

PATHFINDER

KAMPAGNENWELT



ALMANACH ZUM MWANGI- BECKEN

Todd Stewart, Tim Hitchcock
und Amber Scott





-  Sehenswürdigkeit
-  Ruine
-  Stadt

Mandischungel

Geographical Features: Padibeberg, Ramehofel, Eilselsberg, Schwarzkamm, Dachs Gebirg, Korillafälle, Mbeambe, Mbe, Defaha, Oungu, Bdonge, Dask, Tabrisquell, Nagisa, Tor von Nde, Draxwelher, Vangohpapas, Awanir, Ladafelder, Dowama-berg, Elshellobhia, Dschungel der tausend Schreie, Dbede, Paswango, Wzafi, Kalabuto, Eisenhülls, Nakyuk-berg, Bandhögel, Finsterhalt, Nest der Blutsänger, Ruinen von Lielac, Ruinen von Ostibu, Ruinen von Raatel, Heiliges Xatambra, Gozrehis Weiher, Jasut, Ocota, Ruinen von Kembe, Stadt der hungrigen Türme, Ocot, Ruinen von Kaga Bandoro, Schicksals-turm, Usaro, Still, Nantambu, Weißbrückstation, Nantambu, Abendstation, Butunta, Kokutang, Hyrantam, Ijul, Terwahochland, Blutruinen, Rechenröden, Mbe, Blutsee, Schauerhafen, Oucent, Port, Fährmis, Blutbuche, Kaavgründe, Mbaiki Ruinen, Kleiner Vanji, Finsterhalt, Bandhögel, Nakyuk-berg, Eisenhülls, Wd der Geborenen, Wd der Seelzer, Kalabuto, Eleder, Bucht der Verzweilinde, Senghor, Boali.

ALMANACH ZUM MWANGIBECKEN

Ein Quellenband für *Pathfinder*

Dieser Almanach ist abgestimmt auf das *Pathfinder Grundregelwerk* und das *Pathfinder Monsterhandbuch*. Es beschreibt einen Teil der *Pathfinder-Kampagnenwelt*, kann aber auch in jeder anderen Rollenspielwelt eingesetzt werden.



Inhalt

Einleitung	2
Das Leben im Mwangibecken	4
Kampagnen im Mwangibecken	20
Versunkene Reiche	48
Bestiarium	58
Begegnungstabellen	62

Impressum

Authors • Tim Hitchcock, Jason Nelson, Amber Scott, Chris Self, and Todd Stewart

Cover Artist • Vinod Rams

Interior Artists • Alejandro Aguirre, Marko Luna, Jorge Maese, and Diana Martinez

Cartography • Tim Hitchcock and Rob Lazzaretti

Creative Director • James Jacobs

Senior Art Director • Sarah E. Robinson

Managing Editor • F. Wesley Schneider

Editing and Development • Judy Bauer, Christopher Carey, Rob McCreary, Sean K Reynolds, and James L. Sutter

Editorial Assistance • Jason Bulmahn

Production Specialist • Crystal Frasier

Publisher • Erik Mona

Paizo CEO • Lisa Stevens

Vice President of Operations • Jeffrey Alvarez

Corporate Accountant • Dave Erickson

Director of Sales • Pierce Watters

Financial Analyst • Christopher Self

Technical Director • Vic Wertz

Events Manager • Joshua J. Frost

Special Thanks

The Paizo Customer Service, Website, and Warehouse Teams

Deutsche Fassung • Ulisses Spiele GmbH

Produktion • Mario Truant

Originaltitel • Heart of the Jungle

Übersetzung • Björn Arnold

Lektorat • Ulrich-A. Schmidt, Mario Schmiedel, Günther Kronenberg, Christopher Sadlowski

Layout • Christian Lonsing



Ulisses Spiele GmbH

Industriestr. 11, 65529 Waldems

www.ulisses-spiele.de

Art.-Nr. : US51010PDF

ISBN 978-3-86889-528-5



Paizo Publishing, LLC

7120 185th Ave NE

Ste 120

Redmond, WA 98052-0577

paizo.com

Product Identity: The following items are hereby identified as Product Identity, as defined in the Open Game License version 1.0a, Section 1(e), and are not Open Content: All trademarks, registered trademarks, proper names (characters, deities, etc.), dialogue, plots, storylines, locations, characters, artwork, and trade dress. Elements that have previously been designated as Open Game Content are not included in this declaration.

Open Content: Except for material designated as Product Identity (see above), the game mechanics of this Paizo Publishing game product are Open Game Content, as defined in the Open Game License version 1.0a Section 1(d). No portion of this work other than the material designated as Open Game Content may be reproduced in any form without written permission.

Pathfinder Chronicles: Heart of the Jungle is published by Paizo Publishing, LLC under the Open Game License version 1.0a Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc. Paizo Publishing, LLC, the Paizo golem logo, Pathfinder, and GameMastery are registered trademarks of Paizo Publishing, LLC; Pathfinder Roleplaying Game, Pathfinder Society, Pathfinder Chronicles, Pathfinder Modules, and Pathfinder Companion are trademarks of Paizo Publishing, LLC. © 2009 Paizo Publishing, LLC.

All Rights Reserved. Deutsche Ausgabe von Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC., USA.

DIE HERREN DES DSCHUNGELS

Das Mwangibecken ist eines der größten Wildnisgebiete Golarions, dessen Tiefen auf keiner Karte verzeichnet ist und das das Ziel niemals enden wollender Forschungs Expeditionen ist. Seine gnadenlosen Dschungel verschlingen jeden, der sich nicht auf sie vorbereitet hat, in der Finsternis und der schweißtreibenden Hitze unter ihrem dichten Blätterdach.

Gleichzeitig aber bieten die ausgedehnten Savannen des Beckens denen, die in ihrem sanft geschwungenen, mit Buschwerk überwachsenen Gelände leben, Gazellen jagen und die Überschwemmungsgebiete entlang der schlammigen Flussufer beackern, nur wenig Schutz. Das Becken ist ein fruchtbares Gebiet, aber auch eines, in dem an jeder Ecke Gefahren lauern. Überall drohen Konfrontationen mit den heuchlerischen, halsabschneiderischen Agenten gieriger Handelsgesellschaften, und überall muss man sich des Hungers zähnefletschender prähistorischer Bestien, menschenfressender Pflanzen und intelligenter, dämonenanbetender Affen erwehren. Die Frauen und Männer, die von den Ausländern Mwangi genannt werden, sind starke, harte und stolze Menschen, deren Kulturen weiter zurückreichen als die schriftlich festgehaltene Geschichte der städtisch lebenden Nordländer. Das Becken ist das Gegenteil der modernen Zivilisation - und damit ein Paradies für Abenteurer.

Das Mwangibecken erstreckt sich über den Großteil des Südkontinents Garund hinweg, soweit dieser einigermaßen zuverlässig vermessen und kartographiert wurde. Es ist weit umfangreicher, als dass es von einer Nation umfasst werden könnte, und stellt daher auch keine politische Einheit, sondern eine negativ definierte geografische Region dar: Jedes Territorium Garunds, das nicht aktiv von einer Nation für sich beansprucht wird, wird von den meisten Nationen als Teil des Beckens betrachtet. Die Ortsansässigen mögen vielleicht ein paar Dutzende Quadratkilometer dieser Wildnis als ihren Herrschaftsbereich ansehen, aber nur wenige Bewohner im Becken bemühen sich, größere Gebiete als ihren Besitz zu verteidigen. In einem Land, das so fruchtbar wie undurchdringlich ist, fällt es schwer, ein Reich zu errichten. Das Herz des Mwangibeckens ist daher die Heimat von hunderten oder gar tausenden unabhängigen Stämmen und kleinen Gemeinschaften. Die meisten davon herrschen über einen Bereich, der nicht viel mehr als ein einzelnes rankenüberwuchertes Tal umfasst, besitzen eine eigene Kultur und sprechen einen eigenen Dialekt.

Der Großteil der zentralen Gebiete des Mwangibeckens ist auf keiner Karte verzeichnet und besteht aus dichtem, jungfräulichem Dschungel, den seit Jahrhunderten kein sogenanntes „zivilisiertes“ Auge mehr erblickt hat. Die Historiker beschreiben das Mwangibecken oft als die Geburtsstätte der menschlichen Zivilisation. Denn in ihren entlegensten Regionen verbirgt die fruchtbare, schwarze Erde uralte Ruinen, deren Größe die Gebäude heutiger Zivilisationen in den Schatten stellt und schon vor dem Sternenfall errichtet worden zu sein scheinen. Doch sind diese Ruinen untergegangener Zivilisationen nicht ihr einziges Erbe. In vielen Fällen leben ihre Nachkommen noch heute in weit verstreuten Stämmen, die nur noch durch ihre gemeinsamen Legenden und ihre mündlich weitergegebene Geschichte längst vergangener Größe miteinander verbunden sind. Diese scheinbar primitiven Völker besitzen Überlieferungen, die Jahrtausende umspannen, ihre Kulturen sind so lebendig und vielfältig wie der Dschungel selbst. Da sie so isoliert leben, folgen viele

Völker des Mwangibeckens noch den Wegen, die schon ihre vorgeschichtlichen Urahnen beschritten, und bleiben von den Ereignissen, die Ausländer als welterschütternd beschreiben würden, vollkommen unberührt.

In ganz Golarion ist die Vielfalt des Lebens nirgends stärker ausgeprägt als im Mwangibecken. Die harte Konkurrenz führt dazu, dass die Evolution dort alle Arten von Lebewesen mit wunderschönen, aber auch schreckenserregenden Eigenschaften hervorbringt. Die im Becken lebenden Organismen passen sich auf vielerlei Weise an ihre Umgebung an, um so ihr Überleben zu sichern. Selbst gewöhnliche Tiere wie Giraffen oder Nashörner bieten denen, die nicht mit ihnen vertraut sind, einen fantastischen Anblick. Und die Hitze der Sümpfe, in denen ständige Verwesungsprozesse ablaufen, lässt Insekten und anderes Geziefer zu monströser Größe heranwachsen. Die Pflanzenvielfalt im Becken ist nicht weniger fantastisch. In den tiefsten Dschungeln wachsen im Schatten der hochaufragenden Bäume prächtige Regenbögen aus bunten Orchideen und Lotospflanzen, stinkende Leichenblumen, Rankengewächse, die sich über Kilometer hinweg erstrecken, intelligente Pilze und Früchte jeder Form und Farbe. Die Hügel und Savannen schmücken sich mit einer großen Vielzahl an Gräsern, Sträuchern und Bäumen, die in der Lage sind, die hier vorherrschenden, dramatischen Klimawechsel der Jahreszeiten zu überstehen. Jeder, der einen Beweis für den Einfallreichtum und die Erfundungsgebe der Natur sucht, findet diesen in den Dschungeln des Beckens.

Die Kunst des Überlebens ist also vielleicht das einzige einigende Thema für das Mwangibecken. Vom kleinsten Lebewesen bis hin zur größten Stadt ist der Überlebenskampf von heftigem Wettbewerb geprägt. Trotz der vielen ökologischen Unterschiede gehorcht jede Region dem sogenannten Gesetz des Dschungels. Im Zweifelsfall der zentralen Dschungel ist Heimlichkeit beispielsweise der entscheidende Faktor, der die Fähigkeit einer Kreatur bestimmt, ihr Überleben zu sichern. Die mausgroßen Säugetiere, die nicht in der Lage sind, die leisen Fledermäuse und blinden Vögel zu hören oder ihnen auszuweichen, die an diesen Orten mit ihrem Gehör oder ihrem Geruchssinn auf Beutejagd ausgehen, werden schnell ausgelöscht. Umgekehrt sterben in der weitläufigen Savanne, in der es nur wenig Schutz gibt, jene Wesen unter den gekrümmten Klauen der Raubtiere, die nur schlecht dazu geeignet sind, zu fliehen oder zu kämpfen. Hier findet man auch einige der größten und faszinierendsten Tiere Golarions: das gepanzerte Nashorn und den stoßzähnetragenden Elefanten, aber auch urgeschichtliche Schrecken, die in kälteren Klimazonen schon längst ausgestorben sind. Im Mwangibecken folgt jedes Lebewesen, wie auch ganze Zivilisationen den Prinzipien der Überlebenskunst, was dramatische Folgen nach sich zieht.

ÜBERBLICK

Dieses Buch soll dich mit allem Nötigen versorgen, um ein Abenteuer im Mwangibecken oder jedem anderem Dschungelhintergrund zu entwerfen oder zu leiten. Es enthält einen detaillierten Überblick über dutzende Städte, Ruinen und andere Abenteuerschauplätze im Becken. Darüber hinaus stellt es neue Regeln und Ratschläge vor, wie man unabhängig von der jeweiligen Hintergrundwelt ganz allgemein eine Dschungelkampagne leiten kann.

Das erste Kapitel, „Das Leben im Mwangibecken“ erläutert eine Vielzahl natürlicher Gefahren, mit denen jeder Dschungelforscher vertraut sein sollte. Diese Gefahren

reichen vom Unangenehmen bis hin zum Gefährlichen und umfassen so ziemlich alles von berüchtigten Krankheiten, Pilzen und Giften bis hin zu Insektenchwärmen, Treibsand und Springfluten. Danach beschreibt das Kapitel die verschiedenen intelligenten Völker, die im Mwangibecken heimisch sind, darunter die verschiedenen Ethnien eingeborener Menschenstämme (die von ignoranten Kolonisten und Profiteuren oft unter dem Namen „Mwangi“ zusammengefasst werden), aber auch die kreischenden Tiermenschen der Brut Angazhans. Und schließlich wäre keine Abhandlung über das Leben im Mwangibecken vollständig, wenn sie nicht auch die dort ausgeübten Religionen erörtern würde und darüber spräche, wie selbst die Verehrung der bekannten Gottheiten weit von dem abweichen kann, was die Bewohner der nördlichen Hemisphäre als normal ansehen. Das Mwangibecken ist die Heimat einiger der ältesten Religionen Golarions. Hier entstanden mysteriöse, längst im Dunkel der Zeit verschwundene Glaubensrichtungen schon lange, bevor die Menschen sich der Existenz der Götter bewusst wurden. Der Glauben der Dschungelbewohner nimmt seltsame, mächtige Formen an, darunter den Totemismus, die Ahnenverehrung, aber auch die Verehrung der Dämonenfürsten oder der unparteilichen Naturgottheiten.

Kapitel 2, „Kampagnen im Mwangibecken“, enthält Hinweise und Inspirationshilfen für Spielleiter, die eine ganze Kampagne im Mwangibecken, insbesondere in seinen Dschungeln leiten. Außerdem enthält es detaillierte Informationen über die bekanntesten natürlichen Formationen dieser Region. Neben allgemeinen Informationen und einer Beispielskarte, die dir bei der Erschaffung eines typischen Dschungeldorfes helfen soll, enthält dieses Kapitel weitere Werte, Karten und Informationen über viele der bekanntesten Siedlungen des Beckens, darunter auch die folgenden Orte:

Blutbucht, die berüchtigte, von Ausländern beherrschte Mangrovenstadt an den Gestaden der Fiebersee; Blutbucht ist eine der beliebtesten Anlaufstätten im Becken und der Ort, der sich am festesten im Griff des handelstreibenden Aspis-Konsortiums befindet.

Elokolobha, eine abgelegene Siedlung, die fast ausschließlich von den blutrünstigen Mwangispriggans bewohnt wird.

Jaha, eine Stadt voller längst im Sand verschwundener Gräber, die von irren Astrologen und deren Sklaven aus dem Echsenvolk beherrscht wird.

Kibwe, eine Bastion der Zivilisation und des Handels in den entferntesten Gebieten des Dschungels.

Mzali, eine nationalistisch denkende Tempelstadt, die von einem uralten, mumifizierten Kindgott beherrscht wird.

Nantambu, die Windliedstadt alter Magie und alten Wissens.

Osibu, eine utopische Stadt aus Gold, die nur selten gefunden und noch seltener wieder verlassen wird.

Senghor, eine Hafenstadt, die von den Einheimischen beherrscht wird und ausländische Übergriffe durch Piraterie abwehrt.

Usaro, die legendäre, im Blut schwimmende Dschungelstadt der dämonenverehrenden Affen.

Kapitel 3, „Versunkene Reiche“, behandelt die Ruinen der einstigen Zivilisationen des Mwangibeckens. Es stellt Orte vor, die von der Zeit und dem gnadenlosen Dschungel verschlungen wurden, deren Namen es aber immer noch schaffen, ganze Horden von Abenteurern ins Becken zu locken. Diese hoffen, in den rankenüberwucherten Steintürmen die Schätze und Geheimnisse einer längst in Vergessenheit geratenen Welt zu finden.

Das Bestiarium des Mwangibeckens, das auf Seite 58 beginnt, stellt neue Monster vor, die für Dschungelkampagnen von größter Bedeutung sind, zum Beispiel das furchterregende Flusspferd, Schwärme übelkeitserregender Bremsen und ihre größeren monströsen Verwandten, riesige Mwangibaumhirten, die die tiefsten Wälder hüten und die mit einer grausamen Intelligenz begabten, als Angazhani bekannten Girallons.

Und schließlich enthält dieses Buch eine Reihe ausführlicher Begegnungstabellen, die auf die verschiedenen Zonen des Mwangibeckens zugeschnitten sind, darunter Hügel, Ebenen, Flüsse und Ruinen. Die Tabellen beinhalten nicht nur Kreaturen, sondern auch verschiedene Ereignisse und Gefahren, denen man begegnen kann, während man sich durch die Wildnis des Beckens bewegt.

EINE ANMERKUNG ZU DEN KARTEN

Wie jeder Dschungelforscher weiß, ist eine gute Landkarte ihr Gewicht in Gold wert - oft sogar mehr. Wenn man sich in die legendäre und weitestgehend unkartierte Wildnis des Mwangibeckens aufmachen will, können solche Karten genauso schwer zu finden sein wie ein ehrlicher Händler. In den Hafenstädten entlang der Küste der Fiebersee verkauft jeder den Forschern bereitwillig uralte Karten, die zu märchenumwobenen Städten aus Gold oder Magie führen. Dass die Tinte auf manchen dieser Karten noch nass ist, muss wohl ganz einfach an der Luftfeuchtigkeit liegen.

Dieses Buch enthält daher Landkarten jeder größeren Stadt im Mwangibecken sowie mehrerer versunkener, in Ruinen liegender Siedlungen. Die Karten sind in einem von zwei Formaten dargestellt. Die Hälfte der Stadtkarten ist sehr detailliert und professionell dargestellt und ausschließlich für den Gebrauch durch den Spielleiter gedacht. Daher sind sie auch sorgfältig mit Informationen beschriftet, die bei der Spielleitung von Nutzen sein können. Die andere Hälfte besteht aus Handzeichnungen, die als Unterlage für die Spieler gedacht sind. Diese sind unbeschriftet und dazu geeignet, kopiert oder den Spielern im Spiel gezeigt zu werden, in welchem Fall sie die stilisierten Zeichnungen ortsansässiger Führer, Händler und Krämer darstellen sollen.





DAS LEBEN IM MWANGIBECKEN

Unser Führer erklärte uns, dass die Totems nicht zum Verkauf stünden. Telgen ließ sich davon aber nicht abbringen. „Hast Du überhaupt eine Idee, welchen Preis man damit in Oppara erzielen könnte?“ fragte er mich. Sein Mondgesicht glänzte unter dem lächerlichen Hut, den er trug. Ich erinnerte ihn daran, dass die Dorfbewohner, anders als seine eigenen Leute, vielleicht kein Interesse daran hätten, ihre Urahn für eine Handvoll Glasperlen zu verkaufen. Telgen ließ die Sache auf sich beruhen. Mehrere Kilometer später öffnete er allerdings seine Tasche und zeigte uns drei der flachen, Grimassen schneidenden Schnitzereien. Voller Abscheu ließ uns unser Führer im Stich, woraufhin wir unser Lager aufschlugen.

In dieser Nacht schlief Telgen im Zelt. Als ich am nächsten Morgen die Zeltklappen zurückschlug, waren er und die Statuetten verschwunden. Von dort, wo er gelegen hatte, führte eine Reihe blutiger Fußspuren in den Dschungel. Jede war nur ein paar Zentimeter lang.

—Schem Ervismor, *Augen im Dunkeln: Mein Leben im Becken*

NATÜRLICHE GEFAHREN

Das Mwangibecken umfasst zahlreiche unterschiedliche Landschaftsarten von Gebirgen und Wüsten bis hin zu fruchtbaren Ebenen und Küstenlinien. Doch sind es die Dschungel, die den größten Anreiz auf die Fantasie von Fremdländern ausüben. Forscher aus anderen Regionen Golarions denken oft an menschenfressende Bestien und feindliche, primitive Eingeborene, wenn sie die Dschungel Mwangis durchqueren. Nur wenige denken allerdings daran, dass der Dschungel selbst genauso gefährlich wie seine Einwohner sein kann.

Dschungelstürme

Äquatorialstürme können zwar verheerende Auswirkungen haben, sind dafür aber auch oft vorhersagbar. In vielen Dschungelregionen ereignen sich Regenstürme an jedem Nachmittag und dauern dabei zwischen 20 Minuten und 6 Stunden. In anderen Gegenden brechen heftige Stürme plötzlich aus und hören ebenso schnell wieder auf. Sie verursachen eher Niederschlag als heftige Winde, da das Dschungeldickicht die unter seinem Dach lebenden Kreaturen vor den direkten Auswirkungen des Sturmes schützt. Abgesehen davon, dass Dschungelstürme einen durchnässen und die Stimmung trüben, bringen sie folgende mögliche Gefahren mit sich.

Blitzschläge: Blitzschläge kommen auch während Dschungelstürmen vor, allerdings nicht so häufig wie in den Gewittern der gemäßigten Zonen. Kreaturen werden nur äußerst selten von einem Blitz getroffen; das unglückselige Wesen würde in diesem Fall zwischen 4W8 und 10W8 Punkte Elektrizitätsschaden erleiden. Aufgrund der im Dschungel vorherrschenden Feuchtigkeit verursachen Blitzschläge dort nur selten ein Waldfeuer. In den Ebenen ist es allerdings durchaus möglich, dass ein Blitz in ein ausgedörrtes Feld einschlägt und damit ein Wildfeuer auslöst (siehe dazu Seite 426 im *Pathfinder Grundregelwerk*).

Überflutung: Die Gefahren von Überflutungen werden auf Seite 12 beschrieben.

Umgestürzte Bäume: Die einheimische Flora, insbesondere die großen Bäume, die das Dschungeldach bilden, sind prinzipiell an die jahreszeitlichen Stürme angepasst und stürzen nur selten aufgrund des Regens um. Besonders starke Stürme können allerdings gelegentlich den Erdboden abtragen und einen Baum mit genug Kraft treffen, um ihn umstürzen zu lassen. Das kann möglicherweise sogar eine Kettenreaktion auslösen. Jedes Wesen, das sich im Aufprallbereich eines umstürzenden Baumes befindet, muss einen Reflexwurf (SG 14) ablegen und erleidet bei einem Misserfolg 3W6 Schadenspunkte.

Umgestürzte Bäume können Wege blockieren. Meist können die Reisenden jedoch einfach über die Bäume hinweg klettern, die einen Durchmesser zwischen 1,50 m und 6 m haben. Umgestürzte Bäume können allerdings die Reise auf einem Fluss blockieren und die Reisenden dazu nötigen, ihre Boote zu verlassen oder diese aus dem Fluss zu ziehen und sie um das Hindernis herum zu transportieren.

Gefährliche Pflanzen

Der Dschungel ist ein gefährlicher, feindseliger Lebensraum. In den fruchtbaren Dschungeln des Mwangibeckens gibt es lebensnotwendige Ressourcen im Überfluss, die jedoch heftig umkämpft sind. Während die Pflanzen miteinander um das Sonnenlicht ringen, kämpfen die Tiere um ihr Territorium und um ihre Nahrung. In den Dschungelwäldern gibt es eine hohe Artenvielfalt. Sowohl die Flora als auch die Fauna nutzen daher alle möglichen seltsamen, von der Evolution hervorgebrachten Merkmale, um sich selbst einen Vorteil zu verschaffen und gegen Räuber zu verteidigen. Die Bewohner des Dschungels sind nicht aus Bösartigkeit gefährlich,

sondern weil es für sie überlebenswichtig ist. Das ist für die Abenteurer, die auf die Dschungelbewohner stoßen, natürlich nur ein kleiner Trost.

Dieses Buch enthält ab Seite 62 mehrere Tabellen für Zufallsbegegnungen im Mwangibecken und ergänzt damit die große Tabelle für Dschungelbegegnungen im *Pathfinder Monsterhandbuch*. Die Kreaturen, die in diesen Tabellen aufgeführt werden, stellen aggressivere Gefahren dar, die auf die Jagd gehen oder ihr Territorium gegen Eindringlinge verteidigen. Im Folgenden werden ein paar geringere, eher stationäre Dschungelgefahren vorgestellt, die das Reisen im Dschungel schwierig gestalten können.

Affenbaum: Affenbäume stellen eine einzigartige Dschungelgefahr dar. Aus dem Stamm dieser Bäume, die eine rissige Rinde aufweisen, zweigen dicke, krumme Äste ab. Sie besitzen kein Blattwerk, nur kleinere Äste, die sich gegen den Himmel recken. Die stabile Erscheinung dieser Bäume und ihre gewundenen Äste lassen sie als ideale Kletterbäume erscheinen. Ihre faserige Rinde hingegen ist der ideale Zunder. Diese Rinde ist an sich ungefährlich, enthält aber hochkonzentrierte Öle, die in die Haut jedes Wesens eindringen, dass den Baum berührt. Diese Öle erzeugen bei Hautkontakt einen unglaublich scharfen, stechenden Geruch.

Jeder Charakter, der einen Affenbaum berührt, stinkt den ganzen nächsten Tag lang noch nach diesem Geruch. Die Öle reagieren mit jeder Art von Haut (auch mit Leder, weswegen Lederhandschuhe diesen Gestank ebenfalls annehmen). Der Charakter kann sich von dem Gestank befreien, indem er sich mit Wasser und Seife gründlich wäscht, wodurch der Gestank sich abschwächt und den Geruchssinn anderer nicht mehr belästigt. Wenn der Charakter sich nicht wäscht, erhalten alle Kreaturen, die ihn verfolgen (und deren Verbündeten) einen Situationsbonus von +4 auf ihre Fertigkeitwürfe für Überlebenskunst.

Darüber hinaus haben viele Raubtiere gelernt, dass der Gestank des Affenbaums ein Zeichen für die Anwesenheit nackten (und unerfahrenen) Fleisches irgendwo in der Nähe ist. Ungeschützter Kontakt mit einem Affenbaum erhöht daher das Risiko einer Zufallsbegegnung deutlich, da manche Raubtiere den stechenden Geruch über eine Entfernung von 20 km wahrnehmen können und sich daraufhin vielleicht auf ihn zubewegen werden.

Büffelhorn-Akazie (HG 1): Die Büffelhorn-Akazie ist eine dornige Monstrosität, die in vielen Dschungeln des Mwangibeckens recht häufig auftritt. Ihre langen, hohlen Nadeln stehen dicht an dicht und versperren Dschungelpfade überall dort, wo mehrere Bäume nahe zueinanderstehend wachsen. Bedrohlicher als ihre Stacheln sind allerdings die Ameisen, die in den Hohldornen leben. Diese winzigen Ameisen ernähren sich von den Ausscheidungen der Akazie und kämpfen bis zum Tod, um ihr Heim zu verteidigen. Unvorsichtige Kreaturen, die gegen eine dieser Pflanzen geraten und denen ein Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 18) misslingt, werden sofort von einem Schwarm winziger, stechender Insekten angegriffen. Dieser Schwarm hat dieselben Werte wie ein Spinnenschwarm (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 244).

Ellimstrauch: Ellimsträucher gleichen ganz gewöhnlichen, dicken, blättrigen Büschen, die nahe am Boden wachsen. Vorkommen dieser Büsche teilen sich häufig und bilden so neue Vorkommen. Ein zusammenhängender Busch kann bis zu 30 m Bodenfläche bedecken. Ellimsträucher haben eine poröse Rinde und ebenso poröse Blätter. Während der häufigen Regenstürme, die typischerweise am späten Nachmittag beginnen und bis gegen Mitternacht andauern, saugen diese das Wasser auf. Wenn die Sonne am darauffolgenden Tag aufgeht, beginnt das in den Ellimsträuchern gefangene Wasser zu verdunsten, wodurch ein dicker, stickiger Nebel entsteht.

Dieser Nebel behindert die Sicht in der direkten Umgebung der Sträucher. Reisende, denen die Ellimsträucher unbekannt

sind, werden ihr Lager vielleicht in einem scheinbar freien Gebiet aufschlagen, um beim Erwachen festzustellen, dass ihr Lagerplatz von dichtem, feuchtem Nebel bedeckt ist. Dieser sichtbehindernde Nebel erstreckt sich über eine Fläche, die etwa 6 m über den Rand des Ellimstrauchs hinausreicht.

Ellimsträucher sind für sich genommen nicht gefährlich, werden aber von Monstern, Räubern und anderen vorkommenden Gefahren gerne genutzt, um sich leicht an die Beute anschleichen zu können. Bestien, die nicht auf ihre Sehkraft als Hauptsinn angewiesen sind, fühlen sich in dem Nebel besonders wohl und errichten ihre Bauten daher gerne in der Nähe von Ellimsträuchern. Diese dienen ihnen sowohl als natürliche Verteidigungsmöglichkeit als auch als perfekter Platz für einen Hinterhalt.

Die Blätter des Ellimstrauchs können in Notfällen als provisorische Verbände verwendet werden, da sie etwa halb so viel Blut wie Stoffverbände absorbieren können. Fährtsensucher führen ausgepresste Ellimblätter gerne als Schwamm mit sich. Werden Ellimblätter in Schuhabsätzen oder unter Hüte gelegt, absorbieren sie den Schweiß und kühlen damit den Reisenden.

Goraobaum: Goraobäume werden von Ausländern oft auch „Greifbäume“ genannt. Es handelt sich dabei zwar nicht um intelligente Bäume, dennoch können sie für den unvorsichtigen Reisenden eine Gefahr darstellen. Goraobäume besitzen mehrere, etwa 5 cm durchmessende Baumstämme, die alle eng aneinander wachsen. Aus diesen Stämmen sprießen noch dünnere kurze Äste wie die Stacheln aus einer Distel. Ein Goraobaum alleine stellt keine Bedrohung dar, allerdings bedecken Goraobäume gerne große Dschungelflächen und werden damit zur Gefahr für jeden, der ein von ihnen bewachsenes Gebiet betritt.

Am Rand eines Goraobaumfelds stehen die Bäume noch weit auseinander, wohingegen sie sich im Zentrum näher beieinander befinden. Ein Charakter kann einen Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst gegen SG 15 ablegen, um so zu bemerken, dass die Bäume immer häufiger auftreten. Sobald ein Reisender in den Umkreis des Standorts des Goraobaums eindringt, wird seine Bewegung behindert. Der Standort von Goraobäumen gilt als schwieriges Gelände. Die aus den Stämmen austretenden Zweige verfangen sich in der Kleidung, den Gepäckgurten und der Haut. Die Zweige sind gegen das Zentrum des Baumstandes gerichtet, was es leichter macht, in das Feld einzudringen als wieder herauszutreten. Dadurch wird es für den Charakter schwierig, sich aus den Goraobäumen wieder zu befreien. Wenn einer Kreatur der Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst misslingt, bemerkt sie erst dann, dass sie ein Goraobaumfeld betreten hat und ihre Bewegung durch das schwierige Gelände behindert wird, wenn sie bereits 2W6 Felder weit in das Feld eingedrungen ist.

Ganz ähnlich wie bei Ellimsträuchern liegt auch bei Goraobäumen die Gefahr vor allem darin, dass Raubtiere gerne in ihrer Nähe jagen, weil sie hoffen, eine verängstigte, in ihren Zweigen gefangene Kreatur zu finden. Lebewesen, die in Goraobaumfeldern gefangen sind, schlagen meist um sich und zerbrechen die Zweige der Bäume, um sich so zu befreien. Für Pirschjäger, die sich in der Nähe befinden, ist das gleichbedeutend mit dem Läuten einer Glocke zum Abendmahl.

Rankenviper (HG 1): Hierbei handelt es sich zwar um ein Tier und keine Pflanze, allerdings macht das besondere Jagdverhalten der Rankenviper sie eher zu einer Umgebungsgefahr als zu einem wandernden Monster. Die Rankenviper ist eine grünesprenkelte Schlange mit einem blattförmigen Kopf und einem Schuppenmuster, das schattigen Blättern ähnelt. Sie wendet eine ganz einfache, aber

effektive Jagdtaktik an: Sie schlängelt sich um einen Ast, lässt ihren Kopf zwischen die Ranken nahe am Boden herunterhängen und wartet darauf, dass ihre Beute ins Angriffsreichweite kommt. Dabei greift sie jede höchstens mittelgroße Kreaturen an, die in ihre Reichweite kommen, und das von ihr besetzte oder ein angrenzendes Feld betreten.

Die Rankenviper verfügt über dieselben Spielwerte wie die Giftschlange (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 229), mit folgender Ausnahme: wenn sie sich zwischen Dschungelranken versteckt, erhält sie einen Volksbonusmodifikator auf ihre Fertigkeitwürfe für Heimlichkeit von +12. Auch ist es nicht ungewöhnlich, dass bestimmte Arten von Rankenvipern größere und tödlichere Exemplare hervorbringen (wozu man die Schablonen Riesenhafte Kreatur und/oder Verbesserte Kreatur verwenden kann, die im *Pathfinder Monsterhandbuch* auf Seite 295 zu finden sind).

Spinnenranke (HG 3): Die Spinnenranke ist eine entfernte Verwandte der Mörderranke (die in Dschungeln ebenfalls häufig vorkommt). Während die zuletzt Genannte ihre Beute langsam verfolgt, falls diese zu entkommen versucht, ist die Spinnenranke fest im Boden verwurzelt. Sie gleicht einer dicken, von Bäumen herabhängenden oder sich an den Boden schmiegenden Ranke mit regelmäßigen Stacheln, Haken und Auswüchsen. Spürt sie eine Berührung ihrer Blätter, sticht sie mit ihren Stacheln zu. Diese injizieren ein lähmendes Gift, welches damit beginnt, das Gewebe aufzulösen. Dann schlingt sich die Spinnenranke langsam um das gelähmte Opfer, wobei sie in jeder Runde neue Gift Dosen in dieses spritzt und kleine Wurzelfasern in das Fleisch senkt, um damit die Nährstoffe aufzunehmen, die das Gift herausgelöst hat. Um ein Wesen, das in den Schlingen der Ranke gefangen ist, zu befreien, müssen der Ranke 10 Schadenspunkte zugefügt werden. Während die typische Spinnenranke eine Gefahr mit HG 3 darstellt, können ältere Pflanzen mehr Trefferpunkte besitzen und über ein wirksameres Gift verfügen (wodurch es einfach wird, den HG nach oben anzupassen). Kreaturen können die Spinnenranke in den sie umgebenden Ranken mit einem Wahrnehmungswurf gegen SG 15 entdecken. Sollten sie jedoch nicht mit der Pflanze vertraut sein oder misslingt ihnen ein Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst gegen SG 18, erkennen sie stattdessen nur eine dornige Stachelranke.

