

ERFAHRUNGSSTUFEN

9-15

ABENTEUER

38

Das Schwarze Auge

IM DSCHUNGEL VON KUN-KAU-PEH



Ein Gruppenabenteuer für den Meister und 3-5 Helden



Gruppen-Abenteuer

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh



Die Illustrationen im Text wurden gezeichnet
von Christian Turk,
Planzeichnungen von Ralf Hlawatsch

©1993 by Schmidt Spiel & Freizeit GmbH, Eching
Redaktion: Ulrich Kiesow
Umschlagillustration: Ugurcan Yüce
Satz und Herstellung: Fantasy Productions GmbH, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Bayerlein, Augsburg
Printed in Germany

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh

von
Stefan Blanck
und
Ralf Hlawatsch

Ein Abenteuer der Erfahrungsstufen 9-15
für den Meister und 3-5 Helden ab 14 Jahren



Inhalt

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh - Hintergrund	5
Das Abenteuer	7
1. Kapitel: Zu Gast bei Jeslam Ben Sharif	8
Mit der Siebenwind nach Süden	10
Der Untergang der Siebenwind	13
Gerettet!	14
Jeslams Anwesen	16
2. Kapitel: Der Weg zum Kun-Kau-Peh	19
A. Der verrückte Jäger	19
B. Hoichem	20
Der Marsch durch den Dschungel	20
C. Das Dorf der Weißen	27
D. Das Lager der Yakosh-Dej	31
Im Oijaniha-Land	32
E. Die Brücke am Südask	33
F. Der Schamane	34
3. Kapitel: Im Kun-Kau-Peh	36
G. He-Sches Dorf	36
Kokanu	37
Das Finale	39
Das Ende des Abenteuers	39
Anhang	40
Karten und Pläne	21-24

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh

Hintergrund - Meisterinformationen

Die Geschichte begann im letzten Boronsmond in Schelf, einem kleinen Dorf bei Kuslik. Von Tag zu Tag zog sich Praios früher zurück, um der kalten, langen Nacht Platz zu machen. Bald würde der Winter mit Sturm und Kälte das Land in seinen harten Griff nehmen, die Zeit der langen Abende am Feuer bei einem Becher heißen Weins hatten begonnen.

Etwas abseits von Schelf steht ein kleines Haus, an dessen Läden der rauhe Westwind rüttelte. Drinnen hatte Horac, der einzige Bewohner des Häuschens, gerade ein Feuer im Kamin entfacht, und jetzt räkelte sich der große, hagere Mann, dessen Alter man schwerlich genauer als zwischen 40 und 55 Jahren schätzen konnte, in einem großen Ohrensessel am brennenden Kamin. In der Hand hielt er einen Becher, der mit einer dunkelroten, dampfenden und würzig riechenden Flüssigkeit gefüllt war. Gerade als er ihn zum Mund führen wollte, schlug der Wind besonders stark gegen die Fensterläden. Es fröstelte ihn leicht, worauf er einen besonders kräftigen Schluck nahm und sich noch tiefer in den Sessel drückte. Erneut pochte der Wind ... Halt ..! War da nicht jemand an der Tür?

Der Mann erhob sich seufzend, zog den Gürtel seines mit Stickereien verzierten, blauen Hausmantels enger und schlurfte zur Eingangstür. Dort waren tatsächlich deutliche Rufe zu hören. Vorsichtig zog Horac den Riegel zurück und öffnete die Tür einen Spalt. Draußen standen einige Bauern aus dem Dorf.

„Ihr stört mich bei meinem Wein ...“

„Horac, hilf uns“, rief ein Bauer. „Wir haben etwas Seltsames gefunden, ein ...“

„Ja, einen Menschen wohl“, schaltete sich ein Zweiter ein. „Aber er sah so seltsam aus. Seine Haut ist ganz dunkel, vielleicht ist er krank.“

„Vielleicht ist er ja auch gar kein Mensch, sondern ein Kobold oder so was. Besonders groß ist er nicht, und einmal hat er kurz seine Augen geöffnet. Habt ihr seine Augen gesehen? Schwarz wie Pech. Ich hab' schnell weggeschaut, bevor er mich verzaubert.“

„Natürlich ist's ein Mensch. Er hat Arme, Beine und einen Kopf, so wie du“, wies ein Bauer die anderen zurecht. Dann wandte er sich wieder an Horac: „Du mußt ihm helfen. Er ist verletzt. Du bist doch Alchimist und verstehst dich auf Heilung und Kräuter und so etwas.“

Horac zuckte die Achseln. „Ich will es versuchen. Führt mich zu ihm.“

„Er liegt gleich da hinten, am Rand des Hains“, sagte der Bauer und ergriff Horacs Hand.

Was Horac dort fand, versetzte ihn in Erstaunen: Vor ihm lag eindeutig ein Moha, das konnte man sogar im schwachen Fackellicht erkennen. Der Gelehrte hatte zwar noch nie einen echten Waldmenschen gesehen, doch Zeichnungen von ihnen kannte er aus verschiedenen Büchern, ebenso die Puppen im Havener Wachsfingerringkabinett. Auch aus vielen Reiseberichten von Händlern und anderen fahrenden Gesellen wußte er von diesem außergewöhnlichen Volk, das angeblich in den südlichen Regenwäldern lebte. Jedoch war ihm bis zum heutigen Abend eine Begegnung mit einem Waldmenschen ein Wunschtraum geblieben. Jetzt, da Horac endlich einmal einen Moha zu Gesicht bekam, wollte er dessen Leben unter allen Umständen zu retten. „Bringt ihn rasch in mein Haus!“ gebot er.

Vorsichtig ergriffen die Bauern den Verwundeten und trugen ihn in Horacs Haus. Der Alchimist eilte voraus und räumte geschwind den wuchtigen Eichentisch seines Arbeitszimmers von allerlei Utensilien frei, damit der Bewußtlose



darauf niedergelegt werden konnte. Dessen Kleidung bestand aus wenig mehr als blutdurchtränkten Stoffetzen, die Horac nun vorsichtig aus den verkrusteten Wunden entfernte.

Sofort ließ er Wasser abkochen, um die schrecklichen Wunden zu reinigen, die dem Moha offensichtlich von einer ganzen Horde von Wildschweinen zugefügt worden waren. Der Alchimist preiste sich glücklich, daß er so viel Erfahrung im Heilen von Wunden besaß, und begann, mit den verschiedensten Mixturen und Pflanzen zu hantieren.

Während dessen tuschelten die Dorfbewohner hinter Horacs Rücken von einem Wunder Tsas, das den Moha so schreckliche Wunden hatte überleben lassen und ihm die Kraft gegeben hatte, sich aus dem Wald heraus bis zum Rand des Dorfes zu schleppen, wo er zusammengebrochen war.

Vier Tage vergingen, bis der Moha seine Augen wieder aufschlug. Horac, der bis dahin meist Wache gehalten und sich nur selten einen kurzen Schlaf gegönnt hatte, atmete tief durch. Endlich konnte er dem Verletzten, der überraschenderweise das Garethi recht gut beherrschte, eine Frage stellen, die ihm in den letzten Tagen stets auf den Lippen gebrannt hatte: "Wie hast du es nur geschafft, mit diesen Wunden zu überleben und dich noch bis zum Dorf zu schleppen? Jeder andere wäre an den Verletzungen gestorben, denke ich ..."

Der Moha erzählte daraufhin von den dunkelroten Blättern des in seiner Heimat wachsenden Kukuka-Baums. Diese hätte er zerkaut und so neue Kraft gefunden.

Kukuka-Baum? Das Interesse des Alchimisten an der seltsamen Pflanze war auf der Stelle geweckt, und so bat er den Moha, ihm das gesamte Wissen seines Volkes über die Blätter der Kukuka-Pflanze zu vermitteln. Gleichzeitig nahm er sich vor, so bald wie möglich eigene Untersuchungen anzustellen.

Noch vor der Wintersonnenwende trieb es ihn nach Kuslik, wo er sich auf ein Handelsschiff begab und entlang der Westküste bis nach Chorhop segelte. Dort schloß er sich einigen Händlern und Jägern an und brach mit ihnen in den Regenwald auf. Er mußte nicht lange nach einem Kukuka-Baum Ausschau halten.

Zu seiner Freude übertrafen schon die ersten alchimistischen Versuche seine kühnsten Erwartungen. Nach einer kurzen Phase des Experimentierens und der Selbstversuche hatte er einen hochwirksamen Trank geschaffen, ein Elixier, das zwar die Sinne ein wenig benebelte, aber Kraft und Ausdauer spürbar erhöhte. Horac war fast besessen von dem Gedanken, aus den Blättern ein Stärkungsmittel zu gewinnen und an wohlhabende Bürger in ganz Aventurien zu verkaufen. Natürlich war das nicht ohne fremde Hilfe möglich. Horac suchte sie bei den Waldmenschen, doch zu seiner Überraschung stieß er dabei auf allerlei Schwierigkeiten: Die Mohas zeigten sich wenig interessiert an Horacs Vorschlägen und

Plänen, denn eine geregelte Arbeit, so wie ihr die meisten Aventurier nachgehen (müssen), ist ihnen zuwider.

Zu guter Letzt fand der Alchimist aber doch einen Stamm, der sich für sein Vorhaben interessierte: die Yakosh-Dej, ein kleines Volk, das im Norden an der Grenze des Waldes lebt und Handel mit einigen Weißen betreibt. Die Stammesmitglieder kauten die Kukuka-Blätter, um sich bei ihren Ritualen in einen tranceähnlichen Zustand zu versetzen und somit nach ihrem Verständnis Kamaluq, dem göttlichen Jaguar, näher zu sein.

Als Horac nun sein Anliegen bei den Yakosh-Dej vorbrachte und ihnen von seinem Trank gab, waren diese hellauf begeistert, denn die Kukuka-Wirkung setzte bei Verwendung des flüssigen Elixiers schneller und intensiver ein. So wurde rasch ein Abkommen getroffen und die Herstellung des Trankes unter Anleitung des Alchimisten im Waldmenschendorf aufgenommen.

Die nächsten Wochen verliefen zu Horacs vollster Zufriedenheit: Seine Yakosh-Dej durchstreiften den Dschungel auf der Suche nach Kukuka-Bäumen, deren Blätter sie pflückten. Horac rechnete sich aus, daß er nach etwa 6 bis 7 Monaten eine ausreichende Menge des Kukuka-Trankes besitzen würde, um die ganze Ladung von den Yakosh-Dej nach Chorhop tragen zu lassen. Als Vorgeschmack auf das große Geschäft konnte er schon ein wenig von dem Trank an eine Handvoll Mittelländer verkaufen, die in einer Siedlung am Rande des Regengebirges wohnten.

Inzwischen werden Sie, lieber Meister, sich fragen, was denn nun so dramatisch an dieser Angelegenheit sei. Nun, Horac hatte sich verrechnet. Die Yakosh-Dej "naschten" von dem Gebräu und bemerkten, daß die Wirkung viel stärker war und schneller eintrat als beim Kauen der Blätter. Horac hatte eigentlich auch nichts dagegen, doch merkte er leider zu spät, daß der Trank rasch zur Sucht führt, und - wenn er einige Male genossen wird - Jähzorn, Wildheit und Raserei hervorruft.

Das hatte verheerende Folgen: Die Rituale der Yakosh-Dej wurden immer grausamer und gipfelten schließlich in Menschenopfern.

Horac konnte als einziger den Destillationsapparat bedienen. Als er die verhängnisvollen Nebenwirkungen des Trankes erkannte, stellte er sofort seine Arbeit ein. Doch es war zu spät. Die Yakosh-Dej waren bereits so tief in Rausch und Wahn versunken, daß sie den Alchimisten überwältigten und ihn ins Kun-Kau-Peh brachten, das heilige Tal, wo die "Geisterspinne" Takehe lebt. Diesem riesenhaften Tier, das die Waldmenschen wie einen Gott verehren, sollte Horac geopfert werden. Seine Lage schien aussichtslos, und die Angst vor dem nahen Tod ließ ihn in einen gnädigen Wahn fallen. In diesem jämmerlichen Zustand finden ihn dann die Helden. Doch bis dahin ist es noch ein langer Weg.

Das Abenteuer - Meisterinformationen

Auf der Fahrt von Belhanka nach Brabak versinkt die "Siebenwind" vor Chorhop in Efferds eisigen Fluten. Die Helden, die sich zur Zeit der Katastrophe an Bord befanden, gehören zu den wenigen Überlebenden; einer Laune Tsas haben sie es zu verdanken, daß sie nicht vom Sog des sinkenden Schiffs in die Tiefe gezogen, sondern von einer Woge an Land gespült wurden. Hier werden sie von den Häschern Jeslams, des berüchtigten Sklavenhändlers, aufgegriffen und gefangengesetzt. In den Ställen lernen sie den Oijaniha He-Sche kennen (die Oijaniha sind ein Waldmenschentamm, siehe Anhang).

Zusammen mit dem jungen Wilden, der sich der Sklaverei ebenso wenig ergeben will wie die Helden, gelingt die Flucht. In dem tiefen Dschungel, in den die Helden nun geraten, müssen sie sich der Führung He-Sches anvertrauen, und so stimmen sie ihm zu, ihn in sein Heimatdorf zu geleiten. Wenn sie einige Wochen in der Abgeschiedenheit zubringen - so hoffen sie - werden sie Jeslams Sklavenjäger endgültig abschütteln können.

Außerdem ist es sicher interessant, die Sitten und Gewohnheiten der Waldmenschentamm kennenzulernen, eine Ehre, die längst nicht jeder Blauhaut zuteil wird.

Die Helden machen sich also auf den Weg und sind bald

mitten drin in der turbulenten Geschichte um die Yakosh-Dej, Horac und den Kukuka-Trank.

Zunächst aber gilt es einige Gefahren des Dschungels zu meistern, bis man schließlich nach tagelangem, mühsamem Marsch He-Sches Dorf am Eingang des Kun-Kau-Peh erreicht. Doch von den erhofften erholsamen Tagen kann zunächst keine Rede sein - die Aufregung im Dorf ist groß: Der Nachbarstamm der Yakosh-Dej ist feindselig wie nie, und im Gegensatz zu früheren Zeiten erweisen sich die Feinde als fast unüberwindliche, grausame Kämpfer. Außerdem deutet vieles darauf hin, daß die Yakosh-Dej die Priesterin der Geisterspinne und ihre Kultstätte in ihre Gewalt bringen wollen, ein unglaublicher Frevel, wie er seit Menschengedenken noch nicht vorgekommen ist.

Darum brechen die Helden zum Ende des Tals auf, wo die heilige Spinne Takehe in einer verlassenen Stadt lebt. Es kommt zur Auseinandersetzung zwischen den Helden und den Yakosh-Dej, bei der die Gruppe hoffentlich obsiegt.

Es empfiehlt sich, vor dem Lesen des Abenteuers den Anhang genau zu studieren, da hier die Wirkung der Kukuka-Blätter beschrieben wird. Des weiteren erfahren Sie Wissenswertes über die beteiligten Waldmenschentammvölker sowie das heilige Tal Kun-Kau-Peh.

1. Kapitel: Zu Gast bei Jeslam Ben Sharif

Meisterinformationen:

Eigentlich fängt die Geschichte für die Helden ganz harmlos an, doch wir wollen an dieser Stelle nicht verschweigen, daß der erste Teil des Abenteuers für den Meister wohl amüsanter sein wird als für die Spieler. Deren Recken machen nämlich Bekanntschaft mit dem berühmten Sklavenhändler Jeslam, und zwar nicht als Kunden, sondern als Ware...

In einer beliebigen Hafenstadt an Aventuriens Westküste - wir schlagen hier Belhanka vor - erhalten die Helden von einem reichen Handelsherrn den Auftrag, ein Schmuckstück zu einer Geschäftsfreundin nach Brabak zu bringen. Dort kommen sie aber niemals an, denn das Schiff, auf dem sie reisen, sinkt im Sturm unweit von Chorhop. Viele Matrosen finden in Efferds Tiefen ein feuchtes Grab, aber die Helden - welch glücklicher Zufall! - werden an Land gespült, wo sie matt und erschöpft am Strand liegen bleiben. So sind sie allerdings eine leichte Beute für Jeslams Menschenfänger, und eine leidvolle Zeit in den Verschlängen des Sklavenhändlers beginnt. Doch Ihre Helden hätten diese Bezeichnung nicht verdient, wenn sie sich mit diesem Los abfinden würden und nicht schon bald einen Fluchtplan parat hätten.

Im Moment jedoch ahnen die Recken noch nichts von der düsteren Zukunft, denn sie verbringen in Belhanka (oder einer anderen Stadt) ein paar schöne Tage, die Sie je nach Geschmack Ihrer Gruppe ausspielen können. Als Hintergrundlektüre empfehlen wir dazu das Königreich am Yacquir oder die Thorwal- bzw. Albernias-Box, falls es die Helden in nördlichere Gefilde verschlägt.

Allgemeine Informationen:

Es ist ein wunderschöner Sommertag in Belhanka; nicht so heiß wie an jenen schrecklichen Tagen, wo einem die geringste Bewegung den Schweiß ins Gesicht treibt, aber doch warm genug, um sich bei einem Bad im Meer zu erfrischen und ein wenig dem Müßiggang zu fröhnen. So liegt ihr am Strand unweit des Städtchens an der Sikrammündung, vergnügt euch beim Schwimmen, lauscht dem Geschrei der Möwen und laßt eure Leiber von Praios' Strahlen lieblosen. Die letzten Wochen in Belhanka haben euch gut getan. Ihr habt mit den Bürgern der Stadt das Fest der Freude gefeiert und dabei den bunten, fröhlichen Reigen genossen. Der Besuch in Rahjas Haus hat eure Körper und Herzen erquickt. Wahrlich, ihr habt euch diese Tage der Zertreuung nach der Mühsal und Gefahr der letzten Monde verdient!

Doch leider kann es nicht ewig so weitergehen, wie euch ein Blick in eure Beutel zeigt. Es ist an der Zeit, daß wieder ein

paar Münzen in den schlaffen Ledersäckchen klingeln. So leid es euch tut, ihr müßt euch mit dem Gedanken anfreunden, auf Reisen zu gehen, um eure Barschaft aufzubessern. Also begeben sich ihr am Abend in die "Blanke Klinge", eine Schenke, in der gerne Söldner und reisende Abenteurer auf der Suche nach einem gut bezahlten Auftrag einkehren. Der Wirt zählt wohl an die siebenzig Jahre und ist ein alter Veteran, der im Kampf sein Augenlicht verloren hat. Seine blicklosen Augen starren an euch vorbei, als er die Bestellung aufnimmt. Dennoch bewegt er sich mit traumwandlerischer Sicherheit durch den Schankraum, eckt nirgendwo an und bringt euch euer Getränk, ohne auch nur einen Tropfen aus den randvollen Bechern zu verschütten.

Meisterinformationen:

Torgul, der Wirt, mag zwar blind sein, doch dafür sind seine anderen Sinne umso schärfer ausgeprägt. Er hört und riecht es, wenn ihm ein Mensch den Weg verstellt, und mit seinen Fußspitzen kann er nicht nur jedes Hindernis ertasten, er ist sogar gewandt genug, um noch rechtzeitig stehenzubleiben und nicht zu stolpern. Sie sehen, Torgul kann durchaus allein zurecht kommen.

Leider gibt es aber einige Zeitgenossen, die sich aus dem Leiden des Wirts einen Spaß machen wollen und ihm absichtlich einen Stuhl in den Weg stellen oder andere dümmliche Scherze treiben. Hier bietet sich natürlich eine gute Gelegenheit für eine Rauferei: Falls Ihre Helden - der Spieler-Humor treibt bekanntlich bisweilen absonderliche Blüten - meinen, dem Wirt "einen kleinen Streich spielen" zu müssen, bekommen sie von den Stammgästen eine neue Nasenkontur verpaßt. Wahrscheinlicher ist aber, daß die Helden einen Scherzbold gutes Benehmen lehren wollen. Dieser hat jedoch ein paar Freunde mitgebracht, und im Nu sind die Helden tief in ihre Lieblingsbeschäftigung verstrickt.

Die Werte eines durchschnittlichen Zechers:

MU 13; AT/PA 12/11 (Raufen); TP W+1; LE 35; RS 1

Wirt Torgul, sein Gebrechen und die Rauferei sind recht gut dazu geeignet, die Erwartungen der Spieler an dieses Abenteuer zunächst einmal in eine falsche Richtung zu lenken, so daß die eigentliche Handlung sich um so überraschender entfalten wird.

Allgemeine Informationen:

Die Unruhstifter wurden belehrt, die Möbel sind wieder an ihre Plätze gerückt, und ihr habt gerade euer drittes Bier geleert, als ein kleiner, dürrer Mann den Schankraum betritt. Er mustert alle anwesenden Gäste durch seine dicken Augen-

gläser, scheint dann eine Weile zu überlegen, bis er schließlich seine Schritte zielstrebig zu eurem Tisch lenkt. "Guten Abend, Saramis Durenberg ist mein Name, erster Schreiber von Kaufmann Harres", stellt er sich vor. "Wenn Ihr gestattet, setze ich mich."

Nachdem ihr eure Erlaubnis gegeben habt, rückt sich der Kleine mit einer umständlichen Bewegung einen Stuhl zu recht, setzt sich und fährt mit seiner Rede fort.

"Also, mein Herr hat mich in dieses Etablissement gesandt, da er vertrauenswürdige Leute für eine nicht allzu schwere Aufgabe sucht. Es geht darum, einer Geschäftsfreundin in Brabak ein Geschenk zu überbringen - ein wertvolles Geschenk. Ihr macht mir den Eindruck, als könntet Ihr einen solchen Auftrag mit Leichtigkeit erledigen. Selbstverständlich trägt mein Herr alle Reisekosten, und außerdem wird die Entlohnung besser sein, als im Khunchomer Kontrakt festgeschrieben. Wenn Ihr Interesse habt, dann kommt doch morgen zum Abendmahl vorbei. Ihr könnt dabei mit Herrn Harres alle Details besprechen."

Meisterinformationen:

Nicht umsonst wird Saramis von Harres als engster Vertrauter sehr geschätzt. Der Schreiber ist seinem Herrn gegenüber absolut loyal und verfügt zudem über eine hervorragende Menschenkenntnis. Aufgrund seiner langen Erfahrung hat er schon ein fast magisches Gespür dafür, ob ihn jemand übers Ohr hauen will oder nicht. Wir kennen Ihre Spielgruppe zwar nicht, wollen aber einmal davon ausgehen, daß sie auf Saramis einen vertrauenerweckenden Eindruck macht. Sollte dies nicht von Anfang an der Fall sein oder sich ein Held während des Gesprächs verdächtig benehmen, wird der Schreiber entsprechend vorsichtig und notfalls angeben, daß er sich wohl getäuscht habe und Ihre Helden nicht die Rechten für diesen Auftrag seien. Auch gehört weder Saramis noch Harres zu den Leuten, die sich von den Helden beleidigen lassen würden. Sollten sich Ihre Recken also unflätig benehmen, ist es mit dem Auftrag Essig.

Doch damit, lieber Meister, ist das Abenteuer aber noch lange nicht gestorben, allerdings müssen Sie sich nun einen neuen Grund erdenken, aus dem die Helden per Schiff nach Süden reisen sollten.

Allgemeine Informationen:

Am nächsten Abend macht ihr euch von eurer Herberge am Marktplatz aus auf in das Villenviertel im Süden der Stadt. Euer Weg führt durch den weitläufigen Park des Rahjatempels und vorbei an der "Akademie der Geistreisen". Schließlich durchquert ihr noch einen kleinen Orangerhain, der die Wohnstätten der reicheren Bethaner vom Rest der Stadt trennt.

