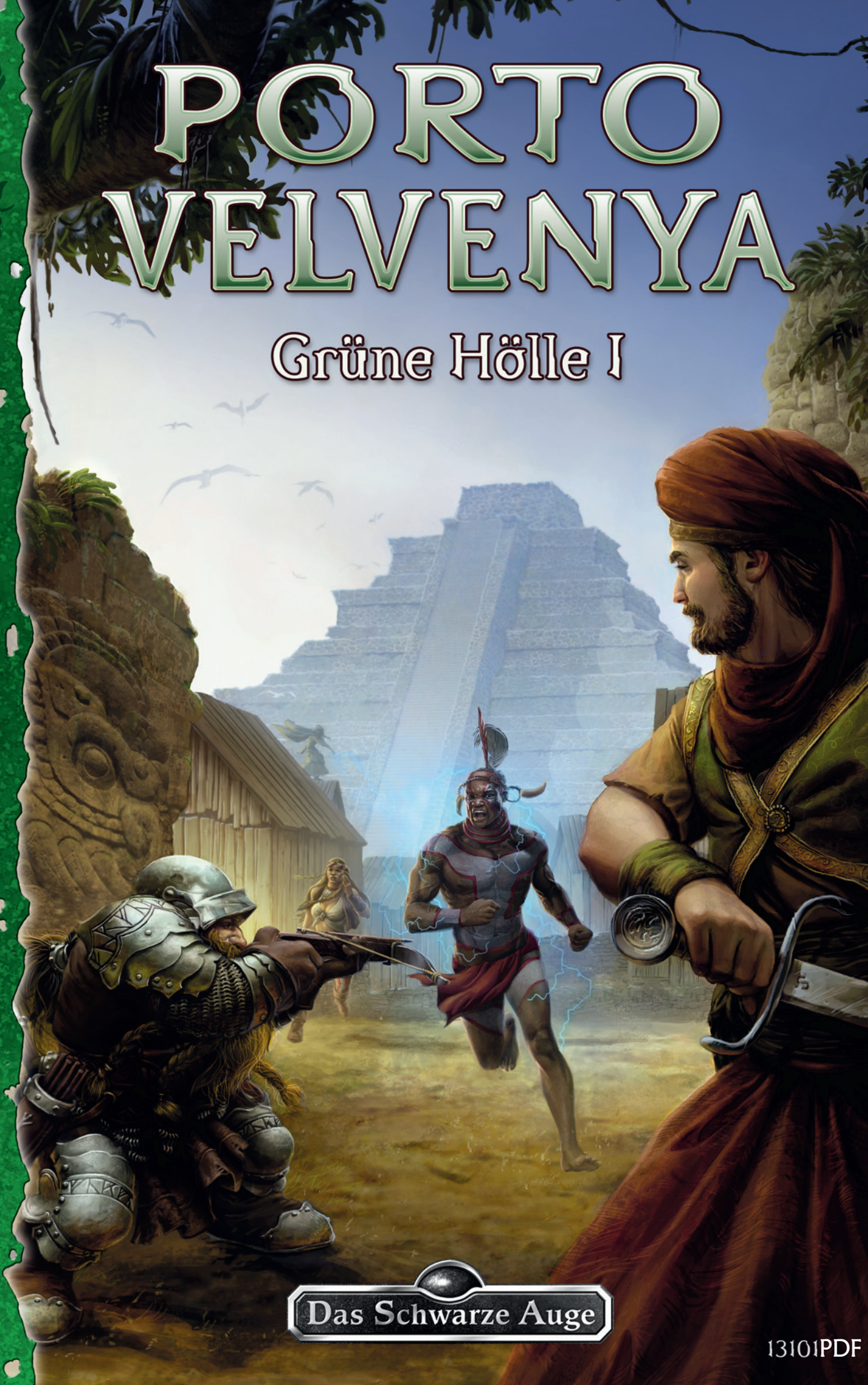


UTHURIA

PORTO VELVENYA

Grüne Hölle I

Eine Uthuria-Regionalkampagne für 3–5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

13101PDF

PORTO VELVENYA

Grüne Hölle I



Ulisses Spiele



Das Schwarze Auge

Verlagsleitung

Mario Truant

Redaktion

Eevie Demirtel,
Daniel Simon Richter,
Alex Spohr

Coverbild

Melanie Maier

Layout

Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten

Tristan Denecke, Markus Holzum, Michael Jacks,
René Littek, Hannah Möllmann, Janina Robben,
Verena Schneider, Elif Siebenpfeiffer, Christian Schob

Copyright © 2013 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGER, AVENTURIEN, DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.
Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung,
Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem,
elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher
Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-671-8



OTHURIA

PORTO VELVENYA

Grüne Hölle 1

Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge,
Julian Klippert, Fabian Mauruschat und André Wiesler

Mit Beiträgen von
Martin John

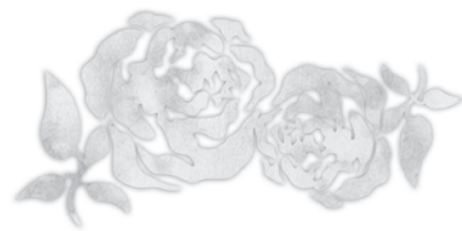
Mit herzlichem Dank an
René Littek, Andreas und Ramona Steigenberger, Rebecca Harbig,
Denny von Roux (für seinen Caspar) , Mia Steingräber, Oliver Melter,
Sascha Cenani, Bernd Boltres, Johannes von Vacano, Christiane Strauss,
Bojana Kalanj und Ulf Kellermann.





Inhalt

Vorwort	5	Kapitel V – Der Wächter der Wege	65
Die Grüne Hölle wartet	6	Ausklang	77
Hintergrund des Abenteuers	7	Anhänge	78
Das Abenteuer	9	Personen	78
Zwischenspiel (1035-1036 BF)	11	Artefakte	87
Kapitel I – Porto Pestilencia	13	Kopiervorlagen zum Abenteuer	88
Hintergründe der Attentate	13	Leben in der Grünen Hölle	89
Die Seuche	14	Flora und Fauna	91
Hinein ins Abenteuer	16	Flora – grün und bunt und oftmals schmackhaft.	91
In den Straßen von Porto Velvenya	20	Fauna – groß und klein und oftmals schmackhaft.	91
Szenen der Krise	25	Monster, Untiere und fiese Pflanzen	92
Das Netz der Spinne	28	Porto Velvenya	100
Kapitel II – Kein Verschnaufen	32	Meisterpersonen Porto Velvenyas	110
Das letzte Attentat	32	Wilde Stämme	118
Hinab in die Vergangenheit	33	Waffen und Artefakte der Wilden Stämme	120
Das auserwählte Volk	36	Aussprachehilfen	127
Kapitel III – Der Blutende Fluss	39	Index	128
Von der Mündung	39		
Auf dem Fluss	46		
Bis zur Quelle	47		
Kapitel IV – Die Prüfung des Jadeschädels	51		
Der Fremde	51		
Das Dorf der Juru-Baru	53		





Vorwort



Der Sturm auf den Süden ist eröffnet. Mittlerweile haben mindestens vier Expeditionen die Küste Uthurias erreicht und dort mehr oder weniger erfolgreich Fuß gefasst. Die Al'Anfaner sind dabei den restlichen Aventurieren einige Jahre voraus, haben sie doch schon im Jahr 1028 BF das Schwarze Land erreicht und die Zeit dazu genutzt, eine eigene Siedlung zu etablieren (Überfahrt und Aufbau werden in der Romanreihe **Die Rose der Unsterblichkeit** beschrieben).

Porto Velvenya, so der Name der aufstrebenden Stadt, spielt in diesem Band eine besondere Rolle. Nicht nur als möglicher Handelspartner und Verbündeter der Helden und ihres Auftraggebers aus **An fremden Gestaden**, sondern vor allem als Startpunkt der Regionalkampagne **Grüne Hölle**. Nicht umsonst ist Porto Velvenya für den ersten von drei Kampagnenteilen, den Sie gerade in Händen halten, namensgebend.

Von hier aus werden die Helden zur Erkundung der Grünen Hölle und des Reichs der Xo'Artal aufbrechen. Was genau ihnen bei dieser Reise widerfährt, beschreiben wir für den Meister ab Seite 9.

Aber dieses Buch enthält noch mehr als ein spannendes Abenteuer im tödlichen Dschungel Uthurias. Im Hintergrundteil ab Seite 89 stellen wir Ihnen die Grüne Hölle näher vor und beschreiben ihre Bewohner auf zwei, vier und mehr Beinen. Waffen, Rüstungen und Artefakte inklusive Werte und die Stadt Porto Velvenya sowie ihre prominentesten Bewohner werden ebenfalls hier geschildert. Der Hintergrundteil ist durchaus auch für eine Lektüre durch die Spieler geeignet und vorgesehen. Diese sollten jedoch die als Meisterinformationen gekennzeichneten Abschnitte meiden.

Ob als Meister oder als Spieler, die Grüne Hölle erwartet Sie – zögern Sie nicht länger!

Steinfischbach, Winter 2012
André Wiesler





Die Grüne Hölle wartet

Zutritt nur für Meister

In den folgenden Abschnitten erfahren Sie alle Hintergründe dieses Bandes und viel über die gesamte Regionalkampagne. Als Spieler sollten Sie darum nicht weiterlesen. Falls Sie sich trotzdem für die Grüne Hölle als Spielort interessieren oder einen Einwohner Uthurias als Helden führen möchten, finden Sie ab Seite 89 die Regionalbeschreibung Porto Velvenyas und seiner Umgebung.

Regionalkampagne?

Das Buch, das Sie gerade in den Händen halten, stellt den Auftakt einer neuen Art von *Das Schwarze Auge*-Publikationen dar. Passend zum übergreifenden Leitthema Uthurias – die Erforschung des Unbekannten – sollen auch Sie und Ihre Helden in die Lage versetzt werden, den Kontinent der 10.000 Götter nach und nach zu erkunden. Darum haben wir die sogenannte Regionalkampagne ins Leben gerufen. Jede Regionalkampagne besteht aus mehreren Bänden, die gemeinsam eine Abenteuerkampagne erzählen, einen bestimmten Bereich Uthurias vorstellen und auch für eigene Abenteuer beispielbar machen. Die Regionalkampagne **Grüne Hölle**, deren erster Teil **Porto Velvenya** ist, wurde beispielsweise auf drei Bände angelegt, in denen die namensgebende alananische Siedlung und das Volk der Xo'Artal vorgestellt werden (mehr dazu siehe unten).

Eine Regionalkampagne ermöglicht es den Helden, die im jeweiligen Gebiet ansässigen fremden Länder, Völker und Wesen kennen zu lernen und nicht zuletzt, die Geheimnisse der Region zu ergründen.

An fremden Gestaden

Das Abenteuer **An fremden Gestaden** beschreibt die Überfahrt der Helden nach Uthuria und ihre ersten Erlebnisse dort. Aufgrund zahlreicher Anregungen aus der Community wurde die Größe Uthurias angepasst und ein PDF mit Erweiterungen und Bonusmaterial zu **An fremden Gestaden** erstellt, das Sie auf unserer Homepage www.ulisses-spiele.de finden. Dieser Band und das enthaltene Kartenmaterial berücksichtigen beides, sind also auf dem aktuellen Stand der Uthuria-Entwicklung.

In **An fremden Gestaden** werden zahlreiche Handlungsstränge angestoßen, von denen wir in diesem Band einige aufgreifen und fortführen. Andere sparen wir uns für spätere Bände von Grüne Hölle auf. Wieder andere bleiben bis zu späteren Regionalkampagnen offen. Einen Überblick darüber finden Sie auf Seite 11.

Beziehungen

Die Helden werden während ihrer ersten Zeit in Uthuria sicherlich Beziehungen unterschiedlichster Art mit diversen Stämmen geschlossen haben und in der Grünen Hölle weitere Kontakte haben. Wie in **An fremden Gestaden** nutzen wir für die Darstellung der Beziehungen die folgende Tabelle:

Typus	Erschwernis bei Proben
Hass/Feindschaft (H)	+7
Abneigung (A)	+4
Skepsis (S)	+2
Neutralität (N)	+/-0
Offenheit/Neugier (O)	-2
Bündnis (B)	-4
Freundschaft (F)	-7

Bisherige Beziehungen können auch im weiteren Verlauf des Abenteuers nützlich sein, auch wenn die Helden das Einflussgebiet der ihnen bekannten Stämme verlassen.

So können die Helden sich für jedes Bündnis und jede Freundschaft zu einem der Wilden Stämme eine der folgenden Vergünstigungen aussuchen:

☀ **Dschungelbuffet:** Die Helden haben durch ihre guten Kontakte zu den Stämmen so viel über den Dschungel und seine Nahrungsquellen gelernt, dass jede Probe, die mit der Suche nach frischem Wasser oder Nahrung (inklusive Jagd) zusammenhängt, nur die halbe Zeit dauert.

☀ **Warnungen:** Die Helden wurden vor einigen besonders gefährlichen Wesen gewarnt und sind damit besser vorbereitet als andere Reisende. Jeder Held kann einmalig in einem Kampf gegen ein Tier oder eine Pflanze einen Bonus von 5 auf seine Initiative rechnen.



☼ **Ehregeschenk:** Die Gruppe kann sich eine Waffe oder ein Gift aussuchen, an das sie ansonsten nur schwer herangekommen wären (siehe dazu auch die Ausrüstung ab Seite 120)

☼ **Lehrmeister:** Der Stamm ist bereit, seine Fähigkeiten in verschiedenen Talenten, Sonderfertigkeiten und – bei einem geeigneten Schüler unter den Helden – womöglich auch Ritualen mit den Helden zu teilen. Richten Sie sich dabei nach den kultur- und stammesspezifischen Werten.

Darüber hinaus können Sie auch entscheiden, dass besonders gute Beziehungen zu den wilden Stämmen zu *Speziellen Erfahrungen* bei passenden Talenten führen.

Im Abenteuerteil besitzt jede Gruppierung einen eigenen Beziehungsstatus, wenn die Helden ihr zum ersten Mal begegnen, und bestimmte Handlungen können diesen Status verbessern oder verschlechtern. Die Boni und Mali der Sie-

ben-Stufen-Skala können Sie einrechnen bzw. das Verhalten im Rahmen der vom Abenteurer vorgeschlagenen Handlung entsprechend anpassen.

Was ist mit den Horasiern?

Indira und ihre Flotte wurden nach Westen abgetrieben und haben dort mehr schlecht als recht Fuß gefasst. Sie werden den Helden vorerst nicht begegnen, aber in späteren Regionalkampagnen dafür eine umso größere Rolle spielen. Im Wettlauf um die Vormachtstellung der Kolonialmächte liegt Al'Anfa weit vorne, je nach den Erfolgen der Helden mehr oder weniger dicht gefolgt von Stoorrebrandt. Aber abgeschlagen sind die Horasier noch lange nicht!

Hintergrund des Abenteuers

Die Abenteurer der Regionalkampagne **Grüne Hölle** erlauben es den Helden, erste Hinweise auf die Geschichte und die Machtstrukturen im nördlichen Dschungel zu sammeln. Sie treffen mit den Xo'Artal (spricht: Ksoh-ahtahl) zusammen, die sie sich als Verbündete gewogen machen und so ein Bollwerk gegen die anderen Großmächte des Kontinents schaffen können. Dergestalt abgesichert können die aventurischen Eroberer sich relativ ungestört eine Machtbasis aufbauen und über kurz oder lang zu gewichtigen Machtfaktoren Uthurias werden.

Dabei haben sie allerdings keine freie Hand, denn die Schergen des grausamen, verschlagenen Gottes Burdu (spricht: Burr-duh) verfolgen eigene Pläne. Deren Gelingen würde sich als außerordentlich schädlich für die Aventurier herausstellen. Dass die Helden es dabei mit einem alten Bekannten oder besser, einem alten Feind zu tun bekommen, sollte ihnen jedoch vorerst nicht klar werden. Bei Burdu handelt es sich nämlich um niemand geringeren als den Namenlosen. Und der schickt gefährliche Gegenspieler ins Feld.

Die Spinnenpriesterin

Da ist zum einen *SrSr Sicateta* (spricht: Schirr-Schirr Tsik-A-Teh-Tah), die uralte Spinnenpriesterin. Sie entstammt der Rasse der Riesenspinnen, in Uthuria zumeist treue Anhängerinnen des Namenlosen und dereinst herrschende Klasse dieser Gebiete. Sie wurde vor Jahrhunderten von den Xo'Artal in ihrem Tempel eingesperrt und dämmerte dem Vergessen entgegen, bis die Al'Anfänger ausgerechnet die Ruinen ihrer Stadt als neuen Siedlungsort auserkoren. Durch die Anwesenheit der Menschen und die Tätigkeit der Namenlosenanhängerin *Tezatica* (siehe unten; spricht Teh-Tsa-Tika), erwachte sie wieder und begann sogleich, ihre Macht und die des Namenlosen zu stärken.

Zu diesem Zweck sandte sie ihre Brut aus, Spinnen unterschiedlicher Größe, die mit ihrem Biss eine Seuche übertrugen. Diese Seuche sorgt dafür, dass Wunden stets weiterbluten und der Gebissene anfälliger für die Einflüsterungen des Namenlosen wird. Zu allem Überfluss kann man sich mit dieser Seuche auch durch den direkten Kontakt mit Erkrankten anstecken.

Die Rose der Unsterblichkeit

Wenn Sie sich für die Entstehung Porto Velvenyas interessieren, können Sie die Geschichte der ersten alanfanischen Expedition, der Gründung der Stadt und das Schicksal der ersten Siedler in der Romanreihe *Die Rose der Unsterblichkeit* von André Wiesler nachlesen. Einige der Figuren aus diesen Romanen treffen die Helden in der Regionalkampagne wieder, die Romane verraten jedoch nichts für die Abenteurer Relevantes und können darum auch von Spielern als Einstimmung auf das Spiel in Uthuria gelesen werden.

Der Blutstein

Das durch die Seuche (und in der Arena) vergossene Blut der Velvenier sickert in den Boden und im unterirdischen Tempel der Spinnenpriesterin einem sogenannten Blutstein zu, einem Heiligtum des Namenlosen. Je mehr Blut hier als freiwilliges (oder unfreiwilliges) Opfer gesammelt wird, umso stärker wird der Einfluss des Namenlosen in der Stadt.





Das Auge des Namenlosen

Mict'ala (sprich: Mick-Toh-Ala), die den Helden als Tezatica, die Leiterin der Arena, begegnen wird, hat sich schon vor Jahrhunderten dem Namenlosen verschrieben. Sie ist in Uthuria zu höchsten Ehren aufgestiegen und wurde zu einem der dreizehn Augen des düsteren Gottes. Als sie auf die Neubesiedlung des heutigen Porto Velvenyas aufmerksam wurde, nutzte sie die Chance, um das Erwachen der Riesenspinne voranzutreiben. Sie hegt die Hoffnung, die Stadt dem Namenlosen anheimfallen lassen zu können und wieder zu einer Hochburg ihres Gottes zu machen. Außerdem möchte sie zusammen mit der Spinnenpriesterin weitere schlafende Exemplare der Riesenspinnen erwecken und ihrem Gott so mächtige Werkzeuge an die Hand geben. All das dient jedoch vorrangig der Unterstützung eines größeren Plans, den die Helden in den Bänden **Grüne Hölle 2: Der Fluch der Blutsteine** und **Grüne Hölle 3: Der Gott der Xo'Artal** (hoffentlich) vereiteln können.

Auge des Namenlosen?

Die Augen des Namenlosen sind Sendboten des Dreizehnten Gottes. In Aventurien besitzen sie nur während der Namenlosen Tage (zu den Namenlosen Tagen in Uthuria siehe unten) eine feste Gestalt, in Uthuria jedoch, wo die Macht des Namenlosen ungleich größer ist, sind sie in der Lage, in die Körper von Menschen zu fahren und als solche zu agieren. Die Gefäße einer solchen Besessenheit müssen von Schergen des Namenlosen vorbereitet und das Auge in einem Ritual in den Körper gerufen werden, dann jedoch kann das Auge beliebig lange im Körper des Menschen ausharren. Selbst wenn der Körper getötet wird, ist dies nicht das Ende des Auges, es geht dann lediglich wieder in seinen körperlosen Zustand über.

Das verräterische fehlende Auge und der an dieser Stelle sitzende Mahlstrom, untrügerische Zeichen, an denen diese Schergen normalerweise erkannt werden können, treten bei uthurischen Augen des Namenlosen nur während der Namenlosen Tage auf. Ansonsten können sie ihr wahres Wesen vollständig in der Hülle des Besessenen verbergen, der dann durchaus auch beide Augen besitzen kann.

Zum Glück für die Bewohner Uthurias und Ihre Helden verfügen auch die uthurischen Augen des Namenlosen nur in den Tagen ihres Gottes über ihre vollständige Macht. An allen anderen Tagen sind sie eher mit Geweihten des Namenlosen vergleichbar, die noch einige besonders fiese Tricks als Ass im Ärmel haben.

Der Namenlose in Uthuria

Uthuria ist der Kontinent der 10.000 Götter, und darunter sind zahlreiche Gottheiten, die man auch mit bestem Willen nicht als den Menschen und anderen kulturschaffenden Völkern wohlgesonnen bezeichnen kann. Einer der mächtigsten unter ihnen hört im Norden Uthurias auf den Namen *Burdu* und ist ein alter Bekannter der Helden. In Aventurien nennt man ihn den Namenlosen, und in **An fremden Gestaden** könnten sie mit den Khartariak bereits eines der Völker kennenlernen, die sich mit dem großen Versucher eingelassen haben.

Die Macht des Namenlosen ist in Uthuria, wo sie nicht flächendeckend von den Zwölfgöttern eingedämmt wird, in einigen Regionen deutlich größer als in Aventurien. Stellenweise lässt er sich sogar offen anbeten, bei anderen Völkern hat er die Maske eines ihrer vielen Götter angenommen und tummelt sich ungestört in ihrem Pantheon.

Die Namenlosen Tage

Auch in Uthuria gibt es *Namenlose Tage*. Sie richten sich nach der Sternenleere des Himmels. Ihr Einfluss auf das Leben der verschiedenen Bewohner sieht sehr unterschiedlich aus. Viele wilde Stämme sehen diese Tage als unglücksbringend an, für andere, bei denen der Namenlose als Gott angebetet wird, sind es Feiertage.

Die Finstersonne

Ein chaotisches und unvorhersehbares Element stellt in Uthuria die Finstersonne dar. Dieses astrologische Phänomen wechselt in Größe und Stellung am Himmel über Uthuria in unberechenbarer Weise, verdeckt auf seinem Weg die Sterne und wirft einen schwarzen Schatten aufs Land. Ob diese wandernde, lichtlose Sphäre unter dem Einfluss des Namenlosen steht, oder ob er sich nur ihren positiven Einfluss auf seine Machenschaften zunutze macht, ist ungewiss. Auf jeden Fall sind die Schergen Burdus, wenn der Schatten der Finstersonne auf sie fällt, deutlich mächtiger. Und die Umstände neigen in solchen Gebieten dazu, sich gegen Helden und andere rechtschaffene Personen zu wenden.

Für Sie als Meister ist die Finstersonne ein Werkzeug, um den Gegnern ihrer Helden einen Machtschub zu verpassen oder unheilvolle Ereignisse anzukündigen. Die genauen Auswirkungen der schwarzen Sonne überlassen wir dabei Ihrem Fingerspitzengefühl und Ihrer Kenntnis der Fähigkeiten Ihrer Gruppe. Denkbar ist bei den Schurken von zusätzlichen Lebenspunkten und besseren Spielwerten über neue Sonderfertigkeiten bis hin zum Übergang in ganz neue (und weitgehend unverletzliche) Daseinsformen alles.

Namen und Ausspracheregeln

Uthuria hält eine Menge neuer Sprachen und damit exotische Namen und Begriffe bereit. Das wird auf der einen Seite das Gefühl des Neuen und Fremdartigen unterstreichen, kann aber schnell unübersichtlich werden. Wir haben darum Wesen und Pflanzen so benannt, wie die ersten Siedler sie bezeichnet haben (oder, wenn Ihre Helden sie entdecken, bezeichnen werden) – dies ist die aventurisierte Bezeichnung. Daneben haben wir den Kreaturen, Stämmen und der Botanik meist auch den Namen hinzugesetzt, den die Einheimischen ihnen gaben.

Um Ihnen die Aussprache der zahlreichen fremdartigen Namen zu erleichtern, haben wir Ausspracheregeln dahintergesetzt. Diese sind lautmalerisch gestaltet. Praios würde hier beispielsweise zu „Prah-joss“ oder Hesinde zu „Hehsinnde“. Die wichtigsten Begriffe finden Sie ergänzend im Anhang wiedergegeben.



Das Abenteuer

Im Folgenden finden Sie eine ausführlichere Beschreibung der fünf Kapitel und einen Ausblick auf die weiteren Bände der Regionalkampagne.

Unterschiedlicher Schwierigkeitsgrad

Die Regionalkampagne wurde so konzipiert, dass die Werte und Gefahrenstufen der Gegner sowie die Herausforderungen der Abenteuer auf eine erfahrene Heldengruppe ausgerichtet sind. Wir gehen grundsätzlich davon aus, dass Sie **Grüne Hölle** mit den Helden spielen, mit denen Sie auch **An fremden Gestaden** gespielt haben.

Dies ist aber keinesfalls zwingend nötig. Damit Sie die Regionalkampagne auch mit weniger erfahrenen oder neuen, uthurischen Helden spielen können, haben wir an vielen Punkten Stellschrauben eingebaut. Sie sind mit folgenden Symbolen versehen:



Dieses Zeichen weist Sie auf Veränderungen hin, die Sie vornehmen können, wenn Ihre Helden weniger Abenteurerpunkte besitzen oder sich mit einer Herausforderung besonders schwer tun.



Dieses Symbol hingegen weist auf das Gegenteil hin. Mit den hier angegebenen Veränderungen machen Sie die Szene für Ihre Helden schwieriger.

Geeignete Heldentypen

Grundsätzlich sind alle aventurischen Helden in Uthuria erst einmal exotische Fremde. Dadurch sind alle Heldentypen für die Kampagne geeignet. Eifrige Geweihte werden feststellen, dass die Uthurier, denen die Helden in der Grünen Hölle begegnen, allesamt ein eher praktisches Verhältnis zu Göttern haben. Wenn einer nützlich erscheint, kann er es durchaus neu in das Pantheon schaffen oder wird einfach mit der Aussage „dafür haben wir schon einen Gott“ abgetan. Solange die Geweihten also nicht mit Feuer und Schwert zu bekehren versuchen, können sich sehr schöne Spielszenen daraus ergeben.

Grundsätzlich eher schwierig sind darum eigentlich nur Helden, die damit zufrieden sind, in der Siedlung Storrebrandts oder in Porto Velvenya zu sitzen und für den Aufbruch ins Abenteuer einen zwingenden Grund geliefert bekommen müssen. Uthuria ist ein Kontinent, der auf Erforscher wartet. Eine gewisse Eigendynamik zur Erkundung und zum Abenteuer ist also angeraten.

Allerdings bietet Uthuria so viele und so unterschiedliche Geheimnisse, dass jeder auch nur ansatzweise neugierige (oder goldgierige) Held leicht zu motivieren sein sollte.

In späteren Teilen der Regionalkampagne werden die Helden sich in fremden Kulturen bewegen und je nach Vorgehen auch in diesen Kulturen untertauchen müssen. Ein Held, der ausgesprochen antisozial ist, könnte dabei eine verkürzte Lebensspanne riskieren.

Das Abenteuer – Zusammenfassung für den Meister

Die folgenden Abschnitte liefern eine umfassende Beschreibung der einzelnen Kapitel des Abenteuers. Der tatsächliche Verlauf kann in den freier gestalteten Kapiteln des Abenteuers je nach Einfallsreichtum und Aktivität Ihrer Helden vom hier Geschilderten abweichen.

Zwischenspiel

Hier erhalten Sie hilfreiche Informationen zum Übergang von An fremden Gestaden zur Regionalkampagne. Es werden Handlungsfäden aufgegriffen und eine allgemeine Grundbeschreibung der Lage und Möglichkeiten der Helden gegeben.

Kapitel I – Porto Pestilencia

Kapitel I bietet Ihnen einen variablen Einstieg ins Abenteuer. Es werden Gründe angeboten, warum die Helden in Porto Velvenya sind. In der Stadt angekommen, werden die Helden Zeuge eines Attentats auf einen wohlhabenden Geschäftsmann, das sie jedoch mit etwas Glück verhindern können. Dabei werden sie allerdings darauf aufmerksam, dass eine Seuche im Umlauf ist, die dazu führt, dass Wunden nicht richtig verheilen. Während die Helden nach dem Ursprung der Krankheit suchen und erfahren, dass systematisch führende Persönlichkeiten der Stadt gemeuchelt werden, spitzen sich die Spannungen zwischen den verschiedenen Parteien in der Stadt zu. In unterschiedlichen Szenen können die Helden versuchen, die nahende Eskalation zu verhindern oder zumindest abzuschwächen, die Attentäter aufzuspüren und den Ursprung der Krankheit zu entdecken. Schlussendlich können sie in der Leiterin der Arena (einer Schergin des Namenlosen) ihre vehementeste Gegenspielerin finden und eine Spur unter die Stadt verfolgen.

Kapitel II – Kein Verschnaufen

Die Helden begeben sich unter die Stadt in eine versunkene Stufenpyramide, die in früheren Zeiten als Tempel des Namenlosen diente. Dort kommt es zum Kampf gegen die erwachte Riesenspinne und einige ihrer Schergen. Als sie den Tempel wieder verlassen, hat sich ein Heer der Xo'Artal um die Stadt geschart, um die Verbreitung der Seuche zu verhindern. Es ist an den Helden, die Stadt durch geschicktes Verhandeln zu retten und die Erlaubnis (sowie nötige Hinweise) zu erhalten, die Seuche zu bekämpfen. Da es sich bei ihr um einen Fluch des Namenlosen handelt, braucht es ein spezielles Ritual, das die Helden in Amakun in Erfahrung bringen können. Die Helden machen sich – mit oder ohne Begleitung – auf den Weg dorthin.

Kapitel III – Der Blutende Fluss

Die Helden brechen aus Porto Velvenya auf, um im Reich der Xo'Artal ein Heilmittel zu finden. Das schnellste Vorkommen nach Südosten verspricht dabei der Nimujak





(sprich: Niemu-dschak), jener Fluss, der im Tocatepetl, dem Grenzgebirge des rätselhaften Kriegervolkes entspringt und dessen Seitenarm bei Porto Velvenya ins Meer mündet. Die Helden erhalten Kunde von einem wilden Stamm, der in der Lage ist, mit ungeahnter Geschwindigkeit stromaufwärts zu reisen. Tatsächlich überlassen die Nimu-Wanaq den Fremden ein Boot, das von gezähmten Krokodilen gezogen wird. Doch je weiter die Helden den Fluss hinauffahren, desto mehr nimmt er die Farbe von Blut an. Ein rätselhaftes Gift im Wasser droht den ganzen Stamm auszulöschen. Bald trachtet den Helden auch noch ein zorniger Schamane nach dem Leben, der sie für das Unglück verantwortlich macht.

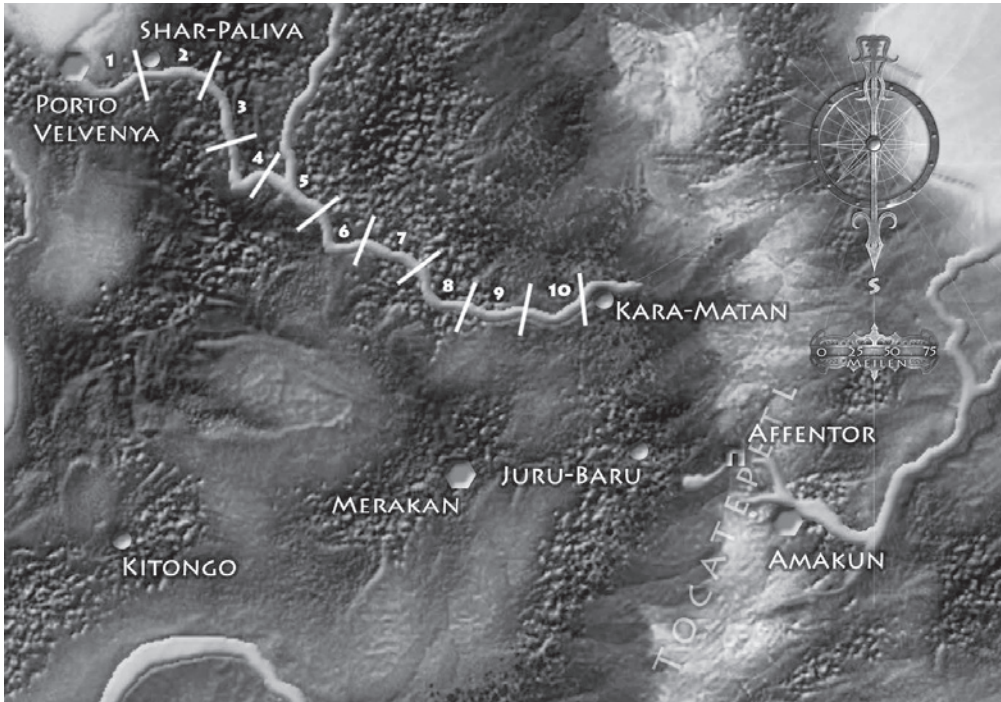
geschickt, bei der sie Rätsel lösen, Geheimnisse entschlüsseln und Gegner überwinden müssen. Am Ende erhalten sie eine Belohnung in Form von magischen Hilfsmitteln und nützlichen Hinweisen.

Kapitel V – Der Wächter der Wege

Die Helden reisen weiter und erreichen das Tocatepetl-Gebirge. Es zu überwinden wäre ausgesprochen schwierig, aber zum Glück erfahren die Helden von einem Tunnel der Xo'Artal, der die Reise erheblich verkürzen kann. Er führt durch einen aufgegebenen Praiostempel. Dummerweise hat

sich dort ein Guereni eingenistet, ein mächtiges Monstrum, das niemanden passieren lässt. Zu allem Überfluss ist auch noch der Ausgang am anderen Ende des Tempels verschlossen. Die Helden müssen sich mit dem Monstrum messen und einen Weg finden, die Tore zu öffnen, wobei Geschicklichkeit und Grips gefragt sind, wenn sie an Lianen schwingen oder Fallen alter Völker ausweichen.

Das Abenteuer endet mit dem Ausblick auf die Xo'Artal Stadt Amakun, die das Ziel der Helden ist.



Reiseweg der Helden

Letzten Endes finden sie eine Schürfersiedlung abtrünniger Al'Anfaner. Auf der Suche nach Gold sind die Söldner auf ein Mindoritvorkommen gestoßen, dessen Abbau den Fluss vergiftet und die Geister der Tiefe erzürnt. Hier können die Helden die Frischwasserversorgung Porto Velvenyas sichern, die am Fluss lebenden Eingeborenen retten und einen wichtigen Hinweis auf die Schwäche ihres Gegners in Kapitel V erhalten.

Kapitel IV – Die Prüfung des Jadeschädels

Auf ihrem weiteren Weg, nun wieder zu Fuß, stolpern die Helden mitten im Dschungel über einen erkrankten Aventurier. Er ist im Delirium, bringt die Helden aber auf die Spur eines geheimnisvollen Schädels. Die Helden finden diesen schließlich beim Stamm der Juru-Baru. Die Schamanen dieses Stammes bewachen tatsächlich ein mächtiges Artefakt (möglicherweise ein neues heiliges Artefakt des Boron?), und die Helden dürfen sich verschiedenen Prüfungen stellen, um zu ihm zu gelangen. Zuerst sollen sie gegen magisch belebte Wurzeln kämpfen, dann einen Baumriesen erklimmen und schließlich werden sie auf eine Traumreise

Anhang

Im Anhang finden Sie Beispielwerte für archetypische Stadtbewohner Porto Velvenyas und die Beschreibungen abenteuerrelevanter Artefakte.

Die kommenden Bände

In **Der Fluch der Blutsteine** erreichen die Helden die Stadt der Xo'Artal und erfahren dort, dass der Namenlose einen größeren Plan verfolgt: Einige Städte des Volkes, das in früheren Jahrhunderten den Namenlosen anbetete (siehe S. 100), sind vom Dreizehnten Gott korrumpiert worden. Es wurde ein Fluch über die machtspendenden Blutsteine gesprochen. Ohne diese Macht können die Priester auch die Seuche Porto Velvenyas nicht stoppen. Die Helden müssen also den Fluch aufheben, was sie in **Der Gott der Xo'Artal** mitten in eine vom Namenlosen regierte Stadt bringen wird. Hier formen die Helden die Zukunft des Xo'Artal-Reiches und damit des Nordens Uthurias. Am Ende kann es ihnen auch gelingen, Numinoros Fluch zu brechen und so die Schifffahrt an den Küsten Uthurias für die Aventurier wieder zu ermöglichen.





Zwischenspiel (1035-1036 BF)

Vorweg möchten wir Ihnen als Meister der ersten *Das Schwarze Auge*-Regionalkampagne einen Überblick über die wichtigsten Geschehnisse in Uthuria seit dem Abenteuer **An fremden Gestaden** geben, die Sie zugleich zu kleineren Szenarien ausgestalten können. Im Laufe der Kampagne werden Sie und Ihre Spieler den östlichen Teil Norduthurias erforschen und sich dabei näher mit der Hochkultur der Xo'Artal auseinandersetzen.

Die Maruherrscher

Durch die Vernichtung der *Karthariak* (**An fremden Gestaden 81 ff.**), auch *Nachtherrscher* genannt, erhalten die Helden ein Angebot der besonderen Art: Die Marus der Umgebung, selbst ohne eigenständige Kultur, sehen in den Helden ihre neuen Herrscher, da sie es waren, welche die Nachtherrscher entmachtet haben. Hier liegt es in den Händen der Spieler, ob sie sich einen Trupp plündernder Echsen halten oder sie lieber in eine andere Richtung des Kontinents schicken wollen, wo sie auf andere Marustämme treffen. Sollten sich die Helden der Wütechsen annehmen, können sie den schlagkräftigen Stamm zur Verteidigung ihrer eigenen Siedlung einsetzen, mit ihnen das Umland erforschen oder die Echsen auch in der Arena von Porto Velvenya (Seite 106) als Gladiatoren auf den Kampfplatz schicken. Einige Helden könnten auch auf die Idee kommen, mit einer kleinen Maruarmee umliegende Stämme zu unterjochen und kleinere Stämme Eingeborener zu versklaven. Eine Handlung, die sich allerdings negativ auf ein mögliches Verhältnis zu *Alwin Stoorrebrandt* auswirken und auch einen Konflikt mit den Al'Anfanern nach sich ziehen würde, die alles andere als einverstanden mit so einer aggressiven Konkurrenz wären.

Frieden auf alanfanische Art

Auch nach acht Jahren ist Uthuria für die Al'Anfaner noch ein fremdes, wildes und vor allem gefährliches Land, darum verzichtet das Imperium bisher auf groß angelegte Sklavenjagden. So schlugen die Abgesandten des Imperiums einen anderen Weg ein und verhandelten mit einem Teil der Stämme. Ungefähr drei Monde vor dem Einstieg in die Kampagne erzielte *Wilciano Karinor* einen diplomatischen Erfolg und eine Owangisippe vom Stamm der Wapengo (**An fremden Gestaden 116ff.**) siedelte sich in Porto Velvenya an. Etliche Angehörige des Stammes verrichten seitdem niedere Tätigkeiten, während die Krieger zur gemeinsamen Verteidigung der Stadt eingesetzt werden. Im Auftrag

Was wurde in der Zwischenzeit aus ...

... *Alrik Blutsäufer*?

Der Gladiator aus *Die Rose der Unsterblichkeit* ist während seiner langen Reise weiter nach Osten gelangt, als diese Regionalkampagne führen wird.

... *Borodine Randter*?

Die Borongeweihte aus *Die Rose der Unsterblichkeit* hingegen weilt in Porto Velvenya und ist die Vorsteherin des ersten Borontempels des alanfanischen Ritus auf uthurischem Boden (Beschreibung Seite 110).

... *Indira Burbaykos*?

Die kompetente Kapitänin wird ebenso wie die Horasier keine Rolle in dieser Kampagne spielen.

... *Diago Klabinato*?

Erreicht während der *Grünen Hölle* (aber noch nicht in diesem Band) mit etlichen Aventurieren an Bord die uthurische Küste.

... *Mariella Niniviea*?

Die tsagefällige Magierin studiert weiterhin die Meeresbewohner und erforscht die Küstenregionen von Uthuria. Das Schicksal wird sie und Ihre Helden im Verlauf der Kampagne wieder aufeinandertreffen lassen.

... *Lucan Queseda und Raskir Avasson*?

Sie sind zu Ehren des gekrönten Raben aufgebrochen, um einen Ersatz für den Stab des Vergessens zu finden und werden im späteren Verlauf der Kampagne noch auf die Helden treffen.

... *Stover Regolan „Alwin“ Stoorrebrandt*?

Ist einer der möglichen Auftraggeber und steht mit den Al'Anfanern in regem Kontakt bezüglich etlicher Handelswaren (Seite 12). Sein großes Ziel ist es, weiter ins Landesinnere von Uthuria vorzudringen. Ein Vorhaben, das noch etwas auf sich warten lassen wird.

... *Stygomar*?

Der Borongeweihte brach ebenfalls zu einer borongefälligen Queste auf und wird in dieser Kampagne keine Rolle spielen.

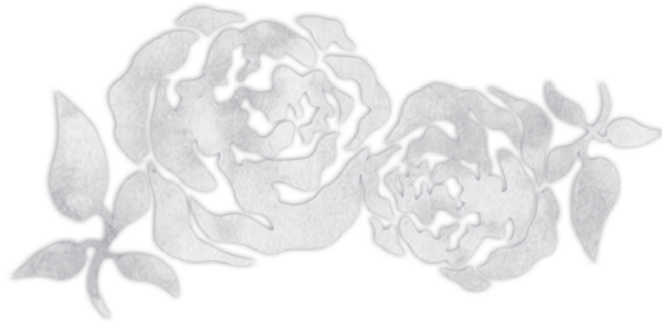


des Granden können die Helden als Diplomaten auftreten und für die Al'Anfaner das beste Ergebnis heraushandeln, was nachhaltig den Ruf der Helden in Porto Velvenya positiv beeinflusst.

Rohstoffgewinnung

Für die Al'Anfaner ist die Gewinnung seltener Rohstoffe von besonderem Interesse. Infolgedessen wurden von der Küste aus mehrere Trupps auf die Suche nach fruchtbarem und ertragreichem Boden sowie Gesteinen mit neuen, seltenen Erzvorkommen ausgesandt. Doch der neue Kontinent steckt voller Gefahren und einige Expeditionen, wie die un-

ter dem Kommando von Colonello *Manolho Barborin* (Seite 86), sind nie wieder zurückgekehrt, während anderen Prospektoren die Götter mehr beistanden und sie ganz in der Nähe von Porto Velvenya unter anderem erfolgreich Silber- und Goldminen gründen konnten. Hier bietet sich ebenfalls ein Szenario mit Helden an, die eine Truppe begleiten, sich auf dem Weg gegen eine Plage *Raublianen* (Seite 98) zur Wehr setzen und sich zusammen mit dem etwas abergläubischen Prospektoren einem Stamm und ihrem Todrichter (Seite 92) stellen müssen, bevor Sie einen geeigneten Platz finden und die ersten Erfolge bei der Rohstoffgewinnung erzielen können.





Kapitel I – Porto Pestilencia

Die Kampagne beginnt mit einem variablen Einstieg und lässt Ihre Spieler danach in einem gewissen Rahmen frei handeln, wozu Sie aber auch einige generelle Anmerkungen zum Spiel in Porto Velvenya finden (**Wissenswertes** Seite 18). Vordergründig beinhaltet das Abenteuer folgende drei Themenkomplexe:

☀ Es wird eine Reihe von Attentaten auf mächtige Personen der Stadt durchgeführt. Dahinter stecken gedungene Meuchler, die wiederum im Auftrag düsterer Kultisten unterwegs sind. Die Informationen über die Hintergründe der Attentate, der Meuchler und der Kultisten finden Sie im Abschnitt **Hintergründe** (s.u.), Die Recherche der Helden findet hingegen **In den Straßen von Porto Velvenya** statt (Seite 20).

☀ Eine gefährliche Seuche hat die Stadt heimgesucht. Die Helden müssen ein Heilmittel suchen und den Hintergrund der Seuche erforschen. Dabei werden sie auf kleine Spinnen

aufmerksam, die wiederum im Zusammenhang mit den genannten Kultisten stehen. Einzelheiten zur Seuche und ihrem Ursprung finden Sie im Abschnitt **Die Seuche** (Seite 14).

☀ Irgendjemand arbeitet gezielt daran, die Spannungen zwischen den verschiedenen Gruppierungen in der Stadt systematisch in offene Konflikte zu verwandeln. Es wird intrigiert, angestachelt und Schuld zugeschoben. Es ist an den Helden, die Stadt daran zu hindern, in einem gewalttätigen Chaos zu versinken. Dies kann ihnen über verschiedene Szenen hinweg gelingen, die im Abschnitt **Szenen einer Krise** beschrieben werden (Seite 25). Dabei sammeln die Helden Krisenpunkte an, die im weiteren Abenteuerverlauf das Ausmaß des Aufruhrs bestimmen helfen (siehe Seite 18).

Sollten die Helden sich ausreichend um die einzelnen Komplexe gekümmert haben, können Sie zum letzten Teil des Kapitels überleiten, in dem die Helden kurze Zeit außerhalb von Porto Velvenya unterwegs sind (Seite 32).

Hintergründe der Attentate

Die Gegenspieler

Die große Antagonistin der Helden ist *Mict'ala* (Seite 78), eines der mächtigen Dreizehn Augen des Namenlosen und in Porto Velvenya unter ihrem Tarnnamen Tezatica bekannt. Sie wird die Helden die ganze Kampagne über begleiten, da ihr Handeln sich nicht nur auf Porto Velvenya beschränkt und sie ihren Plan (die Erweckung der verbliebenen Gigantulae), nicht gefährdet sieht, wenn die Priesterin unter der Stadt das Zeitliche segnen sollte. Deswegen wird sie im ersten Kapitel für die Helden nur in Form der uthurischen Sklavenhändlerin Tezatica in Erscheinung treten und frühzeitig, wenn die Helden sich geschickt anstellen, die Siedlung verlassen, um wieder ins Reich der Xo'Artal reisen zu können. Die zweite Schurkin, *SrSr Sicateta* (Seite 78), wird in diesem Kapitel ebenfalls nur indirekt in Form ihrer Brut in Erscheinung treten und erst im **zweiten Kapitel**, ihren großen Auftritt haben. Neben diesen beiden Schurkinnen sehen sich die Helden durch den Ruf des Namenlosen (Seite 15), noch mit anderen Gegenspielern in Form eines aufstrebenden Verschwörungskreises, der „Kultisten der Großen Spinne“, konfrontiert.

Diese Kultisten setzen sich aus folgenden Personen zusammen, die allesamt den beiden finsternen Gegenspielerinnen unterstehen und dafür bereit sind in den Tod zu gehen, was für Sie als Meister heißt, dass alle aufgelisteten Personen im Verlauf der ersten beiden Kapitel auch sterben dürfen:

☀ Die beiden Kultvorsteher sind der Korgeweihte *Korero Vesarez* (Seite 81) und der Vorsteher der Rastullahgemeinde *Kassim ben Omar* (Seite 80).

☀ Ihnen unterstehen zu Beginn des Abenteuers gut ein Dutzend loyale Anhänger, darunter *Eilgard Blutaxt* (Seite 82), der *Stille Donner* (Seite 82), *Rashid* (Seite 23) und *Lasathu* (Seite 23).

☀ Dazu gibt es weitere Sympathisanten, die im Laufe des Abenteuers die Zahl der Verschwörer je nach Handeln der Helden auf bis das Zehnfache anwachsen lassen können.

☀ Nicht direkt dem Kult zugehörig sind die vier Attentäter *Abrik*, *Carogan*, *Orsinia* und *Rukus* (Seite 17), die allesamt in den Diensten des Kultes stehen.

Ziel dieser Verschwörer ist es einerseits, das Machtgefüge Porto Velvenyas zu destabilisieren, sodass sich die Krankheit in der Stadt ungehindert ausbreiten und viel Blut in den Boden





fließen kann, andererseits den Glauben der Bewohner so zu erschüttern, dass sie sich dem Kult der Spinne anschließen und ihr Schicksal in dessen Hände legen, womit die Seelen der Stadt an Burdu fallen würden. Zu diesem Zweck plant der Zirkel einige Attentate, meist mit Hilfe angeheuerter Meuchler, um damit in der ganzen Stadt Unsicherheit und Unruhen zu schüren. Letztlich sind die Kultisten bemüht, das Vorschreiten der Krankheit in jeder Form zu beschleunigen, sei es durch Anzetteln von Schlägereien, scheinbar unbedeutende Unfälle oder gar gezielte Angriffe, mit denen sie für zusätzliches Blut sorgen.

Die Attentate

Nachfolgend finden Sie eine Liste der Attentate in ihrer Reihenfolge. Bei den *kursiv* gehaltenen Namen können Sie die Art des Attentats und ihre Reihenfolge nach Belieben ausgestalten und abändern.

- ☼ Flaminio Kugres (Das Attentat gelingt vor dem eigentlichen Abenteuer, siehe Seite 22.)
- ☼ Phecilio al'Rik (Mit dem Attentat beginnt das Abenteuer auf Seite 16.)
- ☼ *Quesario Guerrero* (genaue Beschreibung des Medicus siehe **Die Seuche**)
- ☼ *Pederesco A. Delorez* (Seine Stellung in der Reihenfolge ist beliebig, aber die Szenerie finden Sie auf Seite 26 beschrieben)
- ☼ *Wilciano Karinor* (Oder ein entsprechend von Ihnen eingesetzter Gouvernator)

☼ Pardambu, Oberhaupt der Wapengosippe (Dieses vorletzte Attentat kann durch die Helden auf Seite 28 verhindert werden)

☼ Borodine Randter, Tempelvorsteherin des Borontempels (Auch das Attentat auf sie sollte auf Seite 32 verhindert werden)

Im weiteren Abenteuerverlauf werden Ihre Helden immer wieder mit den Kultisten in Berührung kommen. Damit Sie als Meister einen schnellen Überblick haben, finden Sie hier die Szenen, in denen Ihre Helden mit den Antagonisten aneinandergeraten können:

☼ **Beim Verhör** (Seite 20), wenn die Helden mindestens einen Attentäter stellen konnten.

☼ **Im Haus der Lust** (Seite 22) können sie einen Kultisten stellen.

☼ **Das Kugresanwesen** (Seite 23) gibt Recherchemöglichkeiten, um eine Sklavin, die sich den Verschwörern angeschlossen hat, ausfindig zu machen. Sie und der Korgeweihete können schließlich in der Szene **Der Kultplatz** (Seite 24) gestellt werden.

☼ Im Zeichen der Krise nutzt der Kultanführer Kassim seine demagogischen Kenntnisse zur **Religiösen Hetze** (siehe Seite 25).

☼ Im Abschnitt **Nieder mit dem Kommandanten** (Seite 14) soll ein Aufstand gegen das Militär angezettelt werden.

☼ Am Ende des Kapitels, im Abschnitt **Das Netz der Spinne** (Seite 28) holen sie zum vorletzten Schlag aus, indem sie den Schamanen Pardambu ermorden lassen wollen.

Die Seuche

Während die Helden versuchen, den Attentätern auf die Spur zu kommen, beginnt der Spinnenfluch sich in Porto Velvenya weiter auszubreiten. Relativ schnell werden die Bürger der Stadt in zunehmendem Maße von nicht heilenden Wunden geplagt. Angst greift um sich, Gerüchte über eine neue, unbekannte Art winziger Spinnen, die überall auftauchen (Seite 80), machen die Runde. Die Helden sollten sich schnell darum kümmern, dass sich die Seuche nicht weiter verbreitet. Einige Bewohner werden die Krankheit verheimlichen oder vor allem im frühen Stadium gar nicht wissen, dass sie wirklich erkrankt sind.

Quesario Guerrero, der Heiler

Einen wertvollen Verbündeten finden die Helden im Marktviertel bei *Quesario Guerrero* (*1000 BF, 1,79 Schritt, Zwicker, Hakennase, Pockennarben, Veteran der Roten Keuche), einem Medicus der medizinischen Fakultät Al'Anfas. Wenn die Helden ihm Informationen über die Seuche vermitteln, können sie versuchen, die Krankheit zu einem gewissen Grad einzudämmen (siehe **Der Kampf gegen**

die Seuche auf Seite 15). Vorher wird der perainegläubige Mann allerdings im Dunkeln tappen.

Die Hintergründe

Die Krankheit entstand vor einem Monat durch ein von *Tezatica* und *SrSr Sicateta* durchgeführtes Ritual des Namenlosen. Durch dieses Ritual konnte die äonenalte Priesterin annähernd zu alter Kraft zurückfinden und ihre Brut wieder gebären, die als Überträger der Krankheit fungiert. Gleichzeitig wurde der alte Blutstein (Seite 35) wieder aktiviert, wodurch alles vergossene Blut, das in die Erde fließt, sich innerhalb des Steins sammelt. Schon in der frühen Geschichte der Xo'Artal (Seite 101) gingen so Tausende von Seelen an den Namenlosen. SrSr Sicateta schaffte es damals fast, ihren Plan der Wiedererweckung ihrer Spezies zu vollenden. Im zweiten Kapitel können die Helden sich zwar der Priesterin und ihrer Brut entledigen, allerdings müssen sie feststellen, dass die Krankheit und ihre Auswirkungen nicht enden werden, solange sie kein Mittel haben, den Blutstein zu deaktivieren.





Burdufluch, auch Spinnenfluch (21)

Verlauf: Zunächst ungewöhnlich starker Blutverlust an der verletzten Stelle. Um die Bisswunde reißt die Haut weiter auf. Auch andere frische Wunden brechen auf und beginnen wieder zu bluten. Die Herzfrequenz steigt, als wolle das Blut den Körper verlassen. Kurz darauf bildet sich ein weißlicher, kokonartiger Film über den Wunden, der bei Berührung sofort wieder aufreißt und zu weiterem Blutverlust führt. Überlebt der Infizierte den ersten Tag, wird sein Blut von Tag zu Tag zähflüssiger, was zu einem langsameren Blutverlust führt. Dennoch läuft der Infizierte Gefahr, langsam auszubluten. Zeitgleich sinkt die Schmerzempfindlichkeit und das Opfer fühlt sich belebt und beschwingt, allerdings steigt auch die Aggressivität. Sollte der Infizierte nicht geheilt werden, wird er nach und nach verbluten. Durch die mit der Krankheit einhergehende erhöhte Regeneration kann sich dies aber durchaus über Monate hinziehen.

Dauer: 13 Stunden bzw. sofort durch einen Biss / Bis zum Tod oder zur Genesung

Schaden und Folgen: Am ersten Tag 1 SP pro SR für eine Stunde (siehe unten) durch Blutverlust und ab dem zweiten Tag noch 1 SP pro zwei Stunde für jede offene Wunde. Eine Wunde meint hierbei jede offene Verletzung ab 3 SP. Die Bildung des Schutzfilms dauert etwa eine Stunde und verhindert weiteren Blutverlust an der offenen Verwundung. Zusätzlich steigt der Jähzorn um 5 Punkte und das Opfer nimmt keinen Schmerz mehr wahr (*Selbstbeherrschung* (*Schmerz unterdrücken*) steigt um 7 Punkte) und erhält den Vorteil *Schnelle Heilung I*.

Ursachen: Biss der Spinnenbrut (80%), Umgang mit Infizierten (20%)

Besonderheiten: Namenlose Verführung, Segen des Burdu (siehe Kasten)

Behandlung: Bei rechtzeitigem Erkennen können inbrünstige Gebete und spirituelle Einkehr den Krankheitsverlauf verlangsamen. Ansonsten hilft es nur, die Infizierten unter Quarantäne zu stellen.

Gegenmittel: Die Essenz der uthurischen Rose schützt vor der Krankheit und kuriert sie. Jedoch werden nicht alle Helden Zugriff auf die Essenz haben, geschweige denn genug für alle Bewohner der Stadt. Ein Reinigungsritual der Xo'Artal hilft ebenso gegen die Krankheit, ist allerdings dermaßen kräftezehrend, dass nur zähe Helden das Ritual überleben können (Seite 37). Eine Lösung für die Bevölkerung stellt es also nicht da. Ein endgültiges Heilmittel werden die Helden erst im späteren Verlauf der Kampagne finden können.

Der Ruf des Namenlosen

Der sogenannte Ruf des Namenlosen besitzt keine körperlichen Symptome, ist jedoch für die götterfürchtigen Bewohner eines der größten Übel. Durch die Infizierung werden alle Opfer anfällig für namenlose Einflüsterungen; sei es durch düstere Traumgesichte, ein leises, doch stetiges Wispern oder bei einigen Geweihten die Vorstellung, von ihrem Gott leibhaftig berührt zu werden und endlich den „wahren“ Willen ihres Gottes zu erkennen. Die Auswirkungen ähneln der Liturgie NAMENLOSER ZWEIFEL – NAMENLOSE ERLEUCHTUNG (**Wege der Götter 290**) und können als meisterliches Erzählelement weiter ausgestaltet werden.

Der Segen des Burdu

Einigen wenigen Infizierten, die sich dem Kult der Spinne angeschlossen haben, wurde der Segen Burdu zuteil. Durch den Einfluss der Arachnidpriesterin werden die negativen Auswirkungen der Krankheit aufgehoben. Stattdessen sind die Bekehrten in der Lage, auf Fähigkeiten zuzugreifen, die den Kräften von Spinnen-Tierkriegeren ähneln. So können sie sich Mandibeln wachsen lassen oder gar ganz in eine menschengroße Spinne verwandeln. Beispielwerte für diese Krieger finden sie auf Seite 84.

Der Kampf gegen die Seuche

Die Helden sollten sich um einige generelle Maßnahmen kümmern, die bei Seuchenausbrüchen zu beachten sind. So müssen unter anderem Infizierte unter Quarantäne gestellt werden, keine leichte Aufgabe, wenn die Patienten sich quicklebendig fühlen und immerzu Streit suchen. Nützlich sind dabei einige unbewohnte Ruinen, die schnell zu Siedenlagern umfunktioniert werden können. Fachkundige Verbände mit blutstillenden Mitteln können den Blutverlust zwar nicht stoppen, führen aber sehr wohl zu einer Verlangsamung der Krankheit (1SP alle 2 SR bzw. Stunden); außerdem verhindern sie, dass die Kranken immerzu den weißen Film wieder entfernen, der als einzige Möglichkeit die dauerhafte Blutung stoppt. Sobald die Spinnenbrut als Überträger ausgemacht wurde, können sich die Helden als Kammerjäger betätigen (Seite 24). In Zusammenarbeit mit der Kirche des Borons lassen sich Gläubige zu tiefen Gebeten bewegen, die tatsächlich die Ausbreitung der Krankheit verhindern (teilweise durch einen (aufgestockten) RUF IN BORONS ARME der Borongeweihtenschaft) und sich zudem positiv auf die Stimmung der Stadt auswirken. All





diese Maßnahmen können sehr zeitintensiv sein. Bedenken Sie, dass zeitgleich die Pläne der Kultisten voranschreiten. Gelingt es den Helden erfolgreich einige Schritte gegen die Krankheit durchzuführen, können Sie bis zu 5 Krisen-

punkte abziehen. Treffen die Helden keinerlei Maßnahmen, steigt die Anzahl der Infizierten innerhalb weniger Tage auf über achtzig Prozent der Bevölkerung und die Krisenpunkte (siehe Seite 18) um 3.

Hinein ins Abenteuer

Seinen Anfang findet das Abenteuer in der vor acht Jahren durch die Al'Anfaner gegründeten Stadt Porto Velvenya. Eine ausführliche Beschreibung der Siedlung finden Sie im Hintergrundteil (Seite 100). Diese gibt den Zustand der Siedlung zum Zeitpunkt der Kampagne wieder. Da wir nur schwer einschätzen können, wo Ihre Helden nach den Geschehnissen in An fremden Gestaden gelandet sind, geben wir Ihnen als Hilfestellung ein paar Einstiegsmöglichkeiten ins Abenteuer, die Sie nach Belieben abändern oder ausschmücken können. Jeder Einstieg führt zu einem Treffen mit *Phecilio al'Rik* und zum Abschnitt **Blut und Spiele** (siehe unten), wo die Ereignisse ihren Lauf nehmen werden.

Die vielen Facetten des Phecilio al'Rik

Sollten die Helden nicht zusammen mit Stoerrebrandt reisen und einem anderen Auftrag nachgehen, so können Sie die Meisterperson des Phecilio al'Rik an entsprechenden Stellen für Ihre Gruppe und ihren Auftrag anpassen. Generell muss der Hintergrund kaum verändert werden, außer, dass beispielsweise für horasische Helden *der Königliche* (Phecilio) eben ein Spitzel der Horasier ist. In jedem Fall wird die Person im offiziellen Uthuria keine Rolle mehr spielen und steht Ihrer Spielrunde frei zur Verfügung.

Einstieg I: Stovers Verhandlungen

Es ist davon auszugehen, dass die Helden ein gutes Verhältnis zum inzwischen (durch die Essenz der Rose der Unsterblichkeit, siehe An fremden Gestaden) verjüngten *Stover Regolan Stoerrebrandt* haben, der sich als *Alwin Stoerrebrandt* ausgibt, und ihn gerne nach Porto Velvenya begleiten, damit er sich dort mit einigen Händlern in Phezens Gunst messen kann. Stoerrebrandt beabsichtigt eine größere Expedition in die Tiefen Uthurias auszurüsten, und die Helden benötigen vielleicht noch einige alanfanische Waren für ihren Stützpunkt.

Einstieg II: Im Namen des gekrönten Raben

Sollten die Helden auf Seiten des gekrönten Raben (Al'Anfa) spielen oder wenigstens ein gutes Verhältnis zum Imperium pflegen, werden sie direkt von Phecilio al'Rik beauftragt, ihm zu helfen, da er die Helden beispielsweise noch durch die Vertreibung der Karthariak gut in Erinnerung hat.

Einstieg III: In geheimer Mission – Für das Adlerbanner!

Für horastreue Abenteuer bietet es sich an, inkognito nach Porto Velvenya zu reisen. Dort sollen sie einen horasischen Kontaktmann treffen, der wichtige Informationen und Handelswaren für die Helden bereithalten soll, damit das Horasreich die Besiedlung nicht zur Gänze an das alanfanische Imperium abtreten muss.

Weitere Einstiege

Wenn Ihnen keiner der vorgeschlagenen Einstiege für Ihre Gruppe geeignet scheint, können Sie auch auf Alternativen zurückgreifen. Sei es beispielsweise, dass sich die Helden mit der Krankheit angesteckt haben und deswegen vor allem aus Eigenantrieb handeln oder ein klassischer Aushang in einer Taverne die Helden ins Abenteuer geleitet.

Blut und Spiele

Die Helden werden zusammen mit Alwin Stoerrebrandt von Phecilio in seiner jeweiligen Funktion in die Arena von Porto Velvenya geladen. Phecilio al'Rik (*983 BF, 1,73 Schritt, füllig, breites Grinsen) ist ein gleichermaßen wohlhabender wie gerissener Geschäftsmann und ein guter erster Anlaufpunkt, wenn große Mengen Geld oder Handelswaren benötigt werden. In der folgenden Szene werden die Verhandlungen durch ein Attentat der vier Meuchler Alrik, Carogan, Orsinia und Rukus auf ihn abrupt unterbrochen und es liegt an den Helden, ob sie ihm das Leben retten können. Dabei werden die Abenteuerer das erste Mal mit der Seuche konfrontiert, wodurch sie in den Strudel der Ereignisse gezogen werden.

In der Arena findet an jedem Abend des Markttages mit den Gladiatorenkämpfen eine der wenigen Annehmlichkeiten statt, die aus Al'Anfa importiert wurden. Hier treffen sich die Mächtigen der Stadt zu Geschäftsverhandlungen und zugleich werden die Niederen bei Laune gehalten. Eine Beschreibung der Arena finden Sie auf Seite 106.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon zwei Straßenecken vorher vernehmt ihr lautes Rufen und Gejohle, das euch die Richtung zur Arena weist. Der Bau ist nicht sonderlich imposant, sticht allerdings durch seine Größe aus der noch kleinen Siedlung deutlich hervor. Nachdem ihr euch am Eingang vorgestellt habt, werdet ihr zu euren Plätzen auf der Ehrentribüne für die Mächtigen und Reichen Porto Velvenyas gewiesen. Von hier aus habt ihr einen hervorragenden Blick auf die Arena, in der gerade die blutigen Vorkämpfe stattfinden und es verwundert, dass sich das Feld bei solcherlei Blutvergießen noch nicht zur Gänze dunkelrot gefärbt hat.

Kurz nach ihrem Eintreffen betritt auch der wohlbeleibte Phecilio al'Rik die Tribüne, gefolgt von zwei seiner Leibsklaven und seinem achtjährigen Sohn, *Phecilio dem Jüngeren*, der das Gegenteil von seinem Vater zu sein scheint; Aschblondes, struppiges Haar, ein dürrer Leib und ein sehr ruhiges, fast schon schüchternes Gemüt. Ganz der Tulamide entschuldigt sich der Händler in Form von kleinen, mit Kaffeebohnen und Erdnüssen gefüllten Beuteln auf unterwürfige Art bei seinen Gästen für seine Verspätung und rühmt die bisherigen Taten der Helden mit ausschweifenden, blumigen Worten. Bevor Phecilio der Ältere zum geschäftlichen Teil kommt, wird er sich standesbewusst im vinsaltschen Parlieren üben (irdisch: Smalltalk) und mit seinen Kunden oberflächlich über seine Geschäfte, die grässlichen Unwetter und die beste Erntezeit für Kaffee sprechen. Während er versucht, mit den Helden Wetten auf die Kämpfe abzuschließen (Mindesteinsatz: 1 Dublone bzw. 2 Dukaten), schimpft er über seinen unnützen Sohn, der ganz nach seiner zweiten Frau kommt. *Unstete* Helden, solche mit geringer *Selbstbeherrschung* oder einem niedrigen SO sollten diese langwierigen Unterhaltungen einige Nerven kosten, während Helden mit den Schlechten Eigenschaften *Spielsucht* oder *Blutdurst* ihren Spaß an den Wetten und Kämpfen haben werden.

Das Attentat

Die Veranstaltung wird unerwartet von einem Attentat auf den Händler unterbrochen. Bei den Tätern handelt es sich um vier als Grande, Diener und zwei Leibwächter getarnte Kultisten, die sich aus einer Sitzreihe über Phecilio auf ihn stürzen.

Der nun entbrennende Kampf findet unter folgenden Voraussetzungen statt:

- ☀ Verwenden Sie die allgemeinen Regeln für *Hinterhalte* (**Wege des Schwerts 78**)
- ☀ Helden mit der Gabe *Gefahreninstinkt* ist vor dem Kampf eine Probe gestattet, bei deren Gelingen sie je eine freie und eine normale Aktion zum Handeln haben
- ☀ Die vorher abgesprochene Taktik der Meuchler ist es, dass Orsinia Phecilio Senior (*Sinnenschärfe 7* (12/15/15))

zu meucheln versucht (**Wege des Schwerts 86**), während Rukus sich den jüngeren Phecilio schnappt und Carogan zusammen mit Alrik seine Aktion zurückhält, um im Notfall Attacken gegen Orsinia zu parieren.

☀ Sollte der erste Angriff durch heldenhaften Einsatz vereitelt werden, wird Orsinia weiterhin versuchen, den Händler zu ermorden, während sich die anderen drei Kultisten um die Helden kümmern und drohen, Phecilios Sprössling umzubringen, wenn sie sich einmischen. Der Händler selbst wehrt sich nicht und ist damit beschäftigt, verängstigt um Hilfe zu rufen.

☀ Die Holztribüne ist wackelig (-2 auf AT und PA aller Beteiligter, die nicht über den Vorteil *Balance* oder die Sonderfertigkeit *Standfest* verfügen).

☀ Patzer können nach Meisterentscheidung zu einem Einbrechen der Tribüne führen und einen Fall von vier Schritt (4W6-4 SP Sturzschaden) nach sich ziehen. Gestürzte könnten in der Arena direkt vor einem wilden uthurischen Tier landen.

☀ Aufgrund des dichten Gedränges sind nur Waffen mit Distanzklasse H uneingeschränkt einsetzbar, Waffen der Distanzklasse N geben einen Malus von -2/-4, während größere Distanzklassen anfänglich gar nicht sinnvoll eingesetzt werden können. Ab der fünften Kampfrunde lassen sich alle Distanzklassen ohne Einschränkungen führen, da die Personen im Umkreis wegen des Kampfes zurückgewichen sind.

☀ Gelingt das Attentat, werden die Meuchler den Rückzug aus der Arena antreten, im Zweifelsfall mit Phecilios Sohn als Geisel. Beim Ausgang werden sie den Jungen freilassen und sich in den Gassen zerstreuen.

☀ Wenn die Helden doch einen der Attentäter erwischen, können sie ihn verhören (Seite 20).



Alrik, Carogan, Orsinia und Rukus

LeP 29 AuP 30 AsP 18*

MR 3 RS 1 WS 7 GS 7

Schwerer Dolch:

INI 14+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W6+2 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gezielter Stich, Kampreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I

Talente: Körperbeherrschung 9 (13/13/14), Schleichen (Stadt) 8 (10) (13/13/14), Selbstbeherrschung 6 (13/13/12), Sich Verstecken 10 (13/13/14), Menschenkenntnis 5 (11/13/11), Überreden 5 (13/13/11)


Ausrüstung: 2 Granatäpfel, Meucheldolch, 2 Portionen Omra's (**Wege des Schwerts 149**), Würgedraht


Kampfverhalten: Wenn möglich, werden die Attentäter versuchen sich in eine bessere Positionen zu bringen (*Meisterparade*), um mit präzisen Angriffen zu erwidern (*Gezielter Stich*) und Gegner vom Rand der Tribüne zu drängen (*Ausfall*). Geraten ihre LeP unter ein Drittel oder erleiden sie zwei Wunden, werden sie versuchen, sich aus dem Gefecht zurückzuziehen.

* Bei Orsinia handelt es sich um eine Magiedilettantin mit den Übernatürlichen Begabungen *AXXELERATUS*, *STANDFEST* und *EISESKÄLTE* je auf einem Wert von 7. Die anderen drei Schurken besitzen keine AsP.





 Für unerfahrene Helden subtrahieren Sie AT/PA -3/-3, LeP -3, AuP -5 auf die bestehenden Werte und streichen Sie Carogan.

 Für eine größere Herausforderung werden die Meuchler zuerst die Loge mit zwei Granatapfelwürfen versuchen in Brand zu stecken, um damit offensichtliche Magier und kampfstärke Helden auszuschalten.

Richten Sie es so ein, dass Phecilio al'Rik mindestens eine Verletzung davonträgt, sodass die Auswirkungen seiner Infizierung offenbar werden: Das Blut fließt immer weiter und auch blutstillende Mittel zeigen kaum Wirkung (Seite 14). Falls er versorgt werden konnte, wird er die Helden beauftragen, herauszufinden, was mit seinem Körper geschehen ist (Seite 20) und wer hinter diesem Attentat steckt (Seite 13). Sollte der Tulamide das Zeitliche gesegnet haben, wird Alwin als ehrenwerter Kaufmann die Helden um ihre Mithilfe bitten. Alternativ tut dies der am Boden zerstörte Sohn oder ein befreundeter Grande. Auf jeden Fall wird jedem Helden eine Belohnung von 30 Dublonen in Aussicht gestellt.

Unterwegs mit Stoorrebrandt?

Je nach Eingangssituation sind die Helden mit Alwin Stoorrebrandt unterwegs. An diesem Punkt sollten Sie als Spielleiter entscheiden, ob der verjüngte Herr lieber vorbeugend vor der Krankheit die Rückreise in sein Basislager antritt oder er mit dem Elan seiner neugewonnen Jugend die Helden unterstützen möchte. In jedem Fall sollten Sie beachten, dass Alwin durch die Essenz der uthurischen Rose nicht mit der Seuche infiziert werden kann.

Wissenswertes

In diesem Abschnitt finden Sie generelle Hinweise zu Recherchen, einige Gerüchte (Seite 19) und kleinere Szenen, die Sie am Rand einstreuen können (Seite 20), sowie eine Beschreibung des Vorgehens der Kultisten (Seite 24). Eine detaillierte Beschreibung von Porto Velvenya finden Sie im Hintergrundteil (Seite 100).

Optionaler Regelmechanismus: Krisenherde

Einer der Schwerpunkte des Kapitels ist der Kampf gegen eine unbekannte Seuche und die Komplikationen, die mit einer daraus resultierenden Krise einhergehen können. Dafür sei Ihnen ein *optionaler* Regelmechanismus an die Hand gegeben, der für bestimmte Szenen eine Anzahl an Krisenpunkten vergibt, die ein Voranschreiten der Unruhen innerhalb Porto Velvenyas simulieren sollen. Je nach Verhalten der Helden ändert sich dadurch die Stimmung in der Stadt. Die Punkte können entweder verdeckt notiert oder auf einer kleinen Tabelle offen am Spieltisch mit einem Spielstein markiert werden. So bekommen die

Spieler auch außerhalb des Geschehens mit, dass jedes Handeln ihrerseits Auswirkungen auf ihre Umwelt hat. Dabei gehen wir davon aus, dass die Helden fünf Tage in der Stadt verweilen und danach für drei Tage auf Reisen sind. Pro Tag sollten Sie 5 Krisenpunkte addieren, wodurch alleine durch das Fortschreiten der Zeit insgesamt 40 Punkte angesammelt werden. Die Auswirkungen auf den Verlauf des Abenteuers werden im zweiten Kapitel ersichtlich, wenn die Kultisten versuchen, sich der Borongeweichten zu entledigen. Je nach Erfolg oder Misserfolg der Helden bekommen sie es mit einer Übermacht an Kultisten zu tun oder einen die Bevölkerung soweit, dass die Anhänger des Namenlosen es schwerer haben, ihre Pläne umzusetzen.

Krisenpunkte während des Spiels

Die Krisenpunkte haben ihre größte Auswirkung in Kapitel II, aber auch schon vorher können Sie Helden, die allzu fleißig diese Punkte ansammeln, mit folgenden Auswirkungen und Szenen konfrontieren, sobald sie einen bestimmten Punktestand erreicht haben.

Punkte Auswirkungen

- | | |
|----|--|
| 10 | Händler erhöhen die Preise für Fremde (wie die Helden) um 1W20+10% |
| 15 | Die Leute werden zunehmend unruhiger und unfreundlicher. Gesellschaftliche Talente können je nach persönlicher Beziehung zu den Helden mit einer Erschwernis von 1 belegt werden. |
| 20 | Siehe Szene: Chaos auf den Straßen |
| 25 | Einige Leute werden offen feindselig. Die Helden werden auf offener Straße angepöbelt/beschimpft. Erschwernis auf Gesellschaftliche Talente: 2 |
| 30 | Eine Meisterperson, mit der die Helden öfter Kontakt hatten (und die nicht abenteuerrelevant ist), will die Stadt verlassen und ihr Heil (ggf. mitsamt ihrer Familie) im Dschungel suchen. |
| 35 | Hamsterkäufe lassen die Preise für Nahrungsmittel, Insektenabwehrmittel und Waffen/Rüstungen aller Art explodieren (+300%) |
| 40 | Die Moral in der Stadt sinkt deutlich. Marktstände und Läden werden immer häufiger geplündert und ausgerechnet die Ware, die Ihre Helden dringend brauchen, ist nicht mehr zu bekommen. Erschwernis auf Gesellschaftliche Talente: 4 |
| 45 | Angst und Hass in der Stadt werden immer größer. Die Helden können Zeuge werden, wie jemand von einer Gruppierung mit anderen Göttern oder Ansichten gelyncht werden soll. Erschwernis auf Gesellschaftliche Talente: 6 |
| 50 | Plünderung und Schlägereien sind an der Tagesordnung. Die Leute werden zunehmend verstockter. Jeder denkt nur noch an sich. Erschwernis auf Gesellschaftliche Talente: 8 |
| 55 | Der kleinste Anlass reicht aus, um die Leute ausrasten zu lassen und die Moral geht über Bord. Es wird gestohlen, als gebe es kein Morgen, und auch die |



Sachen der Helden sind längst nicht mehr sicher. Was immer sie in ihrer Unterkunft lassen, ist bei ihrer Rückkehr weg, der Zimmerwirt evtl. ermordet. Erschwernis auf Gesellschaftliche Talente: 10

60+ Die Stadt ist praktisch ein Bürgerkriegsgebiet, bei dem das Recht des Stärkeren auf der Straße gilt. Die Helden sollten sich kaum noch ungeschoren bewegen können.

Der wandelnde Tote

Während des Abenteuers können die Helden im Noionitenlazarett (S. 106) einem seltsamen Mann in zerschlissenen Reisekleidern begegnen, der unverkennbar nach Verwesung riecht und mit verschwörerischem Gebaren auf sie einzureden beginnt.

Er behauptet, er sei der einzige Überlebende eines Expeditionstrupps, der unter der Führung von Colonello Manolho Barborin den Fluss erkunden sollte. Dieser reiche von der Stadt bis an die Grenzen eines goldenen Reiches, deren Herren Xo'Artal genannt werden. Mithilfe der Einheimischen, die das Flussufer bewohnen, sei der Söldnertrupp „so schnell wie ein Krokodil“ flussaufwärts geredet.

Allerdings trifft es „Überlebender“ nicht ganz, denn er besteht darauf, in den Fluten ertrunken und vom Totenfluss wieder ausgespuckt worden zu sein. Wahrscheinlich, weil er in dieser Welt noch etwas zu tun habe. Tatsächlich berichten die Schwestern, der bleiche Hungerhaken – der den Namen trägt (auch wenn er sich nicht mehr daran erinnern kann) – seit seinem Auftauchen vor drei Jahren nichts mehr gegessen oder getrunken. Auch wenn die hiesige Boronpriesterin die Befürchtung zerstreut, Giuseppe könnte ein Untoter sein, bleibt doch ein (modriger) Hauch von Zweifel.

Während herkömmliche Untersuchungen nichts Erhellendes zum Zustand des Mannes zutage fördern, kann ein magisch geschultes Auge (ODEM, ANALYS, EXPOSAMI etc.; mindestens 5 ZFP*) einen dünnen astralen Faden entdecken, der sich vom Herzen Giuseppe bis zum Fluss spannt und sich dort in der Tiefe verliert.

Meistertipp: Behalten Sie diese Szene mit Blick auf das dritte Kapitel **Der Blutende Fluss** im Auge. Kehren die Helden spätestens am Ende der Kampagne Grüne Hölle nach Porto Velvenya zurück, so wird Giuseppe fort sein. Es wird heißen, er habe sich eines Nachts fortgestohlen und sei mit offenen Armen in den Fluss gestiegen. Und mindestens eine der Mauerwachen schwört Stein und Bein, aus dem Fluss hätten sich ihm mehrere Hände entgegengestreckt und ihn in Empfang genommen

Interaktion in Porto Velvenya

Bei vielen Szenen müssen die Helden mit den verschiedensten Personen aus Porto Velvenya interagieren. Dazu finden Sie hier einige Gerüchte, die Sie bei der Recherche einstreuen können. Ob die Spieler nur würfeln oder Sie die Szenen lieber ausspielen wollen (bzw. die Proben dabei einstreuen), liegt in Ihrer Hand. Wenn die Helden sich umhören, verlangen Sie *Gassenwissen*-Proben, die durch einige Faktoren (*Kulturkunde*, *Sozialstatus*, *Soziale Anpassungsfähigkeit*) modifiziert werden sollten. Darüber hinaus können die Helden auch zusammenarbeiten und je nach Meisterperson im Verlauf können etwaige Hilfstalente nützlich sein (beides **Wege des Schwerts 15**).

Möglicher Einsatz von Hilfstalenten nach Art der Meisterperson:

☀ **Abenteurer:** *Geschichtswissen, Raufen, Sagen/Legenden, Zechen*

☀ **Angehörige der Wapengosippe:** *Grobschmied, Sagen/Legenden*

☀ **Fanas:** *Raufen, Zechen*

☀ **Gardisten:** *Etikette, Kriegskunst, Zechen*

☀ **Granden und andere hohe Persönlichkeiten:** *Betören, Etikette, Philosophie, passende Wissenstalente je nach Vorliebe*

☀ **Geweihte:** *Götter/Kulte, passende Talente je nach Gottheit*

☀ **Händler:** *Etikette, Handel, Überzeugen*

☀ **Sklaven:** *Hauswirtschaft, Überzeugen, Zechen*

Neben für das Abenteuer relevanten Informationen können die Helden beim Spiel in Porto Velvenya auch einige Gerüchte aufschnappen:

☀ Kors Segen liegt über dem Sand der Arena. Der Schlichter selbst nimmt das Blut als Opfergabe. (Falsch, die Arenaleiterin ist dafür verantwortlich)

☀ Die Owangi sehnen sich nach dem Luxus der alanfanischen Kultur. (Eher nicht)

☀ Vor zwei Tagen kam es zu einem tragischen Todesfall, der Grande *Flaminio Kugres* soll zu Boron gegangen sein. (Wahr, er verstarb als erstes Opfer der Kultisten. Weitere Information finden Sie auf Seite 13.)