GIFT DER SPINNENRANKE

Art Gift, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15

Frequenz 1/Runde für 6 Runden

Erster Effekt Lähmung; **Zweiter Effekt** 1W2 KO-Schaden; **Heilung** 2 aufeinander folgende Rettungswürfe

GIFTIGE NAHRUNG

Eine der häufiger vorkommenden und recht effektiven Verteidigungsmaßnahmen gegen die Gefahr als Beute zu enden, ist es selbst eine Gefahr als Nahrung darzustellen. Es scheint so, als könne alles, vom harmlosen Blatt über den bunt gefärbten Frosch bis hin zur Gift ausscheidenden Stechranke, dem Unvorsichtigen Schaden zufügen.

Wenn ein Spieler mutig oder dumm genug ist, eine ihm unbekannte Dschungelpflanze oder ein Dschungeltier zu

Effekte giftiger Nahrung

Wurfergebnis	SG Zähigkeit	Inkubationszeit	Frequenz	Effekt	Heilung
1-50	—	—	—	kein Effekt	—
50-75	15	5 min.	1/10 min.	Übelkeit	1 Rettungswurf
76-85	12	10 min.	1/min. für 3 min.	1W6 TP	2 Rettungswürfe
86-90	14	1 min.	1/min. für 4 min.	1ST, 1GE	1 Rettungswurf
91-96	15	10 min.	1/Tag	1W2 ST, 1W3 KO	1 Rettungswurf
97-100	17	—	1/Runde für 7 Runden	1W3 KO	2 Rettungswürfe



verzehren, oder wenn er durch wohlmeinende oder übelgesinnte Einheimische dazu verführt wird, kannst du auf der folgenden Tabelle würfeln, um zu bestimmen, ob das zu sich genommene giftig ist oder nicht. Die auf der linken Seite angegebenen Effekte können echtes Gift, aber auch Umstände darstellen, an die die Reisenden sich noch nicht richtig angepasst haben.

Mit einem erfolgreichen Wissenswurf (Natur; SG 15) oder einem Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst kann ein Charakter anhand des Geruchs, der Farbe und anderer Merkmale feststellen, ob eine mögliche Nahrungsquelle vergiftet sein könnte. Ein erfolgreicher Wurf gegen SG 20 genügt meistens, um die Stärke der Wirkung des Gifts vorherzusagen. Auch kann ein Charakter mit alchemistischen Kenntnissen, der Zugang zu den benötigten Reagenzien verfügt, die Wirksamkeit des Gifts mit einem Fertigkeitswurf auf Handwerk (Alchemie) aufrechterhalten (SG = 5 + SG des Giftes).

Abgesehen von den Giften, die über den Nahrungstrakt in den Körper gelangen, gibt es im Dschungel auch eine Reihe von Kontaktgiften. Am bekanntesten sind die im Dschungel lebenden Giftfrösche (siehe *Pathfinder Monsterhandbuch*, S. 118). Zum Glück für Abenteurergruppen sind die meisten Pflanzen und Tiere, die schon bei Berührung giftig sind, sehr bunt gefärbt und leicht auszumachen (mit einem Fertigkeitswurf auf Wissen (Natur) oder Überlebenskunst gegen SG 12 kann man sie als giftig erkennen). Benutze auf der oben aufgeführten Tabelle für giftige Nahrungsmittel die Zeilen 86-90 oder 91-96, um die Stärke der Vergiftung zu bestimmen, falls ein Charakter eines dieser vielfarbigem Objekte berührt.

INFEKTIONS- UND ANDERE KRANKHEITEN

Die unwissenden Fremdländer stellen sich oft vor, dass die Wildnis und die relative Armut im Mwangibecken dieses zu einem grundsätzlich unhygienischen Ort macht. Die Einwohner hingegen wissen, dass gerade hier Sauberkeit ganz besonders wichtig ist, wichtiger als in vielleicht jeder anderen Umgebung, die eine Person aufsuchen könnte. Dieser kulturelle Wert ist in der überraschenden Sauberkeit der Kleidung und der Behausungen, selbst der ärmsten Einwohner der Region, offenkundig und hat einen ungeheuer praktischen Ursprung.

Jeder Charakter, der eine längere Zeit im tiefen Dschungel verbringt, gerät irgendwann in Kontakt mit aggressiven Parasiten, Krankheiten und Pilzen. Die Umweltbedingungen im Mwangibecken machen es zu einer perfekten Brutstätte einer enormen Anzahl von Krankheiten. Die Region ist feucht, sehr warm und prallgefüllt mit Wesen, die als Wirt für uneinladene Gäste dienen können.

Alle Krankheiten, die im *Pathfinder Grundregelwerk* genannt werden, treten auch im Mwangibecken auf. Dazu kommen noch die im Folgenden aufgeführten Krankheiten. Für jeden Charakter, der in den Dschungeln des Mwangibeckens Schaden erleidet, und der nicht innerhalb von 24 Stunden magische Heilung erfährt, besteht ein Risiko von 5%, dass er sich mit einer der folgenden Krankheiten ansteckt (die aufgelisteten Krankheiten, die nicht weiter beschrieben werden, können im *Pathfinder Grundregelwerk* nachgelesen werden). Zusätzlich dazu möchten manche Spielleiter vielleicht mit Prozentwürfeln die Chance für Pilzinfektionen wie die Stiefelsuppe oder die Rottropfen bestimmen, auch wenn die Charaktere nichts getan haben, um sich speziell mit diesen Gebrechen zu infizieren. Die mikroskopisch kleinen Sporen, die diese Krankheiten verursachen, schweben nämlich oft frei in der Dschungelluft.

Dschungelkrankheiten

W%	Risiko	W%	Risiko
1-7	Dysenterie	41-47	Schmutzfieber
8-10	Stiefelsuppe	48-53	Schlafkrankheit
11-12	Pulsierende Pilze	54-60	Malaria
13-14	Grünschleier	61-65	Trübe Sieche
15-16	Rottropfen	66-70	Schüttelkrämpfe
17-18	Fieberwahn	71-75	Gehirnwürmer
19-23	Knochenbrecherfieber	76-80	Lepra
24-25	Feuerbauch	81-85	Rote Qual
26-30	Beulenpest	86-90	Hirnbrand
31-35	Schleimiges Verderben	91-95	Teufelszuckungen
36-40	Grünschuppen	96-100	Dämonenfieber

Feuerbauch

Diese Krankheit ist zwar weniger gefährlich als echte Dysenterie, ist aber immerhin ziemlich hartnäckig und dadurch gekennzeichnet, dass man gelegentlich brennende Galle erbricht.

FEUERBAUCH

Art Krankheit, Einatmen oder Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 17

Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Ziel ist schwankend; **Heilung** 3 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Grünschleier

Dieser Schimmelpilz wächst zunächst meist in den Falten der Augenlider. Im Lauf des nächsten Tags breitet er sich über die Augenlider aus und beginnt auch auf dem Augapfel zu wachsen. Wenn er nicht behandelt wird, kann er beim befallenen Charakter permanente Blindheit verursachen.

GRÜNSCHLEIER

Art Pilzkrankung, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 13

Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt Wahrnehmungswürfe erhalten einen Malus von -4; **wenn** dem Opfer 3 Rettungswürfe misslingen, erblindet es permanent; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Grünschuppen

Diese schreckliche Krankheit lässt Hautpartien erhärten und aufbrechen. Aus den Öffnungen kommt grünlicher Eiter. Schließlich bedecken sie den ganzen Körper mit einem übelriechenden, schuppenartigen Muster. Die Krankheit wird am häufigsten durch Verwundungen und andere Arten des direkten Blutkontakts übertragen. Einige im Dschungel heimische Aasfresser, insbesondere Vögel, sind dafür bekannt, die Krankheitserreger in sich zu tragen, ohne selbst darunter zu leiden.

GRÜNSCHUPPEN

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 15

Inkubationszeit 1W6 Tage; **Frequenz** 1/Woche

Effekt 1W2 CH-Schaden und 1W2 GE-Schaden; **dem** Ziel muss ein zweiter Zähigkeitswurf gelingen, oder es erhält stattdessen 1 Punkt CH-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Hirnwürmer

Diese dünnen Würmer sind für das Auge nahezu unsichtbar. In der Masse sind sie aber in der Lage, selbst die stärksten Tiere niederzuringen. Die winzigen Parasiten dringen durch Körperkontakt (insbesondere durch offene Wunden) mit einem befallenen Gastwirt oder Leichnam in den Körper eines neuen Opfers ein. Von dort aus wandern sie schnell in das Gehirn, wo sie sich zu vermehren beginnen. Der Befall mit Gehirnwürmern macht sich dadurch bemerkbar, dass die Sinne und die Intelligenz des Opfers nachlassen. Außerdem kommt es zu unvorhersehbaren, irrationalen Wutausbrüchen gegen andere Kreaturen, während der die Würmer sich über die im Kampf erlittenen Verwundungen auf andere Wirte ausbreiten versuchen. Wenn man das Gehirn eines Erkrankten im Spätstadium untersucht, entdeckt man einen lebenden Teppich aus tausenden der winzigen Parasiten.

HIRNWÜRMER

Art Krankheit (Parasiten), Kontakt oder Verwundung;
Rettungswurf Zähigkeit, SG 14
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag

Effekt 1W3 GE-Schaden und 1W3 IN-Schaden; **Wenn** das Ziel im Kampf Schaden nimmt, muss es einen zweiten Zähigkeitswurf bestehen oder ist für die restliche Dauer der Begegnung verwirrt; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Knochenbrecherfieber (Denguefieber)

Der Name dieser von Moskitos übertragenen Krankheit rührt von dem schrecklichen Gefühl her, das der Kranke erleidet, als ob seine Knochen von innen zu Mehlzermahlen würden. Im weiteren Verlauf führt die Krankheit zu schweren Kopfschmerzen, hohem Fieber und einem für sie kennzeichnenden Ausbruch roter Punkte auf der Brust und den unteren Gliedmaßen.

KNOCHENBRECHERFIEBER (DENGUEFIEBER)

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 12
Inkubationszeit 1 Woche; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Malaria (Dschungelfieber)

Malaria ist der klassische Albtraum des Reisenden. Die Krankheit wird durch Moskitobisse übertragen und führt zu Fieber, Erbrechen, Schüttelfrost und Zuckungen. Besonders bei Kindern kann sie des Öfteren auch zu schweren Gehirnschäden führen.

MALARIA (DSCHUNGELFIEBER)

Art Krankheit, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Inkubationszeit 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W3 ST-Schaden und 1W3 KO-Schaden; **das Opfer** ist erschöpft; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Pulsierende Pusteln

Hat ein Charakter eine Wunde (oder auch nur einen kleinen Kratzer) erlitten, und bleibt diese eine Zeitlang unbehandelt, können in der Wunde kleine, blau-weiße Sporen zu sprießen beginnen. Diese wachsen schnell zu phosphoreszierenden, kuppelförmigen Beulen heran, die im Einklang mit dem Herzschlag des Trägers pulsieren. Zunächst ist der einzige Effekt dieses Wachstums, dass dadurch die natürliche Heilung der Wunde verhindert wird. Wenn die Krankheit aber für länger als einen Tag unbehandelt bleibt, dringen die Sporen tiefer in den Körper vor und beginnen die Geschicklichkeit des Charakters zu beeinträchtigen. Aufgrund der Schönheit des Pilzes wird er von manchen Dschungelstämmen auf den gefesselten Körpern ihrer Gefangenen kultiviert.

PULSIERENDE PUSTELN

Art Pilzkrankung, Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 GE-Schaden; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Rottropfen

Das erste Anzeichen dafür, dass ein Charakter die Rottropfen hat, ist eine Entzündung der Nagelhaut und der Hände. Wenn die Krankheit nicht behandelt wird, beginnen die Nagelhäute zu bluten; die Hände schwellen an, bis die Nägel sich schwarz verfärben und komplett abfallen. Im weiteren Verlauf werden die Hände vollständig von eiternden, faulenden Geschwüren bedeckt. Die Infektion breitet sich über die Arme bis zur Brust aus und tötet schließlich das Opfer. Glücklicherweise greift der Pilz meist nur eine Hand an, was eine Amputation zu einer effektiven Heilmöglichkeit macht



ROTTROPFEN

Art Pilzerkrankung, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 18
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 GE-Schaden und 1W2 CH-Schaden; **Heilung** 2
 aufeinanderfolgende Rettungswürfe oder eine Amputation
 der befallenen Hand.

Ruhr (Dysenterie)

Bei Dysenterie handelt es sich um eine weitgefaste Familie von Darmerkrankungen, die von Bakterien, Viren oder auch parasitär lebenden Würmern verursacht werden können. Sie ist gekennzeichnet durch explosiven, manchmal sogar blutigen Durchfall, der zur Austrocknung des Körpers und manchmal auch zum Tod führt.

RUHR

Art Krankheit (Parasiten), Kontakt oder Verwundung;
Rettungswurf Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1W3 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W6 nichttödlicher Schaden; **das Ziel** ist erschöpft und wankend; **Heilung** 2 aufeinanderfolgende Rettungswürfe

Schlafkrankheit

Diese parasitäre Erkrankung tritt überall in den Flutländern und im Mwangibecken auf. Sie wird von Fluginsekten übertragen, die winzige Parasiten in den Blutkreislauf des Opfers injizieren und auf diese Weise Fieber, Kopfschmerzen, Gelenkschmerzen, Schwellungen der Hautdrüsen im Rücken- und Nackenbereich und natürlich die Müdigkeit verursachen, die der Krankheit ihren Namen gibt. Die Erkrankung breitet sich langsam auf das Gehirn aus und verursacht so Verwirrungszustände und verschlechtert die Motorik. Zudem fällt es dem Erkrankten schwer die Zeit einzuschätzen und er leidet unter Schlaflosigkeit. Die beste Heilmöglichkeit besteht darin, den Patienten mit dem Gift Arsen (siehe *Pathfinder Grundregelwerk*, S. 560) zu behandeln. Sollte der Patient dies überleben, so besteht eine kumulative Chance von 30%, dass die Krankheit sofort geheilt ist.

SCHLAFKRANKHEIT

Art Krankheit (Parasiten), Verwundung; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 14
Inkubationszeit 1W2 Tage; **Frequenz** 1/Tag
Effekt 1W4 WE-Schaden, der Erkrankte ist erschöpft; **Heilung** 2
 aufeinanderfolgende Rettungswürfe oder Arsen (siehe Text)

Stiefelsuppe

Diese Infektionskrankheit wurde nach ihrem schlussendlichen Ausgang benannt, den sie nimmt, wenn sie über längere Zeit unbehandelt bleibt. Im Laufe eines Tages wächst ein flaumiger, rötlichbrauner Pilz zunächst zwischen den Zehen, dann von dort aus bis zum Fußansatz. Wenn er nicht binnen 24 Stunden entfernt wird, verringert sich die Bewegungsrate des infizierten Charakters um 1,50 m pro Tag, an dem die Krankheit sich weiter ausbreitet. Erst zu diesem Zeitpunkt empfindet der Erkrankte Schmerzen, da der Pilz nun das lebende Gewebe und die Nerven angreift, was schließlich zur Lähmung führt.

STIEFELSUPPE

Art Pilzerkrankung, Kontakt; **Rettungswurf** Zähigkeit, SG 16
Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag
Effekt Bewegungsrate wird um 1,50 m reduziert, dazu 1W3 GE-Schaden; **Kreaturen**, deren Bewegungsrate auf 0 reduziert wird, sind permanent gelähmt; **Heilung** 2

aufeinanderfolgende Rettungswürfe, oder das vollständige Enthäuten oder Verbrennen der befallenen Zone (verursacht 1W8 Schadenspunkte)

Insektenschwärme (HG 2)

Auch erfahrene Abenteurer zucken bei der Erwähnung von Schwärmen manchmal noch zusammen. Und im feuchten Herzen des Dschungels existieren viele, tödliche Schwärme. Die Spielwerte vieler dieser Schwärme stehen im *Pathfinder Monsterhandbuch* (Spinnen, Tausendfüßler und andere) oder im hinteren Teil dieses Buchs (Bremsenschwarm, Seite 59). Auch ganz gewöhnliche Insekten können unter geeigneten Umständen irritierende (wenn auch nichttödliche) Schwärme bilden. Einige Fährtenleser behaupten, sie könnten die Bedingungen vorhersagen, unter denen sich Insektenschwärme bilden. Der eine mag darauf bestehen, dass die Luftdruckveränderungen vor einem Sturm die Schwarmbildung auslösen, ein anderer wiederum macht Änderungen in der aktuellen Windrichtung dafür verantwortlich. Die möglichen Gründe sind so zahlreich wie die Personen, die sie anführen, und sofern eine dieser Überlieferungen dafür eine definitive Antwort kennt, muss diese jedenfalls erst noch zum Allgemeinwissen werden.

Besonders große Schwärme können ganze Landstriche verheeren. Die häufigste Art von Schwärmen, auf die der Dschungelreisende treffen kann, sind jedoch kleine, örtlich begrenzte Schwärme. Dabei handelt es sich oft um Wolken aus kleinen, nichtbeißenden Mücken, die nahe um den Menschen herumschwirren, um sich an seinem Schweiß zu laben, wobei sie unangenehmerweise über die Augäpfel und in die Nasenlöcher der Opfer hinein kriechen. Diese Wolken behindern die Sicht, irritieren das Opfer und können sogar Krankheiten übertragen. Charaktere, die nach solchen Dingen Ausschau halten, können mit einem Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 25) einen Insektenschwarm rechtzeitig bemerken, sodass sie ihm durch eine Kursänderung ausweichen können.

Schwarmeffekte: Lebewesen, die sich bewegen, ziehen damit die Aufmerksamkeit von Insektenschwärmen auf sich. Das gilt umso mehr, wenn die Kreaturen stark riechen oder schwitzen. Abenteurergruppen, die in einen solchen Schwarm hineinstolpern, werden von den Insekten 3W6 Runden lang belästigt, sofern der Schwarm sich nicht schon vorher auflöst. Schwärme lösen sich unter den folgenden Bedingungen auf: bei einem *Windstoß* oder einem ähnlichen, natürlichen oder magischen Effekt; bei einem Feuer, dass mindestens die Hälfte der vom Schwarm eingenommenen Fläche betrifft (dazu zählen auch Fackeln, sofern für jedes vom Schwarm besetzte Feld eine Fackel vorhanden ist); wenn alle Gruppenmitglieder 3 aufeinanderfolgende Runden lang unter Wasser tauchen; der Zauber *Ungeziefer zurücktreiben*, sofern er auf alle Mitglieder der Gruppe 3 aufeinanderfolgende Runden lang wirkt.

Die meisten Schwärme besetzen einen Würfel mit einer Seitenlänge von 3 m, allerdings gibt es auch Berichte über größere Schwärme. Ein Schwarm hat eine Bewegungsrate von bis zu 12 m pro Runde, kann sich durch jeden Raum zwängen, der mindestens 1,50 m breit ist und kann sich auf Felder bewegen, die bereits von anderen Kreaturen, selbst von anderen Schwärmen, besetzt werden.

Jedes Lebewesen, das seinen Zug in einem Feld beginnt, der von einem Schwarm besetzt wird, muss einen Zähigkeitswurf (SG 13) bestehen, um nicht für 1 Runde lang zu kränkeln. Darüber hinaus besteht eine Chance von 25%, dass der Schwarm eine ansteckende Krankheit besitzt. Besitzt der Schwarm eine Krankheit, gilt das Opfer, welches den Zähigkeitswurf nicht geschafft hat, als kränkelnd (nicht nur für 1 Runde). Außerdem muss ihm ein weiterer Zähigkeitswurf gelingen, oder es steckt sich mit einer der Krankheiten an, die

ab Seite 7 aufgeführt werden (der SG des Rettungswurfs hängt von der jeweiligen Krankheit ab).

Schwärme behindern die Sicht. Jede Kreatur in einem Schwarm gilt als geblendet, solange sie darin verweilt und erhält Tarnung (Fehlschlagchance 20 %). In einem Schwarm zu zaubern oder sich auf einen Zauber zu konzentrieren, wenn man sich in einem von einem Schwarm besetzten Gebiet aufhält, erfordert einen Zauberstufenwurf (SG 10 + Grad des Zaubers). Des Weiteren muss man einen Willenswurf (SG 15) bestehen, um Fertigkeiten einsetzen zu können, für die Geduld und Konzentration erforderlich sind.

Arten von Schwärmen: Einfache irritierende Schwärme bestehen aus Stechmücken, Kriebelmücken oder Moskitos. Flugunfähige Schwärme wie solche, die aus Ameisen, Spinnen oder Maden bestehen, benutzen ebenfalls die hier genannten Regeln, besetzen aber eher ein Feld als einen Würfel. Daher behindern sie auch nicht die Sicht und bieten keine Tarnung. Diese Schwärme sollten nicht mit den tödlichen Schwärmen verwechselt werden, die aus Monstern wie Wespen, Spinnen oder anderen gefährlichen Insekten bestehen und den normalen Monsterregeln für Schwärme gehorchen, die im *Pathfinder Monsterhandbuch* aufgeführt werden.

Heilmittel: Ein Charakter kann gewisse Vorkehrungen gegen die Effekte nichttödlicher Insektenschwärme treffen. Mit einer Vollen Aktion kann man alle freien Körperstellen bedecken (indem man beispielsweise Handschuhe anzieht, einen Schal um sein Gesicht wickelt usw.) und erhält dafür einen Situationsbonus von +4 auf alle Rettungswürfe gegen Krankheiten und dem Zustand Kränkeln. In den größeren Städten können Reisende unterschiedliche Salben für den äußerst günstigen Preis von 10 GM pro Dosis kaufen, die aus bitterschmeckenden, nichtmagischen Dschungelkräutern hergestellt werden (viele davon stellen sich allerdings als unwirksam oder als Scheinmedikament heraus). Benutzt der Reisende eine wirksame Dosis dieser Salbe, hält sie alle nicht-tödlichen Schwärme für mindestens 1 Stunde davon ab, sich näher als 1,50 m an ihn heranzubewegen, sodass alle mit dieser Annäherung verbundenen Nachteile für diesen Charakter entfallen.

Treibsand (HG 3)

Treibsand ist Sand oder lockere Erde, die mit Wasser übersättigt ist. Dadurch sinken Lebewesen in diese Mischung genauso leicht wie in Salzwasser ein, müssen dann aber gegen das erdrückende Gewicht des Sandes ankämpfen, als ob sie lebendig begraben worden wären. Die Hauptgefahren des Treibsands liegen also darin, in ihm gefangen und zur Bewegungsunfähigkeit verdammt zu sein oder sogar mit dem Kopf darin unterzutauchen und zu ersticken. Auch die in die Falle gegangenen Individuen, denen es gelingt teilweise außerhalb des Treibsandes zu bleiben, sehen sich der Gefahr ausgesetzt, wie auf dem Präsentierteller leichte Beute für die anderen Dschungelbewohner zu sein.

Im Mwangibecken tritt Treibsand vor allem an den Uferbänken der Flüsse und dem Ufer des Ocotasees auf. Er kann allerdings auch in der Nähe von Quellen, in Gebieten, in denen Wasser in den Boden versickert, und nach einem schweren Unwetter auch an anderen Orten vorkommen. Damit sich Treibsand bildet, bedarf es lediglich eines Übermaßes an Wasser und Sands oder lockerer Erde, und beides ist im Dschungel reichlich vorhanden. Das Wasser muss in einer größeren Menge in den Sand oder die Erde gedrückt werden, als dieser normalerweise aufnehmen könnte. Übersättigung kann durch einen schnell fließenden Fluss, die Wasserbewegungen in einem See oder durch Wasser, das aus einer unterirdischen Quelle fließt, verursacht werden. Sie kann aber auch künstlich durch den Effekt des Zaubers *Wasser kontrollieren* erzeugt werden.

Ein Fertigkeitswurf auf Überlebenskunst (SG 15) weist einen Charakter darauf hin, dass etwas mit dem Flecken nicht in Ordnung ist, der den Treibsand enthält, allerdings muss der Charakter aktiv nach gefährlichem Untergrund Ausschau halten. Das ist deswegen besonders schwierig, weil der Erdboden zunächst fest erscheint. Nach ein paar Schritten beginnt er jedoch nachzugeben, da die Oberflächenvibrationen die Struktur des Sandes aufbrechen, was die verdichtete Oberfläche ihre Stabilität verlieren lässt. Es kann daher sein, dass mehrere Gruppenmitglieder bereits die Sandoberfläche betreten haben, bevor sie nachgibt, wodurch mehr Personen in diese Falle tappen. Rennende oder einen Ansturm durchführende Charaktere haben keine Chance, den Treibsand zu entdecken, bevor sie ihm zum Opfer fallen.

Wenn eine Kreatur in den Treibsand geraten ist, verspürt sie den natürlichen Trieb, sich daraus zu befreien. Allerdings hat jede diesbezügliche Anstrengung den gegenteiligen Effekt. Bewegt sie irgendeinen untergegangenen Körperteil, lässt das den darunter liegenden Sand in Bewegung geraten, wodurch sie noch tiefer in den Morast hineingesaugt wird. Der beste Weg, dem Treibsand zu entkommen, ist es daher, einfach ruhig liegenzubleiben. Wenn die Kreatur aufhört, gegen den Treibsand anzukämpfen, wird sie ganz natürlich auf dem Sand treiben, wie sie das auch in einem Wasserbecken täte. Aufgrund des Gewichts des Sandes wird sie aber langsamer an die Oberfläche aufsteigen. Charaktere, die in Treibsand hineingeraten sind, müssen in jeder Runde einen Fertigkeitswurf auf Schwimmen (SG 10) bestehen, um an der Oberfläche zu bleiben. Mit einem Fertigkeitswurf auf Schwimmen (SG 15) können sie sich 1,50 m fortbewegen. Misslingen diese Fertigkeitswürfe um 5 oder mehr, sinkt der Charakter und ist in der realen Gefahr zu ertrinken (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 445).

Beachte, dass alles, was ein Charakter trägt und was im Treibsand untergetaucht wird, genauso mit Wasser vollgesogen wird, als wenn es in ein Becken mit ruhendem Wasser hineingeworfen wird.

Es ist äußerst schwierig, etwas direkt aus dem Treibsand herauszuziehen, da der Druck, den man ausüben muss, um sich durch den Sand nach oben zu arbeiten, dem ähnelt, dem man ausgesetzt ist, wenn man lebendig begraben wurde. Auf Seite 427 des *Pathfinder Grundregelwerks* befinden sich die Regeln, mit denen man sich selbst oder andere Kreaturen, die im Treibsand gefangen sind, daraus befreien kann. Ein im Treibsand gefangener Charakter kann sich selbst mit Zaubern wie *Schweben*, *Fliegen* oder ähnlichen Effekten daraus befreien (beachte aber, dass nur magischer Flug hilft, da Flügel vom Treibsand verklebt werden).

Kreaturen mit Erschütterungssinn können Treibsandflächen leicht orten, da sie die Unterschiede in den Vibrationen und der Dichte der Sandgruben spüren können. Kreaturen mit einer Bewegungsrate für Graben behandeln Treibsand als schwieriges Gelände, können aber ebenfalls ersticken, wenn sie darin untertauchen und sich nicht daraus befreien. Auch Kreaturen, die im Wasser atmen können, ersticken im Treibsand, was allerdings doppelt so lange als bei anderen Wesen dauert.

Wassergefahren

Die sich schlangengleich dahinwindenden Flüsse und die stillen Dschungelteiche spenden Leben, und nehmen es auch. Alle Lebewesen, ob Tiere, Monster oder Humanoide benötigen Wasser in irgendeiner Form. Das Wasserloch ist das gemeinsame Band zwischen Raubtier und Beute, auch wenn sie es nicht friedlich teilen. Langsam fließende Dschungelflüsse sorgen für eine leichte Reise zu Schiff oder mit der Barke. Dort wo ihre dichtbewachsenen Ufer versanden, bieten die Flüsse den Fußreisenden eine willkommene Erholung vom Unterholz.

Die größte Gefahr in jedem Dschungelgewässer rührt von den Kreaturen her, die in ihm leben oder ihre Hinterhalte nahe am Ufer legen, wo sie darauf warten, dass schwächere Wesen sich zum Trinken nähern. Siehe dazu auch die Tabelle: Flussbegegnungen auf Seite 63. Neben den bekannten Gefahren wie Krokodilen, Flusspferden und fleischfressenden Fischen enthalten die Seen und Flüsse des Mwangibeckens aber auch viele geringere Gefahren. Manche davon sind dem Wasser selbst zu Eigen.

Verseuchtes Wasser: Für den durstigen Reisenden stellt verseuchtes Wasser eine sehr verlockende Gefahr dar. Jeder Charakter kann mit einem Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 10) frisches von verseuchtem Wasser unterscheiden. Die meisten Spurensucher wissen, dass stilles Wasser im Dschungel das größte Risiko trägt, verseucht zu sein, während das Wasser schnellfließender Ströme und Quellgebiete eher frisch bleibt. Der Zauber *Nahrung und Wasser reinigen* beseitigt natürlich jeglichen Zweifel, und *Wasser erschaffen* macht schon die Frage unnötig. Der kluge Abenteurer führt daher saubere Krüge oder Feldflaschen mit sich, in die er magisch gereinigtes oder erschaffenes Wasser füllt. Wenn er aber dazu gezwungen ist, Wasser aus Seen oder Flüssen zu verwenden, kocht er dieses ab, um so das Krankheitsrisiko effektiv auszuschalten. Die Verseuchung von Wasser kann mehrere Ursachen haben. Manche im Dschungel heimische gefährliche Pflanzen geben Gift ins Wasser ab, die Verseuchung kann durch ein Schlachtfeld oder einen Müllhaufen weiter flussaufwärts entstanden sein. Sie mag aber auch einfach von einem einzelnen verwesenden Tierkadaver herrühren, der am Rande des Wassers liegt.

Wenn ein Charakter verseuchtes Wasser trinkt, muss er einen Zähigkeitswurf (SG 12) ablegen. Bei einem Misserfolg infiziert er sich mit Schmutzruhr (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 558). Wie viel Wasser er getrunken hat, spielt für die Höhe des SG oder die Schwere der Erkrankung keine Rolle, da ein Fingerhut voll verseuchtem Wasser bereits die selbe Wirkung haben kann wie ein ganzer Eimer voll. Als Spielleiter kannst du das Schmutzruhr auch durch eine der neuen Krankheiten wie beispielsweise die Dysenterie ersetzen, die auf Seite 9 vorgestellt wird.

Auch wenn man nur durch verseuchtes Wasser wadet, kann man sich das Schmutzruhr zuziehen, da winzige Wassertropfen auf die Hände, die Kleidung und ins Gesicht des Charakters und von dort aus später in den Mund, die Nase oder die Augen gelangen können, während er sich weiter bewegt. Es ist allerdings schwieriger, sich die Krankheit auf diese Weise zuzuziehen. Wenn man durch verseuchtes Wasser schwimmt oder wadet, erhält man daher einen Situationsbonus von +2 für den Rettungswurf, mit dem man der Ansteckung mit Schmutzruhr zu widerstehen versucht.

Blutegel: Blutegel sind im Dschungel weit verbreitet. Am häufigsten treten sie in langsam dahinfließenden Flüssen oder in stehenden Gewässern auf, leben aber auch in tiefem oder schnell fließendem Wasser. Stehendes Wasser im Dschungel enthält mit einer Wahrscheinlichkeit von 50%, langsam fließendes Wasser mit 25% und schnellere Flüsse mit 10% Wahrscheinlichkeit Blutegel.

Der gemeine Blutegel ist ein ekelerregendes, aber allgemein harmloses Wesen. Blutegel können sich zwar an Charaktere heften, die sich durchs Wasser bewegen, die meisten ernähren sich aber vorzugsweise von Aas, pflanzlichem Material oder von anderen Blutegeln. Dennoch ist es selbst für den erfahrensten Abenteurer ein Grund zur Beunruhigung, wenn er aus einem Fluss steigt und feststellt, dass seine Haut mit klebrigen Blutegeln übersät ist. Blutegel sind zwar nicht giftig, können aber durch Blut übertragene Krankheiten von einem Opfer zum nächsten weitergeben, da sie den Inhalt ihres Magens in die Wunde

ausspeien. Du kannst daher eine Wahrscheinlichkeit dafür festlegen, sich mit einer der Krankheiten anzustecken, die ab Seite 7 vorgestellt werden, wie beispielsweise der Malaria oder der Schlafkrankheit.

Unglücklicherweise ist der Gemeine Blutegel nicht die einzige Variante, die in den Flüssen des Mwangibeckens vorkommt. Auch Riesenblutegel und die Übelkeit erregenden Blutegelschwärme sind hier heimisch, und diese geben sich nur selten mit einem kleinen Schluck Blut zufrieden, sondern saugen ihre Opfer völlig leer. Die Spielwerte dieser abscheulichen Kreaturen findest du auf Seite 32 des *Pathfinder Monsterhandbuchs*.

Außerdem sind die Ströme des Mwangibeckens die Heimat des durchscheinenden Schreckens, der unter dem Namen Geisteregel bekannt ist. Der Geisteregel ist ein etwa 15 cm langer Blutegel mit nahezu völlig durchsichtiger Haut, der im Wasser nur wenig mehr als eine kleine Welle zu sein scheint. Er ist ein sanfter Angreifer, der über ein Betäubungsgift verfügt. Daher kann er sich oft an einen Humanoiden oder ein anderes Beutetier anheften, ohne bemerkt zu werden (Heimlichkeit +20). Sobald der Geisteregel sich an den Wirt angeheftet hat, entzieht er diesem heimlich sein Blut, und fügt ihm so in jeder Runde, in der er an ihm klebt, 1 Punkt KO-Schaden zu.