Meisterinformationen:

Streuner oder andere Helden mit einem hohen Talentwert in Gassenwissen dürften bemerken, daß hier auffällig viele Stadtwachen patrouillieren. Das liegt zum einen daran,

daß der Dienst hier angenehmer ist als im Armenviertel. Zum zweiten zahlen die hier ansässigen Bürger einen guten Teil Steuern ins Stadtsäckel, so daß man ihnen einen besonderen Schutz zuteil werden läßt. Möglicherweise wird aber die Anwesenheit der Büttel von den Helden mißverstanden.

Allgemeine Informationen:

Endlich habt ihr Harres' Haus erreicht. Der Kaufmann bewohnt ein beeindruckendes Anwesen: Der Grund, auf dem das prächtige, weißgetünchte Haus steht, ist gewiß einen halben Acker groß.

Zwei kläffende Schwarze Olporter begrüßen euch geifernd, als ihr am schmiedeeisernen Zaun vorbei zum Tor geht. Doch schon kommt eine Bedienstete aus dem Herrenhaus, um nachzusehen, was die Hunde so sehr in Aufruhr versetzt hat. Die Magd fragt nach eurem Begehren, als sie euch am Tor bemerkt. Wenn ihr antwortet, daß ihr mit Herrn Harres verabredet seid, eilt das Mädchen ins Haus, um euch dem Kaufmann zu melden. Zurück bleiben nur die beiden knurrenden Köter, glücklicherweise auf der anderen Seite des Zauns.

Meisterinformationen:

Es besteht zwar kein Anlaß dazu, aber möglicherweise wollen sich die Helden trotzdem eigenmächtig Zutritt zum Grundstück verschaffen. In diesem Fall bekommen sie es mit Angar und Barik, den beiden Hunden, zu tun.

Hier die Werte:

Schwarzer Olporter (ausgebildeter Wachhund)

MU 15; LE 30; RS 2; AT/PA 15/7; TP 1W+5; MR -3

Allgemeine Informationen:

Kurz darauf kommt Saramis zum Tor. "Angar, Barik, Aus!" herrscht er die Hunde an. Diese spitzen kurz die Ohren und trollen sich. "Einen guten Abend, werthe Herrschaften", begrüßt euch der Schreiber, während er das Tor öffnet. "Tretet doch ein, mein Herr erwartet Euch bereits."

Ihr folgt Saramis durch den Park ins Haus, durchquert einen schlicht ausgestatteten Vorraum und betretet schließlich das luxuriös eingerichtete Speisezimmer. Eine Magd ist gerade damit beschäftigt, die Tafel zu decken.

Als ihr eintretet, erhebt sich ein dicker Mittfünfziger mit stark gelichtetem Haar aus seinem bequemen Sessel am Kamin. "Darf ich bekannt machen, Herr Harres", sagt Saramis und stellt euch danach namentlich vor. Harres begrüßt jeden von euch mit Handschlag. "Laßt uns erst einmal Platz nehmen und speisen, für's Geschäft ist später noch Zeit", meint der Kaufmann.

Nach einem opulenten Mahl - es gibt Belhanker Schinken auf Honigmelone, Purpurmeisen mit kandierten Früchten und Bornstöreiern, Perain-Äpfel und Zuckerbrot - bittet euch Harres, ihm in sein Arbeitszimmer zu folgen. Er schließt eine Schublade seines Schreibpults auf und holt ein kleines Kästchen heraus.

“Nun, ich möchte Euch zeigen, was Ihr bewachen sollt”, meint der Kaufmann und öffnet die Schatulle. “Der Mond von Silas”, fügt er hinzu.

Beim Anblick des Schmuckstücks gehen euch die Augen über: Es handelt sich um eine goldene Kette mit einem breiten, halbmondförmigen Anhänger, an dessen Spitzen zwei Perlen eingefaßt sind. Von hier aus ziehen sich zwei Linien mit Rubinen bis zur Mitte, in der ein achteckig geschliffener Diamant sitzt. Allein der Materialwert ist immens, und die feine Arbeit schier unbezahlbar.

“Das gute Stück - es bricht mir fast das Herz, daß ich es fortgeben muß- sollt ihr bei Taruna Ni Bruaghain in Brabak abgeben. Ich zahle Euch dafür 2 Goldstücke pro Reisetag, und fünf, falls Gefahr droht und Ihr die Kette unter Einsatz Eurer Gesundheit verteidigen müßt. Außerdem trage ich alle Kosten für die Reise. Mein Schreiber Saramis wird Euch begleiten und am Zielort entlohnen.”

Meisterinformationen:

Warum Meister Harres ein solch kostbares Schmuckstück verschenkt, ist für das Abenteuer unerheblich und geht die Helden eigentlich auch gar nichts an. Falls Sie aber vor Neugier brennen, lieber Meister, sei Ihnen verraten, daß Taruna zwar eine sehr schöne Frau ist, aber keineswegs von nobler Moral.

Der Mond von Silas ist eine Art Schweigegeld für die Dame, die Harres den Aufenthalt in der südlichen Hafenstadt versüßt hat und nun droht, die Gemahlin des Kaufmanns über Harres' Brabaker Abenteuer ins Bild zu setzen. Harres ist es sehr unangenehm, über die Affäre mit der Brabaker Liebesdame zu reden. Er kann sich zwar denken, daß die Helden sich die Geschichte zusammenreimen können, wenn sie Taruna aufgesucht haben, doch dann sind sie ja weit, weit weg...

Der Mond von Silas ist etwa 200 Dukaten wert, und Ihre Recken sollten beim Anblick des Schmuckstückes schon eine Goldgierprobe bestehen. “Gelingt” diese, dann sieht man dem betreffenden Helden durchaus an, daß er sich selber gerne in den Besitz des Kleinodes bringen würde.

Bei einer Eins grapscht er sogar, ohne nachzudenken, nach dem Schmuckstück. In diesem Falle sind schon einige gute Ausreden nötig, wenn der lukrative Auftrag nicht an andere vergeben werden soll.

Falls die Helden Harres die Schatulle mit Gewalt entwenden wollen, treten die Leibwächter des Kaufmanns auf den Plan. Zwei Männer und zwei Frauen warten im Nebenraum und achten auf verdächtige Geräusche aus der Wohnstube. Nach drei Kampfunden sind sie herübergeeilt und greifen die Helden an. Im Wohnraum lassen sich große Waffen mit mehr als 1W+2 TP nicht gut einsetzen. Jeder Punkt über 1W+2 ergibt einen Punkt Abzug auf AT und PA.

Werte der Leibwächter:

MU 15; LE 60; AT/PA 18/14 (Kurzschwert); TP 1W+2; RS 3; MR 3; MK 20

Auch Harres und Saramis wissen sich leidlich ihrer Haut zu wehren.

Harres Werte:

MU 12; LE 45; AT/PA 12/10 (Dolch); TP 1W+1; RS 1; MR 7; MK 13

Saramis Werte:

MU 14; LE 39; AT/PA 14/8 (Dolch) TP 1W+1; RS 1; MR 5; MK 16

In Punkto Bezahlung läßt sich Harres noch auf 7 Dukaten pro Kampf hochhandeln.

Allgemeine Informationen:

“Schön, daß wir uns einig sind. Ich werde den Schreiber bitten, für Euch und sich selber eine Passage nach Brabak zu buchen. Wahrscheinlich reist Ihr morgen oder übermorgen. Ich werde Euch rechtzeitig unterrichten.” Harres wendet sich seinen Papieren zu, und ihr habt das Gefühl, daß die Besprechung beendet ist.

Mit der Siebenwind nach Süden

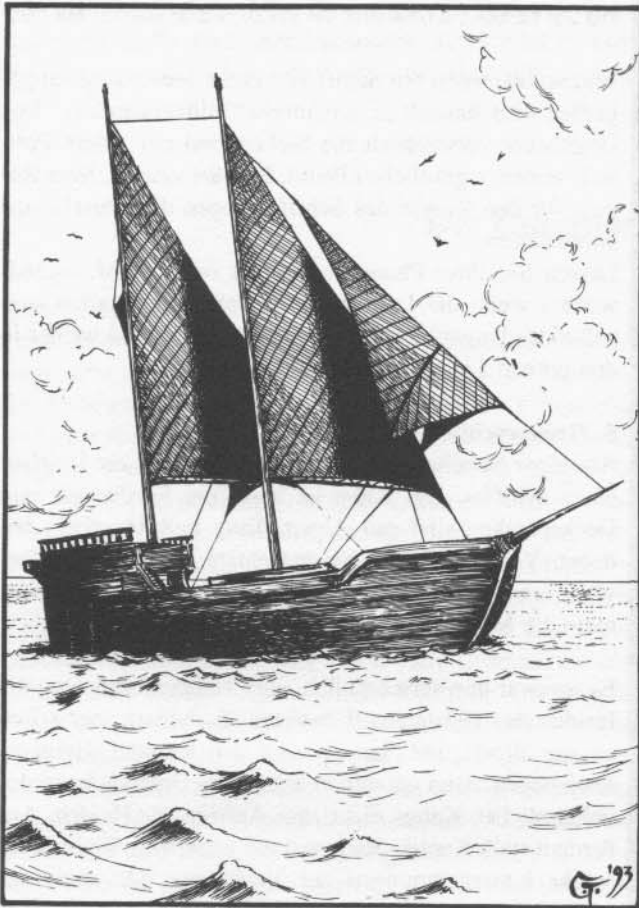
Allgemeine Informationen:

Praios zeigt sich bereits über den Dächern der Stadt, als ihr die Siebenwind, eine elegante Schivone der Reederei Terdilion, besteigt. Kapitän Radegast begrüßt euch mit einem freundlichen “Efferdsheil” und weist dann den Quartiermeister an, euch in die Kabinen zu geleiten, die Saramis am Vortag hat reservieren lassen. Die Einrichtung eurer Unterkünfte stellt euch durchaus zufrieden, und so könnt ihr euch auf eine angenehme Reise und leicht verdientes Geld freuen. Die Fahrt soll - mit zwei Halten in Neetha und Mengbilla - sieben Tage dauern.

Meisterinformationen:

Inwieweit Sie die Seereise mit Ihrer Gruppe durchspielen möchten, bleibt Ihnen überlassen. Eigentlich ist die Fahrt nach Brabak nur der Einstieg ins Abenteuer, andererseits können ein paar Nebenszenarios an Bord nicht schaden - sie lenken ihre Spieler auch von dem abwegigen Gedanken ab, daß die Fahrt vielleicht nicht wie gewünscht in Brabak endet.

Wir möchten Ihnen an dieser Stelle drei Vorschläge unterbreiten, unter denen Sie nach Geschmack eine Wahl treffen können.



1. Meuterei!

Seit Beginn der Fahrt hat ein alter Matrose der Mannschaft immer wieder von einem gewaltigen Schatz erzählt, der auf einer der Zyklopeninseln versteckt liege. Auch besitzt er einen Fetzen einer alten Karte, bedeckt mit rätselhaften Schriftzeichen, arkanen Symbolen und einem dicken Kreuz sowie dem in winzigen Buchstaben gekritzeltten Vermerk: "Hier liegen die 10.000 Horas-Taler!"

Die meisten Matrosen schenken dem Seemannsgarn des Alten keinen Glauben, aber bei einem Drittel der Mannschaft zeigt seine Geschichte eine überraschende Wirkung: Kurz nachdem das Schiff Neetha verlassen hat, stürmen plötzlich einige Matrosen die Brücke und bringen den Kapitän in ihre Gewalt. Man setzt ihm ein Messer an die Kehle und zwingt den Steuermann, Kurs auf die Zyklopeninseln zu nehmen.

Aufgabe der Spielerhelden ist es nun, sich mit den loyalen, aber wenig kampferfahrenen Matrosen zu verbünden und die Meuterei niederzuschlagen. Es versteht sich von selbst, daß eine äußerst geschickte Vorgehensweise (und vermutlich die Anwendung magischer Mittel) notwendig sind, wenn das Leben des Kapitäns nicht aufs Spiel gesetzt werden soll.

Da Kapitän Radegast ein Mensch mit einem weichen

Herzen ist, verzichtet er auf das Kielholen der überwältigten Meuterer und begnügt sich damit, sie in der Nähe des Strandes über Bord werfen zu lassen. Dennoch stößt der alte Matrose wilde Verwünschungen gegen den Kapitän und sein Schiff aus - ein Fluch, der in nicht ferner Zukunft eine gewisse Bedeutung erlangen wird ...

2. Klabautermann

Da hat man schon alles getan, ist unter keiner sichelförmigen Wolke durchgefahren, nicht nach einer Neumondnacht aufgebrochen, hat das Topsegel erst nach dem Großsegel aufgezogen und das ganze Schiff nach möglichen Verstecken durchsucht. Trotzdem ist es passiert: Ein Klabautermann, ein Kobold von der bösesten Sorte, hat sich an Bord geschlichen. Er treibt nun seinen Schabernack mit Besatzung und Passagieren, verheddert die Takelage, verdirbt das Trinkwasser, läßt Gegenstände verschwinden oder verzaubert sie. Gnädig stimmen kann man ihn mit Honigkuchen in rauen Mengen (aber wo nimmt man den auf hoher See her?), indem man dumme Sätze nachplappert, die der kleine Schurke einem aufgibt ("Steige hinauf auf den Großmast und rufe von dort oben: 'Ich bin, das sag' ich locker, noch dümmer als ein Bidenhocker!"), oder die schwierigen Rätsel löst, die der kleine Quälgeist stellt.

3. Mord an Bord!

Ein Passagier erscheint des morgens nicht zum Frühstück in der Messe. Der Schiffsarzt sucht die Kabine des Vermißten auf, um nachzusehen, ob er vielleicht seekrank sei oder sonst irgendein Leiden habe. Doch hier ist der bewußte Passagier ebenso wenig zu finden wie sonstwo auf dem Schiff. Er muß nachts über Bord gegangen sein.

Eine genauere Untersuchung der Kabine bringt schlecht verwischte Kampfspuren zutage. Der Vermißte wurde offensichtlich ermordet und sein Leichnam ins Meer geworfen. Nun gilt es, das Tatmotiv (meist Eifersucht oder Habgier) und den Mörder zu ermitteln und den Schurken dingfest zu machen.

Außerdem haben wir noch einige Zufallsbegegnungen parat. Würfeln Sie mit 1W6 zwei oder drei davon aus - oder wählen Sie einfach nach Belieben. Weiteres können Sie noch den Kreaturen des Schwarzen Auges entnehmen.

1. Die blutige Anga

Aus der Morgensonne heraus taucht ein rot-weiß gestreiftes Segel auf, die typische Takelung eines Drachenschiffs. Der Kahn nähert sich schnell und hat die Siebenwind in der morgendlichen Flaute rasch eingeholt. Es sieht aus, als wolle die Besatzung des Drachen auf der Schivone thoralisch einkaufen!

In der großen, rotblonden Frau an Bord des gegnerischen Schiffes erkennt ein älterer Matrose die blutige Anga, eine gefürchtete Piratin. Er weiß zu berichten, daß Anga de-reinst mit den Al'Anfanern paktiert hat und sich deshalb in Thorwal nicht mehr sehen lassen kann. Seither terrorisiert

sie das Meer der Sieben Winde. Und sie kennt weder Gnade noch Gefangene!

Angas Werte:

MU 16; LE 68; AT/PA 16/15 (Axt) TP W+5; RS 1; MR 4; MK 25

Werte der Piraten:

MU 13; LE 50; AT/PA 14/13 (Entermesser); TP W+3; RS 1; MR -1; MK 15

2. Delphine

Über mehrere Stunden begleitet eine Schule Delphine die Fahrt der Siebenwind. Die anmutigen Geschöpfe tauchen unter dem Schiff durch, springen übermütig aus dem Wasser und geben fröhliche Quietschlaute von sich. Anscheinend hat eure Reise Efferds Segen.

3. Dekapus

Ein Zittern und Beben durchläuft das Schiff, danach folgt ein harter Schlag, so, als sei man auf ein Riff gelaufen. Das Wasser schlägt Schaum, Wellen bäumen sich auf. Dann taucht ein grünlich-grauer Fangarm aus den Fluten auf, kriecht die Bordwand empor, faßt die Reling und bricht ein Stück aus ihr heraus. Platschend fällt das Tentakel wieder ins Wasser, um kurz darauf wieder zu erscheinen, über Deck zu gleiten und einen Mast zu umschlingen. Rasch tauchen weitere Fangarme auf. Die Fahrt der Siebenwind wird jäh gebremst, das Schiff bekommt mächtig Schlagseite. Jetzt ist mutiges Handeln angesagt, wenn ihr nicht schon bald alle in Borons Hallen wandeln wollt!

Werte des Dekapus

MU 20; LE 450; AT/PA 7/0 (6 AT pro KR); TP 2W durch Umschlingen; RS 0; MR 15; MK 150

Mit vier Fangarmen klammert sich der Dekapus am Schiff fest, mit den restlichen sechs versucht er, die Menschen an Bord zu umschlingen und in die Tiefe zu ziehen. Jedes Tentakel kann einzeln bekämpft werden und gilt als abgetrennt, wenn es 40 TP einstecken mußte. Der Rumpf der Krake kann nur mit Fernwaffen oder bestenfalls noch mit Stangenwaffen bekämpft werden. Der Dekapus läßt von seiner Beute ab, wenn der Rumpf mehr als 100 SP erlitten hat oder sechs Fangarme abgetrennt wurden.

4. Seeschlange

Einige Hundert Schritt von der Siebenwind zeigen sich Wirbel und Strudel auf dem Wasser, dann taucht ein gezackter, grüneschuppiger Kamm aus den Fluten auf. Eigentlich habt ihr sie für Seemannsgarn gehalten, für ein Geschöpf, das der Phantasie der Geschichtenerzähler und Barden entsprungen ist. Doch was ihr nun mit eigenen Augen seht, belehrt euch eines Besseren: eine Seeschlange, gewiß fünfzig Schritt lang! Das Ungeheuer nähert sich rasch der Siebenwind. Zeit zum Nachdenken bleibt euch nicht mehr, ihr müßt handeln!

Werte der Seeschlange:

MU 25; LE 500; AT/PA 8/0; TP 3W/20; RS 3; MR 15; MK 200

Wie so oft, wenn ein Schiff von einer Seeschlange angegriffen wird, handelt es sich um ein "Mißverständnis". Das Ungeheuer verwechselt die Siebenwind mit einem Pottwal, seinem eigentlichen Feind. Es wäre sinnlos, feste Regeln für den Kampf des Schiffes gegen die Seeschlange aufzustellen.

Lassen Sie Ihrer Phantasie einfach freien Lauf. Irgendwann - wenn die Lage recht bedrohlich geworden ist - sollte das Ungetüm seinen Irrtum einsehen und wieder in den grünen Tiefen des Meeres verschwinden.

5. Geisterschiff

Aus einer Nebelwand lösen sich schemenhaft die Umriss eines Schiffes. Der Kahn ist uralt, die Bordwände und Decksplanken sind mit Algen, Tang und Muscheln bedeckt. Von den Rahen hängen einige Fetzen, die früher wohl einmal Segel waren. "Ein Gespensterschiff", murmeln die Matrosen der Siebenwind, starr vor Schreck.

Es ist zwar unwahrscheinlich, aber vielleicht möchten die Helden das Geisterschiff betreten. Es bedarf aber schon einiger Worte, um Saramis und den Kapitän davon zu überzeugen, denn eigentlich gehört die Untersuchung des unheimlichen Kahns nicht zum Auftrag der Helden. Außerdem stellt Kapitän Radegast nur ungern ein Beiboot für solche Unternehmungen zur Verfügung. Längsseits zu gehen, traut er sich schon gar nicht. Was die Helden dann an Bord des Geisterschiffs erwartet, bleibt Ihnen überlassen. Ein kleiner Hinweis: Vermutlich fühlt sich der Kapitän des Gespensterschiffs für dessen Untergang verantwortlich, oder er konnte eine wichtige Aufgabe nicht mehr erfüllen, bevor Efferd ihn in die kalte Tiefe zog. Wie dem auch sei, die arme Seele zu erlösen, kann eines Ihrer folgenden Abenteuer sein.

6. Haie

Schon seit geraumer Zeit sieht man die dreieckigen Flossen über das Wasser gleiten. "Fleckenhaie, ganz üble Bestien", meint die Steuerfrau. "Aber die könne unserem Schiff nichts anhaben. Doch wehe dem, der über Bord geht."

Da hört ihr schon einen hohen, schrillen Schrei. Ein Kind, das eben noch an der Reling gespielt hat, ist wohl auf dieser herumgeklettert und ins Wasser gestürzt. Vor Schreck erstarrt schauen die Eltern zu, wie sich einige (W6) der Räuber der vermeintlichen Beute nähern.

Werte der Fleckenhaie:

MU 12; LE 25; AT/PA 12/2; TP 1W+2 (Biß)/1W+2 (Gift); RS 0; MR 4; MK 10

Bei jedem zweiten Biß sondert der Fleckenhai ein giftiges Sekret ab, das, wenn es in die Blutbahn eindringt, 1W+2 SP hervorruft und AT, PA, GE und KK um einen Punkt senkt.

Um das Kind rechtzeitig zu erreichen, ist eine Talentprobe Schwimmen + Anzahl der Haie nötig, um es dann vor den Bestien an die rasch herabgelassene Strickleiter zu bringen, eine Probe + doppelte Anzahl der Haie. Die anderen

Helden sollten derweil auch ins Wasser springen und die Haie an der Verfolgung hindern. Für jeden Hai, der so einen Gegner hat, werden die Aufschläge der Schwimmproben um einen Punkt gesenkt.

Der Untergang der Siebenwind

Allgemeine Informationen:

Heute ist der fünfte Tag auf See. Nach Auskunft des Kapitäns liegt nicht allzuweit vor euch Chorhop. Doch ihr wißt, daß die Siebenwind den Hafen nicht anlaufen wird, immerhin will man übermorgen zur Mittagszeit in Brabak sein. Darauf wagt ihr aber kaum zu hoffen, denn seit heute morgen hat sich nur ab und zu einmal ein laues Lüftchen gezeigt. Sonst war die See meist spiegelglatt, und die Siebenwind dümpelte mehr vor sich hin, als daß sie gute Fahrt gemacht hätte.

So steht ihr an der Reling und betrachtet die majestätische Kette der Regenberge, die man in der klaren Luft heute deutlich sehen kann. Ihr habt schon viele Geschichten über dieses Land gehört, von undurchdringlichen Dschungeln, längst vergessenen Städten, in denen ungeahnte Reichtümer ihrer Entdecker harren. Doch solch eine Goldgrube aufzutun, soll nicht leicht sein. Zunächst muß man wissen, wo sich eine befindet, und dann sind da noch die unheimlichen Waldmenschen, die ihre Schätze eifersüchtig bewachen. Außerdem soll es dort im Dschungel schier unerträglich heiß sein. Hier auf See kühlt wenigstens eine Brise eure Gesichter...

Moment, eine Brise? Das heißt, daß es jetzt endlich weitergeht. Doch ein Blick in Kapitän Radegasts Gesicht läßt die aufkeimende Hoffnung wieder sinken. "Das gefällt mir gar nicht", murmelt der alte Seebär und deutet als Antwort auf eure fragenden Gesichter gen Westen. Das einzige, was ihr dort seht, ist ein schmaler, dunkelgrauer Streifen am Horizont. Davon soll Gefahr ausgehen?

"Hab' sowas schon mal erlebt", meint Radegast. "Wir versuchen besser, die Bucht dort drüben zu erreichen."

Ohne ein weiteres Wort der Erklärung wendet sich der Kapitän von euch ab und spricht mit der Steuerfrau. Plötzlich bricht an Bord hektische Betriebsamkeit aus. Befehle werden gebrüllt, Matrosen klettern flink in die Wanten, zurren hier und da Seile fest. Ein Teil der Mannschaft wird unter Deck geschickt, um die Ladung zu überprüfen. Das Schiff ändert seinen Kurs und steuert nun geradewegs auf den weit entfernt liegenden Landstreifen zu.