☀ Die Seuche ist die Strafe der Götter, da wir zu viele Ungläubige in Porto Velvenya erdulden. (Falsch)

☀ Im Dschungel gibt es eine Pflanze, die jede Krankheit zu heilen vermag. (Möglicherweise)

☀ Der Gouverneur hat einen Pakt mit der Herrin der Seuchen geschlossen, um die Granden vor der Krankheit zu schützen. (Falsch)

☀ Die Owangi wollen Porto Velvenya für sich haben. Die Stadtgarde haben sie schon infiltriert. (Eher nicht)

☀ Die Horasier rüsten eine Flotte aus, um Porto Velvenya einzunehmen. (Im Moment sehr unwahrscheinlich)

☀ Die Eingeborenen haben wahnsinnige Angst vor Spinnen. (Zumindest fürchten sie sich vor der *Großen Spinne*, die bei ihnen als *Burdu* bekannt ist und eine Verkörperung des Namenlosen darstellt)





Randbegegnungen

Trotz der angespannten Situation in der Siedlung geht der normale Alltag in Porto Velvenya so gut wie möglich weiter. Darum können Sie die folgenden kleinen Szenen einstreuen, wenn Sie verstreichende Zeit nicht ereignislos vergehen lassen wollen, sich die Helden von Ort zu Ort bewegen oder wann immer es Ihnen passend erscheint. Für den weiteren Handlungsverlauf ist keine dieser Begegnungen zwingend notwendig. Als weitere Ergänzungen können sie auch die in der Stadtbeschreibung mit „Eindrücke aus Porto Velvenya“ überschriebenen Beschreibungen einfließen lassen (Seite 100).

☀ Am Rande von Porto Velvenya ragt ein mehrere Schritte hoher Erdpfeiler wie eine unheilvolle Speerspitze aus Sumus Leib. In der Stadt gibt es Gerüchte, dass in der Nähe des Pfeilers immer wieder Leute verschwinden und der Pfeiler ist inzwischen zu einer Gruselgeschichte für kleine Kinder geworden. (An dem Verschwinden ist nichts Wahres dran, allerdings sollten Sie Ihre Spieler auf den Erdpfeiler stoßen lassen, da er als wichtiger Orientierungspunkt im weiteren Abenteuer (Seite 33) dient.)

☀ Am Straßenrand bittet eine zerlumpte Frau mit Namen *Phelicitas* um ein paar Kupferstücke und kann gutmütigen Helden etliche Geschichten über die Entstehung von Porto Velvenya berichten. Über ihre eigene Herkunft wird sie sich allerdings in Schweigen hüllen und nur einfühlsamen Helden erzählen, dass sie eine verarmte Grandin einer unbedeutenden Seitenlinie des Hauses Zornbrecht ist, die wenig Glück in Uthuria hatte.

☀ Gerüchte machen die Runde, dass einige unbekannte Wilde in der Nähe der Stadt gesehen wurden. Wenn die Helden dem nachgehen wollen, können sie auf Späher der Xo'Artal treffen, die ihnen allerdings aus dem Weg gehen.

☀ Ein Mitglied der Owangi (Seite 109) steht auf der Straße vor der Garnison und klagt die Velvenier an, seine Familie entführt zu haben. Sprechen die Helden ihn an, können sie erfahren, dass seine Familie seit einigen Tagen verschwunden ist. Auch andere Mitglieder seiner Sippe verschwanden auf mysteriöse Weise. Sie wurden von Sklavenhändlern gefangen und schmachten nun in Käfigen, die diese am Waldrand jenseits der Stadt verborgen haben.

In den Straßen von Porto Velvenya

Dieser Abschnitt befasst sich vorrangig mit den Taten der Helden in der Stadt. Hierbei versuchen sie den Hintergründen des Attentates und der Krankheiten nachzugehen, wobei sie schlussendlich einige Spuren finden können. Im besten Fall enttarnen sie dabei schon einige Kultisten, aber in jedem Fall werden sie am Ende des Kapitels die Reise zum Alten Ritualplatz der Wapengosippe antreten, um mehr über die mysteriöse Seuche erfahren zu können.

Rechercheergebnisse

Für Sie sei vorab zusammengefasst, welche Erfolge die Helden bei einer vollständigen Recherche erzielen und wie sie Ihnen für eigene Rechercheszenen dienen können:

- ☀ Etliche wichtige Kultisten wie Korero Vesarez, Eilgard Blutaxt und den Stillen Donner enttarnen.
- ☀ Eine Verbindung zwischen Tezatica und dem Kultzirkel herstellen.
- ☀ Die Spinnenbrut in der Stadt eindämmen und als Ursache der Krankheit ausmachen.
- ☀ Die Hintergründe über das Attentat auf Flaminio Kugres aufklären und die Verschwörer/Kultisten enttarnen.

Das Verhör

Sollten die Helden eines oder mehrerer Attentäter habhaft werden können, kann eine ihrer ersten Aktionen die Befragung der Schurken sein. Wenn sie sich dabei geschickt anstellen (*Überreden*-Probe +5), können sie Folgendes in Erfahrung bringen:

☀ **misslungen:** Die Attentäter weigern sich, weiter mit den Helden zu reden.

☀ **bis 3 TaP*:** Offensichtlich möchte jemand *den Königlichen* (al'Rik) wirklich tot sehen. Es wurde gutes Gold für das Attentat hinterlegt, mehr als gemeinhin üblich (Tatsächlich haben die Spinnenkultisten die vier Meuchler (Seite 17) angeheuert).

☀ **ab 4 TaP*:** Die Anwerbung fand anonym über eine versteckte Botschaft in der Mauer des Borontempels statt, wo sich auch das Geld befand.

☀ **ab 7 TaP*:** Einer der Attentäter erinnert sich daran, in den Gassen Porto Velvenyas gehört zu haben, dass jemand es auf alle Mächtigen der Stadt abgesehen hat.

Im Anschluss können die Helden versuchen, das Versteck in der Mauer zu untersuchen oder zu überwachen. Früher oder später können sie so entweder den Namen des Medicus Guerreo (Seite 14) als nächstes Opfer dort entdecken, was Fragen nach dem Warum aufwerfen sollte, oder direkt den Überbringer der Nachricht stellen, einen infizierten Handlanger der Kultisten. Mit etwas Verhandlungsgeschick (*Überreden*-Probe +7, Bestechung oder Androhung von Gewalt erleichtert die Probe um 3 Punkte) gibt er allerdings zu, dass er für eine religiöse Gruppierung manchmal ein paar Botengänge erledigt. Namen oder Auffälligkeiten kann er allerdings nicht nennen, da er sie zum einen nicht kennt und zum anderen nur in der Dunkelheit in seinem Heim angetroffen hat. Dabei wird er den Helden aber immer wieder drohen, dass die *Eine*, die große Spinne, sie holen wird und sie für ihre Frevel büßen werden. Sollten sie auf die Idee kommen, sein Haus im Arena-



viertel zu beobachten, wird sie das nicht weiterbringen, da die Kultisten vorher herausbekommen, dass er von den Helden gefasst worden ist. Genauso werden sie den versteckten Briefkasten am Borontempel nicht mehr nutzen.

Im Sand verborgen – Die Arena

Ein Anlaufpunkt der Helden kann die Arena sein, sei es, dass sie den Schauplatz des Attentates nochmal überprüfen wollen oder ihnen das verschwundene Blut in der Arena zu denken gibt. Hier können die Helden ein paar wichtige Hinweise entdecken: Zum einen die Verstärkung des Blutsteins durch den Fokus unter der Arena und zum anderen können Sie den Aufenthaltsort einiger Kultisten inklusive des Auge des Namenlosen erfahren. Letztere wird sich allerdings frühzeitig nach Osten absetzen. Die Anhaltspunkte können zu weiteren Verschwörern (Seite 23 f.), dem Medicus (Seite 14) oder dem Schamanen der Owangi führen (Seite 28).

Der Sklavenaufseher

Nach dem (eventuell erfolgreichen) Attentat auf Phecilio wurden auf Geheiß des Stadtkommandanten alle Gladiatorenkämpfe für die nächste Zeit untersagt. Ganz zum Missfallen von Tezatica und ihres opportunistischen Gehilfen, dem ehemaligen Sklavenjäger *Alpraio* (Seite 114). Denn wo die Arenaleiterin durch weniger in der Arena fließendes Blut ihr Ritual verlangsamte sieht, fürchtet der Dröler, dass ihm Wetteinsätze durch die Finger gleiten. Wenn die Helden sich umhören wollen, ist der höhnische Söldner ihre erste Adresse, da ihm die Aufsicht über die Arena und die Ausbildung der Gladiatoren obliegt sowie der Verkauf einzelner „Lebendwaren“, sprich: Sklaven. Die ominöse Leiterin dagegen lässt nur geladene Gäste zu sich vor und da auch nur solche, bei denen es sich „lohnt“, sie zu kennen, wie die Granden und wichtige Händler der Stadt.

Im Gespräch zeigt der Sklavenjäger kein großes Interesse an den Helden und wird eher spöttisch auf das Attentat zu sprechen kommen (*Überreden*-Probe +7; ein guter Branntwein oder eine Vergangenheit ähnlich der seinen halbieren die Aufschläge).

Wissen über das Attentat?

☀ **misslungen:** Er kennt weder den Attentäter noch das Opfer. (Lüge)

☀ **bis 3 TaP*:** Einigen scheint die Macht, die Phecilio sich in der Stadt aufgebaut hat, ein Dorn im Auge zu sein. Wen wundert da schon ein Attentat? (Ein richtiger Hinweis, da die Kultisten gezielt Personen mit einem gewissen Machtfaktor beseitigen wollen.)

☀ **ab 5 TaP*:** Es wird gemunkelt, dass der ansässige Kugres angeblich von Wilciano Karinor ermordet wurde. Andere behaupten, der Herr sei vor einer Woche im Schlaf zu Boron gegangen. (beides falsch)

Wissen über die Krankheit?

☀ **misslungen:** Auf diesem ganzen Kontinent wimmelt es nur so von Krankheiten, es ist fast so, als würde die Herrin der Pestilenz alle in ihrer Schlinge haben.

☀ **bis 3 TaP*:** Wenn jemand etwas über die verschiedensten Krankheiten weiß, dann ist es ein exilierter Alchemist und Medicus namens Guerrero.

☀ **ab 5 TaP*:** Am Vorabend war *Alpraio* wie üblich in der Schenke *Grüne Hölle* zu Gast und bündelte mit einer rothaarigen Hure an. Als sie auf ihr Zimmer im naheliegenden Bordell gingen, nervte nicht nur ihr Balg, sondern die verschnupfte Frau bekam auch noch Nasenbluten, das kaum aufhören wollte. (Auf die Geschichte folgte eine regelrechte Schimpftirade auf diesen für ihn unbefriedigenden Abend.)

Sonstige Auffälligkeiten und Gerüchte?

☀ **misslungen:** Er weiß über keine Besonderheiten zu berichten.

☀ **bis 3 TaP*:** Der verstorbene Kugres soll angeblich öfter heimlich im Bordell unterwegs gewesen sein, selbst hat er ihn aber nie dort angetroffen.

☀ **ab 5 TaP*:** Der uthurische Sand in der Arena scheint Blut quasi „aufzusaugen“, weswegen einige Leute behaupten, dass die Gladiatoren nicht ihr Bestes geben würden, da kaum Blut fließt. Er selbst kann aber berichten, schon etliche tiefe Verletzungen bei den Kämpfern gesehen zu haben.


In der Arena

Sollten die Helden wider Erwarten mit dem eigennützigem Sklavenhändler gut auskommen, erlaubt er ihnen, sich in der Arena umzuschauen und mit den Gladiatoren zu reden. Ansonsten müssen die Abenteurer sich geschickter anstellen, um sich unbemerkt in der Arena aufhalten zu können. Gelangen die Helden auf dem einen oder anderen Weg ins Innere, können sie sich bei den Gladiatoren umhören oder auf eigene Faust dort umsehen. Von den Kämpfern ist allerdings nicht viel zu erfahren, außer, dass sich unter dem Palisadenbau der eigentlichen Arena ein altertümlicher Komplex befindet, was sich auch durch eigenständige Recherche in der Bevölkerung herausfinden lässt. Was einstmals dem alten Volk der Leviatanim als Kampfplatz diente, wird nun zur Unterbringung und Ausbildung der Schaukämpfer und Gladiatoren verwendet.

Wenn die Helden sich dort unten wirklich gründlich umschauen (*Sinnenschärfe*-Probe +5, 8 Stunden), können sie in einem tiefergelegenen Raum eine sonderbare Rune im Gestein finden, die das Blut der Arena aufzunehmen scheint. Auf Grund ihres karmalen Ursprungs entzieht sich die Rune einer magischen Analyse ebenso wie etwaigen Versuchen, sie zu beschädigen. Nur auf karmalem Wege können Geweihte herausfinden, dass es sich um eine göttliche Macht hinter der Rune handelt. Aufmerksame Helden mit einer hohen Intuition jedoch bemerken, dass nicht das gesamte Blut sich hier sammelt, sondern dass einiges davon tiefer ins Gestein zu sickern scheint. Halten sie in den Straßen von Porto Velvenya Ausschau, können sie an einigen Stellen beobachten, wie frisches Blut direkt in den Boden sickert und verschwindet. Nach Meisterentscheid können Sie weitere solcher karmalen Fokirunen innerhalb der Stadt einbauen, die allesamt das Blut in den Blutstein transferieren.





 Für etwas mehr Spannung hat die Arenaleiterin einige loyale Gladiatoren unter dem Kommando von Stiller Donner (Seite 82) in den unteren Etagen als Patrouillen aufgestellt, die niemanden unbefugt passieren lassen. Dadurch müssen die Helden entweder gute Kenntnisse in phexischen Künsten beweisen oder sich beispielsweise selbst als einer der Gladiatoren zu tarnen versuchen.

Zurück zur Arena

Sehr wahrscheinlich wollen die Spieler durch ihre Recherche irgendwann zurück zur Arena. Die Arenaleiterin wird sich allerdings zu diesem Zeitpunkt nicht mit niederen Sterbli-

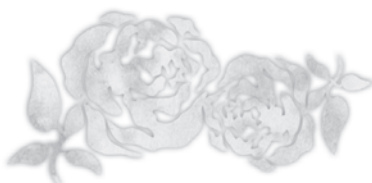
chen abgeben, sondern lieber ihre Mission im Osten weiter vorantreiben. Die Helden können Tezatica konfrontieren, doch sie wird sich im Laufe des Kampfes in Myriaden Spinnen auflösen und sich zurückziehen, während ihre Leibwächter, sofern sie noch leben, die Helden in Schach halten. Sollte so eine Szene nicht zu Ihrem gemeinsamen Gruppenstil passen, dann lassen Sie das Auge des Namenlosen schon vorher abreisen und die Helden können nur noch Spuren finden, die sie in Zusammenhang mit den Ereignissen stellen. Andernfalls können Sie den Helden die Möglichkeit zur Interaktion mit ihr geben, einen Moment wird sie verweilen, doch ist sie erfahren genug, um den Helden ihre wahren Pläne nicht zu verraten.



Tezatica, die Leiterin der Arena

Im Haus der Lust

Ein Besuch im Bordell *Gaiamos Traumstube* hält für die Helden einige Erkenntnisse bereit. Zum einen lebt hier der Lustknabe, dem der verstorbene Flaminio Kugres öfters einen Besuch abstattete. Zum anderen befindet sich eine infizierte Hure mit ihrem infizierten Sohn im Freudenhaus. Der Kleine wurde von einer Spinne aus dem Zimmer des Lustknaben (und Kultisten) gebissen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unweit der Arena findet ihr das hiesige Freudenhaus: ein zweistöckiger Holzbau, der von seinem Besitzer rot getüncht wurde und damit leicht in der Nachbarschaft auszumachen ist. Die expliziten Malereien über der Tür des Etablissements lassen keinen Zweifel darüber, welchem Handwerk hier nachgegangen wird. Als ihr eintretet, gelangt ihr nach ein paar Schritten in einen großen Raum, in dem ein halbes Dutzend Männer und Frauen auf Kundschaft wartet. Schon wendet sich euch eine üppige Blondine hinter dem großen Tresen zu: „Was darf’s sein, meine Lieben?“



Bei der Blondine handelt es sich um die Akoluthin *Rah-jalieb Munter* (*992 BF, 1,89 Schritt, stark geschminkt, Überbiss). Ihr obliegt die Betreuung der Huren und Lustknaben. Sie kann berichten, dass Flaminio Kugres regelmäßig mit dem Lustknaben *Rashid* (*1019 BF, 1,67 Schritt, drahtig, Samtstimme) verkehrte. Auch die kranke Hure, mit der sich Alpraio vergnügt hat, ist ihr bekannt. Versprechen die Helden, *Sira* (*1014 BF, 1,83 Schritt, rote Haare, volle Lippen) zu helfen, wird sie die Helden zu deren Zimmer geleiten.

Mutterliebe

Sira befindet sich mit ihrem Sohn auf einem Zimmer im Obergeschoss. Inmitten blutiger Tücher und Laken treffen die Helden die verzweifelte Mutter über ihr todkrankes Kind gebeugt an. Ihr Sohn ist mit dem Burdufluch infiziert und dem Tode nahe. Auch sie selbst ist bereits infiziert, was sie zu verbergen versucht. Einfühlsame Helden (*Heilkunde Seele*-Probe +5) können sie weit genug beruhigen, um einige Worte mit ihr zu wechseln. Unter Tränen erzählt sie den Helden von den Spinnen, die in der Nacht aus der Wand gekrochen kamen und ihren Sohn angefallen haben. Bei genauem Hinsehen (*Sinnenschärfe*-Probe), findet sich ein verendetes Exemplar zwischen den Laken. Sie bittet die Helden, ihrem Sohn zu helfen, jedoch kann nur profunde Kenntnis in den Talenten *Heilkunde Wunden*, *Heilkunde Krankheiten* (Probe je +7) oder magische Heilung (beispielsweise BALSAM) den Jungen vor dem Tod durch Verbluten bewahren.

Lieblicher Verschwörer

In direkter Nachbarschaft zu Siras' Raum befindet sich Rashids Zimmer. Wenn die Helden sich seinem Raum nähern, können sie deutlich hören, dass er gerade „beschäftigt“ ist. Ihnen bietet sich die einmalige Gelegenheit, den mutmaßlichen Kultisten mit im wahrsten Sinne des Wortes heruntergelassener Hose zu stellen. Stürmen die Helden in das Zimmer, wird er nackt die Flucht durch das Fenster antreten und ein verdutztes Grandenpaar zurücklassen. Sollten Ihre Spieler ihm nachsetzen wollen, wird er ihnen eine gepfefferte Verfolgungsjagd über die Dächer bieten. Stellen sie ihn, dann berichtet er selbstsicher und prahlerisch wie ihm im Auftrag des Kultes die Ehre zukam, den großen Kugres mit der Gabe der Spinne zu infizieren; der Kult, der dafür sorgen wird, dass Uthuria wieder der Großen Spinne gehört. Bohren die Helden weiter, können sie erfahren, dass er dem Granden Informationen über die Mächtigen der Stadt und seinen Tagesablauf entlockt hat. Bleiben die Helden hartnäckig (*Überreden*-Probe +8, Androhung von Gewalt) verrät er darüber hinaus, wo sich die Kultisten in der Nacht treffen: beim Korschrein (Seite 24).

Das Kugresanwesen

Möglicherweise hören sich die Helden beim Anwesen des verstorbenen Granden um. Nur ein entsprechender Sozialstatus oder eine gute Reputation lässt die Helden problemlos in das Innere gelangen. Andernfalls werden sie von der Garde aufgehalten und mit Nachdruck gebeten, das Anwesen schleunigst zu verlassen.

Verschaffen sie sich entweder heimlich oder auf dem offiziellen Weg Zugang und hören sich unter den Sklaven und Bediensteten um, können sie Folgendes erfahren (*Überreden*-Probe):

☀ **misslungen:** Die Diener weichen den Helden aus, niemand möchte mit ihnen reden, nach kurzer Zeit werden sie der Garde gemeldet.

☀ **3 TaP*:** Unter den Dienern herrscht Unsicherheit, man fürchtet um die eigene Zukunft. Gerüchtweise hat einer der ihnen den Granden auf dem Gewissen.

☀ **5 TaP*:** Kugres ist einem Attentat zum Opfer gefallen und jemand unter den Sklaven soll involviert gewesen sein.

☀ **7 TaP*:** Einige Sklaven haben zufällig beobachtet, dass die Wapengosklavin Lasathu (sprich: Lahsahtuh) den Dolch geführt hat, mit dem Kugres umgebracht wurde. Nach dem Attentat ist sie vom Anwesen geflohen, einige Sklaven haben sie dabei beobachtet. Aus Angst, kollektiv des Mordes bezichtigt zu werden, haben die Sklaven und Diener dies bis jetzt verschwiegen, und rücken auch nur widerwillig mit dieser Information heraus.

Nur durch eine längerfristige *Gassenwissen*-Probe +5 (10 TaP*, Intervall 4 Stunden) kann die geflohene Dienerin in der Nähe des Korschreins (Seite 24) aufgespürt werden und mit anderen Mitverschwörern gestellt werden. Bei der intensiven Suche bietet es sich an, die Spieler mit einigen Kultisten zu konfrontieren und Szenen der Krise einzubinden.



Sollten sich die Helden bei einem inoffiziell verschafften Zugang erwischen lassen, können Sie die Helden festsetzen lassen. Nur eine großzügige Bestechung der Wachen oder eine fulminante Flucht aus den Kerkern ermöglicht es ihnen, sich weiter in Porto Velvenya umzuhören. Allerdings mit dem Nachteil, dass die Garde nach den Flüchtigen fahnden wird.

Herr der Spinnen

Überall in der Stadt können die Helden während der Recherche auf die Brut der Arachniden stoßen. Egal, ob die Helden gezielt nach den Spinnen Ausschau halten oder eher zufällig selbst Opfer eines Spinnenangriffs werden: früher oder später sollten sie den kleinen Biestern begegnen. Die Kultisten der Spinne verstreuen die Brut (Seite 80) in der ganzen Stadt, um die Ausbreitung der Seuche zu beschleunigen. Erkennen die Helden die Brut als Ursache der Epidemie, können sie versuchen gezielt dagegen vorzugehen, und somit die Ausbreitung verlangsamen, welches zu einem Abbau von bis zu 5 Krisenpunkten führt.





Maßnahmen zur Spinnenabwehr

Der Kampf gegen die Brut sollte von der Kreativität Ihrer Spieler abhängen. Im Folgenden finden Sie aber einige Möglichkeiten zur erfolgreichen Abwehr der gefährlichen Spinnen.

☼ Ein *Schutzkreis gegen Ungeziefer* hält die Spinnen ab, allerdings werden die Kultisten versuchen, schnell dagegen vorzugehen.

☼ Die Variante des FULMINICTUS, Welle der Reinigung, verspricht Erfolg, wenn die Helden in Bedrängnis geraten.

☼ Ob ein reversalisierter ARACHNEA gegen diese Art von Spinnen erfolgreich ist oder auf Grund ihrer unnatürlichen Existenz keine Wirkung zeigt, bleibt Ihnen als Meister überlassen.

☼ Profane Mittelchen, wie es probate Alchimisten und Heilkundige kennen, sind dagegen weniger von Erfolg gekrönt und können die Spinnen nur für kurze Zeit abschrecken. Wobei Sie kreative Ideen der Spieler zumindest temporär belohnen sollten.

☼ **7 TaP***: Auch der Geweihte des Kors geht dort ein und aus. Es sind schon Leute verschwunden, die versucht haben, der Sache auf den Grund zu gehen.

Wie die Spieler weiter vorgehen, hängt sehr von Ihrer Gruppe ab. Möglicherweise wollen sie die Kultisten auf frischer Tat ertappen oder sich tagsüber heimlich Zugang verschaffen. Auch am Tag sind in dem Unterschlupf 1W3+3 Kultisten anzutreffen, die umgangen oder ausgeschaltet werden wollen. Eine gründliche Durchsuchung des Ortes fördert Folgendes zu Tage:

☼ Einen Briefwechsel zwischen dem Korgeweihten und der Arenaleiterin, in dem Korero sich für den Kauf billiger Arbeitskräfte interessiert, die er „für die gemeinsame Sache“ zu einem günstigen Preis erwirbt.

☼ Einige Gebetstexte, in denen nachträglich Passagen geändert wurden und die Kor in die Dienste der Großen Spinne stellen.

☼ Im Keller befinden sich mehrere Urnen mit der Spinnenbrut.

☼ In einer Ecke findet sich eine Ausgabe *Almanach der 99 Gottesworte*. Ein kundiger Held (*Götter/Kulte*-Probe +5 oder *Kulturkunde Novadi*) kann erkennen, dass es sich um eine „interessante“ Umdeutung des Originals handelt, und die Legenden des Namenlosen mit dem Rastullahglauben vermischt.

Der Kultplatz

Durch ihre Recherchen in der Nachbarschaft werden sich die Helden irgendwann beim Korschrein (Seite 107) einfinden. Hören sich die Helden hier nach den Verschwörern um (*Gassenwissen*-Probe +5, 4 Stunden), können sie Folgendes herausfinden:

☼ **Misslungen**: Die Helden geraten in einen Hinterhalt der Kultisten (1W3+Anzahl der Spieler, beispielsweise durch die beiden Gladiatoren (Seite 82) angeführt). Werte finden Sie auf Seite 84. Diese werden versuchen, sie zu überwältigen und zum Kultplatz zu schaffen. Gelingt dies nicht, versuchen sie zumindest die Helden mit dem Burdufluch zu infizieren. Zu diesem Zweck führen die Kultisten eine Urne mit 3W6+6 Spinnen aus der Brut der Priesterin mit sich.

☼ **1 TaP***: Des Nachts ist ungebührlich viel Lärm auf den Straßen zu hören, gerade in der Nähe des Korschreins treibt es das Söldnervolk oft ziemlich bunt.

☼ **3 TaP***: Nicht Söldner treiben sich nachts auf der Straße beim Schrein herum, sondern allerlei zwielichtiges Gesindel nutzt den Schutz der Nacht für seine Machenschaften.

☼ **5 TaP***: Jede Nacht gehen die verschiedensten Leute in dem Haus auf der Rückseite des Korschreins ein und aus. Man tut gut daran, sich von denen fern zu halten, wenn man keinen Ärger will, da sie schnell zu Handgreiflichkeiten neigen.

Es ist gut möglich, dass sich *Korero* (Seite 81) selbst tagsüber hier befindet. In solch einem Fall wird er die Helden persönlich in Empfang nehmen, versuchen sie auszufragen und von seiner Unschuld zu überzeugen. Verdächtigen die Abenteurer den Korgeweihten, können sie versuchen Korero zu überzeugen, nicht weiter dem falschen Weg zu folgen und an den wahren Gott Kor zu erinnern. Sollte dies nicht gelingen oder die Helden begegnen ihm des Nachts während einer Messe, kommt es unweigerlich zu einem Kampf. Wenn die Helden ihn überwinden oder zum wahren Glauben zurückführen, können sie von ihm erfahren, dass die Sklavenhändlerin in der Arena hinter der Seuche steckt.

Ergebnisse der Recherche

Am Ende der Recherche sollten Ihre Helden zumindest einige Kultisten enttarnt haben, wenn sie nicht gar mit dem Korgeweihten Korero einen der beiden Kultanführer ausgeschaltet haben, und in jedem Fall im Bilde darüber sein, dass sie es mit einem finsternen Kult zu tun haben, der gezielt versucht die Mächtigen der Stadt zu ermorden, um die Normalität in der Stadt zu untergraben. Weiterhin sollten die Spieler zusammen mit der Erforschung der Krankheit herausgefunden haben, dass der Spinnenkult hinter der Verbreitung der Krankheit steckt.



Szenen der Krise

In diesem Abschnitt finden Sie Szenen, die das Spiel in Porto Velvenya dynamisch halten sollen. Manche Szenarien können Sie am Rand des Geschehens einstreuen, andere wiederum bieten sich an, wenn die Spieler bestimmten Spuren nachgehen oder bestimmte Ereignisse stattgefunden haben. Die Begegnungen müssen nicht in der hier angegebenen Reihenfolge eingestreut werden, genauso wenig müssen alle Szenen zwingend stattfinden. Verzichtbare Szenen sind darum als *optional* gekennzeichnet. Die Unterteilung in *Entschärft*, *Patt* und *Eskalation* gibt drei mögliche Ausgänge und schlägt eine Menge an Krisenpunkten vor.

Steuererhöhung

Der Gubernator der Stadt hat seine ganz eigene Idee, die Krise zu bewältigen und lässt auf dem Marktplatz eine Erhöhung der Abgaben für alle Andersgläubigen ausrufen, sprich für alle, die nicht die Zwölfgötter und Boron als den Götterfürsten anbeten. Dies betrifft vor allem die Sippe der Wapengo und die Anhänger des Rastullah.

Entschärft: Es sollte sich für die Helden schwierig gestalten, die Situation vollkommen zu entschärfen, da der Gubernator sich nicht viel von den Helden sagen lassen wird. Einzig ein wirklich hoher SO von mindestens 13, Geweihte des Boron oder Travia oder gute Verbindungen zu einem der Mächtigen der Stadt könnten ihn umstimmen. Doch

dazu müsste erst mal einer der Granden überzeugt werden, warum er sich seine Pfründe entgehen lassen sollte. (0 Krisenpunkte)

Patt: Eine weitere Alternative wäre es, einen Ausgleich für die Abgaben zu finden. Dabei könnte es sich um ärztliche Versorgung, Gratisrationen Getreide oder Ähnliches handeln. Auch hierfür sind allerdings Verhandlungsgeschick und gute Verbindungen von Nöten. (+2 Krisenpunkte)

Eskalation: Unternimmt niemand etwas gegen die neue Verordnung, wird die militärische Macht in der Stadt gezwungen sein, das neue Gesetz durchzusetzen. Hierbei sind es vor allem die Wapengo, die sich geschlossen hinter ihren Schamanen stellen und versuchen, niemand Auswärtigen mehr in ihr Lager zu lassen. Auch die Wapengokrieger der Garnison desertieren sofort und schwächen die Reihen der Armee. Schlussendlich werden die Abgaben mit Gewalt durchgesetzt und das Verhältnis zwischen Wapengo und Al'Anfanern ist ebenso angespannt wie das Verhältnis zwischen dem Gubernator und dem Hauptmann der Armee. (+5 Krisenpunkte)

Religiöse Hetze

Ziemlich schnell wird ein Teil der Bewohner ein Feindbild für die Seuche gefunden haben: die Gläubigen des Rastullahviertels. Untermauert wird das Ganze vor allem dadurch, dass kaum einer der Glaubensgemeinschaft sich mit der Krankheit angesteckt hat. Was für die einen ein Glaubensbeweis ist, ist für die infizierten Bewohner der Stadt ein In-

Kassim ben Omar (Rastullah) und Korero (Kor) bei ihren Predigten





diz, dass die frevlerischen Rastullahanhänger die Seuche verbreitet haben. In Wahrheit liegt es am Vorsteher *Kassim ben Omar*, der so versucht, Andersgläubige von Rastullah zu überzeugen. Hier bietet es sich an, Kassim ben Omar an die Helden herantreten zu lassen, um die Helden um Hilfe und Schutz zu ersuchen. Besonders reizvoll ist der Umstand, dass ein Teil der Glaubensgemeinschaft wirklich vom Namenlosen korrumpiert ist und der Vorsteher versuchen wird, (einzelne) Helden schleichend auf seine Seite zu ziehen.

Entschärft: Je besser die Reputation der Helden innerhalb der Stadt ist, desto erfolgsversprechender ist es für die Spieler durch gutes Zureden und Versprechungen, die Seuche unter Kontrolle zu bekommen und den Mob zu beruhigen. Wichtig ist dabei, dass sie der Menge Anhaltspunkte geben, worum es sich bei der Krankheit handelt und dass die Helden wirklich dabei sind, ein Mittel gegen die Seuche zu finden. (0 Krisenpunkte)

Patt: Sollte die Situation nicht zur Gänze unter Kontrolle gehalten werden, kommt es zu vereinzelt Übergriffen auf Rastullahgläubige, wodurch vereinzelt Personen zu den Kultisten überwechseln. (+1 Krisenpunkt)

Eskalation: Halten sich die Helden komplett aus der Geschichte heraus oder wirken sogar an der Hetze mit, steht das Rastullahviertel bald in Flammen und nur der an diesem Tag ungewöhnlich heftige Regen verhindert ein Übergreifen der Brände auf die restliche Siedlung. Die wenigen Überlebenden verstärken die Reihen der Kultisten oder suchen heimlich Schutz bei befreundeten Familien. (+4 Krisenpunkte)

Chaos auf den Straßen

Diese Szene sollten Sie einstreuen, wenn sich ungefähr 20 Krisenpunkte angesammelt haben, also bereits eine gewisse Panik und Aufruhr in der Stadt herrscht. Einige Abenteurer und Glücksritter haben sich zusammengeschlossen und nutzen die Not der Stunde zu ihrem eigenen Vorteil. Einige, weil sie selbst infiziert sind, andere weil sie schon von jeher nicht wirklich zu den angenehmeren Zeitgenossen gehören. Das größte Problem ist dabei, dass einige ziemlich gut ausgerüstet sind und auf weitaus bessere Fähigkeiten zurückgreifen können, als die Soldaten, Söldner und Gardisten Porto Velvenyas. So versuchen sie, zu plündern, zu rauben und zu erpressen, wenn sie niemand davon abhält.

Entschärft: Eine Lösung des Problems wäre, die unterschiedlichen Plünderer unter einer Führung zu vereinen. Dafür bietet sich der selbsternannte Monsterjäger *Caspar Khoramsschreck* (Seite 115) an, der mit ein paar aufrichtigeren Abenteurern versuchen würde, für Ruhe und Ordnung zu sorgen. Zwar genießt der Weidener ein gewisses Ansehen unter den Glücksrittern, er ist jedoch nicht der geborene Redner und versprüht eher wenig Charisma.

Gesellschaftliche Helden können ihm ein wenig unter die Arme greifen und eine gewisse Eintracht herstellen. Vorher müssen allerdings ein paar Unbelehrbare dingfest gemacht werden, wobei sich eine typische Antiheldengruppe zu Ihrer freien Ausgestaltung anbietet. Hierbei können Sie Ihre Spieler auch Zweitcharaktere in Uthuria einführen lassen, die in dieser Szene ihren Auftritt haben könnten, um sich gemeinsam mit den Ersthelden des Bandenproblems anzunehmen. (-3 Krisenpunkte)

Patt: Sollte ein gutes Verhältnis zur Garde bestehen, können die Helden die angespannten Gesetzeshüter mit ihren eigenen Mitteln unterstützen und ihnen quasi ein wenig „Abenteuertraining“ zukommen lassen. Dadurch kehrt wieder etwas Ruhe in die Stadt ein, allerdings können die Banden nicht zur Gänze eingedämmt werden. (+1 Krisenpunkt)

Eskalation: Greifen die Helden nicht ein, werden die Banden weiterhin Menschen erpressen, Nahrung rauben und was ihnen sonst noch in den Sinn kommen mag. Letztendlich kommt es zu einer blutigen Straßenschlacht auf dem Marktplatz zwischen den Abenteurern und der Armee, wobei beide Seiten zahlreiche Verluste hinnehmen müssen, sich dafür aber die Banden letztendlich zerstreuen. (+4 Krisenpunkte)

Nieder mit dem Kommandanten

Früher oder später wird sich die Stimmung in der Stadt gegen die Stadtgarde selbst wenden. Angestachelt von einigen Kultisten der Spinne bildet sich innerhalb kürzester Zeit ein kleiner Mob aus Fanas und Questadores, der sich aufmacht, um die Garnison einzunehmen und den Kommandanten *Delorez* (Seite 112) aufzuknüpfen. Unter den Aufrührern sind auch einige gedungene Attentäter, die gezielt versuchen werden, den Hauptmann zu töten. Die Helden müssen sich sichtlich ins Zeug legen, um die Situation zu entschärfen.

Entschärft: Nur wenn den Sorgen und Ängsten der Bewohner Gehör geschenkt wird, besteht eine Chance, dass die selbsternannte Miliz von ihrem Angriff auf die Garnison Abstand nimmt. Es gilt, den Hauptmann und einige Sprecher der Miliz an einen Tisch zu holen. Nach zähen Verhandlungen lässt sich der Hauptmann davon überzeugen, die Miliz in die Aufgaben der Stadtgarde miteinzubinden. Dies fördert das gegenseitige Vertrauen und sorgt für weniger Streitigkeiten zwischen Fanas und Garde. (-1 Krisenpunkt)

Patt: Scheitern die Helden daran, den Angriff auf die Garnison zu verhindern, sollten zumindest die Aufrührer unter den Milizionären ausfindig gemacht werden. Gelingt dies, ebbt der Angriff bald ab. Zurück bleibt die angespannte Stimmung in der Stadt. (+2 Krisenpunkte)

Eskalation: Gelingt auch dies nicht, kommt es zu einem blutigen Gefecht mit vielen Toten und Verlusten. Letztlich wer-



den die Milizionäre zurückgeschlagen und die Garde verbarrikadiert sich zusammen mit dem schwer verwundeten Hauptmann in der Garnison. Die Stadt bleibt geschwächt und ohne Garde zurück. Banden übernehmen mehr schlecht als recht die Aufgaben der Garde, was zu zusätzlichen Spannungen führt. (+5 Krisenpunkte)

Der verwirrte Prediger (optional)

Auf dem Marktplatz sammelt sich eine Menschengruppe um einen ausgemergelten Mann, der lautstark predigt. Neben dem Heraufbeschwören einer allgemeinen Untergangsstimmung, da die Aventurier mit ihrer Reise nach Uthuria gefehlt haben sollen, verkündet er die Worte des einen wahren Gottes, dessen Strafe alle Infizierten erleiden werden. Dabei schwankt er zwischen mahnenden Worten eines mächtigen Gottes und fleht in kurzen lichten Momenten, dass die Stimme aufhören soll und für das ganze Unglück verantwortlich sei. Hierbei handelt es sich um die Namenlosen Einflüsterungen (Seite 15).

Entschärft: Greifen die Helden schnell ein und verhindern weitere Worte des Predigers, indem sie ihn zum Beispiel unauffällig von der Straße schaffen oder ihn außer Gefecht setzen, kann Schlimmeres verhindert werden, während vernünftige Worte bei ihm nur noch wenig helfen. (0 Krisenpunkte)

Patt: Versuche mit ihm zu diskutieren, helfen in diesem Fall leider weniger. Nur gute Menschenkenner oder Seelenheilkundige können zu ihm durchdringen. Bei einem schnellen Erfolg wird er sich beruhigen und den entsprechenden Helden begleiten, bestenfalls in den Borontempel. (+1 Krisenpunkt)

Eskalation: Reagieren die Helden gar nicht oder zetteln einen größeren Disput an, sammeln sich immer mehr Bürger, bis die Garde schließlich einschreitet und den Störenfried unter lautstarkem Geschrei wegschafft. Vorher hat er allerdings genug über die Stimme in seinem Kopf preisgegeben, so dass die Gerücheküche in der Stadt brodeln und die Panik weiter steigt. (+3 Krisenpunkte)

Schwache Nerven (optional)

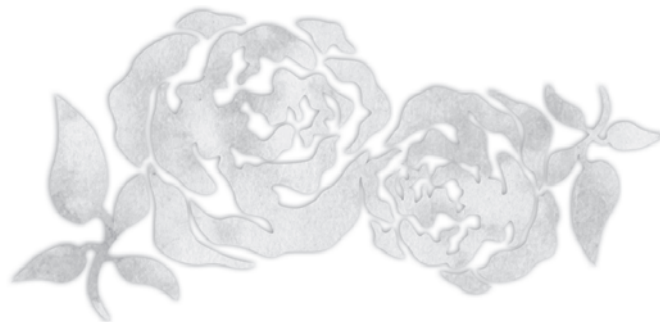
Nicht jeder kann mit einer Krise gleich gut umgehen. *Garamo* war ein ganz normaler Al'Anfaner. Er gelangte vor einigen Jahren nach Uthuria, arbeitete für eine geringe Entlohnung, trank gerne einen über den Durst und träumte davon, in Uthuria reich zu werden. Nun ist er infiziert, verzweifelt und hat sich mit einem Fass Hylailer Feuer in einem Nahrungslager im Hafen verbarrikadiert. Er droht, ein Feuer zu entzünden, das die ganze Halle in lodernde Flammen vergehen lassen würde, wenn er nicht sofort medizinische Hilfe erfährt und sein Gewicht in Gold aufgewogen wird.

Mit leichten Abwandlungen können Sie weitere Szenen dieser Art erstellen. Sei es ein Infizierter, der einen Granden mit seiner Krankheit bedroht, ein hungerndes Pärchen, das einige Geiseln genommen hat, und vieles mehr. Je schlimmer die Krise wird, desto größer wird die Verzweiflung vorrangig unter den infizierten Menschen.

Entschärft: Verhandlungen mit Garamo erweisen sich als sehr heikel. Nur Helden, die sich auf *Heilkunde Seele* oder *Überzeugen* verstehen, können eventuell in Verhandlungen mit Garamo treten (vergleichende Proben gegen seine *Menschenkenntnis* 5 (12/12/10)). Zauber wie BANNBALADIN oder Liturgien wie der HARMONIESEGEN können dabei unterstützend wirken). (+0 Krisenpunkte)

Patt: Der gezielte Einsatz von Schusswaffen oder Zaubern wie PARALYSIS oder BLITZ DICH FIND sind erfolgversprechend, vorausgesetzt, die Helden handeln schnell und machen keine Fehler. Das Ergebnis gleicht der entschärften Situation, nur dass der verzweifelte Mann bei der Szenerie zu Tode kommt und einige Bewohner auf die Idee kommen, wegen des Mordes an Garamo gegen die Helden zu hetzen. (+1 Krisenpunkt)

Eskalation: Denken die Spieler, dass Garamo nur eine Boltanvisage (Pokerface) aufgesetzt hat, stacheln den labilen Mann noch weiter an oder misslingen ihre Versuche, ihm Einhalt zu gebieten, so geht das Lager in Flammen auf. Bei dem Großbrand, der nur durch die Nähe zum Hafenbecken keine größeren Ausmaße erreicht, verbrennen große Vorräte an Nahrung und führen zu weiterem Hunger in der Bevölkerung. (+3 Krisenpunkte)





Das Netz der Spinne

Diese Szene sollte erst gegen Ende des Kapitels stattfinden, wenn die Helden sich näher mit der Krankheit auseinandergesetzt, Recherchen angestellt und (hoffentlich) einige Krisenherde entschärft haben. Hier können die Helden ein Attentat auf den Schamanen der Wapengosippe verhindern, der ihnen zum Dank einige wichtige Informationen über die Seuche mitteilt und sie auf eine Reise außerhalb der Stadt schickt (Seite 29). Am Ziel treffen sie auf den Geist einer uralten Priesterin, welche die Helden über die Ursprünge von Porto Velvenya aufklären und den Helden wichtige Informationen über SrSr Sicteta geben kann.

Sollten die Helden *Pardambu*, den Owangischmanen, schon vorher aufsuchen wollen, finden sie ihn nicht vor und können von Stammesmitgliedern erfahren, dass er sich mit seinen Leibwachen in den Dschungel zurückgezogen hat, um ein Mittel gegen die Krankheit zu finden. Nebenbei wird er irgendwann von den Helden hören und sie, während er sich um die Kranken kümmert, von seiner Vertrauten, einer Servalkatze, beobachten lassen.

Der verbotene Fluss

So fremdartig die Sitten und Bräuche der Wapengo auf die Aventurier auch wirken mögen, keine ihrer Eigenarten wird kopfschüttelnder aufgenommen, als ihre Scheu vor dem Fluss, der Porto Velvenya mit Süßwasser versorgt.

Sie trinken sein Wasser nur, wenn sie es vorher einem aufwendigen Reinigungsritual* unterzogen haben. Ansonsten ziehen sie ihm Tümpel und Tauwasser vor. Selbst das Überqueren – vom Befahren ganz zu schweigen – wirkt wie ein umständlicher Akt aus ängstlichen Abwehrzeichen und fortwährenden Gebeten. Die Einheimischen behaupten, der Fluss käme aus dem Reich der Blutpriester der Xo'Artal und entspringe dem Totenreich. Allein der Stamm der wunderlichen Nimu-Wanaq stünde mit den Toten im Bunde und kann ihn schnell und sicher befahren.

Meistertipp: Behalten Sie diese Informationen mit Blick auf den dritten Akt *Der Blutende Fluss* im Auge.

* Neben Gesängen und Tänzen besteht das Ritual vor allem aus dem Erhitzen in kleinen Steinschalen, dem Filtern durch einen aufgetürmten Erdhaufen sowie der Verwendung verschiedenster gesegneter Tiere, denen das Wasser gegeben wird. Ihr Urin gilt anschließend als gereinigt und trinkbar.

Folget der Katze

Während die Helden sich durch die Stadt bewegen, rennt ihnen eine prächtige Servalkatze entgegen und fängt an, bei einem Helden mit dem Vorteil *Tierfreund*, einer Hexe oder einem anderen passenden Helden zu miauen und an seinem Bein zu kratzen. Dabei versucht sie die Gruppe in Richtung der Wapengos zu lenken. Folgen sie der geschickten Katze, hören sie schon kurz vor der Ankunft im Lager der Wapengo lautes Kampfgetümmel, bevor sie sehen, wie *Pardambu* in einer Blutlache liegt und seine zwei Tierkrieger versuchen, sich gegen vier verhüllte Angreifer (Werte Seite 17) und die beiden ungleichen Gladiatoren (Seite 82) zu erwehren. Sollten die Gladiatoren schon vorher enttarnt worden sein, haben die Spieler es nur mit den vier Attentätern zu tun.

Angriff auf Pardambu

Die Helden sollten in jedem Fall siegreich aus dem Kampf hervorgehen. Wenn sie zu unterliegen drohen, werden weitere Owangi zu Hilfe eilen, wobei allerdings einige Stammesmitglieder ihr Leben lassen müssen, bevor die Schurken zurückgeschlagen werden können. Nach dem Kampf kann man sich um den schwerverletzten Schamanen kümmern, der das ganze Gefecht lang von seinem Vertrauentier und seinen magischen Katzenzeichnungen auf dem Körper beschützt (Seite 113) wurde. Haben sich die Helden um ihn gekümmert, wird er den Helden freiwillig folgende Informationen mitteilen.

☀ Er kennt keinen der Attentäter persönlich und hatte auch keine Schwierigkeiten innerhalb der Stadt. Je nach Verlauf des Abenteuers können sich allerdings Animositäten mit den Herren *Karinor* und *Paligan* ergeben haben.

☀ Sollten die Spieler nicht von sich aus darauf schließen, wird er auf die Verbindung zu den anderen Attentaten hinweisen und sagen, dass auch er in das Netz der Großen Spinne geraten ist und um das Leben seiner Sippe fürchtet.

☀ Die Große Spinne, auch *Burdu* genannt, ist seit Urzeiten der Feind aller Owangi. In ihrem Gefolge finden sich die *Karthariak* und alle Spinnenartigen. Genau diese Entität vermutet er hinter den Ereignissen, seien es die Infektion, die Attentate oder die Zwistigkeiten in der Stadt.

☀ Laut der Legende soll *Burdu* einst selbst auf *Uthuria* gewandelt sein, bis sie von *Pardambus* Vorfahren gebannt wurde, doch weiß er nicht, ob ihr Bann ewig halten wird. (Bei der Großen Spinne handelt es sich allerdings um die hochrangige Geweihte des *Burdu* und nicht um *Burdu* (den Namenlosen) selbst.)

☀ Er weiß, dass in der Nähe von Porto Velvenya ein früherer Ritualplatz seiner Vorfahren liegt, allerdings wird dieser seit Jahrhunderten von seinem Volk gemieden. Vielleicht können die Helden dort mehr über das von *Burdu* gespannene Netz herausfinden.



☼ Er kann ihnen im Vertrauen den Weg erklären, wenn die Helden ihm versprechen, es nicht den restlichen Wapengo zu erzählen und (weiterhin) dafür zu sorgen, dass die Krankheit eingedämmt wird.

Sollten die Helden sich mit Pardambu einigen, können sie mit seinen Information zum Ritualplatz aufbrechen.

Der verbotene Platz

Nachdem die Helden vom Schamanen der sesshaften Owangisippe Hinweise auf einen Ritualplatz erhalten haben, können sie zum beschriebenen Ort reisen. Dort stören sie einen alten Geist, der schon länger keinen Besuch mehr erhalten hat und alles andere als erfreut ist, die Helden zu erblicken. Nichtsdestotrotz kann die verwirrte Seele den Helden wichtige Informationen über die Vergangenheit der Region vermitteln und Hinweise auf den Ursprung der Krankheit liefern, mit denen sie nach Porto Velvenya zurückreisen können, wobei sie nach Meisterentscheid vorher noch von einigen Kultisten überfallen werden.

Die anderthalbtägige Reise zu dem alten Ritualplatz der Owangi muss nicht groß ausgespielt werden. Den Tücken und Gefahren der Grünen Hölle werden die Helden ab dem dritten Kapitel noch oft genug begegnen. Wollen Sie dennoch ein wenig Spannung hineinbringen, orientieren Sie sich an den späteren Kapiteln des Abenteuers (ab Seite 39) und nutzen Sie den Hintergrundteil (ab Seite 89) oder ziehen die Beschreibungen aus **An fremden Gestalten** zu Rate.

Unerwünschte Besucher

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gut anderthalb Tage strammer Marsch liegen hinter euch. Vor euch öffnet sich eine kleine, sonnenhelle Lichtung am Rand des Dschungels: Aus dem fauligen Morast sickern Luftblasen, Moskitoschwärme schwirren über den sumpfigen Boden und aus der Mitte erhebt sich eine halbversunkene Ruine unbekannter Bauart, auf der eine bernsteinbesetzte Statue mit Katzenkopf steht.

Frühere Warnungen sind mit der Zeit verrottet, doch bis auf die sirrenden Moskitos und die tiefen Löcher im Sumpf geht von dem früheren Versammlungsort keine Gefahr aus. An diesem Ort sammelten sich im Blutkrieg die Rebellen, die den Aufstand in der Zeit der Buruxal wagten (Seite 101). Damals handelte es sich um einen hochmagischen Ort, dessen Kraft sich die einstigen Schamanen bemächtigten, um in der Schlacht SrSr Sicateta ihrer astralen Kraft zu berauben und die gefallene Priesterin ewig unter der Buruxalstadt zu bahnen. Nach dem gewonnenen Krieg

spalteten sich die Rebellen jedoch und gingen unter anderem in den heutigen Xo'Artal und Owangi auf. Mit der Spaltung ging bei den meisten das Wissen um diesen Ort verloren und nur wenige, wie der Schamane Pardambu, kennen noch Geschichten darüber, aber nicht seine wahren Hintergründe.

Wenn die Helden die Überreste der Ruine untersuchen, finden sie zunächst einmal keine hilfreichen Spuren. Geweihte und Akoluthen des Praios können allerdings eine heilige Aura an diesem Ort wahrnehmen und fühlen sich im Schutz der Praiosstrahlen geborgen. (Mirakel und Liturgien sind für Praiosgeweihte um 3 Punkte erleichtert.) Der Charakter mit dem höchsten IN-Wert fühlt sich beobachtet, kann dies aber erst mal nicht genau zuordnen. Der heimliche Beobachter ist der Geist *Ba-Jaba* (1,93 Schritt, Flechtfrisur, knöcherne Statur, leicht vom Wahnsinn ergriffen), eine alte Hohepriesterin der Rebellen, die nach dem Sieg über den Ritualplatz wachte, bis sie im Alter von 95 Jahren verstarb. Seitdem verweilt sie, gebunden an ein dem Pra-Jobo heiliges Amulett in Form einer Katze, als geisterhafte Erscheinung an diesem Ort.

Inbesitznahme

Sollte ein Spieler den regeltechnischen Nachteil Medium gewählt haben, wird der verwirrte Geist sich sofort seines Körpers bemächtigen, um so mit den restlichen Helden zu interagieren. Sollte keiner der Helden über den Nachteil Medium verfügen, wird der Geist von dem Charakter mit der niedrigsten MR in der Gruppe mittels Besessenheit Besitz ergreifen (**Wege der Zauberei 250 f.**). Am Spieltisch bieten sich dabei zwei Möglichkeiten an: Zum einen können Sie mit dem betroffenen Spieler vorher hinausgehen und mit ihm seine Rolle und Funktion durchgehen. Eine Option die gerade für erfahrene Spieler durchaus reizvoll sein kann. Die Alternative ist, dass sie für die Dauer der Szene den Geist im Körper des Charakters darstellen und der Spieler erst mal, ebenso wie sein Charakter, vor allem Zuschauer ist.

Von ihrer Neugier angetrieben gibt Ba-Jaba sich so schließlich den Fremden zu erkennen, droht zuerst einmal auf einer Urform des Petaya, die ab einem Wert von *Petaya* 5 halbwegs verstanden werden kann, und erläutert, dass sie kein Recht haben, an diesem Ort zu weilen. Sollte keiner der Helden sie verstehen können, wird sie mit dem Helden, in dem sie steckt, durch Sinneseindrücke kommunizieren. Doch auch abgesehen von einer möglichen Sprachbarriere gestaltet sich der Kontakt mit ihr schwierig. Sie ist ziemlich sprunghaft und die Jahrhunderte in Einsamkeit haben ihren Verstand nachhaltig geschädigt. Ingeheim hofft sie durch das Auftauchen der Helden, endlich ihre Ruhe finden zu können. Letztlich wird sie ihnen erst helfen, wenn sie ihnen ein Versprechen abgenommen hat: Ihr Amulett mit sich zu tragen und ihr zu helfen, endlich Erlösung zu finden.





Kein Platz für einen Geist?

Wenn Sie meinen, dass Ihre Spieler auf so einen Handel nicht eingehen werden oder es generell nicht zu Ihrem Gruppenspielstil passt, ändern Sie die Szene entsprechend ab, indem sich die Helden vorher einer kleinen Prüfung unterziehen müssen oder Ba-Jaba einfach durch ihr Wissen über die Vergangenheit von ihrem geisterhaften Wesen entbunden wird. Allerdings behalten wir uns vor, Ba-Jaba in offiziellen Publikationen weiterhin zu verwenden, weswegen davon ausgegangen wird, dass die Helden ihr das Versprechen geben und ihr Amulett mit sich führen.

Sind sich Geist und Helden irgendwie handelseinig geworden, wird die etwas labile Ba-Jaba dem besetzten Helden mittels bildlichen Sinneseindrücken versuchen wahrheitsgemäß zu antworten.

Wer bist du?

☀ Bilder von einer stolzen Persönlichkeit mit strahlend dunkler Haut und einem leuchtenden Katzenamulett erscheinen. Sie führt einen ganzen Stamm an. Dabei schwingen die Worte „Ba-Jaba“ als Echo der Krieger des Stammes mit.

Was tust du hier?

☀ In einer Art Zeitraffer zeigt sich, wie Ba-Jaba einst etliche Schamanen an diesem Ort zusammenrief und irgendwann nur noch alleine über den Ort wachte, bis sie verstarb und der Ort mehr und mehr versank.

An was für einem Ort sind wir?

☀ Ba-Jaba zeigt den Platz, wie er vor Hunderten von Jahren aussah: weitaus glänzender und umgeben von Dutzenden von Schamanen und Kriegeren ähnlich den Owangi, die anscheinend eine Zeremonie abhalten, die deutlich auf Kriegsvorbereitungen hindeutet. Gerüstet sind sie mit archaischen Bernsteinwaffen für den Nah- und Fernkampf.

Gegen wen wurde Krieg geführt?

☀ Ein stolzes Menschenvolk (die Buruxal) wird sichtbar, das sich aus der Sklaverei der Echsen befreit. Dabei folgen sie einer gigantischen Spinne und beten sie an. Menschliche Priester unterziehen die Gläubigen verschiedener Rituale, in dem sie sich von kleinen Spinnen (SrSr Sicatetas Brut) beißen lassen und dies als Ehre ansehen. Manche von ihnen werden zu spinnenhaften Kriegeren und das ganze Volk opfert der Spinne ihr Blut, bis sich eines Tages einige Menschen erheben und den Aufstand wagen – der Beginn eines langen Krieges.

Wer ist Burdu?

☀ Man sieht Hunderte von Spinnenabbildern in einer menschlichen Siedlung. Überall wird einer riesenhaften

Spinne gehuldigt, die mindestens dreizehn Augen und unzählige Gliedmaßen besitzt.

Wie wurden Burdu und die Buruxal besiegt?

☀ Wieder sieht man die tapferen Männer und Frauen am Ritualplatz. Doch jetzt sammeln sie sich mit weiteren Sippen und Stämmen und es beginnt eine gewaltige Schlacht um eine Stadt direkt an der Meeresküste, die sowohl menschliche als auch echsische Einflüsse enthält. Hunderte von Menschen sterben, die einen kämpfen für ihre Freiheit, die anderen für ihre dunkle Gottheit Burdu. Doch einige Schamanen und Krieger schaffen es, über eine Stufenpyramide ins Innere eines Tempels zu gelangen und kämpfen dort gegen eine acht Schritt große, entsetzliche Riesenspinne. Mit vereinten Kräften, der Hilfe von Bernsteinwaffen und magischer (oder karmaler) Hilfe gelingt es ihnen, die Spinne in die Tempelmauern zu bannen und in einem gewaltigen Ritual versinkt ein Großteil der menschlichen Gebäude im Boden. Zurück bleiben echsische Ruinen und ein unheilvoller Erdpfeiler. Hierdurch wird der Wendepunkt im Blutkrieg markiert.

Was hat es mit der Statue und den Bernsteinen auf sich?

☀ Um den Ritualplatz versammeln sich immer wieder Gläubige, die der Statue Opfergaben darbringen, Priester halten Zeremonien ab und die ganze Zeit streifen Wildkatzen über den heiligen Ort, an dem tagsüber immer die Sonne den Platz zu erleuchten scheint. Der Platz kommt der geweihten Stätte eines Gottes gleich. Helden mit einem Wert von mindestens *Götter/Kulte* 10 oder *Götter Kulte (Praios)* 7 können Ähnlichkeiten zum Kult des aventurischen Sonnengottes feststellen (Symbolik, Schutzzeichen und sogar die Anordnung des Platzes).

Nötige Informationen

Wenn die Helden sich verabschieden und nach Porto Velvenya zurückkehren wollen, sollten den Spielern und ihren Helden folgende Punkte klar geworden sein:

☀ Schon damals gab es die Spinnenbrut und die Krankheit.

☀ Eventuell könnte die Spinnenpriesterin auch heute ihr Netz gesponnen haben.

☀ Der Ort, an dem die Spinne gebannt wurde, liegt wahrscheinlich im heutigen Porto Velvenya, da der Erdpfeiler noch heute in der Stadt zu finden ist.

☀ Bernstein kann gegen manche Spinnensorten helfen.

Angriff aus dem Dschungel (optional)

Sollten Sie über eine kampfstärke Gruppe verfügen und meinen, dass ihre Spieler noch einen Kampf vertragen können, haben die Kultisten beschlossen, sich der „Unruhstifter“ anzunehmen und zu versuchen, sie im Dschungel abseits der Stadt aufzuspüren und auszuschalten. In der Zwischenzeit plant der Rest, die Tempelvorsteherin des Borontempels zu beseitigen, um endlich die Kontrolle über die Stadt zu erlangen (Seite 32). Bedenken Sie bei einem Kampf im Dschungel die Umgebung und die Regeln für Hinterhalte. Die Schurken werden erst einmal versuchen, die Helden mit Hilfe von Fernkampfangriffen zu schwächen.



Lohn der Mühen

Mit der Rückreise nach Porto Velvenya endet das erste Kapitel. Zum Abschluss haben sich die Spieler für ihre Helden **400 bis 500 AP** redlich verdient, je nachdem, wie viele Sze-

nen die Helden in diesem Kapitel überstanden haben. Dazu sollten sich **zwei bis drei Spezielle Erfahrungen** gesellen, beispielsweise auf ein *Waffentalent*, *Überreden*, *Überzeugen*, *Geschichtswissen*, *Heilkunde Krankheiten* oder *Heilkunde Seele*. Außerdem haben sie mit Ba-Jaba eventuell eine neue Begleiterin gewonnen (s. Kasten).

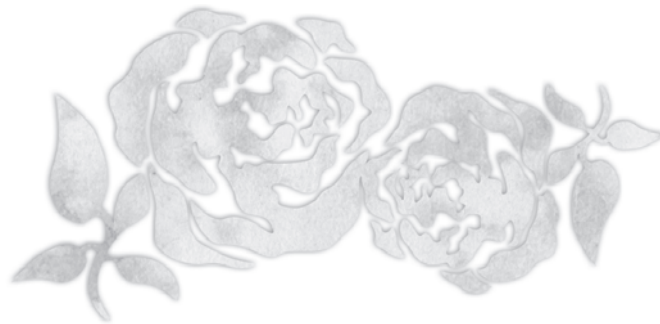
Ba-Jaba und ihr Amulett

Bei Ba-Jaba handelt es sich um eine Pra-Jobo-Priesterin aus der Zeit des Blutkrieges. Inzwischen fristet sie ihr Dasein als Geist und ist an ihr altes Amulett gebunden, ein Zeichen ihrer Priesterwürde. Im Spiel wird sie entweder als geisterhafte Erscheinung mit den Helden in Kontakt treten oder bei einem schlechteren Verhältnis einen geeigneten Charakter besetzen. Zwar hat Ba-Jaba etwas von ihrem Verstand eingebüßt, allerdings ist ihr Wissensschatz aus der Vergangenheit enorm, so dass sie Ihnen als Meister auch als Wissensvermittlerin für die Helden dienen kann. Allerdings neigt sie dazu, manchmal in Rätseln zu sprechen oder wie ein Spuk Helden oder Außenstehende zu erschrecken. Nichtsdestoweni-

ger ist sie rechtschaffen und wird versuchen, die Helden zu überzeugen, in Situationen des Unrechts einzugreifen und sie davon abzuhalten, selbst Unrecht zu tun.

Trotz ihrer Verschrobenheit kann sie mit der Zeit eine wichtige Verbündete, Gesprächspartnerin und treue Begleiterin auf dem steinigen Weg der Helden sein.

Das Amulett selbst ist weder durch profane noch magische Mittel zerstörbar und sollte nur durch ein Wunder nach Maßgabe des Spielleiters zerstört werden können. Ansonsten verfügt das edle Stück über keine weiteren, bekannten Fähigkeiten, außer dass es eine besondere Affinität zu Sonnenstrahlen besitzt und im Sonnenschein beginnt zu strahlen. Dies bietet eine Möglichkeit Ba-Jaba abzulenken, da sie in so einer Situation Ruhe gibt.





Kapitel II – Kein Verschnaufen

Die Helden konnten im vorigen Kapitel einige Hintergründe aufdecken und sich hoffentlich einiger Verschwörer entledigen. Bei ihrer Rückkehr nach Porto Velvenya unterscheidet sich die Szenerie, je nachdem wie viele Krisenpunkte sich im Laufe des ersten Kapitels angesammelt haben. Dazu finden Sie im Folgenden eine kurze, allgemeine Übersicht der Situation, gefolgt von zwei Abschnitten, welche die Situation nach Krisenstatus verändert. Die Krisenpunkte sind dabei so gewählt, dass in den **Szenen der Krise** (Seite 25) nur die nicht-optionalen Szenen gespielt worden sind. Für jede optionale Szene, die Sie ausge-

spielt haben, erhöhen Sie die Grenze um je einen weiteren Krisenpunkt. Zu bedenken ist, dass die Abschnitte nur den Rahmen vorgeben, je nachdem wie die Helden sich geschlagen haben. Letztendlich sollte jede Szene davon leben, was Ihre Spieler erreicht haben, wo sie versagt haben, mit wem sie sich vielleicht verbündet haben oder mit wem sie beispielsweise noch eine offene Rechnung zu begleichen haben. Die Devise heißt: gestalten sie es noch einmal vor dem Finale im zweiten Kapitel spannend, denn schon bald werden sie Porto Velvenya für längere Zeit hinter sich lassen müssen.

Das letzte Attentat

Die Verehrer der Großen Spinne schreiten zu ihrer letzten Tat, egal wie viele Attentate ihnen gelungen sind: die Ermordung der Tempelvorsteherin *Borodine Randter*. Wem genau die Planung obliegt, ist schwer vorauszuahnen, im Folgenden gehen wir aber davon aus, dass zumindest Kassim ben Omar noch lebt und ein paar Kultisten auf seiner Seite weiß.

In jedem Fall hält die Geweihte zum Zeitpunkt der Wiederkehr eine Boronmesse innerhalb der Stadt ab. Sei es, um die vielen ins Gebet versunkenen Menschen weiter zu unterstützen oder in Panik verfallene Bewohner zur Ruhe zu gemahnen und Hoffnung zu spenden. Außerdem sind unter Hauptmann Delorez Teile der Armee versammelt, damit er für Ruhe sorgen kann, falls es zu Übergriffen kommt. Ein großer Teil der Bewohner von Porto Velvenya lauscht dieser wichtigen Messe, nicht nur Al'Anfaner, sondern auch Rastullahgläubige oder Wapengo. Somit sind alle Gruppen in der Nähe des Marktplatzes und des Borontempels versammelt. Bei der Ausgestaltung können Sie auf die Werte der Bewohner (Seite 84), Attentäter (Seite 17), oder der jeweiligen Meisterpersonen zurückgreifen und eventuell die Auswirkungen des Segens des Burdu (Seite 15) addieren. In jedem Fall sollten die Helden es schaffen, das Attentat erfolgreich abzuwenden und die Kultzelle in Porto Velvenya zu zerschlagen

Die Götter sind auf unserer Seite! (bis 40 Krisenpunkte; +1 pro optionale Szene)

Das Vorgehen der Helden hat einiges in der Stadt bewirkt. Auch wenn die Zahl der Infizierten nicht gerade klein ist, steht ein Großteil der Einwohner geschlossen zusammen. Haben sich die Helden fälschlicherweise mit Kassim eingelassen und ihn unterstützt, haben sie damit auch die Reihen der Kultisten unwissentlich verstärkt. Darum braucht es jetzt eine große Geste gegen die Zwölfgötter: einen Mord während eines Gottesdienstes. Allerdings müssen die Verschwörer geschickt vorgehen, wenn die Borongeweihte in einer großen Messe vor den Gläubigen spricht, die allesamt in stiller Eintracht betend zusammengekommen sind, denn diese sind entweder selbst infiziert oder sorgen sich um das Wohl ihrer Mitmenschen. Deswegen mischen sich die Verschwörer unter die Betenden, während in der Nähe des Marktplatzes ein Teil von ihnen einen großen Streit vom Zaun bricht und einige Gardisten verletzt. In dieser Zeit versuchen die getarnten Kultisten SrSr Scatetas Brut unter den Betenden zu verbreiten, um dann im aufkommenden Tumult zu Borodine vorzudringen.



Hierbei sollte der Fokus vor allem darauf liegen, die richtige Entscheidung zu treffen. Helfen die Helden lieber den Gardisten oder den vor Spinnen flüchtenden Bewohnern? Erkennen sie rechtzeitig das geplante Attentat? Hierbei sollten Sie den Spielern einige Hinweise bieten, im Zweifelsfall durch Bewohner, die Alarm schlagen, da sie die Krise bis hierher außerordentlich gut bewältigt haben. Außerdem sollten Helden mit hohen Werten in den Talenten *Athletik*, *Akrobatik*, *Körperbeherrschung*, *Sinnenschärfe* und *Menschenkenntnis* hierbei ihre Glanzstunden im Kapitel haben können.

Wir werden alle sterben!

(ab 41 Krisenpunkte; +1 pro optionale Szene)

Wenn die Helden wiederkommen, hat sich das Ausmaß der Katastrophe nochmals drastisch verschlimmert. Die Anzahl der Infizierten ist weiter gestiegen, die Kultisten konnten

ihre Chancen für sich nutzen und haben genug verzweifelte Seelen gefunden, um ihre Reihen zu erweitern. Unter dem Schutz des verbliebenen Militärs hält die Boronkirche für die restlichen Gläubigen eine kleine Messe ab, als sich innerhalb der Tempelmauern Skeptiker erheben und sich gegen das Wort der Tempelvorsteherin stellen. Gleichzeitig sammeln sich alle Kultisten in den Straßen, stacheln weitere Bürger auf und versuchen auf dem Weg zum Borontempel die Hütten der „Ungläubigen“ (alle, die keine Spinnenkultisten sind) in Brand zu stecken. Schließlich werden sie versuchen, den Tempel zu stürmen und mit schierer Masse die letzten Ungläubigen ihrem neuen Gott zu opfern. Für die Helden gilt es hier innerhalb der Mauern für Ruhe zu sorgen und einen Kampf gegen eine große Überzahl zu gewinnen. Spannend kann es dabei sein, wenn Kassim als ihr Verbündeter mit einigen Rastullahgläubigen auf den Plan tritt und ihnen schließlich in den Rücken fällt.

Hinab in die Vergangenheit

Im vorletzten Abschnitt des Kapitels müssen sich die Helden tief unter Porto Velvenya begeben und sich der Priesterin und ihrem Gefolge stellen. Dabei müssen sie allerdings feststellen, dass auch der Tod von SrSr Sicateta ihr Problem noch nicht löst.

Unabhängig von der Ausgangssituation der Helden sollten sie schnell handeln, nachdem sie (hoffentlich) das letzte Attentat abgewendet haben. Eventuell können sie sich vorher mit gewonnenen Verbündeten wie Pardambu, Delorez oder der Tempelvorsteherin absprechen, denn das Wissen um die Vergangenheit von Porto Velvenya ist für die ganze Stadt von großer Bedeutung. Außerdem möchten die Spieler eventuell Waffen aus Bernstein improvisieren, in der Hoffnung, dass sie bei einem möglichen Kampf Wirkung zeigen.

Durch Ba-Jabas Informationen (Seite 30) können sie den Erdpfeiler in Porto Velvenya als Anhaltspunkt ausmachen, um nach dem Bannort der Spinnenpriesterin zu suchen. In der Nähe befindet sich neben einer Sklavenbehausung nur das Haus des Korgeweihten Korero, das auf einer alten echsischen Ruine gebaut worden ist. Während in der Sklavenbehausung außer einigen versteckten Infizierten nichts weiter zu finden ist, werden die Helden beim Haus des Korgeweihten fündig: Dort findet sich im Inneren ein Weg in den Keller, wo sich neben drei ausgemergelten Sklaven ein freigegrabener Tunnel finden lässt, an dem man noch einige gebrochene kryptische Bannsigel erkennen kann. Eine magische Analyse führt zu keinen Erkenntnissen, da die Bannung der Priesterin karmalen Ursprungs ist. Allerdings zeigen die merkwürdigen Symbole Ähnlichkeiten zu Prais und Obaran, wie es schon beim Ritualplatz der Fall

war (Seite 29). Sollten die Helden das Haus des Geweihten bereits zu einem früheren Zeitpunkt untersuchen, verlegen Sie den geheimen Zugang in eine verlassene alte Ruine, die einige Schritte entfernt liegt und zu der (nun) Spuren hinführen.

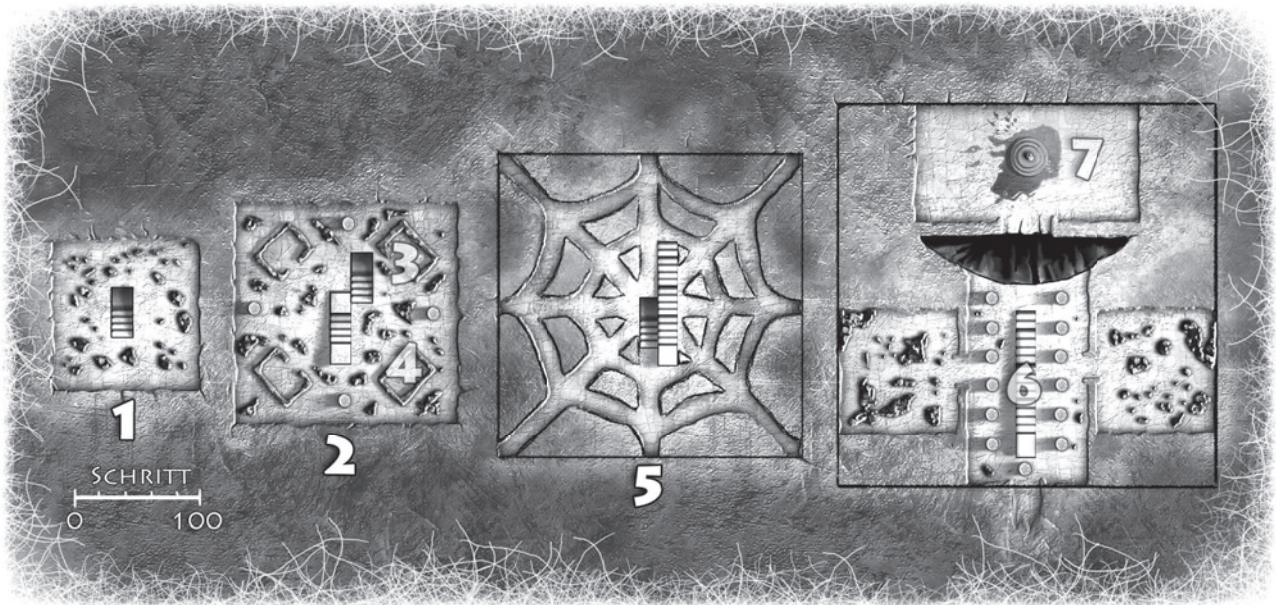
Tempelreste

Folgen die Helden dem Tunnel, gelangen sie in einen riesigen Raum, der von einem Dutzend Stützbalken gehalten wird. In der Mitte befindet sich ein rundes Loch von fünfzehn Schritt Durchmesser, welches von den Kultisten hier hineingeschlagen wurde und einmal der Priesterin als Ausgang dienen soll. Hier befindet sich zudem ein Lastenzug, der es ermöglicht, sich in das Loch hinabzulassen. Allerdings funktioniert dies nur, wenn jemand oben bleibt und die Winde bedient – der letzte Held muss also mit einer *Klettern*-Probe +5 hinabsteigen. Die Helden gelangen von dort in die urtümliche Tempelpyramide, die einstmals dem Kult der Großen Spinne als Heiligtum diente und, wenn es nach den Kultisten geht, dies auch bald wieder sein wird.

Die Pyramide

Die stufenförmige, vollkommen mit Erde bedeckte Tempelpyramide besitzt vier gigantische Geschosse, die jeweils über eine große Rampe im Innern miteinander verbunden sind. Der Weg führt die Helden durch die stark zerfallene Pyramide in das unterste Stockwerk, wo sie die Arachnidpriesterin zum finalen Gefecht stellen.





Plan der versunkenen Pyramide

Aufbau

Nachfolgend sehen Sie eine Beschreibung der einzelnen Räumlichkeiten innerhalb der Ruine. Die Bezeichnungen finden Sie auf der Karte wieder. Für den Kampf gegen SrSr Sicateta ist es je nach Vorgehen der Helden wichtig, dass die Spieler merken, wie einsturzgefährdet die Pyramide ist, damit sie am Ende mindestens eine Möglichkeit haben, gegen die Priesterin zu bestehen. Deswegen sollten sie immer wieder ein paar Indizien auf den maroden Zustand der Ruine einstreuen, indem die Helden einsturzgefährdete Gänge passieren müssen, kleinere Steinbrocken von der Decke rieseln oder der Boden teilweise unter dem Tritt der Helden nachgibt. Versehen sie solche Szenen mit entsprechenden Proben auf *Körperbeherrschung*, *Schleichen* oder *Sinnenschärfe*.

Lager der Kultisten (1)

Das oberste Stockwerk misst 110x110 Schritt. Welchen Zweck dieser Raum einstmals erfüllte, ist heute nicht mehr zu erahnen. Der ganze Raum ist von Schutt und Geröll bedeckt – eine Folge der Bauarbeiten der Kultisten, die das Ganze als weitere Lagerstatt benutzen und hier einige Zelte aufgeschlagen haben. Auch hier können die Helden wieder einige mit der Brut der Priesterin gefüllte Urnen finden. Zudem halten sich hier ständig 1W3+2 Kultisten auf. Sollten die Helden unvorsichtig agieren und bemerkt werden, versuchen diese ihre Mitverschwörer in den anderen Bereichen zu warnen. Eine dreizehn Schritt breite Rampe führt in die darunter gelegene Wohnanlage.

Ehemalige Wohnanlage (2)

Diese Etage misst beeindruckende 175x175 Schritt. Mit einer Höhe von 13 Schritt ist dieser Bereich der höchste der Anlage. Hier finden sich sieben kleinere Gebäude, die der ehemaligen Priesterschaft und ihrer Tempelgarde als Wohnräume dienten. Allerdings haben Satinavs Hörner

ihren Tribut gefordert und während einige Bereiche bereits eingestürzt sind, ist der Rest mindestens stark einsturzgefährdet. Einzig die **Unterkunft der Tempelgarde (4)** und **der Hohepriesterin (3)** sind noch intakt. Auch hier können sich einige Kultisten aufhalten. Lassen sich die Helden zu viel Zeit bei der Erkundung, sollte es zu einer Konfrontation kommen. Wie in der vorigen Etage führt eine große Rampe in das darunter liegende Stockwerk.

Wohnstatt der Priesterin (3)

Die ehemalige Wohnstatt der Priesterin stellt das größte Gebäude der Wohnanlage dar. Außer staubigen Spinnweben, acht sonderbaren, hohlen Eisendornen mit fremdartigen Intarsien und krudem Goldschmuck (im Wert nach Maßgabe des Meisters) können die Helden hier nichts weiter entdecken.

Wohnstatt der Tempelgarde (4)

Hier war in vergangenen Zeiten die Tempelgarde untergebracht. Die Helden können noch verfallene Lagerstätten sowie einige Speere, Schilde und Sichelschwerter finden, denen allerdings das Alter stark zugesetzt hat. Einzig ein archaischer Dreizack mit schwarzen Zacken und Schuppengeflecht scheint dem Hauch der Vergänglichkeit zu trotzen (1W6+3, TP/KK 11/2, Gewicht 70, Länge 120, BF -2, WM 0/-1, DK NS).

Saal der Großen Spinne (5)

Dieses Geschoss misst 250x250 Schritt und wird von einem einzigen Saal eingenommen, der durch mehrere Wandstücke unterbrochen wird, sodass die so entstandenen Gänge ein spinnennetzartiges Gefüge ergeben. Die Gänge dienen den Priestern der Großen Spinne zur Kontemplation. An den Wänden sind heute noch zahlreiche Reliefs zu sehen, die allesamt menschliche Völker unter der Herrschaft einer



Spinne zeigen. Ein entsprechend kundiger Held (*Baukunst 5* oder *Steinmetz 5*) kann entdecken, dass hier ehemals andere Malereien zu sehen waren, welche allerdings aus dem Stein geschlagen wurden, bevor man die neuen Reliefs darüberlegte. Der gesamte Bereich ist stark einsturzgefährdet und einige Gänge sind bereits vollkommen unbegebar. Stellen sich die Helden beim Durchqueren des Raumes ungeschickt an (*Körperbeherrschungs-Probe*), provoziert das einen Einsturz der Seitenwände, was einerseits den Helden 2W6 TP zufügt, andererseits die Kultisten und die Priesterin in der darunterliegenden Tempelhalle auf den Plan rufen wird. Ansonsten hat sich hier die Spinnenbrut (Seite 80) ausgebreitet, die umgangen werden sollte. Eine Rampe führt hinab in die Tempelhalle.

Tempelhalle (6)

Die Tempelhalle mit einem Durchmesser von 320x100 Schritt bildete in vergangener Zeit das Zentrum der Kultstätte. Die große Halle wird von dreizehn gigantischen Statuen dominiert, welche die große Spinne in unterschied-

lichen, stolzen Posen darstellen. Einige Bereiche der Halle sind bereits eingestürzt, wie auch der Eingangsbereich und zwei Portale, die in weitere Räume geführt haben müssen. Einzig das Portal zum Allerheiligsten ist noch intakt. Vor dessen Durchgang befindet sich eine Grube, in der sich Myriaden Spinnen der Brut tummeln. Die Helden werden hier auf die Priesterin treffen und sich ihr und den verbliebenen Kultisten zum letzten Kampf stellen müssen.

Allerheiligstes (7)

In diesem Raum war bis vor kurzem die Priesterin eingesperrt. Hier befinden sich der Blutstein, der weiterhin karmal das Blut der verschiedenen Foki aus der Stadt (Seite 21) in sich sammelt, sowie einige altertümliche Reliefs, die den Wiederaufstieg der Gigantulae prophezeien. Haben die Helden Zeit, sich hier umzuschauen, können sie auch einige Opfertafeln finden sowie ein *Ahnschwert* (auch *Karmulka* genannt) aus Bernstein, das einstmals einem rebellischen Krieger der Xo'Artal gehörte und dessen Seele in dem Karmulka (Seite 124) gefangen ist.

Der Blutstein

Der Blutstein im Allerheiligsten besitzt eine glatte Oberfläche, die immer wieder durch raue Abschnitte unterbrochen wird. Er schimmert rötlich und ist halbdurchscheinend. Im Innern ziehen sich schwarzbläuliche Schlieren, die dem Stein im bestimmten Winkel eine violette Farbe verleihen und ihn wandelhaft, beinahe lebendig wirken lassen. Die nach oben hin gedrechselte Form legt den Schluss nahe, dass der Stein geschliffen und bearbeitet wurde, allerdings kann schon ein Laie (ab *Gesteinskunde 3*) feststellen, dass der Stein in jedem Fall nicht profan bearbeitet wurde, eventuell sogar natürlich gewachsen ist. Jeglicher Versuch den 2 mal 1 mal 1 Schritt großen Stein zu verschieben beziehungsweise von seinem Sockel zu entfernen scheitert. Es scheint, als wäre der Stein an diesen Ort gebunden. Eine magische

Analyse führt zu keinem Ergebnis. Helden, die über einen Liturgiekenntniswert von 15+ verfügen, können allerdings auf einen karmalen Ursprung schließen, während Geweihte jeglicher Gottheit eine dunkle, göttliche Aura spüren

Im weiteren Kampagnenverlauf wird der Blutstein noch von zentraler Bedeutung sein. Denn auch wenn die Helden die Priesterin besiegen und die Seuche etwas unter Kontrolle bekommen haben, wird die Krankheit nicht zur Gänze gestoppt werden können. Hier beim Blutstein sammelt sich das in den Boden geflossene Blut und die Helden haben aktuell kein Mittel, um diesen Zustand zu stoppen. Sie sollten die Besonderheit des Blutsteins auf jeden Fall verdeutlichen, damit die Helden ihn nicht aus dem Gedächtnis verlieren. Weitere Informationen zu Blutsteinen finden sich im zweiten Band **Der Fluch der Blutsteine**.