In dem Maße, indem er sich mit Blut füllt, wird er zunehmend sichtbarer, wodurch er einen kumulativen Malus auf Heimlichkeitswürfe



Hitze und Feuchtigkeit

Die Hauptregel im Dschungel besagt, dass es dort heiß und feucht ist. Die Sonne brennt unbarmherzig auf das Dach des Waldes hinab, am Boden verrottet die Vegetation. Es regnet häufig, viele Flüsse laufen durch das Gebiet. Daher heißt es oft, dass die Luft im Mwangibecken dick genug wäre, um sie zu kauen. Unter dem Blätterdach des Beckens sind die Temperaturen häufig sehr hoch (32°C) und an besonders heißen Tagen kann sie sogar die Bedingungen für große Hitze erreichen (44°C). Die Effekte hoher Temperaturen lassen sich auch auf Seite 444 des *Pathfinder Grundregelwerkes* nachlesen. Diese Temperaturen werden typischerweise in der Vormittagsstunde erreicht und halten bis 2-3 Stunden nach Mittag an. Außerdem ist es ständig feucht, selbst wenn die Temperaturen sich ein gutes Stück unter dem sicheren Grenzwert befinden. Bei so hoher Luftfeuchtigkeit ist es besonders schwierig, Abkühlung zu finden, da der Schweiß nicht so leicht verdunstet und daher einen Gutteil seiner kühlenden Eigenschaften verliert.

erleidet, und mit jedem Punkt Konstitution, die er dem Wirt entzieht, einen neuen Wahrnehmungswurf zulässt, um ihn zu entdecken. Der Geisteregel löst sich vom Wirt, sobald er mindestens 3 Punkte KO-Schaden verursacht hat und gleitet zurück ins Wasser. Geisteregel haben keine anderen Kampffähigkeiten, ihre Trefferpunkte wie auch ihre Rüstungsklasse sind vernachlässigbar. Abenteurer können sie leicht töten, indem sie sie abstreifen und zerquetschen, sofern sie sie bemerken, bevor sie von alleine abfallen und die Abenteurer bleich und geschwächt zurücklassen. Daher funktionieren sie eher als eine natürliche Gefahr mit HG ½ als eine echte Kampfbegegnung.

Springfluten (HG 3): Bei schweren Regenfällen können die Flüsse anschwellen und über ihre Ufer treten, wobei sie Täler in schnellströmende Schlammfluten und schmutzige Seen verwandeln. Erfahrene Dschungelführer wissen, dass man sich während Regenschauern von den Flüssen fernhalten muss. Allerdings brechen Tropenstürme oft sehr schnell aus, und die wolkenbruchartigen Niederschläge können Abenteurer ohne Vorwarnung einer Springflut aussetzen. Zu anderen Zeiten kann es auch geschehen, dass ein entfernter Sturm das anschwellende Wasser flussabwärts drücken kann und die Reisenden in einem auf sie zuschießenden Wasserwall gefangen werden.

Ein Reisender kann mit einem Fertigkeitwurf auf Überlebenskunst (SG 20) den verräterischen Anstieg des Wassers oder andere gefährliche Umweltveränderungen erkennen, die eine bevorstehende Springflut ankündigen. Ein Erfolg bedeutet, dass der Reisende und seine Verbündeten 1W4 Runden Zeit haben, um sich vorzubereiten oder höheren Grund zu erreichen, bevor die Flut ankommt.

Eine Springflut rast mit einer Bewegungsrate von 18 m vorbei und besitzt genug Kraft, um Bäume zu entwurzeln und Felsblöcke heranzuschleudern. Seite 432 des *Pathfinder Grundregelwerkes* enthält die Regeln, die das Mitgerissenwerden durch schnell fließendes Wasser behandeln. Es liegt in der Entscheidung des Spielleiters, Charaktere, die in eine Springflut geraten, weitere Effekte erleiden zu lassen, die im Folgenden angesprochen werden.

Charaktere, die sich 15 m von einer Springflut entfernt aufhalten, müssen einen Reflexwurf (SG 12) bestehen oder erleiden 2W6 Punkte Schaden durch den durch die Luft wirbelnden Schutt. Jeder Charakter, der durch einen Fluss wadet oder

sich weniger als 3 m von der Flusskante entfernt aufhält, wird von der Springflut erwischt, sobald sie ausbricht und ist damit einem Ansturm (KMB +20) ausgesetzt. Ein erfolgreicher Ansturm führt dazu, dass der Charakter weggerissen wird und pro Runde 2W6 Schadenspunkte erleidet. Dieser Schaden kann allerdings in jeder Runde mit einem erfolgreichen Reflexwurf (SG 12) umgangen werden. Man kann in einer Springflut Würfe auf Schwimmen ausführen, diese werden aber durch das tobende, schäumende Wasser erschwert. Dieses sollte daher als stürmisches Wasser (*Pathfinder Grundregelwerk*, S. 104) behandelt werden, was bedeutet, dass man mit dem Wurf auf Schwimmen den SG 20 erreichen oder übertreffen muss, um sich durch die Strömung zu bewegen.

Die meisten Springfluten dauern 3W6 Minuten, bevor sie in sich zusammenfallen, gelegentlich können sie aber auch länger andauern. Auch ist es wichtig anzumerken, dass bestimmte Tiere eine kurz bevorstehende Flut noch vor den Abenteurern bemerken können. Selbst wenn es den Spielercharakteren also gelingt, die Sicherheit höher gelegenen Grundes zu erreichen, kann es geschehen, dass sie sich anderen Dschungelbewohnern gegenübersehen, die kein Interesse daran haben, diese Sicherheit zu teilen.

DIE BEWOHNER DES BECKENS

Fremdländer, insbesondere die ignoranten Fremdländer aus Avistan, bezeichnen die Menschen des Mwangibeckens oft als ein einziges Volk, die Mwangi. Die Einordnung ist richtig und falsch zugleich. Als politische Einheit gesehen, haben die Menschen des Mwangibeckens mehr miteinander gemein als mit Leuten von außerhalb. Das ist aber nicht dasselbe, als ob es sich um ein vereintes Volk handeln würde. In der Tat unterscheiden die Einheimischen innerhalb des Mwangibeckens zwischen vier verschiedenen menschlichen Ethnien; innerhalb dieser groben Unterteilung gibt es aber tausende einzelner Stämme und Dörfer mit eigener Geschichte und eigener Kultur. Natürlich wird weithin angenommen, dass alle vier Gruppen von einem uralten Panmwangischen Menschenvolk abstammen, dass bis auf die überschatteten Ruinen, die über Tausende von Kilometern hinweg in den Dschungeln und Ebenen verstreut liegen, im Dunkel der Zeit verschwunden ist. Wenn man das aber einer einzelnen Person irgendeiner Ethnie gegenüber bemerkt, kann das alle möglichen Reaktionen, auch Gewalt, hervorrufen.

Bonuwat: Die glatthaarigen, dunkelhäutigen Bonuwat sind die ethnische Gruppe, denen Fremdländer am häufigsten begegnen. Sie leben in großer Zahl an der Küste des Mwangibeckens, nördlich des Kaps der Trostlosen und überall auf den Fesseln, außerdem in den untergegangenen Nationen der Flutländer und Teilen Südrahadoums. Die Bonuwat leben vor allem vom Meer. Ihren Mythen zufolge sind sie sogar mit antiken Seefahrern blutsverwandt, die einst von jenseits der Fiebersee kamen. Zumeist verehren sie eine Kombination aus Gozreh und Desna unter dem Namen Shimye-Magalla. Sie unterteilen sich in viele, miteinander konkurrierende Clans und nehmen oft andere Götter als geringere, persönliche Gottheiten an. Genauso oft übernehmen berühmte Vorfahren diese Rolle.

Ihre bevorzugte Kleidung besteht aus bunten Westen und Hosen, wie sie von vielen Seefahrern getragen werden. Sie sind sehr stolz darauf, Menschen der See zu sein und behaupten, dass sogar die Bonuwat im Inland wahrscheinlich in einem Boot gezeugt wurden.

Bekyar: Die Bekyar bewohnen ebenfalls die Küstengebiete Garunds, vor allem die in Sargava, dem Kap der Trostlosigkeit sowie Teilen der Fesseln und der Flutländer. Sie sind bis auf ihren Ruf, gegen Fremdländer brutal vorzugehen, nur wenig bekannt. Sie sind außerordentlich groß, haben drahtiges Haar und einen kulturell bedingten Geschmack für

auffällige, manchmal groteske Schmuckstücke und persönliche Verschönerungen wie aufwendige Piercings und Narben. Die Bekyar frönen dem Sklavenhandel und betreiben offene Dämonenverehrung. Vor allem verehren sie Angazhan, Oga und Zura. Von den anderen Mwangi-Völkern abschätzig „Fleischhändler“ genannt, machen sie dennoch ausgiebige Geschäfte mit den skrupelloseren Händlern Avistans wie denen des Aspis-Konsortiums und allen anderen, die die Augen vor ihren blutrünstigen religiösen Gewohnheiten und ihren Methoden der Sklavenbeschaffung verschließen.

Mauxi: Die Mauxi sind eher entfernt mit den anderen Mwangivölkern verwandt und verneinen oft sogar jegliche Verwandtschaft. Schon vor langer Zeit wanderten sie aus ihrer ursprünglichen Heimat aus in die nördlichen und zentralen Regionen des Beckens ein. Sie sind hochgewachsen, haben aschgraue Haut und glattes, helles Haar. Unter dem kulturellen Einfluss der Völker Nordgarunds, insbesondere dem der Thuvianer, mit denen sie sich stark vermischen, aber auch dem ihrer früheren Beherrscher, der Osirianer, haben sie ihre Wurzeln aufgegeben. Heute leben die meisten Mauxi in Thuvia und Rahadom und haben sich die osirianische Sprache und viele ihrer kulturellen Äußerlichkeiten angeeignet. Einige jüngere Mauxi möchten aber zu ihren Wurzeln zurückkehren und ihr kulturelles Erbe im Süden wiederentdecken. Der Ausgangsgrund für ihre Wanderung in den Norden ist ein Geheimnis der Geschichte. Einige Gelehrte, darunter auch eine Minderheit von Mauxi-Weisen, glauben, dass die Auswanderung mit ihrem Ursprung in der Ahnenkultur der Mwangi und mit den Ereignissen zu tun hat, die dem Zusammenbruch dieser Kultur während des Zeitalters des Zorns folgten.

Zenj: Die Zenj sind das Volk, dem Abenteurer im Inneren des Mwangibeckens am häufigsten begegnen. Sie sind kleiner und dunkelhäutiger als die anderen Völker und unterteilen sich in Stämme, die den Dschungel, und solche, die die Savanne bewohnen. Zwischen den Gruppen bestehen zwei Hauptunterschiede. Die Savannenstämme sind matriarchalisch geordnet und Halbnomaden, während die Dschungelstämme eine patriarchalische Kultur besitzen und eher in festen Siedlungen wohnen. Diese Unterschiede sind groß genug, als dass die Angehörigen der beiden Gruppen jeweils eher in der eigenen Gruppe Ehen eingehen und politische Allianzen schließen. Dennoch sind sie einander für gewöhnlich freundlich gesinnt. Beide Gruppen verehren ihre Ahnen und folgen einer schamanistischen Tradition, in der der Gebrauch und die Verehrung von Totems eine wichtige Rolle spielt. Die Zenj des Dschungels gehorchen allerdings finsternen und geheimnisvollen Hexenärzten, während die Stämme der Savanne der transparenteren Führung weiblicher Schamanen folgen. Es gibt im Landesinneren viele hunderte oder gar tausende Zenjstämme. Fremdländern am bekanntesten sind die Tirakici des östlichen Mwangidschungels, die kanibalistischen Kybwa'ka im Osten des Ocotasees, die dem Krokodiltotem

folgenden Rumawa des nördlichen Dschungels sowie der uralte Stamm der Jambala Jaeg, der von den Anhängern Angazhans vernichtet wurde.

Andere Menschen: Außer den einheimischen Mwangi sind in den letzten sechs Jahrhunderten zunehmend Menschen aus anderen Teilen Golarions ins Becken gewandert. Das gilt vor allem für die Fesseln, die Flutländer, die frühere chelische Kolonie Sargava und in jüngster Zeit für Blutbucht, den Brückenkopf des Aspis-Konsortiums im Mwangibecken. Die Erfahrung mit der Einwanderung fremdländischer Menschen ins Becken reicht aber über diese jüngeren Zuwanderungsströme weit in die Vergangenheit zurück. Darunter fallen regelmäßige Kontakte mit den Garundi Osirions und Katapeschs, was sowohl den Handel als auch militärische Invasionen umfasst. Noch weiter zurück liegen Kontakte mit den alten Azlanti und einem unbekanntem Volk von Seefahrern weit aus dem Westen oder Süden, wobei über letzteren nur wenige Details dem Schleier der Geschichte entrisen werden konnten.

Elfen: Die Mwangielfen stellen nach den Menschen die größte Bevölkerung im Becken. Sie sind wahrscheinlich die Nachfahren einer Elfennation, die einst einen Großteil der nördlichen Dschungel beherrschte, obwohl es heutzutage keine fassbaren Hinweise auf das Ausmaß ihrer damaligen Macht mehr gibt. Tatsächlich stammt das heutige Wissen in der Hauptsache aus den Legenden der Elfen selbst. Die Dschungelelfen haben keine schriftlichen Aufzeichnungen, und normalerweise würde man die Exaktheit ihrer mündlich weitergegebenen Geschichten bezweifeln, ihre Langlebigkeit und die vergleichsweise geringen Unterschiede zwischen den Geschichten verschiedener Stämme deuten aber darauf hin,

dass diese viel Wahres enthalten. Mwangielfen leben in kleinen Stämmen, die oft aus nicht mehr als 100 Einzelpersonen bestehen. Zwischen diesen

Stämmen gibt es nur wenige Kontakte, es sei denn, dass eine äußere Bedrohung sie dazu zwingt, sich zu vereinen (viele der alten Geschichten berichten von einer Großen Dunkelheit, die ihre Vorfahren besiegt, aber nicht zerstört hätten). Die moderne Geschichte kennt viele Beispiele für die Zusammenarbeit der Elfen gegen neue Bedrohungen.

Die Stämme der Ekujae im Westen des Beckens führen einen brutalen Aufstand gegen das Aspis-Konsortium und machten einmal sogar die Abendstation, einen befestigten Außenposten des Konsortiums, dem Erdboden gleich. Die Stämme der Kallijae kämpfen in den Dschungeln im Nordwesten darum, die nach Norden gerichtete Expansion der Affen Usaros aufzuhalten. Die Alijae im Norden wiederum sind mit einem über die Jahrhunderte hinweg immer wieder aufflammenden Krieg gegen das Echsenvolk und die Boggardstämme beschäftigt und beschützen die Ruinen der untergegangenen Stadt Nagisa vor fremdländischen Forschern.

Gnome: Gnome bewohnen vor allem den Westen des Mwangibeckens. Sie leben dort in einer Art Diaspora, nachdem sie aus den überschwemmten, untergegangenen Königreichen Yamasa und Lirgen in den Flutländern geflohen



Ein fünftes Menschengeschlecht?

Die Kaldaru sind anders als die anderen Menschen im Mwangibecken. Ihre Anzahl ist viel kleiner, sie sind fast ausschließlich in der Hafenstadt Senghor zu finden. Vor allem aber sind sie nicht mit der Blutlinie verwandt, die den gemeinsamen Ursprung der anderen Völker bildet. Sie haben glattes Haar, eine hellere, olivbraune Haut und leuchtend blaue oder grüne Augen. Entweder sind die Kaldaru die letzten reinblütigen Beispiele einer inzwischen verschwundenen garundischen Blutlinie oder ein fremdes Volk, das sich vor langer Zeit mit den Vorfahren der heutigen Bonuwat vermischte. Vielleicht sind die Kaldaru aber auch Menschen, die vom Kontinent Arkadien her stammen.

sind. Daher ziehen ihre Gemeinschaften auch häufig umher. Sie leben zwar neben den verschiedenen Menschen- und Wildelfenstämmen der westlichen Dschungel, aber doch von diesen getrennt. Dort, wo sie sich niederlassen (auch wenn sie dann immer noch als Halbnomaden leben), sind sie oft eng mit den Mauxi verbunden und übernehmen ähnliche soziale Rollen, wie dass die Gnome in dem von Osirion beeinflussten Thuviatun. Die Mwangignome haben darüber hinaus aber eine viel ältere Historie im Becken, die über diese Einwanderung von Westen her weit zurückreicht. Wäre diese Tatsache allgemein bekannt, würden die Gnome allerdings von den anderen Völkern vielleicht gemieden. Tief im Mwangidschungle gibt es nämlich einen gnomischen Stadtstaat, dessen Einwohner durch finstere, namenlose Mächte sowohl körperlich als auch geistig deformiert wurden. Die Zenj nennen diese Wesen *Morakilae* oder „Dschungelgeister“, andere benutzen aber den bekannteren Namen: Sie nennen sie Spriggans.

Die Dschungelbewohner halten sich vom Land der Spriggans als einem verfluchten, mit Tabus belegten Ort fern. Ihrerseits verhalten sich die Spriggans äußerst geheimnistuerisch und vermeiden alle Kontakte nach außen, es sei denn, es handelt sich dabei um Gnome. Diese entführen sie häufig und versuchen, sie mit Gewalt in Spriggans zu verwandeln, um so ihre eigene Zahl zu erhöhen.

Halblinge: Halblinge gibt es im Mwangibecken schon genau so lange wie Menschen. Die ersten Forschungsreisenden aus dem Norden hielten sie gelegentlich sogar für Pygmäen. Für gewöhnlich leben sie in den Dschungel und haben dieselbe Kultur wie die Zenjstämme in ihrer Nähe, und verehren dieselben Götter und Totems. Die unzähligen Halblingsstämme, die in den Kaavagründen das Dschungelinnere und die Nordküste der Bucht der Verzweiflung bewohnen, unterscheiden sich allerdings deutlich sowohl von der Kultur als auch dem Temperament ihrer Cousins. Die Kaava-Halblinge legen selbst gegen andere Halblingsstämme ein grausames Territorialverhalten an den Tag. Sie verehren Zura und Lamashtu und messen den haltbar gemachten, nach dem Tod tätowierten Köpfen von Fremdländern einen hohen Wert bei. Das zahlenmäßig stärkste Volk unter den Kaava-Halblingen sind die Hazh'a, die in den Ruinen der Stadt Mbaiki leben. Diese jagen die Einwohner der umliegenden Dschungel, um sie Zura als Opfer darzubringen und führen regelmäßige Angriffe auf die Zenjstämme in den Ebenen aus.

Eine dritte Gruppe Halblinge ist erst kürzlich aus dem Westen im Mwangibecken angekommen. Diese ist aus den Fesseln ausgewandert, als die Macht ihrer Piratenfürsten anwuchs. Viele sind sogar selbst ehemalige Piraten. Dazu gesellen sich entflozene sargavische Halblingsklaven, die aus Cheliaz hierher gebracht wurden. Die Neuankommlinge werden von den anderen Halblingen im Dschungel zwar oft

als Fremdländer gesehen oder gar nicht erst als Halblinge anerkannt, finden aber meist einen Platz für sich selbst, indem sie sich den Bootsmenschen der Bonuwat an den Küsten des Mwangibeckens anschließen. Eine steigende Zahl dieser Halblinge lebt auch im Hafen Blutbuchs, der vom Aspiskonsortium beherrscht wird.

Zwerge: Die Zwerge des Mwangibeckens stellen im Vergleich zu ihren anderen Artgenossen und den anderen zivilisierten humanoiden Völkern in Garund eine Merkwürdigkeit dar. Im Becken leben zwei zwergische Hauptgruppen, die so gut wie keinen Kontakt miteinander haben und beträchtliche kulturelle Unterschiede aufweisen. Die erste Gruppe, die Mbe'kezwerge des Terwahochlands sind noch die traditionellsten. Sie leben in vergleichsweise großen Dörfern zusammen, die mehrere hundert Personen zählen. Es gibt sogar Gerüchte, die mindestens eine intakte Himmelszitadelle irgendwo an der nur schlecht kartographierten Grenze zwischen dem Mwangibecken und den Fesseln verborgen ist. Die zweite Gruppe, die Taraluzwerge in den östlichen Dschungeln des Mwangibeckens, haben viele ihrer kulturellen Wurzeln schon vor langer Zeit aufgegeben. Viele sind aus ihrer Heimat in den Trümmerbergen ausgewandert (oder geflohen). Ihre Heimatstädte wurden aufgegeben und liegen nun in Ruinen. Die im Dschungel lebenden Taralu praktizieren neben einer Art Ahnenverehrung auch die Verehrung von Totems, die auf einheimischen Wesen basieren. Zu letzteren zählen insbesondere Drachen und Wyvern, die sie als heilige Wesen verehren. Anderen Völkern und selbst Fremdländern gegenüber zeigen sich die Dschungelzwerge als freundliches Volk. Sie unterhalten in der Stadt Kibwe eine kleine, aber angesehene Niederlassung und haben sich unter fremdländischen Forschern und Abenteurern einen Ruf als vertrauenswürdige Führer erarbeitet.

Aasimare und Tieflinge: Aufgrund der Häufigkeit der Dämonenverehrung überall im Mwangibecken ist die Zahl des Auftretens von Tieflingen viel höher als die der Aasimare. Auch erstere sind aber nicht allzu häufig. Aasimare werden von ihren Stämmen oft als seltsam und fremdartig betrachtet, da ihre celestische Herkunft auf ihre Umgebung merkwürdig und verstörend wirkt. Oft werden sie zu mächtigen Schamanen, die von ihrem Volk als Verbindungspersonen zu ihren Göttern und den Geistern der verehrten Toten angesehen werden.

Tieflinge sind da schon eine ganz andere Angelegenheit. Die Elfen, Mauxi und Zenj töten Tieflingskinder häufig direkt nach der Geburt und betrachten sie als Fluch der Götter. Die dämonenverehrenden Bekyare nehmen genau den umgekehrten Standpunkt ein. Mehrere seit Langem bestehende Tieflingstämme, die natürlich frei von solch abergläubischen „Gnadenmorden“ sind, bewohnen die Ruinen der uralten Rastel-Zivilisation im Osten des Zentralbeckens sowie die Hügel um die einsamen, scheinbar verfluchten Ruinen von Kho. Welches historische Ereignis oder welche Kultur auch zu der Befleckung ihres Blutes geführt haben mag, es liegt jedenfalls sehr lange zurück, und die meisten Tieflinge im Mwangibecken haben nur wenig Interesse an der Verehrung oder dem Umgang mit Scheusalen. Dennoch ist der Einfluss ihrer Abstammung deutlich spürbar. Manche Tieflinge spüren daher den Ruf, sich den eher finsternen Aspekten der Magie eines Hexenarztes zu

widmen oder sich dem Kult des Dämon Angazhan oder den alten Dämonenkulten ihrer Vorfahren anzuschließen.

Echsenvolk: Das Echsenvolk im Mwangibecken ähnelt in Körperbau und Erscheinungsform seinen sumpfbewohnenden Brüdern im Norden, ist aber vielleicht noch besser, geradezu einzigartig, an seine Umgebung angepasst. Die starke Sonnenstrahlung und die verrottende Vegetation unter dem Blätterdach des Dschungels versorgen diese reptilischen Raubjäger mit genügend Hitze. Tatsächlich verkraften

sie die extremen Umweltbedingungen des Dschungels oft besser als die warmblütigen Völker, die sich im Becken ständig dem Risiko eines Hitzeschlags ausgesetzt sehen. Die im Dschungel vorherrschende Feuchtigkeit sorgt dafür, dass das Gebiet auch nachts warm bleibt. Die Echsenmenschen des Mwangibeckens bleiben daher länger aktiv als diejenigen, die in einem nördlichen Klima leben.

Die Echsenmenschen des Mwangibeckens leben weniger isoliert als die meisten ihrer Artgenossen. Die wenigen Bedürfnisse, die sie nicht selbst stillen können, und dabei handelt es sich tatsächlich um eine sehr kleine Liste, befriedigen sie durch aktiven Handel mit den anderen Dschungelbewohnern. Daher erregt ihr Anblick auch weniger Furcht als in anderen Teilen der Welt. Diese Kontakte haben aber schon mehr als einmal zu sehr blutigen Missverständnissen geführt. Das Echsenvolk ist zwar handels- und gesprächsbereit, legt dabei aber ein sehr starkes Territorialverhalten an den Tag. Seit zahllosen Jahrhunderten beanspruchen und besitzen sie die bestmöglichen Nistplätze des Dschungels und verteidigen diese gegen Fremde mit unerreichter Vehemenz. Das kann zu allen möglichen Problemen führen, wenn jemand, der am Vortag noch freundschaftlichen Handel mit einem Echsenmenschen geführt hat, sich plötzlich auf die Spitze eines einfachen Speers aufspießt wiederfindet, weil er die falsche Steinlinie übertreten hat. Im Laufe der Jahrhunderte gab es mehrere Aufzeichnungen über menschliche Mwangistämme, die gegen das Echsenvolk in den Krieg zogen, weil diese einen Nistplatz gegen einen Unschuldigen mit unnötiger Härte verteidigten (dass die Echsen besagten Unschuldigen im Anschluss verspeisten, war für das Echsenvolk wahrscheinlich auch nicht sehr hilfreich).

Wie Echsenvölker anderer Regionen ist auch das Echsenvolk im Mwangibecken ein uraltes Volk. Die mündlich überlieferte Tradition erzählt von der Ankunft der Menschen in diesem Land, davon, dass die Menschen das Echsenvolk aus ihrer Heimat vertrieben hätten und von den Verlusten in den darauffolgenden Kriegen, von denen sich das Echsenvolk niemals mehr erholen wird. Sie erzählt vom Aufstieg und Untergang menschlicher Städte und Zivilisationen und von der Rolle, die das alte Echsenvolk bei deren Errichtung, aber auch deren Zerstörung spielte. Die Ankunft der Lirgeni in Jaha und ihre Vertreibung und Unterwerfung der dort ansässigen Echsenvolk-Stämme ist nur die letzte in einer langen Reihe solcher Angriffe. Die meisten Kampfpfeifen des Echsenvolks beschäftigen sich mit dem Kampf und dem dabei vergossenen Blut, doch enthalten sie auch einiges an Informationen über untergegangene Zivilisationen. Personen, die einem dieser Epen aufmerksam lauschen, können möglicherweise Wissen heraushören, dass schon lange aus allen schriftlichen Aufzeichnungen verschwunden ist.

Das Echsenvolk ist nicht in einer zentralen Nation organisiert. Vielmehr lebt es in kleinen Dörfern, die über die verschiedenen Dschungel im Becken verstreut sind. Die größte Siedlung liegt am Ostufer des Ocotasees und wurde aus den dort zu findenden, mit Vegetation bewachsenen Hügeln herausgeschnitten. Dieses namenlose Dorf ist die Heimat des Echsenkönigs Mergataulk, der zahlreiche starke Krieger und mehrere Schamanen und Druiden um sich versammelt hat, wodurch sein Dorf zu einer Macht wird, mit der man rechnen muss. Andere bemerkenswerte Dörfer des Echsenvolks sind beispielsweise eines, dass aus den Ranken an den Ufern des Bdonge gewoben wurde oder ein anderes, das am Ostufer des Kleinen Vanji im Dschungel liegt. Das Echsenvolk ist im Mwangibecken zwar zahlreicher als in den meisten anderen Regionen Golarions, doch sind sie auch hier alles andere als zahlreich. Auch hier sind sie ein Volk im Niedergang, das gegen den Vormarsch der warmblütigen Humanoiden um sein Überleben kämpft.

Charau-ka: Die Charau-ka sind so zahlreich wie jedes andere zivilisierte Volk, stellen aber die Antithese einer geordneten Gesellschaft dar. Diese Schimpansen ähnelnden Humanoiden rasen in kreischenden und heulenden Gruppen durch das Blätterdach des Dschungels und schlachten mit ihren einfachen Waffen Humanoiden und Bestien gleichermaßen ab. Da es ihnen an der kühlen Berechnung der Angazhani (siehe Seite 58) mangelt, können sie vom Gorillakönig und anderen mächtigen Dschungelbewohnern leicht in deren Dienste gezwungen werden. Sie lassen sich aber ebenso leicht wieder ablenken, wenn ihre Neugier und natürliche Wildheit die Oberhand gewinnen. Die Charau-ka sind launehafte Fleischfresser. Sie nehmen manchmal Gefangene, betrachten diese aber weniger als Sklaven denn als lebende Vorratskammern. Die Charau-ka leben in allen Dschungeln und sogar in einigen der weniger bewaldeten Gebiete im Mwangibecken. Die menschlichen Einwohner und ihre Verbündeten haben daher alle ein Verständnis dafür entwickelt, wie wichtig es ist, die wahnsinnigen Affenmenschen sofort zu vertreiben, wenn diese sich in der Nähe der Zivilisation ansiedeln. Denn wenn die Charau-ka das erst einmal getan haben, können sie einen enormen Schaden anrichten.

Riesen: Die schlanken, außerordentlich großen Mwangiriesen leben im östlichen Teil des Mwangibeckens und in der Einöde der Banduhügel in voneinander abgeschiedenen, fremdenfeindlichen Stämmen. Für gewöhnlich vermeiden sie jeden Kontakt zu Fremden. Die Steinriesen und Hügelriesen, die in den Trümmerbergen leben, betrachten sie als ihre Hauptfeinde, die in den Dschungel lebenden Riesen sehen allerdings die Charau-ka und die anderen Sklaven Usaros als noch größere Bedrohungen an. Die verschiedenen Dschungelstämme der Menschen betrachten die Riesen als mögliche Verbündete und bemühen sich aktiv um ihre Gunst. Der rituelle Verzehr der Anhänger des Gorillakönigs, oder jeder Person, den die Riesen als solche betrachten, lassen sie diese Versuche aber nur mit aller Vorsicht ausführen.

Boggards: Wie in den anderen Teilen der Welt sind die Boggards auch im Becken die traditionellen Feinde des Echsenvolks. Im Mwangibecken sind die Boggards allerdings deutlich in der Unterzahl, weswegen die meisten Stämme entweder in den vergangenen Jahrhunderten nach Westen in die Flutländer oder in das nur wenig bekannte Dschungelinnere ausgewandert sind und nun an den Flüssen leben, die vom Ocotasee ausgehen.

Forschungsberichte und Dschungellegenden, die allerdings beide nicht bestätigt sind, erzählen von Boggardstämmen tief im Landesinneren, die über versklavte Menschen herrschen, die sie und ihre riesigen Mobogo-Anführer verehren. Sie behaupten auch, dass diese Stämme im Lauf der Zeit zu kriegerischen Boggardmatriarchaten gewandelt hätten.

Schlangenvolk: Der größte Teil des Schlangenvolks, das oft für einen Teil der Mythologie oder der alte Geschichte gehalten wird, lebt tief unten in den Finsterlanden. Die Schlangenmenschen wurden in vorhistorischer Zeit von den Azlanti massakriert. Von ihren einst riesigen Reichen, die sich über das Mwangibecken und die Region um die Innere See erstreckten, ist nur wenig übrig geblieben. Eine geringe Zahl ihres Volks ist noch vorhanden, wobei es sich allerdings um geringere, degenerierte Abkömmlinge ihrer Vorfahren handelt. Diese halten an den Legenden fest, dass irgendwo im Becken der abgetrennte Kopf des Ydersius begraben liegt, der nach ihnen ruft und ihnen eine Rückkehr zur einstigen, inzwischen verblassten Glorie verspricht.

Sabosan: Die nachtaktiven Sabosan sind Fleisch fressende, humanoide Fledermausmenschen. Sie leben so abgeschieden, wie sie gefürchtet werden und verbergen sich in den tiefsten, abgelegenen Gebieten des Dschungels. Sie wurden von den anderen Mwangivölkern beinahe ausgerottet, von denen sie als Vampire und Menschenfresser verteufelt werden und die

sie manchmal sogar für die „Finsterflügel“ halten, die der Legende nach in vielen Ruinen im Becken herumgeistern.

In Wahrheit verehren die Sabosan (ganz ähnlich, wie die Angazhani und der Gorillakönig, die die spirituellen Kinder Angazhans sind) den Dämonenfürsten Vyriavaxus und die inzwischen in Vergessenheit geratene Sonnengöttin Easivra. Diese Wesen lebten einst in der großen Stadt Jaytirian im Herzen des Dschungels, wo sie der bestialischen Wut der Anhänger Angazhans standhielten. In den letzten Jahrhunderten hat irgendeine Störung die Stadt befallen und die überlebenden Einwohner dazu gezwungen, sich tiefer in den Dschungel zurückzuziehen.

Erntemenschen: Das seltsamste Volk unter den Eingeborenenstämmen im Mwangibecken sind sicherlich die Umasi, oder auch Erntemenschen. Sie wurden vor langer Zeit verflucht, und haben daher keine gemeinsame Erscheinungsform, sondern sind statt dessen ein kunterbuntes Sammelsurium aus transplantierten, zusammengefügt Körperteilen von zwei, drei oder sogar bis zu einem Dutzend verschiedener Einzelpersonen, die möglicherweise sogar verschiedenen Völkern angehören. Die Umasi können sich weder auf natürliche Weise fortpflanzen noch heilen. Ihren eigenen Legenden nach waren sie einst die menschlichen Bewohner eines untergegangenen Königreichs, das einem Fluch anheimfiel, der von einem mächtigen Hexendoktor gegen es verhängt wurde. Dieser Fluch beraubte sie eines wichtigen Teils ihrer Seele, weswegen die Erntemenschen sich nur auf die Art fortpflanzen können, dass sie Teile ihres eigenen Körpers abreißen und mit denen frisch verstorbener Menschen und Tiere in komplizierten Jujuritualen zusammennähen. Sie heilen sich auf ähnliche Weise, in dem sie verletzte Körperteile durch neue ersetzen. Die Erntemenschen leben sehr zurückgezogen an den Orten, an denen sie in Ruhe gelassen werden (die Zenj behaupten, das komme daher, dass sie sich ihrer Natur schämen). Die meisten finden in abgelegenen Ruinen in den Kaavagründen und dem Dschungel der Tausend Schreie Zuflucht. Sie töten nur, wenn es nötig ist und beschränken sich dabei vorzugsweise auf die geringeren Völker. Manche, die in den Banduhügeln gemeinsam mit Ghulen leben, sind aber weniger wählerisch und tauschen frisches Fleisch gegen beschädigtes ein. Gelegentlich wendet sich ein Erntemensch an einen mächtigen Schamanen, von dem er in seinen ursprünglichen Zustand zurückverwandelt zu werden hofft. Gleichmaßen suchen Hexendoktoren die Umasi auf, um das Geheimnis ihrer potenziell unbegrenzten (wenn auch verabscheuungswürdigen) Existenz zu entschlüsseln.