Schneller, als euch lieb ist, erfahrt ihr, was der Kapitän wohl gemeint hat. Lange bevor die Siebenwind das rettende Ufer erreicht, hat sie der Sturm eingeholt. Der Himmel hat sich pechschwarz gefärbt, es ist dunkel wie in einer Neumondnacht. Eisiger Regen stürzt vom Himmel herab, der kalte Wind peitscht die Wasser haushoch auf.

"Wir schaffen es nicht mehr! Treibanker werfen, in die Wanten, rasch, rasch, refft die Segel!" brüllt der Kapitän durch das plötzlich aufspringende Sturmgeheul. Alles rennt

und ruft durcheinander. Ihr versucht vergebens, eine Ordnung in diesem Chaos zu erkennen, sagt euch dann aber, daß die Seeleute schon wissen werden, was bei so einem Sturm zu tun ist. Doch auch dieser Gedanke mag euch nicht recht beruhigen.

Die Urgewalten treiben ihr erbarmungsloses Spiel mit der Siebenwind: Der Bug wird tief in die schäumenden Fluten gedrückt; ein Zittern geht durch den Rumpf. Das Holz der Spanten stöhnt und ächzt wie ein verwundetes Tier. Die Siebenwind rollt und stampft so stark, daß ihr euch kaum auf den Beinen halten könnt. Krachend bricht ein Mast, von irgendwo schrillt der Schrei eines Unglücklichen, der von den Wanten in die tosenden Fluten stürzt. Ein Brecher fegt über das Deck und reißt herabgefallenes Takelwerk und das kleine Beiboot mit sich. Dann durchfährt ein Ruck das Schiff, daß es euch endgültig von den Füßen reißt. Für einen Moment liegt die Siebenwind still, dann neigt sie sich langsam zur Seite. Von irgendwo ist ein dumpfes Gurgeln zu hören.

"Ein Felsen! Großes Leck im Bug!" ruft irgend jemand. Doch wen kümmert's? Das Knirschen, das ihr jetzt hört, ist der Todesseufzer der Siebenwind. Das einst stolze Schiff hat sich zwischen zwei Felstürmen verkeilt, und das Meer zerrt an seinem Leib. Es kann nicht mehr lange dauern, bis der Rumpf auseinanderbricht.

Meisterinformationen:

Tja, lieber Meister, leider ist die Siebenwind dem Gott Efferd zu einem denkbar üblen Zeitpunkt begegnet: Der Gott ist zornig, und nicht kann die Katastrophe aufhalten, selbst ein STURMGEBRÜLL BESÄNFTIGE DICH versagt hier kläglich: Wie will man sich auf den Zauber konzentrieren, wenn einem das aufgepeitschte Wasser über das Gesicht spült und man sich mit beiden Händen festklammern muß, um nicht vom nächsten Brecher über die Reling gefegt zu werden? Sollte der Spruch dennoch gelingen, so kann er den Untergang nur ein wenig verzögern, aber nicht verhindern. Efferd hat den längeren Atem, und der Sturm dauert noch an, wenn der letzte Astralpunkt verbraucht ist. Dem übellaunigen Herrn der Meere und den von ihm heraufbeschworenen Urgewalten hat auch ein Magier der zwanzigsten Stufe nicht viel entgegenzusetzen!

Was nun? Ein Sprung ins tosende Wasser ist mehr als gefährlich, aber vielleicht hat man eine kleine Chance.

An Bord zu bleiben und vom Sog des sinkenden Schiffes

mit in die Tiefe gerissen zu werden, bedeutet das sichere Ende.

Allgemeine Informationen:

Schon oft habt ihr dem Tod ins Auge gesehen, aber selten war eure Lage so hoffnungslos: Das Beiboot ist fort und zerschmettert, das Schiff wird bald von der grauen Tiefe des Meeres verschlungen werden - und ihr mit ihm. Eine eisige Klammer umschließt eure Herzen. Jeder, der behauptet, er habe keine Angst vorm Sterben, ist nichts als ein Lügner. Diese Erfahrung habt ihr oft in den Stunden der Gefahr gemacht, und aus eben dieser Furcht vor Borons eisigen Hallen seid ihr noch am Leben. Aber die Angst ist nicht immer ein guter Ratgeber. Würdet ihr euch ganz eurer Furcht überlassen, ihr wäret zu nichts anderem imstande als euch irgendwo festzuklammern, die Augen zu schließen und zu beten. So würdet ihr verharren, bis die waidwunde Siebenwind euch mit sich in die Tiefe reißt!

Meisterinformationen:

Lassen Sie die Helden Proben auf Gefahreninstinkt ablegen. Dann werden sie erkennen, daß ihre einzige Überlebenschance darin besteht, sich so schnell wie möglich von dem sinkenden Schiff zu trennen.

Jeder Held, der die Siebenwind verlassen möchte, muß nun eine Mutprobe+7 bestehen. Bei Mißlingen hält ihn seine Angst gefangen, und er traut er sich nicht, in die aufgewühlten grauen Fluten zu springen. In diesem Falle sollten Sie den Helden noch ein wenig an Bord schmoren lassen und die bedrohliche Atmosphäre des sinkenden Schiffes schildern. (Knarren und Ächzen, mit einem Ruck neigt sich das Schiff nach vorn und rutscht ein wenig ab...) Zwischendurch sollten Sie ihm weitere Mutproben (+6, +5 usw.) zugestehen, bis er mit einem Stoßgebet an Tsa auf den Lippen endlich in das eisige Naß hechten kann.

Es versteht sich von selbst, daß Ihre Gruppe nur ihr nacktes

Leben retten kann. Wer versucht, auch noch seine Ausrüstung zu bergen, ist des Todes. Meistergnade ist hier fehl am Platze.

Ansonsten soll aber natürlich kein Held ums Leben kommen, bevor das Abenteuer auch nur richtig begonnen hat. Lassen Sie Ihre Recken Schwimmproben mit gesalzenen Aufschlägen würfeln, ziehen W20-weise Lebens- und Ausdauerpunkte ab. Die Felsen, zwischen denen das Wrack eingeklemmt ist, zu ersteigen, ist in der aufgewühlten See unmöglich. Doch lassen Sie das die Helden erst nach ein paar erfolglosen Proben wissen. Sollte es dennoch jemand schaffen, die Steine zu erklimmen, wird er von den Wellen wieder heruntergewaschen.

Das "Ende" sieht für alle Helden gleich aus: Erschöpfung übermannt sie, sie schlucken Wasser, husten, und schließlich umfängt sie Dunkelheit. Sie können die Wirkung dieser Szene unterstreichen, indem Sie darauf hinweisen, daß die Helden-Gruppe in der Vergangenheit wohl einmal zu oft die Zwölf gelästert oder gegen eines ihrer Gebote verstoßen habe. (Irgendeinen dunklen Punkt weist die Lebensgeschichte eines jeden Helden auf.) Fragen Sie doch einmal beiläufig, ob die Spieler leere Heldendokumente dabei hätten und ob sie nicht auch der Meinung sind, daß es am meisten Spaß macht, mit einem neuen, frisch ausgewürfelten Helden zu spielen ...

Wenn Sie sich dabei geschickt und einigermaßen glaubwürdig anstellen, wird Ihre Gruppe zu der Überzeugung gelangen, daß für die Helden wirklich das letzte Stündlein geschlagen hat. Die Stimmung am Spieltisch wird auf den absoluten Tiefpunkt sinken. Wappnen Sie sich, überhören Sie alle Schimpfnamen und Verwünschungen, murmeln Sie leise, daß Sie es inzwischen gewohnt sind, daß Ihnen die Runde für alle Ihre Meisterarbeit nie die rechte Dankbarkeit entgegenbringt - und warten Sie vor allem nicht zu lange, bis Sie mit dem nächsten Kapitel dieses Abenteuers beginnen!

Gerettet!

Allgemeine Informationen:

Nach der langen Dunkelheit wird es um euch herum wieder hell - hell und kalt. Ihr spürt eure Gliedmaßen nicht mehr, vor Erschöpfung schließt ihr wieder die Augen. Nach der Kälte macht sich langsam ein anderes Gefühl in eurem Körper breit: Eure Kehlen sind trocken wie Warunker Sandkuchen. Kein Wunder, nach all dem Salzwasser, das ihr geschluckt habt. Doch die Qual, so schlimm sie auch sein mag, gibt euch die Gewißheit, daß ihr am Leben seid, denn Tote spüren gewiß keinen Durst.

Einer von euch stöhnt auf. "Wasser, Wasser", fleht er. Als Antwort erhält er einen derben Tritt in die Rippen. Erst jetzt fällt euch auf, daß ihr nicht allein seid - und daß eure Arme und Beine mit eisernen Fesseln gebunden sind. Auch einen

Ring hat man jedem von euch um den Hals gelegt. Ein Mann mit Hakennase fragt nach euren Namen.

Erst wenn ihr sie genannt habt, will man euch etwas zu trinken geben.

Meisterinformationen:

Ihre Gruppe befindet sich in den Händen von Jeslams Sklavenjägern, und diese sind nicht zimperlich. Durst ist schlimmer als Heimweh, heißt es. Ihre Helden erleiden jetzt wahre Höllenqualen. Es bleibt ihnen nichts anderes übrig, als erstmal klein beizugeben.

Solchen Helden, die offensichtlich zauberkundig sind (Elfen, Magier mit Gildenabzeichen), werden vorsichtshalber Mund und Augen verbunden. Daß in der Kleidung ver-

steckte Dolche und ähnliches bereits gefunden und den Helden abgenommen wurden, versteht sich von selbst. Achten Sie darauf, daß ihre Gruppe zu diesem Zeitpunkt nicht entkommen kann, und machen Sie den Spielern die Hoffnungslosigkeit der Lage klar.

Allgemeine Informationen:

Der Mann mit der Hakennase - seine Gehilfen nennen ihn Assid - notiert eure Namen auf einem Pergament. Danach erhält jeder von euch ein wenig Wasser. Der schlimmste Durst ist zwar weg, aber ihr fühlt euch matt und zerschlagen. Langsam bemerkt ihr, daß das Rauschen, das ihr vernehmt, nicht aus euren Köpfen stammt, sondern von der Brandung herrührt. Ihr seid am Strand. Im Westen geht rotgoldene Sonne unter, und das Meer ist ruhig und glatt, so als sei es jetzt satt und zufrieden, nachdem es die Siebenwind mit den vielen Menschen verschlungen hat. Von den Matrosen des Schiffes ist nirgendwo etwas zu sehen: Entweder wurden sie an einer anderen Stelle an Land gespült oder sie sind allesamt ertrunken.

“Aufstehen!” befiehlt Assid, und seine sechs oder sieben Schergen zerren euch auf die Beine. Durch die Ösen an den Halsringen wird eine Kette gezogen. Danach marschiert ihr im Gänsemarsch gen Osten. Alle Proteste sind zwecklos und werden höchstens mit Hieben und Tritten beantwortet.

Nach einer halben Stunde erreicht ihr eine Stadt. Chorhop, so sagt ihr euch. Die Wachen am Tor lassen den kleinen Trupp ungehindert passieren. Euer Weg führt über den Marktplatz bis fast zum anderen Ende der Stadt. Hier findet sich ein großes, von einer etwa drei Schritt hohen Mauer umgebenes Anwesen. Ihr werdet durch das Tor in den Innenhof geführt. Linker Hand erblickt ihr ein wahrhaft fürstliches Haus, ganz aus Marmor erbaut. Zur Rechten könnt ihr eine langgestreckte Baracke mit vergitterten Fenstern sehen. Ihr könnt euch schon denken, was euer Quartier sein wird ...

“Wartet hier”, gebietet der Mann mit der Hakennase und geht ins Herrenhaus. Kurz darauf kehrt er mit einem unglaublich feisten, kahlköpfigen Südländer zurück. “Die neue Ware, Herr”, meint euer Truppführer. Der Dicke nickt zufrieden, tritt auf euch zu, betastet jeden von euch mit seinen wulstigen Fingern und schaut euch ins Gebiß. Nach dieser demütigenden Behandlung werdet ihr in eure Zelle geworfen.

He-Sche

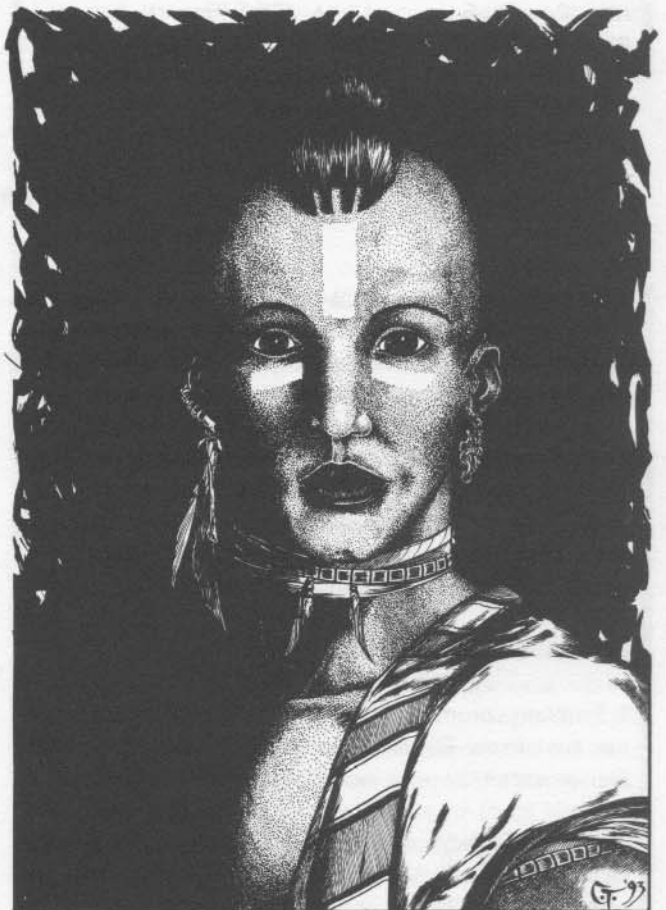
Allgemeine Informationen:

In dem Gelaß seid ihr nicht allein: In einer Ecke kauert ein junger Mann. Er ist nicht sehr groß, vielleicht gut acht Spann, aber sein Körper ist auffallend schön gewachsen. Seine Haut ist nicht hell wie die eure, sondern kupferfarben. Langes, pechschwarzes Haar fällt ihm bis über die Schultern herab. Als einziges Kleidungsstück trägt der Jüngling ein Lendentuch. Als ihr die Zelle betretet, blickt der Mann kurz zu euch auf und starrt danach wieder auf seine Fußspitzen.

Meisterinformationen:

Bei dem Zellengenossen handelt es sich um He-Sche (siehe “Das Abenteuer”), doch dazu später. Zunächst möchten wir Ihnen schildern, was die Helden jetzt erwartet. Der Tagesablauf in Jeslams Ställen ist immer der gleiche: Bei Morgengrauen werden die Sklaven geweckt. Jeder erhält eine Schüssel mit Hirsebrei und etwas Wasser. Danach geht es zu verschiedenen Arbeiten in den Hof hinaus. Abends waschen sich die Sklaven am großen Trog und werden anschließend wieder in die Zellen gesperrt, wo sie mit Brot, Wurst oder Käse verköstigt werden. Wer gut arbeitet, muß weder Hunger noch Durst leiden, Jeslam achtet auf die Gesundheit seines Eigentums. Wer aber nicht pariert, bekommt die Peitsche zu schmecken. Außerdem erhält er weder Essen noch Trinken. Sollte das nicht reichen, den Willen des Sklaven zu brechen, übergibt man ihn Assid, dem hakennasigen Schinder. Seine Kunst hat bisher noch selten versagt. Dabei achtet er darauf, die Ware nicht allzusehr zu beschädigen. Das Ergebnis ist immer das gleiche: folgsame und dienstbare Sklaven, die ihrem Herrn aufs Wort gehorchen und so reif für den Markt sind.

Auch Ihre Helden sollten eine Weile den bitteren Geschmack der Sklaverei zu spüren bekommen. Aber seien Sie gewarnt, Sie geben sich dabei auf sehr dünnes Eis. Übertreiben Sie nicht mit den Demütigungen, die die



Recken erdulden müssen. Zu leicht können nicht nur die Helden, sondern auch die Spieler den Spaß am Abenteuer verlieren. Das gibt meist nur böses Blut.

Doch es ist ja nicht Sinn und Zweck der Geschichte, daß Ihre Helden in der Sklaverei versauern. Möglichst rasch sollten sie einen Fluchtplan fassen, und zwar zusammen mit He-Sche.

Der Oijaniha (daß man ihn nicht mit einem stinkenden Moha verwechseln soll, macht er den Helden rasch klar) verhält sich zunächst zurückhaltend, ja, fast feindselig. Mit der Zeit faßt er jedoch Zutrauen zu Ihrer Gruppe und freundet sich mit ihr an. In seiner Gefangenschaft hat er sich einige Brocken Garethi angeeignet und kann sich so und mit Hilfe von Gesten verständlich machen. Der Waldmensch wird nicht mit den anderen täglich auf die Felder geführt. Bisher hat man erfolglos versucht, den stolzen Oijaniha zur Arbeit zu zwingen. Die Spuren davon sind deutlich auf He-Sches Rücken zu sehen. Jeslam überlegt sich, ob er den Waldmensch als Arenakämpfer nach Al'Anfa verkaufen oder zur Züchtung "zahmer Mohas" verwenden soll.

He-Sches Werte:

MU: 16	AG: 8	Stufe: 11	Alter: 24
KL: 12	HA: 2	MR: -6	Größe: 1,63
CH: 15	RA: 7	LE: 67	Haarfarbe: schwarz
GE: 17	GG: 3	AE/KE: —	Augenfarbe: schwarz
KK: 12	TA: 5	AT/PA: 15/15	(Speer)
IN: 14	NG: 7		
FF: 11	JZ: 6		

Herausragende Talente: Schleichen: 14 Sich verstecken: 12 Wildnisleben: 13 Klettern: 10 Selbstbeherrschung: 10 Orientierung: 10 (Körperbeherrschung: 12)

Die Flucht

Meisterinformationen:

Wichtig ist, daß die Helden gemeinsam mit He-Sche fliehen. Wir gehen davon aus, daß sie sich ohnehin bald mit ihm anfreunden werden: Geteiltes Leid schweißt zusammen. Außerdem dürfte es Ihnen als Meister nicht schwer fallen, die Rolle des Waldmenschens so zu gestalten, daß die Helden Sympathie und Mitleid für ihn empfinden: Er wirkt in der Sklavenzelle wie eine schöne Raubkatze in einem Jahrmarktskäfig.

Wie Ihre Recken aus der Zelle entkommen, bleibt der Phantasie Ihrer Spieler überlassen. List geht hier sicherlich vor Gewalt. Möglich wäre zum Beispiel, etwas Werkzeug aus der Schmiede in die Zelle zu schmuggeln, um nachts heimlich das Schloß aufzubrechen, einen Stein in mühevoller Arbeit aus der Mauer zu lösen und ähnliches. Ihre Helden-Gruppe wird sicher selbst brauchbare Ideen entwickeln.

He-Sche kann und soll maßgeblich an der Planung und Ausführung der Flucht mitwirken. Je stärker er am Erfolg des Unternehmens beteiligt ist, desto fester wird das Band zwischen ihm und den Helden werden - und desto einfacher haben Sie es, die Gruppe von He-Sche in den Regenwald führen zu lassen.

Jeslams Anwesen

Meisterinformationen:

Plan 1 zeigt die Räumlichkeiten von Jeslams Anwesen, Plan 2 die nähere Umgebung. An den mit X bezeichneten Stellen halten sich für gewöhnlich ein bis zwei Wachen auf. Der Hof ist von einer drei Schritt hohen Mauer umgeben, deren Krone mit Tonscherben gespickt ist. Um diese Mauer zu überwinden ohne sich zu verletzen, ist eine Kletterprobe +7 nötig. Für jeden Punkt, um den die Probe fehlschlägt, erleidet der betreffende Held 2 Schadenspunkte und muß eine Selbstbeherrschungsproube+5 bestehen, um keinen Schmerzensschrei auszustoßen.

Haus A: Das Herrenhaus

1. Empfangszimmer: An den Wänden stehen einige bequeme, novadische Diwans. Wer auf eine Audienz bei Herrn Jeslam wartet, kann es sich hier bequem machen.

2. Jeslams Schlafgemach: Die Einrichtung des Raumes besteht im wesentlichen aus einem prunkvollen Bett und einem Kleiderschrank, in dem die zahlreichen Gewänder

des Herrn untergebracht sind. Auf einer Kommode befinden sich eine Waschschüssel und eine Kanne mit parfümiertem Wasser.

3. Der Harem: Als gläubiger Novadi darf Jeslam mehrere Frauen ehelichen. Diese sind hier in luxuriösen Gemächern untergebracht. Zu jeder Tages- und Nachtzeit werden sie von drei Eunuchen bewacht. Ein Raubzug lohnt in Anbetracht des kostbaren Schmucks der Damen durchaus.

Verte der Eunuchen:

MU 14; LE 50; AT/PA 14/14 (Khunchomer); TP W6+4; RS 1; MR 1; MK 17

4. Küche und Vorratskammer: Außer Kochgerätschaften ist hier nichts zu finden. In der nordöstlichen Ecke führt eine Falltür in die Vorratskammer, den einzigen Kellerraum des Anwesens.

5. Atrium: In der Mitte des Lichthofes befindet sich ein Wasserbecken. Ringsherum stehen einige Bänke und Stüh-

le, die Gärtner haben farbenprächtige Blumenbeete angelegt und einige Ziersträucher gepflanzt.

6. Kinderstuben: Hier wohnt Jeslams vielköpfige Kinder­schar. Keiner der 14 Rangen ist alt genug, um von den Helden als Gegner ernstgenommen werden zu müssen.

7. Sklavenunterkunft: In diesem Raum leben Jeslams Haus­sklaven. Die Einrichtung des Raumes ist einfach: Mehrere Etagenbetten und daneben kleine Schränkchen, in denen die Sklaven die geringe persönliche Habe, die ihr Herr ihnen gestattet, aufbewahren. Die Dienerschaft hat sich schon lange mit dem Los der Sklaverei abgefunden, so daß die Helden hier wahrscheinlich keine Verbündeten finden werden.

8. Abtritt

9. Lesezimmer: In diesem Zimmer befindet sich Jeslams umfangreiche Bibliothek. Die meisten Bücher sind in novadischer Sprache abgefaßt und beschäftigen sich mit religiösen Themen.

10. Wohnstube: Ein luxuriös eingerichteter Raum. Mit Wasser gefüllte Tonkrüge spenden eine angenehme Kühlung.

11. Speisezimmer: An der Tafel speist der Herr mit seine Gästen. Frauen, Kinder und Sklaven werden in ihren Gemächern verköstigt.

12. Schreibstube: Die Einrichtung besteht aus einem Schreibtisch mit bequemem Sessel und zwei Stehpulten. In einem Geheimfach in der Südwand (hinter einem Gobelin verborgen) bewahrt Jeslam eine Schatulle mit 200 Dukaten auf.

Haus B: Der Stall

Wie für jeden wohlhabenden Novadi, stellt auch für Jeslam die Reiterei nicht einfach eine Art der Fortbewegung dar: Sie gilt ihm als seine wichtigste Liebhaberei und zugleich als sichtbarster Ausdruck seines Wohlstandes. Im Stall stehen fünf kostbare Shadif - zwei Hengste und drei Stuten. Die armen Tiere können einem angesichts des enormen Gewichts ihres Herrn leid tun.