Spinnenfutter

Der Kampf gegen die Priesterin der Arachniden bildet das Finale im Tempel. Den Helden sollte bewusst sein, dass sie gegen dieses archaische Monstrum mit konventionellen Mitteln nur schwer bestehen können. Informationen zum allgemeinen Kampfverhalten und die Werte der Priesterin finden Sie auf Seite 78. Darüber hinaus wird sie die übrig gebliebenen Kultisten auf die Helden hetzen. Haben diese bereits zuvor einige von ihnen außer Gefecht gesetzt, werden sie hier nur noch gegen einige wenige, wie eventuell Kassim und einen der Gladiatoren bestehen müssen. Zumindest fünf Infizierte, die den Segen Burdus empfangen haben, sollten sich den Helden noch entgegen stellen. Erst wenn diese überwunden sind, wird sich die Gigantula dazu

herablassen, selbst gegen die Helden vorzugehen. Die Helden sollten sich eine Taktik zu rechtlegen, wie sie am besten gegen dieses Monstrum bestehen können. Unter anderen bestehen folgende Möglichkeiten:

☀️ Möglicherweise sind die Helden im Besitz einer Waffe aus Bernstein. Diese wirkt gegen die Arachnide *verletzend* (Verdopplung der Trefferpunkte). Trotzdem werden die Helden sich auf ein hartes Gefecht einstellen müssen. Die Beine der Priesterin bilden einen Schwachpunkt in ihrem Körperbau. Gelingt es ihnen, an einem der Beine drei Wunden zu verursachen, wird dieses unbrauchbar. Dies verringert nicht nur die Geschwindigkeit der Spinne um 2 Punkte, sondern sollten auf diese Weise drei oder mehr Beine an einer Seite unschädlich gemacht werden, sinkt die Geschwindigkeit





der Priesterin auf 1 und sie kann sich nur noch kriechend fortbewegen. Die Wundschwelle ist gegen gezielte Schläge zu diesem Zweck an den Beinen um sechs Punkte verringert.

☀ Sich mit der Priesterin auf ein heikles Katz-und-Maus-Spiel einzulassen: Den Helden sollte aufgefallen sein, dass die Ruine in einem äußerst desolaten Zustand ist. Bei einem koordinierten Rückzugsgefecht können die Helden versuchen, immer wieder Bereiche der Anlage zum Einsturz zu bringen. Ein solch einsturzgefährdeter Abschnitt besitzt 45 Strukturpunkte und eine Härte von 15 (**Wege des Schwerts 191 f.**). Dabei kann SrSr Sicateta selbst ihren Teil dazu beitragen und die Spieler auf die Idee kommen lassen. Gelingt es den Helden, auf diese Weise fünf Bereiche der Anlage zum Einsturz zu bringen, ist die Struktur der Anlage derart geschädigt, dass die gesamte Anlage einzustürzen droht. In diesem Fall müssen die Helden nur noch vor der Priesterin aus der Anlage entkommen (Proben auf entsprechende körperliche Talente wie *Akrobatik*, *Athletik* oder *Körperbeherrschung*), um diese darunter zu begraben.

☀ Alternativ wäre es auch möglich, beispielsweise mittels **IGNISSPHAERO** ganze Deckenpartien (6W6 TP) auf die Priesterin stürzen zu lassen, um ihr so einerseits massiven Schaden zuzufügen und sie andererseits am Vorankommen zu hindern.

☀ Letztendlich kann auch eine Mischung der möglichen Optionen den Sieg bringen, wenn kampfstärke Helden SrSr Sicateta in Schach halten, während Magier die Umgebung auf die Spinne stürzen lassen und der Rest der Gruppe die Anlage zum Einstürzen bringt. Selbstverständlich können sich die Helden auch im Nachhinein von ihrem Tod selbst überzeugen und einige ihrer Schmuckstücke erbeuten – nachdem sie sich gegebenenfalls durch eine Menge Schutt gegraben haben.

☿ Wenn Sie Ihre Heldengruppe schon an den Rand ihrer Fähigkeiten getrieben haben sollten, dann kann die Priesterin durch das Ritual auch deutlich geschwächer sein. Senken Sie die LeP, AT, PA um 1/4.

Das auserwählte Volk

Nach einem vermutlich kräftezehrenden Kampf erwartet die Helden eine Prüfung anderer Art, wenn sie an die Oberfläche zurückkehren. Getrieben von finsternen Visionen über den Untergang ihres Volkes, sind die Xo'Artal mit einem Heer von gut 200 Kriegeren gen Porto Velvenya vorgerückt. Sie stehen nun vor der Stadtmauer und der tapfere Hauptmann der Stadtgarde hat sich ihnen gestellt. Die Helden werden schnell gewahr, dass die gesamte Stadt zur Mauer strömt und auf Nachfrage erfahren sie, dass „grausige Wilde die Stadt ausradieren wollen“.

Wenn die Helden vor der Stadt ankommen, steht ein arroganter Hüne der Xo'Artal in einem prächtigen Fell mit seiner kräftigen Armee vor dem Hauptmann Delorez und den erschöpften Bewohnern Porto Velvenyas und nur die Helden können dafür Sorge tragen, dass die Krieger die Stadt nicht auslöschen. Hartnäckiges Verhandeln und die Umgehung einer möglichen Sprachbarriere sind nötig, um die Xo'Artal davon zu überzeugen.

☀ Das einfachste Mittel zur Bekämpfung der Seuche wäre, die Stadt schlichtweg einzuäschern. Unter den Xo'Artal finden sich einige Befürworter dieser Strategie. Es gilt, sie von ihrer Meinung abzubringen. Die Helden können sich für eine Quarantänezone stark machen, damit die Infizierten der Stadt vom Rest getrennt werden.

☀ Als Zeichen des guten Willens fordern die Xo'Artal, dass ein Zehntel der Bewohner Porto Velvenyas sich in die Sklaverei begibt. Ein Vorschlag, der gerade unter den Fanas der Stadt auf Empörung stoßen wird. Hier gilt es einen Ersatz

für die Sklaven zu finden, dies können Handelsvergünstigungen oder Luxusgüter aller Art sein. Ein Umstand, der den Granden der Stadt nicht gefallen wird.

☀ Haben die Helden bereits in **An fremden Gestaden** durch die Vernichtung der Karthariak den Respekt der Krieger erworben, werden die Verhandlungen deutlich unproblematischer ablaufen. (Mindestens Typus *Offenheit/Neugier (O)* auf der Beziehungs-Sieben-Stufen-Skala, Seite 6). Auch die Vernichtung der Arachnidenpriesterin kann als Beweis der Stärke angeführt werden.

☀ Die Xo'Artal vermuten, dass es in ihrem Reich hinter der Gebirgskette im Osten ein Mittel gegen die Krankheit geben könnte, da auch ihre Legenden von dem Feind im Körper einer riesigen Spinne erzählen. Ein gutes Ziel wäre dabei Amakun, eine Stadt direkt hinter dem Tocatepetl-Gebirge. Sie werden den Helden erlauben, in Begleitung des jungen Kriegers Osarax (Seite 112) in ihre Heimat zu reisen. Zuvor müssen sie sich allerdings erst einem Reinigungsritual unterziehen, welches einerseits ihre Stärke beweisen, andererseits die Krankheit aus ihrem Körper ziehen soll. Wenn sie das Ritual überleben, ist es ihnen erlaubt, die Reise anzutreten. Vor ihrer Abreise können die Helden mit wichtigen Verbündeten noch Gespräche zum Vorgehen führen und überlegen, wie es für die Leute in Porto Velvenya weitergehen soll. Sowohl der Hauptmann als auch die Tempelvorsteherin des Borontempels werden die Helden ermutigen, die beschwerliche Reise anzutreten, da es vielleicht die einzige Möglichkeit ist, die Seuche zu beenden.



Die erste Begegnung mit den Xo'artal

Was, wenn die Helden anderes wollen?

Sollten die Helden wider Erwarten das Weite suchen oder gar auf eigene Faust in das Reich der Xo'Artal aufbrechen wollen, steht ihnen eine entbehrungsreiche, lebensgefährliche Reise durch eine unbekannte Wildnis bevor. Machen Sie die Helden mit Hilfe der Owangi darauf aufmerksam, dass die Xo'Artal die geschwächte Siedlung vernichten werden. Ein Angriff auf die Xo'Artal ist im offenen Gefecht kaum zu gewinnen. Sollten die Helden versuchen wollen, den Kriegern mit maraskanischen Taktiken zu Leibe zu rücken, werden sie schnell feststellen, dass die Xo'Artal nicht auf eine lange Belagerung aus sind und in solch einem Fall mit dem Sturm auf die Stadt beginnen. Im Folgenden wird deswegen davon ausgegangen, dass sich die Spieler auf eine Verhandlung einlassen.

Die Prüfung der Xo'Artal

Sind die Parteien sich handelseinig, müssen sich die Helden einer nach dem anderen dem kräftezehrenden Ritual der Xo'Artal in einem eilig errichteten Zelt stellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als du das Zelt von Sintarxia (sprich: Sin-Tarksia), der Priesterin der Xo'Artal, betrittst, schlägt dir der Geruch von Räucherwerk entgegen. Ein metallischer Film, wie von Blut, legt sich auf deine Zunge. Sofort spürst du die Auswirkungen des Rauches auf deinen Verstand. Mit einer forschenden Bewegung bedeutet dir die Priesterin, auf einer Decke Platz zu nehmen. Begleitet von rituellen Gesängen legt sie je eine blutverkrustete Bronzeschale vor deinen Körper und in die Nähe deiner Arme. Von irgendwo vermeinst du Trommeln zu hören. Du siehst, wie die Priesterin lange Lianenranken holt und sie zu der Schale auf deiner Brust legt. Vor deinen Augen tanzen bunte Lichter, als sich die Priesterin über dich beugt. In der Hand hält sie einen spitzen Stachel; sie bedeutet dir, deinen Mund zu öffnen.

Bei dem Ritual der Priesterin handelt es sich um eine Variante des rituellen Aderlasses, wie er im Reich der Xo'Artal vielfach praktiziert wird. In diesem Fall dient er dazu, die Körper der Helden vom Burdufluch zu befreien. Zu diesem Zweck wird die Priesterin einen Stachel des Pfeilseeigels, welcher für eine leichte Betäubung sorgt, durch die Zunge treiben, um dann eine Liane durch das entstandene





Loch zu führen, an der das Blut in die Opferschale vor dem Helden fließt. Gleichzeitig wird sie mittels kleiner Schnitte die Pulsadern der Helden öffnen und von dort ebenfalls Blut in den Schalen sammeln. Durch die Kraft der Priesterin wird der Held am Sterben gehindert, während die Krankheit mit dem Blut den Körper verlässt. Der massive Blutverlust gepaart mit dem Rauch der Rauschkräuter führt bei den Helden zu Halluzinationen. Ein Charakter mit *Prophezeien* mag hierbei Einblicke in eine mögliche Zukunft erhaschen.

Am Ende des Rituals muss jeder Charakter eine *Konstitutionsprobe +5* bestehen, bei deren Misslingen er 5W6 SP(A) erleidet sowie einen LeP permanent, da Burdu seinen Tribut fordert. Eine 20 kann, wenn dies ihrem Spielstil entspricht, durchaus zum Tode des Helden führen. Nach Abschluss des Rituals ist der Held immun gegen die Krankheit. Die Helden können nun nach einer kurzen Verschnaufpause in den Dschungel aufbrechen. Eventuell wollen sie noch etwas in Porto Velvenya verweilen, um bei der Stabilisierung der Ord-

nung in der Stadt zu helfen, was, je nachdem, wie die Helden sich bis jetzt geschlagen haben, mehr oder weniger schwierig ist. Bei der Zusammenstellung der Ausrüstung kann ihnen der junge Xo'Artal Osarax behilflich sein. Im Lager der Xo'Artal und in Porto Velvenya sollte alles zu bekommen sein, was man für eine derartige Expedition braucht (siehe **An fremden Gestaden 106 ff.** sowie den Band **Wege des Entdeckers** für allgemeine Informationen zum Thema).

Lohn der Mühn

Mit dem Aufbruch kehren die Helden Porto Velvenya eine längere Zeit den Rücken und begeben sich zusammen mit dem jungen Xo'Artalkrieger in eine ungewisse Zukunft, um die Bewohner der Stadt zu retten. Vorher gibt es für Ihre Helden allerdings noch **350 AP** sowie **ein bis zwei Spezielle Erfahrungen** auf relevante Talente wie ein *Waffentalent* oder *Überreden* sowie eine Spezielle Erfahrung auf *Konstitution* für alle, die das Reinigungsritual überlebt haben.

Osarax' Verhalten in der Grünen Hölle

Wie verhält sich der Begleiter der Helden bei:

- ☼ **Magie und Wundern?** Für Osarax sind Magie und Wunder gleichermaßen Gaben der Götter. Er respektiert Magier und Geweihte und wird sich nicht gegen positive Zauber oder Liturgien wehren.
- ☼ **Kämpfen mit wilden Tieren?** Osarax lässt die Helden nicht im Stich und beweist Wissen über die Geschöpfe des Dschungels (Wildnisleben 9). Er drängt sich aber auch nicht in den Vordergrund, denn er erkennt das Recht der Helden auf Heldentaten an.
- ☼ **Bekehrungsversuchen?** Osarax glaubt an viele Götter (s.u.). Er würde sich nie auf nur 12 Götter einlassen, jeden Eingottglauben lehnt er stark ab, bis hin zu Bekehrungsversuchen seinerseits.
- ☼ **alltäglichen Dingen?** Osarax verneigt sich bei jedem Sonnenaufgang vor der lebensspendenden Sonnengöttin Toyatico (sprich Töh-ja-ticko), vor jedem Kampf ruft er den Namen des Kriegsgottes Xoroka (Ksor-Oka) und dankt beim Essen dem Erdgott Cutli (Kutt-Lie) für die Früchte des Feldes. Außer diesen dreien verehren die Xo'Artal von Merakan noch etwa ein Dutzend weitere Gottheiten.
- ☼ **der Interaktion mit den Helden?** Osarax versucht, die Macht und die Fähigkeiten Ihrer Helden einzu-

schätzen. Mächtige Heroen preist er, denn sie würden gute Opfer für die Götter abgeben (was er ihnen aber nicht zwingend auf die Nase bindet).

☼ **dem Erblicken von Kunst?** Xo'Artal verehren auch begnadete Künstler. Sieht Osarax schöne Schnitzarbeiten, Goldschmuck oder Ähnliches bei den Helden, wird er sich dafür begeistern. Vielleicht fragt er sogar nach den Fertigungsprozessen, um das entsprechende Talent zu lernen.

☼ **Kämpfen mit Wilden?** Wegen seiner Herkunft als halber Jucumaqh ist er sehr empfindlich, was unnötige Grausamkeiten gegenüber solchen Menschen angeht. Mächtige Gegner auf dem Schlachtfeld zu töten, gerade wenn man sie auch gefangen nehmen kann, empfindet er als Verschwendung – solche Menschen (oder Kreaturen) sollten den Göttern geopfert werden.

☼ **Hinweisen auf die Guereni?** Osarax erzählt die Legenden über diese Wesen (siehe Seite 69 und Seite 95), die seinem Volk aber seit hundert Jahren nicht mehr begegnet sind.

☼ **zählen Ereignissen?** Osarax wird nicht immer abwarten, wenn die Helden zögern und zaudern – nutzen sie ihn, um die Handlung bei Bedarf voranzutreiben, ohne ihn aber als Narr darzustellen.



Kapitel III – Der Blutende Fluss

In diesem Kapitel reisen die Helden von Porto Velvenya flussaufwärts und treffen unterwegs einen sterbenden Stamm, krokodilgezogene Boote und erzürnte Geister. Ihr Gewissen wird auf eine harte Probe gestellt. Werden sie Gold oder Ehre wählen?“

Von der Mündung

Es ist für den Ausgangspunkt der Handlung weitgehend unerheblich, ob die Helden allein, mit Begleitern aus den Reihen der Xo'Artal oder mit größerem Gefolge reisen. So oder so bleibt der Fluss die sinnvollste Reisemöglichkeit. Vom Verlauf des Stromes bis zum westlichen Grenzgebirge der Xo'Artal und vom Stamm der Flussleute erfahren die Helden entweder

- ☀ durch die Belagerer selbst, denn der Nimujak war einst ein wichtiger Handelsweg der Xo'Artal,
- ☀ durch die Eingeborenen in oder außerhalb der Stadt, die jedoch behaupten, der Nimujak (sprich: Niemuh-dschak) entspringe dem Totenreich (siehe S. 28)
- ☀ oder durch Giuseppe, einen verrückten Abenteurer aus dem Noionitenlazarett von Porto Velvenya (siehe S. 19).

Der Aufbruch

Anstatt zu Fuß dem Lauf des Flusses bis zur ersten Siedlung der Nimu-Wanaq (sprich: Niemuh-Wannak) zu folgen, können die Helden natürlich auch auf die Idee kommen, ein Schiff zu benutzen. Allerdings erweist sich die Strömung flussaufwärts als zu stark für einfache Ruder- oder Treidelkähne und der Wind zwischen den Baumriesen als zu schwach, um gegen die Fließrichtung zu kreuzen. Doch selbst für die Riemensflusstauglicher Galeeren oder gar thorwalscher Langboote (wo auch immer dieses herkommen mag) ist der verwinkelte Lauf des Nimujak zu tückisch und zu verwildert. Sicher sind auf diese oder jene Weise ein paar Meilen zurückzulegen, aber eine Alternative zu Schusters Rappen oder den Krokodilgepannen der Flussleute (siehe unten) stellen sie nicht dar.

Urwaldspaziergang

Der dämmrige Urwald im Hinterland von Porto Velvenya ist nur schwer zu durchdringen. Das erste Dorf der Nimu-Wanaq liegt etwa 60 Meilen flussaufwärts (die Schätzungen der Wapengo in Porto Velvenya sind kaum verlässlich und schwanken zwischen „vielen Sonnenaufgängen“ und „ein-

Reisebegleiter:

Deus ex machina oder Klotz am Bein?

Aller Voraussicht nach werden die Helden die Reise zu den Xo'Artal nicht alleine antreten. Ganz gleich, ob es sich dabei nur um Osarax (siehe S. 112) oder weitere Begleiter handelt, sollten Sie diese nicht als Ballast betrachten, sondern als dramaturgisches Mittel für soziale Interaktion und moralische Konflikte, die unterschiedliche Kulturkreise, Vergangenheiten und Zukunftspläne nun einmal mit sich bringen. Darüber hinaus eignen sich die Meisterpersonen dazu, fehlende Talente oder Ausrüstung der Helden auszugleichen, ihnen gelegentlich aus der Patsche zu helfen oder von diesen gerettet zu werden. Doch die Begleiter sollten weder die ganze Arbeit machen, noch ohne die Helden hoffnungslos verloren sein. Stören eine oder mehrere Meisterpersonen Ihre Pläne, sei es durch ihre Fähigkeiten, ihre Mittel oder ihr Charakterkonzept, so scheuen Sie sich nicht, diese aus dem Spiel zu nehmen – ganz gleich, ob durch Trennung, Schwächung oder gar den Tod.

Spielerische Freiheit

Die in der Folge vorgestellten Ereignisse müssen einander weder wie an der Perlenschnur aufgezogen folgen, noch muss jede Szene enthalten sein. Picken Sie sich das heraus, was Ihnen und Ihren Spielern gefallen könnte. Außerdem finden Sie im Hintergrundteil dieses Kampagnenbandes an vielen Stellen Anreize für Episoden abseits der (Wasser-)Wege. Uthuria ist groß und der Nimujak lang.



tausend Speerwürfen“). Allerdings obliegt es Ihnen als Meister, wie lange sich die Helden die Füße wund laufen müssen, bevor sie es erreichen. Variieren Sie Distanz und Details der Reise je nach Lust und Spielstil.

Auch wenn die Reisegeschwindigkeit im Dschungel sicher kaum mehr als 5 Meilen/Tag beträgt, lassen sich auf Wildpfaden (*Fährtsuchen*-Probe +4) oder einem vergessenen, gepflasterten Handelsweg der Xo'Artal (*Sinnenschärfe*-Probe +6 oder Hinweis von Osarax) sicher 10-20 Meilen/Tag erreichen. Täglich ist nur eine Probe erlaubt, bei deren Misslingen man vom Weg abkommt oder den Strapazen Tribut zollen muss und an diesem Tag nur 5 Meilen vorankommt. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers jenseits des ersten Dorfes ist der Landweg eine mögliche, aber wenig erstrebenswerte Alternative. Der Handlungsfaden bliebe zwar gewahrt, das Vorankommen jedoch wäre deutlich erschwert. Auf jeden Fall bietet sich auf dieser Etappe die Gelegenheit, der Heldengruppe ein wenig Schwertfutter in den Weg zu werfen. Im Hintergrundteil ab S. 92 lauern einige monströse Begegnungen mit dem gewissen uthurischen Flair.

Das Dorf

Generell sollten die Helden erleichtert sein, die erste Ufersiedlung der Nimu-Wanaq zu erreichen. Hier können sie ihre Vorräte wieder auffüllen und nähere Informationen über den Fluss und das Umland einholen. Das Dorf trägt den Namen *Shar-Paliva* (sprich: Schahr-Paliwa), was soviel wie „Kopf der Schlange“ bedeutet und auf die vergleichsweise mündungsnahe Lage hindeutet.

Es ist eine kleine Ansiedlung mit etwa dreißig Pfahlhütten. Die Eingeborenen sichern ihren Lebensunterhalt durch Fischerei, die Geschenke des Dschungels und ein wenig Tauschhandel mit den Siedlungen am oberen Lauf des Flusses.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Abendnebel taucht die Welt um euch herum in friedliche Stille. Im Licht der untergehenden Sonne werfen die Bäume lange Schatten auf das Wasser und verschmelzen mit den Pfahlbauten eines kleinen Dorfes. Auf einem Steg hockt eine Eingeborne mit rotbrauner Haut und schwarzem Haar. Sie trägt einen langen Rock aus grobem Stoff und ein Brusttuch. Ihr traute euren Augen kaum, als sie einem großen Korb ein blutiges Stück Fleisch entnimmt und mit der bloßen Hand ein riesiges Krokodil füttert, das seinen Kopf zutraulich aus dem Wasser reckt. Neben ihr steht ein kleines nacktes Mädchen, das begeistert in die Hände klatscht und ganz aufgeregt darauf wartet, helfen zu dürfen.

Jeder Held, dem eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 gelingt, meint verschwommene Gestalten und Gesichter im Nebel zu erkennen. Wem sogar eine *Sinnenschärfe*-Probe +4 glückt, der bemerkt eine ungewöhnliche, wenn auch leichte Rotfärbung des Wassers (für weitere Informationen und magische Analysen siehe *Das Blut des Flusses* S. 41).

Mutter und Tochter

Die Protagonisten der beobachteten Szene sind Mutter und Tochter und eignen sich in besonderem Maße, um die Helden im Dorf willkommen zu heißen, denn sie haben bereits Erfahrung mit Aventurieren.

Tura (*1012 BF, 1,70 Schritt, hübsch, scheu, aber mit neugierigem Blick)

Tura (sprich: Tuh-rah) bietet den Helden Essen und Trinken an, wobei es sich um Wasser aus dem Fluss handelt (siehe unten *Das Blut des Flusses*). Bei der ersten Begegnung mit den Helden scheint sie die Fremden aufmerksam, aber schließlich enttäuscht zu mustern, als hätte sie jemand anderen erwartet.

Wie alle Mitglieder ihres Stammes spricht sie Petaya und einen mohischen Dialekt. Allerdings beherrscht Tura einige grundlegende Brocken Brabaci. Denn tatsächlich ist Shar-Paliva jenes Dorf, in dem die erste alanfanische Flussexperte

Tura und Ala-Ra bei der Fütterung





dition einige Zeit gastierte. Tura selbst verliebte sich gar in Colonello Barborin und wartet seit seiner Abreise auf dessen Rückkehr.

Weil es sie traurig macht, wird sie auf das Brabaci nur dann zurückgreifen, wenn selbst die Verständigung mit Händen und Füßen scheitert. Sollten die Helden allerdings Turas Angebot annehmen und in ihrer Hütte übernachten, werden sie Zeuge (*Sinnenschärfe*-Probe +2) eines Schlafliedes, das Tura ihrer Tochter vorsingt – und zwar auf Brabaci.

Ala-Ra (*1031 BF, 1,10 Schritt, fröhlich, keck)

Ala-Ra ist Turas und Barborins Tochter. Davon zeugt nicht nur ihr alanfanisch klingender Name, sondern vor allem ihre hellere Haut und ihre südaventurischen Gesichtszüge. Auf ihrem Rücken ist ein handgroßes Muttermal in Form eines Wolfskopfes zu erkennen, das sie von ihrem Vater geerbt hat.

Ala-Ra (sprich: A-la-ra) begegnet den Helden mit überschwänglicher Begeisterung und schließt jeden, der ihr keine Klinge an den Hals setzt, wie ein Familienmitglied ins Herz.

Der Stamm

(Für eine detaillierte Stammesbeschreibung siehe S. 118.) Hier wie überall begegnet die Numi-Wanaq den Helden mit der Einstellung *Offenheit/Neugier* (siehe S. 6). Die Gastfreundschaft der Nimu-Wanaq macht selbst vor Geschenken wie lebenden Krokodile, einer Kiepe voller Fischköpfe (der Verzehr soll den Männern Weisheit und den Frauen Fruchtbarkeit verleihen) und dem Angebot, die älteste Tochter zum Weibe zu nehmen, keinen Halt.

Typisches Stammesmitglied der Nimu-Wanaq

LeP 30 **AuP** 32 **AsP** 0* **MR** 4

RS 0 **WS** 6 **GS** 8

Taiaha (Stich/Hieb):

INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 9

TP 1W6+4/+2(A) **DK** S/N

Taiaha, geworfen:

INI 9+1W6 **FK** 15 **TP** 1W6+3

Steinmesser:

INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6-1 **DK** H

Raufen/Ringen:

INI 9+1W6 **AT** 10 **PA** 8 **TP** 1W6(A) **DK** H

Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser

Konfliktverhalten: Die Nimu-Wanaq sind kein kriegerischer Stamm und vermeiden den Verlust von Menschleben bei Freund und Feind, wann immer es möglich ist. Nur wenn es unvermeidlich ist, begeben sie sich in eine körperliche Auseinandersetzung, wobei sie den Kampf in oder auf dem Fluss dem Dschungel vorziehen. Sie kämpfen nur dann bis zum Tod, wenn das Heil eines geliebten Menschen oder der Sippe davon abhängt. Ansonsten versuchen sie bei einer bevorstehenden Niederlage zu fliehen oder geben auf.

*) Beim Aufeinandertreffen mit einem Nimu-Wanaq werfen Sie einen W6. Bei einer 6 ist das Stammesmitglied wissentlich oder unwissentlich mit einem der Flussgeister im Bunde. (Sichtbares) Zeichen dafür ist meist irgendein körperlicher Makel, repräsentiert durch einen Nachteil wie *Einäugig*, *Kleinwüchsig*, *Stigma* etc. Regeltechnisch handelt es sich dann um einen Magiedilltanten mit einem *Schutzgeist (Wege der Zauberei 35 ff.)*. Hierzu stehen ihm AsP in Höhe der GP des Nachteils zur Verfügung.

Das Blut des Flusses

Trotz aller Ausgelassenheit und Freude scheint ein Schatten über den Eingeborenen zu liegen (*Menschenkenntnis*-Probe +2). Sie machen gerade schwere Zeiten durch, denn eine Krankheit hat das Dorf fest im Griff. Die Helden dürfen zunächst ruhig glauben, die Blutseuche hätte sich aus Porto Velvenya ausgebreitet, denn Männer, Frauen und Kinder klagten über Wahnvorstellungen und zunehmende Schmerzen am ganzen Körper (*Schweres Blut*; mineralisches Gift; Stufe 1-7 (je nach Konzentration); 1W6/1W3 SP pro Tag der Einnahme; temporärer Nachteil *Medium*).

Tatsächlich handelt es sich um eine Vergiftung, da die Al'Anfänger seit einiger Zeit den Fluss am oberen Lauf umleiten, um den Ertrag des Mindoritabbaus zu steigern (siehe unten) und dadurch das Wasser verseuchen.

Die Wirkung betrifft ausschließlich den Stamm der Nimu-Wanaq. Alle anderen Spezies und selbst Kulturen scheinen immun dagegen zu sein. Allein der Nachteil *Medium* könnte hier und da zur Ausprägung kommen (Meisterentscheid oder 1-2 auf einem W20).

Da sogar die Tocamuyac (sprich: Tocka-mujak), die sehr eng mit den Flussbewohnern verwandt sind, davon unberührt bleiben, scheint die rituelle Bindung der Nimu-Wanaq mit dem Fluss von entscheidender Bedeutung zu sein. Weitere Hinweise darauf sind die wundersamen Tatsachen, dass auch neue, durch das Opferritual aufgenommene Stammesmitglieder betroffen sind, wohingegen Tiere und Pflanzen unbehelligt bleiben. Hinzu kommt, dass Mindorit, das nicht zuvor im Wasser des Nimujak gelöst wurde, unbedenklich ist.

Bodenlos

Dem Glauben der Nimu-Wanaq nach entstand der Nimujak („Wasser ohne Grund“) als einer von fünf Urflüsse – Wunden, die das Meer dem Land in ihrem alten Kampf zugefügt hat und so tief sind, dass sie bis in die Welt der Toten reichen. Und tatsächlich scheint es so zu sein, dass der Grund des Flusses vielerorts unerreichbar ist – selbst mit magischen Mitteln.

Es gibt Gerüchte darüber, der Fluss würde mit zunehmender Tiefe wärmer und heller werden; andere sprechen hingegen von Eiseskälte und lichtloser Finsternis. Gewiss ist jedoch, dass in den Fluten nicht nur Pflanzen wachsen und Tiere ihr Unwesen treiben. Tatsächlich berühren sich an manchen Stellen des Flusses die dritte und die vierte Sphäre.





Altes Blut

Typischerweise färbt Mindorit Wasser eher regenbogenfarben als rot (wie unmittelbar an der Mine zu beobachten sein wird). Allerdings würde die in den Fluss geratene Menge natürlich nicht ausreichen, um auf dem gesamten Strom sichtbar zu sein.

Vielmehr sind die Geister des Flusses für die Rotfärbung verantwortlich. Die zunehmende Konzentration an Mindorit lockt zahllose von ihnen gegen ihren Willen zurück in die dritte Sphäre. Und dabei handelt es sich um all jene Menschen und Kreaturen, die im Laufe der Jahrtausende im Nimujak ertrunken sind oder bestattet wurden. Es ist ihr Blut, das dem Fluss seine grauenhafte Gestalt gibt. Und obwohl es so aussieht, so riecht und so schmeckt wie Blut, ist dieses Phänomen in Wahrheit nicht mehr und nicht weniger als die manifestierte Erinnerung des lebendigen Flusses an die Toten, die in seinen Tiefen ihr Ende gefunden haben (siehe S. 43).

(K)eine Gefahr für Porto Velvenya

Eine treibende Kraft dieses Kapitel sollte die Angst um Porto Velvenya sein, entweder, weil die Helden die Vergiftung der Stadt (falsch, siehe oben) oder den Einfluss der mit der Vergiftung vermehrt am unteren Flusslauf auftretenden Geister befürchtet, die irgendwann auch die Stadt erreichen werden (wahr).

Willkommene Hilfe

Die Nimu-Wanaq ahnen, dass der Fluss der Quell ihrer Erkrankung ist. Doch sie werden nicht davon ablassen, sein Wasser zu trinken. Sie können nicht anders, denn es gehört zu ihren heiligen Pflichten, mit dem Fluss eins zu werden. Die Hilfe der Helden ist natürlich dennoch willkommen, zum Beispiel durch Behandlung auf magischem (BALSAM, HEXENSPEICHEL, KLARUM PURUM, LEIDENS-BUND, RUHE KÖRPER, ABVENENUM etc.), karmalem (HEILUNGSSEGEN, GROSSER GIFTBANN etc.) oder traditionellem Weg (Aderlass: *Heilkunde Gift* oder *Wunden*). Unterstützt werden sie dabei von einer alten Schamanin namens *Kevua* (sprich: Keh-wua; *966 BF, 1,52 Schritt, rüstig, ruppig), welche die Rituale **BLICK INS GEISTERREICH** und **GEISTHEILUNG** beherrscht.

Ursachensuche

Generell sind die Nimu-Wanaq nicht nur körperlich, sondern vor allem seelisch erschüttert. Einige glauben, der Krieg zwischen dem Meer und dem Land sei aufs Neue ausgebrochen, andere machen die Xo'Artal für den blutenden Fluss verantwortlich, weil sie gewiss wieder die Wunden im Berg geöffnet haben und wieder andere glauben, ein mächtiger Dämon sei der Tiefe entstiegen. Niemand im Dorf wagt es, sich gegen die „Strafe des Flusses“ ernsthaft zur Wehr zu setzen. Daher werden die Helden

vorsichtig gebeten, der Ursache auf den Grund zu gehen – und diese scheint praktischerweise flussaufwärts zu liegen. Halten sich die Helden vollkommen aus der Angelegenheit heraus, werden zumindest Tura und Ala-Ra sie bitten, nach Barborin zu suchen. Dazu erhalten sie eine grobe Beschreibung (siehe unten). Allerdings verschweigen die beiden seine Herkunft und nennen ihn nie beim Namen, sondern immer nur „meinen Geliebten“ bzw. „meinen Vater“. Den Namen eines Verschollenen auszusprechen oder zu viel von ihm preiszugeben, bedeutet bei den Nimu-Wanaq, die Geister auf ihn aufmerksam zu machen. So oder so erhalten die Helden eines der begehrten Boote.

Dann eben zu Fuß

Sollten sich die Helden vollkommen daneben benehmen und den dauerhaften Zorn der Dorfbewohner auf sich ziehen, werden sie natürlich nicht so reichlich beschenkt. In diesem Fall bleibt ihnen nichts anderes übrig, als ihren Weg an Land bis zum nächsten Dorf fortzusetzen. (Für dieses können Sie den Baukasten am Ende dieses Kapitels verwenden.) Dort können die Helden sich aufs Neue um ein Boot bemühen.

Wenn sie auf die Idee kommen, eines der Gespanne zu stehlen, werden sich die Krokodile bei der ersten misslungenen *Boote fahren*-Probe gegen die Helden wenden.

Das Gift im Abenteuer

Je weiter die Helden den Nimujak hinauffahren, desto gravierender werden die Auswirkungen der Vergiftung. Dies wird durch die so genannte *Vergiftungszeit* repräsentiert. Sie erhöht sich alle fünf Tage nach dem Aufbruch aus Sharpaliva und „wandert“ flussabwärts. Der dadurch entstehende Zeitdruck lässt sich für die Spieler am besten durch die Auswirkungen in den Dörfern der Nimu-Wanaq und die Veränderungen des Nimujaks und seiner Geister sichtbar machen:

Vergiftungszeit Auswirkungen

- | | |
|---|--|
| 1 | Vereinzelte Vergiftungen ohne unmittelbare Todesfolgen; der Fluss schimmert je nach Lichteinfall blassrot; gelegentliche Geistererscheinungen (Seufzen, Gesichter im Wasser) |
| 2 | Regelmäßige Vergiftungen mit vereinzelt Todesfällen; der Fluss schimmert blassrot; gelegentliche Geistererscheinungen (wie oben) |
| 3 | Häufige Vergiftungen mit regelmäßigen Todesfällen; der Fluss ist durchgehend blassrot und schmeckt leicht nach Blut; häufige Geistererscheinungen (wie oben) |



- 4 Die meisten Nimu-Wanaq sind vergiftet; regelmäßige Todesfälle; der Fluss ist beinahe blutrot und schmeckt deutlich nach Blut; häufige Geistererscheinungen (wie oben, aber nun auch Schemen außerhalb des Wassers)
- 5 Alle Dorfbewohner sind vergiftet; jeder Zweite liegt im Sterben; der Fluss ist blutrot und schmeckt auch so; ständige Geistererscheinungen (wie oben, aber Schreie statt Seufzen)
- 6 Das Dorf steht kurz vor der Auslöschung; der Fluss besteht fast vollständig aus Blut; ständige Geistererscheinungen (wie oben); vereinzelt Angriffe von *Geistern der Tiefe* (siehe S. 46)
- 7 Die Nimu-Wanaq dieses Dorfes sind nicht mehr; der Nimujak besteht aus Blut und bleibt hier für lange Zeit ein Ort des Entsetzens; ständige Geistererscheinungen (wie oben); häufige Angriffe von *Geistern der Tiefe*

Um die fortschreitende Vergiftung zu veranschaulichen, wird der Fluss in 10 Abschnitte aufgeteilt, wie auf der Karte auf Seite 10 zu sehen.

Erhöhen Sie alle fünf Tage die Vergiftungszeit aller Abschnitte um einen Punkt.

Abschnitt	Vergiftungszeit
1	0 (Porto Velvenya)
2	1 (nach 60 Meilen; Shar-Paliva)
3	1 (nach 120 Meilen)
4	2 (nach 180 Meilen)
5	2 (nach 240 Meilen)
6	2 (nach 300 Meilen)
7	3 (nach 360 Meilen)
8	3 (nach 420 Meilen)
9	3 (nach 480 Meilen)
10	4 (nach 540 Meilen; unterhalb der Schürfersiedlung)

Das Wasser säubern

Sollte es den Helden gelingen, die Nimu-Wanaq eines Dorfes für volle sieben Tage davon abzuhalten, das Wasser des Flusses zu trinken oder es vor den Mahlzeiten zu reinigen, steigt die Vergiftungszeit für den Stamm in diesem Zeitraum nicht an (was nicht für den Fluss selbst und die Geister gilt). Nach jeweils weiteren sieben Tagen sinkt die Vergiftungszeit sogar um 1. Bis die eigentliche Ursache jedoch nicht behoben ist, bleibt der Nimujak im wahrsten Sinne des Wortes ein Totenfluss.

Wasserproben

Da die Vergiftung des Wassers und damit der Zorn der Geister sowie das „Verbluten“ des Nimujak flussaufwärts zunimmt, unterliegen sämtliche Proben zur Untersuchung – seien sie weltlicher, karmaler oder magischer Natur – zunächst einer Erschwernis von +5 (in Shar-Paliva) und schließlich einer Erleichterung um -5 Punkte (unterhalb des Schürferdorfes). Es liegt an Ihnen zu entscheiden, an welchem Punkt dieses Spektrums sich die Helden jeweils befinden.

Gelungene *Sinnenschärfe*-Probe: Blutgeschmack wird erkannt; *Heilkunde-Wunden-* oder *Tierkunde*-Probe +4: Blut auch von Menschen oder Tieren.

Geweihte können eine IN-Probe ablegen, um die Gegenwart der Totengeister zu spüren. Helden mit der Gabe *Magieespür*, dem Vorteil *Affinität zu Geistern* oder dem Nachteil *Medium*, erhalten eine Erleichterung von 2 Punkten (auch bei einer magischen Analyse). Für Geweihte der Boronkirche sind alle Mali halbiert und alle Boni verdoppelt.

Per ODEM, OCULUS oder ANALYS ist es möglich, den Zustand des Flusses genauer zu bestimmen:

☀ **1–3 ZFP***: Unzählige Totengeister unterschiedlichster Wesensart schwärmen im Wasser.

☀ **4–7 ZFP***: Der Fluss ist erfüllt von einer unermesslichen magischen Macht, in deren urtümlich wildem Wesen sich elementare und dämonische Aspekte vermischen.

☀ **8–12 ZFP***: Eine ungewöhnlich hohe Konzentration geisteraffinen Mindorits lockt die Geister an.

☀ **13–18 ZFP***: Das Blut ist ein gewaltiger Illusionszauber mit einer temporalen Komponente, einer sehr hohen Realitätsdichte und in einer unbestimmbaren Repräsentation.

☀ **19+ ZFP***: Der Fluss ist eine sich seiner Selbst bewusste Entität, deren „astrale Strömung“ vertikal zwischen der dritten und der vierten Sphäre verläuft.

Natürlich ist auch eine Befragung beschworener Geister möglich. Verwenden sie hierzu die Werte eines *Geistes der Tiefe* (siehe S. 46). Bedenken Sie jedoch, dass viele Geister sehr alt und ziemlich wütend sind, weil sie ihrer verdienten Ruhe beraubt wurden. Selbiges gilt für Geister, die durch Liturgien wie NEMEKATHS GEISTERBLICK oder NEMEKATHS ZWIESPRACHE befragt werden. Folgende Antworten/Informationen sind beispielhaft:

☀ „Wir sind alt und wir sind jung. Wir sind die, die nicht mehr sind.“

☀ „Unsere Namen sind viele und unsere Zahl ist Legion.“

☀ „Des Fluss erinnert sich des Blutes, das er getrunken hat.“

☀ „Wir kommen aus der Tiefe, und doch nicht von einem Ort, der unter dieser Welt liegt, sondern jenseits von ihr.“

Volle Kraft voraus

Die Nimu-Wanaq haben eine Möglichkeit gefunden, flussaufwärts zu fahren, indem sie Krokodile mithilfe von fleischgespickten Zugleinen und den magischen Kräften ihrer Tierkrieger vor ihre Einboote und Flöße spannen. Für gewöhnlich führen eben jene Krokodilkrieger die Gespanne, da sie es auch sind, die die Zugtiere in bestialischen Ringkämpfen in und unter Wasser bändigen. Deshalb genießen sie nach den Schamanen auch das größte Ansehen.





Ke-Bono

(*1021; 1,92 Schritt, drahtig, schweigsam)

Als Führer des Krokodilgespanns begleitet die Helden ein schweigsamer junger Mann namens *Ke-Bono*. Dass es sich bei diesem um einen Krokodilkrieger der Nimu-Wanaq handelt (Sie können für ihn die unten aufgeführten Werte verwenden), wird erst dann offenbar werden, wenn es zu einem ernsthaften Kampf kommt oder wenn den Zugtieren Manieren beigebracht werden müssen.

Ke-Bono ist noch recht unerfahren und den Helden verpflichtet. Er wird sie gegen alle Gefahren beschützen, da die Fahrt flussaufwärts seine Mannesprüfung darstellt.

Krokodilkrieger (Gesela) der Nimu-Wanaq

LeP 33 **AuP** 34 **AsP** 14 **MR** 3

RS 0 **WS** 8 **GS** 8

Ahnenschwert (Karmulka)*:

INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N

Steinmesser:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6-1 **DK** H

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6(A) **DK** H

Sonderfertigkeiten: Hauch des Odün, Haut des Odün, Kampf im Wasser, Ritualkenntnis Durro-Dün 8, Unterwasserkampf

Talente: *Körperbeherrschung* +7, *Boote Fahren* (Krokodilgespann) +8 (+10), *Heilkunde Wunden* +6, *Wildnisleben* +7

Konfliktverhalten: Die Gesela kämpfen, um zu töten – entweder auf der Jagd oder gegen ihre Feinde. Allein im Kräfte-messen mit den Krokodilen vermeiden sie es.

*) Bronzewaffe (BF 4)



Einer der verehrten und gefürchteten Krokodilkrieger

Drei Mann in einem Boot

... und der Rest geht zu Fuß. So oder so ähnlich stellt sich die Situation dar, wenn die Helden im größeren Verbund reisen. Aber auch sonst gibt es grundsätzlich mehrere Möglichkeiten:

Fahrzeug	Personen	Krokodile	GS*	Boote fahren/Fahrzeug lenken
Einbaum	4+1	2	6 Meilen/Stunde	+3/+6
Einbaum mit Auslegern	6+1	3	5 Meilen/Stunde	+2/+4
Großes Floß	7+1	4	4 Meilen/Stunde	+2/+4
Großes Floß mit Deckaufbau	9+1	5	3 Meilen/Stunde	+3/+6

*) Die Geschwindigkeit kann flussabwärts verdoppelt und für kurze Manöver verdreifacht werden.

Die Helden müssen sich eventuell entscheiden, ob sie schnell oder in gesamtter Mannschafsstärke reisen wollen. Alternativ könnten sich die Helden aufgrund des Zeitdrucks auch von der Nachhut trennen. Diese könnte dann den Landweg einschlagen, in Shar-Paliva warten oder nach Porto Velvenya zurückkehren.

Ein weiter Weg

Der Nimujak hat von Porto Velvenya bis zum letzten schiffbaren Abschnitt am Schürferdorf etwa eine Länge von ca. 600 Meilen. Die Krokodile sind flussaufwärts im Idealfall in der Lage die angegebene Geschwindigkeit 12 Stunden am Tag zu halten. Damit bräuchten die Helden – ungeachtet etwaiger Hindernisse – mit dem schnellsten Gespann gut 8 und mit dem langsamsten etwa 17 Tage, um die Gesamtstrecke zurückzulegen.



(K)ein Dorf wie jedes andere

An den Ufern des Nimujaks können die Helden an einer beliebigen Anzahl von Siedlungen der Nimu-Wanaq vorbeikommen – empfohlen ist mindestens ein ausgearbeitetes Dorf alle 120 Meilen, um den Fortgang der Vergiftung zu unterstreichen. Mithilfe der folgenden Tabellen können Sie sich diese Dörfer zusammenbauen oder erwürfeln.

Name

1 Mani- („Heimat“)	1 Amir („im Regen“)
2 Kara- („Wiege“)	2 Nimui („am Wasser“)
3 Bada- („Dächer“)	3 Calur („unter dem Himmel“)
4 Levo- („Stille“)	4 Felis („in der Nacht“)
5 Rema- („Lager“)	5 Siduni („unter der Sonne“)
6 Cheda- („Kinder“)	6 Lumu („unter dem Mond“)

Bauweise

1 Pfahlbauten am Ufer und im Fluss
2 Sesshafte Floßsiedlung mit schwimmenden Brücken
3 Reisende Floßsiedlung, die unregelmäßig verlegt wird
4 Felsnischen, die der Fluss in den Stein gegraben hat
5 Holzhütten im Schutz von fremdartigen Ruinen
6 Baumhütten auf gewaltigen Mangroven, die sich über den Fluss beugen

Besondere Funde

1 Nichts von Interesse
2 Ein beschädigtes oder altes Boot* (siehe S. 44)
3 1W6 zurückgelassene Waffen* (siehe S. 121)
4 eine zurückgelassene Rüstung* (siehe S. 124)
5 ein uthurisches Gift* (siehe S. 126)
6 Ein als Opfer an die Geister zurückgelassenes oder verstecktes Mindorium-Artefakt* (siehe S. 120)

*) Es obliegt Ihnen als Meister, eine Auswahl zu treffen.

Einwohnerzahl

1 25 Einwohner
2 50 Einwohner
3 75 Einwohner
4 100 Einwohner
5 150 Einwohner
6 Geisterstadt*

*) Die folgenden drei Tabellen werden ignoriert, da in dem Dorf niemand mehr lebt.

Tagewerk

1 Fischer
2 Fischer, Sammler
3 Fischer, Sammler, Jäger
4 Fischer, Sammler, Jäger, Handwerker (Färber, Töpfer)
5 Fischer, Sammler, Jäger, Handwerker (Färber, Töpfer), Händler
6 Fischer, Sammler, Jäger, Handwerker (Färber, Töpfer), Händler, Krieger

Besonderheiten der Siedlung

- 1 *Das tote Buch*: Ein gewaltiger Monolith oder ein morscher Baumriese ist über und über mit Zeichen (aus dem Zeitalter der Vielbeinigen) beschrieben, die selbst den Nimu-Wanaq unbekannt sind.
- 2 *Das lebende Buch*: Die ansässigen Sippen pflegen den Brauch, ihre Geschichte fortzuschreiben, indem sie diese als Tätowierungen an die nächste Generation weitergeben.
- 3 *Der König darf nicht gestört werden*: Die Nimu-Wanaq verehren einen uralten Wels als mächtigen Vermittler zwischen ihnen und der Geisterwelt. Weil sie ihn deshalb mit Unmengen an Fleisch füttern, hat er die Ausmaße eines kleinen Wals angenommen und versperrt während der Fütterungszeit an einer Engstelle die Flusspassage.
- 4 *Feuerwache*: Der Wind hat das für die Nacht gelöschte Feuer in der Mitte des Dorfes neu entfacht und droht auf die umgebenen Häuser überzuspringen. Noch sind die schlafenden Dorfbewohner ahnungslos.
- 5 *Opfergabe*: Ein greiser Eingeborener wird nackt und mit einem großen Stein in den Händen auf einen Steg geführt. Er ist das traditionelle und freiwillige Opfer an den Fluss am Ende seines Lebens. Eine Einmischung der Helden würde ihnen den Zorn des ganzen Dorfes einbringen.
- 6 *Nachbarschaftsstreit*: Die durch einen schmalen Seitenarm des Flusses getrennte Siedlung ist Schauplatz eines uralten Streites um die Fischgründe zwischen den beiden Ufern. Die Helden werden als vom Fluss geschickte Richter hinzugezogen.

Vertraute Spuren

Die Männer um Colonello Barborin wurden einst nicht nur in Shar-Paliva freundlich aufgenommen. Oft blieben sie eine Weile, doch die Berichte der Nimu-Wanaq über alte Minen der Xo'Artal trieben sie weiter – vermuteten sie doch reiche Goldvorkommen in den Bergen. Nicht wenige starben vor Erschöpfung oder wurden ein Mahl der Krokodile. Im Verlauf der Reise können die Helden hier und da auf Spuren und Hinterlassenschaften der ersten Expedition stoßen. Dabei handelt es sich vornehmlich um Eingeborene, die

- 1 mit einem schmiedeeisernen Messer kleine, rußschwarze Idole eines Totengeistes namens *Borono* schnitzen.
- 2 weitgehend nackt sind, aber Stulpenstiefel oder ein Rüschenhemd tragen.
- 3 einen Rabenschnabel als Fleischklopfer benutzen.
- 4 das geschmückte Skelett eines Pferdes als Schrein eines Flussgeistes verehren.
- 5 einen gusseisernen Topf, Feuerstein und Stahl, ein Stück Seife ihr Eigen nennen.
- 6 die ausgewaschenen oder blutbesudelten Seiten eines Geweihtenbreviers oder eines Magierbuches als Wanderschmuck verwenden.





Auf dem Fluss

Geister der Tiefe

Diese verirrt Seelen bevölkern den Nimujak durch die Nähe zum Totenreich zu Tausenden und Abertausenden. So unterschiedlich wie sie zu Lebzeiten waren, sind sie auch im Tode. Wenngleich ihnen einige Eigenschaften gemein sind, so hängen Form und Fähigkeiten doch vorwiegend von den Würfeln oder Ihrem Willen als Meister ab. Generell können Geister der Tiefe alle Eigenschaften von Geistern und Wasserelementaren besitzen. Doch auch passende Fähigkeiten aus dem Kreaturenkreis von Dämonen und Untoten sind denkbar (**Wege der Zauberei 231 ff.**).

Anstatt sich einen Geist gänzlich selbst zusammenzustellen, können Sie der Einfachheit halber jedoch auch einen klassischen *Elementargeist des Wassers* (**Wege der Zauberei 202**) oder einen der generischen Totengeister (**Wege der Zauberei 204 f.**) zur Hand nehmen.

Nachteil *Angst vor Wasser*; der Wert entspricht der MR des Geistes; Wirkungsdauer: MR des Geistes in Spielrunden; kann durch **ÄNGSTE LINDERN** abgeschwächt und durch **EINFLUSS BANNEN** gebrochen werden (Schwierigkeit jeweils MR des Geistes); jede Runde darf eine MU-Probe erschwert um die halbe MR des Geistes abgelegt werden, um den Fluch abzuschütteln)

Besondere Eigenschaften (optional): alle; z. B. Geistermanifestation, Geistersprache, Lebenssinn

Dienste: Kontrolle über Wasser, Kontrolle über bestimmte Flussbewohner

Dienste (optional): alle; z. B. Beratung (Frage beantworten), Elementare Manifestation (Wasser)



Der Feind

Geister der Tiefe

Beschwörung: +2W6

Beherrschung: +2W6

Austreibung: +2W6

Angriff:

INI 3W6+1W6 **AT** 3W6 **PA** 0 **TP** 3W6 SP **DK** HN

LeP 10+5W6 **AuP** – **MR** 10+2W6 **RS** MR/2

WS – **GS** 10+2W6 **GW** variabel

Besondere Kampfregeln und -manöver (optional): alle; z.B. Angriff (MR/2 SP oder Auslöser verschiedenster Zaubereffekte)

Besondere Eigenschaften: Blick in die vierte Sphäre, Durch Wasser gehen (mit normaler GS), Fluch (das Opfer erhält den

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie aus dem Nichts taucht ein einzelnes Kanu aus den reißenden Fluten auf. Darauf steht ein hagerer, fast schwarzhäutiger Mann. Er hält eine Ruderstange in der Hand und ein Tuch umweht eine Schulter. Er hat euch ebenfalls entdeckt und schaut in eure Richtung. Seine Augen sind tiefschwarz und scheinen bis in eure Seele einzudringen. Doch weit beunruhigender als sein Blick ist das halbe Dutzend Riesenalligatoren, das vor ihm aus dem Wasser bricht und auf euch zuhält.

Kuya'tay, der mysteriöse Schamane





Der Mann ist ein mächtiger Schamane der Nimu-Wanaq und trägt den Namen Kuyatay (sprich: Kuja-tei). Er greift die Helden ohne weitere Vorwarnung an und wird im Laufe des Abenteuers eventuell noch mehrfach versuchen, sie am Fortkommen zu hindern. Wo und wie oft Sie ihn einsetzen, bleibt Ihnen überlassen. Seine Werte und seine Geschichte finden Sie auf Seite 84.

Auf derselben Seite

Kuyatay könnte im Finale dieses Aktes eine gewichtige Rolle bei der Heilung des Flusses spielen. Im Idealfall schlagen ihn

die Helden bei jeder Begegnung in die Flucht, töten ihn jedoch (noch) nicht. Dennoch ist sein Tod natürlich möglich (siehe S. 49).

Zudem beobachtet er die Helden zu jeder Zeit durch die Augen der Flussgeister und der Wassertiere. Er verfolgt ihre Taten und ihren Weg. Sieht er, dass sie seinem Stamm helfen, wird sich der Schleier des Hasses vor seinen fremden Augen teilen – zumindest für sie. Bis zum Finale wird er sie dann nicht mehr angreifen. Eventuell hilft er ihnen sogar aus einer lebensbedrohlichen Situation – allerdings ohne sich zu erkennen zu geben.

Bis zur Quelle

An der Grenze zum Bergland angekommen, stellen die Helden fest, dass weder der Krieg zwischen Meer und Land wieder ausgebrochen ist, noch die Xo'Artal für den blutenden Fluss verantwortlich sind oder ein Dämon den Niederhöhlen entstieg ist. Erstaunlicherweise wirkt der Fluss in unmittelbarer Nähe des Schürferdorfes beinahe normal, und selbst die Geister scheinen kaum Notiz von diesem Ort zu nehmen.

Die Verlorenen

Der als verschollen geltende Expeditionstrupp der Al'Anfaner hat das Dorf *Kara-Matan* („Wiege des Tages“; sprich: Karra-Matahn) in seine Gewalt gebracht und zwingt die Bewohner in einer alten Mine zum Abbau des Mindorits.

Die etwa dreißig Nimu-Wanaq sind eingeschüchtert und wagen es kaum, die Helden anzusehen, geschweige denn das Wort an sie zu richten. Die Männer werden gefügig gemacht, indem ihre Frauen und Kinder von den Söldnern eingesperrt wurden.

Wider Erwarten begrüßt Colonello Barborin, der Anführer der Erzschürfer, die Helden mit offenen Armen, denn im Gegensatz zu seinen misstrauischen Männern ist er des Blutvergießens müde und für Nachrichten aus der „Heimat“ dankbar.

Barborin versucht, Misshandlungen der Dorfbewohner durch seine Männer zu unterbinden, seine Augen sehen jedoch nicht alles. Barborins Werte und seine Geschichte finden Sie auf Seite 86.

Die Mine

Die erste Enttäuschung, kein Gold gefunden zu haben, wich schnell, als die Al'Anfaner das Mindoritvorkommen entdeckten. Zwar ist der Abbau beschwerlich, weil die Mine großteils erschöpft ist, aber es lohnt sich noch immer – vor allem, wenn man Sklavenarbeiter zur Verfügung hat. Mit Stolz geschwellter Brust führt Barborin die Helden zur Begutachtung seines kleinen Reiches in die Mindoritmine:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr folgt dem Colonello flussabwärts auf einem Weg aus festgestampftem Lehm. Nach kurzer Zeit erreicht ihr eine steile Felswand, in der ein mannshoher und ebenso breiter Spalt klafft. Von Norden her strömt einer der vielen Sturzbäche in die Tiefe. Ein vertrocknetes Bett deutet daraufhin, dass der Bach umgeleitet wurde. Begleitet vom gurgelnden Wasser steigt ihr eine rutschige Treppe in den Fels hinab. Nach 20 Schritten öffnet sich vor euch eine vom Jahrewerk der Hämmer, Äxte und bloßen Hände zerfurchte Höhle. Fackeln tauchen das Gewölbe in ein trübes Licht. Der Bach durchfließt die Höhle und verschwindet wieder auf der anderen Seite.

Nach ersten Todesfällen durch das Mindorit erkannte Barborin vor einigen Jahren, dass die Nimu-Wanaq sich wieder erholten, wenn sie einige Zeit nicht in der Mine arbeiteten. Um die Eingeborenen zu schonen, teilte er Schichten ein. Bis vor wenigen Monaten wurde der Abraum noch von Hand aus der Höhle geschafft. Erst als die Al'Anfaner einen zweiten, weit kleineren Ausgang an der Südseite entdeckten, kamen sie auf die Idee den nahen Bach durch den Fels zu leiten. Diese Maßnahme steigert zwar den Ertrag, führt jedoch zur Vergiftung des Nimujak, da der verdreckte Bach nun eine halbe Meile flussabwärts einmündet.

Selig sind die Ahnungslosen

Die Söldner und die Einwohner Kara-Matans wissen nichts von den verheerenden Vorgängen am unteren Lauf des Flusses, zumal das Dorf von der Vergiftung des Nimujaks fast gänzlich unberührt bleibt.





Die Schwäche der Wächter

Außer dem Mineneingang und dem Abfluss des Baches gibt es einen dritten Zugang an der Nordseite der Höhle. Der Schacht endet jedoch nach etwa 50 Schritten, da die Decke eingestürzt ist. Diese Entdeckung und ein riesiges Skelett über der Hütte des Colonellos könnten die Neugier der Helden wecken.

Auf Nachfrage erzählt der Colonello oder einer seiner Männer von einem gewaltigen Albinogorilla (siehe S. 95), der eines Tages nach einem Beben aus den Tiefen der Mine auftauchte, aber von Barborin getötet werden konnte. (Dieses Beben hatte den Zugang zur Höhle geöffnet, wodurch der Guereni eindringen konnte. Nach dessen Tod haben die Söldner den Gang wieder verschließen lassen – aus Angst vor weiteren unbetenen Gästen.)

Falls die Helden den Nimu-Wanaq des Dorfes helfen, ergänzen diese die Geschichte um ein wichtiges Detail: Nachdem das Wesen zwei Söldner mit beinahe beiläufigen Hieben getötet hatte, trauten diese sich nicht weiter an die Bestie heran. Sie trank das Blut der Adventurier und verließ den Ort des Gemetzels sichtlich zufrieden. Später kehrte sie zurück und wütete unter einigen Minenarbeitern, die von ihrer Schicht in der Mindoritmine zurückkehrten. Als sie diese ebenfalls aussaugte, wurde beobachtet, wie sie vor Schwäche beinahe zusammenbrach und sich wankend wegbewegte. Als Barborin und Julrain, der einzige Magier des Trupps, nach einiger Zeit nach dem Rechten sahen und der Kreatur plötzlich gegenüberstanden, ging der Hauptmann schwer verletzt, aber siegreich aus dem Kampf gegen den offenbar beeinträchtigten Gorilla hervor. Der Magier hingegen starb. Auch von Barborins Männern kann man die Geschichte in ähnlicher Form hören (die Schwächung des Monstrums erwähnen sie natürlich nur hinter seinem Rücken).

Aller Ende ist schwer

Am Ende dieses Aktes stehen die Helden vor gewichtigen Entscheidungen: Wählen sie einen diplomatischen Weg oder werden sie einen Kampf gegen die Söldner riskieren und für das Wohl eines fremden Stammes das Überleben ihrer aventurischen Brüder und Schwestern aufs Spiel setzen?

Barborins Gedanken

Der Colonello ist ein kluger Mann, der Verbündete Feinden vorzieht. Er wird versuchen, die Helden für sich einzunehmen, an den Zusammenhalt in der Fremde appellieren und ihre moralischen Grenzen ausloten:

☀ Er bietet ihnen Teilhabe an der Ausbeute der Mine an. Bisher wurden 50 Stein Mindorit gefördert. Die vorhandenen Flöze könnten noch weitere 50 Stein abwerfen, bevor sie erschöpft sind. Unter den jetzigen Bedingungen würde der Abbau jedoch mindestens noch drei bis vier Jahre dauern.

☀ Er verspricht den Helden Hilfe in Form von Männern und Proviant für die weitere Reise.

☀ Er bedauert den Untergang der Wilden, sieht darin jedoch auch die Chance, dass die Adventurier die neuen Herren

am Fluss werden könnten, indem sie die leeren Dörfer besiedeln. Barborin würde den Helden auch den Ruhm für die „Befriedung“ des Nimujaks überlassen.

☀ Er gibt ihnen zu verstehen, dass in einem Kampf die eingesperrten Kinder und Frauen sicher leicht in die „Schusslinie“ geraten könnten.

☀ Optional: Er zeigt ihnen einen Fund, den er beim Albino-Gorilla gemacht hat: Dessen beide Augen bestanden nämlich aus blutrotem Obsidian, der mittlerweile schwarze Schlieren aufweist. Er sagt, die Nimu-Wanaq glauben, in ihnen wirke die Macht der Geister des Flusses. Tatsächlich handelt es sich um magische Artefakte (siehe S. 96), was Barborin aber nicht weiß. Dennoch hütet er die Steine gut in einem versteckten Wandloch seiner Hütte, das man bei Durchsuchung mit erfolgreicher *Sinneschärfe*-Probe +5 finden kann. Spürt er Interesse an seinen „Trophäen“, wird er sie als Tauschobjekt ins Spiel bringen. Die Augen eines Guereni können im Kapitel *Wächter der Wege* den Ausgang aus einem uralten Gryphonentempel öffnen (siehe S. 76). Die Helden können aber auch später noch solche Augen selbst erbeuten oder andere Lösungswege finden.

Sollten sich die Helden nicht überzeugen oder einschüchtern lassen, wird Barborin seine Männer zu den Waffen rufen. Die Gefangenen wird er jedoch nicht töten lassen, da er nach einem siegreichen Kampf keine Druckmittel mehr gegenüber den Nimu-Wanaq hätte.

Möglicherweise haben sich die Helden auch gar nicht erst auf ein Gespräch eingelassen und haben sich eingeschlichen oder den Frontalangriff gewagt – in all diesen Fällen kommt es zum Kampf gegen ihn und die Söldner.

Die Söldner

Einstellung: Skepsis (siehe S. 6)

Trotz der Verluste in all den Jahren, die der Haufen im Dschungel und auf dem Fluss erleiden musste (darunter ein Borongeweihter und ein Magier), verfügt Barborin noch immer über ein paar wackere Männer (Anzahl Helden + Gefolge x 1,5). Die ehemaligen Gardisten sind geübte Kämpfer und raue Burschen, die nur ihrem Geldbeutel ergebener sind als ihrem Colonello (Werte auf Seite 87).

Barborins Herz

Alternativ können die Helden versuchen, ihn davon zu überzeugen, dass der eingeschlagene Weg der falsche ist – wenn sie nur die richtigen Argumente vorbringen (als Meister könnten Sie die Spieler entweder durch gelungene KL- oder Überzeugungsproben mit Tipps unterstützen):

☀ Es mag zu Situationen kommen (Bad im Fluss, Schäferstündchen, zerrissene Rüstung im Kampf etc.), in denen die Helden auf Barborins Rücken dasselbe Muttermal in Form eines Wolfskopfes entdecken können wie bei Ala-Ra. Er weiß nichts von ihr. Für ihre Mutter Tura empfand er das erste Mal seit dem Tod seiner Frau und seiner Tochter aufrichtige Gefühle. Dennoch brach er damals Hals über Kopf aus Shar-Paliva auf, da seine Männer bereits unruhig wurden. Hätte er sich niedergelassen, sie hätten es ihm als Verrat ausgelegt und das Dorf dafür bezahlen lassen.





Schließlich war er es, der sie mit dem Lockruf des Goldes in diese götterverlassene Hölle führte. Doch könnte er es ertragen, abermals Frau und Kind auf dem Gewissen zu haben?

☀ Wenn die Helden ihm vor Augen führen, dass er im Grunde dasselbe Unglück über die Nimu-Wanaq bringt wie Burdu und seine Priesterin über die Aventurier in Porto Velvenya, und somit götterlos handelt, wird er eventuell einlenken.

Haben die Helden Barborin überzeugt, wird er seine Männer anweisen, den Bach sofort wieder in seine ursprüngliche Bahn zu lenken und die Eingeborenen freizulassen. Die Söldner jedoch werden von diesen Befehlen nicht allzu begeistert sein und versuchen sich an einer Meuterei.

Die Schlacht um Kara-Matan

Ganz gleich, wer wen überzeugt oder wer in einem Kampf auf wessen Seite steht, eine gewichtige Rolle im Finale wird auch Kuya'tay spielen, denn nur er hat die Macht den Fluss (unmittelbar) zu heilen:

☀ Wenn die Helden ihn zuvor getötet haben, besteht seine Rolle darin, die tragische Figur zu sein, die ihren Hass auf die Fremden über die Liebe zu ihrem Volk gestellt hat (der Abschnitt *Kuya'tays Opfer* entfällt, siehe Kasten *Früher Tod*).

☀ Haben die Helden ihn gefangen genommen, wird er entweder im Kampfgetümmel oder bei passender Gelegenheit freikommen und seinen Zorn entfalten.

☀ Andernfalls entscheidet sich der Schamane trotz der Geiselnhaft seiner Familie, das Dorf mit all seiner Macht anzugreifen. Der Einfluss seines Herrn ist mittlerweile so groß, dass er nicht mehr er selbst ist. In ihm wütet die Macht der entfesselten Fluten, die weder Freund noch Feind kennen. Dies mag zu einem Bündnis der Helden, Söldner und Dorfbewohner führen.

Wütende Flut

Kuya'taj führt den Fluss selbst in die Schlacht und jagt eine Flutwelle ins Dorf. Dies gilt zunächst als Angriff zum Niederwerfen (12). Wer zu Boden geht, gerät unter Wasser und droht zu ertrinken (siehe **Wege des Schwerts 140**). Gelingen drei *Schwimmen*-Proben in Folge, erreicht er das rettende Ufer. Behandeln Sie die Schlacht wie einen Kampf in knietiefem Wasser (siehe **Wege des Schwerts 86**). Natürlich sind auch Bootsgefechte mit den Krokodilgespannen möglich. Verwenden Sie dazu die Regeln zum Kampf *Reiter gegen Reiter* (siehe **Wege des Schwerts 103**).

☀ Der Krokodilführer Ke-Bono entscheidet sich dafür, Kuya'tay zu bekämpfen. Er verschafft den Helden „Luft zum Atmen“ und stirbt einen heroischen Tod.

☀ 1W6 Kreaturen des Flusses (z. B. Krokodile) werden ins Dorf gespült und greifen jeden außer Kuya'tay an.

Kuya'tays Opfer

Der Fortgang des Kampfes ist natürlich nicht abzusehen. Doch ganz gleich, ob der Schamane die Oberhand gewinnt, besiegt oder getötet wird, er ist der Schlüssel zur Heilung des Nimujaks:

☀ Wenn er unterliegt, wird er im Moment seines Todes geläutert und erkennt die Folgen seines blinden Zorns.

☀ Er wird von den Helden überzeugt, dass sein Kampf nicht dem Tod der Aventurier, sondern dem Leben seines Stammes gelten sollte. Grundsätzlich beträgt die Erschwerung für die *Überzeugen*-Probe +13. Je nachdem, wie sehr die Helden dem Stamm geholfen haben, sinkt der Malus. Faustregel: -1 für jede gute Tat. Einer der Helden legt die Hauptprobe ab. Die anderen können ihm nach den Regeln für Kooperation (**Wege des Schwerts 15**) helfen.

☀ Er begreift (z. B. unmittelbar vor seinem Sieg), dass sein Tun mehr Böses anrichtet, als es Gutes bewirkt, weil seine eingesperrte Familie in der Flut zu ertrinken droht oder sogar stirbt.

In jedem Fall entscheidet sich der Schamane letztlich „ins Wasser zu gehen“ und mit seinem Opfer den Fluss zu heilen. Dies geschieht entweder durch eine wundergleiche Variante des Rituals REINIGEN DES WASSERS oder indem der Schamane den Flussgeistern den Weg ins Totenreich weist, aus dem er selbst nicht mehr zurückkehren wird.

Allerdings ist sein Herr wenig begeistert von der selbstlosen Tat seines Dieners und wirft diesem all seine überlebenden Riesenkrokodile entgegen, um zu verhindern, dass der Fluss geheilt wird. Hier ist Kuya'tay auf die Hilfe der Helden angewiesen, da er keinen Funken seiner Kraft verschwenden darf, um sein Werk zu vollenden.

Sind von vornherein keine Krokodile mehr übrig, die bekämpft werden können, müssen die Helden das Ritual unterstützen, indem sie den geschwächten Schamanen zum Fluss tragen und den Fluten übergeben. Denn die Söldner fürchten ihn und die Dorfbewohner – selbst seine Familie – haben das Vertrauen zu ihm verloren.

In beiden Fällen kehrt der Nimujak binnen weniger Tage (effektvoller: Stunden, sagenhafter: Minuten) in seinen ursprünglichen Zustand zurück. Viele Geister finden den Weg zurück ins Totenreich und die Nimu-Wanaq genesen.

Früher Tod

Haben die Helden Kuya'tay schon zu einem früheren Zeitpunkt des Abenteuers getötet, wird sich der Fluss ebenfalls erholen, wenn auch deutlich langsamer (Vergiftungszeit in Wochen) und mit empfindlichen Opferzahlen (die Hälfte aller Dörfer, welche die Helden besucht haben, werden ausgelöscht).

In allen Fällen bleibt jedoch die Voraussetzung, dass die weitere Vergiftung durch das Mindorit unterbunden wird. Hält diese an, würde selbst das Opfer des Schamanen nur kurz Linderung verschaffen und die Nimu-Wanaq werden nicht mehr sein.





Die Reise geht weiter

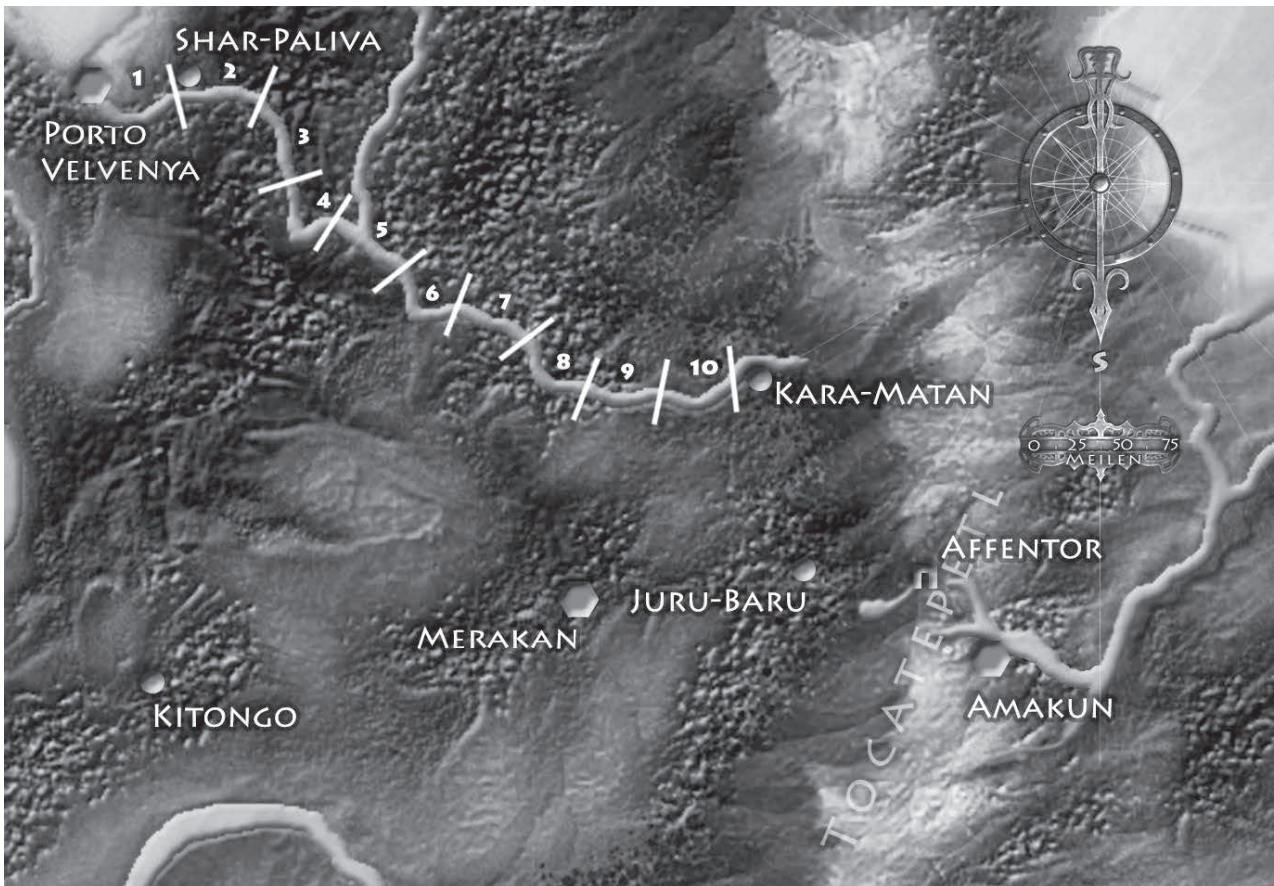
Am Ende dieses Kapitels haben die Helden bereits einen großen Teil des Weges zurückgelegt. Allerdings werden sie den Fluss nun verlassen müssen, da er selbst mit den Mitteln der Eingeborenen nicht mehr befahrbar ist. Das Flussbett verengt sich und windet sich durch erste Gebirgsschluchten. Stromschnellen und Wasserfälle machen das Fortkommen unmöglich.

Die Überquerung des Gebirges ist nach Auskunft der Ortskundigen an diesem Abschnitt durch tödliche Stürme und verschüttete Pässe nur sehr schwer möglich. In südlicher Richtung soll es jedoch einige Pässe geben, wie die Numi-Wanaq, Osarax oder Ke-Bono den Helden mitteilen kön-

nen. Osarax kennt zudem Geschichten über eine unterirdische Passage weiter im Süden, die in Reiche seines Volkes östlich des Gebirges führt.

Um Erfahrung reicher

Jeder Held hat sich am Ende dieses Kapitels zunächst **400 AP** verdient. Darüber hinaus werden zusätzlich **200 AP** fällig, wenn die Gruppe der weiteren Vergiftung des Flusses Einhalt gebieten konnte. Jeder Held darf sich außerdem in **drei** häufig eingesetzten Talenten eine **Spezielle Erfahrung** notieren und kann die Sonderfertigkeit *Kulturkunde (Nimu-Wanaq)* verbilligt erwerben.





Kapitel IV – Die Prüfung des Jadeschädels

In diesem Kapitel stoßen die Helden auf einen geistesverwirrten Aventurier, der sie auf die vermeintliche Spur eines Boron-Artefaktes bringt. Diese Spur führt sie in das Dorf der Juru-Baru, wo sie erfahren, dass der Segen des Schädels durch eine Prüfung zu erlangen sei. Willigen die Helden ein, begeben sie sich auf eine Traumreise in die Geisterwelt der Juru-Baru.

Der Fremde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr euch tagelang durch dichten Dschungel geschlagen habt, entdeckt ihr endlich einen Wildpfad. Der schmale Weg ist gut begehbar und ihr fragt euch, was für ein Tier diese Pfade getrampelt hat und ob es gefährlich ist, ihnen zu folgen. Plötzlich stolpert vor euch ein bärtiger Mann in einem zerlumpten schwarzen Waffenrock über den Weg. Verwirrt schaut er in eure Richtung, lächelt und sagt auf Garethi: „Seid begrüßt, edle Herren und Damen.“ Dann bricht er bewusstlos zusammen.

Der Fremde bleibt reglos liegen. Er ist offensichtlich ein Aventurier, seine helle Hautfarbe, seine Lederstiefel und die leere Schwertscheide sind sichere Anzeichen dafür. Sein Gesicht ist von einem ungepflegten braunen Bart überwuchert, er hat Fieber und befindet sich im Delirium. Es ist beinahe ein Wunder, dass er überhaupt durch den Dschungel gehen konnte.

Geben die Helden ihm Wasser und kühlen seine Stirn, wird er die Augen öffnen und sprechen: „Der weiße Schädel ... Der Totengott ... aus weißer Jade ... Träume und Vergessen“

Der Fremde leidet an Wundfieber, das ihn unbehandelt in den nächsten drei Tagen umbringen wird. Diese Diagnose lässt sich durch eine einfache Probe auf *Heilkunde Krankheiten* erstellen. Eine weitere *Heilkunde-Krankheiten*-Probe, erschwert um die Krankheitsstufe von 6, leitet die Genesung ein. Auch durch karmale beziehungsweise magische Hei-

lung kann er das Fieber überstehen. So oder so wird er aber seine geistigen Kräfte nicht wiedererlangen. Möglicherweise wollen die Helden stattdessen das nächste Dorf aufsuchen, um dem Fremden die Hilfe eines Schamanen angedeihen zu lassen. Vielleicht haben ihnen die Nimu-Wanaq vom Dorf der Juru-Baru erzählt (siehe unten).

Er ist nach einer Heilung teilnahmslos und apathisch, wird den Helden aber folgen, wenn sie ihm Essen und Trinken geben. Nur manchmal wird er seltsame Sätze sagen, etwa: „Ihr müsst wissen, ich war ein Krokodil.“ oder „Krokodile schwimmen nicht, sie fliegen.“ Nur eines wird ihm eine Reaktion entlocken: Sieht er den Vollmond, schreit er: „Ich schmelze, ich schmelze!“ und fällt anschließend für mehrere Stunden in Ohnmacht.

Der Grund für seine Umnachtung ist eine missglückte Traumreise. Er ist vor einigen Tagen ins Dorf der Juru-Baru gekommen. Verlockt von der Macht des Jadeschädels hat er die Traumreise unternommen (siehe Seite 53), ist aber gescheitert. Seine Seele ist immer noch in der Geisterwelt gefangen.

Bei den Worten des Mannes über Totengott und Jadeschädel wird den Helden sicherlich ein Licht aufgehen (ansonsten hilft eine *Götter und Kulte*-Probe): Das von beiden Boronkirchen – der Al’Anfaner ebenso wie der Puniner – gesuchte Artefakt des Totengottes ist vielleicht in der Nähe. Die Spur des Fremden führt möglicherweise dorthin. Wenn die Gruppe zögert, ihre Mission zu unterbrechen, legen Sie den Spielern nahe, dass zwölfgöttlicher Beistand ihnen eine sehr große Hilfe sein kann.

Die Abweichung vom Weg zum eigentlichen Ziel der Gruppe beträgt nur etwa einen Tag.





Wer ist der Unbekannte?

Da die Helden nur von der Horasier-Expedition und der Al'Anfaner Kolonie wissen, scheint zunächst klar, dass der Unbekannte einer von beiden Fraktionen zuzurechnen ist. Sein stark zerschlissener schwarzen Waffenrock weist auf eine mögliche Herkunft aus Al'Anfa hin. Mit etwas Phantasie ist auf der Brust ein eingesticktes rotes X zu erahnen – oder sind das die gekreuzten Schwerter der Großkomturei? Ist möglicherweise auch eine Expedition aus den Schwarzen Landen in Uthuria gelandet? Diese Möglichkeiten können Sie als Spielleiter nach Gutdünken nutzen, offiziell ist nicht vorherbestimmt, dass der Mann bei der weiteren Erkundung Uthurias eine wichtige Rolle spielt.

Die Spur des Fremden

Die Spur des Fremden besteht aus den vier folgenden Abschnitten:

☀ **Zickzack durch den Dschungel:** Mit einer *Fährtsuchen*-Probe ist die frische Spur gut zu verfolgen. Bei Misslingen der Probe besteht die Möglichkeit, dass die Helden von ihren Begleitern darauf hingewiesen werden. Dieser Abschnitt nimmt etwa sechs Stunden in Anspruch.

☀ **Das Schlangennest:** Misslingt dem vorneweg marschierenden Helden eine *Körperbeherrschung*-Probe +3, rutscht er einen steilen und glitschigen Abhang herunter. Der Sturz selbst ist ungefährlich, aber er landet direkt neben einem hohlen Baum, in dem sich die Brut einer Zweikopfschlange (siehe Seite 94) befindet. Sieben winzige doppelköpfige Schlangen beißen den Helden, der dadurch insgesamt 2W6 SP erleidet. Die Mini-Schlangen haben noch nicht gelernt, dass sich das Gift ihrer unterschiedlichen Köpfe neutralisiert. Die gegensätzliche Wirkung der vielen kleinen Giftbisse verursacht aber starken körperlichen Stress, so dass der Held eine KO-Probe gegen ein Gift der Stufe 4 bestehen muss, um nicht für 1W6 Stunden bewusstlos zu werden. Pro SR in der Nähe des Schlangennestes würfeln Sie 1W6: Bei einer 1 kriecht eines der Elterntiere, ein ausgewachsener Zweikopf, herbei. Beide Tiere halten sich in der Nähe des Nestes auf und 1W6 Kampfrunden nach Eintreffen des ersten wird das zweite dazustoßen.