Die Brut des Angazhan: Unter allen Gefahren, die im ausgedehnten Becken drohen, gehören die Brut des Angazhan und ihr Anführer, Ruthazek der Gorillakönig zu den furchtbarsten.

Unter Ruthazeks eiserner Faust dienen Charau-ka, Girallons (sowohl niedere als auch Hochgirallons) und erweckte Affen, darunter Gorillas und Schimpansen, dem blutlüsternen Willen des Dämonenfürsten mit ihrer kalten, grausamen Intelligenz. Der Gorillakönig regiert von Usaro aus, seine Untergebenen sind aber überall anzutreffen. Diejenigen, die einer Jagdgruppe in die Arme fallen, werden, wenn sie Glück haben, sofort verzehrt. Oder sie werden in die Stadt der Dämonenaffen verschleppt, wo noch schlimmere Qualen auf sie warten. Der Abschnitt über Usaro auf den Seiten 45 – 47 enthält weitere Informationen.

Baumhirten: Das Mwangibecken wird für eines der ältesten und meistbewaldeten Gebiete Golarions gehalten – zumindest

in dem Bereich um die Innere See - und kann sich daher einer beispiellosen Zahl an Baumhirten rühmen. Viele von ihnen sind besonders alte und prächtige Individuen, die von den Einheimischen Tobongo (siehe Seite 61) genannt werden. Diese leben in den tiefsten Teilen des Dschungels und sehen nur sehr selten andere Kreaturen, von denen abgesehen, die sich dahin entwickelt haben, dass sie friedlich mit dem Wald zusammenleben.

Diese mächtigen Baumhirten sind zwar genauso schwer auffindig zu machen wie alle anderen Artgenossen, doch haben sich ihre Wege schon das ein oder andere Mal mit dem Aspis-Konsortium gekreuzt, wenn dieses Holzfäller in den Dschungel schickte. Bei diesem Aufeinandertreffen machen sie ihr Missfallen deutlich, indem sie komplette Mühlen und Siedlungen zerstören. Die meisten Holzgesellschaften reagieren darauf, indem sie ein paar junge Burschen anheuern, die durch den Waldrand streichen und nach Zeichen für die Annäherung der Waldwächter Ausschau halten.

Feenwesen: Die Feen des Waldes sind in den wilden Dschungeln des Mwangibeckens in reichlicher Anzahl vorhanden. Tatsächlich sind die tiefen, jungfräulichen und zum Großteil von Menschenhand unberührten Wälder genau die Art Umgebung, in der Feenwesen prächtig gedeihen. Die Dryaden des Mwangibeckens sind oft an die enormen Kapokbäume gebunden, die den Umfang eines kleinen Hauses erreichen und bis in die obersten Schichten des Blätterdachs hinaufragen. Pixies können überall im Dschungel angetroffen werden und aufgrund ihrer Unberechenbarkeit ist es genauso wahrscheinlich, dass sie sich vor den Angehörigen der Zenjstämme verbergen, sie ärgern oder sie unterstützen. Forschungsreisende und andere direkt erkennbare Fremdländer sind allerdings häufig ein zu verlockendes Ziel, als dass sie die Gelegenheit verstreichen lassen würden. Auch Nymphen können hier neben Dschungelsatyrn angetroffen werden. Letztere haben große Freude daran, Ausflüge in abgelegene Dörfer zu unternehmen und dort ihr heiteres Chaos zu unter denen zu verbreiten, die leicht verführbar sind. Ihre Haie und Lauben sind gut versteckt, doch ziehen die Satyrn weit umher und können oft anhand der Klänge ihrer Flöten verfolgt werden, während die Abenddämmerung sich zur Nacht neigt.

Couatl: Die Couatl des Mwangibeckens erscheinen Menschen nur dann, wenn sie die große Not eines offensichtlich guten Individuums erkennen. In der Hauptsache sind sie damit beschäftigt, die Werke von Dämonenverehrern wie der Brut des Angazhan zu bekämpfen. Unglücklicherweise ist ihre Zahl im Vergleich zu den Horden des Dämons, die aus gefräßigen Bestien und den gelegentlichen gotteslästerlichen Verehrern aus den Reihen der Bekyar stehen, recht klein. Daher sind sie häufig dazu gezwungen, subtile Manipulationen und Guerillataktiken anzuwenden, statt den offenen Kreuzzug zu wagen, den der Dschungel eigentlich verdient hätte.

Pflanzenpygmäen: Gruppen dieser winzigen Monster können in allen Dschungeln im Becken gefunden werden. Sie stellen für all jene, die zu nahe an ihren sumpfigen Heimstätten vorbeikommen, eine ständige Bedrohung dar. In anderen Ländern sind sie in erster Linie unterirdisch lebende Kreaturen. Im Mwangibecken bauen die Pflanzenpygmäen ihre Höhlen in den finsternen Teilen des Dschungels, dort wo die riesigen Bäume und das dichte Blätterdach nur ganz schwach das Licht durchlassen und auf dem Waldboden riesige Pilzgärten und der den Pflanzenpygmäen eigene Rostschimmel gedeihen.



DAS DORFLEBEN IM MWANGIBECKEN

Ungeachtet der Volkszugehörigkeit der Einwohner verläuft der Alltag in den vielen kleinen Dörfern in den Dschungeln und Ebenen des Mwangibeckens auf bemerkenswert ähnliche Art und Weise. Einige Dorfbewohner jagen und fischen, andere betreiben Ackerbau und Tierzucht (obwohl der Reichtum des Dschungels das Sammeln von Nahrung zur häufiger auftretenden Variante macht). Wieder andere ziehen die Kinder groß und kümmern sich um die notwendigen Handwerksarbeiten sowie die im Haus anfallenden Tätigkeiten wie die Webkunst und das Zubereiten der Nahrung. Die älteren Mitglieder der Dorfgemeinschaft sind für die Ausbildung der Kinder und dafür verantwortlich, die Verbindung zur Vergangenheit des Dorfes aufrecht zu erhalten. Für gewöhnlich kommt die Dorfgemeinschaft am Ende des Tages zusammen, um miteinander zu beten, zu essen, zu singen und Geschichten zu erzählen. Letzteres ist eine wichtige Methode, um die Traditionen, die Moralvorstellungen und die Stammesgeschichte zu vermitteln.

Typischerweise führt ein Häuptling, ein Dorfvorsteher oder eine Dorfvorsteherin den Stamm an. Doch ist die Religion oft tief im Stammesleben verankert, weswegen die täglichen Aktivitäten häufig den religiösen Verfügungen des Stammeschamanen oder des Hexendoktors unterworfen sind. Das gilt insbesondere für religiöse Rituale, mit denen festgelegt wird, welche Tiere gejagt werden können und wie die Stammesmitglieder sich gegenüber Fremden verhalten sollen. Jeder Stamm hat seine eigenen kulturellen und religiösen Tabus, und seine Angehörigen erwarten, das Fremde diese respektieren, was gelegentlich zu blutigen

Missverständnissen führen kann, wenn Fremde einen heiligen Hain betreten oder einen Fluss überqueren, ohne den Krokodilen zuvor ein kleines Tier geopfert zu haben.

Der in der Rechiendsebene lebende Stamm der Warabutu betrachtet beispielsweise die Savannenhyäne als heiliges Tier. Trotz der gelegentlichen Verluste an Vieh weigern sich seine Mitglieder daher, Jagd auf diese Raubtiere zu machen. Fremde, die eine Hyäne töten, werden gelegentlich entführt, verkrüppelt und in den Ebenen liegen gelassen, um dort zu sterben und von den heiligen Wesen nach deren Belieben gefressen zu werden. Wenn man die Hyänen abwehrt, um sich selbst zu verteidigen, zieht das allerdings normalerweise keine Sanktionen nach sich. Die Verehrung, die die Warabutu den Hyänen entgegenbringen, hat außerdem Konsequenzen für ihr Verhältnis zum Nachbarstamm der Kuta, die ihrerseits den Löwen verehren und auf ihren heiligen Tieren in den Kampf ziehen. Die Kutu bezeichnen die Warabutu abfällig als Aasfresser, während die Warabutu im Gegenzug die Kutu als faul beschimpfen und den Männern des Stammes unterstellen, völlig von ihren Frauen abhängig zu sein.

Die Gestalt der Dörfer und der Stil ihrer Häuser unterscheiden sich je nach Region und dem Hauptziel der jeweiligen Dorfbewohner. Viele größere Dörfer und insbesondere die, die durch das Aspis-Konsortium und andere aus dem Norden kommende Forscher und Händler beeinflusst wurden, haben die Techniken der Nachbarnationen übernommen und bauen daher größere Holz- und Steinhäuser. Ein großer Prozentsatz der Bevölkerung lebt allerdings nach wie vor in traditionellen Dörfern. Die Hütten dieser Dörfer bestehen häufig aus aufgespannten Häuten. Ihre Dächer bestehen aus Gras oder großen Blättern, werden an den Seiten aber manchmal offen

gelassen, damit die Luft im Inneren der Hütte besser zirkulieren kann. Für gewöhnlich sind die Gebäude um eine zentrale Feuerstelle oder ein viel größeres Gemeindehaus angeordnet, außerdem befinden sich meist geeignete Wasser- und Nahrungsquellen in der Nähe.

Religion

Die Religion nimmt im Leben der meisten Bewohner des Mwangibeckens eine zentrale Stellung ein. Allerdings ist sie nicht so stark organisiert und wird informeller gehandhabt als in den meisten anderen Regionen. Dass die kleinen Gruppen von Gläubigen so unorganisiert und durch natürliche Grenzen getrennt sind, bedeutet, ganz im Gegensatz zu den monolithischen Kirchen vieler Nationen Avistans, dass die Religiosität tausende unterschiedliche Formen annehmen kann. Das gilt auch dann, wenn im Zentrum der Verehrung nur ein einziger Gott steht. Allerdings sehen die Bewohner des Mwangibeckens nur selten einen Grund dafür, sich auf einen Gott zu beschränken. Stattdessen sehen sie überall lokale Geister und Götter und richten ihre Gebete stets an das göttliche Wesen, das anzubeten ihnen gerade am klügsten erscheint. Im Folgenden seien nur ein paar der Hauptreligionen dieser Region aufgezählt.

Ahnenverehrung: Viele Mwangistämme betreiben neben anderen Glaubenssystemen auch die Verehrung ihrer Vorfahren. Im Dschungel findet man sehr oft Dörfer, deren Bewohner Gozreh Opfer bringen, sich aber gleichzeitig an ihren Schamanen wenden, der sie beim Umgang mit den Naturgeistern anleiten soll, und außerdem noch Rituale durchführen, mit denen sie ihre Ahnen verehren. Die meisten Mwangi sehen gar nicht ein, warum diese verschiedenen Religionen nicht miteinander vereinbar sein sollen.

Die Mwangi haben lange und komplexe Ahnenlinien. Die Gefahr, die mit dem Leben im Dschungel verbunden ist, hat zur Folge, dass viele Mwangifrauen schon früh zur Witwe und wiederverheiratet werden, wodurch sich die verschiedenen Familienlinien miteinander verbinden. Die meisten Stämme betrachten es als äußerst wichtig an, sich an die Toten zu erinnern und diese zu ehren.

Viele Mwangi stellen sich ihre Ahnenschaft gerne in der Form von Bäumen vor. So manche Hütte enthält daher ein Holzbrett, auf dem ausgreifende Bäume eingeschnitzt wurden. An den Ästen mancher Bäume wurden Namen eingraviert, meistens aber nutzen die Besitzer die Schnitzereien als Gedächtnishilfe, mit denen sie ihre Abstammungsreihe aufzählen können. Mwangi-Abenteurer, die ein neues Dorf betreten, werden oft über ihre Familie befragt und finden an den überraschendsten Plätzen gemeinsame Vorfahren.

Die Verehrung, die die Mwangi ihren Vorfahren entgegenbringen, wird zwar oft als „Ahnenerverehrung“ bezeichnet, hat aber nichts mit der Art zu tun, in der Kleriker ihre Götter verehren und damit von diesen Sprüche und andere göttliche Kräfte erhalten. Tatsächlich sehen sie die Ahnengeister oft als vom Rest ihrer Religion getrennt an, und glauben, dass diese sie führen und verteidigen und manchmal sogar zugunsten ihrer Nachfahren zwischen diesen und den Göttern vermitteln.

Angazhan: Dieser furchteinflößende Dämonenfürst wird von den intelligenten Affen des Mwangischungels angebetet. Bei fast allen anderen verbreitet er Angst und Schrecken. Angazhan der Verschlinger, der Dämonenfürst der Affen und der Dschungel, erscheint seinen Anhängern als geifernder, sechsarmiger Affe mit blutroten Augen und einem das Trommelfell zerstörenden Kreischen. Die Brut des Angazhan ist ein Stamm der Charau-ka und anderer intelligenter Affen. Sie beherrscht die Ruinenstadt Usaro und beansprucht einen Großteil des Beckens für sich. Ihre Angehörigen ehren Angazhan, indem sie über humanoide Reisende herfallen und

diese in Stücke reißen, während sie ihrem Gott heulend die Verehrung erweisen.

Abgesehen von den grotesken Sklavenhändlern der Bekyar verehren die Menschen im Mwangibecken Angazhan nur selten und betrachten es als Unheil bringend, auch nur seinen Namen zu erwähnen. Es gibt einige Volksmärchen über Reisende, die sich in der Wildnis des Mwangibeckens verirren und in ihrer Verzweiflung Angazhan um Führung anflehen. Doch enden diese Geschichten immer schlecht für den unglücklichen Reisenden. Meistens findet er sich erst wieder im Dschungel zurecht, nachdem Angazhan ihn in einen blutrünstigen Charau-ka verwandelt hat und ihm befiehlt, seine früheren Gefährten zu jagen. In anderen Geschichten erscheint Angazhan dem Reisenden und führt ihn aus dem Dschungel heraus. Doch wenn dieser dann zu Hause angelangt ist, hat er völlig seinen Verstand verloren und verbringt den kurzen, fiebererfüllten Rest seines Lebens damit, von Angazhans schrecklichem Antlitz zu sprechen. Zu guter Letzt begeht er auf jede erdenkliche grauenhafte Weise Morde und schließlich Selbstmord.

Dämonenfürsten: Die Bekyar sind für einen Großteil des Sklavenhandels im Mwangischungel verantwortlich. Sie nehmen andere Mwangi und Reisende gefangen, die das Pech haben, auf sie zu stoßen. Sie sind mürrische, misstrauische Leute, die typischerweise einen Dämonenfürsten als Schutzherren auswählen. Jeder einzelne wählt dabei den Dämonenfürsten, der seiner eigenen Persönlichkeit und seinen eigenen Ansichten am ehesten zu entsprechen scheint, wobei Angazhan, Dagon und Zura die populärsten Dämonen sind. Die Bekyar wissen, dass die Verehrung Angazhans von den anderen Mwangi als abstoßend und unnatürlich empfunden wird und setzen ihre Religion dazu ein, Schrecken unter ihrer Beute zu verbreiten. Manche Sklaventreiber tragen sogar Gorilla-Masken mit wahnsinnigem Gesichtsausdruck, um auf diese Weise ihre Fracht unter Kontrolle zu halten.

Gozreh: Gozreh besitzt im Mwangibecken eine große Anhängerschaft, die allerdings eine für diese Region besondere Form annimmt. In vielen Nationen wird Gozreh als wankelmütige, aber prinzipiell wohlwollende Gottheit angesehen, im Becken aber hat er eine viel wildere, zerstörerische Gestalt. Die hiesigen Gozreh-Anhänger bilden ihren Gott als älteren, aber mächtigen Mann mit dunkelbrauner Haut und einem langen, grauen Bart ab. Ranken durchziehen Haare und Bart, und seine bloßen Arme sind mit Stammestätowierungen versehen. Gozreh wird von seinen Anhängern im Mwangibecken für temperamentvoller gehalten als von seinen Gläubigen an anderen Orten, weswegen Gebete, mit denen seine Hilfe erbeten wird, mit großer Verehrung und Sorgfalt ausgesprochen werden. Seine Anhänger sehen ihn nicht als böse oder chaotisch an, sondern schreiben ihm dieselbe unparteiische Unvermeidbarkeit zu, die auch die Natur kennzeichnet. In einem Land, in dem Gewitterstürme, Flussüberschwemmungen, Insektenschwärme, Fieber und Krankheiten an der Tagesordnung sind, nimmt der Gott der Natur einen etwas anderen Aspekt an. Über Wasserflächen und entlang der Küsten tritt oft Gozrehs zweiter Aspekt hervor. Sie ähnelt dem Wasseraspekt Gozrehs in den anderen Ländern, hat unbändiges, grünes Haar, das mit Ranken und Blättern verwoben ist und einen Körper aus stets in Bewegung befindlichen Wellen. Doch ist sie genau so brutal und unvorhersagbar wie das Meer selbst.

Die Druiden des Mwangibeckens verehren meistens Gozreh, in welcher Form auch immer. Selbst diejenigen, die sich einer Philosophie wie dem Grünen Glauben verschrieben haben, halten es für Weisheit, Gozreh gelegentlich ein Opfer darzubringen oder den Wind in den Wellen um seine Hilfe zu bitten. Religiös veranlagte Reisende, die den Dschungel durchqueren müssen, binden sich zum Zeichen

ihrer Verehrung Gozrehs manchmal eine Ranke um einen Arm oder eine Waffe.

Lamashtu: Angesichts der monströsen Erscheinungsform vieler Dschungelbewohner erscheint es nur natürlich, dass auch Lamashtu eine Anhängerschaft im Becken genießt. Zwar haben geringere Dämonen wie Angazhan eine größere Gemeinde erschaffen, doch ist Lamashtu von allen Dämonenfürsten bei weitem die stärkste, so dass es niemand wagen würde, einen Krieg gegen die Mutter aller Monster zu beginnen. Glücklicherweise sieht Lamashtu keinen Grund sich dazu herabzulassen, um Anhänger zu buhlen und akzeptiert statt dessen die Verehrung, die ihr freiwillig entgegengebracht wird; Ihr genügt das Wissen, dass sie nur ihre Hand auszustrecken müsste, um die Kontrolle über alle monströsen Bewohner im Becken zu übernehmen, falls sie das jemals wünschen sollte.

Schamanismus: Die meisten Mwangi glauben, dass der Dschungel von Naturgeistern bewohnt wird. Selbst diejenigen, die einen bestimmten Gott verehren, schaffen es leicht, ihre Religion mit dem Glauben an Baumgeister, Tiergeister und Erdgeister in Übereinstimmung zu bringen. Am stärksten ist der Glaube an Naturgeister unter den Zenj, doch auch die anderen Mwangi pflegen diesen Glauben zumindest zu einem gewissen Grad, sofern sie nicht völlig mit ihren Traditionen gebrochen haben.

Schamanen und andere Geistersprecher oder Medien kommen bei den Zenj am häufigsten vor. Die Bekyar besitzen allerdings fast genauso viele Mitglieder, die in den dunklen, unter dem Namen Juju bekannten Künsten bewandert sind.

Die meisten Schamanen handeln in ihren Dörfern als spirituelle Ratgeber und unterstützen den Stammeshäuptling in seinen Pflichten. Ein Schamane handelt nach dem Glauben, dass er dadurch, dass er mit den Naturgeistern in einem bestimmten Gebiet redet, diese beeinflussen und so seinem Stamm Wohlstand bringen kann. In Notzeiten versucht der Schamane die Naturgeister dazu zu bringen, seinen Stamm vor der Gefahr zu schützen, die Kranken zu heilen oder für eine gute Jagd zu sorgen. Die schamanistischen Rituale unterscheiden sich von Dorf zu Dorf. Unterschiedliche geographische Gebiete kennen oft auch verschiedene Rituale, da der Schamane die von ihm durchgeführten Riten an dem Glauben und den Bedürfnissen seiner Anhänger ausrichtet. Im Dschungel werden für diese Rituale für gewöhnlich die dort wachsenden, reichlich vorhandenen exotischen Pflanzen verwendet. In vielen dieser Rituale werden Kräuter oder Pflanzen verbrannt und ihr Rauch eingeatmet oder es werden Tier- und Pilzgifte eingenommen, um damit eine Trance hervorzurufen. Tieropfer sind nicht so häufig, da Haustiere wertvoll sind, werden aber in manchen Religionen nach wie vor durchgeführt. Schamanen, die Tieropfer durchführen, glauben oft, dass das Töten oder der Verzehr bestimmter Tiere Aspekte der jeweiligen Kreatur auf sie selbst oder auf ihren Stamm übertragen kann. Vögel gewähren scharfe Augen, Grabtiere reiche Ernten beim Ackerbau, Raubtiere schenken Stärke im Kampf.

Während die Mwangi im Allgemeinen ohne Probleme sowohl ihre Götter als auch die Naturgeister verehren, legen die Schamanen manchmal ihren traditionellen Götterglauben ab und widmen sich ausschließlich den Geistern. Manche nehmen Klerikerstufen, ohne sich einer bestimmten Gottheit zu weihen, Stattdessen wählen sie aus den Domänen des Feuers, der Luft, der Pflanzen, der Tiere, des Wassers und des Wetters, um ihre Hingabe an die Naturgeister deutlich zu machen.

Anderen wählen Stufen als Druiden, um ihre Verbindung zur Natur zu festigen. Die meisten Schamanen steigen allerdings als Adepten auf, um so ihre Fähigkeiten darzustellen.

Shimye-Magalla: Die Bonuwat verehren eine eigene Gottheit, die sie Shimye-Magalla nennen, die eigentlich eine Kombination aus Gozreh und Desna darstellt. Diese Kombination entwickelte sich in ihrer Mythologie über Generationen hinweg. Als Seemänner und Fischer wissen die Bonuwat um den unberechenbaren weiblichen Aspekt Gozrehs, doch sehen sie in ihr auch einen Aspekt Desnas, die Liebe zur Freiheit und zum Reisen. In Shimye-Magalla, in dieser Kombination spiegelt sich die Abhängigkeit der Bonuwat vom Meer und den Sternen (und ihrer Vereinigung in der Seefahrt) wieder.

Außerhalb des Volkes der Bonuwat weiß man nur wenig über ihre einzigartige Gottheit. Die Priester Desnas und Gozrehs haben versucht, mehr darüber herauszufinden (oder ein paar scheinbar leichte Bekehrungen vorzunehmen), werden aber fast immer höflich, aber fest abgewiesen. Wie auch immer Shimye-Magalla sich entwickelt haben mag, scheint es jedenfalls so, dass die Bonuwat von der Verehrung dieser Gottheit ernsthaft profitieren. Und ob die Macht, die ihre Schamanen besitzen, nun von Desna, Gozreh oder von beiden herrührt, ist eine Frage, die zu stellen nur Fremden in den Sinn kommen würde.

Totemismus und Juju: Neben der Verehrung der Ahnen und dem gewöhnlichen Schamanismus gibt es unter den einheimischen Formen der Spiritualität im Mwangibecken auch noch eine finstere Seite. Totemismus und Götzendienst werden von Fremden zwar kaum verstanden, können aber in bestimmten Stämmen so stark verankert sein, dass ihre Holz- und Steinstatuetten eine eigene mystische Macht erhalten. Diese nähren sich von der Glaubensenergie um sie herum und nehmen dadurch eine gotteslästerliche Ähnlichkeit zu echtem Leben an. Dazu können die als Juju bekannten geheimnisvollen Künste so ziemlich alles vollbringen. Sie können einen gefährlichen Geist davon abhalten, ein Dorf zu durchqueren, können aber, wenn das richtige Opfer gebracht wird, die Einwohner ebendieses Dorfs in geistlose Zombies verwandeln. Weitere Informationen über Statuetten und die Juju-Magie findet man im Abenteuerpfad *Der Schlangenschädel*.





KAMPAGNEN IM MWANGIBECKEN

Wenn Fremdländer an die Hölle denken, dann denken sie an gezackte Felsen und Seen aus Feuer. Sie liegen falsch. Ein scharfkantiger Felsbrocken ist ein Segen, wenn die Alternative Treibsand und ein Gewirr aus Mangrovenwurzeln bedeutet, das dich unter den braunen Schlamm zu ziehen versucht. Feuer ist ein Segen, wenn die Luft so feucht ist, dass du im Stehen zu ertrinken drohst, weil sie eine heiße Suppe bildet, die deine Lungen mit dem Gestank nach tausend verrottenden Pflanzen füllt. Ich ziehe den sauberen Kuss der Teufelsgeißel jederzeit der schwärenden Fäulnis vor, die deine Zehen und Augen frisst, oder den Fliegen, die sich durch deine Haut graben und ihre Maden in dein Fleisch legen.

Nein, die Hölle ist ein Dschungel, und wer das auch nur für einen Moment lang vergisst, wird nicht lange genug leben, um das ein zweites Mal zu tun.

—Schem Ervismor, *Augen im Dunkeln: Mein Leben im Becken*



DIE DSCHUNGELKAMPAGNE

Gewölbe sind vielleicht das Erste, was den Spielern in den Sinn kommt, wenn sie sich am Spieltisch versammeln. Doch gibt es nur wenige Umgebungen, die so viele Herausforderungen und eine so große Vielfalt bieten wie der Dschungel. Selbst nach Jahrhunderten der Erkundungen empfinden die Bewohner der modernen Welt beim Gedanken an den Dschungel das Gefühl eines urzeitlichen Mysteriums und den Geist des Abenteuers. Und die große Vielzahl an Monstern und alten Ruinen, sowie der seltsame Missklang der einheimischen Kulturen bieten dem Spielleiter eine nahezu grenzenlose Auswahl, mit der er unter dem Dach des Dschungels jede Art von Kampagne leiten kann.

Bei der Vorbereitung eines Dschungelzenarios müssen die Abenteurer einige Dinge beachten: In der rauen Dschungelumgebung kann die Wahl der Ausrüstung einen SC zum Erfolg führen, ihn aber auch vernichten. Insbesondere eine schwere Rüstung kann dem Charakter zum Fluch werden, wenn er durch den Dschungel wandert, da Hitze, Wasser, Treibsand und der dichte Wald jeweils ihren Zoll fordern. Außerdem schimmert das Metall im Sonnenlicht und weckt damit schnell die Aufmerksamkeit scharfäugiger Raubtiere. Auch die lästigen, Krankheiten übertragenden Insekten und die giftige Flora und Fauna des Dschungels stellen den Reisenden ständig vor neue Probleme, die er mit der umsichtigen Auswahl seiner Ausrüstung leicht umgehen kann. Akrobatik, Heilkunde, Heimlichkeit, Schwimmen, Überlebenskunst, Wahrnehmung, Wissen (Lokales) und Wissen (Natur) sind besonders wichtige Fertigkeiten, wenn man aus der Zivilisation in die Wildnis aufbricht.

Der Ausgangspunkt

Wenn man eine Dschungelkampagne startet, zählt es sich aus, wenn man sich ein paar Gedanken über den Ausgangspunkt der SC macht. Dieser kann zwar einfach den Startpunkt darstellen, von dem aus die SC auf große Abenteuerreise gehen, er kann allerdings auch die Atmosphäre der ganzen Kampagne vorgeben, indem er den Spielern dabei hilft, ihre Charaktere zu definieren, aber auch, indem er die Art von Abenteuern festzulegen hilft, an denen die Charaktere teilnehmen werden. Im Folgenden werden einige Optionen angesprochen, über die der Spielleiter nachdenken sollte.

Kolonie: Alle möglichen Gründe können die SC in die Kolonie führen. Vielleicht suchen sie nach Religionsfreiheit, müssen eine Schuld abarbeiten, wollen Erkundungen anstellen oder Forschungen unternehmen. Vielleicht sind sie auch auf der Flucht vor dem Gesetz ihrer Heimat oder die Agenten einer mächtigen Organisation oder Regierung. In dem Maße, in dem sie ihre Stellung verbessern, werden sie vielleicht zu Helden. Vielleicht gewinnen sie in der Siedlung politische Macht oder nutzen ihr Wissen, um bei der Gründung neuer Kolonien zu helfen.

Andererseits könnten die SC auch einheimische Abenteurer sein, die unter den Kolonisten leben. In diesem Fall sind sie vielleicht Rebellen oder Aufführer, die insgeheim planen, die fremden Unterdrücker zu vertreiben. Oder sie sind Diplomaten, die versuchen, die komplizierte Balance zwischen den beiden Kulturen aufrechtzuerhalten. Oder sie sympathisieren mit der Kolonie und helfen mit ihren Verbindungen und ihrem Wissen über die Region ihren dortigen Freunden, die Härten der Umgebung zu überleben (oder verteidigen die Kolonisten gegen einen Völkermord durch die Hand wütender Einheimischer).

Schiff: Die SC sind per Schiff gereist, als Kolonisten, Händler, Forscher oder auch als Galeerensklaven. Wahrscheinlich gehört das Schiff einer mächtigeren Person oder Organisation, die die SC in ihren Dienst genommen hat. Es mag allerdings im Laufe des Abenteuers dazu kommen, dass die SC die Kontrolle über das Schiff übernehmen oder es vor Piraten, feindlichen Eingeborenen oder Meuterern retten. Auch können sie genug Geld verdienen, um das Schiff zu kaufen, oder selbst eine Meuterei anzetteln. Unabhängig davon reist das Schiff zu verschiedenen Hafenzentren, um Versorgungs- und Handelswaren an Bord zu nehmen. Gleichzeitig sucht es die Küste nach neuen Ankerplätzen ab, die wiederum für die Landgänger zu neuen Abenteuerschauplätzen werden können.

Handelsstadt: Handelsstädte bieten den SC die meisten Möglichkeiten. Hier treffen Charaktere verschiedener Herkunft aufeinander und gehen ihren Geschäften nach. Die SC können Händler, Söldner oder Archäologen sein, die hier ihre Funde verkaufen. Sie können auch die Rolle einheimischer Stammesangehöriger übernehmen, die mit den Fremden Handel treiben, um Handwerkswaren, Getreide und andere Waren zu erstehen, die in der Region rar sind. Wie Kolonien können auch Handelsstädte Brennpunkte für Spannungen zwischen den fremden Händlern und den Einheimischen sein. Diejenigen, die den Einfluss der Ausländer missbilligen oder die die einheimische Bevölkerung misshandeln, können solche Siedlungen leicht in ein Pulverfass verwandeln. Das wiederum sorgt für unterhaltsame Spannung zwischen den SC und den NSC oder möglicherweise sogar zwischen zwei Gruppenmitgliedern mit unterschiedlicher Abstammung.

Stammesdorf: Die SC beginnen als Eingeborene, die aus demselben kleinen Dorf oder aus Nachbardörfern stammen. Sie beginnen ihr Abenteuer auf Geheiß ihres Stammeshäuptlings oder ihres Schamanen und suchen nach Mysterien oder verteidigen ihre Familien, ihre Freunde und ihr Eigentum. Vielleicht brechen sie auch aus eigenem Antrieb in den Dschungel auf, um einen Übergangsritus durchzuführen oder um sich Ruhm zu erwerben. Bei diesem Dorf muss es sich um keine feste Siedlung handeln; SC, die einem Nomadenstamm angehören, hätten vielmehr eine Basis, die sich im Gefolge wandernder Tierherden über die Ebenen bewegt, oder die mystischen Zeichen und Omen durch den tiefen Dschungel folgt.

Arten von Abenteuern

Zwar denkt man beim Begriff Mwangibecken sofort an fruchtbare, dampfende Dschungel und Regenwälder, doch bilden diese Umgebungen nur einen Teil des Beckens. Es gibt auch Wüsten und Berge, große Ströme, die sich durch das Land schlängeln, oder auch stinkende Mangrovensümpfe. Im Mwangibecken gibt es also praktisch jeden äquatorialen Welthintergrund, den man sich nur wünschen kann. Doch hat eine gute Kampagne mehr als nur eine tolle Umgebung zu bieten. Abenteurer brauchen Konflikte, Motivationen und die gute alte Gier als Antrieb. Die folgenden Abschnitte stellen verschiedene Abenteuer- und Kampagnenideen vor, die besonders für das Spiel im Mwangibecken geeignet sind.

Das Gesetz des Dschungels: In dieser Art von Kampagne sind die SC Eingeborene, Hüter des Dschungels, die ihn sowohl gegen Konflikte unter den Einheimischen als auch gegen die schleichende Kolonisierung verteidigen müssen. Alternativ gibt es die Option, dass die SC Ausländer sind, die im Dschungel gestrandet oder sogar dort groß geworden sind. Diese Charaktere können von Figuren wie Tarzan inspiriert sein, können aber auch einfach Schiffsbrüchige sein.

Zehn interessante Einsichten über das Abenteuerleben im Dschungel

1. Dschungel sind für den Einsatz richtig großer Monster geeignet. Die Tarraske in einem Verlies zu verstecken, ist schwer, im Dschungel ist das aber sicherlich möglich. Vielleicht kann man sogar noch ein paar ihrer Freunde unterbringen.
2. Dschungel haben keine Mauern. Man kann das Abenteuer in jede Richtung treiben und dennoch auf eine Begegnung stoßen.
3. Es ist viel weniger nervig, sich im Dschungel zu verlaufen, als wenn das in einem Labyrinth geschieht. In der Wildnis weiß man zwar vielleicht nicht, wo man gerade ist, aber immerhin kann man einen Kompass benutzen, um es herauszubekommen. Auch kann man seine Fähigkeiten einsetzen, um Nahrung zu finden, Pflanzen zu identifizieren, auf Bäume zu klettern, zu schwimmen oder um alle möglichen anderen Dinge zu versuchen, in die man Fertigkeitpunkte investiert hat.
4. Wenn man völlig verzweifelt ist, kann man den Dschungel in Brand stecken.
5. Man kann eine Menge Gewölbe im Dschungel platzieren: Tempel, untergegangene Städte, verlorene Welten, abgestürzte Raumschiffe, Portale zu anderen Planeten, Dinosaurier, Eingänge zu den Finsterlanden ... - Eben alles, was man möchte. Dschungel sind so groß, dass alles hineinpasst.
6. In Dschungeln gibt es jede Geländeart und damit auch jede Art von geländebedingter Gefahr: schneebedeckte Berge, die sich über die Bäume erheben, dampfende Sümpfe, dichte Wälder, Treibsand, tiefe Seen, breite Flüsse und vieles mehr. Und wenn das bevorzugte Gelände nicht im Dschungel selbst vorhanden ist, grenzt es vielleicht daran an. Das gilt zum Beispiel für Ozeane, Wüsten und Savannen.
7. Dschungel sind uralte. Es gab sie schon vor der Entstehung der Zivilisation, und schon vor Anbeginn der Zeitrechnung wurden sie von unaussprechlichen Monstern durchwandert. Manche davon existieren vielleicht noch heute. Diese Aura des Alters lässt die Dschungel so rätselhaft, unheilvoll und bedrohlich wirken.
8. In Dschungeln leben ganze Völker, die von den Zeitläuften unberührt bleiben. Sie haben keine Kontakte zu der Welt um sie herum und zu modernen Kulturen und erscheinen Ausländern daher als einzigartig und fremd. Ihre Existenz gibt den SC die Möglichkeit, in einzigartigen gesellschaftlichen Situationen Rollenspiel zu betreiben. Der Spielleiter hingegen hat die Gelegenheit, neue soziale Eigenheiten auszuprobieren, ohne sich für alle Ewigkeit darauf festlegen zu müssen. Denn im nächsten Dorf mag es schon wieder ganz anders ausschauen als in dem, das die SC gerade besuchen.
9. Man kann unberührte Landschaften erkunden und Dinge entdecken, die niemand zuvor gesehen hat. In einem Verließ war immer schon jemand zuvor gewesen, denn schließlich hat irgendwer das Verließ errichten müssen.
10. Man kann Gebiete erobern und für sich selbst beanspruchen, sofern man über die Stärke und die Ressourcen verfügt, um diese auch zu verteidigen.