Haus C: Die Sklavenställe

1. Wachstube: Ein kleiner Aufenthaltsraum mit einem Tisch, vier Stühlen und einem kleinen Ofen, auf dem sich die Wächter in der Pause einen Tee bereiten können.

2. Schlafraum der Wachen: Der Raum birgt die Schlafstätten der zehn Wachen, die für die Sicherheit des Anwesens verantwortlich sind - alles ausgesuchte Frauen und Männer. Im Raum ist eigentlich nichts zu finden, das für die

Helden von Wert wäre. Nach dem Dienst bringen die Wächter ihre Waffen für gewöhnlich ins Magazin. Die Sklavenjäger wohnen nicht hier, sondern in der Stadt.

3. Assid "Hakennase" Ben Mussads Zimmer: Der Raum ist komfortabler eingerichtet als die Wachunterkunft. Assid bewohnt dieses Zimmer allein. Er ist Hauptmann der Wächter, hat die Schlüssel zu den Ketten der Helden und zum Tor des Anwesens.

4. Küche: Neben Kochgerät und einigen leeren Hirsensäcken ist nichts zu finden.

5. Vorratskammer: Hier werden die Nahrungsmittel für die Sklaven aufbewahrt. Keine weiteren Besonderheiten.

6. Magazin: Im Magazin werden die Waffen der Wächter (i. d. R. Khunchomer) sowie die Habe, die man den Gefangenen abgenommen hat, aufbewahrt. Alles ist jetzt Eigentum des habgierigen Jeslam, doch gelegentlich beteiligt er seine Sklavenjäger und die Wachen an der Beute. Bei ihrer Flucht können sich die Helden hier bedienen. Eine Inventarliste halten wir für unnötig. Fragen Sie die Spieler, wonach sie speziell suchen, und entscheiden Sie dann nach Ihrem Gutdünken, ob sie fündig werden.

7. Sklavenställe. Von Einrichtung zu reden, wäre übertrieben. Auf dem nackten Boden liegen einige Strohsäcke, in einer Ecke steht ein Eimer für Fäkalien. Zur Zeit leben hier - neben den Helden - nur drei weitere Sklaven. Die meisten Zellen stehen also leer.

8. Zelle der Helden: Siehe 7

Haus D: Schmiede

Hier werden die Reittiere beschlagen und die in den Häusern allfälligen Reparaturen an Schlössern, Türscharnieren und ähnlichem vorgenommen. An Wandhaken hängen Werkzeuge wie Hämmer, Zangen, Feilen, Brecheisen usw.. Auch ein Strick läßt sich hier notfalls auftreiben.

Der Schmied Durek leitet die Gefangenen zu verschiedenen Arbeiten an. Ein Sklave, der etwas von einem Handwerk versteht, ist gleich mehr wert. Durek ist ein überzeugter Anhänger der Sklaverei, geht aber mit den Gefangenen recht freundlich um. In ihm einen Fluchthelfer zu vermuten, wäre ein fataler Fehler.

Natürlich ist es am besten, wenn die Gruppe heimlich verschwindet, ohne viel Aufsehen zu erregen. Doch möglicherweise will sie ihren Peinigern auch einen Denkkzettel verpassen. Es wäre aber klüger, das später vorzunehmen, wenn Gras über die Flucht gewachsen ist. Doch auch ohne Rachedgedanken kann es immer einmal passieren, daß eine Schleichprobe verpatzt wird.

Möglicherweise kommt es dann zum Kampf. Für diesen

Fall geben wir Jeslams Werte und auch die der Wächter an.

Jeslam Ben Sharifs Werte:

MU 12; LE 40; AT/PA 12/10; TP (Khunchomer) 1W+4; RS 1; MR 7; MK 13

Assid Ben Mussads Werte:

MU 15; LE 65; AT/PA 15/14; TP (Khunchomer) 1W+4; RS 3; MR 4; MK 22

Werte der Wächter:

MU 13; LE 50; AT/PA 13/12; TP (Khunchomer) 1W+4; RS 3; MR 2; MK 17

Was nun?

Meisterinformationen:

Nachdem die Helden aus Jeslams Stall entkommen sind, tun sie gut daran, die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen, am besten noch in derselben Nacht. Die Bürger der Stadt lassen sich ihre Sicherheit etwas kosten. Innerhalb der Mauern stehen siebzig Gardisten unter Waffen, also sehr viele für eine solch kleine Stadt. Nachts müssen die Helden ständig mit Patrouillen rechnen, die vielleicht unangenehme Fragen stellen. Haben Ihre Recken noch die Sklavenringe um den Hals, wird man versuchen, sie auf der Stelle zu verhaften. Diskutieren nützt hier gar nichts, nur schnelle Flucht.

Sollten die Helden aufgegriffen werden, sitzen sie nun richtig in der Klemme. Jeslam besitzt verschiedene Briefe, in denen die Helden bestätigen, daß sie beim Sklavenhänd-

ler verschuldet waren und sich deshalb selber in die Sklaverei verkauft haben. Natürlich sind diese Dokumente falsch, doch die Wachen glauben einem angesehenen Bürger eher als einem entlaufenen Sklaven. So wird die Gruppe wieder zu Jeslam zurückgebracht, und man achtet streng darauf, daß ihr die nächste Flucht nicht so leicht fällt.

Die Stadt heimlich zu verlassen, sollte den Helden nicht allzu schwerfallen. Zum einen können sie ins Hafengewässer steigen und sich an den Befestigungen vorbeidrücken, zum anderen die Mauer überklettern. Natürlich ist diese besetzt, so daß man schon die nötige Vorsicht walten lassen muß und Sie die Flucht so spannend wie möglich gestalten können.

Werte eines Stadtgardisten:

MU 13; LE 40; AT/PA 13/13; TP (Schwert) 1W+4, (Speer) 1W+3; RS 3; MR 0; MK 15

Nachdem die Helden der Stadt den Rücken gekehrt haben, stellt sich die Frage, wohin sie sich nun wenden sollen. Mit einem Schiff einfach abzureisen, ist aus oben genannten Gründen unmöglich. Spätestens am nächsten Morgen, wenn man das Verschwinden der Gruppe bemerkt, wird Jeslam nach ihr suchen lassen. He-Sche macht den Vorschlag, ihn in sein Heimatdorf zu begleiten und dort als Gäste zu weilen. Den Helden sollte klar sein, daß die Ehre solch einer Einladung längst nicht jedem gewährt wird. Warum sie also ausschlagen und damit den Waldmenschen, der sich bei der Flucht so tapfer geschlagen hat, kränken? Außerdem kann der Dschungel ein sehr interessanter Ort sein, wenn man einen kundigen Führer besitzt.

2. Kapitel: Der Weg zum Kun-Kau-Peh

Meisterinformationen:

Den Weg, den die Helden nehmen, zeigt Karte 4. Die notwendigen Begegnungen sind dort ebenfalls mit der entsprechenden Nummer eingetragen.

Allgemeine Informationen:

He-Sches Dorf steht im Kun-Kau-Peh, dem heiligen Tal, wie euch euer Freund erzählt. Um dorthin zu gelangen, muß man zunächst das Gebiet der feindlichen Yakosh-Dej durchqueren. Darin sieht He-Sche jedoch keine größeren Schwierigkeiten. Er ergeht sich in einem Schwall mohischer Beschimpfungen, anscheinend besteht für ihn dieser Stamm nur aus Feiglingen und Abschaum. Ihr werdet an den Ufern des Südask entlang marschieren und euch dann, wenn ihr schon fast dessen Quelle erreicht habt, am Fuß der Regenberge in Richtung Süden wenden. So könnt ihr das feindliche Gebiet am schnellsten durchqueren.

Nach einer Weile könnt ihr euch auch wieder auf die Straße

wagen, die nach He-Sches Auskunft zu einer Ansiedlung der Weißen führt. Danach beginnt der endlose Dschungel. Euer Weg führt zunächst durch offenes Land mit hüfthohem Gras, das von einzelnen Baum- und Buschgruppen durchsetzt ist. Die meisten Pflanzen muten euch fremdartig an. Einige habt ihr vielleicht vorher schon einmal im Foyer eines Bordells oder im Salon einer reichen Familie gesehen, aber diese hier sind viel größer. Viele haben riesige, mehr als mannshohe Blätter, andere tragen grellbunte Blüten, so groß wie Kohlköpfe. Weit ab vom Weg sind vereinzelt Gehöfte zu sehen, Anwesen, die zumeist aus mehreren Gebäuden bestehen und fast wie kleine Dörfer erscheinen. Alles ist ruhig.

Schließlich geht über den Bergen im Osten die Sonne auf. Es ist ein klarer Morgen, und das Regengebirge scheint zum Greifen nahe zu sein, doch der Schein trügt, meint He-sche. Ihr braucht mindestens noch anderthalb Tagesmärsche, bis ihr die majestätischen Riesen erreicht habt.

A. Der verrückte Jäger

Am frühen Morgen kommt euch eine Gestalt entgegen, ein Mann, wie ihr beim Näherkommen feststellt. Sein Gang ist unstet und schwankend, als er sich euch laut fluchend und über Wurzeln stolpernd nähert. Seine dunkelblonden, schulterlangen Haare sind strähnig und verfilzt, die Kleidung ist fleckig und zerlöchert.

Meisterinformationen:

Wollen sich die Helden verstecken, genügt eine einfache Versteckenprobe-6. Der Fremde, bei dem es sich, wie die Helden aus nächster Nähe erkennen können, wohl um einen Jäger handelt, passiert die Gruppe mit starrem Blick und in ein Selbstgespräch vertieft. Verstehen können ihn die Helden nicht.

Treten sie dem Jäger jedoch entgegen, oder bemerkt er sie wegen einer mißglückten Probe, greift er seinen Speer fester und stürmt mit lautem Gebrüll auf sie los. Egal, wie die Helden auch reagieren, der Jäger wütet wie ein Wahnsinniger.

Werte des Jägers

MU 16; LE 47; AT/PA 15/13; TP (Speer) 1W+3; RS 1; MR 1; MK 14

Der Jäger ist von der Sucht befallen und steht unter dem Einfluß des Kukuka-Saftes. Seine Werte sind entsprechend modifiziert (siehe Anhang).

Außer dem Speer und einem Messer trägt der Jäger einen Lederrucksack bei sich, der Proviant für 2 Tage und einen Wasserschlauch enthält. Untersuchen die Helden den Schlauch, stellen sie fest, daß er mit einer braunen, süßlich riechenden Flüssigkeit gefüllt ist. Das Gebräu ist keinem der Helden bekannt, nähere Analysen wären nur mit einer alchemistischen Ausrüstung möglich. Der Atem des Jägers riecht wie der Saft aus dem Schlauch. Selbst He-Sche kann den Trank nicht identifizieren. Das Extrakt riecht gänzlich anders als die Blätter des Kukukastrauches.

Kosten die Helden einen kleinen Schluck, stellen sie fest, daß der Saft einen sehr bitteren Geschmack besitzt. (Eine solch winzige Probe hat kaum Auswirkungen, lediglich der Attackewert wird für eine Stunde um einen Punkt angehoben, aber das spürt der Held natürlich nicht, darum sollten Sie es ihm auch nicht mitteilen.) Nehmen die Helden mehr als ein paar Schlucke der Flüssigkeit zu sich, bemerken sie durchaus eine allgemeine Kräftigung ihres Körpers und eine gewisse Schärfung der Sinne, aber in diesem Fall besteht bereits die Gefahr der Sucht. (Näheres dazu finden Sie im Anhang.) Eine gelungene Probe auf Gefahreninstinkt kann die Helden aber vor diesem Unheil bewahren.

Versuchen sie, dem Jäger Fragen nach seinem Woher und Wohin oder über den seltsamen Trank zu stellen, verfällt der Mann wieder in Raserei. Seinen Wutanfällen kann man entnehmen, daß er das Gebräu von den Yakosh-Dej

erhielt. Was er dafür als Gegenleistung anbot, verrät er auf keinen Fall. Eher läßt er sich totschiagen.

Wenn die Helden den Jäger als Gefangenen mitnehmen,

versucht dieser, bei allen sich bietenden Gelegenheiten in den Besitz des Wasserschlauchs zu kommen und zu fliehen.

B. Hoichem

Meisterinformationen:

Eigentlich spricht nichts dagegen, das kleine Dorf am Rande der Wildnis zu besuchen und hier ein wenig zu rasten. Die Nachricht von den entflohenen Sklaven kann noch nicht eingetroffen sein.

Außerdem dürfte Jeslam eigentlich nicht vermuten, daß sich die Helden ausgerechnet in Richtung Regenwald abgesetzt haben.

Allgemeine Informationen:

Am Vormittag erblickt ihr vor euch ein kleines Dorf. "Hoi-

Chem", meint He-Sche und deutet auf die wenigen Holzhäuser. Umgeben ist die Siedlung von einigen Feldern. Dahinter könnt ihr das undurchdringliche Grün des Dschungels erkennen.

Meisterinformationen:

Hier kann man sich ein wenig ausruhen und frisches Brunnenwasser trinken. Tavernen oder Geschäfte gibt es in Hoichem nicht. Die Bauern verkaufen aber durchaus etwas Proviant, auch die eine oder andere Waffe mit höchstens W6+2 TP läßt sich hier erstehen.

Der Marsch durch den Dschungel

Spezielle Informationen:

Wenige Schritte jenseits des Dorfes erhebt sich der Urwald, dicht und dunkel wie eine grüne Felswand. Geführt von He-Sche findet ihr einen Durchschlupf durch den Wall aus vielfach übereinander geschachtelten Blättern und steht in einer fremden Welt: Alles um euch her scheint sich in einem steten Kampf um Praios' lebensspendende Strahlen zu finden. Baumriesen mit turmdicken Stämmen breiten - so hoch über euch, daß euch beim Hinaufschauen fast schwindelig wird - ein undurchdringliches Blätterdach. Schlingpflanzen, zu armdicken Trossen verdreht, schwingen sich in die Höhe empor, verstellen wie Vorhänge den Blick in die Tiefe des Waldes. Auf dem Boden, der kniehoch von herabgefallenem, vermoderndem Ast- und Blattwerk bedeckt ist, sprießen blasse Keimlinge und schlagen ihre Wurzeln in lebendes und totes Holz. Auch die Stämme und Äste der Baumgiganten sind von Schmarotzerpflanzen bedeckt.

Ihr habt das Gefühl, nicht in diese Welt zu gehören, denn das Leben spielt sich nicht rings um euch her, sondern viele Schritte über euren Köpfen ab. Dort oben flattern und huschen Scharen unbekannter Tiere, ein stetes Pfeifen, Kekern und Kreischen schallt zu euch herab. Dunkle Schatten, einige größer als ein Mensch, gleiten behende von einer Baumkrone zur anderen, so schnell und so fern, daß ihr nicht einmal entscheiden könnt, ob diese Wesen Landtiere, Vögel oder gar Dämonen sind.

Gar nicht selten gelangt ihr an Stellen, wo einer der riesigen Dschungelbäume unter der Last der Jahre und der vielen Geschöpfe, die von seinen Lebenskräften zehrten, zusammengebrochen ist. Als fast unüberwindliches Hindernis zer-



teilt nun der mächtige Stamm den Dschungel. Hier dringt Licht in die tieferen Gefilde des Waldes vor, und so sprießt an solchen Stellen ein undurchdringliches Dickicht von jungen Bäumen, Schößlingen und Schlingpflanzen, die ihre Chance wahren, der Sonne entgegenzustreben. An solchen Stellen wimmelt die Luft von Insekten, durch das Pflanzengewirr huschen allerlei Kreaturen: Jäger, Gejagte und beides zugleich ...

Von daheim seid ihr es gewohnt, daß euch angenehme Kühle umfängt, sobald ihr in das Dunkel eines Waldes eindringt, hier spürt ihr keinen Lufthauch, und die feuchte Wärme scheint noch intensiver zu sein als außerhalb des Dschungels. Bald habt ihr es aufgegeben, den Schweiß fortzuwischen, der in Bächen über eure Haut rinnt, in die Augenhöhlen sickert und dort wie Feuer brennt. (He-Sche rät euch, provisorische Stirnbänder umzulegen - so verschafft ihr euch eine gewisse Erleichterung.) Nie hättet ihr gedacht, daß einfaches Gehen so anstrengend sein kann; bald atmet ihr so schwer als befändet ihr euch auf einer Klettertour in den Gipfeln des Ehernen Schwertes, und dabei hat euer Marsch durch den Dschungel noch gar nicht richtig begonnen ...

Ein beschwerlicher Weg

Meisterinformationen:

Im Regenwald herrscht ständig fast unerträgliche Hitze bei sehr feuchter, drückender Luft. Eine Wanderung durch dieses schwer zugängliche Land bringt deshalb große Strapazen mit sich, die Sie den Spielern möglichst plastisch schildern sollten. Außerdem bieten wir einige Sonderregeln an, die die Erschöpfung der Helden beim Marsch durch den Dschungel in den Spielwerten zum Ausdruck bringen:

1. Pro Stunde Fußmarsch sinken Attacke, Parade, Gewandtheit und Körperkraft um je zwei Punkte. Sofern die Helden eine Rast einlegen, regenerieren sich die Werte in zwei Spielrunden um jeweils einen Punkt.

Ausnahmen: Mohas fühlen sich natürlich im schwülen Klima Südaventuriens recht wohl, weshalb sie nur einen Punkt in den oben genannten Werten verlieren und zudem pro SR zwei Punkte regenerieren. Für Nivesen und Firnelfen hingegen ist die feuchte Wärme hingegen dermaßen unangenehm, daß sie pro Stunde 3 Punkte verlieren und nur alle drei SR einen Punkt regenerieren.

2. Für das schnelle Verheilen einer Wunde ist das allgemeine Wohlbefinden von großer Bedeutung. Alle Heldentypen mit Ausnahme des Moha regenerieren im Regenwald nur W6-1 LP pro Nacht. Würfelt der Spieler dabei eine 1, dann bedeutet das keine Regeneration. Diese Regel gilt auch für die Auffrischung der Astralpunkte.

3. Die Wärme des Regenwaldes erschwert die Konzentration, weshalb alle Zauberproben um zwei Punkte erschwert

werden. Talentproben werden um einen Punkt erschwert. Ausnahmen bilden wieder die Mohas.

4. Da die Helden wie Tropfkerzen schwitzen, müssen sie genügend trinken, mindestens eine halbe Urn (vier Liter) pro Tag. Wasser zu finden ist im Regenwald kein Problem, alle naselang stößt man auf einen Fluß oder Bach. Allerdings muß man die trübe, braune Brühe vor dem Trinken abkochen, sofern man nicht an Manaks* Vergeltung erkranken will. Es handelt sich dabei um ein dem flinken Difar ähnliches Leiden der Verdauungswege. Lediglich Mohas sind gegen die bösen Wassergeister, die die Krankheit verursachen, immun.

Manaks Vergeltung ist für einen gesunden Erwachsenen ungefährlich, aber sehr unangenehm. Die Krankheit dauert 2W6 Tage, kostet einen LP pro Tag und verhindert die nächtliche Regeneration. Außerdem muß man andauernd für eine gewisse Weile von der Gruppe absentieren, was das Vorankommen nicht gerade fördert.

Zufallsbegegnungen

Meisterinformationen:

Pro Tag sollte es zu 1W3 Begegnungen kommen, die der Meister am besten schon vor Spielbeginn auswürfelt, um sie dann gut in die laufende Handlung einbauen zu können.

1. Sklavenjäger

Die Helden stoßen auf eine versprengte Gruppe einer größeren Abteilung alanfanischer Sklavenjäger (Anzahl 1W6+2). He-Sche erkennt unter ihnen einen derjenigen, die ihn einst gefangenahmen, und greift die "Eindringlinge" in blinder Wut an. Diese Begegnung sollte höchstens einmal im gesamten Abenteuer stattfinden.

Werte der Sklavenjäger:

MU 13; LE 45; AT/PA 15/14; TP (Schwert) 1W+4; RS 2; MR 2; MK 18

Möglicherweise möchte Ihre Gruppe die Spur der Sklavenjäger bis zum Hauptlager zurückverfolgen. Dazu sind - je nach Gelände - Fahrtensuchen-Proben mit Aufschlägen bis +10 (z.B. wenn der Trupp einen Fluß überquert) nötig.

2. Waldmenschen

Die Helden stoßen auf 1W6+2 Eingeborene, die sich offensichtlich auf der Jagd befinden. Es kann sich dabei entweder um Yakosch-Dej oder Oijaniha handeln. Die

* Manak ist jener legendäre Moha-Häuptling, dem es vor einigen Jahrhunderten gelang, die zahllosen verfeindeten Stämme unter seiner Führung zu vereinen und mit dieser Streitmacht die weißen Eindringlinge aus den Wäldern zu vertreiben. Seitdem trauen sich nur noch gelegentlich einige al'anfanische Sklavenjäger in die Regenwälder.

Jäger gehören bei 1-5 auf dem W6 dem Stamm an, auf dessen Gebiet sich die Helden gerade befinden, bei einer 6 zum jeweils anderen Volk.

Die Waldmenschen sind den Helden im Regenwald natürlich überlegen. Es bedarf schon einer Sinnesschärfe-Probe+10, um die Eingeborenen auszumachen, bevor sie Ihre Recken umzingelt haben. Sollten die Waldmenschen zu He-Sches Stamm gehören, gibt es keine weiteren Probleme, sind sie aber von der Gegenseite, kommt es zunächst zum Austausch diplomatischer Floskeln ("Haben euch die zahnlosen Greise aus eurem Dorf gejagt?"). Möglicherweise greift man auch zu den Waffen. Für diesen Fall geben wir hier die Werte der Waldmenschen an:

Werte der Waldmenschen:

MU 14; LE 45; AT/PA 12/10; TP (Speer) 1W+3; RS 0; MR -4; MK 11

3. Riesenaffen

Eine Horde riesenhafter Affen, von denen einige bis zu vier Schritt groß sind, kreuzt den Weg der Helden. Mißtrauisch beäugen einige dieser dunkelbraun bepelzten Ungetüme die Gruppe. Ihre Recken tun gut daran, die Riesenaffen nicht zu reizen. Ein einmal in Rage geratenes Tier entwickelt ungeahnte Kräfte und verfolgt erbarmungslos einen fliehenden Gegner. Verhalten sich die Helden ruhig und vorsichtig, dürfte die Begegnung glimpflich abgehen, sofern die Horde keine Jungtiere dabei hat. Anderenfalls sehen die Männchen die Nachkommenschaft bedroht und greifen an.

Werte der Riesenaffen:

MU 15; LE 40; AT/PA 8/7 (7/3); TP 3W+2 (3W+10); RS 2; MR 4; MK 15

Die Werte in Klammern beziehen sich auf einen in Rage geratenen Riesenaffen.

4. Palmviper

Blitzschnell schießt der Kopf einer kleinen, grünen Schlange aus dem Gebüsch und beißt einen Helden an einer ungeschützten Stelle. Danach verschwindet das Tier im schützenden Grün.

Dem Helden steht eine Gefahreninstinkt-Probe zu. Bei Gelingen kann er dem überraschenden Angriff mit einer Probe auf die Grundparade (Ausweichen) entgehen.

Werte der Palmviper:

MU 7; LE 12; AT/PA 14/0; TP 1W+3 (+5W6 Gift); RS 1; MR 3; MK 10

5. Würgeschlange

Während des Durchquerens eines Flusses nähert sich das zehn Schritt lange, goldbraun gezeichnete Reptil. Es ist den bis fast zum Bauch im Wasser watenden Helden an Geschwindigkeit überlegen und hat die Gruppe rasch einge-

holt. Die Schlange versucht, einen Helden zu umschlingen (gelungene Attacke). Dieser kann sich durch eine GE-Probe entwinden. Mißlingt diese, nimmt er 1W+1 Schaden. In der nächsten Runde darf der Held eine weitere Probe +1 würfeln, dann +2 usw. In jeder Runde verursacht auch die Schlange 1W Schadenspunkte mehr.