☉ Falls Ihnen zwei Schlangen und das Nest für Ihre Gruppe zu stark erscheinen, können Sie auch einen einzelnen Zweikopf erscheinen lassen.

☠ Der Kampf am Boden der Senke wird durch kniehothen Schlamm und tiefe Sumpflöcher erschwert (Paraden sind in um 2 erschwert). Wer sich bewegt, muss 1W20

werfen, als Probenwert gilt die Anzahl der zurückgelegten Meter. Gelingt die Probe, steckt der Held in einem hüfttiefen Sumpfloch fest und kann aus eigener Kraft nur mit einer KK-Probe+5 entkommen. Für im Sumpf steckende Helden gilt AT +2 / PA +4.

☀ **Am Fluss entlang:** Der Fremde ist etwa vier Stunden lang an einem etwa 10 Meter breiten und an seiner tiefsten Stelle 5 Meter tiefen Fluss entlanggelaufen. Dieser Abschnitt ist mit einer *Fährtsuchen*-Probe +7 gut erkennbar, gegen Ende deutet alles darauf hin, dass der Fluss überquert werden muss. Misslingt die *Fährtsuchen*-Probe, kommt man mit einer gelungenen *Heilkunde Krankheiten*-Probe (oder einer Probe auf *Schwimmen* bzw. KL) auf die Idee, dass der Fremde in seiner Verfassung unmöglich den Fluss durchschwommen haben kann. Eine *Wildnisleben*-Probe verdeutlicht, dass eine Furt eher flussaufwärts (in Richtung des Dorfes) zu erwarten ist.

☀ **Die Furt:** An dieser flachen, aber breiten Stelle führt der Fluss klares Wasser. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe sehen die Helden, dass am gegenüberliegenden Ufer ein Pfad beginnt. Ab 4 TaP* wird Folgendes entdeckt: Vor kurzem wurde dort ein Nagebarsch (siehe Seite 68) erlegt und ausgenommen. Die Eingeweide des Tieres liegen noch am Ufer, Blut tropft in das Wasser und versetzt die Piranha-Population des Flusses in Blutgier. Wer den etwa 10 Schritt breiten und an seiner tiefsten Stelle 1 Schritt tiefen Fluss durchschreitet, wird von 1W20 Piranhas angegriffen. Insgesamt besteht der Schwarm aus 1W20+20 Tieren.



Piranha

Biss: INI 13+1W6 AT 10 PA 0 TP 1W3 DK H
LeP 4 AuP 10 MR 5 RS 0 GS 10 GW 2

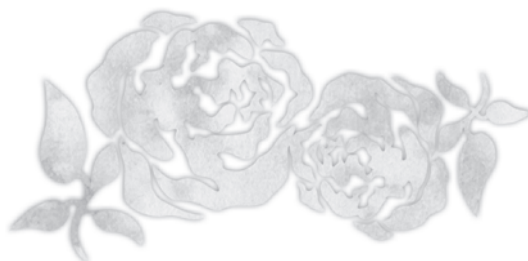
Beute: 1/4 Ration Fleisch

Besondere Kampfgelge: Gelände (Wasser), Raserei (2, Blut im Wasser), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8)

Konfliktverhalten: Das Blut macht die Fische rasend. Sie kämpfen bis zum Tod.



☀ **Der Pfad ins Dorf:** Eine *Fährtsuchen*-Probe +3 bestätigt, dass der Fremde diesen Pfad genommen hat (ein Stück schwarzen Stoffs hängt an einem Ast). Der Fährtenleser bemerkt mit der gelungenen Probe auch die Spuren mehrerer nackter Füße. Am Ende des Pfades gelangen die Helden an ein Dorf.





Das Dorf der Juru-Baru

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Wald lichtet sich und gibt den Blick auf einen gewaltigen Baumriesen frei, um dessen Stamm etwa zwei Dutzend schilfgedeckte Hütten stehen. Die Einwohner sind anscheinend große stämmige Uturus mit ebenholzschwarzer Haut. Zwischen ihnen sind kleinere Gestalten zu sehen, die auf den ersten Blick wie Kinder aussehen. Auf den zweiten Blick sehr ihr, dass sie unbeholfen und alt wirken.

In diesem Dorf leben Menschen vom Volk der Juru-Baru (sprich: Juru-Baruh). Die Juru sind die Jäger und Krieger des Stammes: Groß, dunkelhäutig und kräftig. Die Baru sind die Schamanen, die im Stamm Träumer genannt werden. Sie sind körperlich schwach und kleinwüchsig. Je älter ein Träumer wird, umso stärker fällt er in sich zusammen. Das ist der Preis, den sie für den Konsum des Traumpilzes bezahlen. Wer den Sud aus dem Pilz trinkt, gleitet hinüber in die Geisterwelt. Dort spricht er oder sie mit den Geistern der Ahnen, den Seelen der Tiere und der Essenz des Waldes. Jeder Baru ist mit einem Juru verbunden, der ihn in der wachen Welt beschützt. Die Verbindung ähnelt einem elfischen Freundschaftslied. Beide fühlen die Gemütslage des jeweils anderen und können seine ungefähre Richtung spüren (*Orientierung*-Proben um 7 erleichtert).

Die Begrüßung

Die Juru-Baru treten den Helden mit *Offenheit/Neugier* (siehe S. 6 Beziehungstabelle) gegenüber. Nähern sich die Helden, begrüßt sie ein kleinwüchsiger Baru namens Biribla (sprich Bi-rih-blah), der von seiner „großen Schwester“, der blinden Kempoko (sprich: Kemm-pocko), auf der Schulter getragen wird. Zögern die Helden,

das Dorf zu betreten, fassen sich Biribla und Kempoko ein Herz und kommen ihnen entgegen. Sie heißen die Helden in Petaya, der Sprache der Owangi willkommen und bieten ihnen eine Unterkunft und etwas zu essen an. Da die Juru-Baru mit vielen anderen Stämmen Kontakt haben, sprechen fast alle Baru und die meisten Juru außerdem noch die Sprache der Jucumaqh und die Handelssprache Uthurisch.

Befinden sich die Helden in Begleitung des Fremden, werden die Juru-Baru ihn freundlich behandeln. Sie sagen allerdings, dass sie nicht viel für ihn tun können und dass seine Seele nicht mehr hier ist.

Das Festmahl

Zu dem Festmahl, bei dem gebratener Nagebarsch, gedünsteter Tapir und zahlreiche Früchte aufgetischt werden, kommt die gesamte Dorfgemeinschaft: etwa 60 Männer, Frauen und Kinder, die den Juru zugezählt werden und [Anzahl der Helden + 1] Baru, die jeweils von einer großen Schwester oder einem großen Bruder begleitet werden. Als Getränke werden Hirsebieg und gegorene Fruchtsäfte in ausgehöhlten Flaschenkürbissen serviert.

Zuerst werden die Helden gebeten, sich vorzustellen. Dabei ist nicht nur ihr Name wichtig, sondern auch ihre Träume sind es. Biribla etwa stellt sich vor: „Ich bin Biribla von den Juru-Baru, in meinen Träumen spreche ich mit den Geistern des Waldes.“ Kempoko stellt sich als diejenige vor, die in ihren Träumen sehen kann. Im

Verlauf des Mahls erzählen die Juru-Baru, vor allem der redselige Biribla, den Helden bereitwillig alles über ihren Stamm und ihr Dorf. Nach den ersten Fragen der Helden erkundigt er sich jedoch: „Seid ihr hier, um den Rat der Baru zu erbitten oder kommt ihr um des Jadeschädels willen?“

**Biribla und Kempoko
von den Juru-Baru**





Informationen zum Jadeschädel

Im weiteren Gespräch kann die Heldengruppe folgendes erfahren:

☼ Der Jadeschädel kam vor vielen Jahren in das Dorf. Selbst die Ältesten können sich nur daran erinnern, dass dies bereits zur Zeit ihrer Ahnen war. Eine alte Schamanin namens Kurrpa trug ihn damals bei sich. Sie sagte den Juru-Baru, dass der Schädel ein Geschenk des Traumgottes sei und vereinbarte, sich mit ihrem Segen in der Krone des Gondabab niederzulassen.

☼ Alle paar Jahre kommen mächtige Krieger, Jäger und Schamanen anderer Stämme in das Dorf, die den Segen des Jadeschädels erbitten. Sie bestehen die erste Prüfung, erklimmen den Baum. Wenn sie es überleben, kommen sie nach ein paar Tagen wieder herunter, manchmal geistesverwirrt und dann mithilfe der Schamanin aus der Baumkrone.

☼ Der Segen des Traumgottes verleiht diesen Helden große Macht und wird meistens vor großen Unternehmungen wie etwa dem Überqueren des Gebirges unternommen.

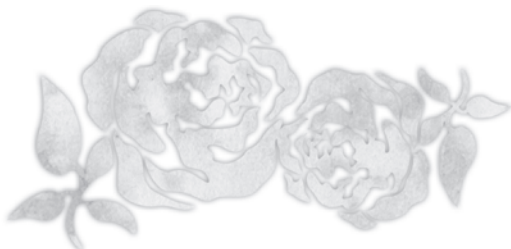
☼ Die Juru wissen, dass die Anwärter auf den Segen des Jadeschädels eine Traumreise unternehmen, da sie ihren Eintritt in die Geisterwelt spüren. Sie verraten es aber nicht ohne weiteres den Helden. Nur wer einen einzelnen Juru unter vier Augen in ein Gespräch verwickelt, kann das erfahren. Das ist aber schwierig, da der mit ihm verbundene Baru fast immer in der Nähe ist.

☼ Die erste Prüfung besteht in einem Kampf gegen die Alpträume. Erst dann dürfen die Helden den Baum erklimmen, was die zweite Prüfung darstellt. Über den Ablauf des Kampfes gegen die Alpträume verraten die Juru-Baru keine Einzelheiten. Nur dass mutige Krieger vor der ersten Prüfung keine Angst haben müssen.

☼ Fragen die Helden nach dem Fremden, kann sich Kempoko an ihn erinnern: „Sein Name ist Irano oder so ähnlich, und er träumte davon, all seine Gegner zu bezwingen.“

Was machen die Begleiter?

Osarax erklärt die Schamanenkunst der Baru mit einem Abwinken für „nicht ganz unnütze Zauberei“. An dem Jadeschädel ist er aber doch interessiert, so dass er die Gruppe begleiten wird, wenn diese keine Einwände hat. Als tapferer Krieger kann er eine große Hilfe auf der Traumreise sein. Andere Begleiter können an der Traumreise aus Ermangelung weiterer Baru nicht teilnehmen.



Der Kampf gegen die Alpträume

Am nächsten Morgen versammelt sich das ganze Dorf um den Stamm des Gondabab (sprich: Gonn-Da-Babb). Sie bilden einen weiten Kreis, in deren Mitte die Helden gebeten werden. Biribla erklärt die Regeln: Die Herausforderer dürfen den Baum erklimmen, wenn sie ihre Alpträume besiegt haben. Verlassen alle Herausforderer den Kreis oder werden sie ohnmächtig, müssen sie das Dorf unverrichteter Dinge verlassen. Sterben sie, werden sie im Wald begraben. Auf Fragen, was die Alpträume genau sind, erhalten die Helden keine Antwort außer: „Die Prüfung hat begonnen.“

Pro Teilnehmer setzt sich ein Baru auf eine der mächtigen Wurzeln des Baumes. Gemeinsam meditieren die Traumseher, bis sich die Wurzeln regen. Wie mächtige Tentakel oder Riesenschlangen schießen sie auf die Helden zu. An jedem Ende ist ein Gesicht zu sehen, das jeweils einem Baru sehr ähnelt.



Alptraumwurzeln

Biss: INI 12+1W6 AT 15 PA 11 TP 1W+3 DK H
LeP 40 **AuP** unendlich **AsP** 21 **MR** 7 **RS** 3
WS 7 **GS** 7 **GW** 10

Besondere Kampfregeln: Astralsinn

Zauber: HORRIPHOBUS (10, nur gegen einen Gegner, dessen Blut sie gekostet hat.)

Konfliktverhalten: Jede Alptraumwurzel sucht sich einen Gegner, den sie unerbittlich verfolgt. Ist dieser besiegt oder hat er die Flucht ergriffen, begibt sich die Wurzel wieder in Ruhstellung. Ein Angriff auf den Baru, der die jeweilige Wurzel lenkt, kann einen Vorteil verschaffen: Wird er bewusstlos, geht die Wurzel sofort in Ruhstellung. Wird er abgelenkt, erstarrt die Wurzel für eine Runde. Die Baru können sich in ihrer Trance nicht wehren und besitzen jeweils 25 LeP.



Die Wurzeln haben nur 20 LeP und 14 AsP.



Die HORRIPHOBUS-Fähigkeit der Wurzeln steigt auf 12, ihr RS auf 5.



Nach dem Kampf

Besiegen die Helden die Alptraumwurzeln, dürfen sie den Baumriesen besteigen. Haben sie sich ehrenhaft verhalten, wünschen die Juru-Baru ihnen viel Glück. Biribla wird sie bei einem guten Eindruck vor den Blutkolibris im Baum warnen (s.u.). Hat die Gruppe einen Baru schwer verletzt oder sogar getötet, reagiert das Dorf feindselig. Ein mit einem toten Baru verbundener Juru wird unter Umständen Rache üben, wenn die Gruppe wieder herabsteigt. Man hindert sie jedoch nicht am Aufstieg.

Das Besteigen des Gondababs

Dieser Baum ist wahrhaft gigantisch und überragt mit seinen fast 100 Schritt die größten Dschungelriesen. Pro 20 Schritt ist eine *Klettern*-Probe abzulegen. Das Verwenden von Hilfsmitteln wie Kletterhaken oder Magie ist nicht verboten. Zu Stürzen sollte es nur bei Patzern kommen. Jeder Abschnitt hat seine eigenen Tücken:



Die Helden können nicht klettern

Falls ihre Heldengruppe nur aus schwergerüsteten Grobmotorikern und feingliedrigen Stubenhockern besteht, dürfte Ihnen die Klettertour nur wenig Freude bereiten. In diesem Fall könnten die Wurzeln nach dem Bestehen der ersten Prüfung die Helden auf die Höhe der Baumkrone heben.

Die Helden können fliegen

Für Magier in Vogelgestalt und fliegende Hexen bietet eine Kletterpartie keine Herausforderung. Solche Helden haben es dann einfach leichter. Denken Sie aber daran, dass immer noch die Blutkolibris angreifen und Nichtflieger auf den Baum gebracht werden müssen.

☀ Im ersten Abschnitt ist die Rinde außergewöhnlich glatt, Äste sind hier nicht zu finden. Mit einer *Klettern*-Probe +12 kommt man hier weiter. Findige Helden entdecken mit einer *Sinnenschärfe*-Probe -3 hier diverse alte Kletterhaken und eingehauene Lücken, die als Fußhalte dienen können. Der Aufstieg ist dann nur noch um 7 erschwert.

☀ Der zweite Abschnitt weist eine rauere Rinde auf, ist allerdings immer noch frei von Ästen (*Klettern*-Probe +7). Ab diesem Abschnitt sind jedoch *Klettern*-Proben um die eventuelle Höhenangst erschwert. Aus einem Riss in der Rinde kommt ein Schwarm von 1W3 Blutkolibris pro Held auf der Suche nach warmblütigen Opfern geschwirrt (siehe Seite 99). Denken Sie daran, dass sich die Helden mit mindestens einer Hand festhalten müssen und verteilen Sie angemessene Abzüge auf AT- und PA-Werte. Wurden die Helden von Biribla gewarnt, können sie den Riss mit einer weiteren *Klettern*-Probe +5 so weitläufig umgehen, dass die kleinen Blutsauger nicht ausschwirren.

☀ Auf 40 Schritt Höhe bahnen die Juru-Baru die Schädel ihrer kleinwüchsigen Schamanen auf. Totenköpfe grinsen die Helden aus Baumhöhlen an, von den Ästen hängen Schädel an Seilen wie Perlenketten. Dutzende schaukeln im Wind, als ob sie die Baumbesteiger betrachten und dabei leicht mit dem Kopf schütteln. Alle *Klettern*-Proben in diesem Abschnitt sind um die Totenangst erschwert. Dafür wird die Probe ansonsten ohne Modifikationen abgelegt, Äste und Schlingpflanzen bieten festen Griff. Wer in diesem und den folgenden Abschnitten fällt, kann sich mit einer erfolgreichen *Akrobatik*- oder *Körperbeherrschung*-Probe noch an einem Ast festhalten, um nicht in die Tiefe zu stürzen.

☀ Im vierten Abschnitt gibt es zunehmend mehr Lianen (*Klettern*-Probe -3). Wenn Sie den Helden noch ein uthurisches Dschungelmonster vorstellen wollen, kann sich hier eine fleischfressende Liane (siehe Seite 98) verbergen.

☀ Im fünften Abschnitt können die Helden von Ast zu Ast in der breiten Krone gehen. Ein Blick nach unten erfordert aber eine MU-Probe, erschwert um Höhenangst.

Wer sie nicht schafft, bewegt sich übervorsichtig, alle seine Proben sind um 3 erschwert. Zudem erscheint vor einem Held (vorzugsweise mit dem Nachteil Jähzorn) ein rundliches Gesicht aus braunem Holz in der Rinde. Es ist der schelmische Holzgeist Juru-Ruba (sprich: Juruh-Rubah). Er verhöhnt den Helden mit passenden Sticheleien, so dass dieser eine *Selbstbeherrschung*-Probe (erschwert um Jähzorn) ablegen muss, um nicht richtig wütend zu werden und zuzuschlagen. Allerdings bleibt eine Nahkampfwaffe bei einem Treffer im Holz stecken und wird in den Stamm gezogen, wenn dem Angreifer keine KK-Probe gelingt. Geschosse verschwinden ebenso, Zauber verpuffen wirkungslos.

Die Schamanin und der Schädel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Von hier oben habt ihr einen atemberaubenden Blick über den Urwald. Und tatsächlich befindet sich hier eine Hütte. In ihrem Inneren sitzt eine dürre, kleine und alte Frau im Schneidersitz. Neben ihr steht ein Podest, auf dem der Jadeschädel thront. Der Schädel hat in etwa die Größe eines menschlichen Kopfes und ist aus weißer Jade geschnitzt. Die Greisin lächelt euch an und es fällt auf, dass sie trotz ihres Alters noch alle Zähne besitzt. „Ihr kommt, um den Segen zu holen“, sagt sie in einer Sprache, die ihr merkwürdigerweise sofort versteht.

Die Schamanin namens Kurrpa (sprich: Kurr-Pah) wird damit beginnen, die Helden anzuweisen. „Den Segen erhaltet ihr nur, wenn ihr die Frage aller Fragen beantworten könnt: ‚Was ist das Leben?‘ Dazu müsst ihr in die jenseitige Welt aufbrechen. Setzt euch und trinkt den Saft des Traumpilzes.“ Dabei reicht sie den Helden eine Kalebasse. Haben die Helden noch Fragen, wird Kurrpa sie geduldig beantworten:

Fragen und Antworten

Was ist das für ein Schädel?

„Das ist ein Geschenk des Herrn der Träume.“

Dürfen wir ihn anfassen?

„Das ertragen nur Suchende, welche die Frage aller Fragen beantworten können.“

Ist der Schädel ein Boron-Artefakt?

„Wer ist Boron?“

Nach der Erklärung, wer Boron ist:

„Vielleicht ist er ein Verwandter des Herrn der Träume.“

Darf ich ihn astral/karmal untersuchen?

„Wenn dann deine Fragen enden, ja.“

Wer hat den Schädel gemacht?

„Der Herr der Träume.“





Wer ist der Herr der Träume?
„Aus seinen Träumen sind wir geschaffen.“

Was ist der Segen des Jadeschädels?
„Dem Krieger gibt er eine mächtige Waffe, dem Weisen Kraft, dem Gewitzten eine spitze Zunge.“

Von einem Helden, der seine Waffe an den Holzgeist verloren hat: Wo ist meine Waffe?
„Die hat jetzt Juru-Ruba. Mit etwas Glück wirst du ihm in der Geisterwelt begegnen.“

Trinken die Helden aus der Kalebasse, verlieren sie nur kurz die Orientierung. Dann sind sie schon in der Geisterwelt.

Eine neue Welt

Nachdem die Helden vom Trank der Geisterwelt getrunken haben, finden sie sich unversehens in einer surrealen Landschaft wieder, die wie eine Mischung aus Unterwasserwelt und Wald aussieht. Riesige Bäume erstrecken sich in den Himmel, ihre Äste sind voller grüner Blätter, die sich langsam hin- und herwiegen wie in einer Unterwasser-Strömung. Zwischen ihnen wachsen algenartige Büschel in violett und rostrot am Boden. Kolibris und schillernde Fischchen fliegen von Blüte zu Blüte und von Alge zu Alge. Manche Tiere wirken wie Mischwesen, schuppige Vögel oder gefiederte Fische. Hier und dort sprießt sogar eine kleine Seeanemone oder Koralle.



Im Geisterreich nehmen die Helden Tiergestalt an

Der Schädel

Bei genauer Untersuchung etwa durch einen ANALYS, ein OCULUS oder einem ODEM wird deutlich, dass der Schädel mächtige Verständigungs-, Objekt- und Kraftmagie ausstrahlt, also kein göttliches Artefakt ist. Wer ihn vor dem Abschluss der Prüfungen berührt, erleidet 1W6 SP.

Die Traumreise

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Unter euch erstreckt sich meilenweit der Dschungel. Die Äste der Bäume wiegen sich so langsam im Wind, dass ihr euch fühlt wie tief unter Wasser. Fische und Vögel schwimmen und fliegen um euch herum. Ihr schwebt weit über dem sonnendurchfluteten Wald. Als ihr an euch herunterschaut, seht ihr, dass ihr die Gestalt von Tieren angenommen habt.

Es handelt sich bei der Geisterwelt nicht um eine Traumwelt, wie sie in Wege der Zauberei beschrieben wird, sondern um ein uthurisch-magisches Phänomen. Die Zeit verläuft hier anders, eine tagelange Traumreise kann in wenigen Stunden derischer Zeit verlaufen oder nach ein paar Minuten Aufenthalt erwachen die Helden hungrig und halb verdurstet, weil sie ihren Körper für zwei Tage zurückgelassen haben. Bei dieser Traumreise hat jeder Held die Gestalt eines Wassertiers angenommen. Welches Tier es ist, hängt von seiner höchsten Eigenschaft ab.

MU	Otter
IN	Frosch
CH	Flussdelphin
KL	Panzerwels
FF	Süßwasseroktopus
GE	Anakonda
KO	Schildkröte
KK	Krokodil



Jedem Helden sein Tierchen

Bei Gleichstand von Eigenschaften können Sie auch Alternativen vergeben. Zu Zwergen passt zum Beispiel immer eine Schildkröte, ein Magier ist sicher auch ein guter Zitteraal. Helden mit passenden Seelentieren können deren Gestalt annehmen. Vertrautiere sind erstaunlicherweise in ihrer realen Gestalt auch in der Geisterwelt vor Ort, falls die Hexe sie vom Pilztrank nippen lässt.

Werte und Ausrüstung in der Geisterwelt

Die Werte der Helden bleiben trotz ihrer veränderten Gestalt gleich. Ihre Ausrüstung hat sich auf wundersame Weise ‚verinnerlicht‘. Was ein Held normalerweise dabei hat, ist auf mystische Weise mit seinem Körper verschmolzen. Jeder Traumreisende weiß intuitiv über diese körperlichen Veränderungen Bescheid. Einige Beispiele folgen:

- ☼ Biss, Schwanzschlag oder Froschzunge verursachen so viel Schaden wie die bevorzugte Waffe des Helden (der Held entscheidet sich an dieser Stelle für eine Waffe) und werden auch mit denselben Talenten benutzt. Fernkampfwaffen werden zu verschießbaren Stacheln, Blitzschlägen des Zitteraals oder Sprühgift der Schlange. Waffen können nicht mehr gewechselt, aber auch nicht mehr verloren werden.
- ☼ Haut, Fell oder Schuppen haben denselben RS, aber auch dieselbe BE wie die Rüstung des Helden.
- ☼ Seile werden durch sich streckende Gliedmaßen ersetzt.
- ☼ Das Licht einer Laterne oder eines Zauberstabs wird dem Helden auf seinen Wunsch hin aus den Augen scheinen.
- ☼ Tränke sind Schuppen oder Blasen auf der Haut, die abgepflückt und verzehrt werden können.
- ☼ Ringe und Amulette (auch magische) sind Muster im Fell oder auf der Haut (und behalten ihre magische Wirkung).

Bewegung in der Geisterwelt

In der Geisterwelt bewegen sich die Helden mit einer Mischung aus Schwimmen und Fliegen fort. Bewegungsmänöver können sowohl mit *Fliegen* als auch mit *Schwimmen* durchgeführt werden. Nach Wunsch können die Geisterweltbesucher auch auf dem Boden laufen oder kriechen und sich dabei auch auf senkrechten Flächen oder an der Decke fortbewegen.

Auch die Atmosphäre macht trotz ihrer Doppelnatur aus Luft und Unterwasserwelt keine Probleme: Die Helden können überall atmen.

Magie und Wunder in der Geisterwelt

Magie ist größtenteils unverändert. Selbst Zauber, die menschliche Gesten erfordern, können durch die Bewegungen plumper Schildkrötenklauen oder das Zucken von Schlangenschwanzspitzen gewirkt werden. Illusionen haben eine verdoppelte Realitätsdichte und können sogar ein

Eigenleben entwickeln: Nach Ablauf der Wirkungsdauer bleiben sie noch eine Runde pro ZFP* bestehen, folgen aber ihrer eigenen Agenda. Manche greifen den Zauberwirker an, andere fragen nach dem Grund des Daseins oder treiben noch ein wenig Schabernack. Mit Zaubern wie ODEM ist in der Geisterwelt nichts zu erkennen, alles strahlt magisch. Wunder wirken in der Geisterwelt unverändert, wenn auch das Aussehen der Wirkung ein wenig an die Umgebung angepasst werden sollte. Liturgien des Boron sind durchgängig um 3 Punkte erleichtert.

Sterben in der Geisterwelt

In der Geisterwelt zu sterben, kann das Leben kosten. Stirbt ein Besucher, muss er eine MU-Probe erleichtert um die halbe KO und erschwert um jeden LeP unter Null bestehen, um nicht ebenfalls in der realen Welt das Zeitliche zu segnen. Wer überlebt, wacht auf. Verletzungen und Wunden verschwinden beim Aufwachen, wenn dem Träumer eine weitere KO-Probe gelingt, ansonsten geht die Hälfte des erlittenen Schadens auf den realen Körper über. Manche Effekte vernichten nicht nur den Traumkörper, sondern fangen dabei die Seele des Träumers ein.

Traumgänger

Helden mit der Sonderfähigkeit Traumgänger erhalten in der Geisterwelt alle dafür vorgesehenen Boni. Zwar befinden sie sich nicht in einem Traum – oder doch? – aber die irrealen Geisterwelt erscheint ihnen seltsam vertraut.

Das fremde Land

In der Nähe der Helden sitzt eine Eule auf einem Ast. Sie sieht aus, als ob sie aus getrockneten Blättern besteht. Wird sie geweckt, ist sie zunächst etwas unwirsch. Stellen sich die Helden vor und bleiben freundlich, wird sie auch spürbar netter. Ihr Name ist Nifu (sprich: Nie-Fu). Wird ihr die Frage gestellt, was das Leben sei, antwortet sie: „Das kann keiner wissen. Außer vielleicht Kalulong. Er ist sehr weise und lebt in einer Erdhöhle im Norden. In dieser Richtung, zum Traumtümpel, müsst ihr. Da kann euch sicher jemand weiterhelfen.“ In der Tat ist die Hütte des Schamanen Kalulong (sprich: Kaluh-Long) das Ziel der Heldengruppe. Auf dem Weg dorthin gibt es aber die eine oder andere Verwicklung. Jede Begegnung ist für sich optional und kann also weggelassen werden. Auch die Reihenfolge können Sie variieren.

Begeben sich die Helden nicht auf die Suche nach Kalulong, können Sie dennoch die Begegnungen einbauen und eine davon auswählen, bei der die Gruppe die Antwort trotzdem erhalten kann.





Gefälligkeiten in der Geisterwelt

Die Helden können auf ihrem Weg durch die Geisterwelt allerlei Gefallen einsammeln und später nutzen. Nachstehend eine Kurzübersicht dazu. Ob die Wesen ihren Gefallen auch als eingelöst betrachten, wenn sie in einer bestimmten Szene nicht von Nutzen sind, oder später erneut gerufen werden können, bleibt Ihnen überlassen.



Kulbabu

Fischmonstrum	–
Mondstrahl	–
Riesige Schlange	pro KR 1W6 SP und 50% Aktion zu verlieren
Kalulong	kitzeln bis er aufgibt
reale Welt	KRABBELNDER SCHRECKEN für 7 KR auf bis zu 3 Wesen



Sagana und Saaga

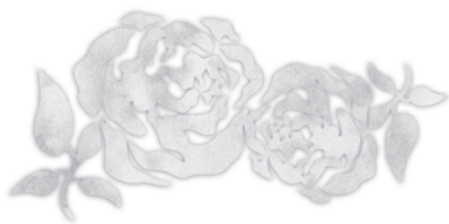
Fischmonstrum	nach 1W6 KR hüllen Wolken den Riesenfisch ein, dieser verschwindet
Mondstrahl	Mondstrahl blockieren
Riesige Schlange	Nebel: -4 auf AT und PA, -8 auf INI
Kalulong	regnen bis er aufgibt
reale Welt	Nach 1W6 x 10 min 1W3 Stunden Dauerregen



Das Fischmonstrum

Zwischen den Bäumen taucht eine gewaltige Monstrosität auf. Ihre Augen sind so groß wie Wagenräder, ihre Flossen so groß wie die Segel von Dreimastern und ihre Zähne so lang wie Zweihänder. Mit einer *Verstecken*-Probe kann man sich in den Baumkronen verbergen, mit *Schwimmen* oder *Fliegen* kann man dem Fischmonster entkommen. Im Kampf ist das Wesen nahezu unbesiegbar (LeP 1000, RS 10), mit einer gelungenen Attacke (AT 15, nur Ausweichen möglich) wird das Opfer eingesaugt. Kann der Fisch 6 Kampfrunden lang niemanden erwischen, wird er sich aus lauter Frustration selbst verschlucken und spurlos verschwinden. Zerstört man gezielt die Augen des Fisches (je 40 LeP, RS5), verschluckt sich der Fisch sofort.

Rufen die Helden nach Sagana und Saaga, hüllen diese nach 1W6 KR Wolken den Riesenfisch ein und die Monstrosität verschwindet. Die Kulbabu können hier nicht helfen.



Im Maul der Albträume

Eingesaugte Opfer finden sich in einer lichtlosen Kaverne wieder, in der nur eines beleuchtet ist: Ein Albtraumwesen aus den tiefsten Ängsten des Helden. Je nach Phobien oder Vorgeschichte kann es ein Dämon oder Untoter, ein totgeglaubter Erzfeind oder ein verhasster Verwandter sein. Vielleicht auch eine alternative Version des Helden selbst, der sich mit dunklen Mächten eingelassen hat oder ein liebgewonnener Mensch, zombiefiziert und böseartig. Am besten überlegen Sie sich schon im Voraus, was für ein Albtraum auf jeden Helden wartet. Das Albtraumwesen wird – selbst wenn das Original nicht reden konnte – den Helden ansprechen: „Und, freust du dich, den Rest der Ewigkeit hier mit mir zu verbringen? Du kannst es beenden – du musst nur aufwachen.“ Tatsächlich kann der Held hier die Traumreise beenden. Er beginnt in diesem Fall aufzuwachen (siehe Kasten „Aufwachen“). Jeder eingesaugte Held muss sich in einer eigenen Höhle seinem Albtraum stellen.

Außer dieser Aufforderung und ein paar Verhöhnungen bleibt der Albtraum überraschend passiv. Er kann den Träumer auch gar nicht verletzen und wird den Namenlosen tun, ihn anzugreifen. Greift der Träumer dagegen seinen Albtraum an, muss ihm vorher eine MU-Probe (erschwert um passende Ängste) gelingen. Oder er überwindet seine Furcht, indem er mit seinem Albtraum redet und ihm durch *Überreden* oder *Überzeugen* (erschwert um passende Ängste) beweist, dass er keine Angst mehr hat. Kreative Spieler können auf verschiedene Alternativen kommen und zum Beispiel auch durch lautes *Singen* beweisen, dass sie keine Angst haben. Wer bemerkt, dass der Albtraum keine Bedrohung darstellt, kann ihn versuchen, so lange zu reizen, bis er angreift. In diesem Fall ist der Held sofort aus der Höhle. Aber auch eine gelungene Attacke oder eine Überredung befreit den Helden. Sind mehrere Helden verschluckt worden, zerplatzt der Fisch erst, wenn alle ihre Albträume besiegt haben oder aufgewacht sind.

Für die Helden außerhalb des Fisches vergeht während der Albtraumbegegnung ihrer Mitstreiter aber keine Zeit.

Gefallen von Bewohnern der Geisterwelt können im Maul der Albträume nicht eingefordert werden – sie erscheinen nicht. Hier müssen die Heldinnen und Helden alleine durch.

Aufwachen

Wann immer ein Held im Begriff ist, aufzuwachen, erscheint neben ihm ein dunkler Riss in der Luft, in den er innerhalb von 3 Kampfrunden gezogen wird. Mit vereinten Kräften können die anderen Helden ihn vom Riss wegziehen, der sich daraufhin auflöst. Mit einer Fliegen- beziehungsweise Schwimmen- Probe+5 kann ein Held dem Aufwachen ebenfalls entkommen. Wer das nicht schafft, wacht schweißgebadet in der Hütte auf. Hat er oder sie einen passenden Angst-Nachteil, steigt dieser um 1.



Der Traumtümpel

Von einer Stelle am Grund steigen schillernde bunte Blasen auf. Wer sie berührt, bringt sie zum Platzen und erlebt einen kurzen Augenblick des Traums (siehe Tabelle). Die Quelle der Traumblase ist ein schillernder Tümpel, der eher wie

eine halbdurchsichtige Membran als ein Teich wirkt. Wer dort eintaucht, beginnt zu erwachen. Bei der Annäherung an den Tümpel spüren Helden aber mit einer erfolgreichen IN-Probe -3 die Nähe der wachen Welt. Es gibt von jeder Blasensorte 1W3 Exemplare. Sind alle Blasen geplatzt, beginnt sich auch der Traumtümpel langsam zu schließen.

Blase	Vorlesetext	Wirkung
Bunt schillernd	„Mit schnell flatternden Flügeln fliegst du durch den Dschungel. Dein Körper ist mit schillernden Federn bedeckt. Du fliegst als Kolibri von Blüte zu Blüte.“	Bis zum Ende der Traumreise sind alle <i>Fliegen</i> -Proben um 3 erleichtert
Pechschwarz	„Du holst mit einer mächtigen Keule aus und zerschmetterst einen kleinen schwachen Menschen. Wie schön sein Hirn spritzt! Triumphierend schleifst du seinen Körper zu deinem Schwarzogerstamm.“	Bis zum Ende der Traumreise alle Attacken um 2 erleichtert
Rot	„Das Opfermesser dringt tief in den Körper des alten Priesters ein. Du spürst, wie seine Macht und sein Wissen die Kraft der Götter mehren. Von der Menge am Fuß der Pyramide hörst du die rituellen Gesänge.“	Bis zum Ende der Traumreise alle Zauber um 1 erleichtert oder die MR um 2 gesteigert (nach Wahl des Spielers)
Grau	„Leise huschend versteckst du dich vor den großen Zweibeinern. Die riesigen Wesen haben dich nicht bemerkt. Hoffentlich erwischt dich ihre Katze nicht, mit Ratten macht sie kurzen Prozess.“	Bis zum Ende der Traumreise alle MU-Proben um 2 erschwert
Golden	„Müde erhebst du dich von deinem goldenen Thron und trittst auf den Balkon in die milde Nachtluft. Tausende und Abertausende von Legionären stehen vor deinem Palast, ein jeder trägt eine Fackel. Als sie dich sehen, rufen die Legionen deinen Namen.“	Bis zum Ende der Traumreise Arroganz 5 oder +4, wenn der Held diese schlechte Eigenschaft bereits hat
Durchsichtig	„Leise klirren die Kristallbäume im Wind. Zwischen ihnen fliegen kleine gläserne Vögel hin und her. Du streckst eine transparente Hand aus und eine grün schimmernde Smaragdlibelle landet auf deinen gläsernen Fingern.“	Bis zum Ende der Traumreise die schlechte Eigenschaft Glasknochen (siehe Wege der Helden 264) oder Wundschwelle -2, falls der Held schon Glasknochen hat

Der Holzgeist

Noch sind die Helden beim Traumtümpel und versuchen, sich zu orientieren. Hat ein Held seine Waffe in der wachen Welt an den Baum verloren, hört er aus einer Baumhöhle ein vertrautes ‚Pling‘ (oder ‚Tock‘, falls er ein Wucht Waffenfreund ist). Tatsächlich ist beim Blick in die Höhle ein kurzer aber muskulöser, haarloser Humanoide aus Ebenholz auszumachen, der mit der Waffe herumfuchtelt und mit ihr immer wieder auf einen Holzblock schlägt. Der Holzgeist namens Juru-Ruba ist scheinbar nicht sehr überrascht, die Helden hier wiederzusehen. Er hat auch kein Unrechtsbewusstsein, was den Besitz der Waffe angeht. „Du hast sie mir doch gegeben!“, wird das Männchen aus dunklem Holz sagen. Der Held kann ihm etwas zum

Tausch anbieten – allerdings nur Dinge, die auch in der Geisterwelt vorhanden sind und von denen die Gruppe sich überhaupt trennen kann, wie etwa einen Trank. Kann der Held nichts anbieten, wird sich Juru-Ruba notfalls auch auf später vertrösten lassen: „Vielleicht findest du etwas Schönes, die Geisterwelt ist groß. Ruf einfach meinen Namen.“ Der Holzgeist nimmt auch Gefallen an, die andere Wesen der Geisterwelt der Gruppe schulden. Wird er vergebens gerufen, ist er beleidigt und verschwindet, um nie wiederzukehren.

Natürlich kann man auch einfach mit ihm kämpfen. Trotz aller Feindseligkeiten wird er den Helden auch dann den Weg zu Kalulong weisen. Über den Schamanen gefragt, sagt er nur: „Er ist älter als die Bäume, heißt es.“





Juru-Ruba

Waffe des Helden:

INI 8+1W6 AT 12 PA 8 TP Waffe

DK wie Waffe

LeP 40 AuP 200 MR 10 RS 3 WS 13 GS6 GW 8

Besondere Kampffregeln: Verwundbarkeit (Feuer)

Konfliktverhalten: Ist Juru-Ruba schwer verletzt (Hälfte LeP), wird er aufgeben und dem Helden seine Waffe zurückgeben.

Aber keiner hat eine Waffe verloren ...

Falls keiner der Helden eine Waffe an den Holzgeist verloren hat, schlägt Juru-Ruba mit einer Kotiate (siehe Seite 121) auf den Holzklotz ein. Die hölzerne, paddelförmige Waffe ist magisch. Wie ein Magierstab ist sie unzerbrechlich und magische Wesen können mit ihr verwundet werden. Juru-Ruba ist bereit, sie wie eine gestohlene Waffe zu tauschen.

Heilt die Königin

Beim Schweben über den Wipfeln hört die Gruppe ein leises Wispern, fast ein Zirpen: „Helft uns, helft uns!“ Schweben sie herab, sehen sie am Waldboden Ameisen, die beim Näherkommen immer größer zu werden scheinen. Erreichen die Helden Bodenhöhe, sind die Ameisen fast so groß wie sie selbst. Sie haben metallische, rot glänzende Haut und ihre Köpfe weisen menschenähnliche hellrote Gesichter auf. Sie stellen sich als die Kulbabu (sprich: Kull-Bah-Bu) vor und heißen die Helden willkommen. Jede Kulbabu spricht nur einen Halbsatz oder drei Worte aus, die von einem anderen Ameisenmenschen ergänzt werden. „Wir brauchen ... einen Heilkundigen ... unsere Königin ... ist krank!“ ist ihre Bitte an die Heldengruppe. Willigen die Helden ein, Hilfe zu leisten, müssen sie den Kulbabu tief unter die Erde durch sich windende Gänge folgen. Schließlich kommen sie in der Königinkammer an.

Die riesige Königin füllt fast die ganze Kammer aus. Ihr Oberkörper ist menschlich und nicht viel größer als ein typischer Mensch, ihr Unterleib ist fast hausgroß und leicht durchscheinend. Ebenfalls in der Kammer liegt ein riesiger Stapel Eier. Die Eier sind etwa zwei Spann lang und ebenfalls leicht transparent. In ihrem Inneren sind Föten zu erkennen, die sehr menschenähnlich wirken.

„Die Königin leidet große Schmerzen“, werden die Kulbabu erklären und in der Tat ist ihr Oberkörper schweißgebadet, während ihr Unterleib sich in Krämpfen windet. Durch eine genaue Beobachtung oder eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe +5 stellt sich heraus, dass ihr Geburtskanal durch ein sehr großes Ei verstopft ist. Auf Nachfrage erklären die Ameisenmenschen, dass sie noch nie ein so großes Ei gesehen haben. Die Königin leidet zu sehr unter Schmerzen, um Fragen der Helden zu beantworten. Wird ihr Schmerz durch Zauber

oder Heilkräuter gelindert, kann sie reden. Sie vermutet, dass das große Ei eine neue Königin enthält. Es gibt verschiedene Möglichkeiten, der Königin zu helfen.

Behandlungsmethoden

☀ **Kaiserschnitt:** Eine *Heilkunde Krankheiten*-Probe +3, um das Ei vorsichtig zu entfernen. Dann muss aber die klaffende Wunde der Königin versorgt werden: Mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe +5 oder einem BALSAM (oder anderem Heilzauber), der mindestens 14 LeP heilt. Ansonsten wird sie sterben.

☀ **Chirurgischer Eingriff:** Mit einem EXPOSAMI ist zu erkennen, dass die Lebenskraft der ungeborenen Königin so stark ist, dass sie auch außerhalb der Eihülle überleben kann. Wenn ein Held seine Klauen, Pfoten oder sogar sein Maul in den Geburtskanal steckt, kann er die Eihülle vorsichtig (FF-Probe, sonst Waffenschaden) zerdrücken oder aufreißen und die junge Königin (13 LeP) nach draußen holen. Sie ähnelt tatsächlich eher einem Säugling als einer Larve. Die Reste der Eihülle können entfernt werden oder problemlos im Körper der Königin verbleiben.

☀ **Pressen:** Mit einer *Heilkunde Seele*-Probe kann man die Königin beruhigen (-3 wenn ihre Schmerzen gestillt sind) und eine konventionelle Geburt einleiten. Dazu muss sich der Heilkundige beim Oberkörper aufhalten. Nach zwei Stunden, geteilt durch TaP*, schiebt sich das Ei langsam durch die Öffnung. Helden in Krokodil- oder Schlangengestalt können es mit ihrem Maul packen, Süßwasseroktopoden nutzen dazu am besten ihre Tentakel und Welse ihr Saugmaul. Mit einer erfolgreichen KK-Probe gelingt es, das Ei herauszuziehen. Ansonsten muss die Press-Prozedur wiederholt werden.

Dank der Ameisen

Haben Ei beziehungsweise Kind und Mutter die Geburt überstanden, sind die Kulbabu überglücklich. Sie versprechen den Helden Hilfe, wenn sie gerufen werden. Lebt das Kind und stirbt die Königin bei der Geburt, sind sie weniger euphorisch, werden aber trotzdem ihre Hilfe anbieten. Dieser Dienst ist nur einmal einsetzbar. Wird der Ruf in der realen Welt angewandt, ruft er Tausende von Ameisen herbei, die wie der Zauber KRABELNDER SCHRECKEN für 7 KR wirken. Bis zu drei Gegner werden betroffen.

Beim Tod beider Königinnen werden die Kulbabu sehr still und nachdenklich. Die Helden spüren sehr deutlich, dass sie nicht mehr erwünscht sind. Weigern sich die Helden, der Königin zu helfen, werden sie des Baus verwiesen. Den Weg zu Kalulong können die Ameisenmenschen trotzdem weisen. Über den Schamanen können sie nur sagen, dass er sehr groß ist.

Die Xo'Artal-Priesterin

Über dem Wald schwebt den Helden eine wunderschöne, nur mit Federn bekleidete Xo'Artal-Frau entgegen. Sie hat lange schwarze Haare und ockerfarbene Zeichnungen auf ihrer Haut. Mit sich trägt sie einen goldenen Stab, an dessen Ende ein stilisierter Jaguarkopf mit roten Edelsteinsplittern als Augen zu sehen ist. Es ist die Priesterin Jaxarona (sprich:



Jaxsa-Rona), die vor über 1000 Jahren verflucht wurde und seitdem in der Geisterwelt gefangen wurde. Osarax wird sie sogleich als Zauberin erkennen. Sie ist den Helden freundlich gesonnen und wird neugierig, wenn sie von ihrer Heimat Aventurien erzählen. Fragen wird sie ihrerseits gerne beantworten.

Wer bist du?

„Jaxarona, eine Zauberin aus der Stadt Tipoxatl“

Wie kommst du hierher?

„Die Khemi haben unsere Stadt angegriffen. Sie haben die Priester mit einem mächtigen Wunderwerk ihres Totengottes in die Verbannung der Geisterwelt geschickt. Ich bin die letzte Überlebende.“

Bist du ein Geist?

„Nein, mein Körper muss noch in der wachen Welt sein.“

Was weißt du über Burdu?

„Er ist der Verderber unseres Volkes.“

Wer ist Kalulong?

„Sie sagen, er sei ein Schamane. Vielleicht ist er aber auch etwas viel Mächtigeres. Aber er hält die Ordnung in diesem Teil der Geisterwelt aufrecht. Kalulong sperrt Feuergeister ein und soll sogar die Wolkengeister gezähmt haben.“

Bevor die Helden weiterreisen, wird Jaxarona sie um einen Gefallen bitten. „Findet meinen Körper. Ich spüre, dass unser Schicksal verbunden ist und ich will wieder zurück in die Welt von Fleisch und Blut.“ Sagen die Helden zu, wird sie ihnen das Geheimnis des Augensegens verraten: Wenn es soweit ist, den Segen des Jadeschädels zu empfangen, solle ein Held den Schädel hochhalten und in der Sprache der Xo'Artal sagen „Ich will dein gutes Auge!“. Dann wird er ein Kristallauge empfangen, mit dem das Unsichtbare sichtbar wird und über das sie mit ihm in Verbindung sein wird. Jaxarona wird für den Träger des Auges in den nächsten beiden Bänden der Grünen Hölle eine wichtige Rolle spielen. Zum Schluss wird Jaxarona den Helden den Weg zu Kalulongs Hütte weisen.

Das Wolkenrätsel

Mittlerweile ist die Dämmerung über die Geisterwelt hereingebrochen. Beim Überfliegen des Waldes ballen sich dichte Wolken um die Gruppe. Sie ziehen sich immer mehr zusammen, bis sie eine Art Wolkenhöhle um sie gebildet haben. Die Wände sind massiv und nicht zu durchdringen. Ein paar Minuten nachdem die Gruppe die Lage eingeschätzt hat, bilden sich zwei Gesichter aus der Wolkenwand. „Wir sind Sagana und Saaga (sprich: Sagga-Na und Sah-Ga). Hier oben ist uns immer sehr langweilig. Wenn ihr unser Rätsel lösen könnt, dann dürft ihr weiterreisen.“

Vor den Helden hebt sich eine Art massive ‚Wolkenbank‘ aus dem Boden. Auf ihr liegen acht Schädel in einer Reihe. Die vier ersten Schädel sind klein, die vier letzten Schädel sind groß. „Der Schamane Kalulong hat uns dieses Rätsel

gestellt. Hier liegen die Schädel von vier Juru neben vier Baru-Schädeln. Um das Rätsel zu lösen, muss hinterher immer ein Juru neben einem Baru ohne jede Lücke ruhen. Kalulong hat uns folgende Bedingungen gestellt: Wir dürfen genau vier Mal jeweils zwei Schädel nehmen, die nebeneinander liegen und sie dann vorne oder hinten an die Reihe anlegen oder aber in eine Lücke bewegen. Die Schädel müssen immer in einer Linie liegen. Nach dem vierten Zug muss das Rätsel gelöst sein.“

Das Rätsel wird am besten mit echten Gegenständen gespielt. Wenn Sie gerade keine acht unterschiedlich großen Schädel zur Hand haben, geht es auch mit Schachfiguren (vier Bauern und vier großen Figuren), Knöpfen, Würfeln oder zusammengeknüllten Papierkugeln.

Die Lösung



Das ist die Ausgangsposition. Nun werden der zweite und der dritte Schädel an das Ende gestellt.



Im nächsten Schritt werden der fünfte und der sechste Schädel in die Lücke gestellt.



Anschließend werden der achte und neunte Schädel nach dem Vierten platziert.



Zum Schluss müssen die ersten beiden Schädel in die letzte Lücke gestellt werden.



Falls die Gruppe nach einigen Minuten Rätseln frustriert ist oder generell nicht rätselfreudig ist, können Sie für jeden Schritt eine KL-Probe von einem von der Gruppe ausgewählten Spieler fordern. Gelingt sie, bewegen Sie die Schädel in die nächste Position. Sagana und Saaga sind keine Hilfe, als Wolkenwesen begreifen sie das Konzept von festen Dingen nur unvollständig.

Ist das Rätsel gelöst, öffnen sich die Wolken wieder und das Wolkendoppelwesen ist erfreut. „Ihr habt Kalulongs Rätsel





gelöst. Jetzt müssen wir nicht mehr auf den alten Schamanen hören und können regnen, wo wir wollen. Ruft Sagana und Saaga, wenn ihr Hilfe braucht.“ Dieser Dienst ist nur einmal einsetzbar. Werden Sagana und Saaga in der realen Welt gerufen, zieht sich innerhalb von 1W6 x 10 Minuten der Himmel zu und sintflutartige Regenfälle setzen für 1W3 Stunden lang ein.

Wo Kalulong lebt, wissen sie auch: „In einem Erdloch im Norden.“ Den Weg zeigen sie den Helden gerne.

Die Mondmenschen

Eine dichte Wolkendecke hat sich über dem Wald gebildet. Der Vollmond ist aber mittlerweile aufgegangen und sein Schein strahlt durch die Wolken. Eh die Gruppe sich versieht, seilt sich pro Held eine silbrig leuchtende, menschenähnliche Gestalt vom Himmel herab. Barsch fordern sie im Namen des Mondes eine Seele für freie Passage. Wird ihnen das verweigert, greifen sie an. Besiegen die Helden die Mondkrieger, können sie bei einem der Gegner einen Anhänger in Krokodilform finden. Dies ist die Seele des Fremden, den sie im Wald gefunden haben. Nach dem Sieg über die Mondmenschen reißt die Wolkendecke auf.



Mondkrieger

Mondspeer:

INI 11+1W6 AT 18 PA 9 TP 1W6+5 DK 5

Mondstrahl:

INI 11+1W6 FK 18

LeP 42 AuP 45 MR 6 RS 0 WS 10 GS 6 GW 10

Besondere Kampfregele: Aufmerksamkeit, Eisern, Mondlicht: Ein Mondkrieger kann sich als Aktion genau eine Kampf- runde lang unsichtbar machen

Konfliktverhalten: Ist ein Mondkrieger schwer verletzt (LeP unter 10), wird er die Flucht ergreifen.



Der suchende Mond

Beim Weiterreisen bemerken die Helden mit einer *Sin- nenschärfe*-Probe Folgendes: Der Mond hat sich kurzzeitig verdunkelt. Wie über ein riesiges Auge schiebt sich ein gi- gantisches Augenlid über den Mond. Dieses Himmelsauge zwinkert noch zweimal, dann wird es weit aufgerissen und ein heller Lichtstrahl schießt daraus hervor.

Eifrig sucht er den Wald ab und kommt dabei immer schneller auf die Helden zu. Alle *Verstecken*-Proben der Hel- den sind um 7 erschwert, dem rasend schnellen Licht kann man nur mit *Schwimmen*- oder *Fliegen*-Proben +5 auswei- chen. Alle diese Proben sind für *mondsüchtige* Helden um 3 weitere Punkte erschwert. Wer sich erfolgreich versteckt hat, kann nicht mehr erfasst werden, wer durch *Fliegen* oder *Schwimmen* ausgewichen ist, muss dies in der nächsten KR erneut tun.

Bei wem die Probe am schlechtesten misslingt (immer nur eine Person) wird vom Strahl erfasst und erstarrt wie ge- bannt. Langsam beginnt die Haut des Erfassten zu schmel- zen und wie Fett aus einem Spanferkel zu triefen – allerdings

tropft sie nicht nach unten sondern fliegt nach oben, zum Mondaugen. Dieser schmerzhaftige Vorgang dauert drei Run- den, pro Runde erleidet der Held 1W6 SP (und den doppel- ten Wert als AU-Abzug), kann sich aber mit einer KK-Probe aus dem Bannstrahl befreien (jede Runde ist ein erneuter Versuch möglich). RS und BE sinken in jeder Runde um ein Drittel, bis die Haut vollständig abgeschmolzen ist. Nun be- ginnen Fleisch und Organe des im Lichtstrahl Gefangenen zu schmelzen, was 2W6 SP pro Runde (und den doppelten Abzug in AU-Punkten) verursacht. Nach drei Runden sind nur noch die Knochen übrig. In der Geisterwelt bedeutet dies aber nicht zwangsläufig den Tod: Der Held stirbt erst, wenn seine LeP tatsächlich unter Null sinken. Denn die Schmelzwirkung des Strahls geht weiter und wird nach und nach die Knochen des Unglücklichen auflösen. Drei Runden lang erleidet der Gefangene 1W20 SP, dann sind selbst seine Knochen verschwunden. Solcherart Unglückliche erwachen zwar körperlich, ihr Geist bleibt aber in der Gefangenschaft des Mondgeistes der Geisterwelt. Das ist auch Irano, dem Fremden aus dem Wald, passiert. Der Strahl bricht ab, wenn er drei Runden lang nichts einfängt oder einen Traumrei- senden ganz absorbiert hat. Wer ganz absorbiert wurde, ist in der Gefangenschaft des Mondgeistes und muss auf einer erneuten Traumreise befreit werden. Falls Sie ihren Helden keine Mondexpedition in der Geisterwelt zumuten wollen, kann Kalulong sicher auch helfen.

Teilweise „abgetragene“ Helden sind immer noch am Le- ben und bis auf ihr Aussehen ändert sich nicht viel. Voll- ständig skelettierte Traumreisende verlieren 3 Punkte KO und KK, steigern aber auch GE und FF um 3 (bis zum Erwachen). Die Knochen von Helden mit dem Nachteil Glasknochen sind in der Geisterwelt tatsächlich transpa- rent. Für jede Runde, in der ein Skelett im Mondstrahl ge- fangen war, werden die maximalen LeP bis zum Ende der Traumreise um ein Drittel reduziert. Fliegt ein Held in den Lichtstrahl, um einen Gefährten abzuschirmen, kann der Beschattete problemlos entkommen. Dafür ist sein Retter gefangen.

Rufen die Helden Sagana und Saaga zu Hilfe, erschei- nen sie sofort, schieben sich vor den Mond und halten den Strahl auf. Den Wolkenwesen geschieht dabei nichts. Der Holzgeist Juru-Ruba kann auch gerufen werden und wird in diesem Fall von den Mondstrahlen absorbiert, der Waffe des Helden geschieht nichts. Die Kulbabu können ihnen hier nicht helfen.

Das Ziel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Bäume sind entlang des Weges immer riesiger geworden und bilden ein undurchdringliches Di- ckicht. Dann geben sie den Blick frei auf eine Lich- tung mit einem gewaltigen Loch im Waldboden. Um das Loch herum liegt eine gewaltige Schlange mit zwei Köpfen.



Mit einer erfolgreichen KL-Probe+7 fällt auf, dass die Umriss der Öffnung dem Grundriss des Gondababs ähneln. Tatsächlich ist die Höhle eine Art Negativabdruck des Baumes. Die Schlange ist wachsam und greift jeden Helden an, der sich der Höhle nähert.

Zweiköpfige Traumschlange

Biss:

INI 8+1W6 AT 12 PA 7 TP 2W6+1(+Gift)

DK N

LeP 60 AuP 100 MR 9 RS 4 WS 10 GS 6 GW 11

Besondere Kampfregelein: 2 Aktionen pro KR, eine für jeden Kopf, großer Gegner, Niederwerfen, Umschlingen

Konfliktverhalten: Die Schlange kämpft bis zum Tod. Als Verkörperung der Alpträume kann sie ohnehin nur für kurze Zeit sterben.

* Verursacht der Biss SP, kommt zusätzlich das Gift der Traumschlange zum Tragen. Stufe: 10, Wirkung: MU -1W6/-1, alle Ängste +1W6/+1, Schlaflosigkeit für 1W6/1W3 Tage (*Selbstbeherrschung*-Probe um nicht sofort aufzuwachen), sinkt MU auf 0 wacht man sofort auf, Beginn: sofort, Dauer: MU und Ängste regenerieren sich bei jedem Nachtschlaf um einen Punkt

Rufen die Helden die Einwohner der Geisterwelt zu Hilfe, wird der Gerufene nach 1W6 Runden eintreffen.

☀ Die Kulbabu schwärmen ameisen groß über die Schlange und beginnen sie abzunagen: Pro Runde erleidet sie 1W6 SP und es besteht eine Chance von 50%, dass sie vor Jucken und Schmerzen eine Aktion verliert.

☀ Sagana und Saaga hüllen die Schlange ein und vernebeln ihr die Sicht (-4 auf AT und PA, -8 auf INI).

Nach dem Sieg über die Schlange können die Helden in den Schacht hinabschwimmen beziehungsweise -fliegen. Dabei wird immer klarer, dass der Gondabab haargenau in die Höhle passen würde. Auf dem Grund finden sie eine Hütte, die der Hütte von Kurrpa, der Schamanin, täuschend ähnlich sieht.

Im Inneren sitzt ein dicker Mann mit dunkler Haut im Schneidersitz. Er ist der Schamane Kalulong, der die Helden gleich etwas unwirsch begrüßt: „Hat meine Frau euch geschickt? Ich kenne die Antwort, euch sage ich sie aber garantiert nicht.“ Es gibt verschiedene Möglichkeiten, ihn umzustimmen. Ihn zu überreden ist sehr schwierig, ihn an seinem Stolz zu packen und zu überlisten ist immerhin möglich. Natürlich redet er auch, wenn er niedergerungen und in den Schwitzkasten genommen wird. Die Geister des Waldes können auch hier zu Hilfe gerufen werden. Näheres zu allen Möglichkeiten untenstehend.

☀ Überzeugen: Natürlich kann Kalulong auch mit Worten besiegt werden. Ihn zu *überzeugen* ist schwierig (offene Probe, insgesamt müssen 20 TaP* angesammelt werden). Für den alten Schamanen zählen vor allem die Erlebnisse der Gruppe in der Geisterwelt. Pro Erlebnis oder Heldentat ist eine *Überzeugen*-Probe möglich. Aber nicht alle Taten gelten gleich viel in den Augen des Schamanen. Siehe untenstehende Tabelle.

☀ Überreden: Wird Kalulong's Stolz geweckt und preisen die Helden seine Weisheit sowie seine Taten, ist ein *Überreden* möglich. Alternativ kann er gereizt werden, indem seine Weisheit und Macht in Frage gestellt werden, bis er mit der Antwort herausplatzt. Auch hier müssen 20 TaP* mit einer offenen Probe gesammelt werden.

☀ Werden die Kulbabu zu Hilfe gerufen, schwärmen sie in Ameisengröße über Kalulong aus und beginnen, ihn zu kitzeln. Das hält der Alte nicht sehr lange aus und sehr bald gibt er auf.

☀ Von Sagana und Saaga ist zunächst einmal nicht viel zu bemerken, wenn sie gerufen werden – bis man den prasselnden Regen hört. Ganz langsam wird sich die Hütte des Schamanen mit Wasser füllen, bis er schließlich einwilligt.

☀ Kalulong kann auch einfach niedergerungen und im Schwitzkasten gehalten werden, bis er nach drei KR aufgibt.

Heldentat	Modifikator	Kommentar von Kalulong
Dem Fischmonster entkommen	+2	„Verkrochen wie ein Wurm! Das machen also Helden aus in eurer Welt?“
Das Fischmonster angegriffen	0	„Ihr seid Narren. Aber ihr seid noch am Leben.“
Alpträume im Bauch des Fischmonsters besiegt	-2	„Der Mutige überwindet seine Angst.“
Traumblasen zum Platzen gebracht	+2	„Ihr Narren! Die Neugier wird noch einmal euer Tod sein.“
Den Holzgeist besiegt	0	„Pah. Juru-Ruba ist ein Kindskopf. Den kann auch ein Kindskopf besiegen.“
Den Kulbabu geholfen	-4	„Heiler sind mächtig. Barmherzige Heiler sind nötig.“
Das Wolkenrätsel gelöst	0	„Ihr seid schlau. Aber die Wolken können jetzt überall regnen, nachdem sie mein Rätsel gelöst haben.“
Die Mondmenschen besiegt	0	„Ach, vom Mond oder aus der wachen Welt – ihr Krieger seid doch alle gleich.“
Die Traumschlange besiegt	-2	„Ihr seid mächtig, das muss ich eingestehen.“





Kalulong

Ringen:

INI 8+1W6 AT 12 PA 10 TP 1W6 (A) DK N

LeP 50 AuP 80 AsP 70 MR 13 RS 0 WS 6 GS 7

GW 5

Besondere Kampfregeln: Auf einen ehrlichen Ringkampf wird sich auch der alte Schamane einlassen. Wenden die Helden Magie an oder nutzen sie Waffengewalt, wehrt er sich auch mit seinen Zaubern.

Zauber: ATEMNOT 12, AXCELERATUS 9, BAND UND FESSEL 10, BÖSER BLICK 17, GROSSE VERWIRRUNG 14, NEBELLEIB 10, STILLSTAND 12

Die Antwort

„Na gut, die Antwort lautet: Das Leben ist nur ein Traum, aus dem niemand erwacht. Zufrieden?“ Bevor die Helden antworten können, wird ihnen schwarz vor Augen.

Das Erwachen

Die Helden erwachen in der Hütte der Schamanin. Sie erhalten ihre Belohnung, wenn sie die Antwort nennen. „Ein Traum, aus dem niemand erwacht? Mein Mann hat gut reden in seiner Baumhöhle. Der kennt doch nichts vom Leben, in seiner Geisterwelt. Nehmt euch einen Zahn vom mächtigen Jadeschädel.“

Danach können die Helden den Gondabab verlassen und gut gerüstet ihre Reise fortsetzen.

Der Segen des Jadeschädels

Der Segen des Jadeschädels besteht aus seinen Zähnen, die problemlos gezogen werden können. Jeder Held darf sich einen Zahn nehmen, von denen jeder unterschiedliche Kräfte verleiht:

☼ **Eckzahn:** Ein Eckzahn des Jadeschädels ist ein magischer Wetzstein, der Klängen und Stichwaffen schärfer macht. Eine mit ihm geschärfte Waffe (auch die Spitzen von Armbrustbolzen und Pfeilen, aber immer nur eine Waffe gleichzeitig), verursacht im nächsten Kampf 1 TP mehr. Das gilt auch für Mindorium-Waffen, die in den folgenden Abenteuern noch eine Rolle spielen. Wer damit eine Waffe schärft, die ihm nicht gehört, schneidet sich automatisch in den Finger (1W3 SP, alle FF-Proben für einen Tag um 2 erschwert). Schärft ein anderer als der Besitzer damit eine Waffe, bröckelt der Zahn und kann nur noch dreimal eingesetzt werden.

☼ **Ein Schneidezahn** wird in das eigene Gebiss eingesetzt (der Originalzahn kann mit einer *Heilkunde Wunden*-Probe entfernt werden). Er erleichtert das Sprechen jeder fremden Sprache: Alle Sprachen gelten, als ob sie zur gleichen Sprachfamilie gehören wie die Muttersprache des Helden. Außerdem kann der Träger des Zahns jede erlernte Sprache akzentfrei sprechen (aber darum nicht zwingend fließend).

☼ **Backenzahn:** Wird ein Backenzahn des Jadeschädels als Amulett getragen, erhält der Träger Astrale Regeneration

I. Besitzt er diesen Vorteil, wird die Regeneration auf die nächsthöhere Stufe gesetzt. Selbst Astrale Regeneration III wird um einen Punkt verbessert. Nichtmagier erhöhen mit dem Amulett ihre Magieresistenz um 3.

☼ **Kristallauge** (nur wenn die Xo'Artal-Priesterin das Geheimnis verraten hat): Das durchsichtige Kristallauge kann vor das eigene Auge gehalten werden, um getarnte und unsichtbare Dinge zu sehen. *Sinnenschärfe*-, *Fahrtensuchen* und ähnliche Proben sind um 3 erleichtert. Unsichtbare Dinge und Wesen sind bei einer erfolgreichen Intuition-Probe (erschwert nach Meisterentscheid je nach Güte des Zaubers) als unscharfe Schemen zu erkennen.

Diebstahl des Schädels

Nehmen sich die Helden den Schädel, wird Kurrpa sich nicht widersetzen. In der Tat ist der Jadeschädel ein mächtiges Artefakt, der dem Besitzer das Wirken des Zaubers TRAUMGESTALT ermöglicht (gelingt immer, AsP-Kosten werden als halbe LeP abgezogen). Zudem können Zähne weiter ‚gerennt‘ werden, da sie innerhalb von 1W6 Tagen nachwachsen (die Wirkung mehrerer Zähne addiert sich nicht). Allerdings zieht sich die Kopfhaut des Schädelträgers immer weiter zusammen, bis er selbst fast wie ein Schädel aussieht. Nach einer Woche im Besitz des Schädels zählt er als *Unansehnlich*, nach einem Monat erleidet er den Nachteil *Widerwärtiges Aussehen*. Nach etwa sechs Wochen trocknen die Augen ein und der Schädelträger erblindet. Nach zwei Monaten verliert er täglich einen Punkt KO, bis er stirbt. Ein Ende dieses Prozesses ist nur durch ein göttliches Wunder oder die Rückgabe des Schädels zu erreichen – ob er rückgängig gemacht werden kann, überlassen wir Ihnen.

Der Fremde

Bringen die Helden die Seele des Fremden aus der Geisterwelt zurück, wird er ihnen sehr dankbar sein. Seine Werte und seine wirkliche Herkunft möchten wir dem Spielleiter zu freien Verfügung als Meisterfigur oder Ersatzhelden überlassen. Für weitere Uthuria-Abenteuer spielt er keine Rolle mehr.

Der Lohn der Mühen

Wer die Traumreise bestanden hat, erhält pauschal **400 AP**. Außerdem erhalten die Helden **zwei Spezielle Erfahrungen**, die für traumtypische Talente wie *Heilkunde: Seele*, *Schwimmen* oder *Fliegen*, aber auch zum Senken von in der Geisterwelt herausgeforderten schlechten Eigenschaften genutzt werden können. Dem Fremden seine Seele wiederzugeben gibt noch einmal 50 AP. Pro Szene in der Geisterwelt können Sie noch einmal 10 bis 30 AP geben, je nachdem wie schwierig es für die Helden war und wie gut sie die Schwierigkeit gemeistert haben.



Kapitel V – Der Wächter der Wege

In diesem finalen Kapitel durchqueren die Helden das Tocatepetl-Gebirge durch einen unterirdischen Fluss. Unterwegs kommt es zur Konfrontation mit einem *Guereni*, einem mystischen weißen Gorilla. Schließlich erreichen sie das Reich der Xo'Artal auf der anderen Seite der Berge.

Die Pforte im Berg

Die Helden haben sich seit der Besteigung des Gondabab und dem Verlassen der Juru-Baru über den alten Handelsweg in Richtung des unterirdischen Flusses vorgearbeitet. Auf dem Weg können Sie beliebige Begegnungen und Zwischenszenarien platzieren. Im Folgenden stoßen die Helden auf den versperrten Eingang zum Fluss im Berg, den sie mithilfe der Entschlüsselung rätselhafter Glyphen öffnen können.

Ankunft

Schon aus der Entfernung verdeutlichen sich die Hinweise auf den Eingang:

- ☀ Einige Flussläufe führen über mehrere Meilen durch den leicht abfallenden Dschungel und aus dem Vorgebirge heraus interessanterweise auf das Gebirge zu. Sie vereinen sich zu einem Fluss, der letztlich durch den Berg hindurchfließen wird.
- ☀ Kontakt zu den Owangi-Stämmen der Umgebung zeigt, dass sie das Gebiet meiden. Sie hängen dem Aberglauben an, dass die Xo'Artal dort einen Eingang zu ihrem ‚Unterweltreich‘ im Berg haben, aus dem sie hervorkommen, um Sklaven zu jagen. Tatsächlich nutzen die Xo'Artal den unterirdischen Fluss, um in ihr Reich jenseits der Berge zu gelangen. Auch Osarax hat von solch einem Tor zum Xo'Artal-Reich bereits gehört.
- ☀ Warnende Fetische und Zeichen, die von den Xo'Artal stammen (*Sagen/Legenden-Probe +5*), sind entlang der Flussufer aufgestellt, um die abergläubischen Wilden abzuschrecken.
- ☀ Spuren einer Gruppe von Menschen, die Boote bei sich trugen, sind zu finden und können verfolgt werden (*Fährten-suchen-Probe*).
- ☀ In unmittelbarer Nähe liegt ein Geruch von Verwesung in der Luft (*Sinnenschärfe-Probe*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Pfad öffnet sich auf eine neblige Lichtung. Vor einer gewaltigen Felswand fließen die Flüsse zu einem See zusammen, an dessen Ufer ihr ein großes, behäbiges Wesen mit einer rüsselartigen Schnauze erblickt, das die Leichen eines Dutzends Menschen beschnüffelt und mit hässlichen Lauten das Aas verteilt. In der Felswand im See öffnet sich ein Höhleneingang, um den ein riesiges Affenmaul mit Reißzähnen aus dem Fels gehauen wurde.

Die toten Xo'Artal-Krieger wollten mit gefangenen Sklaven über den unterirdischen Fluss zurück in ihre Heimat. Ihnen wurde jedoch ein bluthungriger *Guereni*, ein monströser weißer Gorilla (siehe Seite 95), zum Verhängnis. Er tötete sie allesamt und soff das Blut ihrer besten Krieger. Bevor die Helden nähere Untersuchungen anstellen können, müssen sie aber ein Riesengürteltier (**An fremden Gestaden 148**) loswerden, das vom Aasgeruch angelockt wurde und die Helden als Konkurrenten sieht. Der Nebel auf der Lichtung erschwert Fernkampf-Angriffe um 4.

Riesengürteltier

Klauen:

INI 8+1W6 AT 10 PA 8 TP 1W6+6 DK HN

Schwanz:

INI 8+1W6 AT 12 PA 8 TP 1W6+8 DK NS

Überrennen:

INI 8+1W6 AT 11 PA 8 TP 3W6+2 DK NS

LeP 60 AuP 80 RS 6 WS 10 GS 6 GW 13

MR 10/12

Beute: 120 Rationen Fleisch

Besondere Kampfgregeln: sehr großer Gegner

Konfliktverhalten: Das Riesengürteltier ist bereit, seine Beute zu verteidigen und droht zunächst jedem, der sich bis auf 10 Schritt heranwagt. Verbleibt ein Held länger als 10 KR in diesem Radius, greift es an und kämpft bis zum Tod.





☠ Da das Biest fürchterlich dumm ist, können findige Helden es durch Ablenkungsmanöver weglocken, indem sie beispielsweise in seinem Rücken eine der Leichen in den Dschungel ziehen, der es dann folgt.

☠ Das Biest beginnt die Helden mit Leichenteilen zu bewerfen, was eine Totenangstprobe nötig machen kann, und vielleicht hat einer der Krieger ja auch noch ein Giftpulver bei sich, das die Helden dabei treffen kann.

Nachdem das Gürteltier besiegt oder abgelenkt ist, können die Helden folgende Entdeckungen machen:

☠ Bei den Toten handelt es sich um gefallene Krieger der Xo'Artal.

☠ Unter den Toten sind auch gefesselte Owangi, offenbar Sklaven.

☠ *Heilkunde Wunden (+5) / Anatomie-Probe*: Die Toten haben schwere Brüche und zertrümmerte Leiber. Etwas sehr Starkes muss sie getötet haben. Sie sind bereits seit einigen Tagen tot. Zwei der Krieger sind blutleer und haben große Bisswunden am Leib, ein sehr stark wirkender Owangi ebenfalls.

☠ Die Bewaffnung ist teils zerstört, jedoch können die Helden W3 Holzschilde, Keulen und Kurzschwerter sowie ein Schwert finden. Ein uthurischer Hartholzpanzer und ein stählerner Brustpanzer könnten einem muskulösen Aventurier passen. (siehe Seite 124)

☠ Zwei lange Einbäume mit Platz für jeweils 8 Personen liegen am Ufer des Sees, ebenso einige Ruder sowie ein

Taiaha-Paddelspeer (siehe Seite 122). Die stabilen Boote haben 50 Strukturpunkte, Härte 4 und Struktur 10.

☠ Mehrere Zuflüsse, aber auch Wasserfälle von Gebirgsbächen, fließen und ergießen sich in den See. Der Strömung nach zu urteilen (*Wildnisleben*-Probe) fließt das Wasser beim großen Affenmaul in den Berg hinein ab.

☠ Dieser Eingang zum unterirdischen Fluss befindet sich mitten im See, ist aber an der Oberfläche durch dicke Mauern geschlossen. Unter Wasser verhindert ein robustes Gitter ein Eindringen. Die Strömung ist sehr stark. Misslingt eine *Schwimmen*-Probe, beginnt der Held zu ertrinken (siehe **Wege des Schwerts 140**)

Die Steinwand hat 120 Strukturpunkte, Härte 20 und Struktur 15. Das Gitter hat 90 Strukturpunkte, Härte 22 und Struktur 14. Dieses Hindernis ist damit kaum zu knacken, die Helden können im nächsten Abschnitt jedoch einen Öffnungsmechanismus finden.

☠ Über dem Affenmaul-Abfluss befinden sich 13 einen halben Schritt im Quadrat messende Pfeilglyphen (siehe unten).

☠ In der Felswand neben dem See befindet sich ein verborgener, schmaler Zugang zu einem Pfad im Fels, zu dem von den Leichen her blutige Spuren führen, da ein Verwundeter Xo'Artal sich in diese Richtung geschleppt hat. Der Zugang ist vom Affenmaul aus leicht zu entdecken, ansonsten ist eine *Sinnenschärfe*-Probe oder eine *Fahrtensuchen*-Probe nötig, um ihn zu entdecken. Er ist von den Xo'Artal mit aufgeschichteten Tierknochen ‚geschmückt‘ worden, um abergläubische Wilde abzuschrecken.



Das Rätsel der Pfeilglyphen

Über den Zugang im Fels kann man ein kleines Labyrinth betreten. Die 13 Glyphen über dem Affenmaul sind verschlüsselte Wegbeschreibungen und Warnungen, die von den Xo'Artal angebracht wurden, um ihren eigenen Leuten den gefahrlosesten Weg durch dieses Labyrinth und zum Öffnungsmechanismus für das Affenmaul anzuzeigen. Die Augen der reliefartigen Fratzen deuten dabei wie Pfeile in verschiedene Richtungen, die Symbole hingegen weisen auf Gefahren und Fallen hin.

Händigen Sie den Helden das Bild A auf Seite 88 aus. Wenn Sie die Deutung der Glyphen mit Proben unterstützen möchten, können Sie auf Klugheit oder Intuition würfeln lassen.

Mit Fallen gespickt

Der Pfad im Fels ist von den Xo'Artal mit Fallen versehen worden. Wann immer ein Held vom unten beschriebenen Weg abweicht, können Sie eine der folgenden Fallen mit 1W6 auswürfeln oder wählen, mit der er konfrontiert wird. Die Zuschläge geben die Erschwernis an für eine Entdeckung durch eine *Sinnenschärfe*-Probe, für ein *Ausweichen* bei misslungener Probe sowie für eine *Schlösser Knacken*- oder *Mechanik*-Probe zum Entschärfen. Hinter den Fallen können Sie den Weg in

einer Sackgasse enden oder wieder aus anderer Richtung auf den richtigen Pfad zurückführen lassen.

1-2: Grubenfalle (Entdeckung +4, Ausweichen +6, Entschärfen –; 3W+3 SP Sturzschaden): Mit Laub ist eine Grube verdeckt, auf deren 3 Schritt tieferen Boden angespitzte Holzpfähle angebracht sind.

3-4: Giftpfeile (Entdeckung +7, Ausweichen +4, Entschärfen +4; 1W+1 TP; bei Schaden zusätzlich Borunga (siehe Seite 126)): Ein oder mehrere unauffällige Löcher in der Wand verschießen vergiftete Pfeile.

5: Klingenfalle (Entdeckung +5, Ausweichen +5, Entschärfen +6; zweimal 1W+5 TP): In Kopfhöhe und Knöchelhöhe des Ganges befinden sich waagrechte Spalten, in denen sich Klingen verbergen, die durch eine Druckplatte ausgelöst werden.

6: Höhleneinsturz (Entdeckung +8, Ausweichen +2, Entschärfen +2; 4W TP): Eine kleine leere Höhle, deren Eingang durch Schlingpflanzen verborgen ist. Eine davon ist so angebracht, dass sie bei Bewegung Felsbrocken über dem Höhleneingang auf die erste Person fallen lässt, welche die Höhle betritt und dabei die Schlinge mitbewegt.



Auf dem rechten Pfad

Die folgende Auflistung beschreibt die Gabelungen und Gefahren des Weges (der durch die Glyphen angezeigte korrekte Weg ist jeweils fettgedruckt). Folgt man den Blutspuren des Verwundeten (je Gabelung eine *Sinneschärfe*- und *Fahrtensuchen*-Probe +2), können diese ebenfalls den richtigen Weg weisen, warnen jedoch nicht vor den Fallen. Der felsige Boden ist mit Laub bedeckt, der Nebel um den See zieht sich auch bis in den Felsspalt hinein.

- ☼ 1. *Gabelung* (links, **geradeaus**). Der Weg ist nach oben hin offen. Die Felswände an den Seiten sind 4 Schritt hoch.
- ☼ 2. *Gabelung* (links, **rechts**)
- ☼ *Klingenfalle* (**fliegende Sphinx**): Mit einer gelungenen *Sinneschärfe*-Probe +3 findet man den verrottenden Fuß eines Xo'Artal unter dem Laub. Dahinter ist eine *Klingenfalle* (siehe oben) verborgen, die aber nur in Fußhöhe angebracht ist. Ist man durch den Fund des Fußes oder die entsprechende Glyphe auf einen plötzlichen Sprung vorbereitet, kann man der Falle mit einem *Ausweichen* ohne Erschwernis entgehen.
- ☼ 3. *Gabelung* (links, rechts, **geradeaus**)
- ☼ 4. *Gabelung* (geradeaus, **rechts**)
- ☼ *Hebel* (**uthurische Rose / Schädel**): Der Weg endet vor einem Fels. Ein aus dem Boden ragender Holzstab von einem Schritt Höhe mit einem Totenschädel als Knauf lässt sich der Rille im Boden nach zu urteilen nach links oder rechts verstellen. Links öffnet der Hebel durch einen Mechanismus die Wand und gibt den Zugang zu einer Höhle frei. Von da an führt der Weg durch dunkle Höhlen weiter. Rechts hingegen wird ein *Giftpfeil* (siehe oben) auf den Held am Hebel verschossen.
- ☼ 5. *Gabelung* (links, geradeaus, **rechts**)
- ☼ 6. *Gabelung* (rechts, **links**)
- ☼ *Flugechsenest* (**Augen / Erdnüsse**): Eine Höhle, von deren Stirnende und Decke durch große Spalten Licht einströmt. Sie wird schon lange von Flugechsen als Gelege genutzt. Zurzeit sind die Eltern zwar abwesend, ihre Brut begutachtet die Ankömmlinge aber neugierig. Bald beginnt sie sogar erstaunlich laut zu kreischen, was binnen 1W6+3 KR die kreisende Mutter anlockt, die sich im Sturzflug auf die Helden wirft. Eine erfolgreiche *Tierkunde*-Probe verrät, dass die Kleinen Hunger haben. Füttert man sie, beruhigen sie sich.



Flugechse

Biss/Klauen:

INI 8+1W6 AT 6/11* PA 3 TP 1W6+3 DK H
 LeP 35 AuP 80 MR 6 RS 1 WS 7 GS 1 GW 8
Beute: 20 Rationen Fleisch (ungenießbar), Haut der Schwingen (zähes Leder, teuer)

Besondere Kampfgelge: Sturzflug

Konfliktverhalten: Die Flugechse verteidigt ihr Gelege bis zum Ende. Sie stürzt sich per *Sturzflug* auf einen Helden und kämpft am Boden weiter.

*) Sturzflugangriff



☠ Es handelt sich um eine kleine Flugechsenkolonie mit W6+3 erwachsenen Tieren, die in Felsspalten an der Decke schlafen oder auch aufmerksam wachen (*Hinterhalt* möglich).