Erkundung: Eine Erkundungskampagne hat für gewöhnlich ein einzelnes Leitthema, wie zum Beispiel die Suche nach einer verlorenen Stadt aus Gold oder dem legendenumwobenen Schatz eines berüchtigten Piraten. Die Abenteuerer können Forschungsreisende sein, die neue Handelswege durch unbekannte Wälder erschließen sollen, die nach den Relikten eines vergessenen Gottes suchen oder die sagenhaften Ruinen einer fliegenden Stadt ausgraben wollen.

Flucht: Die SC starten als entlaufene Sklaven, Flüchtlinge oder als ehemalige Soldaten, die vor einer dem Untergang geweihten Militäroperation geflohen sind. Sie müssen vor einem Unterdrücker oder einem tödlichen Feind fliehen und sich daher einen Weg durch das unbekannte Land bahnen. Auf der Flucht können die Abenteuerer auf eine untergegangene Stadt, auf uralte Ruinen oder einen Eingang in die Finsterlande stolpern. Alternativ dazu könnten die Ereignisse die SC dazu zwingen, sich in der neuen Umgebung zu verkriechen, eine Festung zu errichten, von den Eingeborenen zu lernen und sich die natürlichen Ressourcen des Dschungels nutzbar zu machen, um auf diese Weise einen Vorteil gegen ihre Feinde zu erlangen.

Handelsgesellschaft: Die SC sind die Repräsentanten einer ausländischen Handelsgesellschaft, die von der Politik oder von mehreren Investoren unterstützt wird. Vielleicht arbeiten sie damit für eher zweifelhafte Wohltäter. Die meisten mächtigen unabhängigen Handelshäuser verfügen über politische Macht und können Gesetze erlassen, Gebiete in Besitz nehmen und sogar Kriege erklären.

Im Mwangibecken hat vor allem das riesige Aspis-Konsortium diese Rolle inne. Es könnte einen interessanten Ansatz darstellen, wenn die Abenteuerer ihre eigene, mit dem Konsortium konkurrierende Handelsgesellschaft gründen und dabei jedes Risiko in Kauf nehmen, das es bedeutet, sich mit einem solchen Giganten anzulegen. In den Abenteuern geht

es beispielsweise darum, Salzminen, Plantagen oder ähnlich wertvolle Grundgüter in Besitz zu nehmen, neue Handelsposten oder Häfen zu erbauen oder die Einheimischen anzuheuern oder umzusiedeln. Die SC können aber auch gegen solche Unternehmenseindringlinge ankämpfen. In Abenteuern, in denen es um dieses Thema geht, werden die Abenteuerer vielleicht illegale oder schädliche Unternehmungen sabotieren, Sklavenringen das Handwerk legen oder Handelsposten überfallen, um sich mit Geld und Vorräten einzudecken.

Katastrophen: Verheerende Naturkatastrophen wie Fluten, Erdbeben oder Vulkanausbrüche können dafür sorgen, dass die SC in die Wildnis aufbrechen, um Hilfe zu suchen oder um die offenbar unnatürliche Quelle der Ereignisse ausfindig zu machen. Ähnliche Ereignisse können auch die Existenz einer neuen Stadt oder neuer Zugänge zu den Finsterlanden enthüllen. Naturkatastrophen werden manchmal auch von Mystikern als Omen oder als Ruf zu den Waffen durch finstere Geister interpretiert, was sie zu eigener Aktivität antreibt.

Kolonisierung: In dieser Art von Kampagne haben die SC das Ziel, als Teil der Expansion einer ausländischen Macht eine Kolonie zu gründen. Sie können als ausländische Eindringlinge auftreten, die ein neues Land unter ihre Kontrolle zu bringen suchen, um von seinem Ressourcenreichtum zu profitieren. Andererseits können sie auch Kriminelle sein, die dorthin in eine Strafkolonie gesandt werden, oder Siedler, die sich auf die Suche nach einem neuen Leben gemacht haben. Die SC können die Aufgabe haben, Ressourcen zu erschließen und an diesem Standort eine Kolonie zu gründen. Dazu gehört es vielleicht auch, Soldaten herbeizuholen, die die Kolonie und ihre Ressourcen verteidigen. Des Weiteren müssen die SC mit der einheimischen Bevölkerung, die Fremde, die das Land ihrer Vorfahren für sich beanspruchen, nicht unbedingt willkommen heißt, verhandeln, diese umsiedeln oder sich gegen



sie verteidigen. Auch könnten die SC in den antikolonialen Widerstand verwickelt sein (siehe den Abschnitt „Krieg“ für weitere Vorschläge für solche Kampagnen).

Krieg: Kriegsabenteuer können Kämpfe zwischen eingeborenen Stämmen um ein bestimmtes Gebiet beinhalten. Es kann aber auch um den Krieg eines Stammes gegen eine Kolonie oder sogar um den Krieg zwischen den Kolonien konkurrierender Länder oder Handelsgesellschaften gehen. Als Unterthema verwendet, könnte ein regionaler Krieg Auswirkungen auf die Hauptkampagne haben, indem er es den SC erschwert, ihre Ziele zu erreichen oder diese sogar zu vereiteln droht. Es könnte zum Beispiel geschehen, dass eine Armee Unterkunft in einer Stadt verlangt, in der sich die SC gerade aufhalten, und dass am Morgen des darauffolgenden Tages die Feindesarmee die Stadt zu belagern beginnt. Stammeskonflikte könnten wiederum Einfluss darauf nehmen, wen die SC anheuern können oder wie es um das Verhältnis zwischen Charakteren aus unterschiedlichen Stämmen bestellt ist.

Missionierung: Die SC könnten Pilger sein, die ihre Religion frei ausüben wollen, oder Missionare, die ihre Religion unter den einheimischen Stämmen verbreiten wollen. Vielleicht ist es ihre Aufgabe, in einem bestimmten Gebiet zu wirken, vielleicht sollen sie auch eine kleine Mission errichten und verteidigen.

Das Abenteuer beginnt, wenn die SC dazu gezwungen sind, ihren Wert und den ihrer Gottheit unter Beweis zu stellen, indem sie den Einheimischen einen großen Dienst erweisen oder indem sie sie vor einem großen Übel bewahren. Vielleicht müssen sie aber auch einfach nur um ihr Überleben kämpfen, weil die Einheimischen an den gotteslästerlichen Bekehrungsversuchen der Neuankömmlinge Anstoß nehmen.

Rettungsmissionen: Immer wieder gehen Personen in unbekanntem Gebieten verloren. Das gilt besonders für Regionen wie das Becken, das mit Träumen nach Reichtum die Unerfahrenen und Narren in die Wildnis lockt.

Bei einer Rettungsmission sind die SC die (eingeborenen oder ausländischen) Spezialisten, die ins Becken reisen und dessen Gefahren meistern, um die Vermissten wieder in Sicherheit zu bringen.

Unter dieses Thema fällt die Suche nach entführten Forschern, deren Schicksal die Opfergruben Usaros sein sollen. Dazu gehören auch die Befreiung eines politischen Gefangenen, der Auftrag, Kannibalen davon abzuhalten, einen Priester zu kochen, oder auch das heimliche Eindringen in die Stadt Mzali, um einen abweichlerischen Schamanen vor der Folter der Sieben Zornigen Sonnen zu retten. Möglicherweise dienen die SC aber auch als Verstärkung, die zur Rettung von Kolonisten oder Händlern aufbrechen, die von den Charau-Ka belagert werden, oder die einen Stammesangehörigen aus den Fängen einer chelaxianischen Sklavengaleere befreien sollen.

Überleben: Abenteuer, in denen es ums Überleben geht, bringen die SC in eine Notsituation, in der sie über wenige oder gar keine Ressourcen verfügen. Ein Beispiel wäre eine unglücklich verlaufene Flussreise, bei der das Boot der SC an Stromschnellen zerschellt und die Vorräte den Fluss hinabtreiben. Das zwingt die SC dazu, ohne Nahrung, Ausrüstung oder Waffen um ihr Überleben zu kämpfen. Diese Art von Abenteuer eignet sich besonders für das Spiel auf der ersten Stufe, da dort der Verlust der Gegenstände die SC nicht gleich Massen von magischen Gegenständen beraubt. Aber auch auf dieser Stufe muss der Spielleiter darauf achten, dass bestimmte Klassen nicht im Übermaß durch den Verlust ihrer Ausrüstung bestraft werden.

GEOGRAPHIE DES MWANGIBECKENS

Die Bewohner des Mwangibeckens sind trotz ihrer unterschiedlichen, bunten Kulturen nur selten das, was von Ausländern die größte Aufmerksamkeit erhält. Stattdessen denken ausländische Forscher bei der Erwähnung des Mwangibeckens an unwegsames Dschungel, unentdeckte Tierarten, verloren gegangenes Wissen, an seltene Arzneien und an verfallene Tempel, die voller vergessener Schätze stecken. Die nächsten Seiten geben einen Überblick über viele der Hauptregionen und über die besonderen Landschaftsmerkmale im Becken. Informationen über die Städte und andere sehenswürdige Bauwerke, darunter sowohl solche, die gegenwärtig benutzt werden, als auch solche, die vom Dschungel zurückerobert wurden, findest du in den Abschnitten ab Seite 48.

Die Kaavagründe

Der Dschungel des südwestlichen Mwangibeckens, südlich von Blutbucht und östlich der Senghorbucht, ist seit Langem eine Todesfalle sowohl für Ausländer als auch für die Eingeborenen. Die Region strotzt vor Raubtieren und böswilligen, blutrünstigen Humanoiden. Daher ist die Region trotz der natürlichen Reichtümer und untergegangenen Städte im Inneren bis heute nur wenig erforscht und wird generell gemieden. Für jede Abenteuergruppe, die voll beladen mit Rohedelsteinen und teilweise bearbeiteten Goldgötzen aus den Dschungeln der Kaavagründe nach Blutbucht zurückkehrt, bleiben hundert Abenteuerer für immer verschollen. Zwar ist das Reisen aufgrund der geringeren Luftfeuchtigkeit und des festeren Erdbodens hier leichter als in so manchem Gebiet der anderen Dschungel, doch machen die Stämme Dämonen verehrender Halblinge und feindlicher Charau-Ka-Pygmäen, aber auch andere, bestienhaftere Räuber diesen Vorteil mehr als wieder wett.

Bevor er sich in die Bucht der Verzweiflung ergießt, schlängelt der breite, langsam fließende Ubinga sich durch die Tiefen der Kaavagründe. Mit Dutzenden nur ungenau kartographierten (oder ganz unentdeckten) Nebenflüssen nährt er den umgebenden Dschungel. Der Fluss selbst entspringt bei Zuras Maul, einer Reihe von Quellen und Tümpeln, die von den in der Umgebung lebenden Stämmen verehrt werden und diesen oft für rituelle Opferungen dienen, bei denen die Opfer ertränkt werden. Die Körper der geopferten Personen bleiben nur selten lange erhalten, da der Oberlauf des Oubinga die Heimat einer Vielzahl karmesinfarbener Maka-Yika ist. Dabei handelt es sich um eine Art in Schwärmen auftretender, fleischfressender Fische, die Piranhas ähneln (und vielleicht die Eingeborenen zum Namen der Flussquelle inspirierten).

Diese Fische kommen hauptsächlich im Quellbereich des Flusses vor, der durch Wasserfälle vom weiteren Verlauf abgetrennt ist. Außerdem werden die Fische durch die regelmäßigen Opfer der Eingeborenen dazu ermutigt, hierzubleiben. Dennoch schwimmen kleinere Schwärme und Jungfische gelegentlich den Fluss hinab. Dort ernähren sie sich von anderen Fischen, Krokodilen, Wasservögeln oder sogar von größeren Tieren und Humanoiden, die ihnen vors Maul geraten, während sie durch den Fluss schwimmen.

Der Kleine Vanji ist nicht so groß wie der Ubinga, dafür aber für Fremde viel leichter zugänglich. Er beginnt seinen Lauf in den Banduhügeln und fließt über eine Strecke von mehr als 180 km durch einen Abschnitt der Kaavagründe, bevor er östlich von Blutbucht in den Vanji mündet. Der Kleine Vanji ist das Heim von Flusspferden, die ihr Territorium mit aller Kraft verteidigen, sowie leuchtend bunter Würgeschlängen, von denen manche 6 m oder länger werden können. Mit



mehreren scharfen, felsigen Stromschnellen hält er die meisten davon ab, auf ihm flussaufwärts zu reisen. Manche versuchen es allerdings dennoch, ihn mit flach im Wasser liegenden Booten zu bezwingen. Einer der wenigen Orte, an denen man den Kleinen Vanji zuverlässig überqueren kann, ist eine natürliche Furt nahe der Ruinen von Finsterhalt, da wo er mit dem Dzimmi zusammenfließt.

Die an die Kaavagründe angrenzende Senghorbucht und die gleichnamige Stadt bilden den einzigen Tiefwasserhafen im Becken, der von den Einheimischen statt von ausländischen Kolonisten oder Handelsgesellschaften kontrolliert wird. Die Temperaturen auf der Senghorhalbinsel sind kühler als die im angrenzenden Dschungel und - abgesehen von dem urbar gemachten Land um die Hafenstadt herum - ist sie hauptsächlich von Grassteppe bedeckt. Die Hauptausnahme bildet die Spitze der Halbinsel am Eingang zur Bucht der Verzweiflung. Dort wird das Land trockener und felsiger. Die windgepeitschten Kliffe, die ans Meer angrenzen, sind mit weiträumigen natürlichen Höhlensystemen übersät.

Der Mwangidschungle

Der Mwangidschungle ist der größte und bekannteste Dschungel im Mwangibecken. Seine Gefahren und die dort vielleicht zu erlangenden Reichtümer beflügeln die Träume von Piraten, Händlern, Gelehrten und Königen. In seinem Inneren gedeihen exotische Tiere und liegen die Ruinen untergegangener Zivilisationen wie auch die Skelette namenloser Mächtegrer-Forscher. Wie jeder echte Regenwald besitzt auch der Mwangidschungle ein ausgedehntes Flusssystem.

Die häufigen Regenfälle, die seit der Entstehung des Auges von Abendego im Westen noch heftiger geworden sind, haben diese Flüsse anschwellen lassen und die an sie angrenzenden Sümpfe vergrößert. Es ist daher fast unmöglich, sich einen direkten Pfad durch den Dschungel zu bahnen. Das Dschungelinnere wurde von ausländischen Forschern bisher kaum erkundet, und selbst in den Gebieten, für die Landkarten existieren, sind die Landschaftsmerkmale oft nur in wenigen Details oder überhaupt nicht auf der Karte dargestellt, da sie durch das Dschungelwachstum verborgen und einfach übersehen wurden.

Der Ocotasee

Eigentlich jede Diskussion des Mwangidschungels muss ihr Hauptaugenmerk auf die zentrale Rolle richten, den der Ocotasee spielt. In diesen mündet die große Mehrheit der Dschungel Flüsse, bevor sie über den Vanji schließlich ins Meer fließen. Der See hat einen Durchmesser von 200 km. Fast ein Dutzend Ruinen untergegangener Städte liegen an seinen Gestaden, darunter das von Dämonen heimgesuchte Usaro, die Hauptstadt des Gorillakönigs und seiner Anhänger. Die Reise zu Boot ist schnell, aber fast genauso gefährlich wie die zu Fuß direkt durch den Dschungel. Die Reisenden, die die Gorillas von Usaro und andere ortsansässige feindliche Stämme meiden wollen, wissen, dass das Wasser seine eigenen Gefahren mit sich bringt.

Der See ist von äußeren Einflüssen abgeschieden und kann ein weit umfangreicheres Ökosystem als seine Quellflüsse unterhalten. Daher ist er die Heimat vieler Tiere,



die über seine Grenzen hinaus unbekannt bleiben. Für fremde Forschungsreisende klangen die Erzählungen der Eingeborenen von riesigen Tieren mit dem Hals einer Schlange und dem Kopf eines Krokodils ursprünglich wie Auswüchse der Fantasie, entstanden aus dem Aberglauben der Unwissenden oder aus verwirrten Beschreibungen von Drachen. Doch bestätigen die Seeleute Blutbuchs, dass es diese Monster wirklich gibt. Ihren Beschreibungen der geschmeidigen Bestien und ihrer Jagdgewohnheiten zufolge leben diese im See und manchmal auch in den umliegenden Flusssystemen. Sie reißen ihre Opfer aus den Booten oder vom Ufer weg und ziehen sie unter Wasser. Zurück bleiben nur das Kräuseln der Wasseroberfläche und eine Blutspur, die sich mit der Strömung ausbreitet. Die Zinza, flugunfähige Vögel mit den Zähnen eines Reptils, leben zwar nicht direkt im Wasser, aber in den umliegenden Dschungeln, die sie in kleinen Gruppen durchstreifen. Sie sind unglaublich schnell und besitzen eine Gefiederfärbung, mit der sie sich leicht im dichten Unterholz verbergen können. Großen Gruppen von Tieren oder Menschen gehen sie aus dem Weg. Einzelne oder verwundete Reisende sind für sie aber leichte Beute. Diese greifen sie an, ziehen sie in den Busch und tun sich dort an ihnen gütlich. Zinza haben dieselben Spielwerte wie ein *Deinonychus* (*Pathfinder Monsterhandbuch*).

In der Mitte des Sees befindet sich eine der merkwürdigsten geologischen Formationen im ganzen Becken, der sogenannte Schicksalsturm. Diese steil aufragende Felsnadel erhebt sich aus einer kleinen Insel aus Schutt und angeschwemmtem Schlamm. Ihre Spitze befindet sich in 90 m Höhe über der Wasseroberfläche und glänzt in der Sonne leuchtend weiß. Wegen der merkwürdig gleichmäßigen Form der Steinsäule heißt es in vielen Legenden der Zinjstämme im Dschungel, dass es sich dabei um ein von Titanen erbautes Monument handle. Andere halten es für den Schaft eines Speeres, der hier von Gozreh in der Erde versenkt wurde und so das Wasser aus der Erde entspringen ließ, welches nun den Dschungel nährt.

Der Vanji

Für viele Fremdländer ist der große Vanjifluss das Tor zum Mwangibecken. Doch ist der Vanji selbst schon ein bedrohlicher, möglicherweise prophetischer Anblick. Das von ihm mitgeführte Wasser ist durch den eisenhaltigen Lehm an seinen Ufern blutrot verfärbt und bietet Krokodilen, fleischfressenden Fischen, Giftschlangen und Schwärmen stechender Insekten eine Heimat. Über weite Strecken ist der Fluss eher breit als tief. Manchmal wird er sogar gefährlich flach und zwingt so die Reisenden dazu, an Land zu gehen und ihre Boote zu tragen oder einen Umweg durch seine Nebenarme und die an diesen liegenden Sümpfe zu nehmen. Allerdings sind beide Optionen mit größeren Gefahren verbunden, als wenn man dem Hauptfluss folgt.

Gleichzeitig enthält der Flussschlamm aber auch winzige Goldflocken, die schon früh von Mitgliedern des Aspis-Konsortiums entdeckt wurden. Diese Entdeckung hat zu berechtigten Spekulationen über riesige Goldvorkommen tiefer im Dschungel Anlass gegeben. In den letzten hundert Jahren wurden mehrere große Goldvorkommen entdeckt und mit aller Macht vor der Entdeckung durch andere geschützt. Der Großteil dieser Ressourcen fließt durch die gut bewachten Vorrats- und Handelsniederlassungen Weißbrückstation und Abendstation (zwei Ansiedlungen, gegen deren Existenz die eingeborenen Ekujae häufig Protest einlegen). Die Aspis-Händler vermuten allerdings, dass sie bisher nur an der Oberfläche gekratzt haben und dass weiter im Landesinneren

die wahre Quelle des Flussgoldes noch ihrer Entdeckung harret oder vor Ausländern durch die einheimischen Stämme oder durch Schutzgeister geschützt und verborgen werden.

Gozrehs Weiher

Zwischen dem Jasut und dem Ocota liegt mitten im Dschungel ein großes, schachtartiges, mit Süßwasser gefülltes Kalksteinloch, das unter den Namen Gozrehs Weiher bekannt ist. Dieser Cenote hat schon lange die Aufmerksamkeit der einheimischen Stämme und Forscher auf sich gezogen. Er ist beinahe kreisrund und durchmisst etwa 4,50 m. Das Wasser im Weiher ist klar und kühl, was einen starken Gegensatz zu den vielen trüben, schlammigen Dschungelflächen in diesem Gebiet darstellt. Von der Steinkante geht es etwa 4 m steil zum Wasser hinab, was das Hinunterklettern erschwert. Darüber hinaus sind es aber vor allem die Wächter des Weihers, die jedem den Zugang verwehren, der dem Becken nicht die genügende Ehrfurcht zollt. Ein Paar mittelgroßer Wasserelementare, die im Wasser beinahe unsichtbar sind, verlangt ein kleines Opfer am Ufer des Weihers, ein ehrfürchtiges Gebet oder einen kleinen Wertgegenstand, den man in die Tiefen werfen muss, bevor es jemandem den Zugang erlaubt. Wer aber zum Wasser hinabsteigen darf, wird seine kühlende Linderung erfahren, die sogar in der Lage ist, viele Auswirkungen der von den Dschungelinsekten übertragenen Krankheiten sowie der im Wasser lebenden Parasiten zu beseitigen.

Das Nest der Blutsänger

Das Nest der Blutsänger ist eine felsige, abgelegene Hochebene, die sich im südlichen Teil des Mwangidschungels beinahe 60 m über den Boden erhebt, sodass man von dort aus den Dschungel der Umgebung überblicken kann. Einst wurde die Hochebene von einem Stamm, der Dämonen verehrte, als Friedhof und als Ort ritueller Opferungen benutzt. Die hier stattgefundenen Schlachtfeste und der dadurch verursachte emotionale Druck drangen tief in das Gewebe des Bodens ein. Dadurch wurde die Region in einen Ort verwandelt, an dem die Tiere geistig wie körperlich entstellt sind und an dem die trauererfüllten Geister von dem Gift, das langsam aus dem bewaldeten Tafelberg entweicht, in den Wahnsinn getrieben werden. Einige Steinpfade führen zu dem Waldplateau auf der Spitze hinauf, doch wird der an sich schon gefährliche Aufstieg durch die vielen Tausend bizarren und oft missgestalteten Vögel noch gefährlicher gemacht, die ihre Nester in die Spalten des Bergs hineinbauen. Die Schreie und Lieder der Vögel erfüllen die Umgebung wie mit dem Heulen gepeinigter Geister, wenn sie auf die Jagd gehen. Die Zinj halten diesen Ort für verflucht und fürchten ihn entsprechend. Sie glauben, dass in den Vögeln und anderen Tieren, die das Nest der Blutsänger bewohnen, die Seelen derjenigen gefangen sind, die dort vor so langer Zeit starben, oder die den heutigen Gefahren des Bergs zum Opfer fallen.

Ramages Zirkel

Ramages Zirkel besteht aus einem beinahe perfekten Kreis aus dichten Dschungelzypressen, die um einen riesigen, dicken Affenbrotbaum herumwachsen. Dieser wurde vor tausend Jahren von einem nicht mehr existenten Zirkel schamanistischer Druiden gepflanzt, die dem Stamm der Jambala Jaeg angehörten. Der gespaltene Stamm des Baobabs umschlingt eine Kugel aus schwarzem Basalt. Es heißt, dass diese Sphäre das Gefängnis eines mächtigen Dschungelgeists oder Dämons mit Namen Golokango sei. Der beinahe abgestorbene Baum

Quellen der Inspiration

Zu Beginn des letzten Jahrhunderts waren Afrika und Südamerika noch größtenteils weiße Flecken, die von Schriftstellern kaum beschrieben waren. Dies führte zu einer unglaublichen Menge an Erzählungen, deren Thema das Abenteuer im Dschungel war. Diese Tradition hält noch bis heute an. Die Autoren ließen ihre Charaktere in dieser rauen Umgebung stranden, von anderen zurückgelassen werden oder hielten sie auf sonst irgendeine Weise dort gefangen, sodass sie gezwungen waren, sich an die Umgebung anzupassen, wenn sie überleben wollten. In ihren Erzählungen gab es wilde Männer, Dschungelschönheiten und untergegangene Städte mit fremdartigen Göttern, Dämonen, Dinosauriern und kryptozoologischen Bestien, was diese zu einem fruchtbaren Boden macht, aus dem Spielleiter ihre Ideen für eine Dschungelkampagne ziehen können. Hier seien nur ein paar Vorschläge gemacht.

Erzählungen

- Burroughs, Edgar Rice:** *Tarzan u.a.*
Doyle, Sir Arthur Conan: *Die vergessene Welt*
Drummond, John Peter: *Ki-Gor, Lord of the Jungle u.a.*
Farmer, Philip José: *Opar-Zyklus u.a.*
Haggard, Henry Rider: *Sie, König Salomons Diamant, Das Nebelvolk*
Howard, Robert E.: *Der Wandelnde Schatten, Die Diener von Bit-Yakin, Die Königin der Schwarzen Küste*
Hudson, William Henry: *Green Mansions*
Kipling, Rudyard: *Das Dschungelbuch*
Rosny Aîné, J.-H.: *L'Étonnant Voyage de Hareton Ironcastle*

Film

- King Kong* (1933)
Aquirre, Der Zorn Gottes (1973)

ist der Legende nach der in Starre gefallenen Körper eines mächtigen Baumhirtendruiden und Nachfahren des großen Dimari-Diji in Osibu gewesen, der sein Leben gab, um den Bewohner der Steinkugel gefangen zu halten. Wie es um den Wahrheitsgehalt dieser Geschichte bestellt sein mag, ist unklar. Jedenfalls verbirgt auch heute noch eine uralte druidische Magie diesen Ort vor bösen Kreaturen und hält feindliche Tiere davon fern, was den Zirkel zu einem schaurigen Zufluchtsort für jene macht, die wissen, wo er zu finden ist.

Der Dschungel der Tausend Schreie

Der Dschungel der Tausend Schreie ist genauer gesagt ein Nebelwald. Sein Blätterdach fängt den tief hängenden Nebel im Talbecken zwischen den Banduhügeln und den Trümmerbergen ein und erzeugt dadurch für diejenigen, die diese Umgebung nicht gewohnt sind, eine surreale, geisterhafte Atmosphäre. Diese wird noch durch die widerhallenden Vogelrufe und die heulenden Affen zusätzlich verstärkt. Verglichen mit den Kaavagründen und dem Mwangidschungel haben nur wenige Ausländer den Dschungel der Tausend

Schreie erkundet. Diejenigen aber, die dort waren – am bekanntesten sind einige Mitglieder der Gesellschaft der Kundschafter, darunter auch Durvin Gest –, erzählen spektakuläre Geschichten, die immer wieder das Interesse neuer Abenteurer anstacheln.

Der Dschungel der Tausend Schreie ist von einem Großteil des restlichen Beckens geografisch getrennt. Dadurch unterscheidet sich der Tierbestand deutlich von dem der Nachbarregionen. Die Baumkronen gewähren riesigen Kolonien von Halbaffen (Lemuren, Fingertieren mit Skelettfingern und den fleischfressenden Koboldmakis mit ihren Goblingsichtern) Unterschlupf, deren Stimmen dem Dschungel seinen Namen gegeben haben. Auf dem Waldboden leben Eber, Zwerghirsche und grabende Nagetiere unter der räuberischen Bedrohung durch die Barukal-Leoparden, einer einzigartigen Art farbverändernder Katzen (diese besitzen dieselben Spielwerte wie ein Tiger; siehe dazu den Eintrag im *Pathfinder Monsterhandbuch*).

Im Inneren des Dschungels der Tausend Schreie gibt es nur wenige bedeutsame Siedlungen und außer Osibu keine größeren Städte. Infolgedessen sind Forschungsreisende vollkommen ihrer Umgebung ausgesetzt und haben oft keine Gelegenheit, von den einheimischen Stämmen Proviant einzuhandeln oder zu kaufen. Die Eingeborenen nämlich meiden die Fremden aufgrund der Handlungen und des Verhaltens mehrerer Expeditionen des Aspis-Konsortiums. Noch vor den unzähligen Schwierigkeiten, die die Natur der Region und das Misstrauen ihrer zivilisierten Bewohner mit sich bringen, steht aber das schwerwiegende Problem, dass Forschungsreisende das Gebiet überhaupt erst einmal erreichen müssen. Die Banduhügel zu überqueren und über den Korir zu setzen, ist eine echte Herausforderung. Und um vom Süden oder Westen in den Dschungel der Tausend Schreie zu gelangen, muss man den Einflussbereich Mzalis durchqueren, in dem die aufkeimende Feindseligkeit der Kultanhänger Walkenas noch dazu beitragen, den Dschungel der Tausend Schreie weiter zu isolieren.

Der Korir

Der Korir wird vom Oberen Korir, dem Tpishi und dem Lakusa in den Ausläufern der Trümmerberge gespeist, bevor er durch den Dschungel der Tausend Schreie fließt und schließlich in den See der Verschwundenen Heere weit im Südwesten mündet. Anders, als das bei vielen anderen Flüssen im Mwangibecken der Fall ist, stellen am Korir Krokodile oder Flusspferde keine Gefahr da. Hier sind mehrere Arten magerer, langer Knochenhechte und Würgeschlängen die vorherrschenden Wasserraubtiere. Diese Schlangen hängen von Ästen über der Wasseroberfläche herab und lassen sich auf Wasservögel und kleinere Affenarten fallen. Auch Gnome und Halblinge werden schnell zum ausgewählten Abendessen einer Schlange. Aufgrund des hohen Gefälles von hohem zu niedrigerem Gelände fließt der Fluss sehr schnell, was zu einer weiteren Gefahr durch Wasserfälle und Stromschnellen führt. Insbesondere die Uruvaischnellen machen es für gewöhnlich notwendig, Boote über Land zu transportieren. Dies setzt Forschungsreisende natürlich der Gefahr möglicher Hinterhalte durch die verschiedenen eingeborenen Gruppen und humanoiden Stämme aus.

Dbede

Die felsige Landspitze, die Dbede genannt wird, ragt aus den Nebeln des Dschungels der Tausend Schreie heraus, obwohl sie dort völlig fehl am Platz zu sein scheint. Von den ersten



Forschern, die sie aus der Ferne sahen, wurde sie ursprünglich als großer Turm beschrieben, der sich am Standort einer unbekanntenen Stadt aus dem Dschungel erhebe. Es handelt sich dabei tatsächlich um ein Bauwerk, das allerdings bestimmt nicht von Menschenhand errichtet wurde. Der Dbede ist 15 m breit und nahezu 30 m hoch. Er wurde über die Jahre hinweg Sandkorn für Sandkorn von einer riesigen Termitenkolonie errichtet, die ihn auch heute noch bewohnt. Der Hügel ist mit Termitenspeichel verklebt, so hart wie Jahrtausende alter Sandstein und hat bisher allen Angriffen der hungrigen Halbaffen des Dschungels widerstanden. Im Gegenzug überwältigen die Termiten die Möchtegernräuber, deren Knochen nun wie ein Teppich den Waldboden um den Hügel herum bedecken. Der Dbede ist ein nützliches Landschaftsmerkmal. Außerdem ist er hervorragend dazu geeignet, Gefangene zu exekutieren und sich ihrer Leichen zu entledigen. Der Dbede ist im Dschungel einzigartig, auch wenn es weiter im Norden in der Korirebene Hunderte ähnlicher, aber kleinerer Termitenhügel gibt.

Der Dowamaberg

Der große Dowamaberg liegt zwar technisch gesehen nicht mehr im Dschungel der Tausend Schreie, ragt aber hoch über die gesamte Region hinaus. Der schneebedeckte Gipfel des Bergs kann durch fast jede Lücke im Blätterdach der Bäume gesehen werden. Für die Eingeborenen ist er ein heiliger Ort, oft verehren sie ihn sogar direkt als einen Totengeist. Obwohl das Gelände, das zu dem Berg führt, unglaublich unwegsam ist und obwohl er im Osten des Dschungels der Tausend Schreie liegt, hat der Dowamaberg in letzter Zeit zunehmend die Aufmerksamkeit der Forscher auf sich gezogen. Die Legenden der Einheimischen sprechen von einem Schuttfeld, das sich am Südhang des Berges befindet, und in vielerlei Hinsicht dem Feld gleiche, das die Ruinen des legendären Khos umgibt. Es gibt zahlreiche Gerüchte, dass irgendwo in einem von der Umwelt isolierten Tal die abgestürzte Shorystadt Ulduvai darauf wartet, gefunden zu werden.

Die Banduhügel

Die trostlosen Banduhügel trennen die südöstliche Ecke des Mwangibeckens vom Rest ab und gelten als die Heimat hungriger Geister, wütender Toter und von Raubtieren, die in den Ruinen alter, in Vergessenheit geratener Völker zu Zerrbildern ihrer selbst gemacht wurden. Die höchsten Erhebungen in dieser uralten und ansonsten stark erodierten Gebirgskette sind der Nakyukberg und seine Ausläufer. Schon seit Langem versuchen einheimische und fremde Forscher, die reichen Mineraladern auszubeuten, die unter ihnen verlaufen, und bringen dabei große Mengen Gold und eine bedeutsame Menge kleiner, aber oft makelloser Smaragde und Saphire ans Tageslicht. Sargavischen Legenden zufolge liegt auch der sagenumwobene Rindenhautsee in diesem Teil der Gebirgskette. Doch hat der Zuzug ausländischer Forscher und Prospektoren die Aufmerksamkeit nomadischer Ghule und eines Stammes der Erntemenschen auf sich gezogen. Letztere nennen ihr Gebiet den Flickenteppich und verlangen im Gegenzug dafür, dass sie den Eindringlingen erlauben, die Ressourcen des Berges auszubeuten, dass man ihnen die Körper der frisch Verstorbenen überlässt.