Werte der Würgeschlange:

MU 18; LE 40; AT/PA 15/0; TP 1W+1 (2W+1 usw.); RS 1; MR 5; MK 16

6. Säbelzahniger

Die Helden haben einen Säbelzahniger aufgeschreckt, der die Gruppe daraufhin wütend angreift.

Werte des Säbelzahntigers:

MU 22; LE 45; AT/PA 15/7; TP 3W+2 (Rachen), 1W+5 (Pranken); RS 1; MR -2; MK 50

Der Säbelzahniger hat zwei Attacken pro Kampfrunde, allerdings immer nur gegen einen Helden.

Kleine Quälgeister

Doch nicht nur die großen Tiere sind eine Gefahr für die Helden. Es ist vielmehr das Ungeziefer, das der Gruppe besonders zu schaffen macht.

Moskitos

An erster Stelle seien hier natürlich die Moskitos genannt. Ihr Gift ist zwar relativ ungefährlich, doch verursacht es eine Rötung der Haut verbunden mit sehr unangenehmen Juckreiz. Ein Schwarm besteht aus 5W20 Tieren, die sich gleichmäßig verteilt auf die Gruppe niederlassen. Um sich von den Plagegeistern zu befreien, legt jeder Held eine Gewandtheitsprobe ab. Gelingt diese, hat er ein Tier erschlagen, unterwürfelt er den halben GE-Wert, summen fortan zwei Moskitos in Borons Hallen, und bei einer eins machen sogar drei Tiere ihren Frieden mit den Göttern. Jedes Insekt, das jetzt noch übrig ist, verursacht 1/4 SP. Die Gesamtsumme der erlittenen SP ist zugleich die Wahrscheinlichkeit, an Sumpffieber zu erkranken. Den Waldmenschen machen die Moskitostiche wenig aus, auch sind sie gegen das Sumpffieber immun.

Gelbschwanzskorpione

Skorpione haben die unangenehme Eigenschaft, sich Schuhwerk, Decken und ähnliches als Nachtlager auszusuchen. Paßt man nicht auf, wird man leicht gestochen. Der Stich ist nicht sehr gefährlich, aber äußerst schmerzhaft. Er verursacht 1W SP zuzüglich 3W durch Gift.

Vogelspinnen

Ihr Gift wird ebenso oft überschätzt wie ihre Angriffslust. Die Vogelspinne, die mitnichten nur im Dschungel, sondern in jeder Landschaft zwischen Punin und Brabak vorkommt, verursacht mit ihrem Biß 1W+1 SP zuzüglich 1W20 durch Gift. Das ist eine Dosis, die für einen gesun-

den, erwachsenen Menschen eigentlich nicht tödlich ist - wenn man jedoch bereits durch andere Widrigkeiten geschwächt wurde ...

Fortbewegung

Meisterinformationen:

He-Sche warnt die Helden eindringlich davor, den Pfad zu verlassen. Das Marschtempo beträgt drei Meilen pro Stunde, im bergigen Land der Oijaniha sogar nur zwei Meilen pro Stunde. (Danach erfolgen die erwähnten Abzüge infolge Erschöpfung.) Wollen die Helden den Weg unbedingt verlassen, so müssen sie sich mit geeigneten Waffen einen Pfad durch den Urwald bahnen. Sie können dann nur noch

eine Meile pro Stunde hinter sich bringen und müssen zudem durch eine gelungene Orientierungsprobe beweisen, daß sie sich in der von ihnen gewünschten Richtung fortbewegen.

Mißlingt die Probe, legt der Meister die Himmelsrichtung beliebig mit dem W20 fest:

1 - 5	Norden
6 - 10	Osten
11 - 15	Süden
16 - 20	Westen

Die Orientierungsprobe kann stark erleichtert oder gebietsweise ganz unterlassen werden, wenn es ein paar eindeutige Landmarken gibt.

C. Das Dorf der Weißen

Allgemeine Informationen:

Vor euch wächst das Dickicht dichter denn je. Der Boden ist von Wasserlöchern und sumpfigen Stellen durchsetzt. Schilfartiges, scharfkantiges Gras ragt mehr als 3 Schritt in die Höhe und macht ein Fortkommen fast unmöglich. Das ständige Zirpen und Summen in der Luft wird von eigenartigen, heiseren Schreien überlagert. Die verschiedensten Vögel krächzen und kreischen um die Wette, das Lärmen scheint euch zu gelten, und die Vögel mühen sich, einander mit ihren Alarmschreien zu übertönen.

He-Sche führt euch auf einem schmalen Pfad durch dieses Gewirr aus dampfendem Grün.

Meisterinformationen:

Einmal an jedem Tag, ziemlich genau um die Mittagszeit, verstummen plötzlich alle Geräusche. Schildern Sie die Stille den Helden möglichst gespenstisch. Sie sollen den Eindruck gewinnen, daß etwas Schreckliches jetzt über sie hereinbrechen werde. Die Hitze wird noch drückender, und wenige Augenblicke später beginnt ein Gewitter, wie es die Helden selten erlebt haben. Etwa eine halbe Stunde gießt es wie aus Eimern, dann beruhigt sich das Wetter wieder. Nach und nach setzt erneut die auch nachts niemals verstummende Geräuschkulisse des Dschungels ein.

Im Regenwald wachsen natürlich auch eßbare Pflanzen. Bei einer erfolgreichen Probe auf Pflanzenkunde können die Helden Sakowurzeln, Elmerichnüsse oder Dasselblätter finden. Wahrscheinlich reicht das aber nicht, um den täglichen Bedarf der gesamten Gruppe zu decken. So muß noch ein wenig gejagt werden, wenn die Vorräte aufgebraucht sind.

Es gibt aber neben den eßbaren Pflanzen auch solche, die ihrerseits gerne die Helden verspeisen möchten. Die *Disdychonda* ist so eine fleischfressende Pflanze. Um einen grünbraunen, ein Schritt hohen und sehr dicken Stamm mit violetter, glockenförmiger Blüte liegen gewöhnlich vier

großflächige, fleischige Blätter von tiefgrüner Farbe. Wann immer ein Opfer eines dieser Blätter betritt, rollt sich dieses blitzschnell zusammen und versucht, die Beute zu fassen (AT: 8). Die Blätter sondern ein lähmendes Gift ab, das 1W6 SP pro KR verursacht. Jedes Blatt besitzt 10 LP, der Stamm 20 LP. Der Rüstungsschutz der Pflanze beträgt 4. Um einen gefangenen Helden zu befreien, müssen dem Blatt also 10 SP zugefügt werden.

Das kleine Dorf wurde vor genau 12 Jahren gegründet. Damals ließ sich eine Heldengruppe hier nieder, die des Kämpfens überdrüssig und an Erfahrung reich genug war. Einige hatten zu jener Zeit schon eine Familie, deren Kinder nun zu jungen Erwachsenen herangewachsen sind. Die Weißen leben mit den Yakosh-Dej in Frieden, es entwickelte sich sogar ein stetiger Handel, der zum Vorteil aller Beteiligten gedieh. Die Mittelländer haben früh erkannt, daß die Waldmenschen geradezu verrückt auf alles Süße sind. Dabei kam den Weißen zugute, daß einer ihrer Kumpane, Sahle Hick, bevor er sich auf Abenteuerreisen begab, bei seinem Vater, einem Konditor, in die Schule ging. Die Zutaten für seine Köstlichkeiten bezieht er aus Chorhop. Sahle Hick ist seither wegen seiner Fähigkeiten im Ansehen seiner Kameraden erheblich gestiegen. Bei ihren vormals erlebten Abenteuern war er ein zwar gern gesehener, aber auch ebensogern belächelter Mitstreiter, den sie wegen seines leichten Bauchansatzes und seinem lichten Haar oft "Kahl und Dick" nannten.

Ihrer Siedlung haben die Abenteurer keinen Namen gegeben. Für sie war sie bisher einfach "das Dorf". Unter den Waldmenschen ist dieser Ort als Tota-Kape bekannt, was soviel wie "süßes Wasser" heißt.

He-Sche macht die Helden eine Weile vor dem Erreichen des Dorfes auf die Siedlung aufmerksam. Er teilt der Gruppe auch mit, daß der Trampelpfad mitten durchs Dorf führt, aber von den Blaßhäuten keine Gefahr ausgeht.

Natürlich weiß er nicht, daß die Dörfler zu Horacs ersten "Kunden" zählten. So wird er ebenso überrascht sein wie die Helden, wenn man im Dorf entdeckt, welche verheerende Wirkung der Trank auf die Leute von Hoichem hatte. Die Mittelländer haben noch kürzlich mehrere Schläuche des Kukuka-Trankes von den Yakosh-Dej im Tausch gegen Zucker und Süßigkeiten erhalten.

Allgemeine Informationen:

Der Dschungel weicht zurück und macht einer kleinen Lichtung Platz, auf der acht Holzhäuser stehen. Rund um das Dorf haben die Bewohner verschiedene Pflanzen angebaut. Der Trampelpfad führt mitten durch das Dorf. Nirgendwo sind Menschen oder Haustiere zu sehen, eine fast gespenstische Stille liegt über dem Ort.

Meisterinformationen:

Zwischen Wohnhaus 2 und 3 kann man leicht eine Blutspur entdecken, die vom einen zum anderen Haus führen.

Allgemeine Informationen: (zu allen Wohnhäusern)

Jedes bewohnte Holzhaus besteht aus einem einzigen Raum von etwa 7 - 8 Schritt Breite, 5 - 6 Schritt Tiefe und 2 bis 3 Schritt Höhe. Die vier Fensteröffnungen sind durch Holzläden verschließbar. Vor der Eingangstür findet man jeweils eine kleine Veranda mit Geländer. Die Einrichtungen sind alle ähnlich und erscheinen recht spärlich und unkomfortabel. Dafür sind sie solide und zweckmäßig. Sie bestehen aus einem großen Tisch, Stühlen, Regalen und mit getrocknetem Moos und Tierfellen gepolsterten Bettstätten.

Meisterinformationen:

Natürlich findet man in den Hütten noch verschiedenen Kleinkram, meist jedoch aber Dinge, die man zum täglichen Leben braucht.

In jedem Wohnhaus, außer dem des Schelmes, fördert eine kurze Suche ein Gefäß (Krug, Topf, Flasche o. ä.) zutage, das mit dem Kukuka-Trank gefüllt ist. Die Helden erkennen am Geruch leicht, daß es sich um dieselbe Flüssigkeit handelt, die man auch bei dem Jäger fand.

Die ehemaligen Abenteurer haben hier weder Geld noch Gold versteckt. Alles, was sie in ihren früheren Unternehmungen erbeuteten, liegt in einer Truhe im Gemeinschaftsraum.

Die Häuser und Einrichtungsgegenstände hätten bis vor einiger Zeit einen ordentlichen und gepflegten Eindruck gemacht. In der Raserei haben die Leute allerdings so manches durcheinandergebracht. Wenn die Helden sich genauer umschaun, können sie sehen, daß einige Türen gewaltsam aufgebrochen wurden. Bei dem einen oder anderen Haus findet man deutliche Spuren eines gerade noch rechtzeitig gelöschten Brandes.

1. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Auf dem Bett liegt schlafend ein rundlicher Mann im Alter von etwa 50 Jahren.

Meisterinformationen:

Bei dem Mann handelt es sich um Sahle Hick, den wichtigsten Mann in der Siedlung für den Handel mit den Yakosh-Dej. Er ist von den Tobsuchtanfällen erschöpft und wacht nur durch energisches Schütteln der Helden auf. Dann sieht er sie mit glasigem Blick an. Informationen gibt er ihnen auch unter Gewaltanwendung nicht preis. Die Schmerzen scheint er nicht zu spüren. Wenn die Helden protestieren, teilen Sie ihnen ruhig mit, daß Sie sich der Abnormität durchaus bewußt sind, aber am Verhalten von Sahle nichts ändern können. Magische Befragungen hingegen sind möglich. Sahle Hick wird sich später bei "echten" Bewußtsein befinden, sich aber an nichts mehr erinnern. Unter der Bettstatt, am Kopfende, hat er einen Brabakbengel versteckt.

Sahle Hicks Werte (durch Kukuka-Trank modifiziert):

MU 11; LE 54; AT/PA 12/12; TP (Brabakbengel) 1W+5; RS 1; MR 1; MK 14

2. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Mitten auf dem Boden des Holzhauses liegt ein Mann mit stattlichem Körperbau. Sein Alter kann auf 45 Jahre geschätzt werden. An seiner linken Brust und dem Oberschenkel klaffen zwei schrecklich große Wunden. Die Blutungen sind zum Stillstand gekommen. Seine Hand umklammert ein ziemlich abgenutztes Bastardschwert, an dem ebenfalls Blutspuren zu sehen sind.

Rechter Hand der Eingangstür liegt ein etwa 16 Jahre alter Junge halb auf dem Bett. An seiner Stirn klebt geronnenes Blut. Die hintere Hälfte des Raumes ist mit einem Vorhang abgetrennt.

Meisterinformationen:

Hinter dem Vorhang schläft eine etwa 40jährige Frau, deren Kleidung an vielen Stellen zerrissen ist. Die Strohsäcke ihres Lagers sind aufgeschlitzt und der Inhalt liegt auf dem Boden verstreut.

Bei genauerer Untersuchung stellen die Helden Kratzspuren an Armen und Beinen der Leute fest. Alle drei leben noch, was man am flachen, aber regelmäßigen Atmen erkennt. Sie sind stark geschwächt und brauchen dringend Hilfe.

Der Mann heißt Darin Prell, die Frau ist seine Gemahlin Lana. Bei dem Jungen handelt es sich um Tar, den Sohn der beiden.

Darins Werte:

MU 15; LE 79 (jetzt nur noch 23); **AT/PA 19/14; TP** (Schwert) 1W+4; **RS 1; MR 5; MK 15**

Lanas Werte:

MU 14; LE 70 (jetzt nur noch 54); **AT/PA 14/12; TP** (Florett) 1W+3; **RS 1; MR 9; MK 10**

Tars Werte:

MU 10; LE 30 (jetzt nur noch 9); **AT/PA 10/8; TP** (Dolch) 1W+1; **RS 1; MR -2; MK 8**

Die Prells haben noch eine Tochter namens Eirun, die mit Terian Weiß verheiratet ist (siehe Haus 6).

3. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Die Einrichtung des Hauses ist völlig verwüstet. Tisch, Stühle und Regale samt Inhalt sind zertrümmert und liegen im Raum verstreut. In einer Ecke liegen in einer Blutlache eng umschlungen eine fast unbekleidete Frau und ein ebenso nackter Mann. Beide sind von Wunden übersät, leben aber noch.

Meisterinformationen:

Eine genaue Untersuchung des Raums fördert einen zerbrochenen Degen zutage. Auf dem Boden liegt ein Krug, aus dem eine braune Flüssigkeit (Kukuka-Trank) ausgelaufen ist. Die beiden Leute benötigen eigentlich dringend einen Heiler. Nach einer erfolgreichen Heilkunde Wunden-Probe, erwachen die beiden für kurze Zeit. Sie können jetzt von den Helden befragt werden. Dehnen Sie aber die Antworten und lassen Sie die Leute auch wirre und unzusammenhängende Dinge plappern - beispielsweise über die furchtbaren Gewitter am Mittag, riesige Spinnen, Egel, Panzerechsen und schreckliche Ungeheuer mit fünf Köpfen. Dazwischen lassen Sie einfließen, daß die beiden mit den Prells in Streit gerieten, der in einen erbittert geführten Kampf überging. Den Anlaß wissen sie nicht mehr.

Bei den beiden handelt es sich um Angor und Jalke Weiß, die Eltern von Terian, der mit Eirun Prell verheiratet ist. Beide sind so sehr geschwächt, daß wir auf die Spielwerte verzichten können.

4. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Als ihr versucht, das Haus zu betreten, stürmt plötzlich ein mit einem Zweihänder bewaffneter Kämpfer aus der Eingangstür.

Meisterinformationen:

■ Auf Rufen antwortet der Krieger - sein Name ist übrigens

Hulder - nicht. In seinem Wahn versucht er, sein Haus mit seinem Leben zu verteidigen. Entfernen sich die Helden von seinem Wohnhaus, setzt er ihnen im Glauben, sie in die Flucht zu schlagen, nach. Nehmen sie ihn gefangen, liefert er ihnen nur ohnehin offensichtliche Informationen. Er sich nicht bewußt, was sich in dem Dorf eigentlich abgespielt hat.

Hulders Werte (durch den Kukuka-Trank modifiziert):

MU 17; LE 88; AT/PA 16/14; TP: (Zweihänder) 1W+8; **RS 1; MR 7; MK 28**

5. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Viele Gegenstände im Innenraum liegen in scheinbar wahllosem Durcheinander verstreut. Ansonsten ist niemand anwesend.

Meisterinformationen:

Das Haus wird von einem Schelm bewohnt, der nicht gerade eine ausgeprägte Ordnungsliebe besitzt. Auch bei intensivster Suche finden die Helden kein Gefäß mit Kukuka-Trank. Der Schelm hält sich gerade im Gemeinschaftshaus auf.



6. Wohnhaus

Allgemeine Informationen:

Im Wohnhaus stehen an die der Eingangstür gegenüberliegenden Wand gepreßt eine etwa 20jährige Frau und ein gleichaltriger Mann, der sie mit einem schweren Dolch wohl vor euch zu schützen versucht. Aus ihren Blicken spricht Angst, aber auch Haß.

Meisterinformationen:

Das junge Ehepaar (Eirun Prell und Terian Weiß) ist noch halbwegs bei Sinnen. Die beiden fürchten sich vor den Helden, können aber durch gutes Zureden beruhigt werden. Sie wissen, daß das über die Siedlung hereingebrochene Unheil mit dem Kukuka-Trank zusammenhängt, den sie von den Yakosh-Dej gegen Süßigkeiten und Zucker kaufen. Sollten die Helden zu den Waffen greifen, verteidigt sich das Paar mit dem Mut der Verzweiflung.

Terians Werte:

MU 13; LE 40; AT/PA 12/9; TP (Schw. Dolch) 1W+2; RS 1; MR -1; MK 13

Eiruns Werte:

MU 11; LE 51; AT/PA 13/12; TP (Dolch) 1W+1; RS 1; MR 1; MK 14

7. Gemeinschaftshaus (Küche)

Allgemeine Informationen:

Dieses Haus ist etwas größer als die anderen. Es hat keine Veranda. Stattdessen findet sich an einer Seite ein breites Vordach, unter dem Wurzeln, Blätter und Früchte zum Trocknen ausgebreitet sind. Nahe der Hauswand liegen Dreschflügel, Netze, Hacken, Sichel, Hammer, Messer und andere Werkzeuge. Durch den Kamin steigt etwas Rauch auf.

Meisterinformationen:

Möglicherweise wollen die Helden das Haus nicht ohne weiteres betreten. Immerhin steigt ja Rauch aus dem Kamin auf, was darauf hindeutet, daß vielleicht jemand anwesend ist. Tatsächlich hält sich der Schelm Karster Fix in der Hütte auf. Er ist aber harmlos, solange man ihm nicht aggressiv begegnet. Die Helden können durch ein geöffnetes Fenster den Innenraum ausspähen.

Allgemeine Informationen:

Im Innern des Hauses stehen ein großer Tisch und 9 Stühle. Hier wird offenbar das gemeinsame Essen eingenommen. Überall an den Wänden sind mit Krügen, Schüsseln, Töpfen und Pflanzen gefüllte Regale angebracht. Zusätzlich stapeln sich in einer Ecke eine Truhe und mehrere Kisten. Außerdem gibt es einen zweiten, etwas kleineren Tisch zur Zubereitung

der Mahlzeiten. Dieser steht neben einem großen Kamin. Ein arglos dreinblickender, etwa 1 Schritt großer Mann, dessen Alter schwer zu bestimmen ist, kocht sich gerade ein Süppchen über dem Feuer.

Meisterinformationen:

Betreten die Helden die Hütte, blickt der Schelm ihnen mit gerunzelter Stirn entgegen, rührt dann aber wortlos weiter im Topf. Daß Karsten Fix ein Schelm ist, wissen die Helden nicht. Sie können es aber leicht aufgrund der Zauber erahnen, die Karster vom Stapel läßt, wenn die Gruppe ihm unfreundlich begegnet. Sein momentaner Gemütszustand ist eher verbittert. Er ist der einzige Bewohner der Siedlung, der nicht nach dem Kukuka-Trank süchtig ist. Das bittere Zeug war ihm schon immer zuwider. Die Zusammenhänge zwischen dem Getränk und dem ständig schlimmer werdenden Wahnsinn sind ihm bewußt. Er selbst kann nichts dagegen unternehmen und bittet die Helden, die Ursache zu beseitigen. Karster versucht schon seit etwa zwei Wochen, ein magisches Heilmittel zu finden. Allerdings ward ihm noch kein Erfolg beschieden. Für hilfsbereite Helden, die der ganzen Angelegenheit auf den Grund zu gehen versprechen, bietet er seinen gesamten Vorrat an magischen Heiltränken an (insgesamt für 50 LP). Die Truhe in der Ecke beinhaltet übrigens den Rest der von den Siedlern in ihrem ehemaligen Abenteuerleben gesammelten Schätze. Außer der Summe von 98 Duakten in den unterschiedlichsten Geldstücken besitzen die Gegenstände allerdings eher Erinnerungswert. Die Kisten sind mit Wein, Tabak, Zucker, Salz, Mehl, Weizen und ähnlichen Dingen gefüllt, die sich die Siedler von Händlern aus Chorhop bringen lassen.

Karsters Werte:

MU 11; LE 58; AE 54; AT/PA 16/10; TP (Degen) 1W+3; RS 1; MR 11; MK 22

Karster wendet nur dann Magie an, wenn die Helden ihn dazu zwingen. Das Gelingen seiner Zauberproben liegt dabei in Ihrem Gutdünken.

8 Werkstatt

Allgemeine Informationen:

Bei diesem Haus handelt es sich offensichtlich um eine Werkstatt, wie man unschwer an den Werkzeugen und manch halbfertigen Dingen erkennen kann.

Meisterinformationen:

Die Helden können sich unbeobachtet oder auch mit Erlaubnis von Karster Fix mit Waffen oder Werkzeugen eindecken. Zur Auswahl stehen allerdings nur einige "gewöhnliche" Waffen aus der Waffentabelle des Basis-Spiels. Da sie schon häufig benutzt wurden, liegt ihr Bruchfaktor um 2 oder 3 höher als der einer neuen Waffe.

D. Das Lager der Yakosh-Dej

Allgemeine Informationen:

In der Ferne hört ihr das mächtige Tosen eines Wasserfalls. Durch die Bäume hindurch erkennt ihr ein Felsmassiv. Die Wand ragt etwa 60 bis 70 Schritt fast senkrecht auf. He-Sche macht euch darauf aufmerksam, daß sich dort ein Dorf der "dreckfressenden" Yakosh-Dej befindet.

Meisterinformationen:

Plan 5 zeigt die Ansiedlung. Wenn sich die Helden dem Lager bis auf etwa 1 oder 2 Meilen genähert haben, kann es durchaus passieren, daß sie auf zufällig durch den Dschungel streifende Yakosh-Dej treffen. Der Spielleiter würfelt in jeder Spielrunde einmal mit dem W6. Bei einer 1 kommt es zu einer Begegnung mit 2 Yakosh-Dej. Die Helden entgehen der Begegnung mit einer Verstecken-Probe-4. Gelingt die Probe nicht, kommt es zu einem Kampf. Möglicherweise stehen die Gegner der Helden unter dem Einfluß des Kukuka-Tranks. Dann sind ihre Werte entsprechend zu modifizieren.