- ☼ 7. *Gabelung* (**geradeaus**, links)
- ☼ 8. *Gabelung* (geradeaus, **rechts**)
- ☼ 9. *Gabelung* (rechts, **links**). Man betritt einen Pfad hinter einem der Wasserfälle, die sich in den See ergießen.
- ☼ *Öffnungsmechanismus* (**Hand mit Stein / oberste der drei Öffnungen**): Die Helden befinden sich hinter einem Wasserfall in 5 Schritt Höhe auf einem schmalen, nassen Felssims. Am 7 Schritt entfernten Ende des Sims sind drei übereinanderliegende, etwa faustgroße Löcher im Fels. Davor liegt ein toter Xo'Artal-Krieger (zu dem der vorher gefundene Fuß gehört). Er entkam dem Kampf schwer verwundet und schleppte sich durch die Fallen bis zum Schließmechanismus, durch den er den Guereni wieder einsperrte. Die Helden müssen zum Öffnen einen Gegenstand wie einen Stein in das oberste Loch fallen lassen; auch ein Hineingreifen und Auslösen eines Hebels im Inneren ist mit gelungener *Körperbeherrschung*-Probe möglich. Wählt man ein anderes Loch, kippt der Sims ab und der Held fällt ins Wasser: 3W6 SP, danach sind solange *Schwimmen*-Proben +4 nötig, bis die erste gelingt, um sich aus den Fluten des Wasserfalls zu befreien; Misslingen führt je Probe zu 1W6+2 SP(A). Nach dem Steinwurf ins richtige Loch hören die Helden über das Donnern des Wasserfalles hinweg, wie gewaltige Steinmassen in Bewegung gesetzt werden. Das Affenmaul öffnet sich und gibt den Weg zum untererischen Fluss frei.

Fels und Wasser

Auf dem Fluss müssen die Helden abermals anhand des nun veränderten Rätsels der Pfeilglyphen manövrieren und mit verschiedenen Gefahren fertig werden. Am Ende der Fahrt erreichen sie einen im Berg gelegenen See und einen gewaltigen Tempel einer ausgestorbenen Rasse.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr rudert zum nun geöffneten Höhleneingang. Euer Boot gleitet in das riesige Affenmaul. Die Wasserreflexionen in der Höhle wirken, als würde der Fluss euch gurgelnd herunterschlucken wollen. Wie auf dieses Stichwort hin nimmt die Strömung an Fahrt zu.





Durch die Verschiebung der Felswand hinter den Glyphen befinden sich die gemalten Pupillen jetzt an anderer Position. Auch die übrigen Zeichen haben subtile Änderungen erfahren. Helden, die gezielt auf die Glyphen achten oder beim Einfahren eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 bestehen, bemerken dies und erhalten Bild B (Seite 88).

Der verborgene Fluss

Der Fluss nimmt an Strömungsgeschwindigkeit zu und schon hinter der ersten Biegung nach 50 Schritt wird es dunkel.

Auf Abwegen

Auch diesmal können Sie beim Abweichen vom unten beschriebenen Weg wählen oder mit 1W6 auswürfeln, in welche Gefahren die Helden geraten.

1-3: *Niedriger Fels*: Überraschend wird die Decke so niedrig, dass man von Bord gestoßen werden kann. Wer vorbereitet ist, dem genügt eine *Körperbeherrschung*-Probe, um dem zu entgehen, für alle anderen ist die Probe um 8 Punkte erschwert. Misslingen führt zu 1W+2 TP, bei einer 1 oder 2 auf dem W6 geht der Held über Bord und muss *Schwimmen*-Proben ablegen, bis die erste gelingt oder jemand den Gestürzten ins Boot holt. Misslingen der Proben führt zu je 1W6+2 SP(A).

4: *Stromschnellen*: Der Lenker des Bootes legt eine *Boote Fahren*-Probe +3 ab, deren TaP* die *Körperbeherrschung*-Proben +4 aller Insassen erleichtern. Bei Misslingen wird man aus dem Boot geschleudert, was zu 2W6 SP führt und anschließend *Schwimmen*-Proben +3 bis zum Gelingen der ersten erfordert, um sich aus den Fluten zu befreien; Misslingen führt je zu 1W+3 SP(A). Das Boot erleidet 1W6-1/1W6+3 TP* Strukturschaden (je nachdem, ob die *Boote Fahren*-Probe gelungen ist).

5: *Wasserfall*: dito, jedoch alle Erschwernisse verdoppelt und 1W6+3/2W6+2 TP* Strukturschaden.

6: *Flussungetüm*: Ein 5 Schritt großer Nagebarsch (siehe unten) wird auf das Boot aufmerksam und versucht es zum Kentern zu bringen und herausfallende Helden zu fressen.

Nagebarsch

Rammstoß:

INI 7+1W6 AT 12 PA 0 TP 1W+2* DK H

Biss: INI 10+1W6 AT 10 PA 0 TP 1W6+5 DK H

LeP 60 AuP 10 MR 5/9 RS 3 WS 7 GS 12

GW 13

Beute: 500 Rationen Fleisch

Besondere Kampfgregeln: Gelände (Wasser), großer Gegner *) Neben dem Strukturschaden am Boot erfordert der Ruck eine *Körperbeherrschung*-Probe +TP. Bei Misslingen fällt der Held ins Wasser.

Konfliktverhalten: Er beginnt mit *Rammstößen*, bis jemand ins Wasser fällt, den er mit *Bissen* angreift. Verliert er die Hälfte seiner LeP, zieht er sich zurück. Gelingt es ihm in 20 KR nicht, jemanden vom Boot zu stoßen, lässt er ab.

Immer dem Strom folgen

Im Folgenden finden Sie eine Auflistung der Gabelungen und Gefahren im Fluss. Wiederum ist der durch die (neuen) Glyphen angezeigte und korrekte Weg fettgedruckt. Für das Manövrieren in die gewünschte Richtung ist jeweils eine *Boote Fahren*-Probe notwendig, bei deren Misslingen man ab 5 fehlenden TaP* in eine falsche Abzweigung navigiert und ansonsten bei der nächsten Probe eine Erschwernis um die fehlenden TaP* erhält. Der direkte Weg ohne Abweichungen ist in etwa einer Stunde (12 SR) zu schaffen, bei Umwegen können Sie je 1W3 SR extra berechnen.

1. *Gabelung* (rechts, **geradeaus**)

2. *Gabelung* (**links**, rechts)

3. *Felsen* (duckende **Sphinx**): Direkt hinter der Abbiegung fällt die Deckenhöhe ab. Durch die Glyphe ist man eventuell auf diesen *Niedrigen Fels* (siehe oben) vorbereitet.

4. *Gabelung* (**links**, rechts, geradeaus)

5. *Gabelung* (geradeaus, links, **rechts**). Die Strömung nimmt kurzzeitig ab, und das Boot treibt fast gemächlich über den breiten Strom.

6. *Giftpflanzen* (**Schädel, Ähren**): An den Wänden wächst ein giftiger Pilz. Seine Pollen liegen in grünen Schwaden in der Luft und wirken wie ein Atemgift (Stufe 6, W6+2 SP pro 5 KR, feuchte Tücher wirken wie RS 2). Der Fahrer des Bootes sowie unvorbereitete Helden können für AuP/2 KR die Luft anhalten. Ein Held, der sich die Glyphe in Erinnerung ruft, ist vor einer Gefahr durch Pflanzen gewarnt und kann seine AuP in Kampfrunden die Luft anhalten (**Wege des Schwerts 146**). Die TaP*/2 aus einer *Selbstbeherrschung*-Probe werden jeweils zusätzlich addiert. Durch Ansammeln von 25 TaP* in längerfristigen *Boote Fahren*-Proben hat der Fahrer das Gebiet durchquert. Jede Probe dauert 10 KR.

7. *Gabelung* (links, **geradeaus**)

8. *Gabelung* (**rechts**, links)

9. *Flederäffchen* (**Augen / Flackerndes Feuer**): In diesem Höhlenabschnitt lebt schon seit langem eine Kolonie von derzeit 3W20+20 hässlichen Wesen, die wie Äffchen mit bleicher Haut statt Fell aussehen und deren Arme in Fledermausflügeln enden. Sie haben scharfe Eckzähne und winzige, empfindliche Augen.

Flederäffchen

Biss:

INI 8+2W6 AT 11 PA 6 TP 1W6 DK H

LeP 10 AuP 30 MR 3 RS 0 WS 5 GS 14 GW 3

Besondere Kampfgregeln: Flugangriff, Gelände (Höhle), gezielter Angriff / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+8), Raserei (Licht, 3)

Konfliktverhalten: Licht bereitet den an die Dunkelheit der Höhle angepassten Flederäffchen Schmerzen und lässt sie in *Raserei* verfallen. Sie werfen sich im Rudel mit *Flugangriffen* auf alles, was eine Lichtquelle bei sich trägt. Bei guten Attacken *verbeißen* sie sich. In Finsternis scheren sie sich nicht um die Helden und bleiben friedlich. Wenn die Hälfte besiegt wurde, ziehen sie sich zurück.



☀ 7. *Gabelung* (geradeaus, **rechts**)

☀ *Bergab* (**runter**).

Der Fluss wird steiler und schneller. Behandeln Sie dies wie *Stromschnellen* (siehe oben). Sind die Helden durch die Glyphe vorbereitet, fallen die Zuschläge auf alle Proben weg.

☀ *Bergab* (**panisch runter**). Wirkt sich wie ein *Wasserfall* (siehe oben) aus. Ist man durch die entsprechende Glyphe vorbereitet, dann nur wie *Stromschnellen* (siehe oben)

☀ *Festhalten* (**festkrallende Hand**): Deuten die Helden die Glyphe richtig und halten sich gut fest, wirkt dies abermals wie *Stromschnellen*, ansonsten wie ein *Wasserfall*. Das Boot erleidet hier in jedem Fall 2W6+2 TP* Strukturschaden und ist nach der rasanten Fahrt womöglich reparaturbedürftig oder zerstört.

Der Gryphonentempel

Die Helden sind im Inneren des Berges in einen uralten Tempel gelangt, in dem ein mächtiges Wesen sein Unheil treibt: Ein Guereni, eine Art riesiger Gorilla mit weißem Fell, dessen magische Augen aus Obsidian ihm ungeheure Kräfte verleihen. Diese Augen sind auch der Schlüssel zum Ausweg aus dem Tempel, denn mit dem Verschließen der Pforte durch die Xo'Artal wurde ein alter Mechanismus ausgelöst, der auch hier die Weiterfahrt blockiert. Öffnen kann ihn lediglich das karmale Wirken einer in diesen Hallen vor Urzeiten von Praios zum ewigen Grübeln verfluchten Sphinx. Sie kann eine Liturgie zur Öffnung wirken, benötigt dazu aber drei Komponenten im Zusammenspiel: Blut, Feuer und (Praios)Glaube. Während die Xo'Artal stets (Pra-Jobo)gläubige Owangi mit Obsidianwaffen (erstarrtes Feuer) opferten und deren Blut dabei vergossen, haben die Helden auch die Möglichkeit, die (Obsidian)Augen des Guereni – sei er tot oder lebendig – einzusetzen, denn in diesen sammelt sich das ausgesaugte Blut von Owangi oder sogar zwölfgöttergläubigen Helden, so dass ebenfalls alle Komponenten vorhanden sind. Dazu müssen sie in die Nähe der Sphinx gebracht werden. Im Folgenden geben wir Ihnen einige Hinweise an die Hand, wie Sie das Finale des Abenteuers gestalten können.

Donner und Gebrüll – Das Weißfell

Im Tempelkomplex sehen die Helden sich einem mächtigen Feind gegenüber: dem Guereni. Eine genau Beschreibung und die Werte dieses Wesens finden Sie auf Seite 95. Es handelt sich um ein Weißfell vom Erfahrungsgrad Veteran.

☉ Wenn Sie diesen Gegner für zu stark halten, können Sie auch einen *erfahrenen* oder *gewöhnlichen* Guereni wählen.

Das Wissen der Xo'Artal

Durch die Begegnung von Barborin mit dem Guereni, durch das Wissen von Osarax oder durch anderweitig in Uthuria aufgeschnapptes Wissen (*Sagen/Legenden*-Probe +10), könnten die Helden um die legendären Kräfte der Guereni wissen. Sie werden unter den Xo'Artal mit einer Mischung aus Furcht und Verehrung behandelt. Nur größte Krieger können solche Biester besiegen und dürfen sich Guerenitöter (Sraxa Nguereni, sprich: Sracksa ing Guä-reh-nih, vergleichbar mit dem aventurischen Drachentöter) nennen. Osarax erzählt, dass man unsterblichen Ruhm erlangt, wenn

man ein solches Wesen lebend zu den Opferaltären einer Xo'Artal-Stadt bringt. Der Titel Guerenibezwinger (Conka Nguereni, sprich: Kong-Kah ing Guä-reh-nih) ist mit dem Basiliskentöter vergleichbar. Der Vorfall an der Mindorimine kann und sollte den Helden Aufschluss über die Verwundbarkeit des Guereni gegen Mindorium gegeben haben.

Der Kampf mit dem Weißfell

Das *Konfliktverhalten* des Guereni gibt Ihnen Hinweise, wie Sie ihn im Spiel einsetzen können. Er ist ein Gegner, der sich nur schwer tumbe niederprügeln lässt. Gestalten Sie stattdessen mehrere Begegnungen mit ihm, aus denen er sich immer wieder zurückzieht. Sowohl der Guereni als auch die Helden sollten Gelegenheit bekommen, ihre Wunden zu lecken und neue Pläne zu schmieden. Bedenken Sie dabei, dass er sich durch den *Lebensraub* regenerieren kann. Seine *Resistenzen* sorgen außerdem dafür, dass er gegen die meisten Mittel der Helden nur halben Schaden erleidet.

Gefangennahme des Weißfells

Der Guereni kann auch gefangengenommen werden. Im Folgenden einige Möglichkeiten, wie die Helden dies anstellen können:

☀ Der Guereni schnuppert häufig auf der Suche nach seiner Beute. Tatsächlich lockt Blutgeruch ihn an. Dies kann man nutzen, um ihn mit einem erlegten Wesen an einen Ort zu locken, den man dann versperren kann.

☀ Seine Verwundbarkeit gegen Mindorium macht es möglich, einen improvisierten Käfig aus Anteilen dieses Metalls zu bauen, wenn man solche Mengen von Barborin eingetauscht oder auf anderem Weg erhalten hat (*Fallenstellen-* und *Holzbearbeitungs*-Proben) oder einen Raum mit einer ausreichenden Menge davon zu bestücken. In dessen Präsenz verliert er seine Kräfte und wird deutlich schwächer, wodurch man ihn einfacher gefangen nehmen kann.

☀ Eine Waffe mit Anteilen aus Mindorium wirkt gegen ihn *verletzend*. Sobald sie einmal Schaden angerichtet hat, treten dieselben Effekte wie in der Gegenwart des Metalls an. Ein präzise gesetzter Blasrohrpfeil oder ein einzelner Hieb zur richtigen Zeit genügt.

☀ Eine Falle, die ihm einen Mindoriumsplitter ins Fell jagt, hat den gleichen Effekt. Verwenden Sie zum Feststellen, ob er in die Falle tappt, eine *Fallenstellen*-Proben, deren TaP*/3 seine IN-Probe (Wert 19) erschwert. Je mehr es ihm nach Blut dürrt, desto weiter können Sie seine Probe (bis +7) erschweren.

Lianenschwung und Rollende Steine – die Umgebung im Gryphonentempel

Bei allen beschriebenen Räumen sind bewusst zahlreiche Möglichkeiten genannt, die Umgebung ins Spiel zu integrieren. Die Spieler sollten ermutigt werden, aktiv auf diese zurückzugreifen. Scheuen Sie sich auch nicht, weitere Ideen in Ihr Spiel einzubauen, wenn das abenteuerliche Flair davon profitiert. Ermutigen Sie die Spieler zu eigenen Ideen und seien Sie ihnen gegenüber wohlwollend, selbst wenn sie etwas übertrieben erscheinen. Lassen Sie einfach die Würfel entscheiden, ob der Held damit Erfolg hat.





Generell sollten Sie in diesem Kapitel die körperlichen Talente besonders fordern: Proben auf *Klettern*, *Athletik*, *Körperbeherrschung* und *Akrobatik* sind geeignet, wenn Ihre Helden die Umgebung zur Fortbewegung nutzen. *Schleichen*, *Sich Verstecken*, *Sinnenschärfe* und die Gabe *Gefahrensinn* spielen eine große Rolle, um sich vor Gefahren – allen voran dem Guereni – zu verbergen oder diese wahrzunehmen.

Springen, Klettern, Schwingen

Im Tempel gibt es zahlreiche Möglichkeiten für die Helden, sich auf abenteuerliche Arten fortzubewegen. Sie können dabei folgende Regeln als Richtlinien verwenden:

Springen

Die Regeln für Sprünge finden Sie in **Wege des Schwerts** Seite 144. Abweichungen von den Regeln finden Sie weiter unten.

Stürze

Der Schaden eines Sturzes richtet sich nach der gefallenen Tiefe. Er beträgt 1W6-1 SP je Schritt Tiefe (bei sehr weichem Boden oder Wasser nur 1W6-2 SP je Schritt).

Klettern

An den Bäumen, Lianen, Felswänden und den Ruinen des Tempels lässt sich hervorragend klettern. Proben sollten nur in Ausnahmefällen schwerer als +5 sein, allerdings können Sie ab etwa 10 Schritt Höhe die *Höhenangst* als Malus mit einberechnen.

Greifen Sie auf längerfristigen Talentseinsatz (**Wege des Schwerts 15**) zurück und lassen Sie einen kletternden Helden TaP* ansammeln. Jeder Punkt entspricht dabei einem Schritt erkletterter Höhe.

Das Misslingen von *Klettern*-Proben um mehr als 5 Punkte führt zu einem Sturz aus entsprechender Höhe, unter 5 Punkten können Sie weitere Proben zur Rettung verlangen.

Die Geschichte des Gryphonentempels

Die Gryphonen oder Aurikaner waren eine Rasse von Katzen- beziehungsweise Vogelartigen, die das sechste Zeitalter Deres als Volk des Praios beherrschten. Zum Ende ihrer Herrschaft kam es zu Kriegen (das sogenannte Karmakorthäon), aus denen die Vielbeinigen Rassen siegreich hervorgingen. Aus jener Zeit stammt dieser Wehrtempel der Aurikaner. Er diente als Rückzugspunkt der Verteidiger des Gebirgswalls und eines sterbenden Gryphonreiches.

Zum Schutz hatte man einen Mechanismus entworfen, der gleichzeitig beide Zugänge schließen konnte. Einer davon ist jener am Affenmaul, den die Helden von außen bereits geöffnet haben, den anderen werden sie im Laufe der Erkundung des Gryphonentempels öffnen, wodurch sie den Komplex an der anderen Seite verlassen können. Mit gewaltigen Mauern und diesen Toren wollte man die meist von allen Seiten her angreifenden Heere der Vielbeinigen abhalten, die Wasserversorgung für eine Belagerung aber sichern und nur verborgene Ausfallpforten in der Höhlendecke offen lassen. Öffnen ließen sich die Tore durch versteckte Mechanismen jeweils einzeln wieder von außen. Von innen sollten sie sich aber nur durch gläubige Aurikaner öffnen lassen, niemals von eingedrungenen Vielbeinigen, die sonst tiefer in das Reich hätten einfallen können. Die Gryphonen verwendeten deshalb karmale Kräfte des Praios und entwickelten unter ihrer Hohepriesterin *Hägeopatra* eine Liturgie, die zeigt, wie verzweifelt sie bereits waren und wie sehr ihr Glaube zu blutiger Götzenanbetung geworden war. Zentraler Bestandteil war das Blut eines Gläubigen in Vermengung mit reinigendem Feuer. Dies zusammen erstarrte beim Ritual zu blutrottem Obsidian, der die gewaltigen, tonnenschweren Schutzmauern auf wundersame Weise anheben konnte. Die Vielbeinigen hatten weder Praiosglauben noch Blut, und sie fürchteten das Feuer.

Dennoch fiel die Festung letztlich. Im Lauf des Karmakorthäons hatten sich die Aurikaner in mehrere Fraktionen aufgespalten: Gläubige, Ketzer, Zweifler und Verführte. Laut Sage wurden die Gläubigen von Praios zum Lohn zu Greifen gemacht, die Ketzer stellten sich gegen ihr Volk und wurden angeblich als Strafe zum Dasein als Irrhalken verdammt. Die Verführten schließlich erwählte womöglich der Namenlose und machte sie zu den Khartariak, mit denen die Helden in **An fremden Gestaden** bereits Erfahrungen gemacht haben. Die Zweifler stellten ihre eigenen Ziele und ihren Glauben in Frage, weshalb sie von Praios zu ewig rätselnden Sphingen gemacht wurden. Wegen der von ihr geforderten Selbstaufopferung und der götzenhaften Verehrung des Praios wurde auch die Hohepriesterin *Hägeopatra* zu einer Sphinx. Zur Strafe durchdenkt sie bis heute in einem ewig währenden Kreislauf die drei Bestandteile Blut, Feuer und (Praios-)Glaube ihrer eigenen Liturgie bis in den kleinsten Aspekt und kann diese bis heute wirken, wodurch die Helden auch einen Weg in die Freiheit finden.

Die Xo'Artal, die den Tempel viel später entdeckten, als sie den Fluss zur Durchfahrt unter dem Berg erkundeten, wurden bald ebenfalls mit den Schließmechanismen konfrontiert. Die erste Gruppe kam wie die Helden durch das zuvor geöffnete Affenmaul und hatte Owangi-Sklaven dabei, die mit Pra-Jobo und Obaran ebenfalls Praios verehrten. In ihrer Hoffnung, *Hägeopatra* zu besänftigen, opferten die Xo'Artal die Owangi. Durch die Kombination aus dem Blut gläubiger Owangi und Opferdolchen aus „erkaltetem Feuer“ (Obsidian) brachten sie die Sphinx tatsächlich dazu, den Tempel durch ihre Liturgie zu öffnen. Seitdem ist das Wissen um die Opferung von Owangi bei den Xo'Artal Sklavenjägern ein Geheimwissen, das sie eifersüchtig hüten.



Schwingen

Um sich rund um die Bäume und von den Höhlenwänden in verschiedensten Höhen an Lianen und dicken Wurzeln umherzuschwingen, würfeln die Helden *Athletik*-Proben. Bei Erfolg kommt der Held seine GS+2 Schritt pro TaP* voran. Die Dauer beträgt 2 KR. Misslingen führt ab 5 Punkten Differenz zu einem Sturz (siehe oben), ansonsten bewegt der Held sich lediglich um seine GS.

Auch ein Schwung auf einen Gegner ist möglich: Gelingt die *Athletik*-Probe, wirkt der Angriff wie das waffenlose Manöver *Sprungtritt* aus der Bewegung heraus mit der wie oben bestimmten GS (**Wege des Schwerts 92**), jedoch erleichtert um die TaP* aus der *Athletik*-Probe. Bei geeigneten Befestigungen wie Felsvorsprüngen oder Metallstangen kann man auch Seile oder – noch abenteuerlicher – Peitschen verwenden, um sich über Abgründe zu schwingen. Helden können auf diese Weise entsprechend der Länge des Seils weitere Entfernungen überbrücken als mit Sprüngen, ansonsten gelten die gleichen Regeln (siehe oben), die *Athletik*-Probe ist jedoch entscheidender und erhöht die Weite um 2 Spann je TaP*.

Der Gryphonentempel im Detail

Dieser Abschnitt beschreibt die Räume der Tempelanlage mit ihren Gefahren und Funden.

See

Die Helden erreichen die Tempelhöhle über den untererischen Fluss, der von Westen her in diesen großen See mündet. Wasserfälle von Seitenarmen des Flusses münden hier ebenfalls. Nach Osten hin befindet sich ein Abfluss, über den der Fluss aus dem Berg hinausführt. Ein steiler Felspfad führt hoch bis etwa zum Beginn der Stromschnellen, die die Helden zuvor mit dem Boot durchfahren haben. Die Xo'Artal, die aus dem Reich im Osten kommen, tragen ihre leeren Boote auf diesem Weg hoch und rudern dann gegen die Flussrichtung bis zur Affenpforte, durch die die Helden eingedrungen sind. Auf dem Rückweg aus dem wilden Dschungel steuern sie ihre mit Sklaven beladenen Boote – wie eben die Helden – von der Pforte bis zum untererischen See.

Der versperrte Abfluss

Das Verschließen der Eingangspforte durch die Xo'Artal hat auch diesen Abfluss versperrt. Es handelt sich um einen viele Tonnen schweren Steinquader, der in einem Gangstück von der Decke bis zum Wasser hinabgelassen wurde. Ein Durchtauchen ist kaum möglich, denn der Steinquader liegt über 20 Schritt auf dem Wasser und weist am Anfang und Ende Metallgitter auf. Wie man dieses Hindernis aus dem Weg räumen und die Höhle verlassen kann, finden Sie auf Seite 76.



Plan des Gryphonentempels (Draufsicht und Aufriss)



Am Sumpfufer

Zwischen See und Tempelhöhle befindet sich ein kleiner Sumpf.

☀ *Nebel*: Die Sicht ist begrenzt, so dass Fernkampf- und *Sinnenschärfe*-Proben (Sicht) um +2 erschwert sind. Die Sichtweite beträgt etwa 30 Schritt.

☀ *Schlamm*: Das Vorankommen ist erschwert. Die GS ist um 3 verringert, *Körperbeherrschung*- und *Schleichen*-Proben sind um 3 erschwert.

☀ *Bambus*: Mit erfolgreicher *Holzbearbeitung*-Probe zu einem Blasrohr verarbeitbar. Pfeile sind ebenfalls aus dem Gehölz erstellbar, die Spitzen sollten aber durch Feuer gehärtet werden, sonst richten sie nur 1W6-3 TP an. Auch um sich im See für eine Weile (maximal TaP* einer *Schwimmen*-Probe in Spielrunden) unter Wasser verstecken zu können, bieten sich die Rohre als Schnorchel an.

☀ *Schlangen und Schleimgetier*: Im schlammigen Boden jagt eine **Ugara-Schlange (An fremden Gestaden 150)** und könnte auch die Helden attackieren. Auch auf **Morfus (ZooBotanica 138)** und anderes Schleimgetier können die Helden hier treffen.

Tempelhöhle

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch erstreckt sich ein wahres Wunder: Durch tausende kleine Deckenlöcher seht ihr in unzähligen Lichtstrahlen einen kleinen, im Nebel liegenden Dschungel inmitten einer gewaltigen Höhle mit 50 Schritt Höhe und Durchmesser. Die löchrige Decke ist wie eine Kuppel geformt und weist Spuren von Bemalung auf, während Arkaden rund um die Höhle euch zeigen, dass dieser Ort von Hand geschaffen wurde.

Durch den See und die tropische Hitze liegt die Höhle in dichtem Nebel. Der Boden ist mit Erdreich bedeckt, zum See hin sogar sumpfig. Er ist bewachsen mit Bambus und bis zu 3 Schritt hohen Farngewächsen. Auch eine Reihe größerer Bäume reckt sich den Sonnenstrahlen der Deckenlöcher entgegen.

Im Dickicht

☀ *Dichter Nebel*: Die Sicht ist eingegrenzt, so dass Fernkampf- und *Sinnenschärfe*-Proben (Sicht) um +4 erschwert sind. Die Sichtweite beträgt etwa 10-15 Schritt.

☀ *Farngewächse*: bieten zusätzliche Deckung: Fernkampf- und *Sinnenschärfe*-Proben sind um weitere +2 erschwert, *Sich Verstecken*-Proben um 2 erleichtert.

☀ *Raubkatze*: Zwischen den Farnen hat sich ein **Fleckpanther (An fremden Gestaden 149)** auf die Pirsch begeben und sucht nach leichter Beute, die er aus dem Hinterhalt anfallen kann. Womöglich läuft man ihm auch bei einer Flucht direkt in die Arme.

☀ *Wandelnder Farn*: Eines der Farngewächse ist eine **Raubpflanze (An fremden Gestaden 151)**, die das erstbeste Opfer in der Nähe angreift.

☀ *Verstorbene Krieger*: Schon mehr als einmal sind Xo'Artal und andere Reisende hier ums Leben gekommen. Die Helden können über metallene Rüstungsteile stolpern, im Erdreich Waffen finden und Ähnliches. Verwenden Sie die Tabelle **Funde im Tempel** auf Seite 73)

In den Bäumen

☀ *Die Kerelos*: Ein Rudel von 1W3+2 *Kerelo-Affen (An fremden Gestaden 149)* lebt in den Bäumen. Sie können sich zusammenrotten und den Helden vormachen, wie man die Umgebung als improvisierte Waffe einsetzt. Besonders ihr Anführer, dem die anderen immer etwas zurufen, das wie „Kinbono“ klingt, ist so gewitzt, dass er von einem Ast herab Ausrüstung stehlen und als Waffe einsetzen kann.

Kerelo-Affe / Anführer Kinbono

Biss:

INI 12+1W6 AT 13/15 PA 9/11 TP 2W+2 DK H

Keule:

INI 12+1W6 AT 15/17 PA 9/11 TP 1W6+5 DK N

Stein:

INI 12+1W6 FK 17/18 TP 1W6+1

LeP 25/30 AuP 30/35 MR 2 RS 1 WS 7

GS 9 GW 9

Besondere Kampfgelge: Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Die hiesigen Kerelos fliehen, wenn ihr Anführer oder die Hälfte von ihnen besiegt ist. Außerdem haben sie große Angst vor dem Guereni, weshalb es meist ein schlechtes Zeichen ist, wenn die Affen ohne Kampf plötzlich fliehen.

☀ *Lianenschwingen und Bäume erklimmen*: Verwenden Sie die Regeln unter **Springen, Klettern, Schwingen** (siehe Seite 70).

☀ *Feuerliane*: Zwischen all den Lianen besteht immer auch die Chance, eine Schlinge der Feuerliane zu greifen, die ein ätzendes Sekret absondert. Dies geschieht immer, wenn bei der *Athletik*-Probe zum Lianenschwingen mindestens eine 20 fällt.

Eine kurze Berührung richtet 1W6 SP an, eine längere 1W6 SP/KR, Handschuhe oder anderer Schutz für die Hände können Sie mit 1 bis 2 Punkten RS bewerten. Man kann sie auch einsetzen, um ein Opfer einzuwickeln. Dieses erleidet dann 1W6+2 TP / KR + die TaP* einer *Fesseln/Entfesseln*-Probe, kann sich aber jede KR zu befreien versuchen (KK- oder *Fesseln/Entfesseln*-Probe erschwert um TaP*).

☀ *Raubliane*: Ein besonders heimtückisches Wesen ist die fleischfressende Raubliane, deren Ranken nicht von gewöhnlichen Lianen zu unterscheiden und nicht nur klebrig sind, sondern ihre Beute auch reflexartig nach oben zu ihrem Maul zerren. Setzen Sie sie ein, wann immer Sie es für die Spannung dienlich halten. Werte siehe Seite 98.



An Wänden und Decke

☼ *Felswände*: Dickes Wurzelwerk, viele Felsvorsprünge und alte Reliefs mit Fugen und Löchern bieten gute Klettermöglichkeiten. Um Kletterpartien spannender zu gestalten, können Sie auf zerreiende Wurzeln oder bröckelnden Fels zurügreifen (je *Körperbeherrschung*-Probe, sonst Sturz aus entsprechender Hhe).

☼ *Adlerrelief*: Ein weithin erkennbares Relief von 3 Schritt Durchmesser zeigt einen groen Adlerkopf, der wie ein Wappen an der Hhlenwand prangt. Es handelt sich um eine brüchige Wand mit einem Hohlraum dahinter. Jede stärkere Belastung (wie daran kletternde oder vom Guereni dagegen geschmetterte Helden) kann die Wand zum Einsturz und den Hohlraum, die **Bernsteinkammer** (siehe unten), zum Vorschein bringen. Auch die aus den Rillen kriechenden Schlangen geben einen Hinweis, dass sich hinter der Wand etwas befinden könnte.

☼ *Felsvorsprünge*: ermöglichen Pausen, einen Überblick über die Hhle

☼ *Kuppel*: Die natürliche Hhlendecke wurde zu einer annähernd runden Kuppel geformt. Es sind Reste von Blattgold und von Fresko-Zeichnungen zu sehen. Mehr als ein Adler- oder Katzens Gesicht hier, ein halber Flügel dort, ein verblasster Blitz oder ein zu erahnender Körper sind aber nicht auszumachen.

☼ *Plattformen und Stangen*: unter der Decke angebracht. Gryphonische Adlerreiter benutzten die heute mit Schlingpflanzen beinahe zugewachsenen Löcher in der Decke als Eingänge, und die Plattformen zum Landen. Heute kann man von der Felswand mit Klettern-Proben +8 die Plattformen erreichen und sich durch Sprünge, Schwingen an Seilen oder Klettern zwischen ihnen bewegen. Bedenken Sie immer die Höhenangst und die Gefahr eines Sturzes aus 50 Schritt Höhe. Sollten es Ihre Helden dennoch wagen, können sie für eine Weile vor dem Guereni sicher sein und haben einen hervorragenden Blick über die Hhle.

☼ *Durchgänge*: In der Decke liegen Schächte, die nach außen führen. Sie liefern tagsüber ein diffuses Dämmerlicht. Am oberen Ende sind zahlreiche, riesige Spinnennetze zu finden, die stabil genug sind, um als Netz (8) gegen den Guereni eingesetzt zu werden und großes Gewicht auszuhalten. Die Helden können mit *Klettern*-Proben +3 ein solches Netz erreichen. Aufgrund der Verwendung des Tempels als Bastion gegen die Vielbeinigen Wesen gibt es in der gesamten Hhle kein lebendes vielbeiniges Wesen. Tatsächlich sind die Netze eine Versiegelung dieser Wesen von außen, um ihresgleichen vor dem gefährlichen Ort zu bewahren. Ein Durchdringen und Klettern in die darüberliegende Klamm, in der es rätselhafte Dschungelpflanzen und gefährliche Rieseninsekten gibt, ist nicht vorgesehen. Falls Sie es dennoch zulassen möchten, sei Ihnen die Ausarbeitung und der beschwerliche und weite Weg über die Berge in das Reich der Xo'Artal selbst überlassen.

Funde im Tempel

Überall im Tempel können die Helden auf brauchbare Gegenstände stoen. Würfeln Sie bei einer Suche (W20 + TaP*/3 einer *Sinnenschärfe*-Probe) oder wählen Sie selbst einen Fund:

1-5: Unbrauchbare Überreste von Ausrüstung, (vom Guereni) völlig verbeulte Rüstungsteile, uralte Chitinpanzer von Arachnoiden

6-8: alte Waffe (BF +3); beschädigtes Ausrüstungsteil (Proben um 3 erschwert)

9-10: nützliches Utensil (Metallstange, Seil)

11-12: Teil einer Rüstung (Arm- oder Beinschienen, Hartholzhelm)

13-14: sehr nützliches Utensil (Wurfhaken mit Seil, Spitzhacke)

15-16: Eine in Nord-Uthuria bekannte oder in diesem Band eingeführte Waffe (siehe Seite 121)

17: Paste mit einer Anwendung eines in Nord-Uthuria bekannten oder in diesem Band vorgestellten Giftes (siehe Seite 126)

18: verkorktes Tonfläschchen mit einem Elixier einer der Tugenden D (**Wege der Alchemie 39 ff.**)

19: Berserkerelixier, Zielwasser oder Geisterelixier E (siehe **Wege der Alchemie**)

20: einfaches magisches Artefakt wie die Mindorium-Fetische in diesem Band (siehe Seite 120).

Bernsteinkammer

Eingemauert hinter dem Adlerrelief befindet sich eine verborgene Schatzkammer, auf die die Helden beim Klettern stoen können. Hier versteckten die Baumeister in den letzten Tagen des Tempels die wichtigsten Schätze vor den vielbeinigen Invasoren. Heute nisten hier Dutzende hochgiftige Palmvipern.

Neben dem Schlangennest beherbergt die Kammer einige atemberaubende Schätze. Um einen davon zu begutachten, ohne gebissen zu werden, ist eine GE-Probe +3 nötig, um ihn mitzunehmen eine zusätzliche FF-Probe +3

☼ *Bernstein und Schmuck*: Verschiedene Formen und Größen. Wert insgesamt etwa 200 Dukaten

☼ *Blutkelch*: Ein Gefäß aus Bernstein, das bei der Liturgie zur Öffnung des versiegelten Tempels als Träger für das Blut verwendet wurde. Wert etwa 120 Dukaten

☼ *Schutzamulette*: Eine Reihe verschiedener Amulette und Ketten aus Bernstein. Sie schützen vor Krankheiten (Wahrscheinlichkeiten um 10% verringert), gegen böse Magie (MR +1), Insektenbefall und gegen Dämonen (Alle Aktionen gegen diese um 1 erleichtert). Wert je etwa 75 Dukaten





☀ *Goldener Panzerarm*: Dieses vergoldete Rüstungsteil von der Form und den Werten eines Gladiatorenarms ist mit einer OBJEKTWEIHE belegt und löst in einem Kampf einmalig die Wirkung der Liturgie GOLDENE RÜSTUNG (**Wege der Götter S. 259**) aus: Eine gleißende Aureole hindert Gegner am Angriff (MU-Probe +6) und erschwert ihnen das Treffen (AT um 6, FK um 12 erschwert) und wirkt wie helles Sonnenlicht auf lichtscheue Wesen. Wert unbenutzt 150 Dukaten

☀ *4 Goldplatten*: Diese kreisrunden, vergoldeten Platten mit einem Durchmesser von gut einem Schritt passen genau in die Nischen im Grab und wurden hierher zur Aufbewahrung gebracht. Wert je etwa 25 Dukaten

Grab

Dieser runde Raum wird durch einen steinernen Sarkophag mit einem adlerköpfigen Gryphonen darauf dominiert. Er liegt tagsüber in hellem Licht, das aus einem Loch in der Decke strahlt. Es wird durch verspiegelte Schächte von der Bergspitze hier gebündelt. Es trifft auf dem Sarkophag auf einen im Brustkorb des Aurikaner-Abbildes eingelassenen Spiegel, der völlig stumpf und angelaufen ist. Rings um den runden Raum sind leere Nischen zu finden, in denen die Goldplatten aus der Bernsteinkammer angebracht waren. Poliert man den Spiegel und bringt die Platten wieder an, fällt tagsüber das Licht so, dass ein gebündelter Lichtstrahl jeweils vom Sarkophag zu den vier Platten und zwischen den benachbarten Platten zueinander entsteht. Eine Berührung des Lichtstrahles wirkt antimagisch und entzieht unter Schmerzen pro Berührung oder KR 1 AsP. Der Guereni verliert stattdessen pro 10 AsP je eine seiner besonderen Eigenschaften für 1 SR. Durch die Lage des Raumes kann man ihn hier womöglich einsperren.

Der Sarkophag kann mit einer KK-Probe +5 geöffnet werden und enthält das Skelett eines adlerköpfigen Aurikaners. Er war ein freiwilliges Opfer für Hägeopatras Liturgie zur Öffnung des Wehrtempels nach einer Belagerung. Ein praisgläubiger Held wird bei seinem Anblick Entrückung und Visionen erfahren, die ihm Eindrücke von tiefem Seelenfrieden aus den letzten Augenblicken des Lebens des Aurikaners zeigen. Er sieht darin auch Feuer, Blut und eventuell eine Verbindung zum Blutobsidian.

Wohntrakt

Nur wenige Räume dieses einst sehr großen Wohntraktes sind noch erhalten. Eingestürzte Gänge deuten an, dass hier ehemals noch weitere Anlagen tief in den Berg gebaut waren. Die Räume sind leer und schmucklos, liegen auf verschiedenen Höhen und sind aus natürlichen Höhlen entstanden. In den Fels gehauene Stufen verbinden sie untereinander (schmale Treppen) sowie mit dem Kreisgang (breite Treppen) und dem Grab (schmale Treppen) des unbekanntenen Heiligen. Außer eventuell einem Fund aus der Tabelle Funde im Tempel (siehe Seite 73) gibt es hier wenig Verwertbares. Die Treppen eignen sich jedoch gut, um den Guereni abzuhängen, denn die schmalen Treppen sind zu eng für ihn.

Adlerhorst

Dieser große, vor allem aber hohe Raum, erstreckt sich bis 30 Schritt Höhe unter die Kuppel und weist auf mehreren Ebenen Zugänge auf. Steinernen Plattformen ragen auf verschiedenen Höhen aus der Wand und bilden damit ein unebenes Gelände. Wie einige Knochenfunde (*Tierkunde*-Probe) andeuten, wurden in diesem Raum einst Riesenadler als Reittiere der Aurikaner gehalten. Heute bietet er mit den Plattformen und den Ranken, die sich überall ausgebreitet haben, eine perfekte Kulisse für Kämpfe gegen den Guereni, der sich schwingend und springend durch diesen Raum bewegen kann. Verwenden Sie für die Helden **Springen, Klettern, Schwingen** (siehe Seite 70). Es ist möglich, den Guereni während seiner eigenen Kletteraktionen zu Fall zu bringen und ihn je nach Höhe Sturzschaden erleiden zu lassen. Hierzu muss den Helden eine Talentprobe mit 10 TaP* gelingen. Das Talent hängt von der Aktion ab: Beispielsweise präparierte Lianen (*Fallenstellen*-Probe), Angriffe zum Niederwerfen mit Lianen (*Athletik*-Probe) oder ein ausgeklügeltes Ausweichmanöver (*Akrobatik*-Probe) könnten Erfolg versprechen. Zwar fällt er aufgrund der zahlreichen Plattformen nicht unbedingt die vollen 30 Schritt in die Tiefe, aber auch der Guereni ist den Gesetzten der Schwerkraft unterworfen.

Kreisgang

Dieser im Halbkreis um die zentrale Höhle führende Gang steigt steil an und endet vor der Himmelskapelle. Zur Höhle hin öffnen sich Arkadenbögen.

Arkaden

☀ *Baumwipfel*: An einigen Stellen wachsen breite Äste größerer Bäume in die Bögen hinein und bilden damit sowohl Hindernis wie einen Weg zum Baumwipfel.

☀ *Gryphonenköpfe*: In einigen Bögen stehen Statuen, die nur aus einem auf drei Schritt langgezogenen Adlerkopf bestehen (selten auch einem Katzenkopf). Per KK-Probe +3 kann man sie entweder auf den Höhlenboden kippen (4W6 TP für alles, was sich dort eventuell befindet; zum Zielen IN-Probe+2) oder als Hindernis auf den Kreisgang. Sie sind massiv genug, um auch die Sonnenkugel (siehe unten) abzulenken. Einige zerbrochene Statuen finden sich auch überwuchert auf dem Boden der Tempelhöhle.

Himmelskapelle

Dieser Raum wird von einer gewaltigen Steinkugel mit etwa 5 Schritt Durchmesser dominiert. Sie stellte einst mit ihrer ehemals kompletten Vergoldung eine Sonnenkugel dar. Mehrere lichtspendende Öffnungen in der Decke haben sie damals hell strahlen lassen. In diesem Raum verehrten die Gryphonen ihren Gott Prais (Pra-Jobo).

Sonnenkugel

Die Helden können die Sonnenkugel auf verschiedenste Arten zu ihrem Nutzen einsetzen.

☀ Es finden sich noch Spuren von Blattgold an ihr. Die Helden können mit geeignetem Werkzeug in bis zu 3 *Bergbau*- oder *Feuersteinbearbeitung*-Proben Gold im Wert von TaP* Dukaten abkratzen.



☼ Die Kugel sitzt nur noch lose auf ihrem Sockel. Mit einem Hebel wie einem großen Ast oder einer Waffe (wobei ein Bruchfaktortest fällig wird) sowie einer gelungenen KK-Probe kann man sie ganz davon lösen. Sie rollt dann den Kreisgang hinab. Was ihr in den Weg kommt, wird mit 8W6 TP überrollt (Angriff zum *Niederwerfen*). Sie stellt auch gegen den Guereni eine passable Waffe dar.

☼ Die Kugel kann durch Felstrümmer oder oben erwähnte Statuen gezielt umgeleitet werden, um beispielsweise durch eine Arkade auf bestimmte Stellen am Erdboden zu fallen. Zum Zielen ist eine *Rechnen*-Probe nötig, deren Ergebnis bis zu 12W6 TP anrichtet, abzüglich 1W6 je TaP* unter 10. Während der Guereni beispielsweise ein Opfer vor einer Arkade aussaugt, kann man ihn auf diese Weise womöglich treffen.

☼ Man kann die Kugel auch so lenken, dass sie einen Zugang zu einem Raum versperrt, um beispielsweise den Guereni darin zu fangen.

Heiligtum des Feuerblutes

Dieser kathedralenartige, von Schlingpflanzen und Wurzeln überwucherte Raum war der Ort, an dem einst die Liturgien zur Öffnung der Schutzmauern abgehalten wurden (siehe Seite 70). Er weist eine Reihe von Besonderheiten auf:

☼ Der Raum gilt als *zweifach geweihter* Boden (Praios).

☼ An der Stirnseite ist ein steinernes Becken in die Wand eingelassen. Hier wurden die Feuer entzündet und mit dem Opferblut vermengt.

☼ Am Becken finden sich Spuren getrockneten Blutes. Um ihn herum liegen Splitter von Obsidiandolchen. Bei einigen hat sich das Obsidian durch das Blut regelrecht ‚vollgesogen‘.

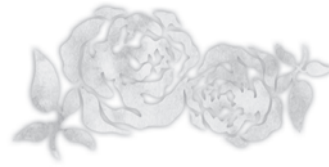
☼ Wie ein Wasserhahn lugt das Relief eines Adlerkopfes mit scharfem, steinernem Schnabel aus der Wand hervor. Hieran wurden die Adern der Opfer geöffnet.

☼ Der Guereni meidet den Raum ab der Hälfte der Strecke, da seine Augen schmerzen, wenn er sich dem Brunnen nähert. Die scheinbare Sackgasse kann sich also als Glücksfall erweisen.

☼ Verwitterte Reliefs ziehen sich rund um die Wände. Es handelt sich um hochgryphonische Schrift, die das Schicksal und die Aufgabe des Tempels sowie Hägeopatras Liturgie genauestens beschreibt. Beherrscht oder entziffert ein Held die Sprache (beispielsweise mittels XENOGRAPHUS +6 oder SCHRIFTTUM FERNER LANDE), können Sie ihm alle Einzelheiten aus dem Kasten **Die Geschichte des Gryphonentempels** (siehe Seite 70) verraten, womit er die Lösung zum Entkommen erhält und ihm klar wird, dass eine Liturgie gewirkt werden muss, die die drei Komponenten Blut, Feuer und Praiosglaube benötigt. Die Szenen zeigen auch für nicht des hochgryphonischen mächtige Helden erkennbare Szenen von einer Priesterin mit ähnlichem Gesicht wie die Sphinx, die einen gewaltigen Steinblock mit offenbar karmaler Kraft hebt, während ein betendes Opfer (Glaube) die Kehle mit einem weit ausgeholten Hieb aufgeschnitten bekommt (Blut), wodurch Blut in ein Feuer spritzt (Feuer) und alles zu einem rötlich schimmernden Stein wird, der ganz so aussieht wie die Bruchstücke der Obsidiandolche der Xo'Artal im Heiligtum.

☼ Die angeschlossene **Sakristei** war durch den mittlerweile eingestürzten Gang mit dem Wohntrakt verbunden. Räumt man hier ein wenig die Trümmer weg, findet man darunter einen Helm, der wie ein Pantherkopf geformt ist (Werte wie Topfhelm). Er verfügt über ein Visier von oben sowie einen Mundschutz von unten. Heruntergeklappt wirkt das Visier für insgesamt 12 SR (beliebig aufteilbar) ähnlich einem UCURIS GELEIT (**Wege der Götter 260**), das jedoch durch sein Funkeln Blutobsidian findet, also auch die Richtung des Guerenis. Der Mundschutz verwandelt zweimal den nach dem Hockklappen nächsten lauten Satz des Helden in einen HEILIGEN BEFEHL (**Wege der Götter 256**).

☼ In der Mitte des Raumes haben die Pflanzen den Zugang zu einer steinernen Wendeltreppe nach unten überdeckt. Sie geben beim Betreten nach und lassen den Helden die Treppe hinunterstürzen (*Sinnenschärfe*-Probe +3, 1W6+1 TP). Gegebenenfalls nach einer Rutschpartie zum Fuß der nur 2 Schritt hohen Wendeltreppe und mit leichten Blessuren gelangt man in die niedrige **Kammer der Sphinx**.



Kammer der Sphinx

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein unentwegtes Flüstern erfüllt den Raum. Vor euch erblickt ihr eine vierbeinige Kreatur, die wie in einer Trance leise vor sich hin redet. Hätte man sie im Zwielflicht dieser Kammer eben noch für eine Statue halten können, zeigt sie sich nun als weibliche, löwenartige Gestalt. Und wie eine Katze räkelt sie sich, bevor sie sich euch zuwendet und ein Gesicht zeigt, das Worte in einer fremden Sprache vor sich hinspricht, die langsam in euren Köpfen die Form von Gedanken in eurer Muttersprache annehmen.

Es handelt sich um *Hägeopatra*, die ehemalige Tempelvorsteherin, die zur Strafe für ihre götzenhafte und grausame Glaubensauslegung von Praios in eine Sphinx verwandelt wurde (siehe Seite 70). Hägeopatra ist nicht aggressiv. Sollten die Helden sie aber angreifen, setzt sie sich mit einem KULMINATIO (12 ZfP*) oder einem sogenannten Rätselbann zur Wehr, der das Opfer in eine Starre versetzt und wie ein BAND UND FESSEL (12 ZfP*, durch MR des Opfers verringert oder evtl. ganz aufgelöst) wirkt.

Sie rätselt seit Äonen über die Bedeutung der drei Begriffe Glaube, Blut und Feuer, denn daraus besteht ihre Liturgie zum Öffnen des versperrten Ausganges.

Sie weiß wohl alles, was man je über diese drei Begriffe an Wissen erlangen kann, jedoch liegt ihr Verstand so im Nebel, dass stets nur einer davon gleichzeitig ihr gesamtes Denken bestimmt. Die anderen beiden Begriffe sind ihr in diesem Moment völlig fremd.





Die Darstellung Hägeopatras

Die Sphinx redet unentwegt scheinbar wirre und zusammenhanglose Dinge vor sich hin, die sich abwechselnd um Glaube, Blut und Feuer drehen. Die Helden hören die Worte in alt-gryphonisch wie ein Rauschen im Hintergrund, während sie im Kopf in ihrer Muttersprache ertönen.

Wenn die Helden mit Hägeopatra kommunizieren, wird sie ohne Unterbrechung ihres Singsangs alle Fragen in rätselhaften Analogien beantworten. Auch hierbei wechselt sie ständig das Grundthema zwischen Feuer, Blut und Glaube. Verborgenen in ihren Worten liegt all ihr Wissen, unter anderem die Geschichte des Tempels und der Gryphonen, der Ausweg aus dem Tempel und die Schwächen des Guereni.

Geweihte erhalten je SR W3 (+1 für Praiosgeweihte) Punkte *Entrückung* (**Wege der Götter 245**), während sie die Worte der Sphinx hören. Ein längerer Aufenthalt kann ähnlich einer VISIONSSUCHE (**Wege der Götter 258**) von Visionen begleitet werden, in denen der Held Bilder von Blut, Glaube und Feuer sieht: Er steht inmitten einer blutigen Schlacht, sieht ein brennendes Tal vor sich oder ein ermutigendes Licht in der Höhe. Es sollte klar werden, dass diese drei Aspekte eine wichtige Rolle spielen.

Beispielhafte Antworten

☀ *Was für ein Ort ist dies hier?*

(Blut): Ein Ort der Schlachten, an dem das Blut der Aurikaner floss. Blut befleckt seinen Boden – durch die Hand des Feindes und die eigene.

(Glaube): Eine Bastion des Glaubens in dunkelster Zeit. Der Wille von Adler und Löwe gegen die götterlose Leere in den Schädeln der Vielbeiner.

(Feuer): Ein Ort, der den Flammen übergeben werden sollte, und doch erkaltet ist wie Vulkanglas. Reinigend und gleißend würden sie in diesem jämmerlichen Häufchen Asche ein Gnadenende bereiten.

☀ *Was ist das für ein weißer Gorilla?*

(Blut): Blutig seine Augen, blutig sein Maul, blutig sein Geist. Beherrscht vom Durst nach dem roten Leben wacht er. Worüber? Wer weiß es schon.

(Glaube): Ein Frevler, dessen Geist nicht die Reinheit des Götterfürsten kennt. Ungläubig, gelenkt von niederen Trieben. Was aber glaubt er?

(Feuer): Erkaltes Feuer wie Obsidian seine Augen, kochendes Blut in seinen Adern, brennende Lust am Töten. Doch wofür? Das weiß auch ich nicht.

☀ *Wie kommen wir hier raus / Was sind das für Zeichen oben?*

(Blut): ...Blut, denn Blut muss vergossen werden! Ihr müsst das Blut der Gläubigen geben! *Ich* muss es nehmen, denn ich dürste, nehme, trinke...

(Glaube): ...und glaubt, denn Glaube führt euch ans Licht! Ohne jenen der glaubt, bleibt ihr auf ewig hier! Ich glaubte einst, glaubte nicht, frevelte, wollte, wollte zu sehr. Glaube brauche ich nun, um ihn erneut zu besänftigen, zu bitten, zu...

(Feuer): ...verehere in flammender Leidenschaft. Feuer ist der Schlüssel! Einst entfacht, dann erkaltet, bringt es mir und ich lasse ein Lied zu ihm entflammen, emporsteigend wie Feuer, Rauch und...

Die Öffnung der Ausfahrt

Folgende Hinweise zur Lösung des Rätsels um den Ausgang können gefunden werden:

☀ Die Entzifferung des Reliefs mit der Liturgiebeschreibung im Heiligtum des Feuerblutes (siehe Seite 75)

☀ Die rätselhaften Hinweise der Sphinx können beim Stellen der richtigen Fragen deutliche Hinweise auf ihre Liturgie geben: Je nach Ergebnis von *Götter/Kulte-* oder *Sagen/Legenden*-Proben können Sie Einzelheiten über Sphingen preisgeben, beispielsweise, dass ihre Strafe oft darin besteht, ihren eigenen Frevler immer vor Augen zu haben. Fragt man gezielt nach diesem, wird die Sphinx ihn benennen und von der Liturgie zum Öffnen des Tempels berichten. Durch weiteres Fragen kann man erfahren, dass sie sie immer noch wirken kann, aber eben die drei besagten Komponenten benötigt.

☀ Auch die Augen des Guereni, die Sie mehrfach in allen Details beschreiben sollten, ähneln diesem Stein, wie ein Held mit *Gutem Gedächtnis* oder gelungener KL-Probe erkennen kann.

☀ Lassen Sie außerdem mindestens einmal den Guereni auf die Helden stoßen, wenn sie sich gerade im Heiligtum befinden. Er wird auf sie losstürmen, dann aber kehrt machen, als er dem Blutbecken zu nahe kommt. Durch eine *Sinnenschärfe*-Probe erkennt ein Held, dass sich ein wenig roter Staub aus seinen Augen löst und trotz Windstille leicht in Richtung des Blutbeckens fliegt.

Hägeopatra wird automatisch die Liturgie wirken, wenn die drei Komponenten in ihrer Nähe (im Heiligtum nahe dem Becken oder in ihrer Kammer) zusammentreffen. Sie benötigt dazu 30 LeP durch ein Blutopfer an einem Praios- und/oder Zwölfgöttergläubigen Wesen sowie ein offenes Feuer von Lagerfeuergröße, wodurch unter Wirkung der Liturgie etwa 20 Unzen Blutobsidian entstehen, oder direkt eine vergleichbare Menge Blutobsidian. Es handelt sich um eine Grad IV Liturgie, sie kostet die Sphinx also 20 KaP.

Die Aurikaner haben damals einen Gläubigen geopfert und sein Blut den Flammen übergeben, wodurch – nur unter der Wirkung der Liturgie! – der rote Blutobsidian entstand.

Die Xo'Artal waren noch rigorosier und fanden heraus, dass die Opferung eines an Pra-Jobo glaubenden Owangi im Heiligtum, wenn sie mit Obsidianwaffen ausgeführt wird, ebenfalls – wiederum nur unter Wirkung der Liturgie – dazu führt, dass Blutobsidian entsteht.

Der für die Helden gangbarste Weg besteht jedoch darin, den Guereni zu nutzen: Seine Augen sind bereits Blutobsidian, und durch zumindest den ausgesaugten Owangi zu Beginn des Abenteuers (siehe Seite 66) oder auch durch Bisse an den Helden ist es Blut von Praios-Gläubigen.

Sobald sich der Blutobsidian nahe der Sphinx befindet und ihre Liturgie im Gange ist, kommt es automatisch zur Öffnung des versperrten Ausweges:





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als würde sich eine blutige Seele aus den Augen des Guereni lösen, seht ihr, wie der Blutobsidian sich langsam auflöst und der Staub durch die Luft fliegt. Glänzendes Licht wie von tausend goldenen Kandelabern

erhellte mit einem Mal den Tempel. Es scheint euch, als liege ein hohes Summen in der Luft, die nun erfüllt ist von einem Geruch von großer Reinheit, wie nach kaltem Gold. Dann hört ihr ein fernes Rumoren, als sich der Ausgang am See öffnet.



Amakun, die Stadt der Xo'Artal, vom Berg gesehen

Ausklang

Die restliche Fahrt verläuft ohne Zwischenfälle und dauert etwa zwei Tage, wobei im Dunkel der Höhlen nicht zwischen Tag und Nacht zu unterscheiden ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Schimmern von Reflektionen auf dem Wasser an der Höhlenwand und den Lichtschein am Ende des Tunnels erkennt, wisst ihr, dass ihr die andere Seite der Berge erreicht habt. Der Fluss mündet in einen kleinen See auf einem Plateau, hinter dem ein Wasserfall in die nebelverhangene Tiefe stürzt. Dann lichtet sich der Nebel: Unten im Tal erkennt ihr eine Stadt: groß, voller Leben und dominiert von gewaltigen Stufenpyramiden. Das Reich der Xo'Artal liegt vor euch.

Mit diesem Anblick endet der erste Teil der Regionalkampagne Grüne Hölle. Wie es auf der Suche nach dem Heilmittel für die Spinnenseuche im Reich der Xo'Artal weitergeht, erfahren Sie in **Grüne Hölle II – Der Fluch der Blutsteine**.

Der Lohn der Mühen

Wer den Gryphonentempel verlassen hat, erhält pauschal **400 AP**. Für das Besiegen des Guereni vergeben Sie folgende AP: *Veteran*: 225, *erfahren*: 196, *unerfahren*: 169. Haben die Helden ihn lebend gefangen, gibt es noch einmal 100 AP. **Spezielle Erfahrungen** erlangen die Helden je in zwei häufig eingesetzten körperlichen Talenten.





Anhänge

Personen

Tezatica, eine Sklavenhändlerin

(spricht: Teh-Tsa-Tika)

(Micto'ala, ein Auge des Namenlosen)

(spricht: Mick-Toh-Ala)

Erscheinung (als Tezatica): Als Sklavenhändlerin gleicht Tezatica (*1003 BF wiedergeboren, 1,91 Schritt, reich verzierte Augenklappe) mit ihrem rötlichem Teint den Xo'Artal und besitzt einen makellosen Körper, der es von der Statur her mit vielen Jägern und Kriegerinnen des auserwählten Volks aufnehmen kann. Ihr prächtiger Leib wird von reichlich Goldschmuck verziert und durch eine exotische Haarpracht abgerundet.

Geschichte: Die Dienerin des Namenlosen ist in ihrer Rolle als eines der dreizehn Augen mindestens in der dritten Reinkarnation. Bei der vorletzten Wiedergeburt war sie eine Priesterin des Namenlosen aus den Reihen der Xo'Artal-Vorfahren (Seite 101), die im großen Blutkrieg ihr Leben ließ und damit wenigen ihres Volkes ermöglichte zu fliehen und die Jahrtausende zu überdauern. Erst kurz vor Beginn der Weltzeitwende konnte ein ihr über die Jahrhunderte treuer, im Verborgenen agierender Kult sie in den Körper eines Säuglings beschwören. Dabei verschleierte man ihr wahres Wesen zum Schutz vor den Feinden und sie wurde (unwissend) als Micto'ala unter den Xo'Artal wiedergeboren. Erst seit sie eines ihrer Augen durch einen Unfall verlor, begann sie sich wieder an ihre vorherigen Leben zu erinnern. Sie schmiedet seitdem Pläne für ihren Herrn Burdu.

Charakter (als Tezatica): In ihrer Rolle als Sklavenhändlerin mimt sie die mächtige Gesandte einer fremden Hochkultur – den Xo'Artal. Die Gepflogenheiten imitiert sie perfekt und bleibt dabei doch immer eine undurchsichtige Verhandlungspartnerin. Sie geht stets mit einem gewissen Anstand vor und wird von keinem als Gesandte des Namenlosen verdächtigt.

Rolle: Vollstreckerin des Urbösen im Hintergrund

Moral: Jegliche Moral, die sie beim Voranschreiten ihrer Ziele behindert, existiert für sie nicht. Dementsprechend ist ihr fast jedes Mittel recht. Nur der Pakt mit einem Erzdämon widerspräche ihrem Naturell.

Motivation: Alles, was ihrem Meister nützt, ist ihr Erfüllung genug. Allerdings sieht sie sich dabei über die Jahrhunderte immer mehr selbst als eine halbe Göttin an und versucht ihre Macht zu mehren.

Mittel: Tezatica kann auf ein Netz von mehreren Hundert loyalen Untergebenen im Norden von Uthuria zurückgreifen, besitzt eine erhebliche Menge an weltlichem Besitz und verfügt selbst über große magische und karmale Macht.

Loyalität: Ihr Leben gehört vollständig Burdu.

Konfliktverhalten: Tezatica besitzt ungeheure Macht und verfügt an fast jedem Ort über loyale Leibwächter (Seite 82). Im ersten Teil der Kampagne wird sie allerdings eher auf Heimlichkeit bedacht sein, weswegen sie nicht selbst in Erscheinung tritt und eher fliehen wird. Sollte sie in die Ecke gedrängt werden, verwandelt sie ihren Leib in Myriaden kleiner Spinnen und kann leicht entkommen.

Zukunft: Die große Antagonistin wird unbeschadet durch den ersten Band kommen (Seite 22) und im weiteren Verlauf der Kampagne wieder auf die Helden treffen.

Zitate: „Wir haben für ihn keine weitere Verwendung ...“

Keine Werte?

An dieser Stelle haben wir bewusst auf Werte für Micto'ala verzichtet, da sie sich in diesem Teil der Kampagne keinem offenen Kampf stellen wird. Genauere Informationen zu ihr werden Sie in **Der Gott der Xo'Artal**, dem dritten und abschließenden Band dieser Regionalkampagne finden, denn dort werden die Helden erneut auf das Auge des Namenlosen treffen.

SrSr Sicateta, Priesterin der Gigantula

(spricht: Schirr-Schirr Tsik-A-Teh-Tah)

Erscheinung: Die Priesterin SrSr Sicateta (geboren im 7. Zeitalter, 7,83 Schritt, besitzt eine für Nicht-Vielbeinige kaum einschätzbare Körpersprache) wirkt im Gegensatz zu anderen ihrer Spezies degeneriert. Ihr bräunlich-schwarzer Körper wirft Blasen und von ihren sechs Beinpaaren sind nur noch vier wirklich nutzbar, während die anderen schlaff hinunter hängen. (Ihre Spezies besitzt je nach Alter mehr Beinpaare als normale Spinnen.) Ihre borstigen Beine sind



Die Spinnenpriesterin und ihre Schergen

mit rituellem Goldschmuck behangen, während ihr Kopf mit den Mandibeln und den zahlreichen Facettenaugen intelligent aussieht.

Geschichte: Geboren im Zeitalter der Insektoiden und Spinnenartigen war SrSr Sicateta eine aufstrebende Priesterin des Schwarms (SrSr bedeutet so viel wie „Mutter des großen Schwarms“ und ist ein Titel für die Priesterinnen der Gigantulae), überdauerte die Zeitalter und erwachte im Zehnten Zeitalter aus einem langen Schlaf. Als mutmaßlich letzte ihrer Spezies, galt ihr ganzes Streben der Wiedererweckung ihres Volkes, wofür sie sich von verschiedenen Wesen anbeten lies, um ihre Pläne zu vervollständigen. Den größten Erfolg erzielte sie bei dem Menschevolk der Buruxal (Seite 101), die sich mit ihrer und der Hilfe ihres neuen Herrn (dem Namenlosen) aus dem Joch der Echsen befreiten. Mit Tezaticas Hilfe ist sie nun der Vervollständigung ihrer Pläne näher als je zuvor.

Charakter: SrSr Sicateta wird von der Idee getrieben, ihr Volk wieder zu neuem Leben zu erwecken und wurde im Laufe der Jahrtausende wahnsinnig. Ihr ganzes Bestreben bezieht sich nur noch auf die Wiedererweckung ihrer Spezies, egal zu welchem Preis.

Rolle: Das finstere Monster, Priesterin einer vergangenen Herrscherspezies.

Moral: Die über ein Jahrtausend währende Gefangenschaft hat alle moralischen Beschränkungen aufgehoben. Alles was sie ihrem Ziel näherbringt, wird sie unternehmen.

Motivation: Ihr einziges Ziel ist die Wiederauferstehung ihrer eigenen Spezies und der Traum, die Riesenspinnen wieder zu einer Hochkultur zu führen.

Mittel: Ihre Pläne versucht sie mit Hilfe ihrer Brut sowie Tezatica und deren Dienern umzusetzen.

Loyalität: Sie hat ihr Leben zur Gänze dem Namenlosen gewidmet.

Konfliktverhalten: Allein durch ihre schiere Größe braucht sie keinen Kampf zu scheuen. Wenn sie die Möglichkeit hat, wird sie erst ihre Myriaden zählende Brut entfesseln und die Feinde mittels dunkler Liturgien schwächen, um sie dann zu verspeisen. Doch auch im alleinigen Nahkampf bleibt sie eine wahrlich riesige Bedrohung, wenn sie mit ihren widerhakenbewehrten Beinen die Körper ihrer Feinde zu durchbohren versucht.

Zukunft: Die Priesterin der Gigantula wird im zweiten Kapitel des Abenteuers begraben und kommt zu Tode. Allerdings wollen Gerüchte nicht verstimmen, dass sich seit ihrem Tod Spinnensichtungen bei Porto Velvenya verstärkt haben sollen.

Zitate: „Niemand entkommt unserer Brut!“ (telepathisch)

Die Gigantulae – Spezies eines vergangenen Zeitalters

Bei der Priesterin handelt es sich um eines der letzten lebenden Exemplare der Gigantulae, auch Riesenspinnen genannt. Sie waren die Herrscher des Siebten Zeitalters, als die vielbeinigen Spezies noch über Dere wandelten. In Uthuria gibt es etliche Relikte aus dieser vergessenen Zeit und sogar einige ihrer (finsternen) Götter werden noch heute von Menschen und anderen Wesenheiten angebetet. Mehr zu den Vielbeinigen erfahren Sie in der Fortsetzung der Regionalkampagne.



SrSr Sicateta

Eigenschaften:

MU 21 **KL** 13 **IN** 15 **CH** 11
GE 14 **FF** 8 **KO** 32 **KK** 25
LeP 180 **AuP** 130 **KaP** 67* **MR** 19
RS 8 **WS** 16 **GS** 15

Seelentier: Gigantula

Stich mit dem Bein:

INI 16+2W6 **AT** 16 **TP** 2W6+6 **DK** N

Biss:

INI 16+2W6 **AT** 17 **TP** 2W6+5 (+Gift)** **DK** H

Ausweichen 14

Vorteile / Nachteile: Altersresistenz, Geweiht, Gutes Gedächtnis, Herausragende Balance, Nachtsicht, Telepathie (kann sich mit jeder kulturschaffenden Spezies verständigen), Zusätzliche Gliedmaßen (Beinpaare); Größenwahn (Wiedererweckung ihrer Spezies) 10, Neugier 5, Widerwärtiges Aussehen

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Gigantulae, Buruxal), Nandusgefälliges Wissen (In Bezug auf ihr Zeitalter), Finte, Wuchtschlag, Gezielter Stich (mit den Beinen), Todesstoß (mit den Beinen), Karmalqueste

Talente: *Selbstbeherrschung* 24, *Sinnenschärfe* 18, *Menschenkenntnis* 16, *Überreden* 13, *Überzeugen (Demagogie)* 18 (20)

Liturgien: Sie hat Zugriff auf alle bekannten Liturgien des Namenlosen (siehe **Wege der Götter 290**) inklusive weiterer Dunkler Wunder, die Sie nach Belieben ausgestalten können.

Ausrüstung: archaischer Goldschmuck

Besondere Kampfgregeln: Sehr großer Gegner, Schreckgestalt I, Trampeln (4W6+5), Überrennen (10, 5W6)

* Durch das mehrwöchige Ritual sind zum Zeitpunkt des Abenteuers ihre Kampfpunkte auf 67 gesenkt.

** Ihr Gift hat eine Stufe von 5 und richtet einen Verlust von 1W6 AuP für 3W6 Kampfrunden an, beziehungsweise 1W6 Kampfrunden bei einer bestandenen Resistenzprobe.

Kassim ben Omar,

Vorsteher der Rastullahgläubigen

Erscheinung: Der Vorsteher der Rastullahgläubigen (*979 BF, 1,89 Schritt, dunkler Teint, krauses Haar, das unter dem Turban hervorlugt) ist ein hagerer Mann, der sich in einen edlen, aber doch schlichten Kaftan hüllt und eine besondere Aura in jeden Raum trägt.

Geschichte: Geboren im Herzen der Khôm wuchs er als Kind der Beni Kassim nach strenger kasimitischer Lehre auf, wandte sich früh dem Mawdliyat zu und verinnerlichte die Lehren der Kassimiten. Voller Eifer begleitete er die Krieger seines Stammes in den Krieg gegen Al'Anfa und musste miterleben, wie seine Brüder von den Armeen du Metuants vernichtet wurden. Er selbst geriet in Gefangenschaft und wurde als Sklave nach Al'Anfa geschafft. Die Sklaverei verwässerte seine Lehren und er war gezwungen, von Tag zu Tag mehr Gesetze des Eingottes zu brechen. Als er schon bereit war, zum Messer zu greifen, erbarmte sich Rastullah seiner und er fand Gehör bei seinem damaligen Besitzer, einem jungen Granden aus dem Hause Karinor. Es gelang

Die Spinnenbrut

Die Brut schlüpft mit Burdus Kraft zu Myriaden aus Eikokons auf dem Hinterleib SrSr Sicatetas. Die Spinnen sind tiefschwarz mit einer violetten Färbung auf ihrem Unterleib. Sie bewegen sich in einem Schwarm und verspüren allesamt den Drang, Nichterkrankte mit einem Biss zu infizieren. Innerhalb nur weniger Tage schlüpfen die winzigen Spinnen aus ihren Kokons, wachsen auf höchstens Augengröße an und verenden nach spätestens zwei Wochen qualvoll. Sich von selbst fortzupflanzen scheint ihnen aufgrund ihres unnatürlichen Ursprungs nicht möglich zu sein.

SrSr Sicatetas Brut

Schwarmgröße (SG): 2W20+5 Spinnen

Größe: etwa 2-3 Finger

Gewicht: unbedeutend

INI SG **PA** 0 **LeP** SG **RS** 0

Biss: **DK** H **AT** SG/2+5 **TP** 1SP*

GS 6 **AuP** 20 **MR** SG/2+5 **GW** SG/5

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (13), Winziger Gegner (AT+8)

* 1 SP genügt, damit der Charakter mit einer Wahrscheinlichkeit von 80% mit der Krankheit infiziert wird (siehe Seite 15).

Kassim diesen zum Glauben zu bekehren, woraufhin er ihm die Freiheit schenkte. Gebeutel und mittellos schloss er sich einigen im Untergrund lebenden Rastullahgläubigen an, als diese ein Schiff gen Uthuria bestiegen. Es dauerte nicht lange und das alte Feuer kehrte in Kassims Herz zurück und schon nach kurzer Zeit wurde der gealterte Mawdli zum spirituellen Führer der Gläubigen an Bord und später auch derer in Porto Velvenya. Es gelang ihm, seiner Gemeinde ein Bethaus in Porto Velvenya zu stiften und seinen Brüdern so etwas wie Toleranz unter den Ungläubigen zu verschaffen. Erst als Kassim Tezatica begegnete, kochten in ihm die Erinnerungen an die alte Schmach wieder hoch. Sie zeigte ihm, wie er sich mit der Hilfe des Namenlosen endlich an den Ungläubigen rächen könnte und seinen Brüdern ein Reich unter Seinem Glanz errichten könne. Besondere Rachegeleüste verspürt er dabei gegenüber Pederesco A. Delorez, den er als Veteran des Khômkrieges und Bekannten von Oderin du Metuant mehr als nur verachtet.

Charakter: Eigentlich hatte Kasim ein gutes Herz und hätte für die noch junge Gemeinschaft ein wichtiger Stützpfiler sein können. Doch der Kontakt zu Tezatica ließ seinen Charakter endgültig kippen und von Rachsucht zerfressen zurück.

Rolle: Der verblendete Fanatiker

Moral: In seinem Wahn schreckt er vor keiner noch so großen Schandtats zurück, um Porto Velvenya unter die Kontrolle Burdus zu bringen.



Motivation: Die Verbreitung des einzig wahren Glaubens.
Mittel: Kassim kann auf die Ressourcen der Rastullahanhänger zurückgreifen, sowie die Mittel seiner Gefolgsleute der Großen Spinne nutzen.

Loyalität: Kassim dient einzig und allein dem einen wahren Gott: Burdu.

Konfliktverhalten: Wird er in einen Kampf verwickelt, versucht er sich nach Möglichkeit im Hintergrund zu halten und Gegner mittels seiner dunklen Wunder anzugreifen, während er von seinen Schergen beschützt wird.

Zukunft: Sollte am Ende des ersten Aktes durch Heldenhand fallen.

Zitate: „Rastullah ist groß.“

„Fürchtet euch nicht, bald schon wird uns der All-Eine retten.“

„Nieder mit den Ungläubigen!“

Kassim ben Omar

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 16 **IN** 12 **CH** 17
GE 9 **FF** 10 **KO** 11 **KK** 1
SO 9 **LeP** 26 **AuP** 24 **KaP** 24
MR 9 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 7

Seelentier: alternde Khoramsbestie

Waqqif:

INI 8+1W6 **AT** 11 **PA** 13 **TP** 1W+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Hitzeresistenz, Richtungssinn; Jähzorn 3, Rachsucht 10, Speisegebote, Vorurteile gegen „Ungläubige“ 5

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Wüste), Kulturkunde (Novadi, Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen, Aufmerksamkeit, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Namenlose) 9, Spätweihe (Namenlose)

Talente: *Selbstbeherrschung* 10, *Sinnenschärfe* 5, *Menschenkenntnis* 8, *Überreden (Demagogie)* 12 (14), *Überzeugen (Predigt, Bekehren)* 14 (16), *Götter/Kulte (Rastullah)* 12 (14), *Philosophie* 9, *Rechtskunde* 10

Liturgien: HERBEIRUFUNG DER DIENER DES HERREN, HERBEIRUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES (SPINNEN), NAMENLOSE KÄLTE

Ausrüstung: abgegriffene Ausgabe der 99 Gesetze, 2 Portionen Omrais

Korero Vesarez, Korgeweihter*

Erscheinung: Der massive Geweihte des Kor (*989 BF, rasierter Schädel mit schwarzem Zopf, vernarbtes Gesicht, Krähenfüße) wirkt in seinen roten und schwarzen Gewändern und mit seinem geschwärtzten Korspieß im hohen Maße beeindruckend. Ihn umgibt ein dunkles Charisma.

Geschichte: Der aus Porto Paligan stammende Korero Vesarez begann seine Laufbahn im Dienste des Kor als Piratenjäger auf einem alananischen Freibeuterschiff. Während sie Jagd auf eine Gruppe maraskanischer Piraten und Schmuggler machten, geriet das Schiff in einem Hinterhalt unter Beschuss durch Hylailier Brandöl. Korero überlebte nicht nur als einziger, sondern schwor sich, die Feiglinge, die hinter dem gemeinen Angriff standen, dafür bezahlen zu lassen. In den nächsten Jahren machte er einen nach dem anderen aus-

findig und streckte sie nieder. Zurück blieb ein Mann, dem das Töten leicht von der Hand ging. Um die Leere zu füllen, die das Ende seiner Jagd zurückgelassen hatte, trat er in die Dienste des Kor und brach mit der Uthuriaexpedition zum unentdeckten Kontinent auf, um den Willen Kors in die Ferne zu tragen. Das Auge Tezatica macht sich die tief unter seinem Glauben verborgene Unsicherheit zunutze, um ihn unbemerkt auf seine Seite zu ziehen.

Charakter: An der Oberfläche ein steinharder Haudegen, der allerdings in seinem Innersten immer noch nach etwas sucht, was die Leere seines Herzens füllen kann.

Rolle: Der verführte Priester

Moral: Sein Glaube bestimmt seine moralischen Schranken, je weiter dieser unterhöhlt wird, desto weniger Skrupel kennt er in der Wahl seiner Mittel.

Motivation: Zu Anfang den Glauben des Kor verbreiten, mit voranschreitendem Einfluss des Auges wird er versuchen, die Bewohner der Stadt zu verführen und gegeneinander aufzuhetzen.

Mittel: Korero kann auf einen großen Fundus von Spenden und Abgaben an die Kirche zurückgreifen sowie auf einige Gladiatoren und Gläubige bzw. Kultisten.

Loyalität: Seit Jahrzehnten streitet er für seinen Gott und ihm gebührt seine einzige Loyalität.

Konfliktverhalten: Wie es sich für einen Korgeweihten gehört, scheut Korero keinen Kampf und prescht mit *wichtigen Schlägen* voran, bringt einzelne Gegner mit *Niederwerfen* schnell zu Fall und erwehrt sich mehrerer Gegnern mit *Befreiungsschlägen* oder versucht, wenn er die Möglichkeit hat, sie mit einem einzigen (*Hammer-*)Schlag außer Gefecht zu setzen.

Zukunft: Ob der Geweihte im Kampf gegen die Helden stirbt oder geläutert das Abenteuer übersteht, ist Ihnen überlassen. Im offiziellen Uthuria wird er keine weitere Rolle spielen.

Zitate: „Für den Blutigen!“

„Die Welt ist nichts weiter als eine Spielwiese des Blutigen. Zieht eure Waffen und zeigt ihm eure Hingabe!“

Korero Vesarez

Eigenschaften:

MU 17 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 11
GE 14 **FF** 12 **KO** 18 **KK** 16
SO 9 **LeP** 45 **AuP** 43 **KaP** 24
MR 6 **RS** 6 **WS** 11 **GS** 6 (7)

Seelentier: Tollwütiger Stier

Geschwärtzter Korspieß:

INI 19+1W6 **AT** 19 **PA** 19 **TP** 2W6+5 **DK** NS

Panzerhandschuh:

INI 19+1W6 **AT** 16 **PA** 16 **TP** 1W6+4 (A) **DK** H

Vorteile / Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund; Jagdfieber 6, Rachsucht 7, Jähzorn 8

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Standfest, Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Finte, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung III, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Waffenspezialisierung (Korspieß), Wuchtschlag, Aura der Heiligkeit, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Kor 9; Namenloser 12)





Talente: *Infanteriewaffen 18, Raufen 14, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 8, Überreden (Aufwiegeln) 13 (15), Überzeugen (Predigt) 11 (13), Götterkulte 9, Kriegskunst (Taktik) 15 (17)*

Liturgien: HERBEIRUFUNG DER HEERSCHAREN DES RATTENKINDES (SPINNEN), GOTT DER GÖTTER, NAMENLOSE RASEREI, NAMENLOSE ZWEIFEL – NAMENLOSE ERLEUCHTUNG

sowie diverse (unbrauchbare) Liturgien der Korkirche

Ausrüstung: geschwärtzer Korspieß, Rüstung (Bronzeharnisch, Gladiatorenschulter, Plattenzeug, Panzerhandschuhe und Streifenschurz)

Eilgard Blutaxt – Gladiatorin

Erscheinung: Die einschüchternde Thorwalerin Eilgard Blutaxt (*1004 BF, 2,01 Schritt, blonder Pferdezoopf, rötlich gebräunte Haut) ist von muskulöser Gestalt, kleidet sich mit Gladiatorenschulter und Streifenschurz und führt eine riesige Axt mit sich.

Geschichte: Als gebürtige Sklavin thorwalscher Abstammung wurde sie schon früh von ihrer Mutter getrennt und in eine alanfanische Gladiatorenschule zur Ausbildung gesteckt. Nachdem sie im Blutausch einen ihrer Lehrer niedergestreckt hatte, wurde sie in der Arena wilden Tieren zum Fraß vorgeworfen, überlebte jedoch. Dank eines unbekanntes Gönners aus den Reihen der Granden wurde sie rehabilitiert und trat von nun an als Eilgard Blutaxt in der Arena auf. Seit kurzem weilt sie in Porto Velvenya, wohin sie ihren damaligen Mäzen begleitet hatte, allerdings durch eine verlorene Wette in den Besitz der Arenaleiterin übergang.

Charakter: Durch das jahrelange Blutvergießen in der Arena ist Eilgard zu kaum einer Gefühlsregung mehr in der Lage. Der Tod anderer Menschen ist ihr gleichgültig.

Rolle: Die walwütige Widersacherin

Moral: Eilgard geht es einzig um ihr Überleben. Alles andere ist ihr egal.

Motivation: Die Krankheit überwinden, koste es, was es wolle.

Mittel: Die Gladiatorin besitzt nur ihre Muskeln und ihre Axt, mehr benötigt sie auch nicht.

Loyalität: Ihre Loyalität gehört nur ihr selbst und Tezatica, dem Auge des Namenlosen.