Der Weg der Geborstenen Seelen windet sich ebenfalls durch die Banduhügel. Dort führt er durch eine Reihe flacher Täler hindurch und am Nordufer eines Nebenarms des Tränenflusses entlang. Anders als einige der öfter bereisten

Pfade durch die Hügel verläuft dieser Weg durch schwieriges Gelände, ohne an seinem Ende ein Ziel zu erreichen. Die wenigen Forscher, die ihn über seine komplette Länge hin bereist haben, vermuten daher, dass dieser Weg einen eher religiösen als praktischen Zweck habe. Anstelle von irgendwelchen Markierungen ist der Pfad von Tausenden flacher Gräber und Grabhügel gesäumt, die teilweise Jahrtausende alt sind, teilweise aber auch erst vor Kurzem von Angehörigen vieler Völker und Kulturen errichtet wurden. Trotz der Anwesenheit der Ghule und Erntemenschen in den Hügeln scheint keines der Gräber entweiht worden zu sein. In Kalabuto und Mzali erzählt man Geschichten von erzürnten Geistern und untoten Wiedergängern, die bei Neumond aus den ausgeraubten Gräbern steigen, um die ihnen gestohlenen Grabbeigaben aufzuspielen und wieder zurückzuholen. Dazu töten sie die Diebe und zwingen deren wiederbelebten Körper dazu, die gekränkten Untoten wieder ihrer Ruhe zuzuführen, bevor sie sich selbst in den Tränenfluss stürzen.

Die Trümmerberge

Wie die Grenzberge, die Osirion, Thuvia und Rahadoum vom Süden Garunds abtrennen, so trennen die Trümmerberge das Mwangibecken von seinen östlichen Nachbarn, von Katapesch, Nex und Geb. Die Gebirgskette ist über einen Großteil ihres Verlaufs verlassen und unpassierbar. Es gibt allerdings einige Orte, die die abweisende Monotonie der Trümmerberge unterbrechen:

Es gibt drei Hauptpässe, die den Durchgang vom Mwangibecken in die Nachbarnationen im Osten erlauben: den Kho-Rarne-Pass, das Tor von Ndele und den Vangelinpass. Der Kho-Rarne-Pass beginnt im äußersten Nordwesten des Beckens und grenzt an einige der lebensfeindlichsten Wüsten Osirions. Er könnte also genauso gut unpassierbares Gebirge sein, wäre er nicht alleine aufgrund seiner Nähe zu den Ruinen von Kho und der Tatsache bemerkenswert, dass einer der alten osirianischen Pharaonen, Hakotep I., die Notwendigkeit sah, seine Seite des Passes zu befestigen. Diese Tatsache ist ein Hinweis auf einen vergangenen Konflikt zwischen seiner Nation und einem inzwischen untergegangenen Königreich im Norden des Mwangibeckens.

Der Vangelinpass eröffnet den Zugang zu einer abgelegenen Region im Westen Gebes. Doch sieht die von Untoten beherrschte Nation aufgrund des Fehlens größerer Städte im östlichen Mwangibecken und der Gefahren, denen man sich bei der Reise über den Pass ausgesetzt sieht, keinen Grund, über den Pass Handel zu treiben oder Forschungsreisen zu unternehmen. In der Nähe des Vangelinpass werden die normalen Gefahren der Berge und des Mwangidschungels noch dadurch erhöht, dass einzigartige, verstörende Monster aus den Manaöden nach Süden wandern oder aus dem Draxweiher steigen. Außerdem kommen auch Kreaturen vom Axanir im Süden, die durch den Kontakt mit den alchemistischen Abwässern des modernen Geb mutierten.

Der einzige Weg, der mit einer gewissen Häufigkeit bereist wird, ist das Tor von Ndele, das sich ins westliche Nex hinein öffnet, und die Händler dieser Nation durch die Dschungel in die Stadt Kibwe führt. Außerdem zieht das Tor Forscher an, die nach den Ruinen der Weißen Stadt Nagisa suchen. Abgesehen von der dünnen Luft und den kalten Temperaturen auf den Passhöhen sind die gelegentlichen Räuberbanden von Gnollen aus Katapesch oder Banditen aus den Bergen im Norden die einzige Gefahr. Die meisten aus Nex kommenden Gruppen sehen sie allerdings eher als Störung denn als ernsthafte Gefahr an.

Außerhalb des Tores verbergen die Berge einige abgelegene Täler. Es heißt, dass irgendwo zwischen den Bergspitzen ein Königreich mächtiger, zurückgezogen lebender Wolkenriesen existiert, die vor langer Zeit aus Abscheu vor der heranwachsenden Menschheit alle Wege in ihre Gebirgsheimat schlossen. Diese Legenden stellen vielleicht eine Entstellung anderer Mythen dar, indem sie die Wolkenschlösser der Riesen auf den Bergspitzen mit den fliegenden Städten der Shory vermischen. Die Entdeckung von Berghängen und Klippen mit leeren, ausgeraubten Gräbern und Runendekorationen aus der Sprache der Zyklopen weist allerdings darauf hin, dass sich tatsächlich einst ein wie auch immer geartetes Königreich der Riesen über die Gebirgskette erstreckte und vielleicht sogar noch in irgendeiner Form existiert. Wie dem auch sei, sowohl die Möglichkeit einer untergegangenen Riesennation, als auch die abgestürzter Shorystädte zieht nach wie vor Forscher an, die das Gebirge nach irgendeinem Hinweis auf ihre Existenz durchsuchen.

Die Rechiendsebene

Die Grassteppen, die die Kaavagründe vom Mwangidschungel trennen, gehören zu den fruchtbarsten und zugänglichsten Gebieten der Region. Der Westrand der Ebenen in der Nähe von Blutbucht ist einer der wenigen Orte, an denen traditioneller Ackerbau in bedeutendem Ausmaß betrieben werden kann. Im Osten dieser provisorischen Farmen wohnen mehrere Nomadenstämme langbeiniger Jäger in den Ebenen, die, um sich zu ernähren, die Gazellen in den Ebenen so lange jagen, bis diese vor Erschöpfung umfallen. Die berüchtigtsten sind wahrscheinlich die Löwenreiter der Kuta. Dabei handelt es sich um einen Stamm, dessen Bande zu seinen Tiergeistern so stark sind, dass seine Angehörigen auf Löwen in den Kampf reiten können. Auf diese Weise verteidigen sie ihren Stamm mit aller Kraft vor Ausländern oder anderen Stammesrivalen wie den befremdlichen, Hyänen verehrenden Warabutu.

DIE REGIONEN WEITER IM SÜDEN

Es wird zwar auf vielen Landkarten Avistans oder selbst denen der garundischen Nationen nördlich der Grenzberge oder östlich der Trümmerberge nicht dargestellt, doch dehnt sich das Mwangibecken noch weiter nach Süden aus, und auch der Kontinent Garund selbst erstreckt sich noch weit darüber hinaus. Südlich der Grenzen des heutigen Sargava verläuft das Flussdelta des Maiago, das Sumpfbiete umfasst, die von vielen kriegerischen Stämmen des Echsenvolks für sich beansprucht werden. Noch weiter im Süden erhebt sich der Kaliasso-Dschungel, der im Westen ans Meer und im Süden an die Kaz'ulu-Triade der vereinigten Stadtstaaten der Bekyar grenzt und im Osten von den auffallend trockenen Ebenen südlich von Mzali umsäumt wird. Diese sind im Gegensatz zum Kaliasso-Dschungel ziemlich trocken und an manchen Orten tatsächlich sogar wüstenähnlich. In den Ebenen liegt auch das sogenannte Trümmerfeld. Einst waren die Ebenen die Heimat einer Gruppe von 5 stark bevölkerten Städten. Diese sind nun verlassen und liegen in Ruinen. Ihre Türme und Wälle sind nur noch zerbrochenes Mauerwerk und zerborstener Fels. Der Untergang dieser Städte war nicht das Ergebnis von Kriegen oder Seuchen, sondern von einer Reihe starker Erdbeben, die die Region im Jahr 4606 AZ erschütterten, als Aroden starb, sich also gleichzeitig mit der Bildung des Auges von Abendego ereigneten. Noch heute muss die Region regelmäßige Nachbeben und eine hohe seismische Instabilität erdulden, was die Bildung von Bevölkerungszentren verhindert und eine Gefahr für jeden darstellt, der sich mutig in die verbliebenen Ruinen begibt.

Am südlichsten Rand des Mwangibeckens erheben sich die kalten und Unheil verkündenden Bergspitzen des Parinarsuwalls. In ihren Ausläufern finden sich mehrere Ruinenstädte aus der Zeit vor dem Fall des *Sternensteins*. Sie alle sind deutlich von lang dauernden Kriegen gekennzeichnet und besitzen massive Verteidigungsmauern, die gegen die Berge im Süden gerichtet sind. Nicht nur die Berge selbst blockieren die Reise in den Süden. Tore aus blauem Stahl versperren jeden der nach Süden führenden Pässe. Allerdings ist bis heute unbekannt, was der Grund für solche starken Befestigungen gewesen sein könnte.

ÄUSSERE EINFLÜSSE

Das Mwangibecken ist von Bergen und dem Meer umgeben und voller unzugänglicher und feindlicher Dschungel. Es liegt weiter im Süden, als die meisten Bewohner der Inneren See jemals gewesen sind oder sich auch nur zu reisen vorstellen können. Das Becken ist also durch die Entfernung, die mir ihm verbundene Exotik und seine Abgelegenheit gekennzeichnet. Während aber im Inneren des Dschungels Flecken der Zivilisation existieren, von denen die Außenwelt noch nie etwas gehört hat, ist für die meisten Völker an der Küste oder in der Nähe der Gebirgspässe die Isolation keine Regel mehr. Der Dschungel ist ein Furcht einflößender Ort, aber er ist auch voller natürlicher Ressourcen. In den letzten Jahrhunderten strömten daher immer mehr Fremdländer ins Becken und veränderten allein mit ihrer Anwesenheit den Charakter dieser Region.

Sargava, das an drei Seiten vom Becken umgeben wird, ist dafür das perfekte Beispiel. Das Land wurde 4138 AR von Chelaxianischen Kolonisten in Besitz genommen, deren Nachfahren nur noch schwach an den Fundamenten der Nation festhalten. Stattdessen sind sie darum bemüht, Kämpfe zu unterdrücken und sind ständig in Gefahr, von den einheimischen Stämmen ins Meer getrieben zu werden, die über den Diebstahl des Lands ihrer Ahnen erzürnt sind (ganz zu schweigen davon, dass die hellhäutigen Sargavaner die rechtmäßigen Landesbewohner gerne als Bürger zweiter Klasse behandeln).

Auch Forscher sind ständig an den Küsten des Mwangibeckens anzutreffen. Dabei handelt es sich um hartgesottene oder verträumte Personen, die hierherkommen, um durch Silber, Sklaven oder durch Wissen Reichtum zu erwerben. Trotz aller kulturellen Eigenheiten, die diese Kolonisten und Eroberer mitbringen, sind sie im Verein wohl lange nicht so bedeutsam wie die Schattenorganisation, die viele Häfen des Mwangibeckens beherrscht.

Das Aspis-Konsortium, das seinen Ursprung in Chelax hat, ist eine weltweit agierende Kaufmannsgesellschaft, die sich dem Handel in all seinen Formen verschrieben hat. In der Entwicklung, aber auch der Ausbeutung des Mwangibeckens ist diese Gesellschaft der wichtigste Akteur. Das Konsortium hat seinen Hauptsitz in Blutbucht. Von dort aus streckt es seine Tentakel in alle Teile der Region aus und kontrolliert schon seit vielen Jahren den größten Teil des industriell betriebenen Bergbaus, des Holzabbaus, der Hebung von Schätzen und des Exports. Die Reaktionen der Einheimischen auf diese Wirtschaftsmacht sind gemischt. Auf der einen Seite zerstört das Konsortium die heimischen Traditionen, stiehlt Ländereien und Ressourcen und etabliert überall, wo es hinkommt, seine eigene Form einer profitorientierten Regierung. Auf der anderen Seite ist es der größte Arbeitgeber und die beste Quelle für leibliche Genüsse für die Einheimischen, die die Kultur der nördlichen Zivilisationen ganz nach ihrem Geschmack finden. Schon viele haben sich - manchmal sogar

Blutbucht



mit Gewalt - der Vorgehensweise des Konsortiums widersetzt, doch fehlt es an einer gemeinsamen Regierung und achten die meisten Ausländer nicht so genau auf die Aktivitäten des Konsortiums (auch wenn sie ihm nicht angehören). Solange sich das nicht ändert, wird das Becken wohl noch für eine ganze Weile die größte Wohlstandsquelle und der Haupttummelplatz des Konsortiums bleiben. Ironischerweise kann es durchaus sein, dass die einzige Hoffnung der Einheimischen auf einen Machtwechsel darin besteht, neue und weniger ausbeuterische Handelskonzerne im Becken willkommen zu heißen und zu fördern, damit diese den Wettbewerb mit dem Aspis-Konsortium aufnehmen können.

STÄDTE IM MWANGIBECKEN

Das Mwangibecken ist weniger eine Nation als eine Region, hat also auch keine echte Hauptstadt. Im Folgenden werden einige der bekanntesten Ansiedlungen im Becken im Detail vorgestellt. Informationen über den Aufbau der Spielwerte für Städte sind in Kapitel 7 des *Pathfinder Spielleiterhandbuchs* zu finden.

BLUTBUCHT

BLUTBUCHT

NB Kleinstadt

Gesellschaft +0, **Gesetz** -6, **Korruption** +4, **Verbrechen** +4,
Wirtschaft +5, **Wissen** +3

Eigenschaften Berüchtigt, Gerüchteküche, Strategische Lage,
Wohlhabend

Gefahr +15

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Geheimgesellschaft

Einwohner 5.281 (4.200 Menschen [2.000 Bonuwat, 500 Bekyar, 1.700 sonstige], 475 Zwerge, 250 Elfen, 150 Halblinge, 75 Gnome, 131 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Hartwik Barzoni, Großadmiral der Fiebersee (CN Mensch, Adeliger 4/Schurke 11)

Tybal Krähe, Milizgeneral von Blutbucht (N Mensch, Kämpfer 15)

Tesha Umbertin, Hafenmeisterin (RN Mensch, Kämpferin 5)

Dibwurt Mupkin, Leuchtturmwärter (RB menschlicher Geist, Experte 3/Hexenmeister 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 6.800 GM; **Kaufkraft** 50.000 GM; **Zauberei** 6. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4;
Mächtige 1W6

Offiziell wurde Blutbucht nach dem eisenreichen Wasser genannt, welches der Vanji mit sich bringt und das das Wasser in der Bucht rot färbt. Inoffiziell weiß aber jeder, dass der Name eigentlich vom Blut herrührt, mit dem der Reichtum der Stadt erworben wurde. Denn wenn die Ausbeutung des Mwangibeckens eine lebendige Bestie ist, wie sich das seine Opfer manchmal vorstellen, dann ist Blutbucht ihr schlagendes Herz, das sich vom Kummer sowohl der Völker des Mwangibeckens als auch von dem des Landes selbst nährt. Mit Blutbucht verzweigten Gehsteigen, Schwimmstegen und Pfahlhäusern, die auf den ineinander verschlungenen

Wurzeln riesiger Mangrovenbäume ruhen, ist die Zivilisation ins Mwangibecken gekommen, mit all den Freuden und all dem Leid, die dies mit sich bringt.

In Blutbucht gibt es auch Händler und Piraten, die unabhängig arbeiten. Der Reichtum, der hier hindurchfließt, entsteht vor allem durch die Anwesenheit des Aspis-Konsortiums. Die Agenten des Konsortiums verbergen sich in jedem Schatten Blutbuchs, stolzieren aber auch im hellen Sonnenschein herum. Sie manipulieren den Handel, organisieren Raubüberfälle und haben ein wachsames Auge auf jeden, der ihren Gewinn beeinflussen könnte. In Blutbucht ist die Geschäftemacherei alles, und auch wenn die Feindschaft des Aspis-Konsortiums oder eines seiner Verbündeten nicht persönlicher Natur sein muss, ist sie dennoch außerordentlich gefährlich. Obwohl die meisten Händler das – zum Guten wie zum Schlechten – anerkennen und Blutbucht das beste Handelszentrum im Becken ist, sind in jüngster Zeit dennoch einige neue und unabhängige Siedlungen entstanden. Städte wie Freihof, die weiter im Osten den Vanji hinauf liegt, hoffen, auf diese Weise den Handel fördern und vielleicht ein eigenes Stück vom Kuchen abschneiden zu können. Auch diese anderen Ortschaften werden für gewöhnlich vom Aspis-Konsortium regiert (entweder offen oder durch die Infiltration mit Agenten). Es steht aber außer Frage, dass die Elite Blutbuchs sehr gemischte Gefühle über jede Spur von Wettbewerb hegt.

Hartwik Barzoni, der Großadmiral der Fiebersee, gibt sich als den offiziellen Herrscher über Blutbucht, auch wenn die Position des Großadmirals die eines Beamten auf Lebenszeit zu sein scheint, der von den Nachfahren der ursprünglichen Piraten gewählt wird, die die Stadt gründeten. In Wahrheit haben die Handelskompanien, die ihre Waren durch Blutbucht transportieren, ein beträchtliches Wort in der Frage mitzureden, wer als Großer Admiral ausgewählt wird und welche Macht mit dieser Position verbunden ist. Barzoni unterhält die Miliz Blutbuchs und ist dafür verantwortlich, dass die immer wieder durch die Stadt fegenden Gewalttätigkeiten den Handel nicht stören. Im Gegenzug zahlen alle Geschäfte und ständigen Bewohner der Bucht Barzoni eine kleine monatliche Steuer. Damit helfen sie, die Ordnung – und Barzonis Position – aufrechtzuerhalten.

Bedeutende Örtlichkeiten in Blutbucht

Im Folgenden werden mehrere bekannte Örtlichkeiten der Hafenstadt Blutbucht beschrieben, darunter einige, die allen regelmäßigen Besuchern der Stadt wohlbekannt sind, wie der Freihandelsplatz, aber auch jene wie die Loge der Kundschafter, die trotz ihrer Bedeutung ihre Identitäten vor allen mit Ausnahme weniger Vertrauter geheim halten.

Lagerhausfront: Das unter diesem Namen bekannte Gebiet in den Docks ist einer der wichtigsten Orte in Blutbucht. Das rostrote Wasser, welches hier träge aus dem Fluss fließt, bringt einen unermesslichen Reichtum mit sich. Der größte Teil davon wurde von Schatzsuchern aus uralten Gräbern gehoben oder dem Land selbst von Holzfällern und Bergarbeitern geraubt, die alle nur zu bereitwillig die reichen natürlichen Ressourcen der Region ausbeuten. Das Aspis-Konsortium kontrolliert über seine Agenten in der Allee den Warenverkehr in Blutbucht. Die meisten Dockarbeiter sind menschliche Mwangi, die sich einen anständigen Lohn damit verdienen, Kisten zu schleppen, Schiffe zu reparieren und die Lagerplätze in Ordnung zu halten. Die Verantwortlichen allerdings sind dem Aspis-Konsortium verpflichtet.

Tesha Umbertin, eine der wenigen Zwerge in Blutbucht ist die hiesige Hafenmeisterin. Im Gegensatz zu vielen anderen

Angehörigen ihres Volks liebt sie Boote und Schiffe aller Art und ist von Seereisen fasziniert. Umbertin hat ein umfangendes Wissen über die verschiedenen Schiffstypen und kann den Namen und die Nummer des Anlegeplatzes eines jeden Schiffs nennen, das in ihrer Zeit als Hafenmeisterin nach Blutbucht gekommen ist. Sie ist eine der reichsten Bürgerinnen Blutbuchs und zusätzlich zur Arbeit im Hafen führt ihre Familie eine in gutem Ruf stehende Rüstkammer.

Umbertin erstattet dem Aspis-Konsortium über ihre Aktivitäten sowie über alle Schiffe, die in Blutbucht anlegen, Bericht. Sie ist sehr pragmatisch veranlagt und sieht keinen Grund, das Konsortium zu betrügen. Sie hat keine besondere Haltung für oder gegen die Organisation, auch wenn ihr Gehalt aus deren Vermögen stammt. Umbertin weiß, dass jeder als solcher wahrgenommene Betrug das Aspis-Konsortium veranlassen würde, gegen sie vorzugehen und sie vielleicht sogar zu töten. Aus diesem Grund ist es sehr schwer, sie zu bestechen.

Eine Reihe langer Piere geht vom zentralen Hafenbereich im südlichsten Teil Blutbuchs aus. Neben der Hafenmeisterei und verschiedenen Lagerplätzen ist die Lagerhausfront auch die Gegend, in der eine der ältesten und gewinnbringendsten Herbergen der Stadt liegt, das berühmte Irrlicht.

Irrlicht: Die meisten neuen Besucher Blutbuchs bleiben im Irrlicht, einer bekannten Herberge in der Lagerhausfront. Der ursprüngliche Besitzer der Herberge baute ein großes, komfortables Gebäude aus dem Holz derselben Mangroven, auf deren Wurzeln sich Blutbucht ausbreitet. Von den Dachrinnen der Herberge hängt Moos herab, welches im Mondlicht schimmert und ihr das gruselige Aussehen verleiht, von dem sie auch ihren Namen hat.

In den letzten Jahren ist das Irrlicht in den Ruf geraten, Unglück zu bringen. Die letzten beiden Besitzer leiteten die Herberge weniger als 2 Jahre lang, bevor sie verschwanden. Es heißt, dass die kleinen Sumpffirnlichter, die manchmal über der Herberge schweben, ein Bewusstsein besitzen und glauben, dass das Etablissement ihnen gehört. Deswegen würden die Hexenlichter jedem langsam die Lebensenergie entziehen, der versucht, einen Besitzanspruch auf die Herberge anzumelden.

Die Wahrheit ist, dass das Aspis-Konsortium sich der Vorteile bewusst wurde, die es mit sich brachte, wenn man die Herberge kontrollierte und beobachtete, in der so viele Händler Blutbuchs nächtigen. Sie gaben einem ihrer Agenten die Kontrolle über das Irrlicht, dem sie später aber eine neue Aufgabe zuwiesen und ihn durch einen anderen Agenten ersetzten. Der zweite Eigner erwies sich allerdings als nicht vertrauenswürdig und versuchte, sich mit einem Teil des Vermögens des Konsortiums aus dem Staub zu machen. Nachdem das Aspis-Konsortium die Sache mit seinem abtrünnigen Mitglied geklärt hatte, übergab es einem dritten Agenten, dem jetzigen Besitzer, die Verantwortung, einem Menschen mit Namen Byshek Obeil. Obeil setzt seinen Mitarbeiterstab dazu ein, die Gäste auszuspionieren und im Dienste des Konsortiums Informationen zu sammeln.

Freihandelsplatz: Der Freihandelsplatz ist das finanzielle Herz Blutbuchs. Dieser berühmte Platz liegt auf einer erhöhten Plattform etwas nördlich der Warenhausallee. Von dort kann man auf den Hafen voller Schiffe und Händler herabschauen. Sobald Frachtgüter oder, was öfter der Fall ist, harte Währung die Schiffe verlassen, kommen sie zur Freihandelsbörse. Dort handeln und feilschen die Bürger Blutbuchs Packen wertvoller Rohstoffe gegen die Reichtümer der Fiebersee ein.



Die rechteckige Plattform ist von Hütten, Ställen und fest etablierten Läden umringt. Die Geschäfte öffnen und schließen in einem vorhersehbaren Muster, die Freihandelsbörse selbst schließt aber nie. Wenn neue Fracht die Stadt erreicht, was beinahe stündlich der Fall ist, geht diese meistens direkt zum Handelsplatz. Die Besucher Blutbuchs können hier um Mitternacht Qualitätswaffen, bei Sonnenuntergang Stoffballen und zum Frühstück Betäubungsmittel finden.

Loge der Kundschafter: Die Loge der Kundschafter in Blutbucht liegt am Ende eines schmalen Fußwegs, der als der „Niedergang“ bekannt ist. Das recht kleine Gebäude bietet einen guten Ausblick auf den Hafen und enthält ein Büro und zwei Schlafkojen. **Malika Fenn** (N Mensch, Waldläuferin 5), eine Bonuwat und die hiesige Kundschafterhauptfrau, lebt in der Loge und führt die Geschäfte. Sie stellt Nachforschungen an, wenn sie interessante Gerüchte von den Besatzungen der Schiffe hört, die in Blutbucht anlegen. Manchmal überprüft sie diese Gerüchte selbst, andere übermittelt sie an Kundschafter, die gerade durch diese Gegend reisen. Malika bietet Kundschaftern auf Besuch gerne Kost und Logis an, hat aber nicht die Möglichkeit, mehr als ein paar Leute auf einmal zu beherbergen. Sicherlich weiß das Konsortium von ihrer Anwesenheit, alles in allem aber ist Malika klug genug, sich in der Öffentlichkeit bedeckt zu halten. Außerdem sorgt sie dafür, dass die von ihr geförderten Aktivitäten der Kundschafter weit genug von Blutbucht entfernt stattfinden. Sie hofft, dass ihr dies genug Glaubwürdigkeit verleiht, um einen Revierkampf zu vermeiden, den sie unmöglich gewinnen kann.

Hauptquartier des Aspis-Konsortiums: Das offizielle Hauptquartier des Aspis-Konsortiums, das für die Aktivitäten im Mwangibecken zuständig ist, liegt am westlichen Ende des Korsarenstegs. Das Hauptquartier ist zwar nicht das großartigste Gebäude in Blutbucht, bietet dem Betrachter aber einen würdevollen, kaufmännischen Anblick, der den Handelshäusern in zivilisierteren Gegenden gleicht.

Das Gebäude dient als das augenscheinliche Hauptquartier des Aspis-Konsortiums und beherbergt Kopien alltäglicher Akten, eine kleine Schatzkammer, Karten, Schiffsladeverzeichnisse und ähnliche Dokumente. Die meisten Einwohner Blutbuchs glauben, dass das Konsortium die wichtigen Dokumente und den größten Teil seines Reichtums, sofern er nicht bereits nach Norden weitergeschickt oder in die Geschäfte des Konsortiums investiert wurde, unter seinen wichtigeren Mitgliedern aufteilt und gut versteckt hält.

Kastellanei der Fiebersee: Dieses Gebäude wurde in den größten Baum des Mangrovenwalds hinein gebaut und besteht aus einer Reihe von Kammern und Wohngelegenheiten, die dem Großadmiral Hartwik Barzoni gehören. Von diesem Ort aus leitet das Ministerium der Großen Admiralität (so nennt Barzoni sich und seine Spießgesellen) die Tagesgeschäfte in Blutbucht.

Barzoni lebt und arbeitet in der Kastellanei. Zahlreiche begeisterte, aber schlecht ausgebildete Wächter bilden die hiesige Miliz, die sowohl die Kastellanei, als auch die Stadt beschützen.

ELOKOLOBHA

ELOKOLOBHA

CB Kleinstadt

Gesellschaft +4, Gesetz -2, Korruption +1, Verbrechen +1, Wirtschaft +0, Wissen -2

Eigenschaft Berüchtigt, Isoliert

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 1.100 (1.090 Spriggans, 10 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

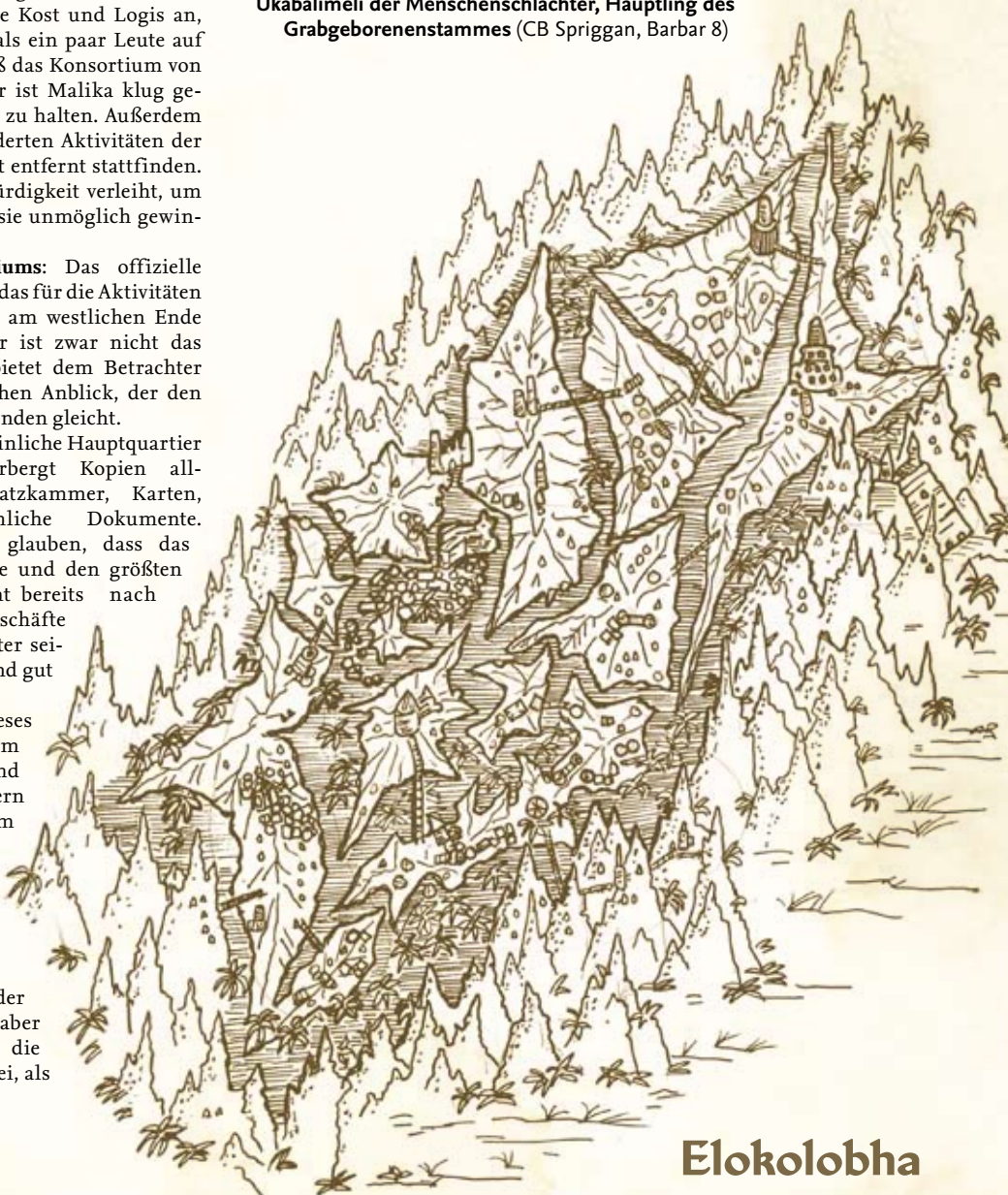
Guumkhonto der Seuchenspeer, Hohepriester des Aasgängerstammes (CB Spriggan, Kleriker 9)

Inamakosi der Fleischkönig, Häuptling des

Fleischpirscherstammes (CB Spriggan, Barbar 3/Schurke 3)

Ngabo der Todbringer, Häuptling des Eisenglockenstammes (CB Spriggan, Hexenmeister 6/Schurke 4)

Ukabalimeli der Menschenschlächter, Häuptling des Grabgeborenenstammes (CB Spriggan, Barbar 8)



Elokolobha

Spriggans

Die Mwangi-Spriggans oder auch Eloko, wie sie von den verschiedenen Zenjstämmen der Region genannt werden, sind gedrungene Feenwesen, die entfernt mit den Gnomen verwandt sind. Sie haben spindeldürre Arme und übergroße Hände mit dicken Schwielen. Ihre Haut ist graubraun getönt und wirkt kränklich, dazu riechen sie, als würden sie sich niemals waschen. Außerdem benutzen sie Kalkwasser, um ihre verlotterten Haare und Bärte zu Stacheln zu formen, und bemalen ihre Gesichter mit Kalkstaub, um auf diese Weise grinsenden Totenköpfen zu ähneln. Am liebsten essen sie Humanoide. Daher jagen sie die Angehörigen verschiedener Stämme, indem sie diese in gemeine Fallen locken. (Weitere Informationen befinden sich im *Pathfinder Monsterhandbuch II*).

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 1.300 GM; **Kaufkraft** 7.500 GM; **Zauberei** 4. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 1W6; **Mächtige** –

Weit im Osten, am vielleicht unzugänglichsten Randgebiet des Dschungels der Tausend Schreie, erhebt sich eine undurchdringliche Gebirgsformation aus verwittertem Kalkstein. Die Türme dieser seltsamen, fremdartig wirkenden Formation stechen wie gezackte Zähne aus grauem Felsen wütend nach oben. Blättrige Baumsträucher heften sich hartnäckig in kleinen, zerklüfteten Taschen an den Fels, während größere Bäume und Ranken aus tiefen, vom Wasser in den Fels geschnittenen Schluchten nach oben klettern. In diesem rauhen, öden Reich lebt eines der am übelsten beleumdeten Völker des Mwangibeckens, die Eloko oder Spriggans (unter letzterem Namen sind sie den Fremdländern bekannt). Diese haben in diese Felsspitzen hinein die rätselumwobene Stadt Elokolobha gebaut. Diese ist ein Wunder einer planlosen, unvollkommenen Architektur und des Bösen.

Über die chaotische Geschichte Elokolobhas ist nur wenig bekannt, danurwenige, die in die Nähe seiner Mauern kommen, lange genug leben, um davon berichten zu können. Außerdem haben die Nachfolger der Häuptlinge die Angewohnheit, die Werke ihrer Vorfahren zu zerstören und durch ihre eigenen zu ersetzen. Mit dem Aufstieg und Untergang der Anführer werden die Fassaden der Steinstrukturen also neu eingemeißelt und überarbeitet. Dadurch wird die Geschichte und werden die Ereignisse der Vergangenheit so umgestaltet, dass sie ihren eigenen Bedürfnissen, ihrer Macht und ihrem Status entsprechen. Historisch gewachsene Strukturen halten nur selten länger als ein paar Jahrhunderte oder entgehen diesen Änderungen und Verunstaltungen auch lange Sicht ebenfalls nicht. Schriftliche Werke sind noch seltener. Die meisten Eloko geben die Geschichte durch Erzählungen an ihre Nachkommen weiter, die allerdings jeweils den Launen und der Absicht des Erzählers unterworfen sind.