Werte der Yakosh-Dej

MU 14; LE 50; AT/PA 15/13; TP (Speer) 1W+3; RS 0; MR -7; MK 16

Ansonsten ist es nicht allzu schwer, das Lager zu umgehen. He-Sche ist aber der Meinung, daß man es einmal beschleichen solle. Es ist immer gut, über die Stärke des Feindes unterrichtet zu sein. Sollten die Helden auf den Vorschlag ihres Freundes eingehen, können sie sich mit einer Schleichprobe dem Dorf nähern. Aus einem sicheren Versteck heraus (Verstecken+2) können sie das Treiben in der Siedlung beobachten.

Allgemeine Informationen:

Der Wasserfall hat eine Breite von 20 Schritt und überdeckt mit seinem Getöse jedes andere Geräusch. Am Felsmassiv ist keinerlei Aufstiegsmöglichkeit zu erkennen. Das Lager besteht aus ungefähr 40 Hütten. Sie sind aus Holz von den Stämmen und Ästen der Bäume gebaut, ihre Dächer sind mit Blättern gedeckt.

Die Baumriesen hat man als Schutz gegen den mittäglichen Regen und die Sonne stehengelassen. Baumaterial für eine neue Hütte, Brennholz und sogar Waffen liegen achtlos im Lager verstreut. Über den Fluß haben die Yakosh-Dej einen zwei Schritt breiten Steg auf Pfählen errichtet, von wo aus ein Weg nach Norden führt. Anscheinend wird das Dorf nicht bewacht.

Meisterinformationen:

Am Vormittag sehen die Helden im Lager fast ausschließlich Kinder im Lager. Nur ganz wenige Erwachsene verlassen ab und zu ihre Hütte, um eine andere zu betreten

oder im Wald zu verschwinden. Die meisten schlafen ihren Kukuka-Rausch aus (siehe Anhang).

Begegnen die Helden einigen Yakosh-Dej am Vormittag, gelten die durch den Kukuka-Trank veränderten Werte, am Nachmittag die normalen. Die Yakosh-Dej verhalten sich nachmittags nicht direkt angriffslustig, auf jeden Fall aber feindselig.

Bei Einbruch der Dunkelheit versammelt sich die Dorfgemeinschaft an der Feuerstelle und trinkt den Kukuka-Trank. Dabei führen die Yakosh-Dej Tänze auf und geben sich sehr ausgelassen. Unbemerkt durch das Lager zu schleichen scheint unmöglich, da die Waldmenschen im ganzen Lager herumtoben. Gegen Mitternacht verschwinden sie in ihren Hütten. Wachen sind keine zu sehen.

Mittels einer Klugheitsprobe+4 kann man feststellen, daß sich für die Anzahl der Hütten zu wenige erwachsene Krieger im Dorf befinden. Wie viele fehlen, läßt sich allerdings nicht abschätzen, ebenso kann man nicht in Erfahrung bringen, wo sie hingegangen sind. Ihnen sei jedoch verraten, daß sich etwa 25 Männer und Frauen mit Horac auf den Weg zum Kun-Kau-Peh gemacht. Die Helden werden später noch auf Spuren des Trupps stoßen. Es befinden sich jetzt noch etwa 30 erwachsene Krieger im Dorf.

Hier ihre Werte (unter dem Einfluß des Kukuka-Trankes):

MU 17; LE 50; AT/PA 18/10; TP (Speer) 1W+3; RS 0; MR -7; MK 25

Bis Mitternacht gelten die modifizierten Werte, nach Mitternacht die normalen. (Diese finden Sie weiter oben in den Meisterinformationen.) Die Yakosh-Dej erwachen aus ihrem tiefen Schlaf nur durch grobe Handgreiflichkeiten. Am Nachmittag und nach Mitternacht können die Helden also problemlos durch das Lager gehen. In den halboffenen Hütten finden sie jeweils circa 6 schlafende Yakosh-Dej vor. Wollen sie die Hütten trotzdem untersuchen, genügt eine Schleichprobe-2, damit kein Waldmensch erwacht. Mißlingt die Probe, erhebt sich ein Yakosh-Dej von seinem Lager. Er hat momentan seine normalen Werte. Kommt es zu einem Kampf, erwachen auch die anderen Yakosh-Dej dieser Hütte. Außer Buschmessern werden die Helden kaum etwas Interessantes finden.

Passen die Helden am Vormittag einen günstigen Moment ab, um durch das Lager zu gehen, oder wählen sie den Nachmittag, dann begegnen sie nur den Kindern. Diese können mit Süßigkeiten (oder auch einem anderen Geschenk) zufriedengestellt werden.

Der Weg nach Norden ist offensichtlich vor nicht allzu langer Zeit angelegt worden und ist He-Sche unbekannt. Er führt zu Horacs Hütte. Der Alchimist hat es vorgezogen, aus Sicherheitsgründen etwas abseits der Yakosh-Dej Quartier zu beziehen.

Horacs Hütte

Meisterinformationen:

Horacs Hütte ist verlassen. Die Yakosh-Dej haben die restlichen Schläuche mit dem Kukuka-Trank ins Dorf gebracht. Seitdem lassen sie sich hier nicht mehr blicken. Allerhöchstens kommt zufällig ein Krieger, der auf die Jagd geht, hier vorbei. Es bedeutet also keine Schwierigkeit für die Helden, die Hütte zu durchsuchen.

Das Gebäude ist in zwei Räume unterteilt, die mit einem offenen Durchgang verbunden sind. Im nördlichen wohnte der Alchimist selber, im südlichen befand sich sein Laboratorium. Man betritt die Hütte über den nördlichen Raum.

Der nördliche Raum

Allgemeine Informationen:

In einer Ecke steht ein einfaches Feldbett, an dessen Pfosten eingetrocknetes Blut klebt. Daneben findet sich eine offene Truhe. Kleidungsstücke nach der Mode des lieblichen Feldes und leere Pergamente liegen auf dem Boden verstreut. Ein Schreibtisch ist über und über mit Tinte besudelt. Vom dazugehörigen Stuhl sind nur noch Trümmer vorhanden.

Meisterinformationen:

Daß hier ein Kampf stattgefunden hat, ist offensichtlich. Die Yakosh-Dej haben Horac kurzerhand gefangegenommen, nachdem er sich weigerte, weiterhin den Kukuka-Saft zu destillieren. Jetzt wird der Alchimist von einigen Kriegern zum Kun-Kau-Peh gebracht, wo er der Geisterspinne geopfert werden soll.

Wie jeder gute Wissenschaftler hat Horac ein Tagebuch über seine Arbeit geführt. Es liegt unter einem Kleidungsstück. Die Helden können hierin nachlesen, woran Horac arbeitete. Der Alchimist hat auch Notizen über die unvorhergesehene Wirkung des Trankes sowie die Ereignisse der letzten Wochen gemacht. Die genaue Formel zur Herstellung des Elixiers enthält das Tagebuch nicht; ein Vermerk deutet vielmehr darauf hin, daß Horac sich die Formel auswendig eingeprägt und dann vernichtet hat, damit sie nicht in falsche Hände fällt.

Der südliche Raum

Allgemeine Informationen:

Auf mehreren Tischen liegen rotbraune, dreifingerige Blätter, außerdem Messer in den verschiedensten Größen und aus Stein gehauene Stöbel.

An einer Wandseite steht aufrecht ein Zylinder, aus dessen Mitte eine Spindel mit einem Gewinde ragt. An dem Gewinde kann mit einem langen Hebel ein Deckel in den Zylinder hineingedreht werden.

In der Mitte des Raumes befinden sich drei Glaskolben, die oben durch Röhren miteinander verbunden sind. Die beiden äußeren stehen jeweils auf einem Gestell über einer kleinen Feuerstelle, der mittlere hingegen in einem mit Wasser gefüllten Behälter.

Meisterinformationen:

In der Kelter - das ist der Zylinder - wird das Extrakt aus den Kukuka-Blättern gepreßt. Es wird in den einen äußeren Glaskolben gegeben, während der zweite andere Zutaten aufnimmt. Die Ingredienzen verdampfen durch Erhitzung und gelangen so in den mittleren Kolben. Dort vereinigen sich die Bestandteile und kühlen durch das Wasserbad schnell ab. Horac hat diese Anlage in Chorhop bauen und von den Yakosh-Dej in den Dschungel bringen lassen.

Die einzelnen Bestandteile der Anlage sind zu zerbrechlich, als daß die Helden sie abbauen und mitschleppen könnten. Leider kann die wertvolle Destille bereits jetzt als für immer verloren gelten, denn kurz nachdem die Helden die Hütte verlassen haben, werden Kinder dort eindringen und bei dem Versuch, selbst den kostbaren Saft herzustellen, den 'die Krieger trinken', die gesamte Anlage restlos demolieren.

Die Quelle des verhängnisvollen Kukuka-Saftes darf also als bereits versiegt gelten, da Horac der einzige ist, der den Produktionsprozeß beherrscht, er jedoch inzwischen in geistiger Umnachtung versunken ist. Doch das können die Helden nicht wissen - für sie ist das Abenteuer noch lange nicht zu Ende. Zunächst einmal sollten sie sich daranmachen, Näheres über Horacs Schicksal herauszufinden.

Im Oijaniha-Land

Meisterinformationen:

Auf dem weiteren Weg finden die Helden Spuren, die der Yakosh-Dej-Trupp, der mit Horac zum Kun-Kau-Peh zieht, verursacht hat. Die Waldmenschen haben sich zwar große Mühe gegeben, keine allzu deutliche Fährte zu hinterlassen, doch das ist bei solch großer Anzahl nicht leicht, zumal man noch einen Gefangenen dabei hat. So stößt Ihre Gruppe ab und zu auf Pfeilspitzen, Fußabdrücke, Essens-

reste und Stoffetzen, die eindeutig von der Kleidung eines Mittelländers kommen. Da die Yakosh-Dej im Gänsemarsch gehen, läßt sich ihre Anzahl nicht aus den Spuren entnehmen. Das Alter der Fährte kann man mit einer Probe+10 auf zwei bis drei Tage schätzen. Falls die Helden auf die Untersuchung von Horacs Hütte und die Beobachtung der Yakosh-Dej-Siedlung verzichtet haben, wissen sie nicht genau, wen sie vor sich haben.

E. Die Brücke am Südask

Allgemeine Informationen:

In etwa 100 Schritt Entfernung endet das Blätterdach abrupt und wie mit einem Messer abgetrennt. Gleißendes Sonnenlicht fällt hernieder und blendet euch. In der Ferne, jenseits der Helligkeit, setzt sich der Dschungel fort.

Meisterinformationen:

He-Sche erklärt den Helden, daß sie nun den Fluß Südask mittels einer Hängebrücke überqueren müssen.

Allgemeine Informationen:

Nach kurzer Zeit steht ihr vor der Schlucht. Die steilen Felswände fallen mehr als vierzig Schritt in die Tiefe ab. Unten fließt der Südask. Seine gelben Fluten zwingen sich behäbig durch das steilwandige Bett. Auf einer kleinen Sandbank in einer Flußbiegung könnt ihr mehr als ein Dutzend schlafender Krokodile entdecken - winzig klein erscheinen sie, wenn man sie aus dieser Höhe betrachtet. Über die Schlucht spannt sich über eine Länge von 100 Schritt eine aus Lianen und dünnen Baumstämmen gebaute, 1 Schritt breite Hängebrücke. Der Gedanke, die gähnende Tiefe auf dieser zerbrechlich wirkenden, schaukelnden Konstruktion zu überqueren, hat etwas Beklemmendes.

Meisterinformationen:

Die Hängebrücke wird von zwei stabilen, aus mehreren Lianen gewickelten Strängen getragen, die auf jeder Uferseite in Bodenhöhe an einem dicken Baumstamm befestigt sind. An diese Stränge haben die Mohas im Abstand von einem halben Schritt eineinhalb Schritt lange Lianen geknüpft, die senkrecht nach unten führen. An deren Ende wiederum verlaufen parallel zu den obigen starken Halte-tauen Lianen, die ihrerseits der Befestigung von Ästen und zurechtgeschnitzten Balken dienen. Auf diesen Brettern kann man den Südask sicher überqueren. Gefahr bestünde nur bei Sturm.

Auch He-Sche versichert, daß die Hängebrücke sehr sicher ist und es seines Wissens noch keine Unfälle gab, und rät den Helden eindringlich von einer anderen Art der Überquerung (Schwimmen, Floß o. ä.) ab, da der Südask voller Krokodile sei. Außerdem müßte man ja auch erst einmal den steilen, glatten Fels hinunterklettern (Probe+7).

Trotzdem muß jeder Held, der die Brücke betreten will, eine Höhenangstprobe ablegen.

Allgemeine Informationen:

Ihr habt ungefähr ein Drittel der Hängebrücke passiert, als am anderen Ende vier Waldmenschen auftauchen. Es handelt sich um zwei Männer und zwei Frauen. Einer von ihnen ist offensichtlich verletzt. Sie sind bis auf den Lendenschurz

nackt, die Köpfe haben sie bis auf eine schmale Bürste in der Mitte kahlgeschoren, eine der Frauen hat ihr verbliebenes Haar feuerrot gefärbt. Um den Hals tragen die Waldmenschen Ketten aus bunten Holzperlen. Ihre Körper sind mit roten Federn und abenteuerlich anmutenden Bemalungen geschmückt, rote und blaue Streifen ziehen sich von der Nase über die Wangen bis hinunter zum Kinn. Einer von ihnen trägt einen kleinen silbernen Gegenstand an einer Schnur um den Hals, der andere einen Hut mit Fasanenfeder, ein Kleidungsstück, das zur Zeit im Lieblichen Feld in Mode ist. Bewaffnet sind die Leute mit Speeren, Bögen und Blasrohren. Die Schrumpfköpfe an ihren Gürteln verraten, daß sie wahrscheinlich nicht friedfertig gestimmt sind und vermutlich keine leichten Gegner sein werden. Als sie euch erblickt, hält die Anführerin des kleinen Trupps an, stützt sich lässig auf ihren Speer und grinst euch an. Nach einer Weile betritt sie die Brücke und nähert sich auf dem schaukelnden Untergrund mit erstaunlich behenden Schritten. "Yakosh-Dej", knurrt He-Sche verächtlich und spuckt aus.

Meisterinformationen:

He-Sche erkennt die Stammeszugehörigkeit der Gegner an den roten Federn des Purpurbeos. Wie sich die Helden bestimmt schon denken können, dürften Verhandlungen in diesem Augenblick aussichtslos sein. Die Yakosh-Dej greifen nacheinander die Helden an, wobei wegen der Breite der Hängebrücke immer nur ein Waldmensch und ein Abenteurer gegeneinander kämpfen können. Der vor-derste Held hat die Möglichkeit, einen Pfeil auf die Frau abzuschließen. Wegen des wackeligen Untergrunds muß er dazu allerdings eine Probe+12 bestehen. Das Schwanken der Hängebrücke behindert natürlich auch den Kampf. In jeder KR müssen die Kontrahenten deshalb eine Geschicklichkeits- (Gewandtheits-) Probe bestehen, um auf den Beinen zu bleiben. Mißlingt diese, hat der Gegner eine unparierbare Attacke frei. Schlägt der Wurf gar um vier oder mehr Punkte fehl, oder würfelt man eine 20, stürzt der Kämpfende die 40 Schritt ins Wasser, zieht sich 3W6-2 SP zu und darf sich zudem noch mit den Krokodilen auseinandersetzen. (Werte der Reptilien, siehe unten.)

Der Verletzte ist ein Unterhüptling der Yakosh-Dej. Seine Begleiter sind hervorragende Krieger, die ihn sicher wieder zurück ins heimische Dorf geleiten sollen. Offenbar hat es ihn schwer erwischt. Er ist so stark geschwächt, daß er nicht ohne Hilfe laufen kann und zu keinem Kampf fähig ist. Die Wunden wurden ihm von einem Schamanen der Oijaniha zugefügt, auf den die Helden im Verlauf des Abenteuers auch noch treffen werden.

Die Yakosh-Dej haben sich vor kurzem noch mit Kukuka-Saft gestärkt.

Werte der Yakosh-Dej (hervorragende Krieger):

MU 19; GE 16; LE 72; AT/PA 18/13; TP (Speer) 1W+4; RS 0; MR -4; MK 30

Kämpfen die Helden mit scharfen Hieb- oder Schwertwaffen, besteht die Gefahr, daß sie versehentlich die Halteseile der Brücke durchschlagen. Würfeln Sie bei jeder mißlungenen Attacke mit dem W20: Bei 18, 19 oder 20 wurde die Seile getroffen. Drei solcher Treffer reichen, um die Konstruktion dermaßen zu schwächen, daß die Seile reißen. Die Kämpfer in der Mitte landen dann auf alle Fälle im Wasser, nur wer höchstens 20 Schritte vom Rand entfernt steht, kann sich mit einer GE-Probe+7 am Tau festhalten und saust mit der halben Brücke gegen den Felsen.

Der Aufprall wird durch die Seile und Planken ein wenig gedämpft, bringt aber immer noch W20+5 SP ein. Miß-

lingt die GE-Probe, bleibt dem Helden nichts anderes übrig, als dem Gesetz der Schwerkraft zu folgen.

Wer im Wasser landet, wird sofort von 1W6 Krokodilen angegriffen. Der Fluß ist so tief, daß man nicht stehen kann. Dieser Umstand hat dem "gefallenen Helden" zwar das Leben gerettet, sorgt aber andererseits dafür, daß man schwimmend kämpfen muß und nur kleine Waffen mit höchstens 1W+2 TP einsetzen kann.

Werte der Krokodile:

MU 12; LE 20; AT/PA 8/5; TP 2W; RS 4; MR 5; MK 25

Streuen Sie in unregelmäßigen Abständen zwischen die Kampfrunden Schwimmproben ein. Eine verpatzte Probe führt zu einer unparierten Krokodil-Attacke. Ein Held benötigt mindestens drei erfolgreiche Schwimmproben, um sich an Land zu retten.

F. Der Schamane

Meisterinformationen:

Aufmerksame und sich achtsam durch den Dschungel bewegende Helden vernehmen des öfteren in den Bäumen über ihren Köpfen und im Gebüsch neben sich Geraschel. Auch eine gelungene Gefahreninstinkt-Probe weist auf einen Begleiter hin.

Falls die Helden einen Baum erklettern (Probe) oder im Busch nachsuchen, sehen sie eine kleine Gestalt schnell verschwinden, offensichtlich ein Waldmenschenkind. Der Knirps sucht so schnell wie möglich das Weite.

Die Helden können den Knaben verfolgen und mit Gewalt festhalten oder He-Sche bitten, ihn zu rufen. Der Oijaniha versteht zwar nicht, warum sich ein erwachsener Krieger mit einem spielenden Jungen abgibt, aber er wird dem Wunsch seiner Gefährten nachkommen. Ein paar scharfe Worte rufen den Knaben zur Ordnung.

Allgemeine Informationen:

Vor euch steht mit gesenktem Blick ein kleiner, vielleicht achtjähriger Oijaniha-Knabe. Keine Federn und keine Halskette schmücken ihn, seine Kleidung besteht nur aus einem einfachen Tuch um die Lenden. Das schulterlange, schwarze Haar ist mit Dreck und Blut verkrustet. Der Junge wirkt müde und erschöpft.

Nach einer Weile, so als müßte er erst allen Mut zusammennehmen, stammelt er ein paar Worte, die ihr nicht versteht. He-Sches strenger Blick wird milde. Euer Gefährte entgegnet dem Knaben etwas, das entschieden freundlicher klingt als die strengen Worte von vorhin.

Daraufhin blickt der Junge auf und läßt einen wahren Redeschwall über euch hereinbrechen. Seine Stimme klingt sehr aufgeregt, und er deutet immer wieder in westliche Richtung.

Meisterinformationen:

Mohische Eltern lieben ihre Kinder sicher nicht weniger als Mittelländer die ihren. Dennoch haben die Kleinen den Erwachsenen gegenüber Zurückhaltung zu wahren. Vor allem zu einem fremden Krieger dürfen sie nur reden, wenn sie gefragt wurden. Diese Disziplin wird ihnen schon früh anerzogen und geht ihnen in Fleisch und Blut über. Hält sich ein Kind nicht daran, kommen die Eltern rasch in einen schlechten Ruf. Auch erwachsene Krieger und Jäger verhalten sich den weisen, alten Stammesmitgliedern gegenüber bescheiden und würden diese nie mit unnützem Geschwätz belästigen.

Falls einer der Helden Mohisch versteht, kann er das Gespräch mitverfolgen. Zunächst bittet der Kleine - er heißt übrigens Tuka - um die Erlaubnis, reden zu dürfen. Nachdem He-Sche zustimmt, erzählt der Knabe, daß sein Meister, der Schamane Par-Na, vorgestern von einem Trupp Yakosh-Dej angegriffen und schwer verletzt wurde. Nicht ohne Stolz fügt er hinzu, das Par-Na natürlich einem der "quakenden Frösche, die sich für Panther halten" auch übel mitgespielt hatte.

He-Sche übersetzt das Gespräch sinngemäß. Natürlich muß dem Mann geholfen werden, das gebieten Tsä und Peraine. Außerdem kann man vielleicht noch einiges über die Yakosh-Dej erfahren. Der Kleine kann jedenfalls nichts wirklich Brauchbares erzählen. Er hat sich mit seiner Schwester im Gebüsch versteckt, als der Kampf anfang (was sein gutes Recht ist, immerhin ist er noch ein Kind). Die Zahl der Gegner übertreibt er - voller Stolz auf den Schamanen - hemmungslos.

Allgemeine Informationen:

Ihr folgt dem Knaben ein kurzes Stück durch den Wald, bis

ihr zu einem mächtigen Baum kommt, in den Kerben eingeschlagen sind, so daß sie das Erklimmen des Stammes erheblich erleichtern. Oben könnt ihr in etwa 15 Schritt Höhe ein Baumhaus erkennen, das geschickt an den Stamm und zwei mächtige Äste eingepaßt wurde.

Auf dem Waldboden vor dem Baum liegt ein bewußtloser Mann. Neben ihm kniet ein vielleicht zwölfjähriges Mädchen. Es blickt auf, als ihr euch nähert. Ihr Gesicht zeigt deutlich die Verwandtschaft zu eurem kleinen Begleiter. Der Junge rennt auf seine Schwester zu und läßt einen ähnlichen Redeschwall auf sie herniederprasseln wie vorhin auf euch. Dabei deutet er mit dem Finger immer wieder in eure Richtung.

Meisterinformationen:

Par-Na braucht dringend Hilfe, die ihm Tuka und seine Schwester Taki nicht in ausreichendem Maße geben konnten. Der Schamane hat unglaubliches Glück, daß er noch lebt. Die Yakosh-Dej hielten ihn für tot und ließen ihn deshalb einfach liegen. Kampf konnte man das kurze Handgemenge eigentlich nicht nennen. Die Yakosh-Dej drangen zu mehreren auf den Schamanen ein und überwältigten ihn rasch. Trotzdem konnte er ihrem Anführer noch

schwere Wunden zufügen. Das geschah vor zwei Tagen. Par-Na hat viel Blut verloren, doch mit einer gelungenen Heilkunde Wunden-Probe kann er gerettet werden. Nach einigen Stunden kommt er wieder zu sich. Er kann berichten, daß er, als die Yakosh-Dej noch in der Nähe waren, kurz aus seiner Ohnmacht erwachte. Er stellte sich tot und lauschte den Worten der Feinde. Diese sprachen von Takehe, der Geisterspinne, die im Kun-Kau-Peh lebt, und daß sie die 'Macht über die Spinne gewinnen' wollten. Diese Worte scheinen Par-Na besonders zu erschüttern, auch wenn er sich nicht vorstellen kann, was die Yakosh-Dej tatsächlich im Schilde führen. Er ist sich jedoch gewiß, daß großes Unglück über alle Menschen hereinbrechen wird, wenn die Yakosh-Dej den heiligen Ort entweihen. Daß die Yakosh-Dej eine gefangene Blaßhaut mit sich führten, kann Par-Na ebenfalls erzählen.