Konfliktverhalten: In einem Kampf versucht sie, den Gegner mit wenigen Hieben (*Wuchtschlag*) niederzustrecken, wenn möglich gar mit einem einzigen Hieb (*Hammerschlag*).

Zukunft: Die Thorwalerin wird das Abenteuer von offizieller Seite nicht überleben und kann, sollte sie nicht das Zeitliche segnen, in Ihrer Runde als blutrünstige Antagonistin wieder aufgegriffen werden.

Zitate: „Mich werdet ihr nicht überleben!“

Eilgard Blutaxt

Eigenschaften:

MU 17	KL 11	IN 13	CH 12
GE 13	FF 12	KO 15	KK 17
SO 4	LeP 48	AuP 44	MR 5
RS 2	WS 9	GS 8	

Barbarenstreitaxt:

INI 14+1W6 **AT** 19 **PA** 11 **TP** 3W6+6 **DK** N

Raufen:

INI 16+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Balance, Eisern, Gefahreninstinkt 9, Soziale Anpassungsfähigkeit; Blutausch, Einäugig, Gefühlskälte 7

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Kulturkunde (Südaventurien), Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Wuchtschlag

Talente: *Zweihandhieb Waffen (Streitaxt) 15 (17), Athletik 13, Selbstbeherrschung 5, Zechen 8, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 6, Überreden 4, Kriegskunst 2*

Ausrüstung: persönliche Barbarenstreitaxt, magischer Ring (ATTRIBUTO Spruchspeicher, einmalig, KK+6 für 11 KR (ergibt AT+1, LeP+3 und TP+3))

Stiller Donner – Gladiator

Erscheinung: Der nur Stiller Donner genannte Gladiator (*984 BF, 1,75 Schritt, ein Zeh fehlt, wirkt wie Mitte 30) ist athletisch und großgewachsen, mit kaum deutbarem Blick. Außer seiner Körperbemalung auf seiner gebräunten Haut ist er nur mit einem Lendenschurz bekleidet.

Geschichte: Niemand weiß, woher der Donner stammt oder welchem der Wilden Stämme er einst angehörte. Nach seiner Gefangennahme durch eine Bande Sklavenjäger verlor er seine Zunge. In Porto Velvenya fand er den Weg in die Arena, wo er bis jetzt unbesiegt geblieben ist und schnell von der dortigen Arenaleiterin eingekauft wurde. Diese machte sich seine Rachsucht auf die Aventurier zu Nutze und bekehrte ihn schnell zum neuen Glauben.

Charakter: Seit seiner Gefangennahme sinnt er auf Rache an den weißhäutigen Barbaren, die in seine Heimat eingefallen sind. Er nutzt jede Gelegenheit, um seinen Unterdrückern zu schaden. Dabei versucht er jedoch selbst am Leben zu bleiben.

Rolle: Der rachsüchtige, gefallene Krieger

Moral: Um den Fremden zu schaden, ist ihm jedes Mittel recht.

Motivation: Die Arenaleiterin verspricht ihm seine Freiheit, wenn ihr Plan beendet ist, weswegen er ihr Gehorsam leistet. Dabei wird er aber versuchen seinen Peinigern so gut es geht zu schaden.

Mittel: Nur was er am Leib trägt.

Loyalität: Sich selbst und seiner neuen Herrin.

Konfliktverhalten: Er wird in einem Kampf zuerst den Kampfstil des Gegners einzuschätzen versuchen, um dann angemessen darauf zu reagieren. Mit einem *Ausfall* weiß er den Gegner in eine unangenehme Situation zu manövrieren. Gerne kontert er auch Angriffe mit *Gegenhalten* und lässt anstürmende Gegner damit auflaufen.

Zukunft: Ebenso wie bei der Blutaxt wird nicht davon ausgegangen, dass der Stille Donner das Abenteuer überlebt. Wenn doch, steht er Ihnen zur freien Verfügung.

Zitate: „...“ (Deutet einen Kehlschnitt an.)



Stiller Donner

Eigenschaften:

MU 15 KL 13 IN 16 CH 11

GE 17 FF 11 KO 12 KK 13

SO 4 LeP 33 AuP 36 MR 5

RS 0 WS 6 GS 10

Speer:

INI 18+1W6 AT 17 PA 14 TP 1W6+5 DK S

Utharspfote:

INI 19+1W6 AT 15 PA 10 TP 1W6+1 DK H

Vorteile / Nachteile: Flink, Gefahreninstinkt 7, Kampfrausch; Rachsucht 7, Stumm, Vorurteile (Blasshäute) 10

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Kulturkunde (Owangi), Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen III (Wert 18), Defensiver Kampfstil, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfflexe, Meisterparade, Waffenloser Kampfstil (Hruruzat), Wuchtschlag

Talente: Speere (Speer) 11 (13), Selbstbeherrschung 11, Sinnen-schärfe 8, Wildnisleben 7, Menschenkenntnis 7, Überreden 2, Kriegskunst 8, Holzbearbeitung (Waffen) 7 (9)

Ausrüstung: personalisierter Speer

Wilciano Karinor – Der Gubernator

Erscheinung: Wilciano Karinor (*1003 BF, 1,85 Schritt, ra-benschwarzes, schulterlanges Haar, tiefe Augenringe) tritt auf wie der geborene Herrscher. Sei es der akkurat gestutzte Bart, die korrekte Haltung oder die stets neu wirkende Kleidung. Nur sein meist müde wirkender Blick in den wässrigen Augen trübt diesen Eindruck. Doch sollte sich niemand davon täu-schen lassen – der Gubernator ist stets aufmerksam.

Geschichte: Seit jeher galt Wilciano als geborener Macht-mensch. Trotz zahlreicher Bemühungen seines Vaters ihn an der Universität unterzubringen, trieb er sich lieber auf dem Silberberg herum, schüttelte Hände und knüpfte Kontakte. Als das Angebot an ihn herangetragen wurde, den Guber-natorposten von Porto Velvenya zu übernehmen, sah er sich am Ziel seiner Bemühungen. Seitdem kümmert er sich dar-um, seine Position zu stärken und sein Leben so angenehm wie möglich zu gestalten.

Charakter: Egozentrik, Machthunger, Eitelkeit – das sind die drei Eckpunkte, um die sich sein ganzes Handeln dreht. Dazu kommt noch eine gute Prise Opportunismus.

Rolle: Die unbelehrbare Autorität

Moral: Eigentlich ist Wilciano ein frommer und moralischer Mensch, allerdings ist für ihn niemand etwas wert, der unter

seiner gesellschaftlichen Stellung steht. Lediglich ein Men-schenschlag zählt für ihn noch geringer und erfüllt ihn fast schon mit Abscheu: Horasier und auch jeder andere Nicht-Al'Anfaner.

Motivation: Nur der Erhalt seiner Macht ist dem Granden wichtig, denn er erhofft sich dadurch der einsetzenden Le-thargie und den Einflüsterungen, die er Tag für Tag verspürt, entgehen zu können.

Mittel: In der Rolle des Gubernators kann er auf die Mittel der ganzen Stadt zurückgreifen, solange die anderen Mäch-tigen ihm wohlgesonnen sind.

Loyalität: Er steht treu zum alanfanischen Imperium und seiner Familie.

Konfliktverhalten: Er wird sich in jedem Kampf hinter seine Truppen stellen und aggressiv gegen etwaige Feinde vorge-hen, seien es Infizierte, Wilde oder auch Helden, wenn sie sich seinem Willen widersetzen. Im Kampf wird er auf ver-schiedene Gifte zurückgreifen.

Zukunft: Wilciano wird – wenn Sie ihn nicht durch einen anderen Gubernator ersetzen – bis zum Ende von **Grüne Hölle** Gubernator bleiben, auch wenn durchgehend massiv an seinem Stuhl gesägt wird.

Zitate: „Das kommt einem Verrat gleich!“

„Im Namen des gekrönten Raben, veranlassen Wir, Kraft Unse-res göttergegebenen Amtes, dass ...“

Wilciano Karinor

Eigenschaften:

MU 13 KL 14 IN 15 CH 13

GE 12 FF 13 KO 13 KK 11

SO 14 LeP 29 AuP 32 MR 4(+7)*

RS 1 WS 6 GS 8

Seelentier: stolzierender Edelfink

Morgenstern:

INI 10+1W6 AT 11 PA 10 TP 1W+5 DK N

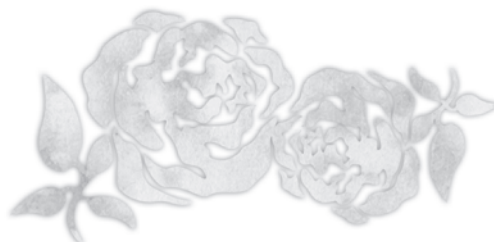
Vorteile / Nachteile: Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfä-higkeit; Arroganz 10, Eitelkeit 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Süd-aventurien), Eiserner Wille II

Talente: Selbstbeherrschung 5, Betören 11, Etikette 12, Men-schenkenntnis 8, Tierkunde (Vögel) 7 (9), Überreden (Lügen) 11 (13), Staatskunst (Diplomatie) 10 (12), Handel 9

Ausrüstung: verzierter Morgenstern, Rosenbrosche, allerlei goldener Schmuck

* Kann mittels Eiserner Wille II um 7 Punkte gesteigert wer-den.





Generische Werte von Velveniern

Gewöhnlicher Velvenier

Eigenschaften:

MU 12 KL 10 IN 13 CH 10
FF 12 GE 12 KO 13 KK 13
SO 6 LeP 32 AuP 34 MR 3
RS 0 WS 7 GS 8

Dolch:

INI 9+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6+1 DK H

Raufen:

INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich

Talente: *Schleichen 6, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnen-schärfe 5, Menschenkenntnis 7, ein Handwerk 9*

Stadtgardist / Söldner

Eigenschaften:

MU 14 KL 11 IN 14 CH 11
FF 12 GE 14 KO 14 KK 14
SO 8 LeP 35 AuP 35 MR 5
RS 3 WS 9 GS 7

Brabakbengel:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Raufen:

INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H

Leichte Armbrust:

INI 11+1W6 FK 21 TP 1W6+6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung), Wuchtschlag

Talente: *Körperbeherrschung 9, Schwimmen 7, Selbstbeherr-schung 8, Sinnen-schärfe 8, Menschenkenntnis 9, Überreden 6*

Krieger der Wapengo-Sippe

Eigenschaften:

MU 15 KL 10 IN 15 CH 12
FF 13 GE 14 KO 13 KK 13
SO 4 LeP 34 AuP 37 MR 2
RS 2 WS 9 GS 8

Speer:

INI 11+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W+3 DK S

Waffenlos:

INI 10+1W6 AT 15 PA 15 TP(A) 1W6+1 DK H

Kurzbogen:

INI 11+1W6 FK 20 TP 1W6+4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Strich, Wuchtschlag

Spinnen-Tierkrieger

Durch den Einfluss SrSr Sicatetas und des Namenlosen entwickeln sich einige der Kultisten zu Spinnen-Tierkriegern. Modifizieren Sie die Werte basierend auf den obigen wie folgt:

Eigenschaften:

MU +1 IN +2 FF +2 LeP +5

AuP +5 AsP 15 MR +1 AT +3 PA +2

Übernatürliche Fähigkeiten: Arachnea, Axxeleratus, Dunkelheit, Ecliptifactus, Spinnenlauf (je ZfW 3)

Haut des Odun:

☀ Dem Gesela wachsen spinnenartige Mandibeln aus den Kiefern. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen *Biss*-Angriff durchzuführen und sich zu *Verbeißen* wie beim gleichnamigen Tiermanöver. Er erzeugt 1W6+3 echte TP und kann sein Opfer vergiften. Die Stufe des Giftes beträgt RkP*/3; die Auswirkung bestimmen Sie je nach Stufe wie in **Zoo-Botanica 217** beschrieben.

☀ Aus den Händen oder dem Mund kann der Gesela klebrige Fäden verschießen. Er kann damit einmalig pro Anwendung ein Netz (4) erzeugen (siehe Tiermanöver in **Wege des Schwerts 113 f.**) oder mit seinem Basis-FK ein Ziel beschießen, das bei einem Treffer eine um RkP*/3 verringerte AT, PA und INI erleidet.

☀ Dem Gesela wächst eine glänzend schwarze Chitinhaut, die ihm 2 Punkte natürlichen RS verleiht.

Kuya'tay, Die Augen in der Tiefe, ein Schamane der Nimu-Wanaq

Erscheinung: Der Schamane ist ein greiser, gebrechlich wirkender Mann, der nur einen Lendenschurz und ein Schultertuch trägt. Seine Augen wurden herausgeschnitten und in den leeren Höhlen scheinen schwarze Fluten zu toben (fälschlich gezogene Parallelen zum Auge des Namenlosen sind durchaus erwünscht). Sein rechter Arm ist von einer ledrigen Schuppenhaut überzogen, die wie dunkel angelauenes Silber schimmert.

Geschichte: Kuya'tay ist der vielleicht begabteste lebende Schamane der Nimu-Wanaq. Sein Name bedeutet soviel wie „Augen in der Tiefe“ und gelangte nach seinem Zusammentreffen mit Barborin und seinen Männern zu bitterer Mehrdeutigkeit. Die Al'Anfaner nahmen seine Gastfreundschaft gerne an und setzten sich in seinem Dorf am Fuß der Berge fest, nachdem er ihnen von der alten Mine der Xo'Artal erzählt hatte. Als er erkannte, dass sie seine Sippe nur ausnutzten und die Fremden davonjagen wollte, waren seine Frau und seine Kinder bereits als Geiseln genommen. Obgleich Barborins Männer den Auftrag hatten, ihn nur auszusetzen, fürchteten sie sich vor seiner Zauberkunst. Im Glauben, ihm damit seine Macht zu nehmen, schnitten sie ihm die Augen heraus und warfen sie und den alten Mann in den Fluss. Seither gilt Kuya'tay als tot, doch er kehrte zurück – seltsam gealtert und mit dem Mal der Fischschuppenhaut. Es waren nun nicht mehr seine eigenen Augen, mit denen er die Welt sah, sondern die seines neuen Herrn. (An dieser Stelle wird von offizieller Seite nicht festgelegt, ob der Schamane einen Handel mit einem mächtigen Totengeist oder gar mit einem Wesen aus dem Gefolge Thargunitoths oder Charyptoroths eingegangen ist. Treffen Sie, wenn nötig, eine Entscheidung, die Ihren Vorstellungen und Wünschen entspricht.)



Auf jeden Fall ist dieser Herr nach menschlichem Verständnis böse und profitiert ohne Kuya'tays Wissen von der Vergiftung des Flusses. Der Schamane hat ihm ewigen Dienst in der Tiefe versprochen, wenn er ihm hilft, die Fremden zu vernichten.

Charakter: Er ist ein gebrochener Mann, der vom Hass auf die Al'Anfaner getrieben wird. Doch tief im Inneren ist er noch immer der gütige, weise Mann, der er einst war.

Rolle: Die Nemesis der Helden, die sie unerbittlich jagt, wengleich sich der Schamane auch als wertvoller Verbündeter entpuppen kann.

Moral: Trotz seines Hasses geht ihm das Töten nicht leicht von der Hand. Gelegentlich wird er zögern und den Helden eine zweite Chance geben.

Motivation: Die Vernichtung Barborins und dessen Männern.

Mittel: Keine weltlichen, außer seinen Riesenalligatoren (siehe unten).

Loyalität: Er ist seinem Stamm und seiner Familie sowie seinem neuen Herrn verpflichtet.

Konfliktverhalten: Er schickt seine Alligatoren in den Kampf und wirkt seine Zauber aus der zweiten Reihe. In den Nahkampf geht er nur, wenn unbedingt notwendig. Wann immer zwei seiner Tiere getötet wurden, er eine Wunde oder mehr als 15 SP erleidet, zieht er sich vorerst in die unerreichbare Tiefe des Flusses zurück (mit Ausnahme der letzten Begegnung).

Zukunft: Er ist der tragische Held, der sich für sein Volk und den Fluss opfert und „ins Wasser geht“.

Zitate: „Ihr und die Euren rühmt euch, die geflügelten Schrecken besiegt zu haben. Aber ihr habt die Welt ins Ungleichgewicht gebracht. Ihr seid wie fremde Tiere, auf die der Wald keine Antwort hat.“

Kuya'tay

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 14 **IN** 14 **CH** 15
GE 12 **FF** 11 **KO** 13 **KK** 12
SO 10* **LeP** 35 **AuP** 40 **AsP** 60
MR 10 **RS** 1* **WS** 7 **GS** 8**

Seelentier: Kreleo-Affe

Ruderstange (große Knochenkeule):

INI 9+1W6 **AT** 16 **PA** 12 **TP** 2W6+2 **DK** NS

Raufen/Ringen:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 11 **TP** 1W6 **DK** H

Vorteile/Nachteile: Affinität zu Geistern, Ererbte Knochenkeule, Vollzauberer, Hitzeresistenz, Schutzgeist; Medium, Rachsucht 8, Stigma (Krokodilhaut)*, Vorurteile (Aventurier) 10

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Geister rufen 18, Geister bannen 16, Geister binden 16, Geister aufnehmen 16, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Weihe der Keule, Zauber der Keule

Talente:

Kampf: *Zweihand-Hieb* 10, *Raufen* 8, *Ringen* 8

Körper: *Körperbeherrschung* 7, *Sinnenschärfe* 9, *Schwimmen* 14*
 Gesellschaft: *Menschenkenntnis* 12

Natur: *Fesseln/Entfesseln* 7, *Orientierung (Fluss)* 14 (16), *Wildnis-leben* 10

Wissen: *Pflanzenkunde* 7, *Tierkunde* 9, *Sagen und Legenden* 14

Schriften/Sprachen: *Petaya* (Muttersprache), *Mohisch* 7, *Nathani* 6, *Uthurisch*, 5, *Brabaci* 4

Handwerk: *Boote Fahren* 14, *Heilkunde Gift* 10, *Heilkunde Wunden* 12

Rituale: ADLERSCHWINGE (Riesenalligator), BLICK INS GEISTERREICH, FARBEN DES KRIEGES, FLUCH DER VERWIRRUNG, GEISTHEILUNG, HAUCH DES WASERS, KRAFT DES TIERES (Riesenalligator), KROKODILGEIST (wie SCHLANGENGEIST), HILFERUF, REINIGEN DES WASSERS, TIERGEDANKEN (Wassertiere)

Gaben:

☀ Ertränken: Die Lunge des Opfers füllt sich schlagartig mit Flusswasser, wodurch dieses 2xTaP* SP erleidet. Der Einsatz der Gabe kostet 3W6 AuP und verlangt eine Probe auf (MU/CH/KO)+MR.

☀ Gebieter der Flut: Kuya'tay kann ein Anschwellen und Übertreten des Flusses bewirken. Dazu ist eine MU-Probe -3 erforderlich, die je 10 Schritt Länge des Flusses um 1 erschwert ist. Der Einsatz der Schwarzen Gabe kostet pro 10 Schritt Länge, auf die der Fluss anschwellen soll, 1W6 AuP.

☀ Unterwassersicht: Kuya'tay kann ohne Einschränkung unter Wasser sehen.

☀ Wasseratmung: Kuya'tay kann Wasser wie Luft atmen und dadurch nicht ertrinken.

☀ Wasserbrücke: Kuya'tay kann für eine Stunde auf Wasser wie auf festem Boden gehen. Dies erfordert lediglich eine gelungene IN-Probe -3 und 1W6 AuP.

☀ Wasserleichen erheben: Durch die simple Berührung der sterblichen Überreste eines Ertrunkenen, aber auch einer sich eine gewisse Zeit im Wasser befindlichen Leiche kann Kuya'tay diese zu einer Wasserleiche erheben. Dies kostet ihn 3W6 AuP und 1 LeP.

Ausrüstung: Ruderstange (große Knochenkeule)

Besonderheiten: Kuya'tay befiehlt insgesamt neun Riesenalligatoren, die für ihn bis zum Tod kämpfen und jeden seiner stummen Befehle befolgen. Außerdem kann er sich im Wasser frei bewegen und pro Kampf ohne AsP-Kosten einen Geist der Tiefe herbeirufen (Werte werden zufällig ermittelt). Er ist gegen die Vergiftung des Flusses immun.

* Bei jeder Begegnung der Helden mit dem Schamanen sind weitere Körperteile mit der unnatürlich glänzenden Krokodilhaut überzogen und werden zunehmend von der Ausprägung von Nickhäuten, Schwimmhäuten und Rückenflossen begleitet. Dieser Effekt führt vor allem dazu, dass der Rüstungsschutz Kuya'tays von 1 auf bis zu 5 anwachsen kann (BE immer 0) und sein Talentwert *Schwimmen* im selben Maße steigt.

** Die Geschwindigkeit des Schamanen an Land ist halbiert, da er sonderbarer Weise selbst auf trockenen Boden wie in Schlamm bis zu den Knien einsinkt.





Riesenalligator

Biss:

INI 9+1W6 AT 13 PA 5 TP 2W6+3 DK H

Schwanz:


INI 9+1W6 AT 12 PA 6 TP 2W6 DK N

LeP 55 AuP 45 MR 6/8 RS 4 WS 13 GS 7/8

GW 11

Beute: 80 Rationen Fleisch, Haut (Leder, teuer), Zähne (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Verbeißen, Niederwerfen (11)

 Kuya'tay befehligt nur sechs Riesenalligatoren und kann Geister der Tiefe nur für die üblichen AsP-Kosten herbeirufen.

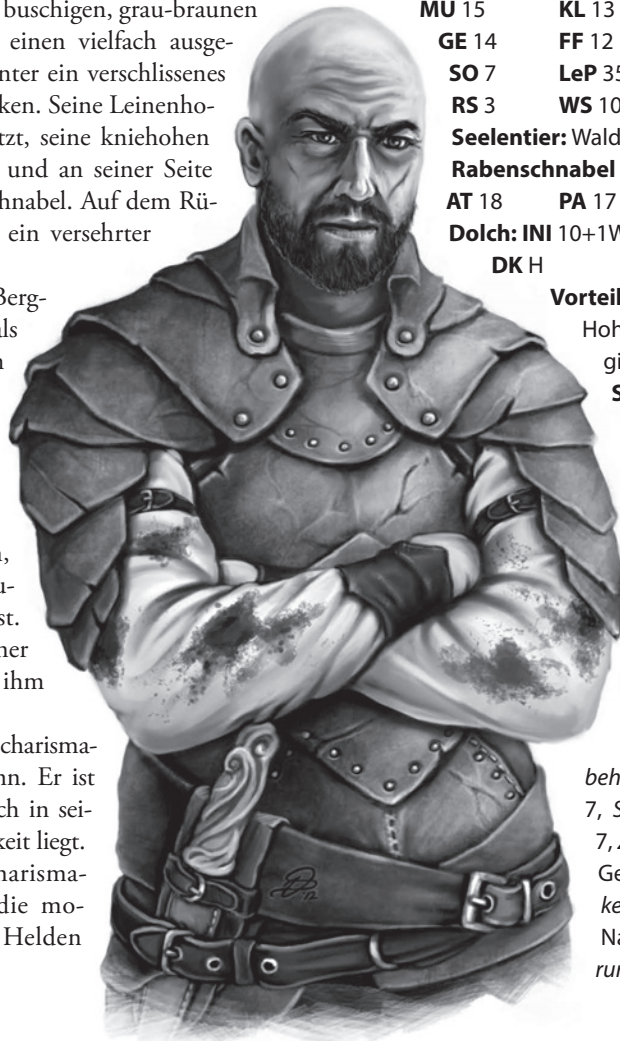
 Der Schamane hat zwölf Riesenalligatoren in seinem Gefolge.

Manolho Barborin*, Anführer der Erzschrüfer und ehemaliger Colonello einer Grandengarde

Erscheinung: Barborin ist ein großer, kräftig gebauter Al'Anfaner um die 50. Sein Kopf ist geschoren, sein Gesicht mit Narben und einem buschigen, grau-braunen Vollbart versehen. Er trägt einen vielfach ausgebesserten Lederpanzer, darunter ein verschlissenes Hemd voller blasser Blutflecken. Seine Leinenhose ist mit Lederflecken besetzt, seine kniehohen Stiefel mit Sporen bestückt und an seiner Seite hängen Dolch und Rabenschnabel. Auf dem Rücken hängt für gewöhnlich ein versehrter Rundschild.

Geschichte: Der ehemalige Bergarbeiter und Söldner trat als Gardehauptmann in den Dienst eines Granden, nachdem seine Frau und Tochter an einem Fieber starben, das er selbst vom Schlachtfeld heimgebracht hatte. Als er die Chance sah, in Uthuria sein Glück zu suchen, quittierte er den Dienst. Einen Großteil seiner Männer konnte er überzeugen, mit ihm zu gehen.

Charakter: Barborin ist ein charismatischer, aber grimmiger Mann. Er ist hart, aber gerecht, wenngleich in seinen Augen eine tiefe Traurigkeit liegt.
Rolle: Abtrünniger und charismatischer Gegenspieler, der die moralischen Abgründe der Helden auslotet.



Moral: Barborin ist von den Göttern enttäuscht, achtet aber grundlegend Ehre und Leben.

Motivation: Das Streben nach Ruhm und Reichtum; vor allem aber nach einem Platz in der Welt.

Mittel: Er ist nicht reich ... zumindest nicht bis er das Minorit verhüttet und verschifft hat. Allerdings sind ihm seine Männer treu ergeben, solange die Mine genug abwirft.

Loyalität: Barborin ist zwar vor allem seiner Ruhmsucht verpflichtet, aber er sorgt auch gut für seine Männer.

Konfliktverhalten: Wenn möglich kämpft Barborin vom Pferderücken aus (siehe unten). Er ist kompromisslos, aber ehrenhaft und verweigert sich keinem Zweikampf.

Zukunft: Die liegt in den Händen der Helden.

Zitate: „Jeder Flecken unserer Heimat ist von tausenden Stiefeln zertrampelt, jede Münze von tausenden Händen abgegriffen, jede Gefahr von tausenden Schwertern gebannt und jedes Geheimnis von tausenden Köpfen zerbrochen. Aber ihr und ich, wir haben ein Anrecht auf einen Platz in der Geschichte. Seid ihr nicht deshalb nach Uthuria gekommen? Und wollt ihr euch dabei von Gesetzen aufhalten lassen, von denen uns ein ganzes Meer trennt oder von Göttern, deren Augen bis hierher nicht reichen?“

Manolho Barborin

Eigenschaften:

MU 15 KL 13 IN 12 CH 14

GE 14 FF 12 KO 16 KK 15

SO 7 LeP 35 AuP 38 MR 3

RS 3 WS 10 GS 6

Seelentier: Waldwolf

Rabenschnabel und Rundschild: INI 10+1W6

AT 18 PA 17 TP 1W6+5 DK N

Dolch: INI 10+1W6 AT 15 PA 12 TP 1W6+1
DK H

Vorteile/Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Hohe Lebenskraft, Zäher Hund; Goldgier, Gesucht I (Porto Velvenya)

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Dschungel), Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Entwaffnen, Gegenhalten, Linkhand, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Waffenlose Kampftechnik (Mercenario), Wuchtschlag

Talente:

Kampf: *Dolche* 10, *Hieb Waffen* (Rabenschnabel) 16 (18), *Raufen* 12, *Ringen* 12

Körper: *Athletik* 8, *Klettern* 6, *Körperbeherrschung* 5, *Reiten* 12, *Schwimmen* 7, *Selbstbeherrschung* 8, *Sinnenschärfe* 7, *Zechen* 6

Gesellschaft: *Menschenkenntnis* 8, *Etikette* 4, *Überzeugen* 12

Natur: *Fesseln/Entfesseln* 7, *Orientierung* 4, *Wildnisleben* 5



Wissen: *Gesteinskunde* 7, *Götter/Kulte* 5, *Kriegskunst* 7, *Rechnen* 5
 Schriften/Sprachen: *Brabaci* (Muttersprache), *Mohisch* 6, *Petaya* 4, *Lesen/Schreiben* (Kusliker Zeichen) 5

Handwerk: *Abrichten* 8, *Bergbau* 9, *Heilkunde Wunden* 5, *Holzbearbeitung* 3, *Lederarbeiten* 2

Ausrüstung: Rabenschnabel, Dolch, beschlagener Rundschild, Lederharnisch

Besonderheiten: Barborins wertvollster Besitz ist ein weißer, zum Streitross ausgebildeter Shadifhengst namens *Firnando*. Er liebt das Pferd abgöttisch und würde sich dessen Futter vom Mund absparen, wenn nötig. Unter großer Mühe hat er es über den Fluss transportiert und dadurch das Vorankommen mehr als einmal verzögert. Um genügend Platz zum Ausreiten zu haben, hat er lange Schneisen in den Wald brennen lassen. Auf gerodeten Feldern gedeiht mitgeführte Maissaat, die zum Missfallen der übrigen Söldner vor allem als Kraftfutter für den Hengst dient.

Barborins Männer

Die Männer sind die Mühen des Bergbaus und die Entbehrungen des Dschungels leid. Außerdem sind sie Söldnerseelen. Für den richtigen Preis (Gold, die Aussicht

auf Straferlass oder die Arme einer schönen Frau) halten sie sich im Falle eines Kampfes heraus oder schlagen sich sogar auf die Seite der Helden.



Ihre Anzahl beträgt Helden + Gefolge x 2.

Barborins Männer

LeP 32 **AuP** 34 **MR** 1 **RS** 2* **WS** 7 **GS** 7

Sklaventod:

INI 8+1W6 **AT** 14 **PA** 11 **TP** 1W6+4 **DK** N

Leichte Armbrust**:

INI 8+1W6 **FK** 17 **TP** 1W6+6

Sonderfertigkeiten: Finte, Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Die Söldner suchen immer die Überzahl und begeben sich nur im Notfall, nach reichlicher Provokation oder im Gefühl der Überlegenheit in den Zweikampf. Betrachten sie sich als besiegt, wählen sie die Kapitulation statt den Tod.

* Ramponierter Lederharnisch (BE 3).

** Jeweils nur noch 1W6 Bolzen.

Artefakte

Die Bernsteinkarmulka

Die aus dem Blutkrieg stammende Karmulka (allgemeine Beschreibung S. 124) gilt als eine der ersten ihrer Art. Diese spezielle Waffe können die Helden in einem Tempel unter Porto Velvenya in Kapitel II finden (siehe Seite 35) Ein Großteil der Klinge besteht im Gegensatz zu den heutigen Karmulkas aus Bernstein. Außerdem ist sie

dem Pra-Jobo geweiht. Ihr Besitzer, der Krieger Hualan, galt zu dieser Zeit als einer der großen Krieger der Rebellen und führte diejenigen an, die vor Jahrhunderten SrSr Sicateta zu bannen vermochten (siehe S. 101). Dafür opferte er sich, um seinen Mitstreitern den Sieg zu ermöglichen. Aufgrund des vielen Blutvergießens innerhalb der Umgebung wurde seine Seele in die Waffe gespeist, womit sie als beseelt gilt.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	WM	Bem.	DK	Talent
Karmulka	1W6+5	11/4	70	90	unzerstörbar	0	+1/-1	-	NS	Hiebaffen, Schwerter

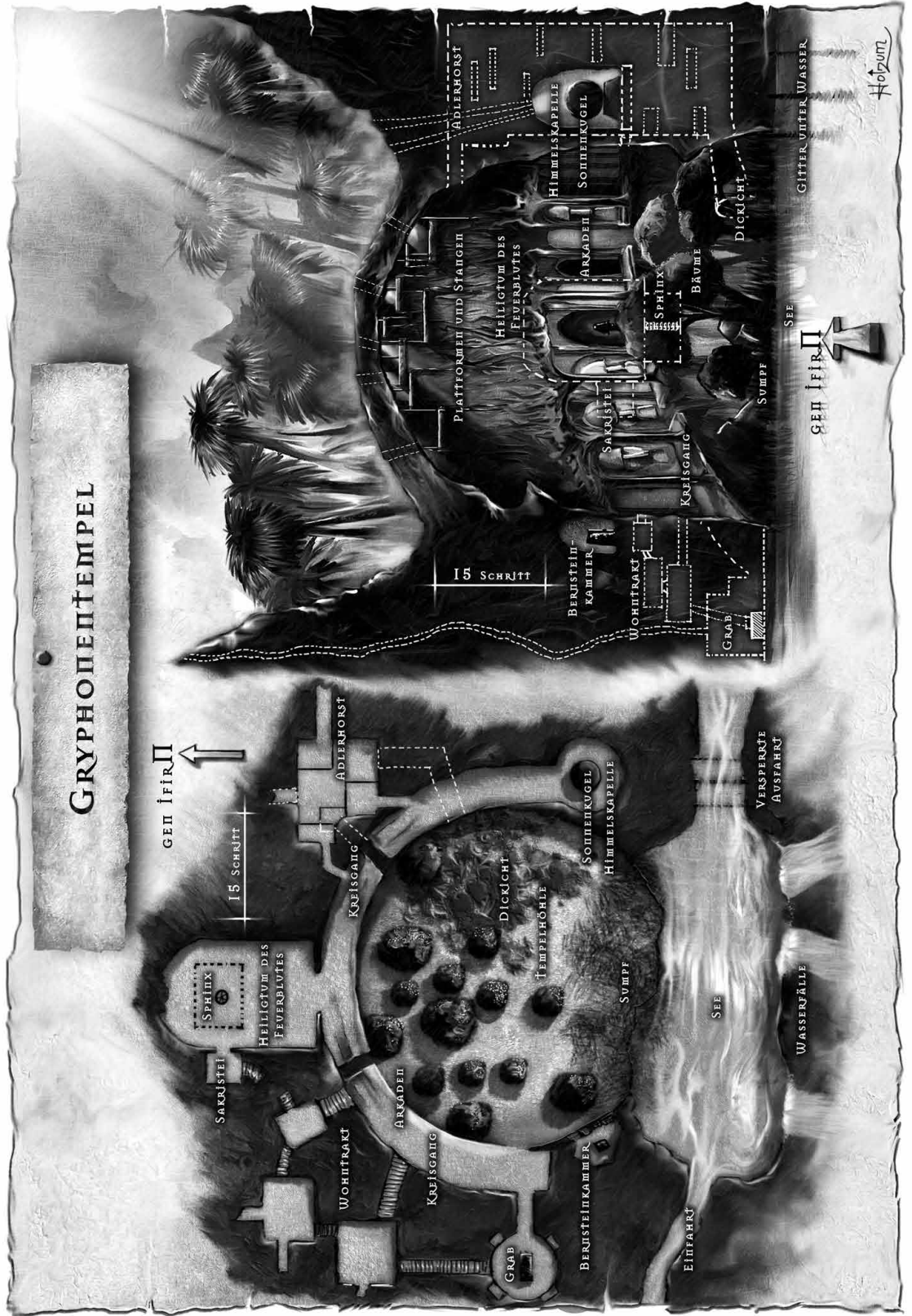
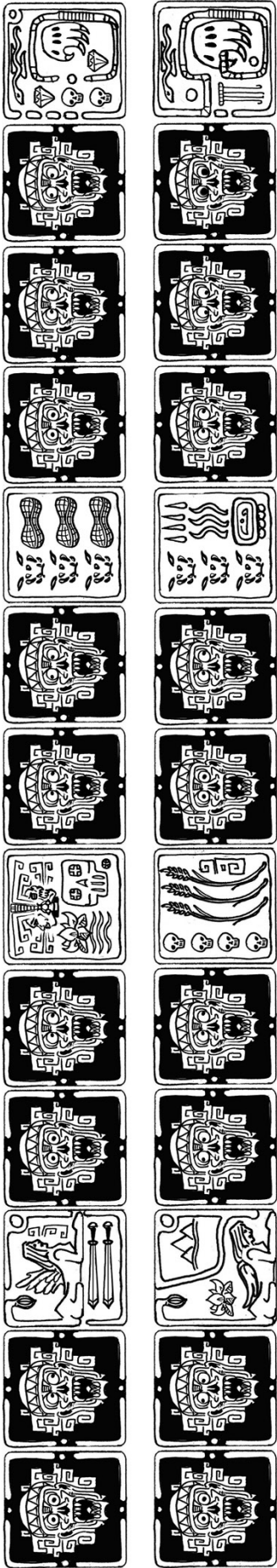
Besonderheiten: Die Waffe gilt als karmal und ist nach den Regeln *verletzend* gegen Dämonen, besonders gegen die Domäne Blakharaz. Außerdem wirkt sie durch einen uralten Fluch verletzend gegen die Spezies der Gigantula. Weiterhin ist sie ausbalanciert, so dass sie sich mit dem Talent Wurfspere werfen lässt. Für ihren eigentlich bestimmten Träger gilt zusätzlich INI+1 und WM +1/+1.



A

B

Kopiervorlagen zum Abenteuer





Leben in der Grünen Hölle

Auf den folgenden Seiten finden Sie diverse Texte zur Grünen Hölle und ihren Bewohnern, also zum Hintergrund der Region, in der sich der erste Teil dieser Regionalkampagne abspielt. Kreaturen und Pflanzen stellen wir Ihnen ebenso vor wie wilde Stämme und nicht zuletzt natürlich die erste aventurische Siedlung neuerer Zeit auf uthurischem Boden: Die Hafenstadt Porto Velvenya, vor einigen Jahren von den Al'Anfanern gegründet.

Mut zur Lücke

Bei all diesen Beschreibungen zeigt sich eine der Besonderheiten Uthurias deutlich: Der Hintergrundteil versucht nicht, das riesige Dschungelgebiet zwischen der Anlandungsstelle der Helden in An fremden Gestaden und dem östlichen Gebirge vollständig zu beschreiben, zu erfassen oder kartografisch aufzuarbeiten. Stattdessen geben wir allgemeine Informationen zur Region und heben einzelne Bewohner und Situationen hervor. Schlussendlich ist es das Ziel, dem Meister Stimmung und Besonderheiten der Region an die Hand zu geben, damit er sie in den Abenteuern der Kampagne gut umsetzen oder für selbst konzipierte Abenteuer nutzen kann. Als kleine Starthilfe dafür finden Sie immer wieder kurze Abenteuerideen in den Hintergrundteil eingestreut.

Die richtige Mischung

In Uthuria werden Sie als Meister auf Dinge stoßen, die explizit Ihrer eigenen Entscheidung überlassen werden und Mysterien angedeutet finden, die sich erst in späteren Bänden auflösen. Ein gutes Beispiel dafür ist die Herkunft und die Hintergrundgeschichte der Guereni (siehe S. 95), die in späteren Bänden noch eine Rolle spielen wird. In solchen Fällen ist der Ansatz, alles zu erklären, was für den Einsatz der Wesen, Artefakte oder Meisterpersonen im jeweiligen Abenteuer wichtig ist.

Nur keine falsche Scheu

Die Beschreibung der Grünen Hölle bietet genug Freiraum für den Meister, um ganz eigene Stämme oder Kulturen anzusiedeln, und genau das ist auch gewünscht. Nehmen Sie sich Freiheiten beim Bespielen der Grünen Hölle, siedeln Sie eigene Monster, Siedlungen, uralte Geheimnisse an, wenn die Helden noch länger im Dschungel herumstreifen

möchten, als es die Grüne Hölle vorsieht. Kommende „offizielle“ Ideen der Redaktion haben immer noch genug Platz, und wenn sich später herausstellt, dass Sie dort zwischen dem Erscheinen der jeweiligen Regionalkampagne und späterer Abenteuer oder Erweiterungen etwas angesiedelt haben, das nun in die Quere kommt, dann gilt das Recht des Älteren. Verschieben Sie in einem solchen Fall einfach unsere Ideen an eine andere Stelle. Keine der Regionen Uthurias wird von uns in absehbarer Zeit so kleinkammerig beschrieben werden, dass Sie Probleme bekommen sollten, eigene Ideen zu integrieren.

In einigen Fällen, bei denen eine spätere Aktualisierung sehr wahrscheinlich ist, haben wir gezielt geschützte Freiräume eingerichtet. So bleiben beispielsweise zwei Viertel der Stadt Porto Velvenya dem Meister für seine eigenen Ideen reserviert.

Gemalt, nicht in Stein gemeißelt

Diese Freiräume gelten im Übrigen auch für die Karte und die darauf eingezeichneten Städte oder Landmarken. Die Karte erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit. Sie können Flüsse oder Gebirge ergänzen, wenn sie gebraucht werden, Städte hinzufügen oder auch dem Erdboden gleichmachen. Auch von unserer Seite wurden beim Übergang von An fremden Gestaden zum ersten Band der Grünen Hölle Detailänderungen an der Karte vorgenommen (zusätzlich zur bereits erwähnten Größenänderung).

Siedlungen für den Meister

Wir haben der Karte zur Inspiration einige Siedlungen hinzugefügt, die ausschließlich Ihnen als Meister zur Verfügung stehen und die in offiziellen Publikationen nicht weiter genutzt werden. Ob es sich dabei um Dörfer wilder Stämme, vorgelagerte Posten Porto Velvenyas, verlassene Ruinen oder gar um die Siedlungen noch nicht entdeckter Völker handelt, bleibt ganz Ihnen überlassen.

Konkret stehen Ihnen folgende Siedlungen zur freien Verfügung:

- ✿ Mwanaki (sprich: Mi-wann-aki)
- ✿ Ganyo (sprich: Gann-dschoh)
- ✿ Koji (sprich: Koh-dschie)
- ✿ Matembe (sprich: Ma-temembe)
- ✿ Kitongo (sprich: Ki-tonn-go)





Nicht nur für Meister

Der Hintergrundteil ist auch für die Spieler gedacht (die aber im Zweifelsfall die Zustimmung ihres Meisters einholen sollten). Er bietet gerade Spielern, die einen Helden aus der Region spielen wollen, Informationen, die ihre Spielfigur kennen kann und nicht zuletzt – bei einem Mitglied der neuen wilden Stämme – die notwendigen Spielwerte.

Spieler sollten jedoch um die als Meisterinformationen gekennzeichneten Bereiche, die Werte der Kreaturen und natürlich die Abenteuerideen einen Bogen machen.

Die Stimmung der Grünen Hölle

Der Urwald im Norden Uthurias ist ein Ort der Vielfalt und der Fruchtbarkeit, angefüllt mit überbordendem Leben, mal bunt und auffällig, mal versteckt und getarnt. Weiß man, welche Dinge genießbar sind und von welchen man sich besser fernhält, kann der uthurische Dschungel ein Füllhorn sein. Fehlt einem dieses Wissen und muss man es sich schmerzhaft am eigenen Leib (oder dem der Begleiter) erarbeiten, wird er seinem Namen „Grüne Hölle“ mehr als gerecht. Hinter jedem Baum kann eine Überraschung liegen, und die wenigsten sind erfreulicher Natur.

Gefahren der Gegenwart und Vergangenheit

Einige dieser Überraschungen in Form von Flora und Fauna werden ab S. 91 beschrieben. Aber der Dschungel hat auch versunkene Pyramiden, verlassene Ruinenstädte und unheilige Stätten zu bieten, ist er doch vor Jahrtausenden Ort eines grausamen und weitreichenden Krieges gewesen (über den der Meister im Abenteuerteil etwas und im kommenden Band der Regionalkampagne mehr erfährt). Zudem ist er Tummelplatz zahlreicher mächtiger Schamanen und Blutmagier, denen niemand auf die Finger schaut, mit wem sie sich einlassen oder was sie beschwören. Und was für verderbte oder degenerierte Völker sich im satten Grün verbergen oder was die Echsen oder Khartariak in ihrer Zeit der Herrschaft hinterlassen haben, das weiß niemand genau. Aus all diesen Quellen können Sie als Meister in der Grünen Hölle mit beiden Händen schöpfen. Und natürlich hat jede Medaille immer zwei Seiten: Den Gefahren stehen oft genug atemberaubende wissenschaftliche Entdeckungen, verborgene Schätze und nicht zuletzt natürlich der Lohn des Helden in Form von Abenteuerpunkten entgegen.

Der lange Marsch – Reisen in der Grünen Hölle

Die Helden werden, wie es sich für eine Entdeckerkampagne gehört, einige Meilen zurücklegen, noch dazu durch dichten Dschungel. Da stellt sich die Frage, wie viel davon soll ausgespielt werden? Wie lange macht es Spaß, Zufallsbegegnungen im Dschungel zu erleben und den Zustand der Stiefel zu protokollieren? Schlussendlich ist das eine

Entscheidung, die jede Gruppe selbst nach ihren Vorlieben treffen muss. Wir empfehlen jedoch für Abenteuer in der grünen Hölle den einen oder anderen Zeitsprung, um die Spannung am Leben zu halten.

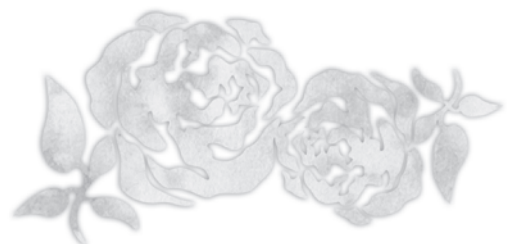
Zudem können Sie ruhigen Gewissens besser begehre Wege anbieten. Ein großes Tier hat eine Bresche geschlagen, der die Helden folgen können; ein Fluss fließt in die richtige Richtung; ein uralter Steinweg hat sich weit genug gegen die Eroberung des Dschungels gewehrt, um einen angenehmeren Marsch zu erlauben. Ein ortskundiger Führer kann all diese Mittel und Wege kennen und das Fortkommen der Helden ordentlich beschleunigen.

Außerdem sollte man beachten, dass – auch wenn die dichte Vegetation sie oft genug verbirgt – die Sonne ganzjährig rund 12 Stunden am Tag am Himmel steht. Dafür ist die Dämmerung nur rund eine halbe Stunde lang und kann unangenehm überraschend über die Helden hereinbrechen. Zu Marschgeschwindigkeiten und passenden Regeln finden Sie Anregungen im Quellenbuch **Wege des Entdeckers S. 82 ff.** oder in **An fremden Gestaden S. 105 ff.**

Regenwahrscheinlichkeit: hoch – Wetter und Jahreszeiten

Der Dschungel im Norden Uthurias ist ein immerfeuchter, tropischer Regenwald. Es herrscht im Wesentlichen durchgängig ein feuchtwarmes Klima und es gibt keine ausgesprochenen Jahreszeiten, wie sie der Mittelaventurier kennt. Die einzige Unterscheidung übers Jahr hinweg ist die nach Trocken- und Regenzeiten. Dabei ist der Begriff Trockenzeit jedoch missverständlich, denn er sagt eigentlich nur aus, dass es in dieser Zeit etwas weniger regnet als in der Regenzeit. Aber einmal täglich regnet es in der Grünen Hölle eigentlich an jedem Tag. Irgendwann zwischen Nachmittag und frühem Abend werfen die Wolken, die sich über den Wipfeln gesammelt haben, ihre Last ab. Erfahrene Dschungelreisende können den Zeitpunkt dieses täglichen Regens recht genau vorherbestimmen.

In den Regenzeiten sind diese Niederschläge besonders anhaltend und reichhaltig, teilweise regnet es tagelang, der Dschungelboden wird in eine riesige Matschlandschaft verwandelt, Flüsse treten über ihre Ufer und manch einer ist schon von einer Matschlawine oder einer Sturzwellen in den Tod gerissen worden. Die Regenzeiten liegen im Ronda und Efferd sowie im Tsa und Phex.





Flora und Fauna

Viele der Kreaturen und Pflanzen, auf die Helden in der Grünen Hölle treffen, werden Kennern der südlichen Regionen Aventuriens bekannt vorkommen, einige sind gar identisch. Aber diese Ähnlichkeit kann auch fatal sein. Was wie prächtige, saftige Rahjabeeren wirkt, ist in der uthurischen Variante eine bössartige Giftpflanze und der putzige kleine Baumkletterer kann sich als brutaler Fleischfresser herausstellen.

Im Folgenden stellen wir Ihnen einige Kreaturen und Pflanzen vor, auf die Ihre Helden in der Grünen Hölle treffen können. Wir beginnen mit einer Auswahl an gängigen Pflanzen, dann folgen bemerkenswerte, aber weitgehend ungefährliche Wesen und am Ende dieses Abschnitts finden sie schließlich die Monster und Untiere, die den Helden mit großer Wahrscheinlichkeit an den Kragen wollen.

Flora – grün und bunt und oftmals schmackhaft

Beeren und Obst sind das erste, was einem bei der Ernährungsfrage im Dschungel einfällt. Tatsächlich gibt es von beidem reichlich, aber leider wachsen die süßesten Früchte, wie schon das Sprichwort weiß, an den höchsten Bäumen. Zudem sind bei Weitem nicht alle Obstsorten für Menschen geeignet. Einige lösen Rauschzustände aus (und sind deswegen durchaus beliebt, mitten während eines Gewaltmarschs durch den Dschungel aber eher unpraktisch), andere müssen erst gekocht werden oder sind sogar giftig. Recht leicht an ihrer hellgelben Farbe und den federbüschelartigen, ebenfalls gelben Wedeln ist die **Praiosbeere** zu erkennen. Die fingerkuppenkleinen Früchte zu ernten ist zwar eine Fleißaufgabe, aber dafür sind sie wohlschmeckend süß und nahrhaft. Erfrischend sauer hingegen ist der kopfgroße **Nasenbiss**, dessen schimmelig grüne Hülle abstoßend stinkt, dessen Fruchtfleisch aber köstlich ist. Will man an den **Weizenwurz** kommen, muss man graben. Als Lohn der Mühe erhält man eine nach dem Kochen mehlig Wurzel, die nach Weizen schmeckt und gerieben sogar für Fladenbrot geeignet ist. Süß und fett schmeckt der

Dicke Dummkopf, dessen Früchte sich in der Erde unter einer unscheinbaren Grünpflanze verbergen. Die faustgroßen, graubraunen Früchte sind so verwachsen, dass man mit ein bisschen Vorstellungsvermögen das Gesicht eines Tölpels darin erkennen kann. Angeblich macht übermäßiger Genuss dieser Pflanze folgerichtig dumm.

Von ihrer fetten Milch und der holzigen Kappe, die manch einen Schelm an die weibliche Brust erinnert, hat die **Ammennuss** ihren Namen. Und tatsächlich nutzen einige Stämme den Inhalt der kopfgroßen Nuss, um schwächliche Säuglinge damit aufzupäppeln, aber auch nach einer Magenverstimmung wirkt sie wohltuend. Eher herb und nach dem Rösten unerträglich scharf ist hingegen der fingerdicke, längliche **Feuerknoten**. Diese Nussart wird Fremden gerne im Scherz gereicht. Das Mark beispielsweise der Ammennuss löscht das vermeintliche Feuer im Mund wieder. Zu einer Salbe verarbeitet schützt der Feuerknoten zuverlässig vor Insekten und anderen Plagegeistern, aber wehe, der Schweiß wäscht sie in die Augen ...

Fauna – groß und klein und oftmals schmackhaft

Der Dschungel ist ein reichhaltiges Buffet, wenn man bei der Auswahl der Speisen nicht allzu wählerisch ist. Maden, Würmer und Insekten unterschiedlichster Art können selbst einen ausgewachsenen Mann hinreichend ernähren. Es empfiehlt sich dabei, alles zu meiden, was leuchtende Farben besitzt. Mit der weißen **fetten Zehnpunkte-Made** oder der

braunen **Baumspinstling-Raupe** kann man wenig falsch machen. Wohl dem jedoch, der Kräuter bei sich hat, um den Geschmack zu übertünchen. Zerquetscht und gebraten ist es jedoch durchaus zu ertragen. Noch ungewöhnlicher kommt die Angewohnheit mancher Stämme daher, einige der bis zu hundegroßen **Spinnenarten** zu verspeisen (und



die Fangzähne dann als Zahnstocher zu verwenden). Ähnlich zwiespältig sieht manch ein Aventurier den Verzehr von Echsenwesen, obgleich hier der Dschungel den Tisch großzügig deckt. **Krokodile** ergeben, wenn man sie denn kleinkriegt, einen hervorragenden Braten, viele **Schlangenarten** kann man ebenfalls in allen Portionsgrößen finden und verzehren und die flinken **Geckos** und andere Baumechsen sind für die wilden Stämme eine willkommene Zwischenmahlzeit – oft genug roh verzehrt. Dem aventurischen Gaumen etwas gefälliger sind die zahlreichen schmackhaften Vogelarten. Der fast adlergroße bunte **Nachtrufer** gibt zum Einbruch der Dunkelheit mit lautem Krähen bereitwillig Auskunft, auf welchem Baum er auf seinen Abschuss wartet. Als Delikatessens wird von vielen Bewohnern des Dschungels das zarte und süßliche Fleisch des **Kleinen Prachtgeiers** geschätzt. Sein Name setzt sich aus seinem schillernden Gefieder und der Tatsache zusammen, dass er sich von Aas ernährt. Von den kaum faustgroßen Tieren muss man allerdings schon einige futtern, um satt zu werden.

Die zahlreichen Flüsse enthalten zudem eine Menge essbarer Fische, von denen allerdings einige zurückbeißen. So ist es nicht umsonst eine beliebte Mannbarkeitsprüfung, einen der bis zu fünf Schritt großen **Nagebarsche** zu fangen (Werte siehe Seite 68), der mit seinen großen und scharfen Zähnen angeblich sogar Boote leckschlagen kann. Eher eine Fleißarbeit ist das Fangen der **Strömlinge**, golden glänzender kleiner Fische mit sehr süßlichem Fleisch, die vorrangig in strömungsarmen Buchten zu finden sind.

Die Hühnerechse (Hafuja)

Bei den Owangi heißt dieses an ein nacktes Huhn mit Schuppenhaut erinnerndes Tier Hafuja (sprich: Haffuscha) – der Fütterer. Diesen lobenden Namen hat die Hühnerechse von ihrer Eigenschaft, jeden Tag mindestens ein schmackhaftes Ei zu legen, manchmal sogar zwei. Dazu ist es so dumm, seinen Nistplatz nicht zu wechseln, selbst wenn ihm ständig die Eier gestohlen werden. Es ist recht verbreitet und

die Aventurier haben angefangen, das Tier zu züchten, auch wenn es wegen der echsischen Herkunft einige Vorurteile dagegen gibt, das saftige Fleisch zu verzehren.

Klopferspinne (Jonnasul)

Die etwa hundsgrößen Klopferspinnen zeichnen sich durch einen feinen Pelz auf ihrem Körper aus und werden von Nanshemu und einigen der Wilden Stämmen als Wachtiere eingesetzt. Sie werden Jonnasul (sprich: Tschonna-Suhl) genannt, was ins Garethi übersetzt Wachspinne bedeutet. Ihr Name rührt daher, dass sie bei Aufregung klopfartige Geräusche von sich geben.

Pflanze	Rationen
Feuerknoten	*
Weizenwurz	0,5-1
Nasenbiss	2-3
Dicker Dummkopf	3-4
Praiosbeere (10 Stück)	0,1
Ammennuss	0,1

* Nur als Gewürz sinnvoll

Jagdwild	Fleischrationen
Baumspinstling-Raupe	0,1
Gecko	0,25
Hühnerechse	1
Kleiner Prachtgeier	0,25
Klopferspinne	4
Krokodil (pro Schritt Größe)	25
Nachtrufer	2
Nagebarsch	500
Spinnen	0,2 bis 5
Zehnpunkte-Made	0,1

Monster, Untiere und fiese Pflanzen

Waren die bisherigen Wesen maximal lästig, wird das im Folgenden anders. Hier kommen die Wesen, die eher ihre Helden verspeisen wollen, als auf ihrem Teller zu landen.

Todrichter (Djalapa)

„Möge der schwarze Schweiger der Wahrheit ein Gesicht geben, auf das die Toten Ruhe und die Lebenden Gerechtigkeit finden.“

—traditionelle Prozesseröffnung eines kleinen Jucumaqh-Stammes sieben Tagesreisen westlich von Porto Velvnya

Erscheinungsbild

Todrichter sind menschengroße, aufgrund verkümmelter Flügel so gut wie flugunfähige Raubvögel. Aus ihrem schwarzen Gefieder heben sich vor allem die von einem weißen Flaum überzogenen Köpfe ab, die weder Schnabel noch Augen, jedoch ein breites Maul mit messerscharfen Zähnen aufweisen. Die Vögel verfügen über eine einzigartige Wandlungsfähigkeit, die sich allerdings nur auf das leere Gesicht beschränkt. Auf eine bislang ungeklärte Weise sind sie in der Lage, den Seelenzustand eines anderen Wesens zu ergründen und das Gesicht eines Toten anzunehmen – vornehmlich Personen, die derjenige zu Tode gebracht hat.

Lebensweise

Die nachtaktiven Fleischfresser jagen einzeln oder im Verbund Kleintiere im Unterholz des Dschungels und nisten für gewöhnlich in Höhlen, die sich nicht selten als Ruinen entpuppen. Es scheint eine Art archaische Intelligenz zu sein, welche die Todrichter immer wieder zu den Hinterlassenschaften vergangener Zeiten zieht.

Diese Eigenart und ihre zauberähnliche Fähigkeit, den finsternen Erinnerungen „ein Gesicht zu geben“, regen seit jeher Spekulationen über ihren Ursprung an. So bedeutet ihr Jucumaqh-Name Djalapa soviel wie „Falsche Söhne der Götter“ und bezieht sich auf eine Legende, der zufolge sie einst ein Volk von Gestaltwandlern gewesen seien, die versuchten, sich das Antlitz der Götter zu geben und sich in den Himmel zu erheben. Zur Strafe wurden sie in gesichtslose, flugunfähige Vögel verwandelt, deren Lebensinhalt darin besteht, in anderen Wesen ihre eigenen Verfehlungen zu erkennen.

Richter und Henker

Eine andere Version rückt die Todrichter in den Sagenkreis um den tiefen Fall der Gryphonen. Diese Nähe zu Praios bzw. Blakharaz findet sich noch heute in der Rechtsprechung mancher Stämme, in der die Todrichter eine zentrale Rolle spielen.

So locken oder fangen einige Stämme die Vögel und bringen sie mit vermeintlichen Mördern zusammen. Zeigen sie nun das Gesicht des Opfers, ist die Schuld bewiesen und der Todrichter darf zur Belohnung auch gleich die blutige Strafe vollziehen.

Da es jedoch beispielsweise vorkommen kann, dass der Angeklagte nur ein enger Freund des Getöteten war, der noch immer um den Verlust trauert und dessen mörderische Gelüste dem wahren Täter gelten, kann es hier und da durchaus zu Fehlurteilen kommen. Ob es sich dabei um einen tragischen Irrtum oder um pure Fresslust der Vögel handelt, ist nicht bekannt.



Zweikopf und Todrichter im Kampf

Meistertipps und Abenteuerideen

Auch Helden töten, und so mancher allzu leichtfertig. Führen Sie den Spielern ihre Taten buchstäblich vor Augen. Bringen Sie die Helden in eine kompromittierende Situation, in der ein Todrichter das Gesicht eines Toten annimmt, wenn sie es am Wenigsten gebrauchen können. So z. B. bei Verhandlungen mit einem Häuptling, dessen Sohn zu den Angreifern gehörte, welche die Helden zuvor aus dem Weg geräumt haben.



Todrichter (Djalapa; sprich: Tschah-Lappa)

Biss:

INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+3 DK HN

Klaunen:

INI 10+1W6 AT 8 PA 4 TP 1W6+2 DK H

LeP 35 AuP 40 MR 13 RS 1 WS 7 GS 14

GW 8

Beute: 25 Rationen Fleisch, Gefieder (besser), Zähne (in manchen Stämmen Ritualzutat für Weissagungen; dort teuer)

Besondere Kampfregeln: Anspringen (5) *, Verbeißen

Besondere Eigenschaften: Totenmaske**, Verborgene Sinne***

*) Todrichter können große Sprünge vollführen, indem sie wild mit ihren kurzen Flügeln schlagen. Die Distanz entspricht dabei der GS in Schritt.

**) Als freie Aktion können Todrichter einem vernunftbegabten Feind das Gesicht eines verstorbenen Freundes, eines ermordeten Feindes o. ä. zeigen. Die Auswirkungen ähneln der übernatürlichen Fähigkeit *Schreckgestalt I (Wege der Zaube- rei 235)*. Dem Betroffenen muss eine MU-Probe +2 gelingen oder er erhält gegenüber dem jeweiligen Todrichter Abzüge in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern des Todrichters mit einem Punkt pro halbe Stunde ab. Die Auswirkungen können gleichzeitig gegenüber mehreren Vögeln bestehen, sind aber nicht kumulativ.

***) Es ist nicht bekannt wie, aber Todrichter verfügen über alle fünf Sinne und ignorieren sämtliche Abzüge für schlechte Sichtbedingungen etc.

Konfliktverhalten: Selbst in kleinen Jagdgruppen kämpfen Todrichter nur, wenn sie sich deutlich überlegen wähnen. Ansonsten treten sie den Rückzug an. Bleibt ihnen kein anderer Ausweg, kämpfen sie, bis sie fliehen können oder gesiegt haben.

Zweikopf (Kibakaba)

„Söhnchen, einen Ratschlag kriegst du umsonst: Wenn dich draußen im Dschungel eine Schlange mit einem Kopf an jedem Ende beißt, dann merk dir ganz genau, welcher Kopf dich erwischt hat. Diese Viecher haben zwei Gifte, und wie es die Götter gefügt haben, ist das eine das Gegengift zum anderen. Hack den anderen Kopf ab, und du kannst dich retten.“

—Alrik Viertelhaupt, Veteran in Porto Velvenya

Erscheinungsbild

Der Zweikopf (bosparanisch auch Amphista genannt) wirkt wie ein zweigeteiltes Lebewesen: Die eine Körperhälfte hat rostrote, viereckige Schuppen, die sich rau und spitz vom Körper abzeichnen. Der Kopf der roten Hälfte ist breit und dreieckig, mit Hörnern oberhalb der Augen. Die andere Hälfte hat glatte grüne Schuppen. Der grüne Kopf ist lang und schmal, wie der einer Natter. Der Zweikopf erreicht eine Länge von bis zu drei Schritt.

Lebensweise

Zweiköpfe finden sich in allen Gegenden des uthurischen Nordens. Sie sind tagaktiv und ernähren sich von allen möglichen Tieren, die nicht schwerer sind als etwa 20 Stein. Allerdings sind sie sehr territorial und greifen deswegen auch Menschen und andere Zweibeiner an, die ihnen zu nahe kommen. Besonders gefährlich sind Zweiköpfe bei der Brutpflege. Männchen und Weibchen bewachen während der ersten Wochen gemeinsam die Brut, 3 bis 18 Jungtiere, in einem hohlen Baum. Die Tiere sind lebendgebärend.

Gerüchte und Gefahren

Einer Legende der Watam zufolge hat der Gott der Echsen zwei Schlangen zusammengefügt, um die Menschen nach ihrer Sklavenrebellion mit einer doppelt gefährlichen Giftschlange zu bestrafen. Ob es an dieser Sage oder der auffälligen Doppelnatur liegt: Einige aventurische Gelehrte haben nach der Sichtung des Zweikopfes die Theorie aufgestellt, es handele sich um eine Chimäre aus einer Nattern- und einer Vipernart.

Die Sagen der Wilden berichten von einer weiteren doppelköpfigen Schlangenart, die jenseits des Gebirges im Reich der Xo'Artal leben soll. Diese Omecoatl (spricht: Ohmeh-ko-atell) sei riesig und beiße ihre Opfer nicht nur, sondern umschlinge sie auch.

Interessant am Zweikopf ist das Gift der beiden Köpfe. Das Gift des roten Vipernkopfes verlangsamt nach und nach den Herzschlag, bis der Gebissene tot umfällt. Das Gift des grünen Natterkopfes lässt das Herz immer schneller schlagen, bis es zerspringt. Die Wirkung der Gifte ist so gegensätzlich, dass sie sich aufheben. Die Kreatur wird von sich aus niemals einen Gegner mit beiden Köpfen beißen. Ein vergifteter Abenteurer könnte den „Gegengift“-Kopf abtrennen und sich die Zähne in die Wunde drücken, damit seine Vergiftung endet. Theoretisch könnte man die Schlange auch fangen und ihr Gift melken (**Zoo-Botanica Aventurica 164**). Sehr geschickte Helden können vielleicht sogar den anderen Kopf so sehr reizen, dass er trotz seiner angeborenen „Beißhemmung“ zubeißt. Jeder Kopf kann sein Gift bis zu fünfmal einsetzen.

Viperngift: Stufe 10; Wirkung: 2 SP / 1 SP pro KR und auch bei gelungener Probe gegen Gift AT/PA/GE/FF/KO/KK je -1 pro KR, danach Regeneration der Kampf- und Eigenschaftswerte mit einem Punkt pro Stunde. Fällt die KO auf 0, kommt es zum Herzstillstand, der binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; Beginn: sofort; Dauer: 2W6 / 1W6 KR.

Natterngift: Stufe 10; Wirkung: 4 SP / 2 SP pro KR; Beginn: sofort; Dauer: 3W6 / 1W6+3 KR.

Zweikopf (Kibakaba, sprich: Kie-bahka-bah)

Länge: 3-4 Schritt

Gewicht: 25-30 Stein

Biss:

INI 7+2W6 PA 4 DK HN

LeP 18 AuP 30 MR 6/3 RS 1 WS 6 GS 3

Biss: DK HN AT 14 (2 pro KR) TP 1W6+2 (+Gift)*

Beute: 10 bis 12 Rationen Fleisch, Gift (10 D), Haut (Leder, Luxusartikel)

Besondere Kampfregele: Gift (verursacht der Biss Schaden, kommt das Gift zum Tragen)

Konfliktverhalten: In der Regel beißt der Zweikopf einzelne Gegner mehrfach mit demselben Kopf und wartet, bis sie tot sind. Auf mehrere Gegner verteilt er seine Angriffe so, dass er nie ein Opfer mit beiden Köpfen beißt.

Weißfell (Guereni)

„Die Owangi sagen, wenn du das Weißfell siehst, renne und blicke nicht zurück. Und bei Boron, ich sah es. Ihr könnt euch seine Kraft nicht vorstellen. Es zerschmetterte alles, was ihm in den Weg kam, einschließlich der Brustkörbe zweier Kameraden. Es schwang sich von den Bäumen wie ein weißer Berg aus Muskeln und Fell mit grässlichen Reißzähnen. Aber das Schlimmste waren seine Augen: pupillenlos und rot vom Blut, das er säuft. Ja, du hast richtig gehört. Das muss ein Geschöpf Kors sein, voller Lust am Töten. Ich konnte ihm entkommen, weil ich davonrannte. Rojo und Camisa hatten weniger Glück. Dem jungen Rojo brach er achtlos das Genick, den Leib des hübschen Blondschoßs Camisa hingegen griff er beinahe zärtlich – biss hinein und saugte ihr das Blut restlos aus.“

—Gehört bei einem Questador in Porto Velvenya

Hintergrund

Meisterinformationen

Die Guereni können Sie als Meister bei Bedarf überall in Uthuria einsetzen. Sie kommen auf dem ganzen Kontinent vor, selbst in Sandwüsten und in Hochgebirgen, was manch einem Forscher schon große Rätsel aufgegeben hat – Rätsel, die Sie und Ihre Spieler in einer der kommenden Regional-kampagnen werden lösen können.

Oft nimmt er die Funktion eines Wächters ein. Es ist ungewiss, ob es sich um eine Rasse handelt, die durch Magie speziell als Wächter geschaffen wurde oder aus eigenem Antrieb diese Funktion einnimmt. Sollte es einen Schöpfer der Guereni geben, so liegt auch dessen Identität im Dunkeln.



Der Guereni kurz vorm Angriff

Erscheinungsbild

Die Guereni haben die Gestalt von 3-4 Schritt hohen Gorillas mit schneeweißem Fell. Ihre Bewegungen sind kraftvoll und elegant. Wie Urgewalten des Dschungels rennen, springen und schwingen sie sich durch die Bäume. Ihr ganzer Körper scheint aus Muskeln zu bestehen, sodass sie fast spielerisch Baumstämme zerbrechen können. Ihr Gebrüll jagt die mächtigsten Wesen des uthurischen Urwaldes in die Flucht. Am auffälligsten sind aber ihre roten Augen, die sie auf den ersten Blick wie Albinos wirken lassen. Aus der Nähe erkennt man jedoch, dass es sich um zwei rote Obsidiansteine handelt.

Die Obsidianaugen

Meisterinformationen

Bei den Augen der Guereni handelt es sich um magische Artefakte, die solange ihre Wirkung entfalten, wie sie mit Blut versorgt werden. Bei einem Mangel nehmen sie ihre ursprüngliche schwarze Farbe wieder an. Die Augen sind die Quelle der besonderen Eigenschaften des Guereni, aber auch seiner Verwundbarkeit gegen Mindorium.

Außerhalb des Guereni-Körpers wirken die Obsidianaugen nur schwach. Man kann sie als Paar durch die Versorgung mit Blut im Verhältnis 1 LeP für 1 AsP oder direkt mit

AsP aufladen. Maximal können sie 15 AsP speichern (mit SF *Blutmagie* 20 AsP). Mit dieser Astralenergie kann man mit je 9 ZfP* die Zauber ATTRIBUTO, BLICK DURCH FREMDE AUGEN (in ein Obsidianaugen blicken und das Blickfeld des anderen sehen) sowie eine Variante des WAR-MES BLUT wirken, die auch eine Einschätzung der Lebenspunkte erlaubt.

Meisterinformationen

Analyse der Blutsteine

Intensitätsbestimmung (-7)

0-2 ZfP*: eindeutig magisch

3-6 ZfP*: *immense* Magie (> 30 AsP)

7-11 ZfP*: fremde Form der Blutmagie; Auswirkung auf gesamten Leib des Trägers; im Limbus verschwindende astrale Fäden

12+ ZfP*: in erster Linie die *Eigenschaften* betreffende Magie

Strukturanalyse (+12)

0-3 ZfP*: wie komplette Intensitätsbestimmung

4-7 ZfP*: unbekannte Repräsentation, permanente Wirkungsdauer

8-12 ZfP*: Merkmale *Hellsicht*, *Eigenschaften*, *Einfluss*. Etwa ein halbes Dutzend Zauber.

13-18 ZfP*:

☉ *Hellsicht*-Zauber ähnlich BLICK DURCH FREMDE AUGEN; Ort der Aktivierung unbekannt

☉ subtile *Einfluss*-Magie; ähnlich reversalisiertem SANFTMUT

☉ sehr potenter ATTRIBUTO

☉ Blutmagie-Wirkung, die Elemente von IMMORTALIS und MAGISCHER RAUB in sich vereint; Auslöser ist die Einnahme von Blut

☉ Ein Zauber mit Eigenheiten des BLICK AUF S WESEN, EXPOSAMI und WARMES BLUT

☉ Weitere Zauber mit Schutzwirkungen, Beschleunigung und Ähnlichem (vergleichbar mit SPINNENLAUF, ARMATRUTZ, SENSATACCO, STANDFEST, AXCELERATUS)

19+ ZfP*: Zusätzlich alle Informationen aus obiger Artefaktbeschreibung

mit *Doppelangriffen* gegen verschiedene Gegner. Er kann sogar *Entwaffnen*. Er versucht, sein Ziel von dessen Begleitern zu separieren und es mit *Gezielten Bissen* und *Lebensraub* zu töten, indem er ihm das Blut aussaugt. Er ist klug genug, um sich auch zurückzuziehen und Taktiken anzupassen. Bei unter 30 LeP ergreift er die Flucht und erlegt schwächere Wesen, um ihnen die Lebenskraft zu rauben. In die Ecke gedrängt verfällt er bei weniger als 20 LeP in *Raserei*.

Weißfell (Guereni) unerfahren / erfahren / Veteran

Prankenhieb:

INI 16/17/17+1W6 AT 19/21/23 PA 16

TP 3W+2/+4/+6 DK HNS

Biss:

INI 14/15/15+1W6 AT 15/17/19 PA -

TP 4W+4/+6/+8 DK HN

Überrennen:

INI 15/16/16+1W6 AT 16/17/18 PA -

TP 5W+4/6/8 DK H

LeP 90/100/120 AuP 100/130/160

MR 15 RS 3/3/4 WS 12/12/13 GS 12 GW 13/14/15

Beute: 100 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell (Luxus), Obsidianaugen

Sonderfertigkeiten: Entwaffnen, Hammerschlag, Sturmangriff, Wuchtschlag

Besondere Kampfgeregeln: Anspringen (4/6/8), Doppelangriff (zwei Prankenhiebe oder Prankenhieb und Biss), Gezielter Angriff (Biss) / Lebensraub I, großer Gegner, Raserei (5, LeP unter 20);

Besondere Eigenschaften*: Beben**, Dunkelsicht, Lebenssinn***, Lebensraub II, Resistenz (profane, elementar, magisch), Schreckgebrüll****, Verwundbarkeit (Mindorium)

*) Seine Eigenschaften erhält der Guereni durch die Obsidianaugen. Wenn er mit der Verwundbarkeit konfrontiert wird (Mindorium im Blut oder etwa 1 Stein in bis zu 5 Schritt Umgebung), verliert er sie alle (bis auf die Verwundbarkeit). Weiterhin sinken INI, AT, PA, MR, GS je um 5 und die TP um 1W.

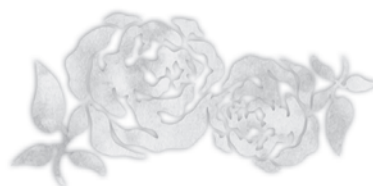
**) Durch stampfende Fußtritte und Hiebe kann er die Erde im Radius von 5 Schritt auf magische Weise so heftig erbeben lassen, dass *Körperbeherrschung*-Proben +5 nötig sind, um auf den Beinen zu bleiben.

***) Erkennt zusätzlich auch die Höhe der LeP

****) Sein Gebrüll, für das er 1 Aktion aufwendet, geht in Mark und Bein. Wer es hört, muss eine MU-Probe erschwert um *Aberglaube* ablegen, bei deren Misslingen er -1W6 auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis erhält (keine Neuberechnung der Werte). Die Mali bauen sich mit 1 Punkt pro SR wieder ab. Bei Gelingen muss man für diesen Kampf keine weiteren Proben gegen das Gebrüll mehr ablegen.

Konfliktverhalten – Der Guereni im Kampf

Das Weißfell studiert seine Beute genau und wählt seine Gegner mittels *Lebenssinn* nach deren Lebenskraft aus. Wenn er bereit ist, greift er sie wie eine unbändige Urgewalt an. Meist leitet er seinen Angriff mit *Schreckgebrüll* ein, dann folgt ein *Überrennen* oder *Anspringen*, das er auch verwendet, um an anderen Gegnern vorbei zu seinem Ziel zu gelangen. Im Kampf setzt er *Prankenhiebe* zum *Niederwerfen* ein, oft



Friedloser (Escaladir)

„Wir waren so vorsichtig gewesen. Kein Schwert blitzte, kein Wort fiel. Tausend Schritte lagen zwischen uns und der Kreatur. Wir wollten nur passieren und doch ist sie über uns hereingebrochen wie ein Rondrikan aus Blut und Geifer. Ich weiß nicht, welcher Dämon sie vor seinen Schlachtwagen gespannt hat, ich weiß nur, dass seine Wahl gut war.“

—mit Blut geschriebene Warnung einer verschollenen Expedition am Felsentor eines Hochplateaus

Erscheinungsbild

Friedlose sind riesige Ungetüme, die entfernt an einen hörnerlosen Stier mit Reißzähnen und Hornkamm erinnern und eine Widerristhöhe von zwei oder mehr Schritt erreichen. Ihr kurzes glattes Fell ist meist von schwarzer oder brauner Färbung. In den hornverstärkten Hautlappen des Rückenkamms, der sich – je nach Alter – in einer oder mehreren Reihen von der Schnauze bis zum Steiß erstreckt, zirkulieren große Mengen Blut und dienen den Muskelbergen als Hitzeregulierung.

Obwohl das zahnbewehrte Maul auf ein mächtiges Raubtier schließen lassen mag, handelt es sich um gutmütige, zuweilen stumpfsinnige Aasfresser, die unverschuldet an ihren Ruf als todbringende Bestien gekommen sind.

Lebensweise

Friedlose sind harmlose Einzelgänger, die ausgedehnte Hochplateaus oder Savanntäler durchstreifen. Ihr Kampfgeist entbrennt gemeinhin nur in der Balzzeit.

Allerdings bieten sie einem egelartigen Parasiten namens *Caladir* (sprich: Kalla-dir) ideale Lebensbedingungen. Der Blutwurm nistet mit Vorliebe in verrottenden Kadavern und befällt seine Wirte für gewöhnlich während der Futtermahlzeit. Anschließend verbeißt er sich in der Nackenvene und sondert regelmäßig ein starkes Blutgift ab (siehe S. 126), das die Friedlosen zu aggressiven und willfährigen Verteidigern der Nistplätze des Caladirs macht.

Gerüchte und Gefahren

„Fürchte nicht jene, die den Krieg suchen, sondern jene, die ihren Frieden nicht finden“, ist ein bei vielen Stämmen des Nordens verbreitetes Sprichwort. Immer wieder sind Berichte über unprovokierte Attacken zu vernehmen, die sich in für Friedlose ungewöhnlichen Lebensräumen wie Gebirgspässen, Dschungelniederungen oder Höhlen ereignen. Neben anderen Tieren geraten besonders Händlertruppe und Dorfgemeinschaften, Spähtrupps und natürlich Heldengruppen ins Visier der „besessenen“ Kolosse.

Allerdings gibt es auch vereinzelt Sichtungen anderer Tierarten, die sich sonderbar aggressiv verhalten und die Vermutung nahelegen, dass der Blutwurm auch weit größere oder gar vernunftbegabte Wesen unter seine Kontrolle bringen kann. Gestützt wird diese Annahme durch Gerüchte von seltenen Caladir-Tierkriegerern, die in der Lage sind, anderen Kreaturen ihren Willen aufzuzwingen.

Meistertipps und Abenteuerideen

Friedlose umgibt stets ein süßlich-bitterer Aasgeruch, der ihnen bei günstigem Wind vorausseilt. Als Meister können Sie mit dem Widerspruch zwischen Ruf, Erscheinung und Gemüt der Friedlosen spielen; sowie mit der Ungewissheit, ob das gerade erblickte Ungetüm „versklavt“ ist oder nicht. Aus den Tiefen des Urwalds dringt zudem die Legende eines Stammes, deren Frauen ihre Männer mithilfe des Giftes unterwerfen. Alljährlich schicken sie die besten Jäger aus, um die Parasiten vom Rücken der Friedlosen zu erbeuten. Während die Männer glauben, dadurch die Zuneigung der schönsten und fruchtbarsten Frauen zu gewinnen, überreichen sie ihnen damit unwissentlich das Werkzeug ihrer Unterjochung.

Friedloser (Escaladir, sprich Ess-Kalla-dir)

Stoß:

INI 9+1W6 AT 14 PA 3 TP 1W6+5 DK H

Biss:

INI 9+1W6 AT 12 PA 4 TP 2W6+3 DK HN

Trampeln:

INI 9+1W6 AT 11 PA 3 TP 3W6+2 DK H

LeP 100 MR 5 RS 3 WS 12 GS 14

AuP 110 GW 14

Beute: 700 Rationen Fleisch, Haut (Leder) oder Fell (beides teuer), Gebiss (Trophäe), Caladir (1W3, Luxus, nur bei „versklavten“ Tieren)

Besondere Kampfgelänge: Raserei (4)*, Verbeißen, Überrennen (11, 3W6+4), Niederwerfen (8, Stoß), großer Gegner
*) Besessene Tiere geraten in Raserei, wenn ihre Lebenspunkte unter 50 gefallen sind.

Konfliktverhalten: Friedlose kämpfen nur, wenn ihnen keine Fluchtmöglichkeit bleibt. Dann jedoch attackieren sie mit aller Macht das vermeintlich schwächste Glied in den Reihen der Angreifer, um durchzubrechen. Vom Caladir befallene Exemplare greifen jedes Lebewesen an, dessen sie ansichtig werden und kämpfen bis zum bitteren Ende. Gelingt es, den Blutwurm zu entfernen, bleibt der Friedlose noch weitere 1W6 SR unter dessen Kontrolle, bevor er versucht zu fliehen.



Raubliane

Diese fleischfressende Pflanze wurzelt an Baumstämmen oder dicken Ästen, auch an Felswänden wurden bereits Exemplare beobachtet. Ihr bauchiger Torso von etwa 3 Schritt Durchmesser besteht aus einem Maul mit mehreren Zahnreihen und einem Verdauungsorgan dahinter. Er ist mit Blättern bewachsen und gut getarnt (*Sinnenschärfe*-Probe +8). Aus ihm ragen je nach Alter und Größe der Pflanze bis zu zwei Dutzend Lianen, die sich praktisch nicht von gewöhnlichen Exemplaren unterscheiden. Berührt man sie jedoch, haftet man daran und löst einen Reflex aus, der die Liane samt Beute zum Maul hinaufschnellen lässt, welches alles frisst, was ihm auf diese Art ‚geliefert‘ wird.

Raubliane

Biss:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** 1W+5 **DK** H
LeP 50 **AuP** 90 **MR** 17 **RS** 4 **WS** 8 **GS** –
GW 11

Besondere Kampfgelgen: Verbeißen (Maul)*, Umklammern (4, Klebrige Lianen)*

Konfliktverhalten: Die Pflanze beißt schnell und gierig alles, was sie zu fassen kriegt. Mangels Fluchtmöglichkeiten tut sie dies bis zum Tod.

*) Aus der Haftung der Liane kann man sich wie beim *Umklammern* mit KK- oder GE-Probe +4 befreien. Die Lianen können auch abgetrennt werden (je LeP 12 und RS 3). Die Raubliane hat ihr Opfer innerhalb von W6+1 KR zum Maul gezogen und greift dann gewöhnlich durch ihren Biss an und kann sich *Verbeißen*.

Weitere gefährliche Lianen

Feuerliane

Im dichten uthurischen Dschungel gibt es viele Wesen, die statt der mühsamen Fortbewegung am Boden ein Hangeln und Klettern durch die Baumkronen bevorzugen. In erster Linie sind dies verschiedene Affenarten. Die grün-rötliche Feuerliane sondert zum Schutz vor den damit verbundenen Verletzungen und vor Fressfeinden eine ätzende Flüssigkeit ab.