In den letzten Jahren eskalierten die Spannungen zwischen den Stämmen, wodurch in der Stadt selbst separatistische Siedlungen entstanden. Diese werden von einzelnen Häuptlingen regiert, wachsen von der Hauptstadt unabhängig und sind daher überlebensfähiger. In dem Maße, in dem sich die politische Struktur Elokolobhas weiter unterteilt,

verwandelt sich die Stadt in etwas, was einer kleinen Republik ähnelt. Auf den ersten Blick mag es scheinen, als ob die Teilung der Eloko-Gesellschaft die Gefahr verringert, die von ihr ausgeht. Doch sollten die Streitigkeiten zwischen den Stämmen jemals zur Auflösung der Stadt führen, könnten die Stämme dieser pervertierten Gnome ihre alte Heimat verlassen und in dichter bevölkerte Gebiete aufbrechen, was sicherlich katastrophale Folgen hätte.

Die Gebäudestrukturen Elokolobhas sind planlos erstellte Bauten. Sie sind ein Konglomerat aus wiederverwertetem Material, Holzabfällen und roh behauenen Kalkstein. Auf den Felsenspitzen sitzen Holzhütten auf ebenen Flächen und in Aussparungen. Diese sind durch Seilbrücken, Leitern und Seile miteinander verbunden. Weit eindrucksvoller sind allerdings die in den Felsen entstandenen Höhlen selbst. Diese Höhlen sind uralt und wurden von Mächten, die ganz klar vor der Ankunft der Spriggans hier wirkten, teilweise so bearbeitet, dass aus ihnen großartige, seltsam geformte Kammern und Kavernen entstanden. Niemand weiß, wer oder was diese unterirdischen Tempel erschuf. Es gibt aber Stimmen, die behaupten, dass dieses Geheimnis in Verbindung mit denselben Mächten steht, die ursprünglich dafür verantwortlich waren, dass normale Gnome sich zu Spriggans zurückentwickelten.

Wie es bei Spriggans so üblich ist, ist die Stadt voller Schmutz. Die bössartigen Kreaturen werfen ihre Abfälle in die Schluchten zwischen den Bergspitzen, die daher mit Knochen, Exkrementen und anderem Müll gefüllt sind. Diese abfallgefüllten Kanäle ziehen eine Vielzahl von Aasfressern an, darunter Bremsen und anderes Ungeziefer, Hyänen und Geier. Die Eloko sehen die Anwesenheit dieser Kreaturen allerdings als etwas Positives an, da sie im Gegensatz zu den meisten anderen Humanoiden keine Tabus kennen, die ihnen den Verzehr von Aasfressern verbieten würde.

Der Wettbewerb unter den Eloko sorgt dafür, dass ihr Leben hart, schnelllebig und kurz ist. Für die Eloko ist das Leben eine Ware, ein Rohstoff, der von denjenigen benutzt werden kann, die stark genug sind, um eine Gelegenheit zu ergreifen, wenn sie sich bietet. Wer zu schwach ist, sich das zu nehmen, was er braucht, geht zugrunde, dies ist der Weg, auf dem ihre Kultur aufbaut. Die meisten Bürger Elokolobhas folgen diesem Gesetz, besonders wenn es um die Behandlung derjenigen geht, die nicht dem eigenen Stamm angehören, was auch für andere Spriggans gilt. Fremdländer sind für die Spriggans nur wenig mehr als Nahrung und andere Ressourcen.

Die Eloko sammeln Ressourcen, in dem sie sich diese nehmen. Typischerweise führen sie dazu brutale, gewalttätige Überfälle auf die Viehzüchter und Händler aus, die durch die nähere Umgebung wandern. Wer närrisch genug ist, ohne Begleitung durch das Land der Spriggans zu reisen, geht also ein hohes Risiko für das eigene Leben ein.

Die Bevölkerung Elokolobhas untersteht keiner offiziellen Regierung. Stattdessen ist sie aus Stammesgruppen zusammengesetzt, die nahe beieinander leben. Die Stämme kommunizieren miteinander, wenn es notwendig ist. In Zeiten des Wohlstands treiben sie Handel miteinander, dann finden sogar Heiraten zwischen den Angehörigen verschiedener Stämme statt. In Zeiten des Mangels bekriegen sie sich allerdings. Dann kann es zwischen den Stämmen sogar zu Akten des Kannibalismus kommen. Selbst innerhalb eines Stammes sind Kämpfe und Hinterhältigkeiten durchaus üblich.

Wer einen Anspruch auf die Anführerschaft erhebt, lebt ein kurzes Leben und wird für gewöhnlich innerhalb weniger Monate abgesetzt. Die Macht wechselt täglich den Besitzer, Allianzen sind nur wenig wert. Im Moment teilen sich vier Stämme in einer sehr unsicheren Machtbalance die Gewalt



über die Stadt. Jeder der Anführer hat den Ehrgeiz, das gesamte Gebiet zu regieren, doch hat dieses instabile Bündnis ihren Stämmen große Stärke und großen Reichtum verliehen. Gemeinsam sind sie in der Lage, organisierte Überfälle auf Karawanen auszuführen. Sie sind sogar mutig genug geworden, um ein paar kleine Dörfer zu überfallen und zu plündern.

Aasgänger: Dieser Stamm nennt sich nach den entfernten Vorfahren seiner Mitglieder, die von den oberen Felsspitzen verbannt wurden. Dadurch waren sie gezwungen, in den aasgefüllten Bergspalten weiter unten zu leben. Der Stamm lernte so, in diesem schrecklichen, faulenden Territorium nicht nur zu überleben, sondern sogar zu gedeihen.

Fleischpirscher: Dieser Stamm steht im Ruf, äußerst aggressive Jagd auf intelligente Humanoide zu machen, um diese zu verspeisen.

Eisenglocken: Der Name dieses schändlichen Stammes rührt daher, dass er kleine Eisenglocken verwendet, mit denen seine Mitglieder neugierige Beute in den Tod locken.

Grabgeborene: In der Pubertät muss jedes Mitglied dieses Stammes einen grausamen Mannbarkeitsritus überstehen. Nachdem die Priester dem Jugendlichen wirksame Gifte eingegeben haben, vergraben sie ihn in einem tiefen Grab. Wenn er die Gifte überlebt, erwacht er unter der Erde und muss sich den Weg nach oben freigraben, was seine Geburt in den Stamm als Erwachsener symbolisiert.

Gegenwärtig halten die beiden mächtigsten Stämme Elokolobhas, die Grabgeborenen und die Fleischpirscher, einen angespannten Waffenstillstand aufrecht, den sie nach mehreren gewaltsamen Aufständen und einem Mordversuch am Häuptling Ukabalimeli eingegangen sind. Die Spannungen begannen, nachdem die Zweckehe zwischen Ukabalimeli und Guumkhontos Schwester ein tragisches Ende nahm. Ursprünglich hatte diese Heirat die beiden Stämme vereint, aber nachdem Ukabalimelis Weib nicht in der Lage war, Kinder zu bekommen, erschlug dieser sie und aß sie auf. Während der daraus folgenden Aufstände arbeiteten die geringeren Stämme zusammen und ergriffen jede Gelegenheit, Macht, Reichtum zu erlangen und ihre Chancen zu verbessern. Um weitere Verluste zu vermeiden, haben die beiden Häuptlinge ihre gegenseitige Abneigung hintangestellt und einen temporären Waffenstillstand geschlossen.

Stammesterritorien

Viele Teile der Sprigganstadt werden von allen benutzt. Eine unausgesprochene Übereinkunft der Stämme macht diese Teile zum Besitz des gesamten Volks. Die folgenden Gebiete in Elokolobha werden allerdings ausschließlich von einem einzigen Stamm regiert. Dort müssen die Mitglieder der anderen Gruppen vorsichtig sein, wenn sie sich in deren Grenzen aufhalten.

Guumkhonto-Bara: Dieses vom Seuchenspeer und seinen Verbündeten beanspruchte Territorium liegt in den unteren Geschossen der breiteren Rinnen nahe der Stadtmitte. Sein Stamm ist der einzige, der sich nicht auf den Bergspitzen oder den Höhlen ansässig gemacht hat. Stattdessen lebt der Stamm inmitten der Abfälle, des Drecks und des Todes darunter.

Die Aasgänger haben die absolute Befehlsgewalt über die Toten der Stadt. Manche glauben, dass ihre Autorität die Vorliebe der anderen Stämme für den Kannibalismus beeinflusst habe.

Die größte Struktur ist der Palast der Köpfe. Dieser wurde aus dem Karst geschnitten und dient dem Stamm nun als Versammlungshalle. Es heißt, dass sein Inneres mit tausenden menschlichen Schrumpfköpfen geschmückt sei.

Inamakosi-Bara: Der Fleischkönig beansprucht drei lange Felsspitzen am Westrand der Stadt für sich. Die Mehrheit der Fleischpirscher bewohnt die Spitze des südlichsten Gebirgskamms.

Ngabo-Bara: Die Eisenglocken wohnen auf einer Berggruppe im zentralen Teil der Stadt. Viele schwindelerregende Seilbrücken führen außerdem zu den steilen äußeren Bergklippen im Süden.

Ukabalimeli-Bara: Der Menschenschlächter beansprucht mit dem gesamten nördlichen Drittel das größte Gebiet für sich. Als der vielleicht älteste Teil der Stadt enthält dieses Gebiet halb fertige Tempel, Brücken und Barrikaden. Die eindrucksvollste Struktur ist der Ostfels, ein riesiger, behauener Felskeil. Innerhalb seiner hohlen Wälle ermöglicht eine 300 m lange Treppe den Zugang zur Stadt, ohne dass man dazu die verräterischen Klippen erklimmen muss. Weitere imposante Strukturen sind der Tempel des Schwindens, das Gefallene Tor und ein riesiger Turm, der Kaltfels.

JAHA

JAHA

RN Kleinstadt

Gesellschaft -1, **Gesetz** -6, **Korruption** -3, **Verbrechen** +0, **Wirtschaft** +1, **Wissen** +5

Eigenschaften Akademie, Heilige Stätte, Isoliert, Magiefreundlich

Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magokratie

Einwohner 5.600 (5.000 Menschen [Lirgeni], 600 Echsenvolk-Sklaven)

Wichtige Persönlichkeiten

Leshtar Rashton, Hoher Sternsucher (RN Mensch, Kleriker 7 der Lirgenischen Astrologie)

Mexel Branz, Sternbewahrerin, Anführerin der Stadtwache (N Mensch, Kämpferin 3/Magierin 3)

Raynor Zendel, Sternführerin, Kontaktfrau zwischen Kirche und Armee (RN Mensch Kämpferin 1/Klerikerin 3 der Lirgenischen Astrologie)

Martell Strendo, Anführer der Dissidenten (RG Mensch, Adelige 1/Experte 3)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 4.800 GM; **Kaufkraft** 30.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

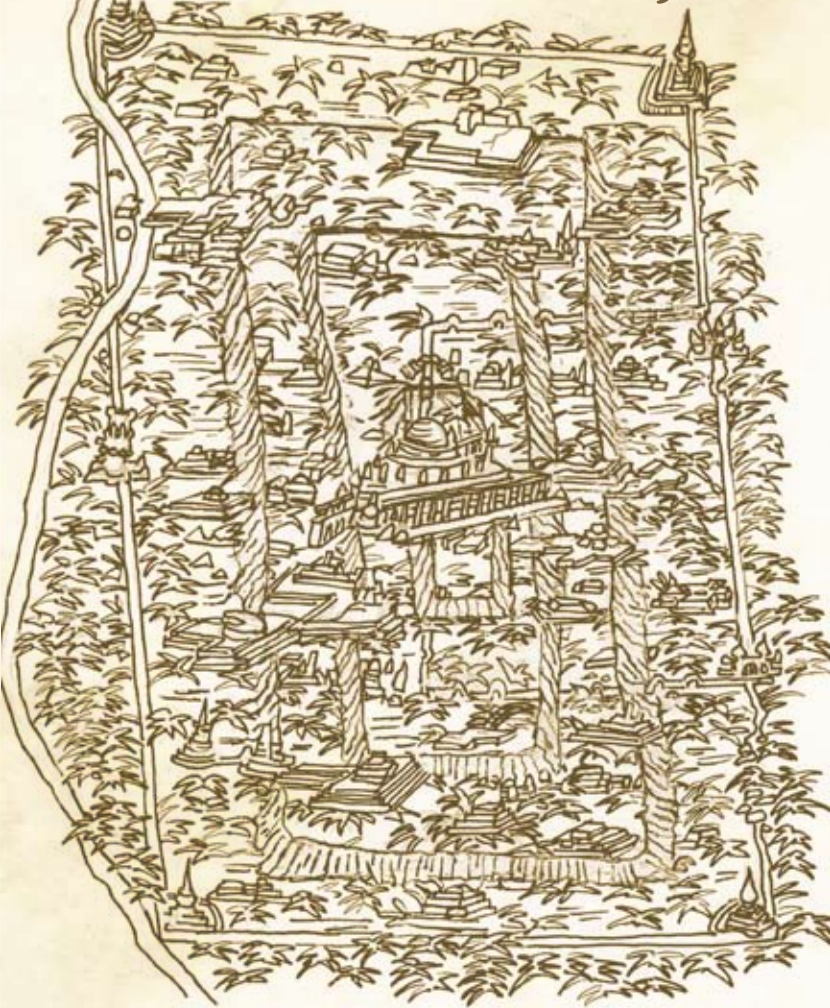
Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

Die sagenhafte Stadt Jaha siecht am nördlichen Rand des zentralen Mwangidschungels dahin. Kein Weg führt zu den zerfallenden Toren der Stadt. Man kann sie nur erreichen, in dem man durch den undurchdringlichen Dschungel reist oder von Blutbucht aus viele Kilometer den verräterischen und oft kaum befahrbaren Fluss hinauffährt.

Die weißen Granitmauern der Stadt erheben sich ein gutes Stück über das Dach des Dschungels, wodurch sie kilometerweit sichtbar ist, sofern man über das dichte Blätterdach gelangen kann. Der aufmerksame Betrachter, der sich vom Fluss her nähert, kann schon Stunden vor der Ankunft die ersten Blicke durch die Bäume und um die Flussbiegungen herum auf die Stadt erhaschen.

Die Stadt ist viel größer, als sie es, verglichen mit ihrer Bevölkerungszahl, eigentlich sein müsste. Der Großteil der Bauten der Stadt besteht aus uralten Gebäuden und Ruinen,

Jaha



und nur ein kleiner Teil der Stadt ist tatsächlich bewohnt. Die Splittergruppe der Lirgeni, die hier Zuflucht fanden, nachdem ihre Heimat vor einem Jahrhundert zerstört wurde, hat seitdem die Stadt von den Echsenmenschen befreit, die sie bis dahin bewohnten, und der Vergangenheit oder dem Potenzial der Stadt keine Beachtung geschenkt hatten. Der größte Teil der Stadt ist immer noch von Ranken bedeckt und mit Bäumen bewachsen, doch haben die Lirgeni die wichtigsten Teile gesäubert. Dazu gehören die vier Terrassenfestungen in den Ecken der Stadtmauern und der großartige Tempel, der in die terrassenförmigen Klippen hineingebettet ist. Insgesamt haben sie deutliche Fortschritte bei der Reparatur der Verwüstungen gemacht, die die Zeit der Stadt zugefügt hatte.

Die örtlichen Legenden, die sich mit Jaha befassen, behaupten, dass die Stadt noch vor dem Zeitalter der Menschen oder sogar der Elfen aus der schwarzen, dampfenden Erde entstand. Sie sei von unbekanntem Wesen erschaffen worden, die sehr groß waren und über einen einzigartigen Körperbau verfügten. Die Architektur der Stadt und die Aura eines nicht mehr messbaren Alters, die von ihr ausgeht, verleihen dieser Legende Glaubwürdigkeit. Die Türeingänge der Stadt sind sehr hoch und gleichzeitig sehr schmal. Ihre Treppen (von denen es sehr viele gibt, die zwischen den Terrassen hinauf- und

hinabführen) sind für Menschen sehr steil, und müssen von den Angehörigen kleinerer Völker wie den Zwergen oder den Halblingen eher wie eine Leiter erklimmen werden.

Die Auswirkungen der Zeitläufte sind überall in Jaha offensichtlich, und doch sind sie nicht so stark, wie man das auf den ersten Blick vermuten könnte. Die Fassade eines Gebäudes mag abbröckeln und seine Kanten mögen von den Elementen geglättet worden sein. Doch die Struktur der Gebäude unter den Ranken ist vollkommen gesund. Eigentlich müssten die Auswirkungen von Wind und Regenfällen die Terrassen der Stadt schon lange zu einer einförmigen Wölbung abgeschliffen haben. Stattdessen beginnen sich die Kanten gerade erst abzurunden und sind ein paar Teile nach unten gestürzt. Die lirgenischen Astrologen (die gleichzeitig auch die Funktion der Priester innehaben) beginnen gerade erst, in die Geheimnisse der Magie einzudringen, die in den Tiefen Jahas verborgen ist, und von denen die Schutzzauber, die Stadt intakt gehalten haben, noch die geringsten sind.

Die Stadt selbst ist ein ungefähr 7 km langes und 5 km breites, von Mauern umgebenes Rechteck, dessen lange Seite entlang des Flusses verläuft. Es gibt drei Hauptttore; zwei davon führen in den Dschungel, das dritte öffnet sich zum Fluss und dem von den Lirgeni erbauten Hafen hin. Etwa 800 Meter von der Stadtmauer entfernt sinken das Land und die Stadt steil in ein über Hundert Meter tiefes Terrassenkliff hinab. Auch gibt es viele kleinere, begrenzte Terrassen, sodass eine Villa über mehrere Terrassenstufen hinweg gebaut sein kann, was auch für Marktplätze und kleinere Wohngebäude gelten kann.

Fünf Gebäude überragen alle anderen in der Stadt. In jeder Ecke der Stadtmauer befindet sich eine Terrassenfestung, und in der Stadtmitte erhebt sich der Große Tempel. Die Festungen erlauben einen guten Überblick über den Fluss und den die Stadt umgebenden Dschungel. Die Lirgeni haben die verrottete und verrostete Ausrüstung aus den Rüstkammern entfernt und die Überreste der uralten Katapulte von den Mauern weggeschoben. Ihre Waffen- und Rüstungsschmiede arbeiten hart daran, die riesigen Lager der Festungen wieder aufzufüllen, während die Belagerungsingenieure die Bäume innerhalb der Stadtmauern fällen und sie auf die Zinnen der Mauern transportieren, um dort weitreichende Verteidigungsmaschinen zu bauen.

Im Zentrum der Stadt steht ein riesiger Kuppeltempel, der in die Terrassen hineingebaut wurde. Der Großteil der Aktivitäten der Lirgeni findet innerhalb der Mauern dieses Gebäudes statt. Es gibt in dem Tempel keine Statuetten und keine Altäre. Stattdessen gibt es Observatorien, heilige Sternkarten und uralte Teleskoplinsen. Die riesige Domkuppel des Tempels ist nur zugänglich, in dem man die Tempelgänge durchquert, die in die Kliffterrassen hineingebaut wurden. Zu diesen wird der Zugang streng bewacht. Nur die höchstrangigen Astrologen dürfen die Kammer betreten. Das einzige Tor zu dieser Kammer befindet sich mitten in der Mauer und führt zu einem unsichtbaren, von Geländern eingefassten Weg. Sobald die Tür geschlossen wurde, wird die Kammer nur noch von der perfekten 360°-Karte des Sternenhimmels erleuchtet, die die Wände der kugelförmigen Kammer schmückt. Die Kammer wird von ewig währenden Zaubern angetrieben, die Illusions- und Weissagungszauber auf eine Art und Weise kombinieren, die die Lirgeni gerade erst zu verstehen beginnen.

Es gibt in Jaha viele oberirdische Strukturen, aber genau so viele unterirdische. Die Tunnel, Gänge und Gräber unterhalb der Stadt wurden schon seit Jahrtausenden nicht mehr



komplett erforscht. Das Echsenvolk, das Jaha vor den Lirgeni bewohnte, erschuf uralte, mündlich weitergegebene Epen, die von Kämpfen mit widerwärtigen, grausamen Kreaturen in der Dunkelheit. Es erzählte viele weitere Geschichten über Gruppen, die in die Tiefen loszogen und nie wieder zurückkehrten. Daher sind die Geheimnisse, die sich um die Erbauer Jahas ranken, nach wie vor in den Tiefen der Erde verborgen und ruhen dort ungestört. Einige Geschichten erzählen, dass ein paar dieser Wesen noch in Grüften unter der Stadt ruhen und dort von einer fremden, in Vergessenheit geratenen Sternenmagie vor dem Verfall bewahrt werden würden. Andere berichten wiederum, dass der unruhige Schlaf von Besuchern und die sich bizarr verwirrenden, mit Sternen durchbrochenen Bilder voller scharfkantiger Sphären, die sie in ihren Träumen heimsuchen, direkt von diesen Erbauern Jahas herrühren.

Diese Geschichten wie auch ihre eigenen Prophezeiungen, die ihnen in dieser uralten Stadt den Aufstieg zur Macht verhießen, brachte die Lirgeni hierher und haben ihre im letzten Jahrhundert dort vollbrachten Werke angetrieben.

Die Lirgeni Jahas sind sowohl in ethnischer als auch in sozialer Hinsicht eine merkwürdige Gruppe. Vom Äußeren her scheinen sie am nächsten mit den Azlanti oder Chelaxianern verwandt zu sein, allerdings scheinen sie auch eine Ähnlichkeit zu den Tian zu haben. Sie selbst behaupten von sich, keine Verbindung zu einer anderen Volksgruppe zu haben, sondern direkt von den ursprünglichen Menschen Golarions abzustammen. Wie dem auch sei: Jedenfalls haben sie eine dunkle oder olivfarbene Haut, dunkles Haar und meist helle Augen. Sie sind hochgewachsen und breitschultrig aber sehr schlank, wodurch sie fast so aussehen, als hätte man sie flach gepresst.

Die Regierungsform Jahas ist eine Theokratie unter der Leitung des Hohen Sternsuchers und des Rates der Astrologenpriester. Diese Anführer lassen sich von den Omen und Zeichen leiten, die sie aus der Bewegung der Sterne heraus lesen. Oft planen sie wichtige Ereignisse so, dass sie zu einem kosmologisch bedeutungsvollen Zeitpunkt geschehen oder enden. Die Lirgeni sind äußerst fremdenfeindlich und eigenbrötlerisch. Jeder, der nicht lirgenischer Abstammung ist, wird sofort mit tiefem Misstrauen betrachtet und wahrscheinlich für einen ungebildeten Einfaltspinsel gehalten, wenn er kein Experte in Astrologie ist. Auch die Magie der Lirgeni erscheint Fremden als sehr merkwürdig. Sie ist vor allem von Ritualen geprägt und wird unter Anrufung der Macht der Sterne und des Kosmos statt der Anrufung eines Gottes oder der Macht des Arkanen gewirkt. Die Kriegermagier der Lirgeni werden in einer exotischen Disziplin ausgebildet, die ihre Fähigkeiten im Umgang mit Axt und Schwert frei mit ihrer seltsamen astrologischen Magie kombiniert.

Der Hohe Sternsucher befahl vor kurzer Zeit, dass überall in der Stadt Dutzende riesiger Markiersteine aufgestellt werden sollten. Die Aufgabe dieser Steine ist nur dem Kreis der höchst-rangigen Astrologenpriester bekannt. Allgemein hin nimmt man aber an, dass der Hohe Sternsucher mit den Steinen unterhalb der Stadt liegende Machtzentren trianguliert, um dort dann weitere Ausgrabungen und Forschungen anzustellen.

KIBWE

KIBWE

N Großstadt

Gesellschaft +4, Gesetz -1, Korruption +0, Verbrechen -1, Wirtschaft +2, Wissen +0

Eigenschaften Isoliert, Strategische Lage, Wohlhabend
Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 3.800 (3.100 Menschen [1.900 Jenj, 500 Fremdländer, 400 Bekyar, 200 Mauxi, 100 Bonuwat], 700 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Darvian Estabar, Obermagistrat der Ostmwangischen Bergbaugesellschaft (RN Mensch, Adelige 5/Experte 4)

Clatriani Orridik, Blutmann des Bekyarkraals (RB Mensch, Kämpfer 7)

Vater Maasu Abwedoma, Erster Repräsentant der freien Völker Kibwes (NG Mensch, Kleriker 6)

Hestrax Ves, der Bettlerprinz (N Mensch, Schurke 6)

Tysi Galdren, gewählter Sprecher der freien Handelsarbeiter (N Mensch, Schurke 4/Experte 2)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 2.800 GM; **Kaufkraft** 15.000 GM; **Zauberei** 5. Grad

Gegenstände, Schwache 3W4; **Durchschnittliche** 2W4; **Mächtige** 1W4

Die unbezwingbaren Mauern Kibwes bilden eine Bastion der Menschheit in der harten, mitleidlosen Wildnis des östlichen Mwangidschungels. Die Stadt ist aus einem Zusammenschluss eingeborener Stämme und Fremdländern entstanden und ist in ethnischer Hinsicht die bunteste Stadt im Becken, in der Menschen, Elfen, Riesen und noch fremdartigere Völker wie Kobolde und Echsenmenschen zusammenleben. Die Stadt ist ein Haupthandelsknoten zwischen dem Mwangibecken und den Nationen, die im Osten hinter dem Tor von Ndele liegen. Die Stadt beherbergt eine bunt gemischte Gesellschaft, deren Existenz fast ausschließlich auf dem Bergbau und dem steten Karawanenverkehr beruht.

Die verschiedenen Bevölkerungsgruppen beanspruchen unterschiedliche Teile Kibwes für sich, in denen sie ihrem eigenen Glauben nachgehen und ihre eigenen Gesetze pflegen. Die Stadt selbst bevorzugt keine spezielle Gruppe - weder in ethnischer noch kultureller Hinsicht. Stattdessen übt ein Abgeordnetenrat eine lose Regierung über die Stadt aus (im Ergebnis bevorzugt die Stadt tendenziell die ethnische Gruppe, die gegenwärtig die Mehrheit der Ratsmitglieder stellt).

Kibwe war zunächst nichts als ein kleiner Handelsposten, der als neutraler Boden gegründet wurde, auf dem sich Karawanen aus dem Westen und dem Osten zum Gütertausch treffen konnten. Dadurch, dass sie hier die Fracht tauschten und wieder nach Hause zurückkehrten, konnten die Karawanenbesitzer höhere Gewinne erzielen, als wenn sie den gesamten mühsamen Weg zu ihren Zielmärkten alleine auf sich genommen hätten. So waren beide Seiten in der Lage, den Teil der Wegstrecke zurückzulegen, den sie am besten kannten, was das Geschäft zum Erlblühen brachte.

Im Laufe der Zeit erkannte man außerdem Kibwes Nähe zu noch unerschlossenen natürlichen Ressourcen. Das Land wurde schnell von mehreren Gesellschaften gekauft, die dort ständige, besser zu verteidigende Gebäude errichtete. Zunächst war der Wettbewerb zwischen den rivalisierenden Gesellschaften heftig und mitunter tödlich, sodass die ersten Kolonien beinahe völlig ausgelöscht wurden. Als Folge dieser Kämpfe führten die einheimischen Völker der Region und die Karawanenleute, die hier ihre Geschäfte aufgeschlagen hatten, verschiedene Gesetze und Richtlinien ein, um sicherzustellen, dass die Fähigkeit der Stadt, frei zu handeln und ihre



Kibwe

Gewinne zu maximieren, nie wieder bedroht werden würde. Damit stellten sie auch die ethnische Freizügigkeit für alle sicher, die in den Mauern Kibwes ihr Domizil fanden, was die Vielfalt der Stadt begründete und zu einer neuen Welle des Wohlstands führte.

Die hoch aufragenden und nahezu undurchdringlichen Stadtmauern Kibwes bestehen aus Granitblöcken und verbarriadierten die Stadt gegen den verräterischen östlichen Dschungel. Die enormen Steine sind exakt und ohne Mörtel aneinander gepasst. Sie neigen sich leicht nach innen und ihre wettergeglätteten Oberflächen sind mit komplexen Mustern aus Millionen uralter Runen verziert. Im Stadttinneren führen konzentrisch angeordnete Steinwege wie Arterien durch zusammengeklumpte Ghettos aus Lehm- und Strohhütten.

Diese Siedlungen umgeben einen großflächigen freien Platz, der als Adayenki-Pavillon bekannt ist. Lehm und Stroh dienen als Hauptmaterialien für den Bau kleiner Mauern und Möbelstücke. Specksteinskulpturen, die anthropomorphe Wesen darstellen, schmücken die Plätze und Säulen der verschiedenen Viertel. Steinstatuen haubewehrter Tigermenschen und hagerer, gefiederloser Vogelmenschen mit fleischigen Flügeln und krummen Schnäbeln halten mit Schwertern und Schilden bewaffnet Wacht.

Kibwe ist größtenteils politisch neutral. Der Regierungsrat besteht aus zahlreichen Stammesführern und ausländischen Offiziellen, die aus jeder Gemeinde benannt werden. Größere Clans dürfen mehrere Ernennungen durchführen, wodurch Machtwechsel häufig vorkommen. Die Ratsmitglieder sollen dem Gesetz zuerst im Interesse der Stadt, und erst in zweiter Linie im Interesse ihres Volkes Geltung verschaffen. Begünstigung kann mit dem Tode bestraft werden, und daher werden alle Überlegungen von allen Seiten betrachtet, bevor Entscheidungen über das Wohlergehen der Mitglieder anderer Stämme gemacht werden.

Unter den ausländischen Gruppierungen dürften die Repräsentanten der verschiedenen Handelsunternehmen die größte Macht besitzen. Der Machtstatus der Gesellschaften verändert sich häufig, während sie Gewinne machen und verlieren (diese Gewinne bestimmen auch die Menge an Unterstützung, die ein Unternehmen für sich kaufen kann). Dennoch bewahren sich die eingeborenen Stämme wie auch die Regierungsabgeordneten ein hohes Maß an politischem Einfluss. Und während die Karawanen regelmäßig nach Kibwe kommen und wieder gehen, machen die Einwohner einen deutlichen Unterschied zwischen sich und der vorübergehend anwesenden Bevölkerung. Sie haben kein Problem damit, die Letzteren nach ihrem Wert zu behandeln. Feilschen gilt in Kibwe als die höchste Kunst. Die gewinnträchtigsten einheimischen Ressourcen sind Diamanten, Gold und Salz. Andere, weniger gewinnbringende Ressourcen sind Baumwolle, Elfenbein, Erdnüsse, Holz, Kaffee, Kakao, Rinder und Wachs sowie zahlreiche Importe aus den Ländern jenseits der Gebirge im Osten.

Bedeutende Örtlichkeiten in Kibwe

Im Folgenden werden einige der bemerkenswerteren Örtlichkeiten Kibwes beschrieben.

Adayenki-Pavillon: Ein Blütenmeer bedeckt eine ausgedehnte Fläche im Herzen der Stadt. Der Pavillon wird vom Rest der Stadt durch einen Wall aus riesigen Teppichen, Wolldecken und Tierhäuten abgetrennt, die über dicke Totempfähle geworfen wurden. Dieser Platz wird hauptsächlich als Versammlungsort für religiöse Zeremonien genutzt und bietet Raum für ausgedehnte Feierlichkeiten wie Gemeinschaftsgebete oder große Hochzeiten. Die umliegenden Häuserblöcke dienen fast ausschließlich dem Handel. Hier bieten Karawanen und Marktbuden Massenwaren aus jeder Ecke Garunds und sogar darüber hinaus an. Hier versuchen die Händler, ihre Gewinnspanne zu vergrößern, indem sie mit anderen die Fracht tauschen.



Aspis-Konsortium: Das Konsortium ist im Besitz eines verteidigungsfähigen Stadtteils nahe dem Westtor. Der größte Teil der Stadtbevölkerung misstraut der Gesellschaft, auch ist sie hier nicht so präsent wie in anderen Städten wie Blutbucht. Dennoch hat das Konsortium beträchtliche Investitionen getätigt, mit denen es Kibwe und seine freien Märkte unterstützt. Dazu gehören zum Beispiel Investitionen in die Infrastruktur der Stadt wie dem Wohnungsbau, aber auch die Versorgung mit Nahrung und Wasser.

Bekyarkraal: Dieser Häuserblock wird von den Bekyar kontrolliert, die ihn dazu verwenden, trotz der Abscheu der Mehrheit des Rates hier ihren Sklavenhandel durchzuführen. Die Bekyar nehmen Angebote internationaler Käufer entgegen und schließen Geschäfte mit diesen ab. Sie organisieren die Lieferung von Sklaven zu anderen Orten, doch ist die aktive Versklavung innerhalb der Stadt und ihrer Umgebung verboten, sodass Kibwe für die Karawanen und Sklavenketten der Bekyar nur eine Durchgangsstation darstellt und von ihnen nicht als aktiver Jagdgrund benutzt wird.

Bwamandulager: Dieses winzige Lager besteht fast ausschließlich aus ehemaligen Sklaven und Folterungsopfern, die das Glück hatten, mit ihren Freunden und Familien aus Usaro fliehen zu können. Hier tun sie sich zusammen und erschaffen so ein kleines Stadtviertel, in dem sie sich gegenseitig sowohl in sozialer als auch finanzieller Hinsicht unterstützen und Rachepläne gegen den Gorillakönig schmieden.

Goldraffinerie: Dieses Gebiet gehört der Ostmwangischen Bergbaugesellschaft. Die Arbeiter schmelzen hier den Goldstaub aus dem Gestein und zu Barren zusammen.

Bergbaucamps: Hier leben ganze Familien in Baracken, die aus Lehm, Stroh und Abfällen gebaut wurden. Ihren mageren Lebensunterhalt verdienen sie sich damit, dass sie Diamanten, Gold und Salz abbauen. Vielen fehlen Gliedmaßen, da Amputation die strenge Strafe dafür ist, wenn jemand dabei erwischt wird, wie er Güter auf die Seite schafft.

Lager Mozimba: In diesem Lager leben vor allem Angehörige der Stämme aus der Umgebung, die als Arbeitskräfte eingesetzt werden oder als Führer, Heiler, Salzbergleute, Kürschner, Gerber oder Nahrungsbeschaffer arbeiten.

Streunerkraal: Eine wachsende Anzahl von Flüchtlingen, Exilanten und echten Kriminellen finden sich in dieser Ansammlung undichter, moderner Fellzelte wieder, welche mehreren Hundert der Ver zweifeltsten Personen in der Stadt Schutz gewährt.