Der Schamane bedankt sich bei den Helden und He-Sche für die Hilfe. Er ist zu schwach, um sie in He-Sches Dorf zu begleiten, und bedauert es zutiefst, daß er den Helden kein Geschenk mitgeben kann, da die Yakosh-Dej ihn selber und seine Hütte restlos ausgeplündert haben. Dafür kann sich die Gruppe aber Par-Nas Freundschaft sicher sein.

3. Kapitel: Im Kun-Kau-Peh

Meisterinformationen:

Nach mehreren Tagesreisen haben die Helden endlich ihr Ziel, He-Sches Dorf im Kun-Kau-Peh, erreicht. Die Yakosh-Dej sind bereits vor zwei Tagen in das Tal gekommen. Sie haben sich nicht in der Nähe des Dorfes aufgehalten, sondern sind direkt zur verlassenen Stadt Kokanu weitergezogen, wo die Geisterspinne Takehe lebt.

Sie wollen hier nicht nur Horac opfern, sondern verfolgen noch einen weiteren verwegenen und frevlerischen Plan: In ihrem Wahn wollen sie die Take-Ca ermorden, die Schamanin der Geisterspinne, die seit Generationen aus den Reihen der Oijaniha stammt. In Zukunft soll eine Yakosh-Dej dieses heilige Amt bekleiden.

Ein Plan in der Heftmitte zeigt eine Übersicht des Tals.

G. He-Sches Dorf

Allgemeine Informationen:

Plötzlich erschallt ein lauter Pfiff. Noch ehe ihr richtig begreift, seid ihr von etwa einem Dutzend mit Speeren bewaffneten Oijaniha umzingelt. Nach einigen Augenblicken erkennen sie in He-Sche ihren Stammesgenossen wieder und stimmen zur Begrüßung ein markerschütterndes Geheul an. Euch betrachtet man zunächst voller Mißtrauen, doch nachdem He-Sche einige Worte mit den anderen gewechselt hat, nimmt man euch freundlich auf. Gemeinsam geht es zum Lager.

He-Sches Dorf besteht aus einem runden Innenhof, um den herum eine ringförmige Palisade mit einem nach innen ragenden Dach erbaut ist. Die so entstandene riesige, runde Hütte ist durch Bastmatten in mehrere kleine unterteilt. Im Süden hat man einen Eingang gelassen, über den man in den Hof gelangen kann. Dort tollt eine Schar Kinder herum, die von ihrem Spiel abläßt und euch neugierig betrachtet, als ihr das Dorf betretet.

Meisterinformationen:

Plan 7 zeigt das Oijaniha-Dorf. He-Sche kann den Helden die Funktionen der Hütten mitteilen.

Im Norden der Ansiedlung befinden sich die Hütten des Stammesoberhauptes (O), des Schamanen (S) und eine große Hütte zum Abhalten verschiedener ritueller Huldigungen (H). Die große Feuerstelle (F) liegt in der Mitte des Hofes.

Die Einrichtung der Hütten besteht aus Matten, die aus Pflanzenfasern geknüpft wurden und als Bettstatt dienen. Ansonsten sind die Habseligkeiten der Oijaniha an einer Stelle der Hütte abgelegt.

He-Sche wartet nun geduldig auf die Begrüßung durch den Schamanen und den Häuptling. Er läßt sich einfach auf dem Boden nieder und deutet den Helden an, es ihm gleichzutun. Vorwitzige Kinder, die sich zu nahe an die Abenteurer heranwagen, verscheucht er mit ein paar barschen Worten.

Dann endlich erscheinen der Häuptling Takate und sein Sohn Toncu. He-Sche berichtet den beiden in raschen Worten, daß sich ein Trupp von etwa 20 Yakosh-Dej in der Gegend aufhalte. Der Häuptling runzelt die Stirn. Er ist sehr besorgt, weil ein guter Teil seiner Krieger sich zur Zeit auf einem mehrtägigen Jagdzug befindet. In dieser Zeit wurden mehrere der daheimgebliebenen Krieger scheinbar grundlos von 'tollwütigen' Yakosh-Dej erschlagen. Der Häuptling setzt eine Beratung darüber an, was nun zu tun sei. Auch die Helden sollten an dem Gespräch teilnehmen. Notfalls wird He-Sche übersetzen.

Wahrscheinlich wird man darüber übereinkommen, die nähere Umgebung des Dorfes abzusuchen. Einen Frevel wie das Eindringen in die verlassene Stadt Kokanu traute man hier den Yakosh-Dej in der Vergangenheit nicht zu, aber es ist offenkundig, daß die Mitglieder dieses Stammes sich in letzter Zeit sehr verändert haben und von bösen Geistern besessen sind. Auch gibt es zu denken, daß Par-Na die Geisterspinne Takehe erwähnt hat.

Eine intensive Suche in der Nähe des Lagers führt zu keinem Ergebnis: Man trifft auf keinen einzigen Yakosh-Dej. Natürlich haben sich die Feinde hier äußerste Mühe gegeben, keine Spuren zu hinterlassen. Mit einer Fährtsuchen-Probe+10 kann man allerdings erkennen, daß der Trupp wohl talaufwärts gezogen ist.

Nun kann es keinen Zweifel mehr geben: Die Yakosh-Dej haben endgültig den Verstand verloren und planen tatsächlich eine Freveltat gegen die Spinne und ihre heilige Stätte. Es ist an der Zeit, sich auf die Verfolgung zu begeben.

Der Häuptling befindet sich jedoch in einer verzweifelten Lage: Er muß das Heiligtum schützen und darf es gleichzeitig nicht wagen, das Dorf ohne den Schutz durch Krieger zurückzulassen. Also wird er jedes Hilfsangebot der Helden dankbar annehmen. Theoretisch wäre es denkbar, daß die Helden anbieten, den Schutz des Lagers zu übernehmen, während der Häuptling mit seinen Kriegern zum Heiligtum aufbricht - das ergäbe ein recht langweiliges

Finale für dieses Abenteuer. Also wollen wir hoffen, daß die Helden sich gemeinsam mit He-Sche zum Tal der Spinne begeben.

In diesem Fall stellt der Häuptling nach reiflicher Überlegung den Helden vier Krieger zur Seite - mehr kann er nicht erübrigen.



Kokanu

Allgemeine Informationen:

Am frühen Morgen macht ihr euch auf den Weg, die Yakosh-Dej zu finden. Ihre Fährte ist mehr schlecht als recht zu erkennen. Sie müssen jedoch irgendwo im oberen Ende des Tals sein. Euer Weg führt stetig bergan.

Meisterinformationen:

Um den Marsch nicht allzu reibungslos verlaufen zu lassen, können Sie noch einmal auf die Zufallsbegegnungen (Seite 25) zurückgreifen.

Allgemeine Informationen:

Gegen Abend erreicht ihr die heilige Stadt Kokanu. Niemand weiß mehr, wer sie wann erbaut hat und warum sie verlassen wurde. Die Häuser sind ohne Verwendung von Mörtel aus schweren, graugelben Quadern gemauert und terrassenförmig an den steilen Hang gebaut. Sie wirken erstaunlich gut erhalten. Nur die Decken, die vermutlich von Holzbalken getragen wurden, sind ohne Ausnahme eingestürzt. Alle

Holzteile sind in der feuchtwarmen Dschungelluft verrottet, ohne eine Spur zu hinterlassen. Aus einigen Hausmauern wachsen viele Schritt hohe Bäume. Vor zwei oder drei Gebäuden könnt ihr mit Speeren bewaffnete Krieger sehen, die ins Tal hinunterspähen.

Meisterinformationen:

In der Nähe von Kokanu kann es immer zu einer Begegnung mit einem herumstreifenden Yakosh-Dej kommen. Dieser sollte möglichst lautlos aus dem Verkehr gezogen werden, damit er seine Kameraden nicht durch einen Ruf warnen kann.

Werte des Yakosh-Dej:

MU 14; LE 50; AT/PA 15/11; TP (Speer) 1W+3; RS 0; MR -7; MK 22

He-Sche ist außer sich, als er sieht, daß die Yakosh-Dej offensichtlich Kokanu besetzt halten. Er drängt darauf,



diesem Frevel auf der Stelle ein Ende zu bereiten. Auf Hilfe vom Dorf mag er gar nicht warten. Notfalls sei er selber Manns genug, den "feigen" Yakosh-Dej eine Lehre zu erteilen, von denen "die Brut noch ihren Urenkeln mit klappernden Zähnen berichten wird".

Die Gebäude der Stadt:

Meisterinformationen:

Die Gebäude, deren Abmessungen Sie Plan 9 entnehmen können, haben alle nur einen Raum.

1. Takehes Halle

Es handelt sich um das größte Gebäude. Wahrscheinlich gehörte es einmal zum Palast der Stadt. Vor dem Portal liegen einige umgestürzte Säulen, halb überwuchert von großblättrigen Pflanzen. Im Innern hängen in den Ecken riesige Spinnennetze aus armdicken Fäden. An eines dieser Netze haben die Yakosh-Dej Horac und die Take-Ca gefesselt, in der Hoffnung, daß beide von der Geisterspinne als Opfer angenommen und verspeist werden. Doch

bisher hat das Schicksal oder die Zauberkraft der Schamanin das Tier davon abhalten, dies zu tun.

Die Schamanin mag etwa 40 Jahre zählen - einige graue Strähnen durchziehen ihr schwarzes Haar -, aber ihr Körper ist der eines jungen Mädchens. Sie hat sich keineswegs in ihr Schicksal ergeben: Bisweilen bäumt sie sich mit aller Kraft in ihren Fesseln auf und stößt zorngefüllte Verwünschungen aus.

Der Alchimist an ihrer Seite hängt schlaff in den Stricken, ein entrücktes Lächeln spielt um seine Züge. Hin und wieder murmelt er zusammenhanglose Sätze: "Meine Teure, Ihr seid eine vortreffliche Gastgeberin ... Oh ja, die Weltformel ist mir geläufig, aber Ihr werdet sie nie erfahren ... Schneefall im Rahja - das war noch nie da ..." und ähnliches. Offensichtlich haben ihm die Ereignisse der letzten Tage den Verstand geraubt.

Takehe hält sich meist in diesem Raum auf. Nur ab und zu geht sie auf Jagd in die umliegenden Wälder. Das uralte Tier hat einen aufgetriebenen, runden Leib von gut 1 Schritt Durchmesser, der auf acht stämmigen Beinen ruht, die ebenso wie der Körper von dicken schwarzen Haaren bedeckt ist.

Kampfwerte geben wir für die Geisterspinne nicht an. Sie wird die Helden nicht angreifen, aber wenn Ihre Gruppe dem Tier gegenüber auch nur einen Hauch von Feindseligkeit zeigt, ist sie des Todes. Nicht nur, daß Takehe sich durch rasche, mörderische Giftbisse gut selbst zu verteidigen wüßte - bei solch einer Freveltat wie einem Angriff auf das heilige Tier verbünden sich selbst Yakosh-Dej und Oijaniha und kämpften Seite an Seite.

2. Unterkunft der Yakosh-Dej

In dem Haus haben sich drei oder vier Yakosh-Dej niedergelassen.

3. Wohnung der Schamanin

Neben einem Nachtlager, einigen Tontöpfen und Waffen enthält dieser Raum eine echte Besonderheit: Auf einem in den Fels gehauenen Absatz befindet sich eine schwarze Kugel mit einer glänzenden Oberfläche. Sie hat einen Durchmesser von 3 Fingern. Rings um sie herum stehen auf dem Boden verschiedene geschnitzte Figuren. Die Kugel, die aus einem den Helden völlig unbekanntem Material besteht, wiegt 150 Unzen, ist also für die Größe außerordentlich schwer. Was sie wert ist, kann keiner sagen. Vielleicht würde ein Magier sein Leben dafür riskieren, sie zu besitzen. Vielleicht behauptet ein Druide hingegen, derjenige, der sie berührt, hat nur noch eine Woche zu leben. Wie dem auch sei: Die Kugel kann um nichts in der Welt verrückt werden. Sie liegt absolut fest. Warum das so ist, kann niemand sagen.

Das Finale

Um sich ungesehen an die Stadt heranschleichen zu können, ist bei Tage eine Probe+10, bei Nacht eine Probe+2 nötig. Was nun kommt, liegt einzig in der Hand der Helden. Ein Kampf ist unausweichlich, wird aber mit einigem Versteckspiel in der Stadt verbunden sein. Bedenken Sie, daß die Waldmenschen eine andere Auffassung von Ehre haben als die Mittelländer. Sie scheuen sich nicht, einen Feind rücklings zu erstechen. Man ist halt besser geschlichen, als der Gegner gehört hat. Was ist daran ehrlos?

Was wir noch tun können, ist Ihnen die Werte der Yakosh-Dej anzugeben. Bedenken Sie dabei, daß diese am Vormittag und in der Zeit zwischen der Abenddämmerung und Mitternacht durch den Kukuka-Trank modifiziert sind. Um Ihnen die Arbeit zu erleichtern, haben wir für die Gegner auch einen Schleichwert angegeben, den Sie einfach mit einem W20 unterwürfeln müssen.

Zur Zeit befinden sich einundzwanzig Yakosh-Dej in Koku. Achtzehn davon sind gewöhnliche und drei hervorragende Krieger.

Werte für einen erfahrenen Yakosh-Dej:

MU 15; LE 65; AT/PA 15/14; TP (Speer) 1W+3; RS 0;
MR -4; MK 18
Schleichen: 17

Werte für einen gewöhnlichen Yakosh-Dej:

MU 13; LE 48; AT/PA 13/13; TP (Speer) 1W+3; RS 0;
MR -7; MK 14
Schleichen: 15

Gestatten Sie den Helden ob dieser Übermacht ruhig, ein paar Gegner schnell im Schlaf zu überwinden. Außerdem muß der Kampf nicht fortgeführt werden, bis alle Yakosh-Dej besiegt sind (was wegen des Schleichens und Versteckens lange dauern wird). Es wäre möglich, die Take-Ca zu befreien. Diese könnte dann die Geisterspinne veranlassen, einen Yakosh-Dej anzugreifen. Die Feinde haben großen Respekt vor dem Tier, so daß sie die Kämpfe sofort einstellen.

Das Ende des Abenteuers

Wenn die Helden gesiegt haben, stellt sich die Frage, was aus den gefangenen Yakosh-Dej werden soll. He-Sche (und auch andere Oijaniha, sofern sie anwesend sind) würden die Gegner am liebsten zu Schrumpfköpfen verarbeiten. Take-Ca spricht aber ein Machtwort, nachdem sie sich die ganze Geschichte hat erzählen lassen: Man soll den besiegten Feinden alles abnehmen und sie nackt in ihr Dorf zurückschicken. Das sei Strafe genug, denn schließlich hat ursprünglich ein weißer Fremdling Schuld am ganzen Unheil. Und der Jaguar hat ihn gestraft, indem er seine Sinne nahm.

Nun können sich auch Ihre Recken überlegen, was sie weiterhin tun sollen. Zunächst werden sie zu einer drei Tage währenden Siegesfeier in He-Sches Dorf eingeladen. Vielleicht entschließt sich auch der eine Held oder die andere Heldin, für immer dort zu bleiben, immerhin hat man schon genug von der Welt gesehen und muß auch einmal dem Nachwuchs Platz machen. Sie würden gerne von der Dorfgemeinschaft aufgenommen werden. Doch das können sich Ihre Helden ja noch überlegen. Verdient haben sie sich jetzt erstmal etwas Muße und 500 Abenteuerpunkte.

Anhang

Die Waldmenschenvölker

Die Regenwälder des aventurischen Südzipfels sind die Heimat der Waldmensch. Meist werden sie von den Gelehrten allgemein Mohas genannt. Dabei sind die Moha nur ein - wenn auch der größte - Stamm. Die Zahl der Stämme läßt sich kaum bestimmen. Größtenteils leben sie in Feindschaft miteinander. Doch die Stammeszugehörigkeit ist für den Waldmensch eher unbedeutend. Es zählen hauptsächlich die Menschen der näheren Umgebung: die Sippe und die Dorfgemeinschaft.

Die Haut dieser Waldmensch ist nicht hell wie die eines Mittelländers, sondern braun oder kupferfarben. Ihr Haar ist schwarz und meist glatt, ihre Gesichter sind bartlos. Noch etwas ist ihnen gemein: ein auffallend schöner Wuchs, gepaart mit einer spielerischen Eleganz der Bewegungen, sowie eine natürliche Neugier und entwaffnende Naivität. Fragt man einen Waldmensch nach der Herkunft seines Volkes, so wird er folgende Geschichte erzählen: Vor langer Zeit gab es nur den Wald. Er war das Werk von Kamaluq, dem großen Jaguar, und das Werk war vollendet. Alles lebte mit allem in Einklang, nichts störte das Gleichgewicht. Doch dann kamen Menschen über das endlose Wasser. Sie drangen in den Wald ein, fällten seine Bäume und erbauten tote Städte aus Stein. Kamaluq mußte ansehen, wie sein Werk zerstört wurde, ja selbst die mächtigen Panther, die er nach seinem Abbild schuf, konnten die Menschen nicht aufhalten. Da beschloß er, die Eindringlinge mit ihren eigenen Waffen zu schlagen und gleichfalls Menschen zu schaffen. Er nahm Blätter von jeder Pflanze und Fleisch von jedem Tier und formte daraus viele Paare, die er mit Leben beseelte. Sie waren auch alle schön und wohlgestaltet, so daß sie ihre Körper nicht in hinderlicher Kleidung verstecken mußten, und Kamaluq gab ihnen eine warme Farbe, weil sie nicht so totenblaß aussehen sollten wie die Eindringlinge.

So leben die Waldmensch noch heute wie vor Tausenden von Jahren im Einklang mit ihrem Dschungel und ernähren sich von den Dingen, die ihnen die Natur bietet. Sie verehren Kamaluq, den Jaguar, als oberste Gottheit. Doch daneben gibt es noch eine Unzahl von guten und bösen Geistern, die in Bäumen, Pflanzen, Tieren, Steinen und Gewässern wohnen. Allen voran soll der Tapam genannt werden, der eigene Schutzgeist eines jeden Menschen. Während die Seele mit dem Tode vergeht, ist der Tapam unsterblich.

Soviel zu den Waldmensch allgemein, weitere Einzelheiten können Sie in den Spielhilfen "Die Götter des Schwarzen Auges" sowie "Mit Mantel, Schwert und Zauberstab" nachlesen. Auch die Lektüre des "Land des Schwarzen Auges" ist

empfehlenswert. Von den vielen verschiedenen Stämmen spielen zwei in diesem Abenteuer eine besondere Rolle: Die Yakosh-Dej und die Oijaniha. Diesen beiden wollen wir unsere Aufmerksamkeit widmen.

Die Yakosh-Dej (auch Jakush-Dej)

Der Stamm lebt am Rand der großen Wälder zwischen Chorhop und den Regenbergen. Naturgemäß hat er hier - an der Grenze zwischen Zivilisation und Wildnis - öfter Kontakt zu den Weißen als andere Stämme, ja, es hat sich sogar ein schwunghafter Handel entwickelt. Die Yakosh-Dej tauschen Felle und Kräuter gegen Waren, die sie selbst nicht herstellen können. Besonders Waffen und Werkzeuge aus Eisen sind sehr begehrt. Die anderen Stämme blicken ob dieser Geschäfte mit Verachtung auf die Yakosh-Dej herab. Für sie ist dieser Stamm ein Volk von Verrätern, Feiglingen und Dienern der Sklavenjäger. Es ist zwar wahr, daß man mit den Yakosh-Dej gut ins Geschäft kommen kann und daß sie manchmal sogar gegen Bezahlung für Weiße arbeiten. Dennoch sind sie genauso unberechenbar und kriegerisch wie die anderen Stämme auch, und schon so mancher Händler endete als Schrumpfkopf.

Der Stamm benennt sich selbst nach einem Kriegerbund, den Yakosh, was soviel wie "listige Katzen" bedeutet. Die Mitglieder dieser Bruderschaft haben sich den Schädel bis auf eine schmale Bürste kahl geschoren. Wer als besonders tapfer gelten will, reißt sich die Haare selber unter Schmerzen büschelweise aus.

Die Oijaniha

Weitaus zurückgezogener als die Yakosh-Dej leben die Oijaniha, deren Heimat die Täler und Schluchten des westlichen Regengebirges sind. Man kann sie als die Waldmensch betrachten, die noch am ursprünglichsten ihre Kultur bewahrt haben. Sie leben weit entfernt von der "Zivilisation" und hatten bisher wenig Kontakt zu den Weißen. Viele von ihnen haben noch keine Blauhaut gesehen. Dennoch begegnen sie ihnen mit großem Mißtrauen, was man ihnen nicht verübeln kann, wenn man sich die mohische Entstehungsgeschichte vor Augen hält, nach der die Weißen nichts anderes im Sinn haben, als Kamaluqs Wälder zu zerstören. Auch sind die Geschichten von alanfanischen Sklavenjägern bis in die entlegensten Winkel des Regengebirges vorgedrungen.

Das Wort Oijaniha bedeutet in Garethi "aufrechtes Haupt".

Ein stolzer Name also. Die anderen Stämme nennen das Volk der Berge aber meist weniger klangvoll. Weil die Oijaniha aus dem Tachik, dem Dschungelstinktier, ein schmackhaftes Mahl bereiten, sagt man meist abfällig Tachika-ha, was soviel wie "Stinktiefresser" bedeutet, zu ihnen.

Das heilige Tal Kun-Kau-Peh

Das Kun-Kau-Peh liegt an der Westseite des Regengebirges und ist allen Waldmenschentämmen heilig. An seinem Ende liegt die verlassene Stadt Kokanu, in der die Geister-spinne Takehe haust. Kokanu wurde von Echsenmenschen - vielleicht gar von einer noch älteren, uns heute völlig unbekanntem Kultur errichtet und war schon verwaist, als die ersten Waldmenschent im Kun-Kau-Peh auftauchten. Takehe lebte hier schon vor tausend Jahren und ist nach mohischem Glauben ein Diener Kamaluqs.

Das uralte Tier ist die Herrin ihrer tausend kleinen Schwestern, die die Lebensfäden aller Geschöpfe spinnen und die

Tapams in ihre Körper einweben. Reißt eine der silbrig glänzenden, filigranen Schnüre, stirbt irgendwo ein Mensch oder ein Tier.

Neben der Geisterspinne lebt hier noch die Take-Ca, was man mit "Takehes Schwester" übersetzen kann. Sie ist eine Schamanin, die nach der Einnahme bestimmter Rauschkräuter in geistigen Kontakt mit dem Tier treten kann. Viele Waldmenschent suchen die heilige Frau mit der Bitte auf, einen Tapamnamen (siehe unten) für ihr Kind oder eine Weissagung zu erhalten. Jeder Waldmensch, der auf dem Weg ins Kun-Kau-Peh ist, zeichnet sich eine rote Spinne auf die rechte Schulter. Damit hat er überall freies Geleit und muß auch selber Feindseligkeiten unterlassen. Bisher hat man sich stets daran gehalten. Sich aus einer Kriegsliste heraus mit der roten Spinne zu zeichnen ist ein Frevel, den kein Waldmensch wagen würde.

Die Take-Ca ist immer eine Oijaniha. Manak, der legendäre Mohaführer, hat es vor Jahrhunderten so bestimmt, weil Streitigkeiten um dieses Amt fast seinen Plan, die Stämme zu einen, vereitelt hätten.