Berührung	Schaden	Bemerkungen
Kurz	1W6-1 SP	Beim Tragen von Handschuhen bieten diese RS
Lang	1W6 SP / KR	Zum Festhalten <i>Selbstbeherrschung</i> -Probe je KR nötig
Eingewickelt	1W6+2 TP / KR	Die TaP* einer <i>Fesseln</i> -Probe erhöhen die TP



Ekstasenliane

Die im Umkreis dieser fleischfressenden Pflanze wachsenden Schlingen verströmen einen Halluzinationen erzeugenden Geruch. Der Betroffene erleidet Angstzustände. Tatsächliche Gefahren, die seinen Verstand alarmieren müssten, erscheinen ihm jedoch wie eine sichere Zuflucht. So treibt die Pflanze ihre Opfer geradewegs in ihr nach to-

tem Fleisch und Verdauungssäften stinkendes Wurzelwerk. Die Opfer nehmen den eigenen Todeskampf inmitten dieser Höllenpflanze nicht einmal wahr, sondern fühlen sich geborgen wie im Mutterleib – solange sie nicht aus ihrem glückseligen Zustand erwachen. Aus dieser Pflanze wird das Gift Utharshauch (siehe S. 126) gewonnen.

Aktion	Probe/Schaden
Geruch wahrnehmen	<i>Sinnenschärfe</i> -Probe +1 pro Schritt Entfernung zu einer Liane
Geruch erkennen	<i>Pflanzenkunde</i> -Probe +6
Dem Geruch widerstehen	<i>Selbstbeherrschung</i> -Probe + 12; – 1 pro Schritt Entfernung zu einer Liane
Zu Sinnen kommen	Je SR eine <i>Selbstbeherrschung</i> -Probe +7 (+1 pro SR)
Im Wurzelwerk verdaut werden	W6 TP je SR und Reduzierung des RS um 1

Blutkolibri

„Ich frag die Magistra noch, ob die gefährlich sind, und die Magistra sagt: Nein, nein, die ernähren sich nur von Nektar wie die Bienlein. Da rammt das Vieh mir den Schnabel in den Arm und es beginnt niederhöllisch zu schmerzen und dieser Mistvogel saugt mir das Blut aus.“

—Alrik Viertelhaupt, Veteran in Porto Velvenya

Mit ihren schwarz und rot glitzernden Federn ähneln diese winzigen Vögel schillernden Edelsteinen. Im Gegensatz zu den aus dem aventurischen Dschungel bekannten bunten Kolibris ernährt sich der Blutkolibri von dem, was die Xo'Artal den Nektar der Götter nennen. Er umschwirrt große Tiere (oder Menschen), rammt seinen Schnabel in ihre Haut und saugt soviel Blut wie möglich mit seiner Röhrenzunge auf. Auch nachdem der Blutkolibri weggeflogen ist, bluten die Wunden einige Zeit weiter.

Blutkolibri

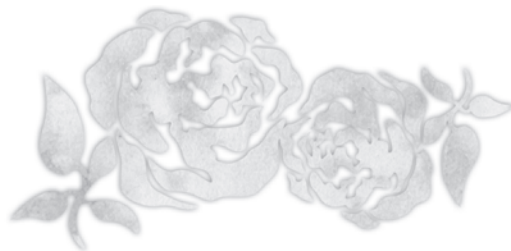
Schnabelstich:

INI 13+1W6 AT 10 PA 0 TP 1W3 DK H
LeP 1 AuP 50 MR 3 RS 0 WS – GS – GW 1

Besondere Kampfgel: Folgeschaden (Blutverlust, 1 SP pro KR für 1W6 KR), Gezielter Stich (SP statt TP), winziger Gegner (AT +5, keine PA erlaubt)

Konfliktverhalten: Der Kolibri landet schnell, sticht zu, um Blut zu saugen, und ist in der Regel auch schon wieder verschwunden.

Normalerweise sind die Tiere Einzelgänger, aber in der Brutzeit sind Schwärme von 2W20 Weibchen unterwegs, um Blut für ihre Nachkommen zu besorgen.





Porto Velvenya

Porto Velvenya für den eiligen Leser

(um 1036 BF)

Einwohner: 1000 (+ 200 Eingeborene vor der Stadt)

Wappen: Goldumrissener und goldgekrönter Rabe auf schwarzem Grund (Wappen des alanfanischen Imperiums)

Herrschaft/Politik: Wilciano Karinor (Gubernator), Grandenrat

Garnisonen: 40 Seesöldner, 30 Söldner vom Schwarzen Bund des Kors, 15 Basaltfäuste, weitere Matrosen, Privatgardisten und auszubildende Eingeborene

Tempel: Boron, Korschrein, Traviashrein

Wichtige Gasthöfe: Taverne *Grüne Hölle* (Q3/P3),

Bordell *Gaiamos' Traumstube* (Q2/P6)

Besonderheiten: Die kleine Stadt wurde auf den Ruinen einer viel älteren, aber verlassenen Echsenstadt errichtet. Am Meer herrscht angenehmeres Klima, die Bewohner werden kaum von Moskitos geplagt. Stimmung in der Stadt: Die Al'Anfaner betrachten Porto Velvenya als entscheidenden Brückenkopf zur Kolonisierung des uthurischen Nordens und zur Sicherung ihrer Vormachtstellung gegenüber ihren aventurischen Konkurrenten.

Was die Velvenier über ihre Stadt denken: „Ein verfluchter Ort auf einem verfluchten Kontinent, aber irgendwo hier gibt es Gold und die Unsterblichkeit zu gewinnen, also lohnt es sich hier zu sein. Irgendwann will ich aber wieder den Rabenfelsen sehen, mich in einer richtigen Taverne betrinken und den Sold verprassen.“

Sein Ruf als Verlierer der jüngeren aventurischen Geschichte hat am Selbstvertrauen Al'Anfas genagt. Die Entdeckung Uthurias, die geglückte Heimkehr und die aussichtsreiche Kolonisierung des neuen Kontinents sind Balsam auf die geschundene Seele der Stadt des Raben. Sie ist all ihren Konkurrenten mindestens einen Schritt voraus – mehrere Jahre, um genau zu sein. Porto Velvenya ist der erste Schritt der Südaventurier auf dem langen Weg zu den Schätzen und Geheimnissen des neuen Kontinents.

Die Entdeckung der alten Echsenstadt war vor allem für die Al'Anfaner ein seltener Glücksfall. Die wettergeschützte Lage in der Bucht und die günstigen Strömungsverhältnisse, der befestigte Hafen und das reichlich vorhandene Bau-

material, die zumindest teilweise erhaltene Infrastruktur und der bereits zurückgedrängte Dschungel machen Porto Velvenya zum idealen Brückenkopf.

Trotz all dieser Vorteile ist die Ruinenstadt dennoch kein gemachtes Nest. Sie ist derzeit kaum mehr als ein Provisorium.

Um Ihnen und Ihren Spielern einen Eindruck vom Leben in dieser ungewöhnlichen Stadt zu vermitteln, haben wir an verschiedenen Stellen *Eindrücke aus Porto Velvenya* eingebaut, die sich durchaus auch zum Vorlesen oder Nacherzählen eignen.

Den Stadtplan finden Sie im Umschlag dieses Buchs.

Stadtgeschichte

Meisterinformationen

- | | |
|---------------|--|
| 7. Zeitalter | Die Riesenspinnen (Gigantulae) beherrschen weite Teile Uthurias; auch an der Nordküste existieren einige große Nester unter der Erde. |
| 9. Zeitalter | Der uthurische Norden gehört zum Herrschaftsgebiet der fischartigen Ziliten |
| 10. Zeitalter | Während Pyrdacors (sprich: Pürr-dackor) Herrschaft über Uthuria verlassen einige Echsen den Dschungel und lassen sich an der Küste nieder; nach siegreichem Kampf gegen die letzten Ziliten entsteht die Stadt <i>Xo'Tha</i> („Blut im Wasser“; sprich: Ksohtah) als eine der ersten Siedlungen. |
| 20.000 v.BF | Xo'Tha wird zum kulturellen Zentrum; unter dem Einfluss neuer magischer und nautischer Kenntnisse entwickelt sich eine rege Seefahrtstradition; Töchterstädte entstehen an vielen Küsten Uthurias und auf einigen vorgelagerten Inseln; regelmäßige Überfahrten nach Aventurien; als Pyrdacor seinen Blick auf den neuen Kontinent richtet, wännen die Echsen sich von ihm verlassen und wenden sich <i>Pprsss</i> (sprich: Pürr-tsss) zu, dem Herrn über Himmel und Meer. |

10.000 v.BF	Mit dem 10. Zeitalter endet auch die Blüte der Stadt; in den Echsenkriegen reißt der Kontakt zu vielen Kolonien ab; der Handel kommt zum Erliegen; der wilde Stamm der <i>Artal</i> wird unterworfen, um das Überleben der Stadt zu sichern; die Menschen werden als Sklaven im Kriegsdienst und in der Landwirtschaft eingesetzt.	1.300 v.BF	Unfähig, die Wunder der Echsen aufrechtzuerhalten oder zu erneuern, müssen die Menschen mit ansehen, wie Xo'Tha zu zerfallen beginnt; ihre Versuche, den Beistand Burdus mit Opfern zu erleben, färben die Straßen blutrot.
9.000 v.BF	Pyrdacor stürzt Pprss als Hauptgott der Echsen; während des langen Glaubenskampfes erklingt das Flüstern eines neuen Gottes namens <i>Burdu</i> (sprich: Burr-duh).	1.200 v.BF	Das Reich der Buruxal erreicht seine größte Ausdehnung; als beinahe alle feindlichen Helden und Schamanen vernichtet sind, beginnt sich die Gier SrSr Sicatetas und ihres Gottes nach kostbarem Blut allmählich gegen die eigenen Gläubigen zu wenden.
8.000 v.BF	Erste Tier- und schließlich Menschenopfer im Namen Burdus; im selben Maße, wie die Echsen geistig und kulturell verfallen, beginnen die Menschen von ihren Herren zu lernen.	1.010 v.BF	<i>Hualan</i> (sprich: Hu-ah-lahn), Kriegspriester und Nachfahre Tchehuans, erkennt die Gefahr für sein schwindendes Volk und schwört seinem Gott ab; als Vergeltung wird er als erster mit der Blutseuche verflucht; je mehr Gleichgesinnte er um sich scharft, desto mehr Stammesmitglieder werden infiziert.
6.000 v.BF	Ohne Wissen der Echsen offenbart sich Burdu den Menschen in Gestalt der Spinnenpriesterin SrSr Sicateta (sprich: Schirr-Schirr Tsih-A-Teh-Tah), über deren Nest Xo'Tha errichtet wurde; <i>Tchehuan</i> (sprich: Tschehu-ahn), legendärer Krieger des Stammes, hört ihre Worte als erster und wird ihr glühendster Anhänger; die Sklaven bringen Burdu im verborgenen Opfer und errichten ein Heiligtum in den uralten Katakomben unter der Stadt; zu Ehren Burdus nennen sie sich fortan <i>Buruxal</i> (sprich: Burru-ksahl).	1.000 v.BF	Nach zehnjährigem Glaubens- und Bürgerkrieg (<i>Blutkrieg</i>) gelingt es, SrSr Sicatetas Macht zu brechen; die meisten Menschen verlassen die Stadt Richtung Osten; dort errichten sie neue Machtzentren und wenden sich anderen Göttern zu; sie legen ihren „Schandnamen“ ab und kehren zu ihren Wurzeln zurück; damit sie jedoch ihren Frevel in Xo'Tha niemals vergessen, nennen sie sich nun <i>Xo'Artal</i> ; die treuesten Mitstreiter Hualans, der im Kampf gegen die Spinnenpriesterin sein Leben ließ, bleiben diesseits der Berge, um über das Grauen unter der Stadt zu wachen; sie gründen die Stadt <i>Merakan</i> im Süden; Xo'Tha zerfällt endgültig zur Ruinenstadt.
6.500 v.BF	Nach unnatürlich langem Leben verschwindet Tchehuan spurlos und wird fortan als Halbgott verehrt.		
2.100 v.BF	Pyrdacor unterliegt im Zweiten Drachenkrieg; seine Niederlage schwächt auch die Echsen entscheidend; viele Echsen verlassen Xo'Tha mit unbekanntem Ziel, andere ziehen sich in ihre Türme und Zikkurate zurück; das Einflussgebiet der Stadt endet nun an ihren Mauern.	1.028 BF	Die Al'Anfaner erreichen Uthuria; sie gründen die Stadt unter dem Namen <i>Porto Velvenya</i> neu und siedeln in den alten Mauern; Weihe des Borontempels; von nun an brechen immer wieder Expeditionen in den Dschungel auf; einige kehren nicht wieder zurück; Aufstand der Rastullahgemeinde.
2.000 v.BF	Die zahlenmäßig überlegenen Menschen erheben sich gegen ihre Herren und schlagen sie mit ihren eigenen (magischen) Mitteln; einige Echsen fliehen in den Dschungel und degenerieren mit den Jahrhunderten endgültig zu den barbarischen <i>Chazshirr</i> (sprich: Schass-schier).	1029	In der Arena wird das erste Blut vergossen.
		1.031 BF	Vorposten und kleine Forts werden im Urwald errichtet, von denen nur wenige Bestand haben.
1.900 v.BF	Die neuen Herren der Stadt beginnen das Umland abermals zu unterjochen; beseelt vom Willen ihres Gottes übertrifft ihre Grausamkeit die der Echsen.	1.034 BF	Während sich andere Stämme erbittert gegen die Eindringlinge zur Wehr setzen, lässt sich eine Wapengosippe friedlich vor der Stadt nieder.



1.035-1.036 BF Ankunft weiterer Siedler und Abenteurer aus Aventurien; Sieg über die Nachtherrscher.

1.036 BF Ausbruch der Blutseuche unter den Stadtbewohnern.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Das Tor

Obwohl die Stadtmauer an den meisten Stellen kaum noch einen Schritt unzerstört aufragt, hat man es sich nicht nehmen lassen, einen provisorischen Flügel in dieses uralte, pechschwarze Tor zu hängen und den Namen der Stadt darauf zu schreiben. Ob man willkommen ist, in dieser Siedlung, in der die Menschen zwischen den gigantischen Trümmern wie Ameisen umherhuschen, bleibt dem Besucher selbst zu entscheiden. Das Tor steht jedenfalls weit genug offen, um einzutreten.

Stadtbild

Schwarzes Basaltgestein bestimmt das Gesicht der Stadt. Dominierten einst strenge geometrische Formen und kantige Winkel, ist heute kaum ein Gebäude erhalten geblieben. Jenseits einer von Wind und Wellen abgeschliffenen Stadtmauer erhebt sich der Urwald wie eine dunkle, grüne Wand. Seine Wurzeln haben vielerorts die Gemäuer gesprengt und er ist bis tief ins Herz von Porto Velvenya eingedrungen.

Die Stadtmauer von Porto Velvenya beschrieb ehemals ein ebenmäßiges Siebeneck und ist damit ein Beispiel für die mathematische Genauigkeit, mit der die Hafenstadt errichtet wurde. Symmetrie beherrschte einst auch das Innere der Stadt, in der kolossale Stufenpyramiden und monumentale Säulenhallen von einem Netz aus Kanälen und Straßen umrahmt wurden. Der geometrischen Grundstruktur jedoch stand die Bauweise der Wohntürme mit ihren unregelmäßigen Rundungen und unergründlichen Verzerrungen als Ausdruck von Individualität, Kunstfertigkeit und Genie entgegen. Die heute geborstenen Türme, die selten noch mehr als 30 Schritt aufragen, lassen kaum erahnen, wie weit und wie viele von ihnen einst in den Himmel über der Stadt ragten. Während gewaltige Pilzgeflechte und giftige Farngewächse, mächtiges Wurzelwerk und beindicke Schlingpflanzen, ungenießbare Früchte und fleischfressende Rahjafallen den Al'Anfanern das Leben nach wie vor schwer machen, werden sie wenigstens von den meisten wilden Tieren verschont. Denn kaum eine der furchterregenden Kreaturen der grünen Hölle wagt es das Stadtgebiet zu betreten – als begänne dort das Revier einer weit schrecklicheren Macht.

Den Kampf zwischen Ruinen und Urwald versuchen die Neuankömmlinge seit dem ersten Tag ihrer Ankunft für sich zu entscheiden. Für ihre Unterkünfte haben sie genutzt, was sie vorfanden: Aus Mauern und Fundamenten, Bruchstein und Holz haben sie einige Siedlungsinseln errichtet, an de-

nen sich die meisten Behausungen befinden. Obwohl die Stadt ursprünglich Platz für 20.000 Einwohner bot, legen nächtliche Rauchsäulen einsamer Lagerfeuer Zeugnis darüber ab, wie weit sich die gut 1000 Siedler, Seeleute und Sklaven auf der Suche nach den besten Plätzen und alten Schätzen über das Stadtgebiet verteilt haben.

Doch so sehr sich die Al'Anfaner bislang auch bemüht haben, ein Stück Heimat auf fremder Erde zu schaffen, nach wie vor können die verstreuten Siedlungsinseln kaum das Bild einer vom Urwald verschluckten Geisterstadt übertünchen.

Weißer Flecken

Porto Velvenya ist eine Stadt im Aufbau und im Wandel. Sie wird sich langsam entwickeln, mit der Ankunft neuer Siedler lebendiger und mit so manchem tragischen Ereignis wieder stiller werden. Die Orts- und Personenbeschreibungen sind ausreichend für eine Menge spannender Szenen, Entwicklungen und Abenteuer, aber sie lassen genug Spielraum zum Ansiedeln eigener Ideen. Aus diesem Grund benennt der Stadtplan auch nur die bis dato wichtigsten Schauplätze des Abenteuers und des Stadtlebens.

Das nordwestliche *Uferviertel* und das südöstliche *Waldviertel* stehen Ihrer Spielrunde als „weiße Flecken“ zur Verfügung, die Spieler und Meister nach eigenem Ermessen mit Leben füllen können. Diese Viertel werden offiziell nicht weiter ausgearbeitet.

Das bedeutet natürlich im Umkehrschluss, dass andere Bereiche Porto Velvenyas zu einem späteren Zeitpunkt nochmals Gegenstand von offiziellen Beschreibungen und Abenteuern werden können, denn die Zeit bleibt nicht stehen und die Geschichte geht weiter. Vor allem am Ende der Kampagne **Grüne Hölle** wird die Stadt eine bedeutende Veränderung erfahren. Doch selbst dann wird es noch genügend unbeschriebene Winkel, Gassen und Orte in Spielerhand geben. Eventuelle Ereignisse, welche die ganze Stadt betreffen, haben natürlich auch (indirekte) Auswirkungen auf die weißen Flecken.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Ankunft im Hafen

Drohend erheben sich kantige, schwarze Ruinen in den Himmel und die vertäute schwere Galeere aus dunklem Holz scheint wie für diese Stadt gebaut. Sie ist an salzverkrusteten Pollern auf einem Kai festgemacht, an denen schon vor Jahrhunderten vertäut wurde. Die Einboote der fischenden Wilden sehen neben dem al'Anfanischen Kriegsschiff ebenso winzig und zerbrechlich aus wie die Holzhütten und Zelte der Stadtbewohner neben den gewaltigen geborstenen Türmen.

Das Hafenviertel

Der Hafen wurde in Form eines Sechsecks errichtet, das dem natürlichen Verlauf des Ufers folgte. Ursprünglich säumten trutzige Gebäudezeilen und zwei Wehrtürme die Hafeneinfahrt, die jedoch ebenso wie die Kaimauern von der Brandung verheert wurden. Dennoch bietet die Hafenanlage den Al'Anfanern hervorragende Bedingungen und die nötige Infrastruktur, um eines Tages über einen stattlichen Koloniehafen zu verfügen. Schon heute sind einige Ruinen als Kontore wiedererrichtet und bieten genügend Platz für die Schätze Uthurias. Allein deshalb ist der Hafen – abgesehen von der Garnison und Klein-Aurika – der wohl am besten bewachte Ort in Porto Velvenya.

Demnächst sollen die Kanalmündungen des Flusses (siehe unten) von den Trümmern befreit werden, um in Bälde die Binnenschifffahrt aufnehmen zu können. Bis es soweit ist, werden aber noch einige Monate vergehen, denn im Augenblick haben die Seeleute alle Hände voll zu tun, die im tropischen Klima dahinflaulenden Schiffe instand zu halten. Da die nördliche Stadtmauer und die dahinter liegenden Gebäude vom Meer fast vollständig abgetragen wurden, nutzen die Besatzungen die von Seetang bedeckten Salzwiesen um ihre trockengesetzten Schiffe zu überholen.

Wichtige Person(en): Leven Halin (Hafenmeister; *997 BF, 1,86 Schritt, bequem und bestechlich), Selindo al'Raman (Schmuggler und Seemannsgarnspinner; *995 BF, 1,73 Schritt, drahtig, rastullahgläubig und abergläubisch)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Hafen schläft nie. Immer wieder kehren (meist erfolglose) Küstenexpeditionen heim, und stets gehen sehnsüchtige Blicke zum Horizont, hinter dem die heimatliche Küste verschwunden ist. Obwohl oder gerade weil Seefahrer ein besonders abergläubisches Völkchen sind, lässt sich hier das eine oder andere Gerücht über die vorgelagerten Inseln oder die nahe Küste aufschnappen.

Dabei ist es kaum nötig, Porto Velvenya zu verlassen, um auf alte Geheimnisse des Meeres zu stoßen. Denn der Hafengrund birgt ein ungelöstes Rätsel: Am Anfang machten einige Untiefen und Riffe vor der Stadt den Al'Anfanern das Leben schwer. Die Erfahrung oder mit Senkbleien bewaffnete Lotsen bewahren jedoch mittlerweile die Rümpfe und Schiffskiele. Dabei würde eine eingehende Untersuchung des Felsens, der bei Ebbe aus dem Wasser ragt, zutage fördern, dass es sich um die Schnauze eines riesigen steinernen Echsengesichts handelt, dessen Funktion noch vollkommen unklar ist.

Der Totenfluss

Im Süden von Porto Velvenya mündet der *Nimujak* (sprich: Niemuh-dschak), ein wilder Urwaldfluss, durch ein befestigtes Einfallstor in die Stadt. Sein Delta, von mächtigen Kanalmauern gebändigt, wird bis zum Hafen geführt, wo seine durch Schleusen regulierte Strömung die Aus- oder die Einfahrt erleichtert und die schwach ausgeprägten Gezeiten ausgleicht.

Zumindest war das einmal. Auch wenn das grundsätzliche System noch besteht, sind die Schleusen zerstört und die Kanäle an einigen Stellen geborsten. Hier und da hat der Fluss einzelne Straßenzüge und Plätze überschwemmt und kleine Tümpel gebildet. Damals wie heute war der Fluss innerhalb der Stadt nicht nur Trinkwassersystem, sondern er unterteilte auch die einzelnen Viertel. Gab es jedoch bis vor 2.000 Jahren noch unzählige Brücken, die ihn überspannten, ist heute kaum noch eine Handvoll erhalten (z. B. jene zwischen dem Granden- und dem Arenaviertel; siehe dort). Allerdings haben die Al'Anfaner an vielen Stellen Behelfsbrücken errichtet. Seinen Ruf als Totenfluss erhielt der Nimujak, weil die Eingeborenen (siehe S. 28) glauben, er entspringe dem Totenreich.

Wichtige Person(en): Anselm Fronwart (Fährmann; *999 BF, 1,78 Schritt, kräftig, grundanständig, schläft scheinbar nie und ist überall, wenn man gerade keine Brücke zur Hand hat)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Nimujak steht im Zentrum des dritten Abenteuerkapitels (siehe S. 39).

Eindrücke aus Porto Velvenya: Entfernte Verwandte

Ein paar geschuppte, ansonsten hühnerartige Tiere waten laut zischelnd und gackernd durch die schlammbräunen Lachen einer überschwemmten Straße nahe der Kanalmauer. Plötzlich schießt der wuchtige Leib eines riesigen Krokodils aus der Pfütze, die wohl doch tiefer als gedacht ist. Das Untier landet genau zwischen den panischen Tieren. Zwei der geschuppten Leiber verschwinden knackend im riesigen Maul. Dann gleitet das Krokodil gemächlich rückwärts wieder in seine Pfütze und wartet ... um diese Pfütze solltet ihr einen Bogen machen.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Eis

Die Sonne brennt unerbittlich auf die Stadt nieder. Kein Lüftchen regt sich. Alles Leben hat sich in die Schatten der Bäume und Ruinen zurückgezogen. Nur eine prunkvolle Sänfte, getragen von einem halben Dutzend schwarz- und weißhäutiger Eingeborener, schwankt mühsam durch die Straßen. Die Sklaven sehen mit ihrer zerlaufenden Schminke und dicken Brokatkleidern wie groteske Theatergecken aus. Unter dem Baldachin liegt ein Grandenpaar und tut sich an kühlen Früchten aus einer magischen Eistruhe gütlich.

Das Grandenviertel

Das „Nobelviertel“ Porto Velvenyas hat sich seinen Spottnamen *Klein-Aurika* redlich – oder besser reichlich – verdient. Die Grandenfamilien, die betuchtesten Händler und die höchsten Würdenträger bekämpfen den Muff und den Moder der Ruinen mit Prunk und Protz statt mit Nägeln und Mörtel. Als würden Haaröl und Duftwasser die Stadt davor bewahren, auseinander zu fallen. Und es scheint so, als wollten all die spätgeborenen, enterbten oder verbannten, die abenteuerlustigen, verschuldeten oder schlichtweg goldgierigen Töchter und Söhne der alanfanischen Noblesse die Extravaganz der Daheimgebliebenen noch übertreffen.

Allerdings sind hier tatsächlich die am besten erhaltenen Gebäude zu finden. Beschirmt von hohen Mauern und privaten Gardisten, umgeben von einem kleinen Sklavenheer und Rauchschwaden frönen die Honoratioren der Stadt und gefühlten Könige Uthurias einen geradezu lächerlich verschwenderischen Lebensstil. Ironischerweise war dieses Viertel einst das „schäbigste“ der Echsenstadt, in dem die einfachen Handwerker und Seeleute lebten und arbeiteten.

Die kleinen Wunder des Viertels – mit Ausnahme von *Gaiamos' Traumstube* (siehe unten) – bleiben dem gemeinen Volk jedoch verschlossen. Nur auf Einladung, mit wirklich triftigen Gründen oder prall gefülltem Geldbeutel lassen sich die streng bewachten Brücken passieren.

Jede Grandenfamilie verfügt über eine Stimme im zwölfköpfigen, sogenannten *Grandenvrat*, der gegenüber dem Gubernator „Empfehlungen“ aussprechen kann. Faktisch handelt es sich dabei schlichtweg um Erpressung, sind dem Statthalter doch ohne die finanzielle und militärische Unterstützung der Granden die Hände gebunden. Allerdings sind sich die Familien selten einig über ihre Ziele und haben es in all den Jahren kaum einmal geschafft, die notwendige Einstimmigkeit zu erzielen – vor allem seit sich die Rastulahgemeinde einen Platz im Rat erstritten hat (siehe S. 107).

Wichtige Person(en): Grande Clevaro Paligan (*1006 BF, 1,79 Schritt, tiefe Stirnfalten, begegnet seinem frühen Haar ausfall mit allerlei alchemistischen Mitteln), Gubernator Wilciano Karinor (S. 83)

Meistertipps und Abenteuerideen: Klein-Aurika ist eine Stadt in der Stadt. Hierher gelangen die Helden entweder, wenn sie selbst zu den angesehensten Bürgern gehören oder von einem solchen herbeigerufen werden, um in seinem Namen einem goldenen Gerücht aus den Tiefen des Dschungels nachzugehen oder einer Schatzkarte zu folgen, die der Grande zu einem horrenden Preis vom Schwarzmarkt erworben hat. Selbstverständlich ist Klein-Aurika das erwählte Ziel der *Tiefen Taschen* (siehe unten *Die Unterwelt*).

Das Haus der Lust

Obgleich in Klein-Aurika angesiedelt, ist das Bordell *Gaiamos' Traumstube* (Q2/P6) für jedermann zugänglich, da es unmittelbar an der Hauptbrücke zum Arenaviertel errichtet wurde und die Brückenwächter dort selbst ein- und ausgehen.

Das rot gestrichene, zweistöckige Freudenhaus ist der richtige Ort, um die Strapazen des Dschungels auf rahja- und borongefällige Weise zu vergessen. Süßer Wein und Rausch-

Goldsegen

Da der Nimujak nur geringe Mengen Gold führt, die mühsam ausgewaschen werden müssen, haben sich die Velvenier von Anfang an darauf verlegt, im Umland nach wertvollen Rohstoffen zu suchen. Die meisten der in den letzten Jahren errichteten Außenposten wurden in Form von kleinen Forts um die vielversprechendsten Gold-, Silber- und Edelsteinminen errichtet. Allerdings hatten die alanfanischen Enklaven mit massiven Nachschubproblemen zu kämpfen und mussten sich sowohl des Urwalds als auch der Eingeborenen erwehren, die sich weder freiwillig niederbrennen, noch widerstandslos zur Arbeit im Tagebau oder dem Bergwerk bewegen ließen. Zu vielen der Vorposten brach in der Folge der Kontakt ab.

Heute liefert noch etwa ein halbes Dutzend mehr oder weniger regelmäßig seine Erträge in Porto Velvenya ab. Die Sklaventrosse werden für gewöhnlich von der Stadtgarde in Empfang genommen, woraufhin die Reichtümer zumeist umgehend in den Schatzkammern Klein-Aurikas verschwinden. Ein Teil wird dort zu behelfsmäßig punzierten „Notmünzen“ weiterverarbeitet.

kraut, Freudenmädchen und Lustknaben, Tanz und Musik berauschen die Sinne und füllen die pralle Geldkatze der kurvenreichen Schönheit Madame Gaiamos. Die zyklöpäische Besitzerin hat aus der Not eine Tugend gemacht und eine der schwarzen Basalthallen mit reichlich Stoff, Öllampen und Duftwasser in eine Oase der Lust verwandelt.

Wichtige Person(en): Madame Gaiamos (Inhaberin; *1005 BF, 1,71 Schritt, drall, offenherzig), Akolutin Rahjalieb Munter (S. 23), Lustknabe Rashid (S. 23), Freudenmädchen Sira (S. 23), Der schlaue Sepiéro (Drogenhändler; *1007 BF, 1,85 Schritt, kahl, schmeichlerisch)

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Bordell ist Stände übergreifend eine der beliebtesten Adressen in Porto Velvenya, um die Sorgen und Nöte des Alltags zu vergessen, sei es in der Umarmung des Personals oder bloß in der dampfenden Therme. Der schlaue Sepiéro verkauft überdies vom Ilmenblatt bis zu (unerprobten) uthurischen Drogen alles, was die Kunden wünschen. Vor allem Söldner suchen ihn regelmäßig auf, wenn ihnen der Alkohol nicht mehr genügt, um dem Grauen des Dschungels zu entfliehen. Allerdings hat schon so manche Indiskretion die Wände verlassen.

Der Traviaschrein

Diese einfache, weiß gestrichene Holzhütte bietet nicht nur der Geweihten ein Zuhause, sondern all jenen, denen der Sinn nach Tugend und Geborgenheit steht. Es ist keine Seltenheit, dass ein Grande erst der strengen und anschließend der schönen Göttin einen Besuch abstattet.

Wichtige Person(en): Amila Anami (Traviageweihte, *1000 BF, 1,67 Schritt, schön, aber bieder; streng, aber trinkfest)

Meistertipps und Abenteuerideen: Amila ist die Witwe eines für tot erklärten alanfischen Questadors. Allerdings hat sie die Hoffnung auf seine Rückkehr insgeheim nie aufgegeben. Während sie wartet, tut sie sich (durchaus erfolgreich) als Kupplerin hervor. Ihre schnapseligen Feste sind berühmt-berüchtigt und hatten schon mehr als einen geschlossenen Traviabund zur Folge.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Heimkehr

Ein feister Ausrufer verliert gelangweilt, dass eine seit Monaten vermisste Expedition als zu Boron gegangen gilt. Niemand scheint ihm zuzuhören. Allein ein zerlumpter, von Wundbrand gezeichneter Mann verlangt heiser einen Blick auf die Liste werfen zu dürfen. Daraufhin fährt er mit einem blutigen Finger über das Pergament und streicht einen Namen. Bevor der Ausrufer seiner Empörung Luft machen kann, greift der Fremde in einen prallen Beutel und wirft ihm ein Goldklümpchen zu. Anschließend schlurft er mit einem schwarzfaulen, aber zufriedenen Lächeln davon.

Das Marktviertel

Inmitten eines ausgedehnten Trümmerfeldes hat sich der zentrale Handelsplatz für Waren und Dienstleistungen entwickelt. Händler nehmen und zahlen gute Preise für exotische Materialien und Substanzen, Sklaven und Kreaturen. Viele Handwerker leben und arbeiten in den Ruinen, während Ausrufer lautstark versuchen, Geldgeber oder Männer und Frauen für so manche wagemutige Expedition aufzutreiben. All das macht den Marktplatz zum lebendigsten Viertel Porto Velvenyas, wo auch Schwarzmarktgeschäfte mit Giften und Gerüchten, Rauschmitteln und Artefakten florieren.

Darüber hinaus hat der Tauschhandel aufgrund der begrenzten im Umlauf befindlichen Anzahl Dublonen zunehmend an Bedeutung gewonnen. Bisher hat die Tatsache, dass Münzen im Dschungel keine Mägen füllen und von Eingeborenen höchstens als Schmuckstücke angesehen werden, alle Pläne für eine Münzpresse vereitelt. Dennoch – sei es aus Gewohnheit oder in weiser Voraussicht auf eine Rückkehr nach Aventurien – haben sich nicht nur einige Granden daran gemacht, das verfügbare Geld zusammenzuraffen.

Wichtige Person(en): Sklavenhändlerin Tezatica (S. 78), Medicus Quesario Guerrero (S. 14), Merianna Kelter (Spezereienhändlerin; *1001 BF, 1,68 Schritt, mütterlich zu ihren Freunden, gnädig bei ihren Feinden), Efferando Kortosa (Ausrufer; *997 BF, 1,68 Schritt, fettleibig, gestenreich, laut), Plebs Balum (Schwarzmarkthändler; *1003 BF, 1,76 Schritt, hager, nervös, übervorsichtig)

Meistertipps und Abenteuerideen: Auf dem Marktplatz können viele kleine und große Abenteuer beginnen und en-

den. Entweder die Helden übernehmen selbst die Initiative, indem sie sich hier für ihre eigenen Ideen Geld, Ausrüstung und Proviant besorgen oder sie nehmen eines der vielen Angebote für fähige Abenteurer an.

Des Glückes Schmied

Helden, die einem geeigneten Handwerk oder einem Gewerbe nachgehen bzw. eine passende Dienstleistung anbieten, können all dies auf dem Marktplatz feilbieten. Dazu wird allerdings eine Marktgebühr fällig, die sich nach der Einträglichkeit des Geschäftes staffelt. Ganz gleich ob Lumpensammler, Abdecker oder Spielmann, Seiler, Bäcker oder Barbier, Goldschmied, Medikus oder Kaufmann – täglich ist der zehnte Teil der Einnahmen zu entrichten.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Der Herr Boron

Auf der Straße vor dem Borontempel haben drei rosthäutige Wilde aus dem Stamm der Wapengo einen Passanten umringt. Sie sind in fadenscheinige und mit heißer Nadel zusammengenähte, schwarze Roben gekleidet. Der Älteste von Ihnen trägt neben Tier- und Rankensymbolen auch das Boronrad und den Raben immer wieder als Hautbild. Sie sprechen auf den Mann ein, der mit langem Bart und Robe seinen Rastullahglauben stolz vor sich herträgt, und versuchen ihn in gebrochenem Brabaci zum „einzig wahren Glauben an den Herrn Boron“ zu bekehren.

Der Borontempel

Im Skelett eines ruß- und basaltschwarzen Turmes wurde der erste (neuzeitliche) Tempel eines der Zwölfgötter eingerichtet. Dass es sich dabei um ein Sanktum Borons handelt, mag in einer alanfische Kolonie niemanden überraschen. Wie eine geborstene Speerspitze ragt die Ruine aus einem wachsenden Gräberfeld in den Himmel und erscheint vielen dennoch als der einzige beständige Ort in der sich täglich wandelnden Stadt. In Zeiten wechselnder Gubernatoren und unsicherer Machtverhältnisse umgibt die Tempelvorsteherin dieselbe Aura von unerschütterlicher Beständigkeit. Obgleich unweit des Marktplatzes angesiedelt, herrschen hier Ruhe und Frieden.

Wichtige Person(en): Tempelvorsteherin Borodine Rander (S. 110); Pietro Pallas (Novize; *1022 BF, 1,70 Schritt, neugierig, hat Schwierigkeiten, sein loses Mundwerk boronfähig im Zaum zu halten)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Borontempel ist ein Refugium, ein Ort der Stille, der Eintracht und der Besinnung. In diesen Hallen ruhen alle Fehden und Feindschaften. Die Nähe Borons ist hier spürbar und weit mehr als nur der kalte Hauch des Todes. Die Missionierung der Eingeborenen ist eine bedeutsame Aufgabe in der neuen Welt. Und dafür braucht es mutige und göttergefällige Recken, die das Wort der Kirche in die Wildnis tragen.

Das Haus der Verirrten

Der Südkontinent fordert von denen, die seine Geheimnisse ergründen wollen, nicht nur ihren Schweiß und ihr Blut, sondern manchmal auch ihren Verstand. Finden die Elenden dennoch den Weg zurück nach Porto Velvenya, kümmert sich eine Schwester vom Orden der Noioniten aufopferungsvoll um diese. Allerdings sind die Mittel und Möglichkeiten des kärglich mit Strohlagern eingerichteten Holzverschlags im Schatten des Borontempels eng begrenzt. Kaum jemand in der Fremde ist bereit, für die Irren zu geben. Deshalb streift die Dienerin der Boronheiligen wie ein schwarzer Geist durch die Gassen, auf der

Suche nach milden Gaben oder wenigstens irgendwelchen Essensresten.

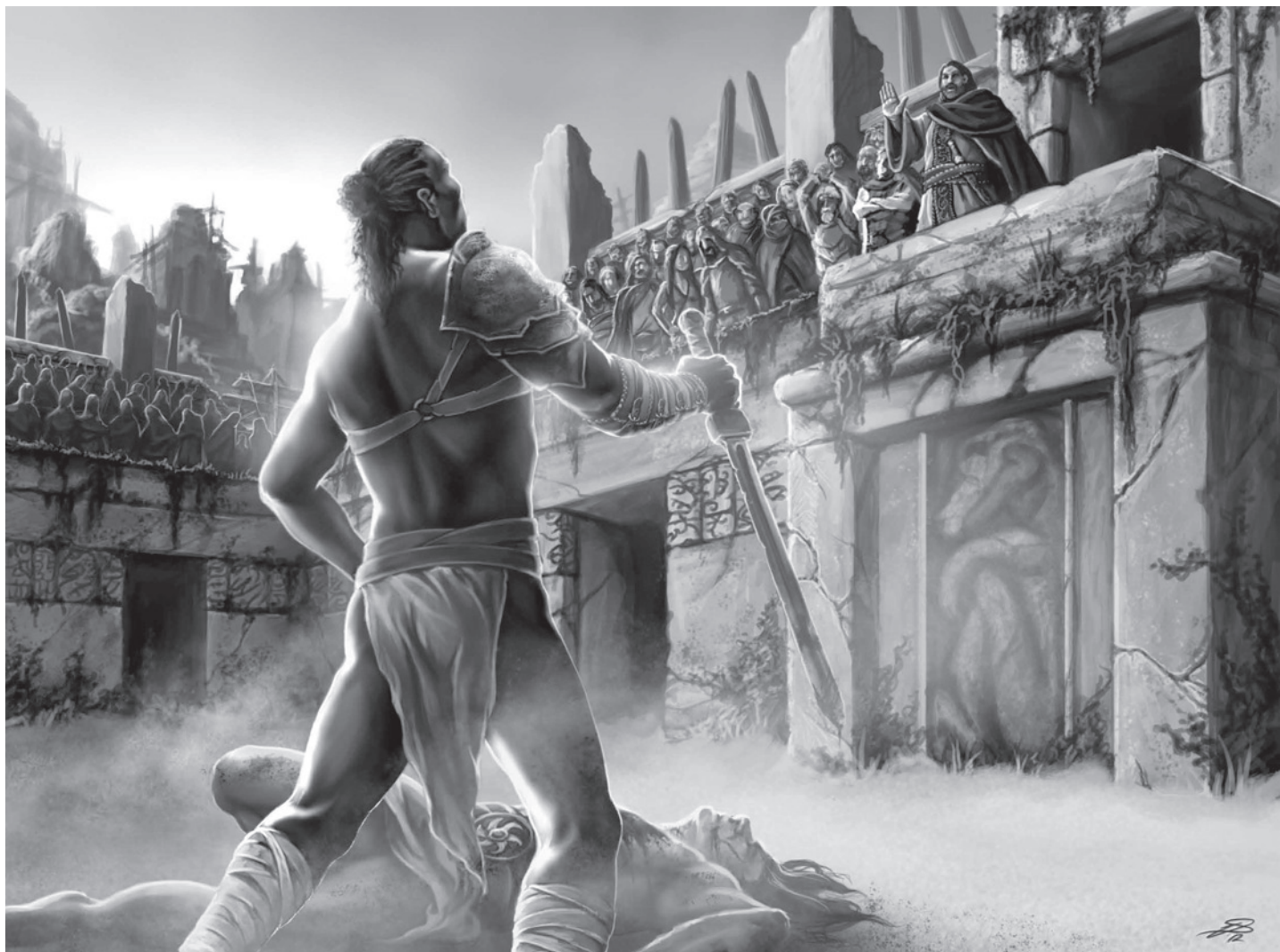
Wichtige Person(en): Schwester Samila Luminez (*978 BF, 1,70 Schritt, krumm, knorrig, kernig)

Meistertipps und Abenteuerideen: Unter den wahnsinnig aus dem Dschungel zurückgekehrten Abenteurern finden die Helden nicht nur Mahnmale des Scheiterns, sondern immer wieder – trügerische, aber auch wahrhafte – Anhaltspunkte für Schatzjagden und Schauergeschichten.

Das Arenaviertel

Die Arena, in der einst die kriegerische Echsenrasse der Leviatanim monströse Kämpfe zelebrierte, ist ein quadratischer Kessel, in dem sich vom Sand des Kampfplatzes steile Tribünen erheben. Die Al'Anfaner haben das baufällige Gebäude mit hölzernen Gerüsten und anderen Hilfskonstruktionen wieder in einen Zustand gebracht, bei dem der Besuch für die Kämpfer lebensgefährlicher ist als für das Publikum. Geflicktes Segeltuch überspannt die Ränge und spendet Schatten. Die Kämpfe zwischen exotischen Tieren, wilden Krie-

Leben und Tod liegen in der Arena dicht beisammen



gern, geschulten Gladiatoren und notorischen Raufbolden sind vielen der liebste und gleichzeitig einzige Zeitvertreib nach getanem Tagewerk.

In einem Nebengebäude der Arena hat sich ein Medicus eingerichtet und versorgt nicht nur die Opfer des blutigen Spektakels fachkundig.

Wichtige Person(en): Gladiatorin Eilgard Blutaxt (S. 82), Gladiator Stiller Donner (S. 82), Sklavenhändler Alpraio de Coronya (S. 114), Rondrico Pado (Medicus; *990 BF, 1,72 Schritt, fast blind, grob, aber kompetent)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Arena ist nicht nur ein Ort des Blutvergießens und des Vergnügens, sondern für kampferprobte oder wettbegeisterte Charaktere zudem eine Gelegenheit, ein paar Dublonen zu machen. Begabte Kämpfer mit dem notwendigen theatralischen Talent können es hier weit bringen. Gewettet wird um alles von Wert, von Gold über Sklaven bis hin zu rätselhaften Fundstücken aus den Tiefen des Dschungels.

Der Korschrein

Nahe der Arena erhebt sich eine groteske Ruine aus dem Staub der Jahrtausende. Nur eine Flanke ist von einer großen Stufenpyramide übrig geblieben und beugt sich nun wie der verwaiste Schatten eines Drachen über den verfilzten Pflanzenteppich. Ranken und Moose überwuchern den blutrot geäderten Basalt und fast scheint es, als wären sie der einzige Grund, warum sich der frei schwebende Überhang noch nicht zu den übrigen Trümmern gesellt hat.

Diese Ruine wurde von einem altgedienten Söldner und Korjünger zum Schrein des Schlachtengottes ernannt, harrt jedoch noch seiner Weihe. Die verbliebenen neun Stufen der Zikkurat (Stufenpyramide, sprich: Tsie-kurratt) sind Sinnbild für den beschwerlichen und gefährvollen Weg des leidenschaftlichen Kriegers.

Wichtige Person(en): Korero Vesarez (S. 81)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Zikkurat stellte ursprünglich eine der bedeutendsten Opferpyramiden der Echsen dar. Der Legende nach stammen die roten Adern des schwarzen Gesteins vom nie endenden Strom des Blutes. Unter den Anhängern Kors heißt es dieser Tage: Wer die neunte der jeweils etwa drei Schritt hohen Stufen erreicht und springt, landet direkt an der Seite des blutigen Gottes auf den himmlischen Schlachtfeldern. Allerdings wagte es bislang niemand – den Hauptgeweihten eingeschlossen – so hoch zu steigen. Die Furcht, dadurch die Ruine zum Einsturz zu bringen und Kors Zorn zu entfachen, ist schlicht zu groß.

Das Sklavenviertel

Rastullahs Wiege

Sklaven tragen die Sänften der Granden durch eine Stadt, die sie eigenhändig errichten, Sklaven bestellen die Felder, Sklaven schmieren mit ihrem Blut all die Räder, welche die velvenische Gesellschaft am Laufen halten.

Unter den Sklaven gärte es, und schon bald nach der Ankunft in Porto Velvenya kam es zum Aufstand. Triebfeder

Eindrücke aus Porto Velvenya: Freiheit

Eine dunkle Gasse. Der Ruf des Nachtwächters ertönt in der Nähe. Ein älterer Mann in viel zu kostbaren Kleidern für dieses Viertel horcht auf. Er fühlt sich sicher, weil ihn sein starker Sklave begleitet. Doch der bleibt untätig, als sich dem Mann eine silberne Klinge an die Kehle legt. Ein Al'Anfaner und zwei weitere Wilde treten aus dem Schatten. Der Al'Anfaner legt den Finger auf die Lippen, zückt ein Pergament und träufelt etwas Wachs darauf. Die anderen beiden zwingen die Hand des Granden samt Wappenring das Geschäft zu besiegeln – der Mann „schenkt“ seinem Sklaven die Freiheit.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Vorbilder

Mit sich überschlagender Stimme und einer absurden Häufung von Beschimpfungen schreitet ein Gardist in voller Montur an einer unordentlichen Reihe dunkelhäutiger Eingeborener vorüber, die sich neugierig umschaun und mit Blick auf den rot anlaufenden Ausbilder gelegentlich mit den Achseln zucken. Entnervt stapft der Al'Anfaner zu einem Haufen ausgedienter Waffen und Rüstteile. Als er den Rekruten ein paar stählerne Beinschienen vor die Füße schmeißt, setzt plötzlich ein ohrenbetäubendes Geschrei ein und die Eingeborenen bedecken angesichts ihrer verzerrten Spiegelbilder auf dem Metall angsterfüllt ihre Augen.

ihres Strebens nach Freiheit war die unter ihnen zunehmend verbreitete Rastullahverehrung, weshalb sich bei dieser Gelegenheit Glaubensgenossen aus allen Schichten offenbarten. Sie rangen der Stadt in einem Moment der Schwäche ein eigenes Viertel samt weitreichender Sonderprivilegien, wie einer Stimme im Grandenrat oder eigene Felder im Brotviertel, ab (nachzulesen in der Romanreihe **Die Rose der Unsterblichkeit**).

Ein Dutzend schlichter Holzhütten zwischen majestätischen Turmruinen ist heute ihr neues Zuhause und die Wiege der erstarkenden Religion.

Wichtige Person(en): Vorsteher Kassim ben Omar (S. 80), Reshan der Riese (entflohener Rudersklave und Kassims rechte Hand; *1010 BF, 2,02 Schritt, imposant, gutmütig, beliebt)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Zusammenhalt im Viertel ist groß und die Dienste der entlaufenen Sklaven sind nach wie vor unerlässlich – wenn auch die meisten ihrer Herren die erpresste Freiheit nur zähneknirschend akzeptie-

ren. Zwar genießt die etwa 70 Köpfe zählende Gemeinschaft weitgehend Steuerfreiheit, doch dadurch zieht sie einerseits den Argwohn der Mitbürger auf sich und andererseits erfinden die Granden immer wieder neue Sonderabgaben, um die „Abtrünnigen“ zu schröpfen. Doch nicht nur deshalb befindet sich das Viertel auf dem direkten Weg ins Elend. Es ist gängige Praxis geworden, andere Sklaven freizukaufen, wenn diese im Gegenzug den Rastullahglauben annehmen.

Das Garnisonsviertel

Die Schule des Blutes

Die Garnison in Porto Velvenya ist ein behelfsmäßig instand gesetzter Komplex aus Zeughaus, Übungsgelände, Exerzierplatz, Dormitorium sowie Speisesaal und würde sicher den (bescheidenen) Ansprüchen von zehnmal so vielen Gardisten, Söldnern und Soldaten genügen. Unter Leitung von Hauptmann Delorez wurde damit begonnen, Eingeborene in die Reihen der Gardisten einzugliedern (siehe unten *Das wilde Lager*). Die Ausbildung gestaltet sich jedoch schwierig, da weder auf gemeinsamen Vorstellungen von Disziplin oder Kampfmoral, noch von Waffentraditionen aufgebaut werden kann. Von Rüstungen ganz zu schweigen. Generell hat der Hauptmann seine Truppe jedoch gut im Griff ... noch.

Wichtige Person(en): Hauptmann Pederesco A. Delorez (S. 112)

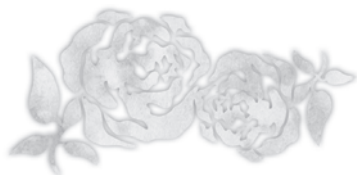
Meistertipps und Abenteuerideen: Die Garnison als Garant für Recht und Ordnung ist unter der Oberfläche ein ständiger Unruheherd. Die Integration der einheimischen Kampfverbände führt immer wieder zu Konflikten mit den Söldnern, die ihre Stellung und ihren Sold durch die preiswerten „Wilden“ bedroht sehen. Erste Anflüge von Disziplinlosigkeiten sind sogar unter den Ordenskriegern der Basaltfäuste zu beobachten, da sich der Weg zu Ruhm und Reichtum als länger und beschwerlicher herausstellt, als von den Granden versprochen.

Die Grüne Hölle

Die Lage dieser Taverne (Q3/P3) ist gut gewählt. Durch die Nähe zur Garnison sind die Tische und Hocker immer gut mit betrunkenen Gardisten und solchen, die es werden wollen, gefüllt. Die Gäste rühmen die in einem ausgebesserten Steinhaus untergebrachte *Grüne Hölle* für ihr dichtes Dach und die löchrigen Fässer. Da der Wirt im Keller eine eigene Destille betreibt, ist der Schnaps hier vergleichsweise billig.

Wichtige Person(en): Juan Cadobal (Wirt; * 1002 BF, 1,75 Schritt, schneidig, guter Zuhörer – besonders bei Frauen)

Meistertipps und Abenteuerideen: Der Wirt ist immer auf der Suche nach neuen, exotischen Substanzen für seine halblegale, „gut geschmierte“ Brennerei.



Das Fremdenviertel

Genau genommen sind natürlich alle Aventurier per se Fremde auf dem Südkontinent. Da sich die Al'Anfaner im Allgemeinen und die Gründungsexpeditionen im Besonderen jedoch als Herren der Stadt betrachten, wird der Begriff zumeist auf alle Nachzügler angewendet. Während die meisten Ankömmlinge mit „ehrbaren Berufen“ – die nicht genug Geld, Ruhm oder blaues Blut haben, um sich in Klein-Aurika niederzulassen – im Arenaviertel untergekommen sind, wurden die meisten Glücksritter und Questadores in den Südwesten der Stadt gesteckt. Nicht zuletzt, damit man sie im Auge behalten kann.

Wichtige Person(en): Möglicherweise die Helden?

Meistertipps und Abenteuerideen: Das Fremdenviertel ist den Granden nicht geheuer. Einerseits steckt hier ein gewaltiges Potenzial an fähigen Männern und Frauen, andererseits zeigen diese naturgemäß die Neigung, ihren eigenen Kopf zu haben. Aber mit Geld und guten Worten lässt sich dieser Makel meist schneller und nachhaltiger beseitigen als mit Gewalt.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Zusammenführung

Das Viertel ist in heiterem Aufruhr. Bunte Bänder hängen von den Bäumen und viele Ruinen sind farbenfroh bemalt. Einige Musikanten spielen mit Fiedeln und Flöten, aber auch mit exotischen Rasseln und Trommeln auf. Ein almadaner Questador und eine hellhäutige Jucumaqh im Federkleid sind auf dem Rückweg vom Traviasschrein und feiern in ausgelassener Gesellschaft. Hier und da steigen Gänse, Raben und Papageien in den Mittagshimmel auf.

Das Haus der Abenteuer

Dieser lose Zusammenschluss von Söldnern und Abenteurern, die in Uthuria ihr Glück suchen, unterstützt seine Mitglieder mit Erfahrung und Ausrüstung, Waffenarmen, Soldmagiern und Dolmetschern. Die Gilde trägt Kartenmaterial zusammen und streckt (gegen Sicherheiten) niedrig verzinsertes Startkapital vor. Der alfanischen Obrigkeit ist der bunte Haufen oft ein Dorn im Auge, sehen die Avesjünger unter Leitung von Caspar Khoramsschreck sich doch außerhalb der Gemeinschaft und Gesetzesprechung stehend. Außerdem gehen immer wieder Gerüchte um, die Gilde würde nicht all ihre Entdeckungen offenlegen. Genährt werden diese dadurch, dass – wann immer es nötig ist, die gierigen Granden zu besänftigen – ein neuer Leckerbissen aus dem Federhut gezaubert wird.

Wichtige Person(en): Bestienjäger Caspar Khoramsschreck (S. 115)

Meistertipps und Abenteuerideen: Hier wird mit dem ersten Avesschrein auf uthurischem Boden die Keimzelle der Verehrung des wandernden Gottes entstehen.

Das Brotviertel

Die brennenden Felder

Während die Versorgung mit Trinkwasser durch den einmündenden Fluss gesichert ist, erwies es sich von Anfang an als drängendes Problem, die knurrenden Mägen der Velvenier zu füllen. Der Schiffsproviand war bald aufgebraucht, die Plünderung benachbarter Stammesdörfer schaffte nur kurzzeitig Abhilfe, der Urwald hielt seine essbaren Schätze gut versteckt und der bald ausschließliche Fischkonsum führte zu ersten Mangelerscheinungen.

Um den zunehmenden Hunger der wachsenden Stadt zu stillen, wurden im Südwesten ausgedehnte Äcker angelegt. Zuvor wurden die Trümmer weitestgehend fortgeschafft und als Baumaterial verwendet, sowie der Urwald mit Feuer und Forke bis zum Verlauf der ehemaligen Stadtmauer zurückgedrängt. Auf den brandgerodeten Feldern versuchen Sklaven, Tagelöhner und Freiwillige aventurisches Getreide, Obst und Gemüse anzubauen. Da diese auf dem ungewohnten Boden jedoch nicht sehr üppig gedeihen, bemüht man sich vor allem um die Kultivierung uthurischer Feldfrüchte wie das maisähnliche *Butterkorn* und die süßliche *Boronwurzel*. Rat und Hilfe erhalten die Aventurier dabei von den benachbarten Wapengo (siehe unten *Das wilde Lager*). Derzeit wird durch die Bemühungen einer jungen Perainegeweiheten die Errichtung einer Wassermühle vorangetrieben.

Ein weiterer wichtiger Eckpfeiler der Grundversorgung ist das im Brotviertel angesiedelte und über die Stadt verteilte Milch- und Mastvieh. Neben den mitgebrachten Schweinen, Ziegen und Schafen ist die Haltung einheimischer Tiere bislang nur bei den Echsenhühnern gelungen. Darüber hinaus waren alle bisherigen Kreuzungsversuche erfolglos. Zusätzlich halten sich nach wie vor hartnäckige Gerüchte, die Nahrungsknappeheit in den ersten Monaten sei vor allem den Granden anzulasten, die ihre Schatzkammern mit Pökelfleisch, Zwieback und Trockenobst aus den Schiffsfachträumen füllten. Noch heute soll in unterirdischen Räumen so manche Köstlichkeit der verwöhnten Gaumen harren.

Eindrücke aus Porto Velvenya: Doppelter Boden

Im Schutz von ihn umgebenen Ruinen versucht ein mit Spitzhacke und Spaten bewaffneter Zwerg, den Steinboden aufzubrechen. Schweiß glänzt auf seiner Glatze und seinem freien Oberkörper. Offenbar ist er schon seit Stunden am Werk und hat doch nicht mehr als eine kleine Mulde zustande gebracht. Frustriert schleudert er einen Hammer gegen eine Wand. Durch den Aufprall schiebt sich ein Ziegel in das Mauerwerk, woraufhin der gesamte Boden wegklappt und der Schatzgräber von einem finsternen Abgrund verschluckt wird.

Wichtige Person(en): Katina Jessen (Perainegeweihete; *1020 BF, 1,55 Schritt, zierlich, aber zäh: hübsch, aber hemdsärmelig)

Meistertipps und Abenteuerideen: Durch die relativ ungeschützte Randlege werden die Feldarbeiter immer wieder Opfer von wilden Tieren oder anderen Gefahren aus dem Dschungel. Darum wird derzeit der Wiederaufbau der Mauer oder die Abordnung einiger Gardisten diskutiert.

Die Unterwelt

Die „Unterwelt“ Porto Velvenyas ist ein verzweigter Irrgarten aus Katakomben und Kanälen, aus Geheimnissen und Gefahren (siehe unten *Geheimnisse der (k)alten Herren*). Hier hat sich so mancher Halunke und Halsabschneider eingenistet und sucht nach wertvollen Hinterlassenschaften oder geheimen Zugängen. Am Ende des Tages ist es dann meist jedoch nur der Abfall der Granden, der den leeren Magen füllt.

Eine Handvoll jener, die als Rudersklaven oder blinde Passagiere der aventurischen Gerichtsbarkeit entflohen sind, hat so etwas wie eine Diebesgilde gegründet. In einem Anflug von Größenwahn nennen sie sich selbst *Die Nachtherrscher*. Der Rest der Stadt nennt die Mächtegerne Könige der Unterwelt spöttisch *Die Tiefen Taschen*, denn es ist erstens unklug, die eigenen Untaten in der Taverne anzupreisen und zweitens wenig eindrucksvoll, wenn es sich dabei meist nur um Mundraub und Lausbubenstreiche handelt.

Bei aller Harmlosigkeit, die selbst die Gardisten amüsiert, wachsen die Gilde und ihr Wissen um die Unterwelt jedoch stetig. Und wenn die Gerüchte stimmen, suchen ein paar ernst zu nehmende Hintermänner nach Wegen ins Grandenviertel ... oder zu ganz anderen, tieferen Orten.


Wichtige Person(en): König Yesper (Gründer der Gilde; *1005 BF, 1,89 Schritt, nervös, großwahnssinnig, die Karikatur eines Königs), Der Neethaner (Narr des Königs; *1010 BF, 1,78 Schritt, Hasenscharte; der hinterlistige Mordbrenner spielt den einfältigen Tollpatsch, bis seine Zeit gekommen ist)

Meistertipps und Abenteuerideen: *Die Nachtherrscher* werden in Porto Velvenya noch nicht ernst genommen, aber das mag sich ändern, wenn sie weiterhin so aktiv die Mischlinge rekrutieren. Die derzeit maximal achtjährigen Kinder, die aus freiwilligen oder unfreiwilligen Verbindungen zwischen Aventuriern und Uthuriern hervorgegangen sind, stellen jedoch nicht nur potenzielle Missetäter dar, sondern in einigen Jahren womöglich spannende Spielercharaktere.

Jenseits der Mauern

Das wilde Lager

Westlich des Flusstores, im lichten Vorholz zwischen Feldern und Urwald, hat sich eine Wapengosippe (siehe S. 11) niedergelassen. Wenngleich ihre etwa zwei Dutzend kreuz und quer errichteten Hütten den gelegentlich vom Meer aufziehenden Regenstürmen kaum gewachsen scheinen, betreten die Owangi die Stadt nur äußerst selten. Eine unbestimmte Furcht scheint sie von den schwarzen Ruinen fernzuhalten.



Zudem teilen offenbar nicht alle Stammesmitglieder die Begeisterung ihres Schamanen für die Neuankömmlinge – zumal die Unterwerfung anderer Stämme andauert.

Die Ankunft der Wapengo (sprich: Wah-Pengoh) stellte den ersten dauerhaft friedlichen Kontakt zu den Eingeborenen des Umlandes dar. Seither zwingen die Al'Anfaner nicht mehr jedes Dorf schlicht aus Gewohnheit unter die Knute – zumindest nicht ohne wenigstens gelegentlich den Weg der Diplomatie einzuschlagen. Doch nach wie vor decken die Aventurier ihren Bedarf an billigen Arbeitskräften überwiegend mit einheimischen Sklaven, deren Anteil an der Stadtbevölkerung weiter wächst.

Wichtige Person(en): Pardambu (S. 113)

Meistertipps und Abenteuerideen: Die Wapengo werden meist als Berater für den Anbau uthurischer Feldfrüchte oder als Kundschafter für kleinere Expeditionen herangezogen. Viele der Eingeborenen sind zudem sehr bemüht, die Sprache der Fremden zu erlernen und verfügen teilweise bereits über ein erstaunliches Vokabular. Abgesehen von Sprachkundigen oder anderweitig Neugierigen zeigen die meisten Al'Anfaner hingegen wenig Interesse daran, sich eingehender mit der Kultur der Wilden zu befassen. Gewiss sie sind nützlich, aber welcher Sklave ist das nicht?

Geheimnisse der (k)alten Herren

Meisterinformationen

Die Echsen der uthurischen Nordküste sind heute nur noch ein schwacher Abglanz ihrer einstigen Herrlichkeit. Über die Jahrtausende entwickelten sie sich zu den barbarischen Chaz'shirr (**An Fremden Gestaden 122**).

Verfall war auch das Schicksal ihrer größten Stadt, insbesondere nachdem die Xo'Artal ihr den Rücken zugekehrt hatten. Doch Fleisch und Geist sind weniger beständig als Stein

und Magie, weshalb so manche Hinterlassenschaft der Echsen für die Ewigkeit gemacht scheint. Und die Al'Anfaner ahnen davon wenig.

Die Seelensteine


Als die Menschen sich in Xo'Tha erhoben, wählten nicht alle Echsen die Flucht zurück in den Dschungel. Manche blieben, entweder um zu kämpfen oder um einen anderen Weg zu wählen, dem Zorn der Sklaven zu entgehen. So entstanden die *Seelensteine*.

Dabei kann es sich um scheinbar einfache Mauerbrocken oder kostbare Edelsteine handeln. Echsen, die ihren sterblichen Körper freiwillig aufgaben, waren in der Lage, ihre Seele an einen Stein zu binden, um auf diese Weise der Ewigkeit zu harren. Die Xo'Artal wussten um diese Macht ihrer Herren und setzten sie bewusst gegen sie ein. Mächtige Magier, deren Rache sie selbst nach dem Tode noch fürchteten, wurden rituell getötet, ihre Seelen zerstückelt und die Teile jeweils in einen Stein gesperrt.

Dadurch existieren heute zwei Arten von Seelensteinen: Refugien und Gefängnisse. Es ist sehr unterschiedlich, in welchem Maße die Seelen ihre Umgebung wahrnehmen oder ob sie das überhaupt tun. Doch die mächtigsten – und meist bösartigsten – unter ihnen sind sogar in der Lage, ihre Umwelt zu beeinflussen.

Meistertipps und Abenteuerideen: Seelensteine sind intelligente Artefakte mit eigenen Plänen und Absichten, die Sie als Meister verschiedentlich einsetzen können. So könnten die Al'Anfaner bei der Wiedererrichtung eines Gebäudes genau jene sieben Steine verwendet haben, die von den Buruxal wohlweislich getrennt worden waren, weil sie die Seelenstücke eines furchtbaren Echsenmagiers enthalten. Zu neuem Bewusstsein gelangt, sucht dieser nun einen würdigen Körper. Allerdings treibt sein übermächtiger Geist die Bewohner des Hauses nach und nach in den Wahnsinn.

Meisterpersonen Porto Velvenyas



Die Gebäude sind ein Teil der Stadt, die Bewohner der andere. Im Folgenden stellen wir Ihnen einige einflussreiche und interessante Meisterpersonen vor, mit denen die Helden in Porto Velvenya in Kontakt kommen können, sei es als Auftraggeber, Zufallsbegegnung, Gegner oder Berater.

Borodine Randter, Priesterin und Tempelvorsteherin des Boron

Erscheinung: Borodine (*1004 BF, 1,72 Schritt) ist eine hübsche Frau mit Rundungen, deren geschorener Kopf sie jedoch streng und ihre nachdenklichen Züge sie ernst erscheinen lassen. Goldene Ringe und Ohrschmuck sind neben einer bestickten Robe alles, was sie an Zier trägt.

Geschichte: Einst war Borodine zufrieden damit, sich innerhalb des Borontempels von Al'Anfa durch treuen Gottes-

dienst, ein zehnjähriges (mittlerweile beendetes) Zölibat und vorsichtige Machtspiele nach oben zu arbeiten. Als Grandenkind waren ihre Chancen auf ein weitgehend sorgenloses Leben groß. Doch dann erfuhr sie von der ersten Expedition nach Uthuria und schloss sich ihr an. Sie ist eine der ersten gewesen, die den neuen Kontinent betreten hat und den Aufbau Porto Velvenyas nicht nur miterlebte, sondern im Fall des Borontempels sogar vorantrieb.

Charakter: Borodine ist entschlossen, oft bis weit über die Grenze der Sturheit hinaus. Sie kann aufbrausend sein, doch oft genug ist es gerade ihre kühle Art, die sie gefährlich erscheinen lässt. Wenn sie es als nutzbringend ansieht, kann sie jedoch auch sehr charmant sein. Sie gönnt sich keine wahre Liebe, da sie diese als zu große Ablenkung von ihrem Gottesdienst sieht – körperlichen Vergnügungen spricht sie jedoch nicht ab.

Rolle: Borodine ist einer der zwölfgöttlichen Anker in Uthuria. Sie kann als Auftraggeberin, als Beraterin oder – bei Helden, die nicht den Zwölfen huldigen – sogar als Gegnerin auftreten. In der Stadt sorgt sie für die Durchsetzung der Gebote ihres Herrn.

Moral: Borodine ist streng gläubig, was die Gebote Borons angeht. Bei den übrigen Zwölfgöttern ist sie jedoch durchaus bereit, die Vorgaben etwas freier auszulegen, vor allem, wenn es ihren Zwecken dient.

Motivation: Borodine sieht sich als Missionarin und nimmt diese Aufgabe sehr ernst. Dabei wäre sie durchaus bereit, vehementer und zur Not auch mit Gewalt gegen Andersgläubige vorzugehen, wenn die Vernunft ihr nichts anderes gebieten würde. Gerade in Porto Velvenya würde sie mit einer Missionierung mit Feuer und Schwert ihrem Gott eher schaden.

Mittel: Borodine kann auf die Tempelschätze zurückgreifen. Diese fallen in Uthuria vergleichsweise gering aus, reichen aber, um sie zu einer der wohlhabendsten Personen der Stadt zu machen. Außerdem stehen ihr einige Dutzend eifriger Borongläubiger und vier Rabengardisten zur Verfügung.

Loyalität: Sie dient zuerst Boron, dann sich selbst, dann den Bürgern Porto Velvenyas. Wilde und Ungläubige gelten ihr nur solange etwas, wie sie hofft, sie zum wahren Glauben bekehren zu können.

Konfliktverhalten: Die Geweihte ist eine Meisterschützin mit der Armbrust und unterstützt darum am liebsten aus der zweiten Reihe. Besteht diese Möglichkeit nicht und findet sich niemand, den sie vorschicken kann, kämpft sie mit überraschender Inbrunst und zeigt keine Gnade.

Zukunft: Borodine wird, wenn sie die Geschehnisse des Abenteuers überlebt, nach und nach eine größere Gruppe Wilder bekehren und zu Missionaren machen. In der Stadt bleibt sie ein Machtfaktor und wird vor allem mit den Rastulahgläubigen immer wieder aneinandergeraten.

Zitate: „Der Tod ist schlussendlich oft genug eine Erlösung – der eure beginnt mir langsam als solche zu erscheinen.“



Borodine Randter

„Ein jeder ist des Raben Untertan, niemand kann sich ihm entziehen. Je eher diese Wilden das erkennen, umso besser.“

Borodine

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 16
FF 11 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 11
SO 12 **LeP** 29 **AuP** 29 **KaP** 42
MR 6 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8

Seelentier: Vielfraß

Personalisierter Rabenschnabel (geweiht)

INI 11+W6 **AT** 10 **PA** 11 **TP** 1W+4 DK N

Leichte Armbrust

INI 10+W6 **AT** 24 **TP** 1W6+6*

Reichweite 10/15/25/40/60 **TP** +1/+1/0/0/-1

Vorteile / Nachteile: Adliges Erbe, Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Soziale Anpassungsfähigkeit; Arroganz (stellt Boron weit über die restlichen Zwölfgötter) 7, Moralkodex (6; Boron), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche und dem alanfanischen Imperium)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien, Norduthuria), Aufmerksamkeit, Meisterschütze (Armbrust), Scharfschütze (Armbrust), Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 15

Talente: Armbrust (Leichte Armbrust) 15 (17), Selbstbeherrschung 10, Menschenkenntnis 12, Überreden 9, Überzeugen (Demagogie) 13 (15), Götter/Kulte (Al'Anfanischer Boronkult) 14 (16), Pflanzenkunde (Dschungel) 8 (10), Heilkunde Gift 10, Heilkunde Wunden 12, Heilkunde Seele 15

Liturgien: Alle Grad I Liturgien des alanfanischen Ritus (II) HEILIGER BEFEHL, INITIATION, KLEINE LITURGIE DES HL. NEMEKATH, KRÄUTERSEGEN DES HL. NEMEKATH, NEMEKATHS GEISTERBLICK, OBJEKTSEGEN, RUF IN BORONS ARME, WEIHE DER LETZTEN RUHESTATT (III) EXKOMMUNIKATION, GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GROSSER EIDSEGEN, HAUCH BORONS, SALBUNG DER HL. NOIONA, SEGEN DER HL. VELVENYA, (IV) INDOKTINATION, NEMEKATHS ZWIESPRACHE, ORDINATION, (V) KONSEKRATION

Ausrüstung: Rabenschnabel (Personalisiert: BF 0, INI +1), hochwertige, schwarze Kapuzenrobe aus Seide mit güldenen Boronsradstickereien am Kragen und goldenem Raben, Schmuck in Form von goldenen Ringen an Ohren und Händen, Zwei Portionen *Marbos Blut* (Stufe D) (**Wege der Alchimie 64**)

Osarax, junger Xo'Artal-Krieger

Erscheinung: Für einen Xo'Artal ist Osarax (*1015 BF, 1,79 Schritt, mit Schmucknarben verzierte Glatze, buschige Augenbrauen) relativ klein gewachsen. Trotz allem wirkt er nicht minder beeindruckend und obgleich der Narben außerordentlich hübsch. Er trägt nur einen knappen Lendenschurz, etwas Goldschmuck und zwei krumme Schwerter.

Geschichte: Geboren und aufgewachsen in Merakan, der westlichsten Stadt der Xo'Artal jenseits des eigentlichen xoartalschen Reiches. Schon früh versuchte er sich einen Platz unter den Besten der Stadt zu erkämpfen, doch der Hintergrund seiner Mutter, einer Jucumaqh, die als Sklavin nach Merakan gelangt war, verhindert bis heute einen Aufstieg zu den Elitekriegern. Doch trotz oder gerade wegen dieses Umstandes sucht Osarax stets Möglichkeiten, sich vor den anderen Kriegern zu beweisen.

Charakter: Hinter der gestählten Hülle und der eisernen Kampfesmiene steckt ein noch junger Krieger, der zwar treu zu seinem Volk hält, dabei aber eine größere Weitsicht behält und auch andere Völker als ehrenvoll ansehen kann. Gepaart mit seiner Neugier, kann er sich gut in die meisten Heldengruppen integrieren.

Rolle: Der fremdartige Krieger mit kultureller Offenheit

Moral: Auch wenn er auf den ersten Blick wie ein blutrünstiger Barbar erscheint, steckt hinter dem jungen Krieger ein ehrenhafter Mensch mit einem großen Moralkodex.

Motivation: Sein Streben zielt darauf ab, in die Kreise der Elitekämpfer aufzusteigen und den Göttern zu dienen.

Mittel: Als Teil eines auserwählten Volkes verlässt er sich auf die Kraft seiner Götter und seines eigenen Geschicks. Weltlicher Besitz ist für ihn momentan von wenig Belang, weswegen er nur das Nötigste bei sich führt.

Loyalität: Sein Leben gehört den Göttern, so wurde es ihm beigebracht, und er will sich ihrer als würdig erweisen. Doch auf der Reise gen Osten wird er mit der Zeit die Helden als Gefährten akzeptieren und sich (vermutlich) mit ihnen verbünden.

Konfliktverhalten: Noch nie scheute der junge Mann eine Herausforderung und so ist er auch keinem Kampf abgeneigt. Dabei geht er taktisch vor und versucht, in Unterzahl gedrängt, zuerst die schwächeren Gegner mit *Finten* und *Wuchtschlägen* auszuschalten und sich dann der stärkeren Gegner mit *gezielten Schlägen* anzunehmen. Im Einzelkampf wird er dabei wie eine Raubkatze vorgehen und mit seiner Beute „spielen“.

Zukunft: Osarax wird offiziell die Kampagne überleben und mit den Helden wieder nach Porto Velvenya zurückkehren.

Zitate: „Kein Mensch hat mir zu befehlen, wann ich sterben werde. Dieses Recht bleibt den Göttern vorbehalten!“

Osarax (spricht: Oh-sarraks)

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 11
FF 10 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 12
SO 7 **LeP** 31 **AuP** 34 **MR** 7
RS 0 **WS** 9 **GS** 8

Seelentier: Fleckpanther

Sichelschwert*:

INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 1W6+4 **DK** N

Tepoztopilli**:

INI 14+1W6 **AT** 13 **PA** 9 **TP** 1W6+6 **DK** S

Vorteile / Nachteile: Eisern, Gut Aussehend, Zäher Hund; Arroganz 7 (Teil eines auserwählten Volks), Höhenangst 8, Neugier 6, Prinzipientreue 10 (Ehrenhaftigkeit, Loyalität, Schutz der Schwachen), Schlechter Ruf unter Kriegern der Xo'Artal (3; Jucumaqhkind)

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Xo'Artal), Beidhändiger Kampf II, Finte, Gezielter Stich, Kampfflexe, Linkhand, Wuchtschlag

Talente: Speere (Tepoztopilli) 7 (9), Schwerter (Sichelschwert) 12 (14), Selbstbeherrschung 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 2, Orientierung 8, Wildnisleben 9, Kriegskunst (Taktik) 7 (9)

Ausrüstung: Lendenschurz, vereinzelter Goldschmuck, zwei Sichelschwerter, Tepoztopilli

* Ein zweihändig geführtes Sichelschwert erhöht die TP um 2 Punkte

** Obsidianspeer der Xo'Artal

Pederesco A. Delorez, Hauptmann der Garnison

Erscheinung: Pederesco Alandro Delorez (*982 BF, 1,79 Schritt, korrektes Auftreten, ergrautes Haar) ist ein einäugiger Mann mit zerfurchtem Gesicht und bräunlichem Teint. Trotz des Klimas ist er stets korrekt alananisch gekleidet. In seiner Stimme schwingt immer ein Befehlstön mit, und nur wenn er sich einmal ein seltenes Lächeln abringt, wird diese Routine durchbrochen.

Geschichte: Aufgewachsen in der ehemals aufstrebenden Handelsstadt Port Corrad, sollte Don Delorez eigentlich eine erfolgreiche Laufbahn in der Stadtgarde bevorstehen, doch mit dem Einfall der Mengbillaner im Khômkrieg änderte sich sein Ziel und er trat, zunächst als freischaffender Söldner, in die Dienste Tar Honaks. In dem andauernden Konflikt mit den Novadis erlangte er eine respektable Reputation und durch den Kriegshelden *Oderin du Metuant* sogar einen Rang in der alananischen Armee. Sein steiler Aufstieg in der Armee sollte noch vor der Niederlage der Al'Anfaner im Khômkrieg gedämpft werden, als er sich mit einer gesuchten, novadischen Frau das Lager teilte und erwischt wurde. Vor Schlimmerem konnte ihn nur ein Loyalitätsbeweis bewahren: Die Ermordung der Frau. Eine Tat, die er noch heute bereut und die auch fast dreißig Jahre später noch an ihm nagt. Metuants Angebot, in seinem Namen nach Uthuria zu segeln, konnte er nicht ablehnen und nun stellt er den Hauptmann der Garnison, seitdem sein Vorgänger an einem Schlangenbiss verstarb.

Charakter: Eine gerechte Persönlichkeit, die keinem etwas schenkt, oft mürrisch und verbittert wirkt, aber ihr Herz am richtigen Fleck hat.

Rolle: Der strenge, doch gerechte Befehlshaber

Moral: Gerechtigkeit und Ordnung waren schon immer prägende Elemente in seinem Leben. Durch seinen Werdegang ist er es gewohnt, Menschen im Notfall zu töten, doch sieht er es als eine borongegebene Pflicht an, diese Bürde auf seinen Schultern zu tragen.

Motivation: Er hat schon etliche Schrecknisse überlebt. Nun möchte er in Uthuria seinen Lebensabend verbringen, bis Golgaris Schwingen ihn in die Paradiese geleiten. Er hofft, im fremden Land seine Vergangenheit endlich hinter sich lassen zu können.

Mittel: Er befiehlt über alle Einheiten in Porto Velvenya, von denen etliche Gefolgsleute für ihn sterben würden (mit Ausnahme der uthurischen Krieger).

Loyalität: Sein Gehorsam gehört dem alanfanischen Imperium, doch kann er Recht von Unrecht unterscheiden und handelt nicht blindlings.

Konfliktverhalten: Der alternde Hauptmann geht immer mit Bedacht und Taktik vor. Dabei wird er sich defensiv verhalten und sich durch sein Alter als unterlegen darstellen (Aktion zurückhalten mit *Meisterparade* kombiniert), nur um im rechten Moment zuzuschlagen (*Finte* und *Gezielter Schlag*).

Zukunft: Der Hauptmann wird das Abenteuer überstehen und als wichtiger Stützpfiler in Porto Velvenya weiterhin für Ordnung sorgen.