Mohische Namen

Der mohische Sprößling bekommt von seinen Eltern einen Rufnamen, den er meist nicht bis zum Lebensende trägt. Sobald die Knaben und Mädchen herangewachsen sind, haben sie das Recht, sich selbst nach einer ihrer Taten, einer vom Rauschkrautgenuß hervorgerufenen Vision oder ähnlichem zu benennen. In aller Regel wird davon Gebrauch gemacht, und der neue Name wird von der Dorfgemeinschaft anerkannt. Auch mehrmalige Namensänderungen im Laufe eines Lebens sind durchaus üblich.

Sollte ein erwachsener Moha seinem Namen keine Ehre machen, wird er von seinen Stammesgenossen oft bei einem weniger rühmlichen Spitznamen gerufen, den er - so ärgerlich es auch sein mag - zähneknirschend akzeptieren muß. Allerdings kann er diese Scharte durch mutiges und kluges Handeln wieder auswetzen - oder er behält den Spitznamen aus Trotz.

Anders verhält es sich mit dem Tapamnamen, den die Mutter dem Kind direkt nach der Niederkunft gibt und der im Laufe des Lebens nicht geändert wird. Er ist der Name des Schutzgeistes und beinhaltet gleichzeitig all das, was sich die Eltern für ihren Sprößling wünschen. Der Tapamname ist ein großes Geheimnis, nur der Namensträger selbst und seine Eltern kennen ihn. Geschwister erfahren erst dann von ihm, wenn sie alt genug sind, ihn nicht in alle Welt hinauszuplappern. Manchmal erzählt man den Tapamnamen auch den engsten Freunden. Das ist dann allerdings ein Zeichen großen Vertrauens, denn durch fortwährendes Rufen des Tapamnamens kann man den Schutzgeist von seinem Träger fortlocken und diesen somit ins Unglück stürzen.

Die Mohas unterscheiden nicht zwischen typisch männlichen und weiblichen Vornamen. Sollte es nötig sein, z. B.

weil ein Mann und eine Frau im Dorf den gleichen Namen tragen, kann man durch ein nachgestelltes Cawe bzw. Ca eine weibliche Form bilden. Der Mann fügt entsprechend ein Hapa oder einfach Ha seinem Namen hinzu. Auch Familiennamen sind den Mohas fremd. Entweder ist der Ruf einer Jägerin oder eines Kriegers schon so weit gedungen, daß jeder Zusatz überflüssig ist, oder man bezieht sich auf ein berühmtes Elternteil. Beispiel: "Ich bin Cante-Tinza, Sohn von Huka-Hey Ca, die drei Oijaniha besiegt hat."

Liste mohischer Namen:

Ake-Iya (*Schreitet mit Kamaluq*), Anhe (*Kommt bei Morgendämmerung*), Anpahah (*Giftpfeil*), Cankuna (*Flink*), Cante-Tinza (*Tapferes Herz*), Catka (*Linke Hand*), Cekpa (*Nabelschnur, kindl. Gemüt*), Eyapa-Tisa (*Laute Stimme*), Hahatonwan (*Rauschkraut*), Han-Hepi (*Mond, Nacht*), Hayatepe (*Drei Speere*), He-Sche (*Sonne*), Hey-Moca (*Vier Finger*), Hiye-Haja (*Tausend Worte*), Ho-Iaya-Yo (*Geht voran*), Huka (*Fürchtet sich nicht*), Huka-Hey (*Kriegsruf*), Isna-Inti (*Einsam*), Istim-Tonko (*Hört im Schlaf den Schreivogel nicht*), Kehala (*Schildkröte*), Miniwatu (*Kind des Wassers*), Pahaha (*Kurzes Haar*), Panhahe (*Alligatorzahn*), Sica (*Spricht mit zwei Zungen*), Tapam-Wah (*Den die Geister schützen*), Tapo (*Schlange*), Taya-Zo (*Flötenspieler*), Tokahe (*Zu klein für seinen Schurz, Großmaul*), Tonkowan (*Geistertänzer*), Wapiya (*Seine Hände tun Gutes*), Yako (*Katze, Raubkatze*)

Eigentlich gibt es keine "typischen" mohischen Namen, ein jeder hat das Recht, sich so zu benennen, wie es ihm in den Sinn kommt.

Der Kukuka-Baum

Der Kukuka-Baum ist nur in den Wäldern westlich des Regengebirges heimisch. Er erreicht eine Höhe von etwa dreißig Schritt und ist - verglichen mit den Baumriesen seiner Umgebung - fast unscheinbar. Auffälliges Merkmal sind die dicken, dreifingrigen dunkelroten Blätter. Zerkaut man sie gut, bewirken sie für drei Stunden eine Verdoppelung der Ausdauer und eine generelle Unempfindlichkeit gegenüber Schmerzen. AT und KK steigen um einen Punkt. Auch steigt die LE vorübergehend um 1W6. Diese zusätzlichen Lebenspunkte verfallen aber wieder nach der dreistündigen Wirkungszeit. Die Kukuka-Blätter schmecken bitter und sollten keinesfalls geschluckt werden. Übelkeit und Erbrechen wären die Folge.

Nach dem Zerkauen eines Kukuka-Blattes findet man für zwölf Stunden keinen Schlaf, fällt aber nach dieser Frist in einen achtstündigen Tiefschlaf, aus dem man nur durch intensive "Bearbeitung" geweckt werden kann.

Die Waldmenschen stärken sich mittels Kukuka vor ihren oft tagelang andauernden rituellen Festen. Außerdem verabreichen sie die Blätter Kranken und Verletzten. Frisch gepflückte Blätter sind etwa eine Woche lang wirksam. Bisher wurde keine Möglichkeit zur Konservierung der Blätter entdeckt: Bei Trocknung, Einkochen oder Einlegen in Salzlake oder Öl verlieren sie ihre Wirkung, und was dabei herauskommt, wenn man versucht, einen haltbaren Extrakt aus den Blättern herzustellen, schildert dieses Abenteuer.

Die Wirkung des Kukuka-Saftes

Durch die Extraktion ist die Wirkung des Kukuka-Trankes viel stärker als beim Zerkauen der Blätter. Unter seinem Einfluß verhält man sich etwa drei bis vier Stunden lang gegenüber jedem äußerst angriffslustig. Mut-, Körperkraft- und Attacke-Werte steigen um 3 Punkte, der Parade-Wert wird um 3 Punkte gesenkt. In dieser Zeit ist man gegen Schmerz unempfindlich, weshalb die Attacke- und Paradeabzüge entfallen. Sind die drei Stunden vorüber, ist man völlig erschöpft und fällt dann in einen ungefähr vierstündigen Schlaf.

Nach jeweils 2 Einnahmen des Saftes ist der Klugheits-Wert um 1 Punkt zu senken. Der Wert ist später nie wieder steigerbar, kann also durch den Saft nur nach unten verändert werden.

Schon geringe Mengen des Saftes führen zur Sucht. Spätestens nach zwölf Stunden muß man wieder eine Ration zu sich nehmen, ansonsten wird man von Krämpfen geschüttelt und verfällt in Raserei. Dieser Zustand dauert einen Tag an, danach reduzieren sich alle Eigenschaftswerte jede Stunde um 2 Punkte. Je nach der anfänglichen körperlichen Verfassung sind die Werte irgendwann auf Null gesunken. In diesem Zustand ist der Kranke weder zu kontrollierten Bewegungen noch zu klaren Gedanken fähig. Nach etwa einer Woche ist die Sucht überwunden, und die Eigenschaftswerte steigen langsam (ein Punkt pro Tag) auf ihren ursprünglichen Stand an.

Das Schwarze Auge — ein faszinierendes Spielerlebnis!

Aventurien, ein fantastischer Kontinent, erwartet Sie. Als Mitspieler begeben Sie sich in dieses Land der Fantasie. Dort beginnt das Spiel, und Sie schlüpfen in die Rolle einer Spielfigur. Mit einem Mal sind Sie Zauberer, Abenteurer, Zwerg, spielen als »Held« in einer Abenteurergruppe — nicht gegeneinander, sondern miteinander. Sie ziehen aus, um für das Gute in einer Welt voller Gefahren gegen die Mächte des Schicksals zu kämpfen. Sie retten Entführte, bergen Schätze und verfolgen Raubritter, Wegelagerer, feuerspeiende Lindwürmer und andere Schreckenskreaturen, denen man in Aventurien überall begegnen kann.

Die Wege zum Ziel sind gefährlich und nur der »Meister des Schwarzen Auges« — der Spielleiter — weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Können sie das Schicksal zwingen, ihr Ziel zu erreichen? Nur ihre Ideen, ihr Mut, ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück können hier die endgültige Entscheidung treffen. Und ohne Fantasie und Kreativität werden Sie bei den Spielen des Schwarzen Auges stets schwer zu kämpfen haben.



Die Welt des »Schwarzen Auges«

In Aventurien, dem fantastischen Land des »Schwarzen Auges«, warten unzählige Abenteuer auf Sie. Allerdings, man muß die Gesetze des »Schwarzen Auges« kennen, sonst ist man verloren. Beginnen Sie deshalb mit der Box »Die Helden des Schwarzen Auges«. Sie enthält die Grundregeln und ein erstes Abenteuer. Dort lesen Sie auch, wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird. Mit den »Abenteuer-Büchern« dringt man dann Geschichte für Geschichte in die geheimnisvolle Welt Aventuriens vor. Es gibt »Solo-Abenteuer«, die man allein spielen kann, und »Gruppen-Abenteuer«, die der »Meister des Schwarzen Auges« moderiert und mit mehreren Spielern erlebt. Aventurische Helden fangen mit der ersten **Erfahrungsstufe** an. Während eines Abenteuers sammeln die Helden »Abenteurerpunkte« und steigen so Abenteuer für Abenteuer, Stufe um Stufe auf.



Zum Inhalt des Buches »Im Dschungel von Kun-Kau-Peh«

In den schattigen Tiefen des Regenwaldes lebt seit Jahrhunderten der Stamm der Yakosh-Dej. Die Waldmenschen gehen auf die Jagd, sie ziehen ihre Kinder auf und feiern ihre rituellen Feste, wie es schon ihre Väter und Vorväter taten. So könnten sie noch viele Jahre im Frieden leben, doch der Stamm hat ein Geheimnis: Er kennt ein Kraut, das ihm wunderbare Kräfte verleiht. Als ein Alchimist von dieser Pflanze erfährt, ist es mit dem friedlichen Leben der Waldmenschen vorbei: Machtgier und Gewinnsucht drohen den Stamm zu vernichten, wenn sich nicht ein paar wackere Helden finden, die dem Spuk ein Ende bereiten ...

Dieses Abenteuer-Buch enthält alle Informationen, die man braucht, um als »Meister des Schwarzen Auges« eine Gruppe von Spielern durch ein fantastisches Abenteuer zu führen. Wie man »Meister des Schwarzen Auges« wird, ist im »Abenteuer-Basis-Spiel«, das alle Spielregeln des »Schwarzen Auges« und wichtige Detail-Informationen enthält, genau beschrieben. Das »Basis-Spiel« ist die Grundlage zum Spielen — zum Durchleben aller Abenteuer des »Schwarzen Auges«.



01795

T.Nr. 209007

CE



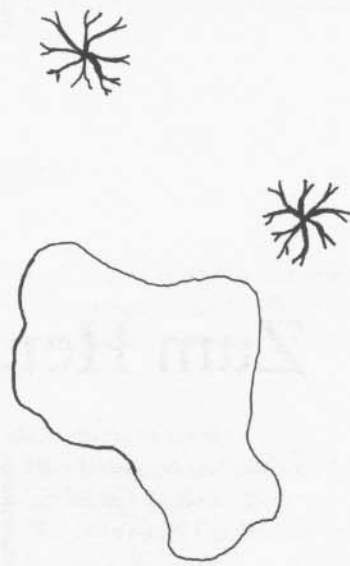
4 002998 017950



Zum Herausnehmen:

Pläne und Grundrisse

Jeslams Anwesen

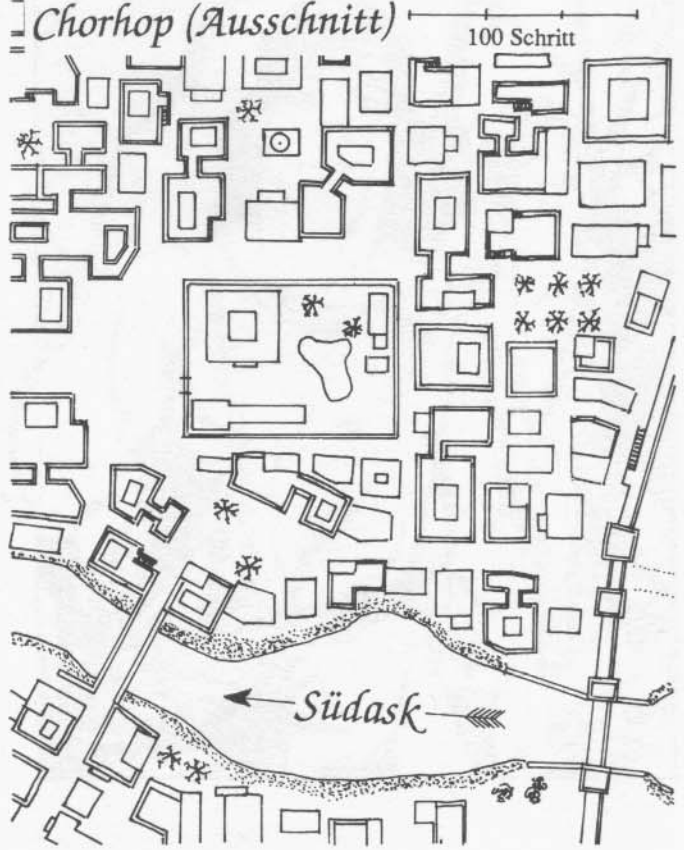


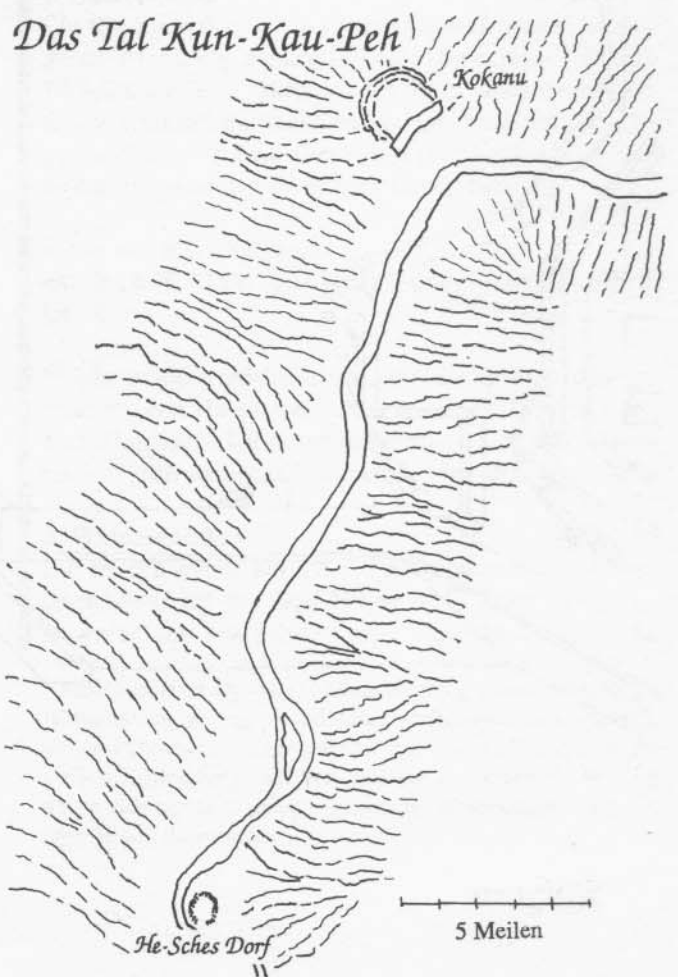
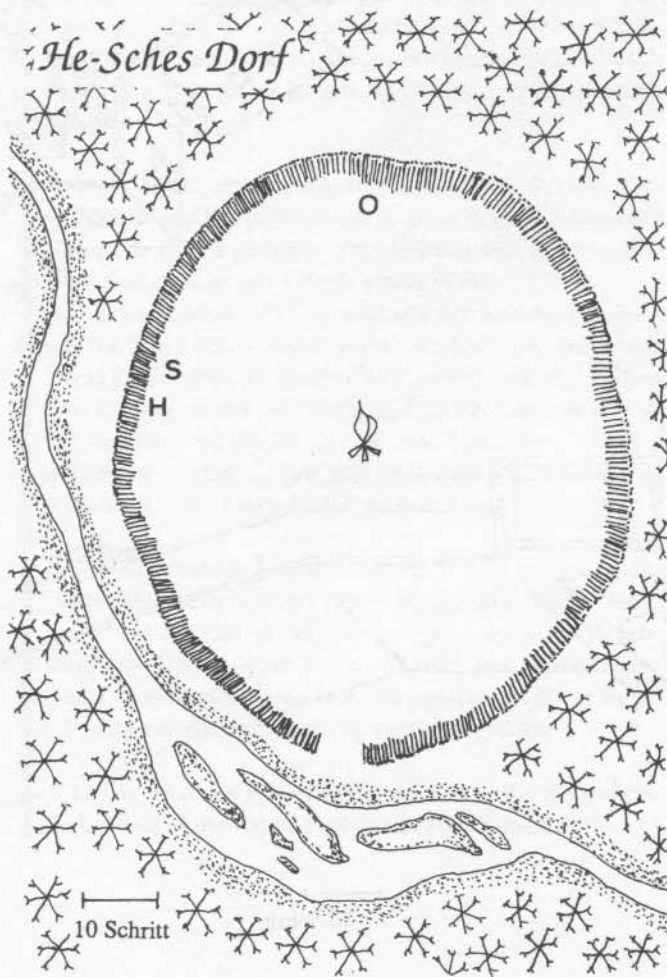
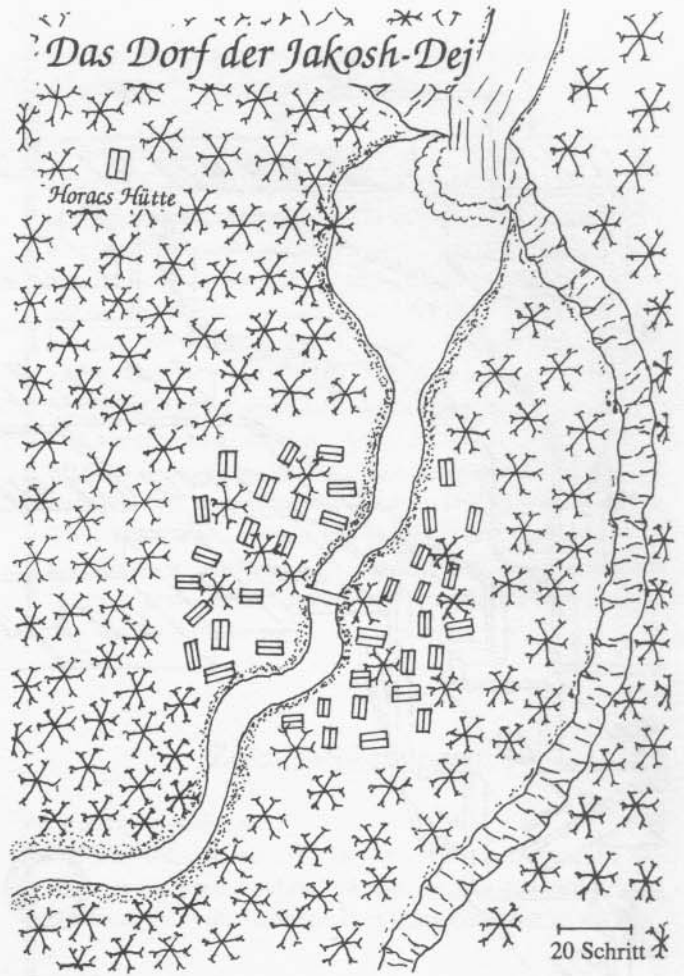
10 Schritt

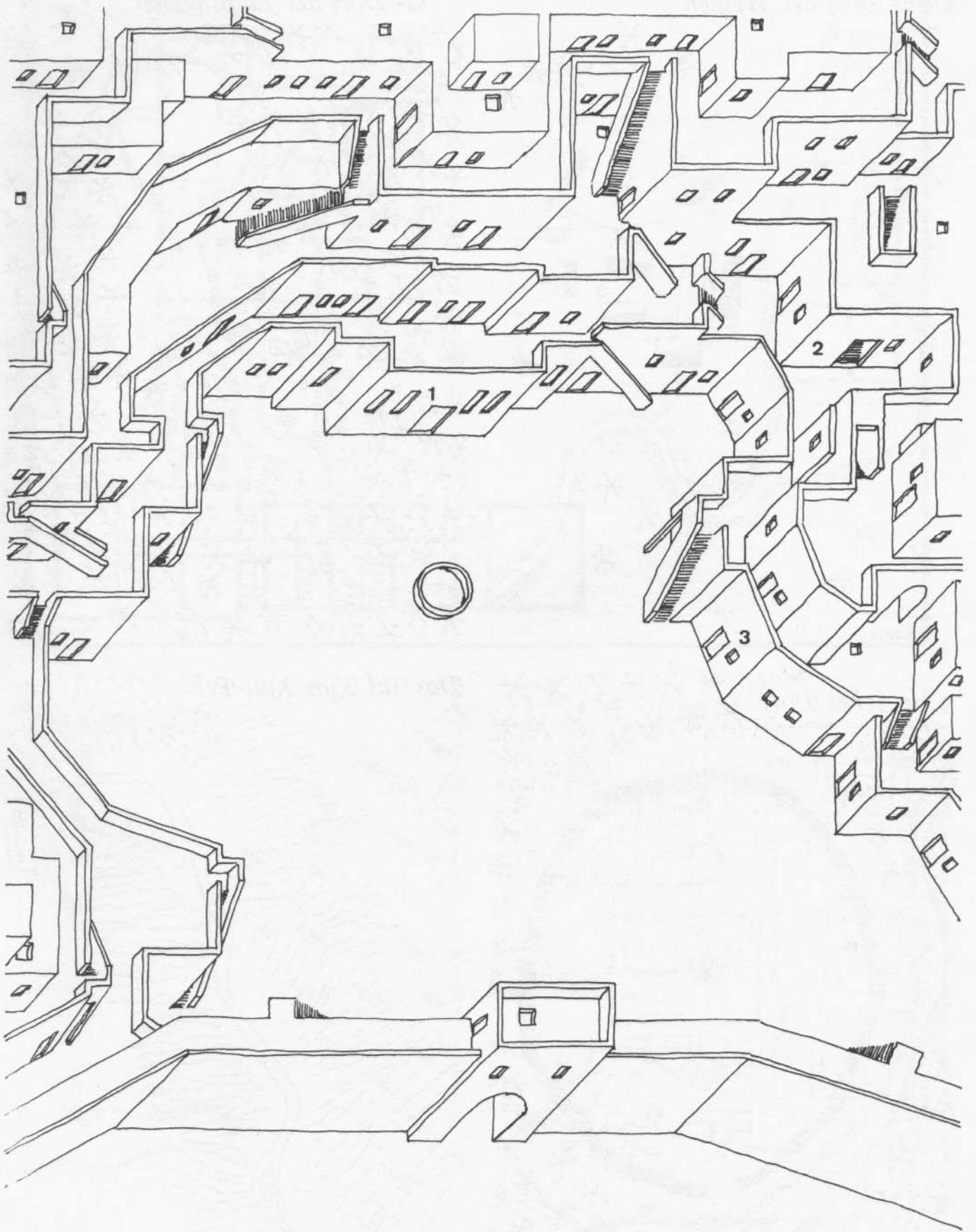
Die Reiseroute



Chorhop (Ausschnitt)







Kokanu

10 Schritt