Zitate: „Ein jeder Mensch muss sich seinen Platz auf dieser Welt verdienen. Schlussendlich zählen nur unsere Taten und nicht unsere Versprechungen, wenn wir am Ende alle vor Rethon stehen.“

Pederesco A. Delorez

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 13
GE 12 **FF** 12 **KO** 13 **KK** 15
SO 9 **LeP** 32 **AuP** 34 **MR** 4
RS 4 **WS** 7 **GS** 7 (8)

Seelentier: Winhaller Wolfsjäger

Personalisierter Sklaventod und Vollmetalbuckler:

INI 17+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W+6 **DKN**

Vorteile / Nachteile: Guter Ruf 3 (Alanfanisches Imperium), Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen (Oderin du Metuant), Zeitgefühl; Aberglaube 5, Einäugig, Prinzipientreue (10; Ehrenhaftigkeit, Gehorsam, Loyalität), Rachsucht 5, Vorurteile gegenüber Novadis 5

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Südaventurien), Standfest, Aufmerksamkeit, Ausfall, Defensiver Kampfstil, Finte, Formation, Kampfgespür, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I+II, Schnellziehen, Schildkampf I+II, Wuchtschlag

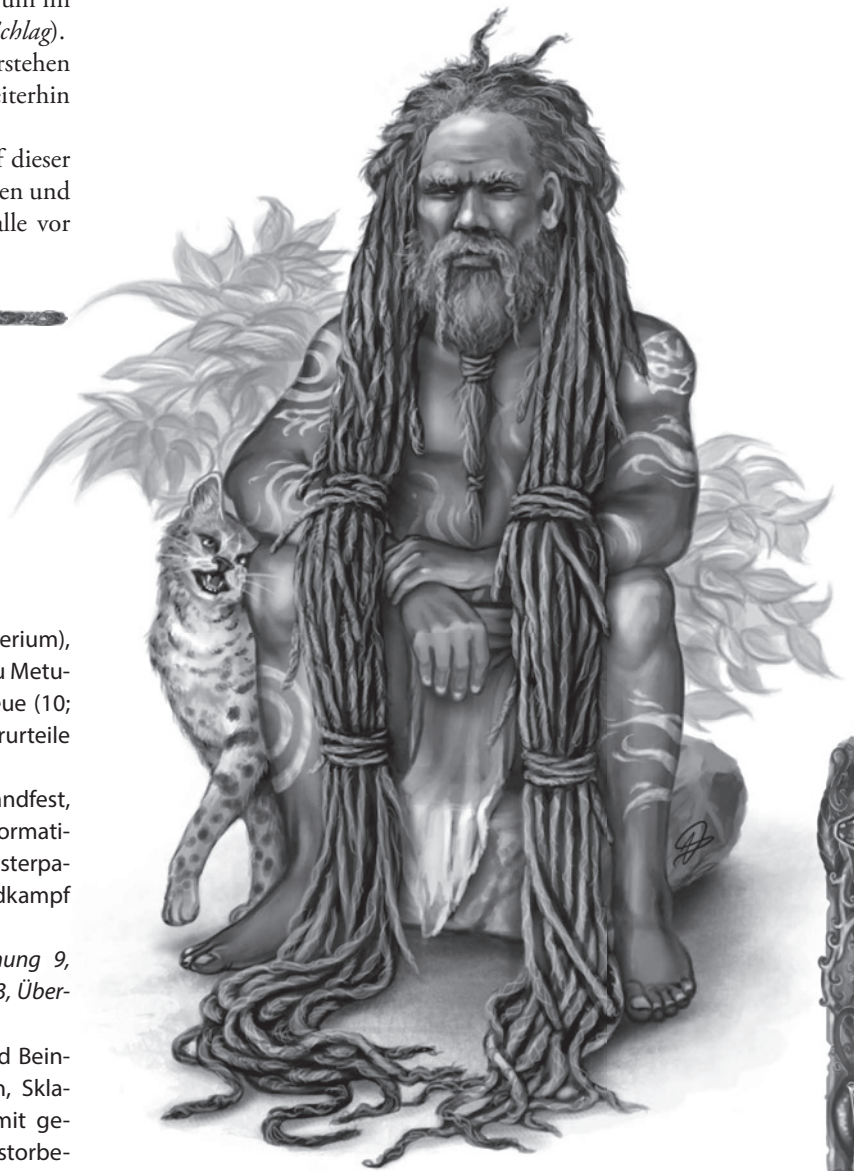
Talente: *Säbel (Sklaventod)* 15 (17), *Körperbeherrschung* 9, *Selbstbeherrschung* 12, *Etikette* 15, *Menschenkenntnis* 13, *Überreden* 10, *Kriegskunst (Strategie)* 12 (14), *Philosophie* 7

Ausrüstung: Iryanlederrüstung, Brustplatte, Arm- und Beinschienen, Lederstiefel, Wildlederhandschuhe, Morion, Sklaventod (personalisiert), Umhängekette (aus Silber, mit gekröntem Raben in dessen Inneren ein Bild seiner verstorbenen Geliebten enthalten ist), Vinsalter Ei, Vollmetalbuckler

Besonderheiten: Pederesco führt immer seinen personalisierten Sklaventod bei sich, ein Geschenk von Oderin du Metuant aus der Zeit des Khômfeldzugs, der ihm Glück bringen soll. Wenn es zu Ihrem Spielstil passt, verleihen Sie ihm in Kämpfen den Vorteil *Glück* oder behandeln Sie ihn wie unter dem Einfluss eines *SENSATTACO* (Wert einer glücklichen Attacke auf 2 heben).

Pardambu, Schamane der Wapengo in Porto Velvenya

Erscheinung: Lange, tiefschwarze Haare verdecken einen Großteil von Pardambus *973 BF, 1,56 Schritt, kaum Falten, unergründlicher Blick) Körper, der unter den Owan-gi als „Herr über die Katzen“ bekannt ist. Den Rest seines Leibes bedeckt der Schamane nur mit einem Lendenschurz und etwas Schmuck. Vor allem aber finden sich an ihm verschiedenfarbige Hautzeichnungen, die zumeist Katzen als Schutzsymbole und Nähe zu den Göttern darstellen.



Pardambu

Geschichte: Pardambu entstammt einer kleinen Owangisippe nahe dem Kurumbassamassiv im Süden. Seine Mutter, die Schamanin der Sippe, verstarb bei seiner Geburt, weswegen das Kind gemäß eines alten Brauches im Dschungel ausgesetzt wurde. Wie durch ein Wunder überlebte Pardambu, bis er von einer vor den Xo'Artal fliehenden Owangisippe aufgelesen und aufgezogen wurde. Der dortige Schamane erkannte sein magisches Potential und bildete ihn in der Kunst des Schamanismus aus. Zu dessen Ärger ernannte er Pardambu nicht zu seinem Erben, weswegen der junge Schamane ein weiteres Mal seine Sippe verließ und alleine durch die Weiten des Dschungels streifte, wo er auf mehreren Reisen durch die Geisterwelt nach seiner Bestimmung suchte. Nach zwanzig Jahren kehrte er zur Sippe seiner Mutter zurück, an seiner Seite eine getigerte Katze, seine Vertraute *Somdau*, im Glauben der Owangi eine Gesandte der Götter. Die Wapengo, Pardambus Stamm, erkannten dieses göttliche Zeichen, und Pardambu wurde zu ihrem neuen Schamanen. Etliche Jahre später schloss er mit dem Menschenvolk aus dem Norden einen Kontrakt (siehe S. 11) und ließ sich mit seiner Sippe bei diesen Fremden in Porto Velvenya nieder.

Charakter: Nicht nur wegen seines Hintergrundes genießt Pardambu großes Ansehen, auch sein gutmütiger Charakter und seine Weltoffenheit brachten ihm mit der Zeit bei den Al'Anfanern einige Sympathiepunkte ein. Dass dahinter ein tiefgreifender und auf den eigenen Vorteil bedachter Planer steckt, ahnt niemand.

Rolle: Der weise Mystiker mit Hintergedanken

Moral: Hinter der Fassade des götterfürchtigen und naturnahen Geistes steht ein berechnender Kopf, der vor allem zum Vorteil seiner Sippe handelt und dafür auch moralische Grenzen überschreitet, wenn es unabdingbar ist.

Motivation: Der Schamane sieht in den Aventuriern wertvolle Verbündete, die sein Volk vor den blutrünstigen Xo'Artal im Osten schützen können, weswegen er sich trotz seines Glaubens relativ weltoffen gebärdet.

Mittel: Seine Sippe steht geschlossen hinter ihm und würde auf seinen Befehl hin in den Tod gehen.

Loyalität: Als Oberhaupt gilt seine Loyalität seiner Sippe und den Göttern.

Konfliktverhalten: Aufgrund seiner körperlichen Schwäche lässt er seine beiden Leibwachen, zwei Panthertierkrieger, für sich kämpfen und unterstützt sie mit den Ritualen *Farben des Krieges* und *Herz des Tieres*.

Zukunft: Pardambu lenkt auch über die Kampagne hinaus die Geschicke der Sippe und wird dabei sowohl von den Wapengo als auch von den Al'Anfanern als Ratgeber konsultiert.

Zitate: „Nur weil wir keine großen Städte bewohnen, heißt es nicht, dass unser Volk keine lange Geschichte vorzuweisen hat.“

„Lasst die Sonne Pra-Jobos in eure Herzen, und ihr werdet Wahrheit und Richtigkeit von Lüge und Täuschung unterscheiden können.“

Pardambu (sprich: Pah-Dammbu)

Eigenschaften:

MU 14 **KL** 16 **IN** 18 **CH** 14
FF 14 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11
SO 4 **LeP** 30 **AuP** 30 **AsP** 32
MR 9 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 8

Seelentier: langfelliger Serval Kater

Mittelgroße Knochenkeule:

INI 12+1W6 **AT** 12 **PA** 12 **TP** 1W6+5 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Affinität zu Geistern, Altersresistenz, Entfernungssinn, Ererbte Knochenkeule, Gutes Gedächtnis, Halbzauberer, Hitzeresistenz, Machtvoller Vertrauter, Aberglaube 8, Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Eitelkeit 7, Kleinwüchsig, Körpergebundene Kraft (Haar), Medium, Neugier 5, Wahrer Name

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Geister rufen 12, Geister bannen 13, Geister binden 15, Geister aufnehmen 12, Ritualkenntnis (Owangi*) 16, Schutzkreis gegen Ungeziefer, Vertrautenbindung, Weihe der Keule, Zauberzeichen (Auge des Mondes, Glyphe der elementaren Attraktion, Hermetisches Siegel, Zeichen des Handwerks, Siegel der zweiten Haut)

Talente: *Selbstbeherrschung* 7, *Menschenkenntnis* 13, *Überreden* 9, *Sagen/Legenden (Sagen der Owangi)* 15 (17), *Pflanzenkunde* 16, *Heilkunde Gift* 14, *Heilkunde Wunden* 12, *Malen/Zeichnen (Zauberzeichen)* 13 (15)

Rituale: (I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Rat der Ahnen, (II) Attributo, Aufmerksamere Wächter, Blick in Liskas Auge, Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Großer Geisterbann, Kraft des Tieres, Stimme des Nipakau, Tiere aus Farben, Tabuzone, Zorn des Panthers (III) Farben des Krieges, Freie Seelenfahrt, Kraft der Tayas, Macht der Elemente, Pantherruf, Schlangengeist, Schlangenfluch, (IV) Herz des Tieres, Regentanz, Seelenwanderung

Ausrüstung: Ererbte Knochenkeule

Besonderheiten: Pardambu wird stets von zwei erfahrenen Panthertierkriegern begleitet.

* Ähnlich den Ritualen der aventurischen Medizinmänner.

Alpraio de Coronya, Sklavenhändler und Wendehals

Erscheinung: Mit seiner leichten Hakennase, den dichten Augenbrauen und dem gemeinen Grinsen erinnert Alpraio de Coronya (*993 BF, 1,86 Schritt, kurz geschorene Haare, vergoldete Vorderzähne) sein Gegenüber unweigerlich an einen Geier. Sein Morion und seine Brustplatte, die er über seinen abgewetzten Klamotten trägt, sind stets frisch poliert, während unter der Platte ein leichter Wohlstandsbauch hervorlugt.

Geschichte: Der gebürtige Dröler lernte das Geschäft des Menschenhandels von klein auf. Seine Familie erzielte ein Vermögen mit dem Schmuggel von Sklaven aus dem Horasreich in den Süden und umgekehrt, und er hätte einst den „Familienbetrieb“ übernehmen sollen. Im Alter von 23 Jahren entdeckte Alpraio spontan, dass er ein Herz hatte und verpfiff seine Verwandtschaft und ihre Gehilfen an die Drö-

ler Stadtgarde. Jedoch geriet er selbst unter Verdacht und floh vor dem Arm des Gesetzes nach Chorhop, wo er hoffte, sein großes Glück zu machen. Schnell bekam er eine Anstellung bei einem dortigen Sklavenhändler und stieg in der Gesellschaft Chorhops auf. Nachdem er durch die jährliche Lotterie der Stadt für ein Jahr das Amt des Schatzprätors innehatte, entging er nur knapp einem Attentat und floh erneut. Diesmal verschlug es ihn nach Porto Velvenya, wo er seitdem versucht, mit seinem Händchen für den Sklavenhandel als rechte Hand der Sklavenhändlerin und örtlichen Arenaleiterin Tezatica zu agieren.

Charakter: Alpraio ist der geborene Opportunist. Er weiß sich jeder Lage und Situation anzupassen und dabei immer das Beste für sich herauszuholen. Selten einmal sticht ihn sein Gewissen, was ihn dazu verleitet, dann und wann etwas Gutes zu tun.

Rolle: Der gemeine Wendehals, der den Helden das Leben schwer macht, letztlich aber doch nur ein kleiner Fisch ist.

Moral: „Man ist sich selbst am Nächsten“, ist eine Devise, die Alpraio nicht fremd ist. Er weiß aber auch, dass es nötig ist, eine Grenze für sich zu ziehen, die man besser nicht überschreitet. Weder wird er einen Mord begehen, noch Misshandlungen von Hilflosen erdulden, während er an der Züchtigung eines Sklaven nichts Falsches erkennt.

Motivation: Der Sklavenhändler ist nach Porto Velvenya gekommen, um die Vergangenheit (erneut) hinter sich zu lassen. Allerdings ist er dabei, die Fehler seiner Vergangenheit ein weiteres Mal zu begehen.

Mittel: Er besitzt ein kleines Vermögen, auf das er im Notfall zurückgreifen kann, und hat bereits einige Kontakte in der Stadt geschlossen, die sich von der verarmten Hure bis zum vermögenden Granden über nahezu alle Schichten erstrecken.

Loyalität: Alpraios Loyalität gilt ... Alpraio.

Konfliktverhalten: Droht ein Kampf, wird er versuchen sich zurückzuziehen und auf die Hilfe von Verbündeten zurückzugreifen. Möglicherweise gelingt es ihm auch, seinen Gegner zu bestechen und so den Kampf abzuwenden. Wird er gezwungen, selbst die Waffe zu ziehen, versucht er den Gegner mit *meisterlichen Paraden* auszmanövrieren, um dann mit einem *gezielten Stich* zu kontern. Wenn er die Zeit hat, wird er seine Waffe vergiften.

Zukunft: Der Opportunist überlebt die Kampagne und wird sich unerwartet in der Rolle als neuer Arenaleiter zurechtfinden müssen.

Zitate: „Na, seid ihr gekommen, um den Helden zu spielen?“

„Wer hat euch eigentlich hier reingelassen, ich dachte, Hunde müssen draußen bleiben.“

„Na, na, na! Wer wird denn gleich die Klinge blankziehen wollen? Ich habe doch nur einen Scherz gemacht.“

Alpraio de Coronya

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 13
GE 15 **FF** 13 **KO** 12 **KK** 12
SO 8 **LeP** 31 **AuP** 34 **MR** 7
RS 3 **WS** 6 **GS** 6 (7)

Waffe (Rapier):

INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Glück, Gutes Gedächtnis, Soziale Anpassungsfähigkeit; Gesucht I (Dról, Chorhop und Mengbilla), Unstet

Sonderfertigkeiten: Kulturkunden (Horasreich, Novadi, Südaventurien), Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I

Talente: *Selbstbeherrschung* 8, *Sinnenschärfe* 5, *Menschenkenntnis (Südaventurien)* 15 (17), *Überreden (Feilschen/Lügen)* 14 (16), *Rechnen* 8, *Kriegskunst* 9, *Schätzen* 10, *Handel (Sklaven)* 9 (11)

Ausrüstung: 3 Portionen Natango, 2 Portionen Kelmon, Amulett mit REVERSALIS HERZSCHLAG RUHE, Antidot (Stufe E), Heiltank (Stufe D)

Caspar Khoramsschreck, Bestienjäger und Questador

Erscheinung: Mit seinem schiefen Gesicht, der mehrfach gebrochenen Nase und dem ständigen Kauen und Spucken des Mohaccas ist der vergessliche Caspar (1006 *BF, 1,82 Schritt, schwarze Haare, rotbraun gebrannt, viele Trophäen) den meisten Personen eher unangenehm. Seine mit mehreren Jagdtrophäen versehene Raulederkleidung trägt ihr Übriges dazu bei.

Geschichte: Caspar wurde als Sohn der nicht allzu bekannten Brauerfamilie Bierdünn in Baliho geboren. Schon früh zeigte sich, dass der Umgang mit Tieren ihm mehr lag als die Kunst des Bierbrauens. Folgerichtig schloss er sich zum Leidwesen seiner Eltern den Kuhburschen an und lernte den Umgang mit Lasso, Peitsche und Pferd.

Es dauerte nicht lange, bis er es sich aufgrund seines hitzigen Temperamentes mit einigen einflussreichen Personen verdorben hatte und Baliho den Rücken zukehren musste. Die nächsten Jahre seines Lebens verbrachte er damit, Menschen für gutes Gold gegen wilde Tiere und andere Landplagen beizustehen, seien dies nun Khoramsbestien, hungrige Wölfe oder sogar leibhaftige Oger. Das Geschäft mit der Jagd zahlte sich für ihn derart aus, dass er ein kleines Vermögen zur Seite schaffen konnte und von nun an seiner Arbeit, die sich mit der Zeit zu einer wahren Leidenschaft ausgewachsen hatte, ohne finanzielle Sorgen nachgehen konnte. Diese Leidenschaft war es auch, die ihn auf den fernen Südkontinent führte, denn wie hatte schon sein Großvater immer gesagt: „Je ferner die Länder, desto größer die Tiere.“

Charakter: Hinter einer harten Schale steckt ein weicher Kern. Er möchte im Grunde seines Herzens denen helfen, die alleine nicht bestehen können. Auch wenn er dem schnellen Silber nicht abgeneigt ist.

Rolle: Der erfahrene, hilfsbereite Haudegen

Moral: Seiner Meinung nach muss man denen, die sich nicht allein gegen die Schrecken der Welt wehren können, beistehen.

Motivation: Er ist nach Uthuria gekommen, um einige wirklich große Bestien zu erlegen.

Mittel: Durch seine Vergangenheit hat er ein gewisses Vermögen angesammelt, auf welches er im Notfall zurückgreifen kann. Darüber hinaus gibt es einige einflussreiche Personen, die ihm gerne einen Gefallen tun würden. In Porto Velvenya kennt er bisher nur einige selbst ernannte Abenteurer und Glücksritter.

Loyalität: Caspar fühlt sich der gerechten Sache verpflichtet, was das bedeutet, wird er im Einzelfall selbst entscheiden.

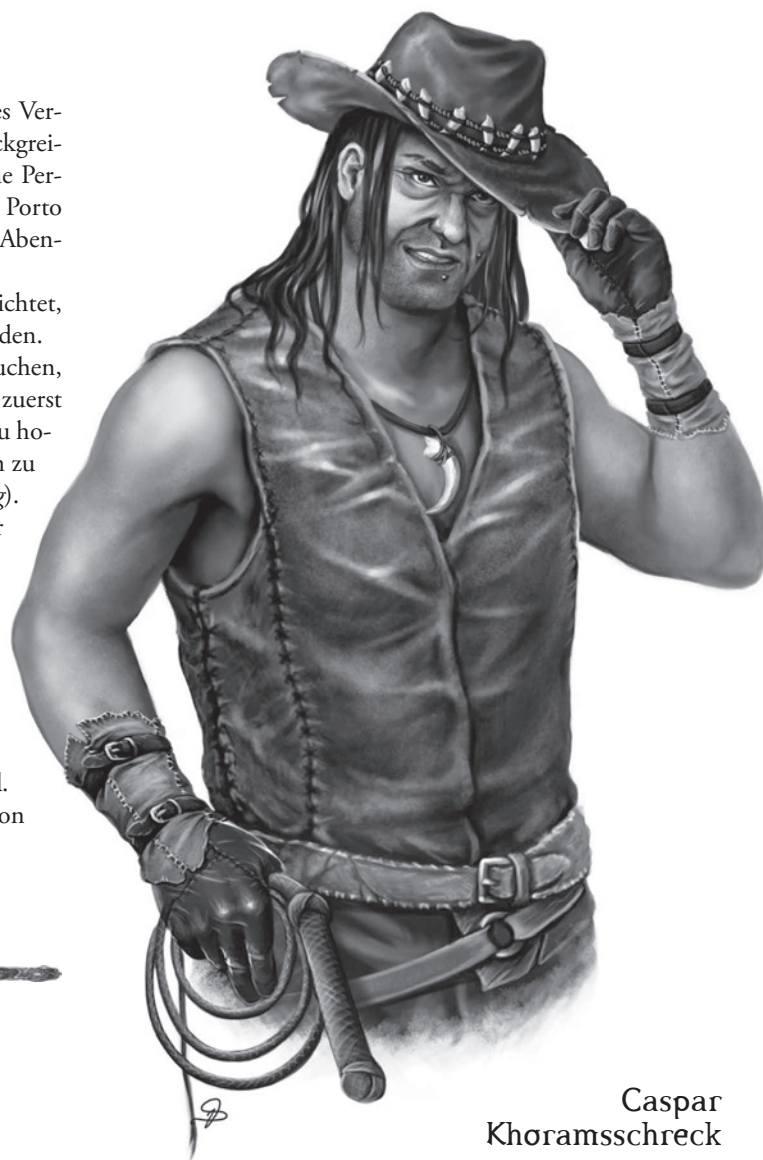
Konfliktverhalten: Wenn es möglich ist, wird er versuchen, einen Kampf zu vermeiden. Ansonsten versucht er zuerst den Gegner mit Lasso oder Peitsche von den Beinen zu holen (*Umreißen*), um ihn dann mit seinem Streitkolben zu bearbeiten und kampfunfähig zu machen (*Wuchtschlag*). Im Kampf gegen Bestien und Monstren benutzt er allerlei Kniffe, die er in ganz Aventurien gesammelt hat, um mit jedem Tier umgehen zu können.

Zukunft: Der selbst ernannte Bestienjäger wird die verschiedenen Glücksjäger hinter sich vereinen und für viele neue Abenteurer die erste Anlaufstelle in Porto Velvenya sein. Allerdings wird er sich selber schnell nach neuen Abenteuern sehnen, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er Porto Velvenya vorläufig verlassen wird.

Zitate (kauend): „Dasch wie damals, als wir de Besje von ... erschlagen ham.“

„Manchmal, da is genuch, halt auch mal genuch.“

„Gleich gibs auffe Zwölf.“



Caspar
Khoramsschreck

Caspar Khoramsschreck

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 11 **IN** 12 **CH** 11
GE 13 **FF** 13 **KO** 16 **KK** 15
SO 7 **LeP** 44 **AuP** 43 **MR** 1
RS 1 **WS** 10 **GS** 7 (7)

Waffe (Streitkolben):

INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 14 **TP** 1W+5 **DK** N

Waffe (Peitsche):

INI 11+1W6 **AT** 21 **PA** – **TP** 1W **DK** S

Waffe (Ringen):

INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W+1 **DK** H

Waffe (Lasso): **INI** 11+1W6 **FK** 22 **TP** 1W+4*

Vorteile / Nachteile: Ausdauernd III, Begabung: Reiten, Eisern, Kälteresistenz, Resistenz gegen Krankheiten; Aberglaube 3, Höhenangst 3, Jähzorn 4, Niedrige Magieresistenz 3, Unansehnlich (Deformiertes Gesicht), Vergesslich

Sonderfertigkeiten: Geländekunde (Sumpf, Steppe, Wüste), Kulturkunde (Mittelreich, Mhanadistan) Aufmerksamkeit, Betäubungsschlag, Finte, Meister der Improvisation, Scharfschütze (Schleuder), Umreißen, Waffenloser Kampfstil (Unauer Schule), Wuchtschlag

Talente: *Athletik (Kraftakte)* 14 (16), *Reiten (Pferde)* 16 (18), *Selbstbeherrschung* 4, *Menschenkenntnis* 6, *Überreden (Feilschen)* 8 (10), *Fährtensuchen* 14, *Kriegskunst (Monster)* 14 (16), *Tierkunde (Bestien)* 14 (16)

Ausrüstung Streitkolben, Peitsche, Lasso, Beutelchen mit bestem Mohacca, Boltanblatt, Heiltrank (Qualität D), Waffenbalsam (Qualität D)

Ilfirri, Magister aus Khunchom

Erscheinung: Ilfirri (*990 BF, 1,68 Schritt) ist ein rundlicher Mann in auffälligen, bunten Roben. An seinem geckenhaften Bart sind Glöckchen angebracht. Seine Gestik wirkt flatterhaft und aufgeregt, sodass man unweigerlich an einen bunten Alveransvogel denken muss. Sein pausbäckiges Gesicht zeigt meist ein freundliches Lächeln.

Geschichte: Als hervorragender magischer Analytiker mit praktischer Erfahrung in der Seefahrt auf der *Sulman al Nassori* erhielt er das Angebot aus Al'Anfa, die erste Uthuria-Expedition zu begleiten. Auf dem neuen Kontinent hat er sich eine magische Werkstatt in einem gut erhaltenen echsischen Wohnturm eingerichtet und erste Schüler aufgenommen, wobei er nicht zwischen Uthuru, Aventuriern und Mischlingen unterscheidet. Er lehrt sie nützliches Wissen rund um Dschungelexpeditionen und die Analyse magischer Funde sowie die Erstellung von Artefakten.

Charakter: Lebensfroh und heiter, freundlich und aufgeschlossen. Zwar vermisst er manchen Luxus der Heimat, die täglichen Entdeckungen in der neuen Welt trösten ihn aber darüber hinweg.

Rolle: Erste Anlaufstelle für magische Analysen und die Erstellung von Artefakten. Kompetenter Kenner der Magie der Owangi und Jucumaqh. Magischer Lehrmeister. Auftragnehmer für Expeditionen zum Bergen von Artefakten oder zur Untersuchung von alten Relikten.

Moral: Ilfirri ist ein toleranter Mensch, der auch auf die Stimme der Schwächeren aufmerksam macht. Er liebt die Vielfalt und verabscheut beeinflussende und beherrschende Magie.

Motivation: Der Magister ist ein wissensdurstiger Forscher, den der Drang nach Entdeckungen antreibt und der sich oft auf Expeditionen einlässt, die er durch die Herstellung teurer Luxusartefakte für Granden finanziert.

Mittel: sehr wohlhabend, hat gute Kontakte zu einigen Granden, aber auch zu Pardambu und dessen Wapengo-Sippe.

Loyalität: Ilfirri hält seine Versprechen, sorgt sich um seine Schützlinge und die örtlichen Owangi, schaut aber bei Geschäften auch auf seinen persönlichen Vorteil und ist sein eigener Herr. Im Ränkespiel Porto Velvenyas verhält er sich neutral.

Konfliktverhalten: Ilfirri meidet Konflikte und verwandelt sich mit ADLERSCHWINGE in einen Papagei, um ihnen zu entgehen. Für den Notfall hat er einen ARMATRUTZ im Stab gespeichert.

Zukunft: Ilfirri bemüht sich mittels Schriftverkehr per Schiff um eine Anerkennung als erster magischer Lehrmeister auf Uthuria bei seiner Heimatakademie Khunchom und der Grauen Gilde. Er wird diese bald erhalten und dann den weiten Weg zum Aufbau einer uthurischen Magierakademie beginnen.

Zitate: „Ihr habt also nichts Wertvolles anzubieten für den Spruchspeicher? Nun, ihr kennt die Gerüchte der Wapengo über die ‚Schlangenfurcht‘? Sie soll köstlich schmecken. Sorgt dafür, dass sie in Porto Velvenya angebaut wird, dann kommen wir ins Geschäft.“

„Eindeutig ein Geisterkäfig der Nazima. Der Wahl der Motive und der Knochenschnittkunst nach aus der Epoche der großen Geisterfrau Malulu.“

Ilfirri als Lehrmeister

Wenn Sie einen Lehrling des Ilfirri spielen wollen, wenden Sie die Regeln für Zauberlehrlinge aus **Wege der Zauberrei 292** an. Als Merkmalskenntnis kann dabei nur Form, Objekt oder Hellsicht gewählt werden, weitere empfohlene Sonderfertigkeiten sind die aus der Liste von Ilfirri. Die Prüfung findet an *keiner* Akademie statt. Auch uthurische Rassen und Kulturen sind wählbar.

Gelehrte und bekannte Sprüche: Vieles an gildenmagischem Allgemeinwissen ist in Uthuria nicht zugänglich, sodass Ilfirri ‚nur‘ die Zauber aus seiner Zauberliste sowie alle Formeln mit Verbreitung Mag(6) lehren kann.

Hauszauber: Adlerschwinge, Animatio, Analys, Arcanovi, Penetrizzel, Visibili, Xenographus

Ilfirri

Eigenschaften:

MU 15 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 16
FF 12 **GE** 11 **KO** 13 **KK** 12
SO 11 **LeP** 28 **AuP** 30 **AsP** 58
MR 8 **RS** 1 **WS** 7 **GS** 6

Seelentier: Papagei

Magierstab

INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 14 **TP** 1W6+2 **DK** 5

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer / Fettleibig, Goldgier 6, Neugier 8

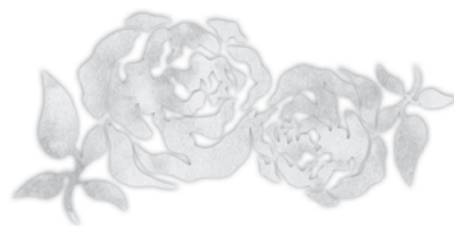
Sonderfertigkeiten: Meister der Improvisation, Nandusgefälliges Wissen, Ortskenntnis (Porto Velvenya), Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Astrale Meditation, Große Meditation, Merkmalskenntnis (Objekt, Form, Hellsicht), Kraftspeicher, Matrixgeber, Matrixregeneration I, Regeneration I, Semipermanenz I, Stapeleffekt, Tanz der Mada, Vielfache Ladung

Zauber: Abvenenum 10, Accuratum 9, Adamantium 9, Adlerschwinge (Papagei) 16, Animatio 13, Applicatus 12, Analys 16, Arcanovi 18, Arcanovi (semipermanent) 12, Armatrutz 9, Attributo 10, Balsam 9, Blick aufs Wesen 8, Blick in die Vergangenheit 5, Blitz 11, Custodisigil 7, Delicioso 12, Destructibo 10, Eisenrost 6, Exosami 7, Foramen 10, Flim Flam 9, Klarum Purum 9, Manifesto 8, Motoricus 10, Objecto Obscuro 8, Objectofixo 8, Objectovoco 6, Objekt entzaubern 10, Odem 12, Paralysis 8, Penetrizzel 10, Psychostabilis 10, Salander 8, Sapefacta 9, Seidenweich 8, Silentium 8, Transformatio 8, Transmutare 7, Unberührt von Satinav 8, Unitatio 8, Verwandlung beenden 9, Visibili 11, Wehrauchwolke 7, Xenographus 14, Zauberklinge 10

Talente: *Sinnenschärfe 8, Lehren 15, Menschenkenntnis 9, Überreden 10, Götter/Kulte 9, Magiekunde 16, Pflanzenkunde 11, Sagen/Legenden 12, Alchimie 14, Kochen 14, Boote Fahren 9, mehrere aventurische und uthurische Sprachen mit TaW 7+ (Tulamidy, Ur-Tulamidy, Garethi, Bosparano, Petaya, Dschuku)*

Ausrüstung: Zauberstab (Bindung, Apport, Ewige Flamme, Seil des Adepten, Kraftfokus, Zauberspeicher mit ARMATRUTZ), Alchimistische Schale (Weihe der Schale, Allegorische Analyse, Feuer und Eis, Transmutation der Elemente), Schreibzeug, Pergamente aus uthurischer Tierhaut, Praktische Reisekleidung, Umhängetasche und bunte Roben, Magische Bibliothek (Ringkunde für Anfänger und für Fortgeschrittene, Artefakte und Alchemica, Encyclopaedia Magica, Almanach der Wandlungen, Codex Emeraldus, Wind- und Flautenzauberei)

Besonderheiten: Ilfirri hat bewusst die ADLERSCHWINGE-Gestalt des Papageis gewählt, weil er in dieser weiterhin der menschlichen Sprache fähig ist.





Wilde Stämme

Die Grüne Hölle bietet vielen Stämmen und Völkern einen Lebensraum, der jedoch wenig Zeit für Müßiggang lässt. Einige davon haben Sie in An fremden Gestaden schon kennengelernt. Auf den folgenden Seiten stellen wir Ihnen einen weiteren Stamm des Dschungels vor.

Der Stamm der Nimu-Wanaq – stille Flößer und Flusskönige (Tocamuyac)

Die grüne Hölle Uthurias ist endlos und ewig. Einzig die gewaltigen Flüsse durchschneiden sie. Die Nimu-Wanaq (sprich: Niemuh-Wannak) sind die Herren eines dieser Flüsse, des Nimujak, denn sie fürchten sich nicht vor den finsternen Geistern, die unter den Wellen hausen. Der breite Fluss ernährt sein Volk mit dem Fleisch von Fischen und den Eiern von Reptilien. Und wer wie sie die scharfen Zäh-

ne der Krokodile, die sich überall im Wasser tummeln, nicht zu fürchten braucht, den beschirmen die lautlosen Räuber vor allen Feinden. Der Preis, den die Herrschaft des Stammes über manche Flussgeister kostet, wird offenbar, wenn ein Schamane wortlos ins Wasser geht und nie mehr wieder an die Oberfläche zurückkehrt.

Aussehen, Lebensweise und Verbreitung:

Die geheimnisvollen Nimu-Wanaq sind Floßleute und Abkömmlinge der Tocamuyac, die vor vielen Generationen bereit waren, die Freiheit der Meere gegen die Sicherheit eines Flusses einzutauschen. So waren die Urväter des Stammes gewillt, sich mit dem finsternen Wesen des Flusses zu arrangieren. Der Preis für dieses Bündnis war hoch, aber die Macht, die sie im Gegenzug dafür erhielten, war es ebenso. Die Nimu-Wanaq besitzen mehrere feste Siedlungen und etliche kleine Stützpunkte am und im Flusslauf. Ihre Flöße sind durch die Hilfe der Krokodile in der Lage, sich mit großer Geschwindigkeit fortzubewegen. Da ihr Lebensgebiet

Friedliches Zusammenleben von Nimu-Wanaq und Krokodilen



auf den unmittelbaren Flussraum und seine Ufer beschränkt ist und sie sich auch nicht ausbreiten wollen, stellen sie für umliegende Stämme keine besondere Gefahr dar. Auf dem Fluss sind die Sippen des Stammes allerdings nicht zu Kompromissen bereit. Als Angehörige des Volkes der Tocamuyac haben sie zumeist eine rotbraune Hautfarbe. Genau wie die Floßleute auf hoher See sind sie jedoch willens und in der Lage, neue Mitglieder in ihren Verband aufzunehmen, wenn diese sich als nützlich und würdig erweisen. Darum finden sich hier und da auch Stammesmitglieder mit hellerer oder dunklerer Haut.

Besonderheiten

Von anderen Wilden Stämmen unterscheiden sich die Nimu-Wanaq am stärksten in folgenden Bereichen:

☀ **Kundige Gespannlenker:** Die Nimu-Wanaq können sich mit ihren Flößen und Booten rasch gegen den Strom flussaufwärts bewegen. Das liegt daran, dass die Tierkrieger des Stammes in der Lage sind, Krokodilen ein krudes Geschirr anzulegen und sie als Arbeitstiere einzuspannen. Dies verkürzt die Reisezeit und ermöglicht eine gleichmäßige Verteilung der Siedlungen am Fluss.

☀ **Blutpakt mit den Flussgeistern:** Der trübe Nimujak ist gefährlicher als andere Dschungelströme. Zahlreiche Kreaturen treiben sich in ihm herum, Ströme und Strudel scheinen ein böswilliges Eigenleben zu besitzen und die schier bodenlosen Untiefen des Flusses bergen nicht nur Schlingpflanzen und lähmendes Nesselkraut, sondern darüber hinaus auch bizarre Geheimnisse, die noch kein Mensch je erblickt hat. Im Glauben des Stammes verlangt die uralte Flusseele, die den Strom belebt, regelmäßige Seelenopfer, die dadurch mit der Zeit ihre Macht erneuern und stärken; so steuert sie in winzigen Schritten auf ihr Erwachen zu. Im Gegenzug scheint der Fluss sein Volk dafür vor beinahe allem Unbill zu schützen. Wenn sich die Schamanen des Stammes schließlich opfern, tun sie dies in redlicher Absicht. Ob sie allerdings wirklich ahnen, wem sie da ihren Seelenschatz anvertrauen, ist ungewiss.

Neue Stammesmitglieder – seien es Kinder, die alt genug sind, um eigene Entscheidungen zu treffen, oder adoptierte Fremde – müssen dem Nimujak ein freiwilliges Opfer bringen, um in den Stammesverband aufgenommen zu werden. Oft ist es ein Tropfen Blut, eine Träne oder ein Büschel Haare. Manchmal jedoch verlangt die unergründliche Tiefe auch mehr, sei es eine Fingerkuppe, ein Lebensjahr oder ein zukünftiger Gefallen.

☀ **Schwimmer und Taucher, Wasserkult:** Der Stamm der Flussleute besteht samt und sonders aus guten Schwimmern, auch fähige Taucher sind keine Seltenheit. Die Suche nach Nahrungsquellen, die das Wasser anbietet, gehört zu den Lebensgrundlagen und wird entsprechend gut beherrscht. Auch jenseits des Paktes der Schamanen prägt das Leben auf dem Fluss die Weltsicht und das Lebensgefühl seiner Bewohner und so spielt er in religiösen Vorstellungen und kultischen Handlungen stets eine große Rolle. Insgesamt sind die Riten des Volkes für Außenstehende ungewöhnlich düster und spiegeln letztlich die Finsternis der Tiefen des Flusses wieder. So sind Blut- und Fleischop-

Kultur wie *Tocamuyac*,

mit folgenden Veränderungen:

Generierungskosten: +/- 0 GP

Modifikationen:

Automatische Vor- und Nachteile: wie Tocamuyac, nur ohne *Richtungssinn* und *Raumangst*

Talente:

Körper: Klettern: +2

Natur: Orientierung: -3, Fährtensuche +2, Fallenstellen +2, Wettervorhersage -3

Wissen: Sagen und Legenden +5, Muttersprache: Petaya der Owangi (mit starkem Einfluss des Mohischen)

Handwerk: Holzbearbeitung +1

Sonderfertigkeiten: ohne *Meereskundig* und *Fischen/Angeln (Meeresfischerei)*, dafür mit *Fischen/Angeln (Flussfischerei)* und *Dschungelkundig*

Die Nimu-Wanaq im Spiel

Einstellung: Offenheit/Neugier (siehe S. 6)

Die Nimu-Wanaq geben dem Fluss in der Nähe Porto Velvenyas einen zusätzlichen Spielaspekt, der ihn von anderen Flüssen abhebt. Der Wilde Stamm kann ein nützlicher Verbündeter sein oder eine harte Nuss, wenn es gilt, ihm in seinem Element mit feindlichen Absichten gegenüberzutreten. Sein sagenhaftes Erbe kann dazu führen, dass er sich im Besitz von unschätzbar wertvollen Karten und Artefakten befindet, oder dass es sich bei dem Abzählreim, den ein kleines Stammeskind fröhlich vor sich hinrallert, um nichts Geringeres handelt, als um die These eines nördlich von Uthuria unbekanntes Spruches der Zauberer am Hofe des Jadekönigs ...

Ein Stammesangehöriger als Spielerheld

Ein Stammesmitglied als Spielerheld kann die Kunst der Flussschiffahrt und des Überlebens im Dschungel auf einmalige Art und Weise verbinden und dadurch gerade bei Expeditionen an fremden Küsten von höchster Nützlichkeit sein.

fer ebenso keine Seltenheit wie Tier- und gar Menschenopfer, die jedoch nie unter Zwang, sondern immer aus Überzeugung stattfinden.

☀ **Wissen um fremde Welten:** Geschichten, die in einer kuriosen Schrift aus dicht aufgereihten Muschelschalen niedergeschrieben sind, lassen das Erbe der Tocamuyac nicht in Vergessenheit geraten, auch wenn den Sippen das offene Meer heute fremd geworden ist. Die Nimu-Wanaq sind leidenschaftliche Erzähler und kennen unzählige Sagen und Legenden über die entferntesten Länder. Nicht selten besitzen sie von dort uralte Trophäen oder sogar Kartenwerk

(allerdings in einer für Unkundige nur selten zu entschlüsselnden Aufzeichnung), die in verwitterte Schildkrötenpanzer oder in die Schalen von Riesenkrebsen eingekerbt sind. Durch eine Tradition der exakten Überlieferung sind viele

der Geschichten erstaunlich zutreffend, was besonders dann von unschätzbarem Wert sein dürfte, wenn es sich um Erzählungen über das Riesland, um das alte Bosparan oder um die fernen Küsten Uthurias handelt.

Waffen und Artefakte der Wilden Stämme

Mindorium-Fetische

In den Tocatepetl-Bergen gibt es mehrere Mindorium-Vorkommen. Die Mindoriterzbrocken des kostbaren und geisteraffinen magischen Metalls werden deshalb gezielt an Flussläufen ausgesiebt. Die schwarzen, aber ölig-bunt glänzenden Klumpen zu verarbeiten, ist bei den meisten Stämmen den Schamanen vorbehalten, denn es heißt zurecht, das Metall ziehe die Geister der Toten an. Außerdem kennen nur sie die dafür nötigen Arbeitsschritte und geben ihr Wissen lediglich untereinander weiter.

☀ *Geistersichel*: Diese recht verbreiteten, zuerst gegossenen und dann geschärften Werkzeuge zum Schneiden von Pflanzen sollen die innewohnenden bösen Geister vernichten. Tatsächlich besteht die kurze Waffe fast zur Gänze aus Mindorium, wodurch sie *verletzend* gegen Geister wirkt und zusätzlich zu den gewöhnlichen Werten einer Sichel *magische TP +1* anrichtet (**Wege der Alchemie 93**).

☀ *Schwarze Brecher*: Selten und nur bei den besten Stammeskriegern anzutreffen, sind die aus Mindorium gegossenen Unterarmschienen, in die ein Schamane durch eine Variante des Rituals **GEISTERKERKER** einen Geist binden kann. Sie sind zwar klobig (RS+1, BE +2), bieten einem vom Schamanen eingewiesenen Träger neben einer Resistenz gegen *Schaden gegen belebte Materie* aber einmalig die Macht, den gebundenen Geist zu rufen und mit einer gelungenen Kontrollprobe mit 1W20 auf (MU+IN+CH+CH+ZfW)/5 zu befehligen. Diese Fähigkeit wird vor allem zum Kampf eingesetzt, für den unter anderem der gefürchtete uthurische Rachegeist gebunden und gerufen wird, doch auch Elementare und niedere Dämonen sind denkbar.



Rachegeist

Beschwörung: +4

Beherrschung: +5

Austreibung: +8

Angriff:

INI 15+1W6 AT 16 PA 0 TP 2W6 SP DK HN

LeP 30 AuP – MR 12 RS 6 WS – GS 8

GW 11

Besondere Eigenschaften: siehe Totengeister, Fluch (Senkung von KO um 1W6 für eine Woche), Kritische Konsistenz, Schaden gegen belebte Materie, Schreckgestalt I

Mögliche Dienste: Besessenheit, Kampf, Körperliche Hilfe (Verfluchen)

☀ *Schreckensmaske*: Bei Schamanen beliebt sind Masken, deren Holz mit Mindorium-Intarsien versehen ist. Sie erleichtern als eine Art Paraphernalium alle Ritualproben für Rituale mit Merkmal Geister um 1 Punkt. Die Fratzen wirken auf Beobachter beängstigend und können vom Schamanen unter Einsatz von 2W6 AsP und 2 Aktionen gegen ein einzelnes Ziel wie eine *Schreckgestalt I* eingesetzt werden.

☀ *Mindorium-Schmuck*: In vielen Varianten tragen die Wilden Stämme an den Tocatepetl-Bergen düster schimmernde Armbänder, Anhänger oder die Ohrläppchen weitende Ringe, in denen die Geister ihrer Vorfahren hausen sollen. Viele sind über ihren Materialwert hinaus nicht weiter wertvoll, einige jedoch sind von Totengeistern okkupiert und bieten einmal wöchentlich die Dienste *Beratung*, *Besessenheit* sowie *Zauber* (**DUNKELHEIT**, **ODEM**, **PSYCHOSTABILIS**) mit 7 ZfP* an.

Waffen der Wilden Stämme

Die Vielfalt an Waffen im Norden Uthurias ist groß. Neben mitgeführten Waffen der Al'Anfaner in Porto Velvenya (Handelszone PRTV; etwa wie Südliche Stadtstaaten, aber begrenzter) trifft man bei den Einheimischen oft auf Waffentypen, die aus Aventurien generell bekannt sind, jedoch in Varianten je nach Kultur und Stamm vorliegen. Folgende aventurische Waffen (bei Metallwaffen zumeist ertauscht und nicht selbst hergestellt) sind auch bei den Wilden Stämmen (Handelszone WIST) erhältlich:

Dolche: Dolch, Jagdmesser, Kurzsword (*Bakatwa*, sprich: Bah-katt-wa), Messer, Ogerfänger, Schwerer Dolch, Vulkan-glasdolch (*Obsidiandolch*)

Hieb-waffen: Beil (*Tumak*, *Macana*, sprich Mah-kanna), Haumesser, Keule, Knochenkeule, Knüppel, Sichel, Skraja (*Tumak-Dei*), Streitkolben

Schwerer: Breitsword, Kurzsword, Sword
Speere: Holzspeer, Jagdspieß, Speer (*Karal*, sprich: Kah-rall), Stoßspeer, Wurfspeer
Stäbe: Kampfstab
Blasrohre: Blasrohr
Wurfdolche: Wurfdolch, Wurfmesser
Wurfbeile: Wurfbeil, Wurfkeule
Schleudern: Speerschleuder, Stabschleuder, Schleuder, Fleder-maus, Wurfnetz, Schweres Wurfnetz
Bogen: Kurzbogen (*Nuraka*, sprich: Nuh-racka)
Schilde: einfacher Holzschild, verstärkter Holzschild, Leder-schild (*Ishilangu*, sprich: Ischi-Lang-guh), Mattenschild, Großer Lederschild (*Ishilangu*)
Rüstungen: Brustplatte, Brustschalen, Iryanrüstung, Leder-harnisch, Tüch-rüstung
Rüstungszusätze: Lederhelm, Lederzeug

Stein- und Knochenwaffen

Viele Stämme Nord-Uthurias verwenden primitive, aus Knochen gefertigte Spitzen für ihre Speere, Messer und Pfeile.

Besonderheiten von Steinwaffen: Bei scharfen und spitzen Waffen sinken die TP um 1 und der BF steigt um 2, bei normalerweise hölzernen stumpfen Waffen steigen die TP um 1 und der BF sinkt um 2, jedoch sinkt auch der WM um

-1/-1. Eine typische Waffe ist das Steinbeil der Jucumaqh (*Macana*).

Besonderheiten von Knochenwaffen: Die TP sinken um 1 und der BF steigt um 6. Gegen Plattenrüstungen sinken die TP nochmals um 1 und ein Bruchfaktortest ist nötig. Bricht die Waffe, dringen Splitter in den Gegner ein (1W6-1 TP) und die Wundbrandgefahr ist um +2 erhöht.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Macana	1W6+3	11/4	80	50	6	-1	30	0/-2	w(i)	N	Hieb-waffen

Hieb-waffen der Jucumaqh (Patu und Kotiate)

Unter den Stämmen der Jucumaqh haben sich viele Hieb-waffen herausgebildet. Sie erinnern oft an Ruder, haben doch die Jucumaqh aventurische Seefahrer unter ihren Vorfahren. Tatsächlich lassen sich die Waffen auch als einfache Ruderwerkzeuge verwenden. Den *Kotiate* (sprich: Kott-jateh) haben die Al'Anfaner mit Namen wie Sumuliebchen und Vinsaltdidel versehen, denn die Form ähnelt sowohl Frucht-

barkeitsgötzen wie auch dem horasischen Instrument. Die Kanten dieser Hieb-waffe sind schmal und spitz geschliffen. Die *Patu* (sprich: Pah-tuh) gleichen einem Knüppel (*Wah-ika*, sprich *Wa-heikah*) oder einfachem Paddel (*Mere*, sprich: *Merre*) und können einfach gehalten oder mit Schnitzereien verziert sein. Die folgenden Werte gelten für Holz-waffen. Stein/Jade- sowie (Wal)Knochen-Waffen müssen nach den Regeln für Stein- und Knochenwaffen modifiziert werden.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Patu	1W6+1	11/3	40	40	5	0	10	0/-2	-	HN	Hieb-waffen
Kotiate	1W6+2	11/3	80	60	3	0	20	0/-2	-	N	Hieb-waffen

Schwanzwaffen der Chaz'Shirr (Raz'Thon)

In den Bronze-gießereien von Zch'baal werden die stachel-bewehrten *Raz'Thon* hergestellt. Als Schwanzwaffen sind sie

den echsischen Chaz'shirr vorbehalten, die damit fürchterliche Hiebe austeilten können.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Raz'Thon	1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0	-	H	Raufen

Besonderheiten: Die Raz'Thon (sprich: Rass-Ton) können mit dem waffenlosen Manöver *Schwanzschlag* eingesetzt werden.

Handgemengewaffen der Owangi

Viele Krieger der Owangi, speziell solche, die den Tierkriegern zwar naheifern, aber selbst nicht die Fähigkeit zur Wandlung haben, kämpfen mit Waffen, die Tierkrallen nachempfunden sind. Von den Anfängern wurde der stahlkrallenbesetzte Lederhandschuh namens *Uthonpfa*

(sprich: Uh-tonnpfa) schnell Utharspfote getauft. Die von den Aventuriern Stachelfaust genannte *Sradesch* (sprich: Tradesch) ist eine Mischung aus einem Schlagring und einem Dolch: In drei Richtungen von der Faust aus spreizen sich spitze Stacheln aus Stahl vom Schlagring ab.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Utharspfote	1W+1	12/4	40	-	2	+1	200	-1/-2	-	H	Raufen
Stachelfaust	1W+2	12/3	60	20	3	0	150	0/-2	-	H	Raufen
Tonfas	1W+1	12/3	20	40	4	0	10	0/-1	-	HN	Raufen, Hiebwaren

Besonderheiten: Die Waffen erzeugen im waffenlosen Kampf echte TP und können mit den waffenlosen Manövern *Doppelschlag*, *Gerade*, *Handkante* und *Schwinger* eingesetzt werden. Die Stachelfaust kann auch mit Versteckter Klinge geführt werden.

Elfenbeinschnitter (Schadd)

Die Nanshemu verarbeiten auf kunstvolle Weise Walknochen und Elfenbein zu Waffen, die stählernen nur in wenig

nachstehen. Ein Beispiel ist der *Schadd* (sprich: Schatt) aus verziertem Elfenbein.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Schadd	1W6+5	13/4	80	130	7	0	150	0/0	z	NS	Infanteriewaffen, Speere, Zweihand- Hiebwaren

Paddelspeer (Taiaha)

Das Taiaha (sprich Teija-ha), das bei den Jucumaqh und den Owangi der Flussläufe Anwendung findet, ist eine Kombination aus einem langen Ruder und einer Speerspitze. Sie

kann als Speer geworfen oder im Nahkampf geführt werden, das hintere Ende ist bestens geeignet, um damit wuchtige Hiebe auszuteilen.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Taiaha	1W6+4	12/4	90	180	5	0	50	0/-1	z w	S	Speere

Taiaha, geworfen (wie Speer)

Besonderheiten: Das Paddelende ist mit dem Talent *Zweihand-Hiebwaren* einsetzbar und erzeugt dann 1W+2 TP bei TP/KK 13/2 und Distanzklasse N

Avesschnabel und Swafnirfinne

Diese kurze Axt hat einen klobigen Metallkopf, der dem Schnabel eines Vogels ähnelt (wodurch sie ihren aventurischen Namen erhielt, der eingängiger ist als das *Ka'barram* (sprich: Ka-Barramm) der Owangi oder das *Safarr* (sprich:

Saff-ahr) der Nanshemu). Die Spitze und das wuchtige Axtblatt machen diese Waffe sehr gefährlich. Bei den Nanshemu existieren Walknochenvarianten, deren Blatt wie die Finne eines Wals anmutet, was ebenfalls namensgebend wurde.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Avesschnabel	1W6+3	11/3	75	50	5	-1	50	0/-2	-	HN	Hiebwaren
Swafnirfinne	1W6+3	12/3	60	50	8	0	40	-1/-2	-	HN	Hiebwaren



Stachelkeule

Bei den Chaz'Shirr beliebt, aber auch bei Jucumaqh und Owangi im Einsatz, sind wuchtige Keulen verschiedener

Größe, die mit Stacheln bewehrt sind und fürchterliche Wunden reißen.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Stachelkeule	1W6+3	11/3	100	90	4	-1	60	0/-2	-	N	Hieb Waffen
Große Stachelkeule	2W+2	13/2	130	110	5	-2	90	-1/-3	z	NS	Zweihand-Hieb Waffen

Beile (Tumak und Tumak-Dej)

Die Kriegerbeile der Owangi. Das Tumak-Dej (sprich: Tummack-Desch) ist schwerer und wuchtiger als die Tumak-Handbeile.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Tumak	1W6+3	11/4	60	40	5	-1	25	-1/-2	-	HN	Hieb Waffen
Tumak-Dej	1W6+4	13/3	110	75	4	-1	90	0/-2	-	N	Hieb Waffen

Armbandwurfmesser

Die häufig mit Gift bestrichenen Armbandwurfmesser der Owangi können durch ihre Halbkreisform mit Klinge außen bequem als Armreif getragen werden.

Name	TP	Reichweiten	TP+	Gewicht	Laden	Preis (ST)	Talent
Armbandwurfmesser	1W6	2/4/6/8/15	(+1/0/0/0/-1)	8	-	25	Wurfmesser

Ahnenschwert (Karmulka)

Unter den Owangi-Kriegern, vor allem den Gesela, ist es üblich, dass verschiedene Stämme und Sippen jeweils individuell geformte Schwerter tragen. Es handelt sich meist

um kostbare Erbstücke, die von Generation zu Generation weitergegeben werden. Anhand der Schwertformen können Owangi-Krieger viel über den Träger erfahren und ihn als Freund oder Feind erkennen.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Karmulka	1W6+3	11/4	90	90	2	0	uvk.	0/-1	-	N	Hieb Waffen, Säbel, Schwerter

Besonderheiten: Karmulka (sprich: Karr-Mullka) können nur erbeutet oder als *Besonderer Besitz* eines Owangi-Kriegers zu Spielbeginn gewählt werden. Auf die Werte des Karmulka dürfen einmalig bei Herstellung weitere 12 Punkte nach folgendem Schlüssel verteilt werden:

Wertemodifikation	Kosten
Zweihandwaffe (2W6 statt 1W6 TP und DK S, Talent <i>Zweihandhieb Waffen</i> und <i>Zweihandschwerter-/Säbel</i>)	9
WS=KO/2-2	6
TP +1	4
INI +1, WM +1 (AT oder PA)	je 3
TP/KK (nur erster Wert) -1	je 2
BF -1, Gewicht -10	je 1

Jeder Wert darf auf diese Weise höchstens zwei Mal modifiziert werden.

Die Magie der Ahnenschwerter

Den *Karmulka* wird mystische Bedeutung zugemessen; die Seelen der Ahnen oder besiegter Feinde sollen in ihnen leben, sie seien gar der Sitz der Tierseele des Trägers und ein Verlust nicht verkraftbar. Tatsächlich kennen die Owangi-Schamanen Rituale zur Verzauberung dieser Waffen, welche sie häufig zur Unterstützung ihrer Stammeskrieger wirken:

☼ *Kriegsschwert:* entspricht in Grad und Wirkung *Farben des Krieges (Wege der Zauberei 157)*. Die Waffe wird bemalt und mit Fetischen behängt. Sie entfaltet ihre Wirkung auf jeden, der sie im Kampf trägt.

☼ *Geisterschwert:* Variante des *Geisterkerkers (Wege der Zauberei 158)* mit Grad IV speziell für Karmulkas

mit Wirkungsdauer RkP* Stunden; die Waffe gilt solange als magisch und kann damit diverse Geisterwesen schädigen. Gegen die Waffe erhalten diese die Eigenschaft *Kritische Konsistenz* und kehren bei ihrer Vernichtung in sie ein wie bei einem Geisterkerker.

☼ *Elementares Schwert:* Ähnlich *Hauch des Elements (Wege der Zauberei 159)*, jedoch in Grad III Variante für Karmulkas; der Schaden der Waffe gilt als elementar.

☼ *Schützendes Schwert:* Wirkt wie *Schützende Rote (Wege der Zauberei 162)*, statt einem Schild wird aber das Karmulka mit Farben bemalt und Fetischen behängt.

Merkmale, Dauer etc. entsprechen dem jeweiligen Ritual.

Rüstungen und Schilde

Uthurischer Hartholzpanzer

Aus den robusten Hölzern des Dschungels können einige Handwerker der Owangi und Xo'Artal eine schützende, an

den Träger angepasste Rüstung schnitzen. Durch die Bemalung mit tarnenden (bei den Owangi) oder bewusst bunten Farben (Xo'Artal) werden die Rüstungen vor Nässe geschützt. Auch Rüstungsteile für Arme, Beine und Hartholzhelme werden gebaut und oft mit Federschmuck ergänzt, um dem Träger Glück im Kampf zu bringen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Hartholzpanzer*	0	5	4	4	0	0	0	0	2,6	1,6	3	2	220	150
Hartholzhelm* (Z)	4	0	0	0	0	0	0	0	0,4	0,2	+2	+1	160	100
Armschienen, Hartholz (Z)	0	0	0	0	2	2	0	0	0,2	0,2	+1	+1	45	60
Beinschienen, Hartholz (Z)	0	0	0	0	0	0	2	2	0,4	0,4	+1	+1	80	60



Hartholzhelm



Ishilangu-Schild



Uburu-Rüstung



Hartholzhasmisch



Chimalli-Schild



Krokodilpanzer



Rochenlederrüstung

Uburu-Rüstung

Aus mehreren Lagen der Fasern von Baumwollpflanzen, Bambus und anderen Gewächsen verstehen es viele Kultu-

ren des norduthurischen Dschungels, feste Rüstungen zu erstellen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Pflanzenfaserrüstung	0	2	2	2	2	2	1	1	1,6	1,6	2	2	110	60

Krokodilpanzer

Die Verwendung von Krokodilhaut als Leder ist unter den wilden Völkern Nord-Uthurias weit verbreitet. Owangi-Handwerker gewinnen aus ihr durch Gerben eine feste und robuste Rüstung. Aber auch die Knochenplatten unter der

Krokodilhaut werden von Owangi-Kriegern mit Stolz in die Schlacht getragen – am besten von einem selbst erlegten Krokodil. Maru-Krieger tragen Leder- und Knochenplattenrüstungen mit ähnlichen Werten.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Krokodilpanzer, Leder	0	3	3	2	0	0	0	0	1,6	1,6	2	2	100	70
Krokodilpanzer, Knochen (Z)	0	4	5	4	0	0	0	0	2,6	2,6	3	3	130	90
Armschienen, Krokodilleder (Z)	0	0	0	0	1	1	0	0	0,2	0,2	+1	+1	35	25
Beinschienen, Krokodilleder (Z)	0	0	0	0	0	0	1	1	0,1	0,1	+1	+1	50	25

Rochenlederrüstung (Mant'Pakar)

Die Nanshemu gerben die Haut von Rochen, um sehr leichte und angepasste Lederrüstungen zu erstellen, die sich an

die Haut anschmiegen und doch Schutz bieten. Sie werden als Luxusgut auch mit anderen Völkern gehandelt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Rochenlederrüstung*	0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	0,5	2	1	70	250

Lederschild (Ishilangu)

Die Owangi kennen neben leichten Holzschilden vor allem *Ishilangu*, die aus Leder von Krokodilen und anderen Tieren bestehen.

Name	Typ	Gewicht	Größe	WM	INI	BF	Preis (ST)
Owangi-Holzschild	S	130	groß	-1/+3	-1	4	50
<i>Ishilangu</i> , rund	S	80	groß	-1/+3	0	5	70
<i>Ishilangu</i> , oval	S	140	sehr groß	-1/+4	-1	5	85

Norduthurische Gifte

Borunga (Stufe 6, pflanzliches Gift)

In den uthurischen Dschungeln wächst eine schwarzrote, den Kaffeebohnen ähnelnde Bohnenart, die Boronsbohne. In reifer Form hat sie eine harte Schale und kann gefahrlos gegessen und (unverdaut) wieder ausgeschieden werden. Unreife Samen mit weicher Schale jedoch sind giftig und können zu einer gelblichen Substanz namens *Borunga* (sprich: Borrunga) verarbeitet und auf Waffen wie Blasrohrpfeilen und Wurfmessern aufgetragen werden. Bereits das Gift einer Bohne kann töten.

Wirkung: 1W6-2 SP/KR; Erbrechen, Krämpfe, Pulsrasen, Atemlähmung / Schaden halbiert

Beginn: 1 KR

Dauer: 3W6 KR

Preis: 12 D

Haltbarkeit: 3 Monate

Herstellung: *Pflanzenkunde*-Probe +6 oder *Kochen*-Probe +6 oder *Alchimie*-Probe+4

Utharshauch

(Mugu-Maguro, Stufe 9, pflanzliches Gift)

Dieses Gift aus den Ranken der Ekstaseliene wirkt eingatmet zwar nicht tödlich, führt aber zu starken Halluzinationen, die von Angst dominiert werden. Dabei werden harmlose Geräusche, Ereignisse und Sichtungen als schreckenerregend wahrgenommen. Das Fatale an Mugu-Maguro (sprich: Muhguh-Maguhroh) ist, dass tatsächliche Gefahren oder Schmerzen als angenehm empfunden werden. So endet der Irrweg der Opfer nicht selten mit einem für sie als Genuss wahrgenommenem Freitod in den Fängen eines Monstrums des uthurischen Dschungels.

Wirkung: 2W6 TP(A) und 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde; Starke Halluzinationen, Angstzustände, Schmerzunempfindlichkeit / 1W6 TP(A), keine Erschöpfung, Wirkung deutlich gemildert (*Selbstbeherrschung*-Probe erlaubt, um ihr zu widerstehen)

Beginn: 1 SR

Dauer: 1W6 Stunden

Preis: 25 D

Haltbarkeit: 3 Monate

Herstellung: *Pflanzenkunde*-Probe +9 oder *Kochen*-Probe +10 oder *Alchimie*-Probe+9

Falsches Blut

(Calados, Stufe 12, tierisches Gift)

Das bei den Nanshemu als *Calados* (sprich: Kalla-Doss) bekannte Gift erhielt seinen Namen durch den Caladir, einen fingerlangen Wurm, der sein eigenes Blut dazu verwendet, sich andere Tiere gefügig zu machen (siehe S. 97). Dazu verbißt er sich in sein Opfer und verbindet sich dadurch mit dessen Blutkreislauf. Schon kleine Mengen des Blutgiftes genügen für gewöhnlich, um selbst eine tollwütige Bestie oder einen zwölfgescheiten Gelehrten in einen sabbernden Idioten und gefügigen Lakaian zu verwandeln. Die Verwendung als Waffengift ist noch seltener als das Falsche Blut selbst.

Wirkung: Das Opfer ist dem Hersteller vollkommen hörig und erhält den Nachteil *Bluttausch* sowie das Tiermerkmal *Raserei* (3, Bedrohung oder auf Befehl des Herstellers), KL und IN werden um je 8 gesenkt / KL und IN um je 4 gesenkt (Minimum jeweils 1) kein Bluttausch, keine Hörigkeit.

Beginn: 1W6 KR

Dauer: 1 Tag / 1 Stunde

Preis: 250 D

Haltbarkeit: 6 Monate

Herstellung: *Alchimie*-Probe +4, oder *Heilkunde Gifte*-Probe +6 oder *Tierkunde*-Probe +8 oder *Kochen*-Probe +10; um das Opfer dem eigenen Willen zu unterwerfen, muss das Blut des Caladirs mit dem Blut des Herstellers oder eines anderen „Blutsherrn“ vermischt werden. Dadurch kommt es zwangsläufig zu einer Verdünnung, weshalb das Gift außerhalb des Blutwurmes schwächer, wenngleich immer noch sehr wirkungsvoll ist.

Grüne Pause

(Natanko, Stufe 10, tierisches Gift)

Aus dem Pfeilseeigel (siehe **An fremden Gestaden 149**) verstehen es die Nanshemu, ein Gift zu gewinnen, das keinerlei körperliche Schädigungen bewirkt, seine Opfer aber vollständig lähmt. Natanko (Sprich: Nah-Tannko) ist somit eine sehr grausame Droge

Wirkung: -1 pro KR auf alle körperlichen Eigenschaften; Sobald ein Wert 0 erreicht, vollständige Lähmung / dito, aber körperliche Eigenschaften werden maximal halbiert.

Beginn: 1 KR

Dauer: 3 Stunden

Preis: 40 D

Haltbarkeit: 2 Monate

Herstellung: *Alchimie*-Probe +10 oder *Kochen*-Probe +13

Weitere Gifte

In Uthurias Norden sind auch Gifte mit Wirkungen erhältlich, die den Folgenden entsprechen. Weitere Informationen zu diesen Giften in **Zoo-Botanica 286 ff.**, **Wege der Alchemie 48 ff.** und **Wege des Schwerts 147 ff.**

☼ *Tierische Gifte:* Arachnae, Arax, Baumspinne, Blattkopfotter, Feuerzunge, Gelber Pfeilfrosch, Gonedede, Höhlenspin-

ne, Hornisse, Klapperschlange, Morfu, Muräne, Nesselvipere, Omrais, Palmvipere, Rotfeuerfisch, Saguraspinne, Speikobra, Tinzal, Vogelspinne

☼ *Pflanzliche Gifte:* Boabungaha, Boronskrone, Boronschlange, Cherkemal, Kukris, Lotos (alle), Matagaga, Posaune von Nebachot, Samthauch, Schleichender Tod, Schwarzer Lotos, Vragieswurzel, Wurara

Aussprachehilfen

Begriff

Ala-Ra	A-la-ra
Amakun	Ahma-Kuhn
Bakatwa	Bah-katt-wa
Biribla	Bi-rih-blah
Borunga	Borrunga
Burdu	Burr-Duh
Buruxal	Burru-ksahl
Calados	Kalla-Doss
Chaz'shirr	Schass-schier
Conka Nguereni	Kong-Kah ing Guä-reh-nih
Ganyo	Gann-dschoh
Gondabab	Gonn-Da-Babb
Guereni	Gue-reh-nih
Hualan	Huha-lahn
Ishilangu	Ischi-Lang-guh
Jaxarona	Jacksa-Rona
Juru-Baru	Juruh-Baruh
Juru-Ruba	Juruh-Rubah
Ka'barram	Ka-Barramm
Kalulong	Kaluh-Long
Karal	Kah-rall
Kara-Matan	Karra-Matahn
Karmulka	Karr-Mullka
Kempoko	Kemm-pocko
Kevua	Keh-wua
Kitongo	Ki-tonn-go
Koji	Koh-dschie
Kotiate	Kott-jateh
Kulbabu	Kull-Bah-Bu
Kurrpa	Kurr-Pah
Kuya'tay	Kuja-tei
Macana	Mah-kanna
Matembe	Ma-temmbe
Mere	Merre
Micto'ala	Mick-Toh-Ala
Mugu-Maguro	Muhguh-Maguhroh

Begriff

Mwanaki	Mi-wann-aki
Natanko	Nah-Tannko
Nifu	Nie-Fu
Nimujak	Niemuh-dschak
Nimu-Wanaq	Niemuh-Wannak
Nuraka	Nuh-racka
Omecoatl	Ohmeh-ko-atell
Osarax	Oh-sarraks
Pardambus	PPah-Dammbu
Patu	Pah-tuh
Pprsss	Pirr-tsss
Pyrdacors	Pürr-dackor
Raz'Thon	Rass-Ton
Rimanduru	Rie-manndu-ruh
Saaga	Sah-Ga
Safarr	Saff-ahr
Sagana	Sagga-Na
Schadd	Schatt
Shar-Paliva	Schahr-Paliwa
Sradesh	Tsra-desch
Sraxa Nguereni	Sracksa ing Guä-reh-nih
SrSr Sicateta	Schirr-Schirr Tsik-A-Teh-Tah
Taiaha	Teija-ha
Tchehuan	Tscheh-hu-ahn
Tezatica	Teh-Tsa-Tika
Tocamuyac	Tocka-mujak
Tocatepetl	Tohka-teh-Pettell
Tumak-Dej	Tummack-Desch
Tura	Tuh-rah
Uke-Warram	Ukeh-Warramm
Uthonpfa	Uh-tonnpfa
Wahaika	Wa-heikah
Wapengo	Wah-Pengoh
Xo'Artal	Ksoh-ahtahl
Xo'Tha	Ksoh-tah
Zikkurat	Tsie-kurratt



Index

A

Ahnenschwerter 35, 124
 Ala-Ra 41 f., 48
 Arena 16 f., 21 f., 106 f.
 Arenaviertel 106
 Armbandwurfmesser 123
 Avesschnabel 122

B

Bakatwa 121
 Barborin 19, 41 ff., 47 ff., 86 f.
 Beziehungsstatus 6 f.
 Blut des Flusses 41
 Blutkolibri 54 f., 99
 Borodine 11, 14, 32, 110 f.
 Borunga 126
 Brotviertel 107, 109
 Burdu 7 f., 14 f., 19, 28, 30, 78, 101

C

Caladir 97, 126
 Calados siehe Falsches Blut
 Caspar Khoramsschreck 26, 108, 115 f.
 Chaz'shirr 101, 110, 121, 123

D

Das Haus der Abenteuer 108
 Das wilde Lager 109
 Die Grüne Hölle (Taverne) 108
 Djalapa siehe Todrichter

E

Ekstasenliane 99, 126
 Escaladir siehe Friedloser

F

Falsches Blut 126
 Fauna 91
 Feuerliane 72, 98
 Finstersonne 8
 Flora 91
 Fremdenviertel 108
 Friedloser 97

G

Gaiamos' Traumstube 22, 100, 104
 Garnison 25 ff., 100, 108, 112
 Garnisonsviertel 108
 Geister der Tiefe 46, 85 f.
 Gifte 10, 41 ff., 52, 94, 105, 126 f.
 Gigantulae siehe Riesenspinnen
 Grandenrat 104, 107

Grandenviertel 104, 109
 Grüne Pause 126
 Gubernator 14, 19, 25, 83, 104 f.
 Guereni siehe Weißfell

H

Hafenviertel 103
 Hafuja siehe Hühnerchse
 Hartholzpanzer 66, 124
 Horasier 7, 11, 16, 19
 Hühnerchse 92

I, J

Ishilangu 121, 126
 Jonnasul siehe Klopferspinne

K

Ka'barram siehe Avesschnabel
 Karal 121
 Kara-Matan 47, 49
 Karmulka siehe Ahnenschwerter
 Ke-Bono 44, 49 f.
 Kevua 42
 Kibakaba siehe Zweikopf
 Klein-Aurika siehe Grandenviertel
 Klopferspinne 92
 Korschrein 23 f., 107
 Kortiate 60, 121
 Krokodilpanzer 125
 Kuya'tay 47, 49, 84 ff.

M

Macana 121
 Marktviertel 105
 Mere 121
 Mugu-Maguro siehe Utharshauch

N

Natanko siehe Grüne Pause
 Nimujak 39, 41 ff., 103 f., 118 f.
 Nimu-Wanaq 28, 39 ff., 47 ff., 118 f.
 Noioniten 19, 106
 Nuraka 121

O, P

Osarax 36, 38, 50, 65, 69, 112
 Pardambu 14, 28, 113 f.
 Patu 121
 Pederesco A. Delorez 26, 32 f., 80, 108, 121 f.
 Porto Velvenya 5 ff., 16. ff., 28 ff., 42, 89, 100 ff.

R

Raubliane 12, 72, 98
 Raz'Thon 121
 Riesenspinnen 7 f., 30, 35, 79 f., 87, 100
 Rüstungen 124 f.

S

Safarr siehe Avesschnabel
 Schadd 122
 Schilde 121, 124 f.
 Shar-Paliva 50
 Sklavenviertel 107
 Sradesh siehe Stachelfaust
 SrSr Sicateta 7, 13 f., 28 ff., 32 ff., 36, 78 ff., 87, 101
 Stachelfaust 122
 Stachelkeule 123
 Swafnirfinne 122

T

Taiaha 122
 Tocamuyac 41, 118 f.
 Tocatepetl 10, 36, 120
 Todrichter 12, 92 ff.
 Traviashrein 104, 108
 Tumak 121, 123
 Tumak-Dej 121, 123
 Tura 40 ff., 48

U

Uburu-Rüstung 125
 Utharshauch 99, 126
 Utharspfote 122
 Uthonpfa siehe Utharspfote

W

Wahaika 121
 Wapengo 11, 19 f., 28, f. 39, 84, 101, 109 f., 113 f.
 Weißfell 48, 65, 69, 73 ff., 95 f.

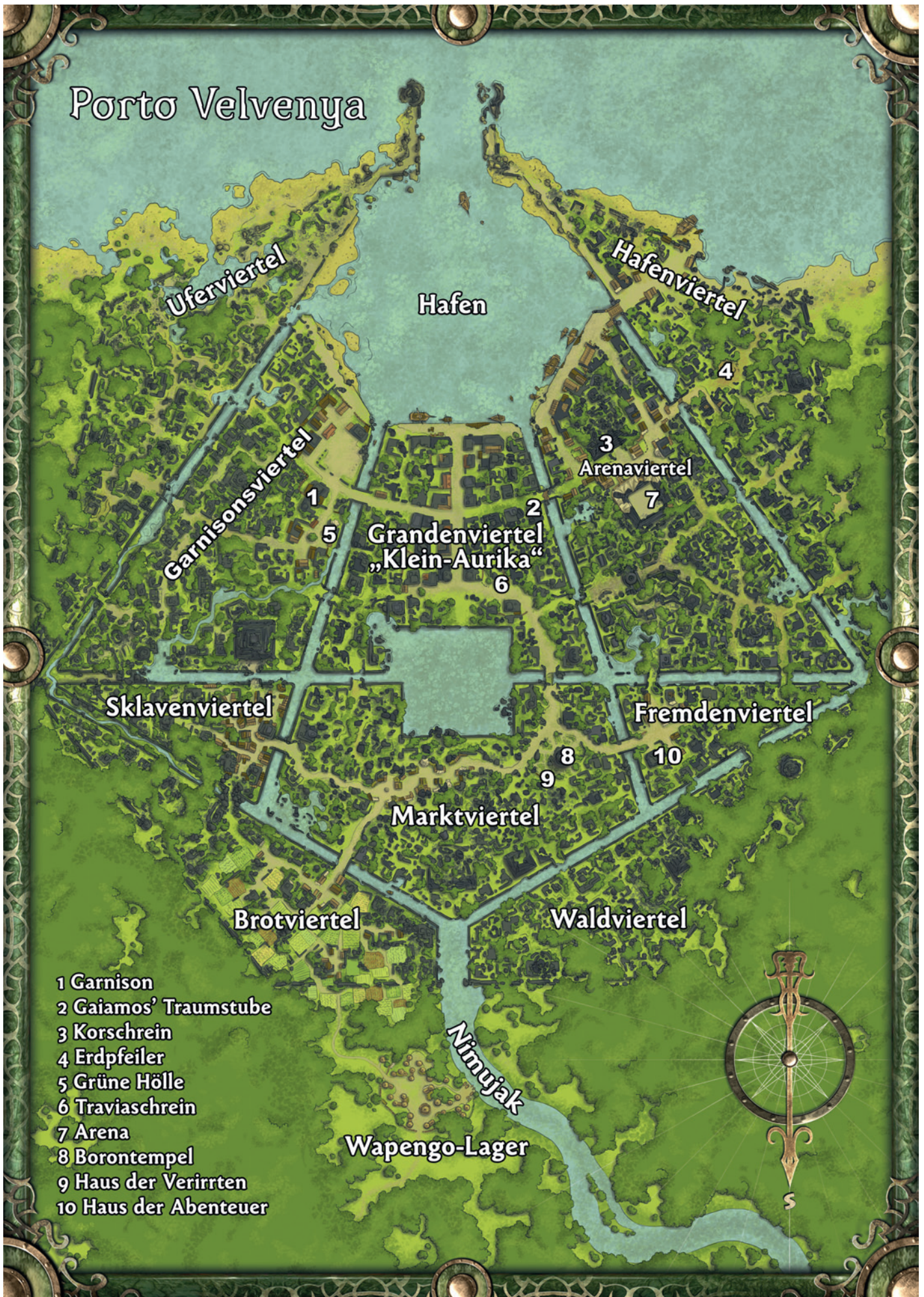
X, Z

Xo'Tha 100 f., 110
 Ziliten 100
 Zweikopf 52, 94



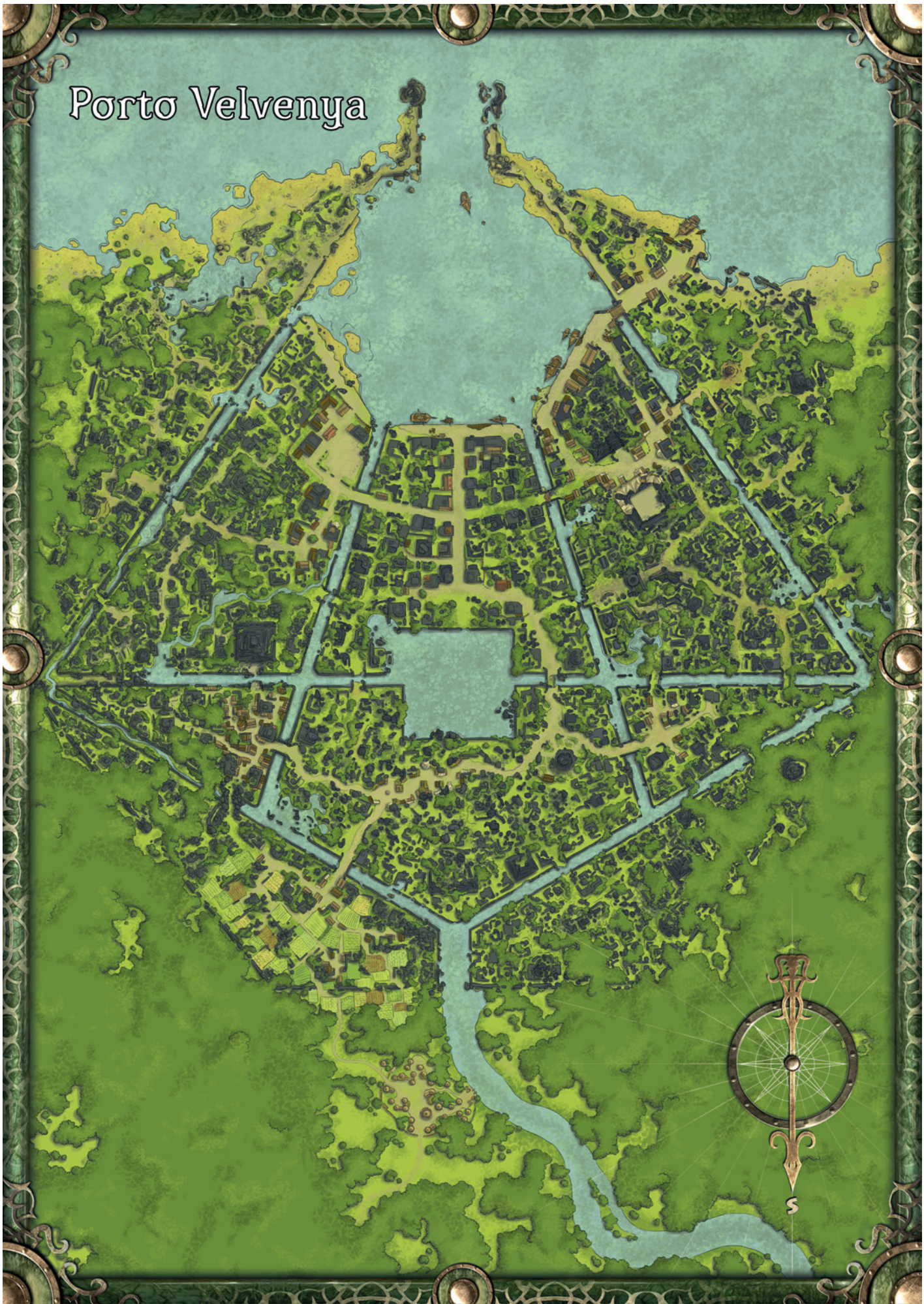


Porto Velvenya



- 1 Garnison
- 2 Gaiamos' Traumstube
- 3 Korschrein
- 4 Erdpfeiler
- 5 Grüne Hölle
- 6 Traviaschrein
- 7 Arena
- 8 Borontempel
- 9 Haus der Verirrten
- 10 Haus der Abenteuer

Porto Velvenya



Abenteuer UI

SPIELER
1 Spielleiter und 3–5
Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(Meister / Spieler)
hoch / mittel

ERFAHRUNG
(Helden)
Erfahren

ANFORDERUNGEN
(Helden)
Talenteinsatz,
Interaktion,
Kampffertigkeiten

ORT UND ZEIT
Porto Velvenya,
Uthuria;
1036 BF



Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Uthuria, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie geflügelten Schlangen, verhandeln Sie mit wilden Stämmen, durchsuchen Sie den verlorenen Kontinent nach Spuren längst vergessener Kulturen, lösen Sie verwickelte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionageaufträge im Land der zehntausend Götter.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissener Waldmensch oder axtschwingende Zwergin. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden und Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.

Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

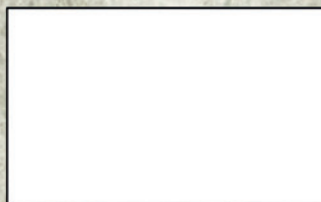
Grüne Hölle I: Porto Velvenya

Autoren: Dominic Hladek, Tobias Rafael Junge,
Julian Klippert, Fabian Mauruschat und André Wiesler

Die Helden haben Fuß auf den mysteriösen südlichen Kontinent Uthuria gesetzt. Nun wird es Zeit, dass sie ihn erforschen, und damit können sie in *Grüne Hölle* beginnen. Startpunkt dieser Regionalkampagne, die sie weit in den Dschungel des nördlichen Uthurias führt, ist Porto Velvenya. Diese Siedlung auf den Ruinen einer uralten Echsenstadt wurde von der ersten aventurischen Expedition der Neuzeit gegründet, die vor acht Jahren hier eintraf. Seitdem ist die alanfanische Stadt gewachsen und sie hat einige Überraschungen und Herausforderungen für die Helden zu bieten. Es liegt an ihnen, das Schicksal nicht nur von Porto Velvenya, sondern der gesamten Region zu formen und sie werden sich dazu mächtigen Gegnern und unerforschten Gefahren stellen müssen.

Im zweiten Teil des Buches finden Sie Hintergrundinformationen zum Gebiet rund um Porto Velvenya und eine ausführliche Beschreibung der Stadt. Auch Informationen zu Kreaturen, Pflanzen und wilden Stämmen sind enthalten – kurzum alles, was Sie für das Entwerfen eigener Abenteuer in dieser Region benötigen.

Der Band wird mit *Grüne Hölle II: Der Fluch der Blutsteine* fortgesetzt. Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter** und **Liber Cantiones**. Die zusätzliche Lektüre der Bände **An fremden Gestaden** und **Wege des Entdeckers** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



ISBN 978-3-86889-671-8



www.ulisses-spiele.de

13101PDF