Allee der Schreine: Die Allee der Schreine ist eine einzelne, auf beiden Seiten von kleinen Kirchen und Schreinen gesäumte Straße, die Dutzenden von Göttern, Geistern und Philosophien gewidmet sind. Manche davon sind einfache Buden voller kleiner Plattformen, auf denen man sein Gebet verrichten kann. Andere beherbergen kleine Gemeinden. An den Fenstern hängen Fetische; das Gebäudeinnere wird mit Tierhautteppichen kühl gehalten, und über den Boden liegen aus Blättern geflochtene Gebetsmatten verstreut.

Die Brunnen: Erst in den letzten beiden Jahrhunderten gruben die Siedler tief und oft genug, um den Wasserbedarf der ganzen Stadt mit Brunnen zu decken. Dadurch kann die Stadt viel leichter verteidigt werden, sollte sie sich jemals einer langen Belagerung durch andere Mächte ausgesetzt sehen.

MZALI

MZALI

RN Metropole

Gesellschaft +2, Gesetz +5, Korruption +0, Verbrechen +4, Wirtschaft +4, Wissen +7

Eigenschaften Berüchtigt, Fromm, Heilige Stätte, Isoliert, Magiefreundlich, Rassistisch (Menschen nichtmwangischer Abstammung)

Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Magokratie

Einwohner 36.900 (36.700 Menschen [31.000 Zenj, 2.000 Bonuwat, 2.000 Bekyar, 1.000 Mauxi, 700 sonstige], 200 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Walkena, mumifizierter Kindgott (RB Untoter, mächtige Mumie)

Ougan-Priester Dzonzi, Verteidiger gegen Geisterangriffe (N Mensch, Hexenmeister 10/Kleriker 3)

Sangoma-Priester Gondwi, Hüter der Seuchen und Meisterheiler (RG Mensch, Kleriker 8/Druide 4)

Suikiro-Priesterin Onami, Gefäß der Vorfahren und Mund der Vergangenheit (N Mensch, Klerikerin 11)

N'ganga-Priesterin Simbwa, Meisterorakel, Seherin und Prophetin (CN Mensch, Magierin 13)

Tagati-Priester Zgambo, Hexenmann (NB Mensch, Druide 10)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 24.000 GM; **Kaufkraft** 170.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

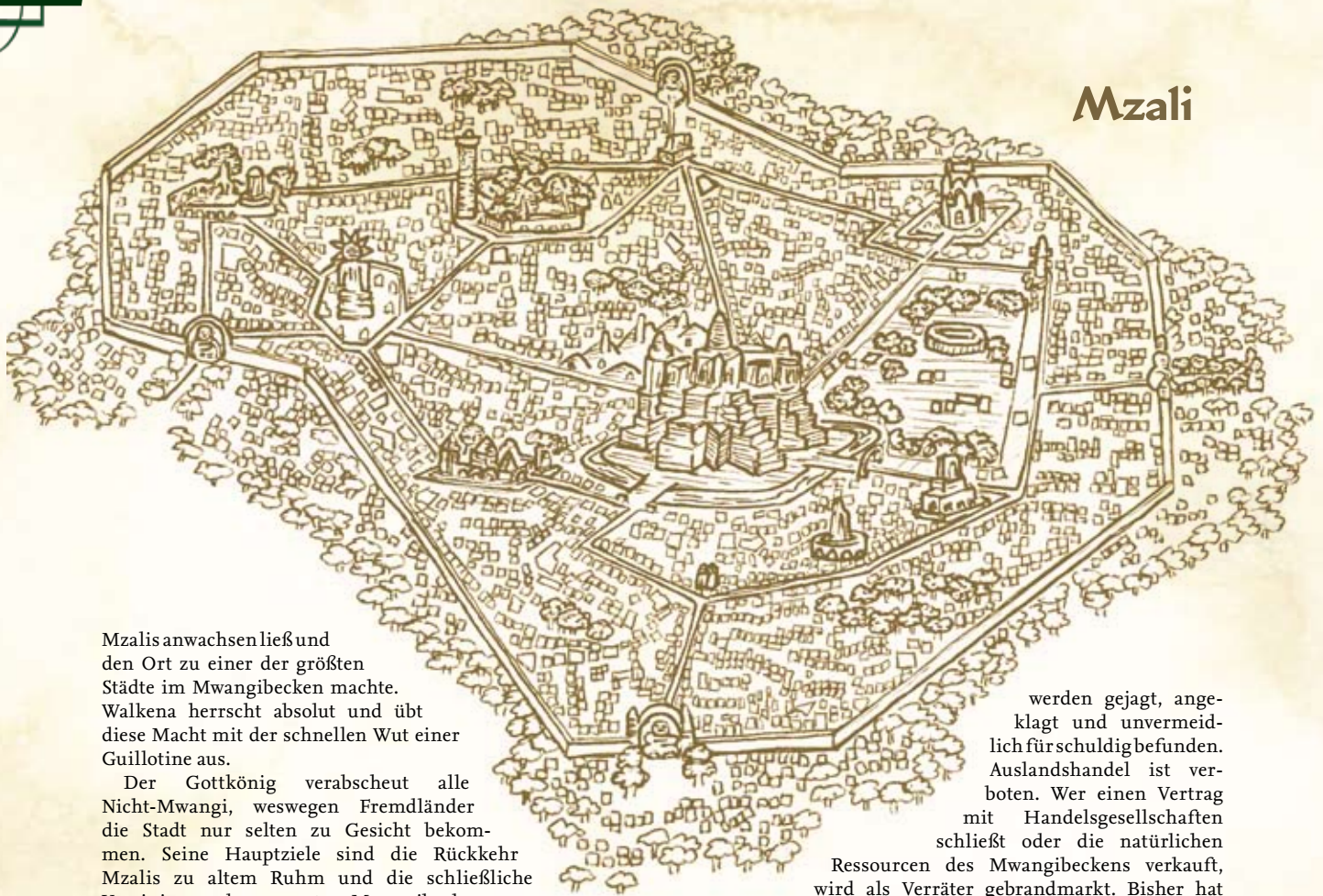
Gegenstände, Schwache fast alle; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Südlich des Dschungels der Tausend Schreie, an den fruchtbaren Ufern des Pasuango), erhebt sich die riesige Tempelstadt Mzali. Ihre uralten Kathedralen stehen dort schon seit Tausenden von Jahren. Sie sind die Überbleibsel eines stolzen, furchtbaren und religiösen Imperiums, das schon lange existierte, bevor die ersten taldanischen Forscher hierherkamen. Nicht unähnlich den Pharaonen Osirions wurde auch dieses Reich einst von halbgöttlichen Sonnenkönigen regiert. Dann fiel es unter die Herrschaft des Rates von Mwanysa), einem Orden von Priesterschamanen. Diese hielten die Macht über mehrere Jahrhunderte hinweg, während die Stadt bereits zerfiel und das Reich ins Nichts dahinschwand.

Vor hundert Jahren hatten die Ratsmitglieder eine Vision und prophezeiten den Aufstieg eines neuen Mzalireiches. Kurz darauf entdeckten die Mwanysa die mumifizierten Überreste eines jungen Kindes, dass in die zeremoniellen Gewänder eines alten Sonnenkönigs der Mzali gekleidet war. Inschriften auf dem Grab des Kindes identifizierten es als Walkena, einen legendären Kindgott, dessen Magie stark genug war, um Feuer aus dem Himmel regnen zu lassen und die Meere zum Kochen zu bringen. Zunächst war das mumifizierte Kind nicht mehr als eine Kuriosität, die die Neugier der Historiker, Priester und anderer Fanatiker weckte, die sein Erscheinen für ein Vorzeichen hielten. Das Wissen um seine Existenz verbreitete sich und brachte Tausende zur Stadt, um dem Kind mit Gold, Salz, Edelsteinen und anderen Kostbarkeiten ihre Ehrerbietung zu erweisen. Dieser Zustrom an Reichtum atmete der Stadt neues Leben, Stärke und Wohlstand ein. Dadurch wurde sie zum Ziel der gierigen chelaxianischen Siedler in der benachbarten sargavischen Stadt Kalabuto. Die ausländischen Expansionisten stellten eine kleine Armee auf, die die reiche Stadt erobern sollte. Doch wurden ihre Pläne von einem schrecklichen Wunder durchkreuzt: Plötzlich erwachte Walkena, der mumifizierte Kindgott zum Leben und entfesselte seinen feurigen Zorn über den heranrückenden Truppen.

Walkenas Auftritt brachte überall religiöse Leidenschaft hervor. Die Pilger kamen zu Tausenden, was die Bevölkerung

Mzali



Mzalis anwachsen ließ und den Ort zu einer der größten Städte im Mwangibecken machte. Walkena herrscht absolut und übt diese Macht mit der schnellen Wut einer Guillotine aus.

Der Gottkönig verabscheut alle Nicht-Mwangi, weswegen Fremdländer die Stadt nur selten zu Gesicht bekommen. Seine Hauptziele sind die Rückkehr Mzalis zu altem Ruhm und die schließliche Vereinigung des gesamten Mwangibeckens unter seinem Banner. Außerdem verkündet er die Idee, dass alle Mwangistämme die Kinder eines gemeinsamen Vorfahrenvolks seien. Seine Feinde verurteilt er dazu, Gewalt, Seuchen und Schlächtereien unterworfen zu werden. Selbst gegen sein eigenes Volk ist er schrecklich und streng. Denjenigen aber, die ihm mit Rat zur Seite stehen und ihn unterstützen, zeigt er seine Gunst und weist ihnen Ehre, Macht und Reichtum zu. Allerdings wird jeder, der es wagt, auch nur eines seiner Worte infrage zu stellen, der Strafe der Sieben Zornigen Sonnen unterworfen.

Der Kundschafter Brydon Erimus, einer der wenigen Ausländer, denen es je erlaubt war, den Monarchen zu sehen, beschreibt seine Betrachtung des Kindgottes in seinem berühmtesten Text: „Furchtlos und leuchtend kletterte der Kindgott aus seinem Palanquin. Er war in kostbare Tücher gehüllt und glänzte, gesalbt mit aromatischen Ölen. Seine Haut schien bleich, zerbrechlich und durchscheinend zu sein, sich an Knochen schmiegend, die schon seit tausend Jahren tot waren. Er ging in die Menge hinein, und die eifrigen Massen jubelten und jammerten, während sie ihn zu berühren suchten. Die Diener des Gottkönigs schlugen sie wie Getreidehalme zur Seite und pflasterten seinen Weg mit einem Teppich aus frischen Orchideenblüten, auf denen er mit seinen nackten Füßen wandeln konnte.“

Walkena predigt vehement gegen ausländische Einflüsse und Expansionisten an. Nordländer, insbesondere, wenn es sich dabei um Händler, Missionare oder Abenteurer handelt, gehen ein hohes Risiko für ihr eigenes Wohl ein, wenn sie die von ihm beherrschten Gebiete betreten. Diese Personen

werden gejagt, angeklagt und unvermeidlich für schuldig befunden. Auslandshandel ist verboten. Wer einen Vertrag mit Handelsgesellschaften schließt oder die natürlichen Ressourcen des Mwangibeckens verkauft, wird als Verräter gebrandmarkt. Bisher hat Walkena sich nicht direkt gegen Kalabuto gewendet, doch machen die Massen der verärgerten Einheimischen, die auch weiterhin in seine Stadt strömen, es nur zu einer Frage der Zeit, bevor sie über die Ebenen strömen und die Länder ihrer Vorfahren ein für alle Mal in Besitz nehmen.

Bedeutende Örtlichkeiten in Mzali

Mzali wurde in den Feuchtgebieten zwischen dem Fluss und der langsam näher kriechenden Wüste errichtet und ruht daher auf weicher, fruchtbarer Erde. In der Regensaison fließt der Fluss über seine Ufer und überflutet die Straßen, was eine Erschwernis für die Reise zur Stadt hin bedeutet. Der riesige Palast, die hohen Tempel und andere große Steingebäude ruhen auf tiefen Fundamenten und sind von Steinplatten umgeben, die aus der Erde ragen. Knotige Bäume umklammern die Steinbauten wie mit monströsen, verwitterten Tentakeln, was das Ergebnis der Stadtplanung ist, die Bäume und andere Pflanzen in die Architektur mit einbezog. Der Name Mzali entstand aus dem polyglottischen Verb „ali“, was so viel wie „gegessen werden“ bedeutet. Es kann am besten als der „gegessene Palast“ oder der „verzehrte Palast“ übersetzt werden. Im Folgenden werden mehrere interessante Örtlichkeiten aufgelistet.

Der Tempel des unsterblichen Kinds: Im Zentrum der Stadt steht der riesige Palast des Kindgottes.

Die Großen Bögen: Diese Torbögen sind schwer bewachte Punkte, an denen loyale Krieger Inspektionen durchführen und alles genau durchsuchen, was die Stadt betritt oder verlässt.



Die Gärten der Besinnung: Die persönlichen Gärten des Kindgottes strotzen vor ungewöhnlichen Pflanzen und Vögeln aus dem gesamten Becken. Unerlaubtes Eindringen wird mit dem Tode bestraft.

Die Wassergräben: Die meisten wichtigen Gebäude sind von Wassergräben umgeben, was sowohl dem Schutz als auch der Entwässerung der Gebäude dient.

Die Grabhügel: Bei diesen Hügeln handelt es sich um tiefe Tempelgrüfte, um winzige Pyramiden, die im Schlamm und der Erde vergraben wurden und weit in den Erdboden hineinreichen. Viele haben mit Schlusssteinen verschlossene Eingänge, die aus der Erde als Schreinmarkierung herausragen. Manchmal wachsen darauf Bäume und zeigen so die Zeit an, die seit der Zerstörung des jeweiligen Grabs vergangen ist.

Der Sonnenmann: Hierbei handelt es sich um eine riesige Steinstatue, die einen Mann mit einer vagen Ähnlichkeit zu den Mauxi darstellt. Vielleicht handelt es sich dabei um eine uralte Abbildung eines Sonnengottes.

Der Schrein von Dajermube: Die Bedeutung dieses Schreins, eines der ältesten Bauwerke Mzalis, ist in Vergessenheit geraten.

Die Mwanyisa-Halle: Diese Halle stellt Mzalis politisches Zentrum dar. Sie dient den Priesterschamanen als Versammlungsort, die zu den vertrautesten Ratgebern und Botschaftern des Kindgottes zählen.

Der Hohe Tempel: In Mzalis religiösem Zentrum finden täglich Zeremonien statt. Außerdem werden dort die Pilger beherbergt.

Die Ackerflächen: Mzali rühmt sich seiner wirtschaftlichen Unabhängigkeit. Die Umgebung bietet Platz für fruchtbare Felder, auf denen eine Vielzahl verschiedener Feldfrüchte, darunter Bohnen, Reis, Hirse und Jams, angebaut werden können.

NANTAMBU

NANTAMBU

NG Großstadt

Gesellschaft +7, Gesetz +0, Korruption +0, Verbrechen +2, Wirtschaft +3, Wissen +2

Eigenschaften Akademie, Fromm, Heilige Stätte, Magiefreundlich, Sehenswürdigkeit

Gefahr +10

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 14.500 (13.000 Menschen [8.000 Zenj, 4.000 Bonuwat, 300 Mauxi, 100 Bekyar, 600 sonstige], 600 Halblinge, 400 Elfen, 500 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Obermagistrat Duoyalla, Erster Ratsherr (NG Mensch, Magier 5/Wissenschützer 5)

Hoher Sonnenmagier Oyamba, Meister der Magaambya (NG Mensch, Magier 13)

Janatimo, Erzähler aller Geschichten der Welt (CG Halb-Elf, Barde 11)

Aya Allahe, Verkäuferin der greifbaren und flüchtigen Träume, Kauffrau und Kontakt zu den Kundschaftern (N Aasimar, Adelige 2/Schurkin 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 11.200 GM; **Kaufkraft** 60.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 2W4

Die Strafe der Sieben Zornigen Sonnen

Der Kindgott verurteilt alle, die es wagen, sich ihm entgegenzustellen, zur Strafe der Sieben Zornigen Sonnen. Diese Bestrafung dauert sieben Tage. Der Verurteilte muss sich an jedem Tag einer neuen, mörderischen Strafe stellen. Immer zur Morgendämmerung bestimmt eine zornige Meute die Bestrafung des Delinquenten. Die siebte Strafe wird allerdings immer als letzte ausgeführt. Manche behaupten, den Bestrafungen entkommen zu sein oder sie überlebt zu haben. Walkena allerdings weist solche Erzählungen als Lügen und bloße Behauptungen ab.

Erste Strafe: Der Verurteilte wird gefesselt und mit Steinen beschwert in die Mangrovensümpfe geworfen, sodass nur sein Gesicht aus der Wasseroberfläche ragt.

Zweite Strafe: Der Verurteilte wird an einen galoppierenden Auerochsen gebunden und von diesem durchs Unterholz geschleift.

Dritte Strafe: Der Verurteilte wird ausgezogen. Danach werden mit Garn ein Dutzend wütender Skorpione an seinem nackten Körper festgebunden.

Vierte Strafe: Dem Opfer wird ein starkes giftiges Halluzinogen eingeflößt. Dann wird er in eine tiefe, mit Obsidianscherben gefüllte Grube geworfen. Passanten leeren Eimer mit Müll, Fisch und Ziegenblut in diese Grube.

Fünfte Strafe: In einer grausamen Prozedur werden scharfe Schilfrohrsplitter unter die oberste Hautschicht des Verurteilten genäht.

Sechste Strafe: Der Verurteilte wird in die Minen gebracht und dort in einer Salzgrube vergraben.

Siebte Strafe: Der Verurteilte wird so weit in die Wüste gebracht, dass er gerade noch von den Mauern Mzalis aus zu sehen ist. Dort wird er mit ausgestreckten Gliedern an vier Pfosten gebunden. Die Seile, die zwischen seinen Gliedmaßen und den Pfosten verlaufen, halten ihn etwa 3 m über dem Boden in Liegeposition. Er wird mit dem Gesicht nach oben so lange festgehalten, bis er an Erschöpfung stirbt.

Unter den verschiedenen Städten im Inneren des Mwangidschungels ist Nantambu die, die sich am ehesten eine beispiellose Aura der Sicherheit und Normalität bewahrt, obwohl sie keine Verteidigungsmauern besitzt oder wenigstens über eine stehende Armee verfügt, um die stets präsenste Bedrohung durch das benachbarte Usaro abzuwehren. Die Einwohner Nantambus leben so, als sei die wie eine dunkle Wolke über ihnen hängende Bedrohung durch den Gorillakönig schlimmstenfalls ein Nachgedanke. Seit der Gründung der Stadt in den späten Tagen des Zeitalters des Zorns leben sie in fast völligem Frieden. Und dies verdanken sie dem legendären Gründer der Stadt und dem Erbe, das er den Türmen der vielleicht ältesten Akademie arkanen Wissens in ganz Golarion vermachte, der Magaambya.

Nantambu wurde etwa in der zeitlichen Mitte der Legenden gegründet, die die Fahrten des Altmagiers Jatembe beschreiben. Die Stadt wurde zum Zentrum des Lernens für die Zenjstämme des Dschungels wie auch die der nahegelegenen Ebenen. Das galt auch für die anderen Völker und kulturellen Gruppen, die im Becken lebten und nach wie vor darum kämpften, den Jahrhunderten der Verzweiflung



zu entfliehen, die der Fall des *Sternensteins* verursacht hatte. Seitdem ist Nantambu ein kultureller Mittelpunkt geblieben, dem aber der imperiale Ehrgeiz fehlte, welcher zum schnellen Aufstieg und Zusammenbruch anderer Nationen wie der Rastel-Zivilisation führte. Die Stadt weigert sich, sich ihren Nachbarn als Bedrohung darzustellen. Zur gleichen Zeit aber trägt sie Altmagier Jatembes Erbe wie ein unerwähnt bleibendes Kriegsbanner, das sie genauso gut verteidigt, wie das eine echte Armee tun würde. Die Magier der Stadt haben Zugang zu einer Tradition, die so alt wie der Beginn der Geschichtsschreibung ist, und bisher gelang es noch keiner Invasionsarmee, näher als 30 km an die Stadt heranzukommen, bevor sie mit brutalen Verlusten wieder umkehrte.

Nantambu hat keine offizielle Armee; die Stämme, die in ihrem Einflussbereich westlich des Buunta leben, betrachten es als eine Ehre und inoffizielle Pflicht, der Stadt diesen Dienst zu leisten. Tatsächlich sind die einzigen bewachten und routinemäßig überwachten Orte in dieser Region die Mündung des Nadengekanals in den Vanji, der schließlich selbst nach Nantambu hin verläuft sowie die alte Hoyolobrücke über den Buunta, die eine direkte Verbindung zu dem Gebiet herstellt, das von der Brut des Angazhan für sich beansprucht wird. Der Großteil der Nantambu zur Verfügung stehenden Nahrung, sowie eine große Menge Handelsüter, kommen als Tribut aus etwa einhundert Dörfern im umliegenden Dschungel, auch wenn es zwischen diesen und der Stadt keine offiziellen Verträge gibt. Nantambus Existenz bietet dem westlichen Teil des Dschungels Schutz, einen Ort des Handels, des Lernens und der kulturellen Vermischung. Im Gegenzug gedeiht sie durch die Völker, die in ihrem Gebiet leben.

Die Stadt wurde nicht direkt an den Ufern eines der Dschungel Flüsse errichtet, ist aber durch eine Reihe breiter, künstlich erschaffener Kanäle mit dem Vanji verbunden. Diese Kanäle reichen weit nach Westen und versorgen die Stadt mit Wasser. Wichtiger noch ist, dass sie Handels- und Transportmöglichkeiten in einem Land bieten, in dem Straßen praktisch nicht existieren. Am Südufer des Flusses steht der Gebäudekomplex, der Bitterschmieds Exporte, sowie ein an den hinteren Teil des Hauses anschließendes frisch renoviertes Gebäude enthält. Dieses Gebäude ist die öffentliche Fassade der Kundschafterloge in Nantambu. Sie wird von der überirdisch wirkenden Aya Allaha und dem ausländischen Eigentümer, dem Kundschafterhauptmann Nieford Bitterschmied, gemeinschaftlich benutzt und teilweise finanziert. Allaha trägt celestisches Blut in ihren Adern und gehört zu den mächtigsten Kaufleuten der Stadt. Sie versucht, einen Zugang zu der Welt jenseits des Beckens zu finden und die Ausbeutung der Region durch Gruppen wie das Aspis-Konsortium zu verhindern. Sie hält ausbeuterische ausländische Händler in ihren Schranken, indem sie diese gegeneinander ausspielt, um so zugleich sich selbst und Nantambu zu bereichern.

In der Stadtmittle steht die Magaambya. Diese setzt sich aus Dutzenden von Steinhäusern und Holzgebäuden, sowie einem Ring aus 10 Terrassentürmen zusammen. Letztere sind jeweils mit einem Mosaik eines der Zehn Magischen Krieger geschmückt, die so über die Stadt hinwegblicken. Innerhalb der Magaambya studieren die Schüler eine einzigartige, im Mwangibecken entwickelte didaktische Tradition. Sie werden von erfahrenen Mitstudenten und älteren Meistern unterrichtet und haben freien Zugang zu einem Schatz an Dokumenten,



der noch aus der Zeit der Gründung der Stadt stammt. Der einzige Nachteil der Freizügigkeit der Schule besteht darin, dass ein großer Teil des dort gefundenen Wissens nicht katalogisiert und nur durch mündliche Weitergabe erhalten ist. Viele der ältesten Dokumente wurden über die Jahrhunderte hinweg von verschiedenen Meistern entwendet und sind nun Erbstücke der jeweiligen Familie in der Stadt oder auch in der Region. Es existiert also außerhalb der Magaambya genauso viel Material wie im Inneren, und oft muss ein Student, um etwas zu verstehen, die mühsame Aufgabe auf sich nehmen, eine oder mehrere Seiten einer verloren gegangenen Parabel aufzuspüren, die sich im Besitz eines Schamanen oder Hexendoktors befindet, der Dutzende oder Hunderte von Kilometern weit entfernt lebt.

Jenseits der Magaambya steht ein Ring aus Regierungsgebäuden und Privatwohnungen der Angehörigen des regierenden Stadtrates, der aus den Hohen Magistraten und den wissenschaftigsten Gelehrten besteht. Die Macht dieser Personen besteht nicht in ihrem Reichtum oder ihrer Stärke, sondern in ihrem Wissen und ihren Fähigkeiten als Politiker und Schiedsmänner. Das größte dieser Gebäude ist der Nantambiyan. Dabei handelt es sich um einen einzelnen, mit Gold besprenkelten Turm, der den Wächterstein des Jatembe beherbergt, die magische Kristallkugel des Altmagiers Jatembe selbst. Mit dieser Kugel werden die Stadtgrenzen bewacht und die Ausbreitung der Finsternis Usaros beobachtet.

Die Märkte Nantambus liegen über einen gepflasterten Ring verstreut, der am Rande des Stadtkerns in den Schatten seiner mosaikgeschmückten Türme verläuft. Von den Fenstern und Balkonen dieser Türme hängen Hunderte Glasglocken und mit Perlen geschmückte Amulette, die das Licht in vielen Farben brechen. Die Kunsthandwerker der Stadt verkaufen Repliken dieser Amulette als Glücksbringer. Diese sind oft verzaubert und werden mit dem Hinweis verkauft, dass das bunte Licht der Amulette ein Fenster nach Nantambu selbst darstelle und damit einen Teil der Sicherheit und Erleuchtung der Stadt auf jene übertrage, die diese Repliken zurück in ihre Dörfer bringen.

OSIBU

OSIBU, DIE GOLDENE STADT

N Kleinstadt

Gesellschaft +5, **Gesetz** +0, **Korruption** -1, **Verbrechen** +0,
Wirtschaft +1, **Wissen** +1

Eigenschaften Fromm, Heilige Stätte, Isoliert, Magiefreundlich
Gefahr +5

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 9.800 (8.000 Menschen [Zen], 600 Elfen, 400 Halblinge, 800 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Dimari-Diji, der Letzte Baum der Alten Welt (N Tobongo, Druide 7)

Umanja-jinga, das Orakel des Geehrten (RN Halbling, Druidin 5/Magierin 5)

Deron Melkarian, Kundschafter (NG Mensch, Schurke 5/Kundschafter-Chronist 9)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 4.800 GM; **Kaufkraft** 30.000 GM; **Zauberei** 9. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4;
Mächtige 1W6

Altmagier Jatembe und die Zehn Magischen Krieger

Von den Legenden abgesehen, die unter beinahe allen Völkern des Mwangibeckens kursieren, bleiben nur wenige handfeste Hinweise, die den heutigen Gelehrten Aufschlüsse über die Identität und den Ursprung des Altmagiers Jatembe geben. Für die Jenjstämme hat er beinahe dieselbe Funktion wie Aroden oder Azghaad, der erste osirianische Pharao. Der mündlichen Überlieferung zufolge erschien er im Zeitalter des Zorns, als der Fall des *Sternensteins* die große Urzivilisation der Mwangi zerstörte und die menschliche Kultur wieder auf den Anfang zurückwarf. Jatembe und seine zehn Schüler brachten nach diesem Zusammenbruch des kulturellen Systems die Zeichen der Kultur und des Lernens wieder in das Becken zurück. Von allen außer Jatembe blieb sogar der Name unbekannt. Heute sind sie nur durch ihre goldenen Masken bekannt, die so geformt sind, dass sie fantastischen Kreaturen aus dem Inneren des Dschungels ähneln.

Die Legenden berichten, dass Jatembe die Geheimnisse lernte, die ihm der abgeschlagene Kopf des Ydersius zuflüsterte, bevor er diesem wieder die Lippen zunähte. Dann erschlug er den König der Beißameisen und versiegelt die Ruinen des Weges zum Roten Stern. Außerdem habe er mit Engeln und Dämonen als Ebenbürtiger gesprochen und alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel genutzt, um die Sicherheit und das Überleben seines Volkes zu sichern. Doch verraten die Legenden nur wenig über das abschließende Schicksal Jatembes. Er befahl seinen Kriegern, zurückzubleiben und für die Sicherheit ihres Volkes zu sorgen, indem sie diesen als Beschützer und Ratgeber, aber niemals als Könige dienten, und bis zu seiner Rückkehr die Kinder der Menschen zu bewachen und zu lehren. Dann verschwand er aus der Geschichte. Hier endet die Legende, und es ist kein Grab bekannt, dass ihm oder einem seiner Krieger zuzurechnen wäre. Allerdings gibt es mit ihm verbundene Artefakte, die in Nantambu, Mzali und Osibu als heilige Relikte aufbewahrt werden. Einige Gelehrte glauben, dass Jatembe sich auf die Ebenen zurückzog oder vielleicht sogar eine sterbliche Inkarnation des Nethys gewesen sei. Doch bis heute bleiben sowohl sein Ursprung wie auch sein Fortgang ein Mysterium.

Nur auf sehr wenigen Karten ist die Lage Osibus genau verzeichnet, sofern sie überhaupt dort zu finden ist. Für viele Personen außerhalb des Mwangibeckens scheint die Stadt eher ein Märchen oder ein Fiebertraum als etwas zu sein, was tatsächlich auf Golarion existieren könnte. Seinem Ruf zufolge steht Osibu über den weltlichen Angelegenheiten. In den Tiefen des Dschungels der Tausend Schreie verborgen, ist es ein abgelegenes, goldenes Paradies, das angeblich in seinem Herzen einen stärker werdenden Schrecken bewacht.

Über mehrere Kilometer hinweg erhebt sich um die Stadt herum der Dschungel wie eine lebendige Mauer. Belebte Dornen, fleischfressende Pflanzen und alle Arten von Schrecken, die die Natur im Dschungel zu bieten hat, umschwärmen die Stadt und verhindern den Zugang zu ihr. Diejenigen aber, denen es gelingt, diese beeindruckende natürliche Barriere zu überwinden, oder die über genügend Magie verfügen, um das Hindernis zu überbrücken oder





sich einen Weg hindurch zu erzwingen, stellen fast, dass der Dschungel friedlich und still vor einem Ring aus goldenen Statuen zurückweicht, die an der Grenze Osibus stehen. Diese großartigen Statuen, die unter dem Namen Zweifach geehrte Frauen bekannt sind, stellen weise, stoische Frauen dar, von denen eine machtvolle druidische Magie ausgeht. Diese Magie hält die natürlichen Gefahren des Dschungels von der Stadt fern und ordnet diese stattdessen so, dass sie selbst vor der Außenwelt geschützt wird.

Osibus wohlwollende Fremdenfeindlichkeit rührt nicht von einem Hass gegen die Außenwelt her, sondern von den sehr realen Ängsten, dass seine Reichtümer und die Geheimnisse, die es seit Jahrtausenden bewahrt, ausgebeutet werden könnten. Für seine Bürger spielen diese Befürchtungen allerdings kaum eine Rolle. Sie leben im Paradies, genießen das reiche Nahrungsangebot des Dschungels und den Regen, der ihre goldenen Zisternen bis zum Rand mit Wasser füllt. Es scheint fast so, als ob die Natur selbst für sie sorgen wolle. Und tatsächlich tut sie in gewisser Hinsicht genau das.

Die Stadt selbst ist mit Gold gepflastert; die Steine ihrer Straßen enthalten natürliche Adern dieses kostbaren Metalls und die Mauern sind mit Mustern geschmückt, die aus festen Ziegeln desselben Gesteins bestehen - und das, obwohl die Umgebung weder Minen noch Gebirgsströme enthält, in denen man nach dem Erz graben könnte, oder aus denen man Rohnuggets sieben könnte. Alleine schon dieser Reichtum würde Osibu für den Rest der Welt zum Ziel machen. Noch verlockender als dieser natürliche Reichtum der Bewohner ist allerdings die Tatsache, dass die weisen Frauen der Stadt eine einzigartige Form der schamanistischen Alchemie und des Kräuterwissens beherrschen, mit denen sie Krankheiten

und Altersgebrechen heilen und das Leben und die Jugend verlängern können, ohne dabei auf Nekromantie oder Pakte mit Dämonen zurückgreifen zu müssen.

Schon vor dem Fall des *Sternensteins* lebte der Baumhirte Dimari-Diji in Osibu. Seine ersten bewussten Erinnerungen sind die, wie der Stein über seinem Kopf hinweg flog und in einem gleißenden Weiß durch Golarions Himmel stürzte. Seit dieser Zeit hat der Baumhirte die Einwohner Osibus beschützt und sie das Wissen über die Geheimnisse des Dschungels der Tausend Schreie gelehrt, damit sie hier wohl gedeihen konnten. Allerdings ist diese Lehrtätigkeit seiner Hauptrolle untergeordnet, die darin besteht, über den sogenannten Untergangsbrunnen zu wachen, bei dem es sich um ein scheinbar bodenloses Portal innerhalb der Stadtgrenzen handelt. Zwar wird er von der ältesten Kräutermeisterin der Stadt, Umanja-Jinga, gepflegt und versorgt, doch er alleine steht Wache. Das war nicht immer so. Einst hatte er zwei Gefährten. Einer davon verließ ihn mit dem Versprechen zurückzukehren, doch der andere erlitt ein fürchterliches Schicksal durch irgendetwas, das sich im Untergangsbrunnen aufhält.

Die Einwohner Osibus werden von einem demokratisch gewählten Ältestenrat regiert. Diese Regierungsform ist in großen Teilen Golarions eine Merkwürdigkeit, wenn man von Nationen wie dem idealistischen Andoran absieht. Der Rat ist eine eigenständige Entität und unabhängig von der Leitung des Baumhirten. Die von ihm aufgestellten Regeln sorgen dafür, dass die Gesellschaft in Osibu problemlos funktioniert und dass die Bürger vor äußeren Gefahren sicher sind. Fremde, denen es gelingt, die Stadt tatsächlich zu finden, werden schnell hineingeführt, um sich mit dem Regierungsrat der Stadt zu treffen. Um den Schutz ihrer



Bürger gegenüber von außen hereingetragenen Problemen sicherzustellen, verlangen die Ältesten von Besuchern einen von drei Diensten. Sie müssen sich entweder unter einen bindenden Geas stellen, dass sie niemals die Lage der Stadt und bestimmte Details verraten werden, oder beim Verlassen der Stadt einen Kräutertrunk zu sich nehmen, der ihnen die Erinnerungen an die Stadt

nimmt und sie mit dem Eindruck zurücklässt, dass ihr Aufenthalt nur ein lebhafter Traum gewesen sei. Oder sie müssen versprechen, für den Rest ihres Lebens in der Stadt zu leben und in diesem Paradies als Gleichberechtigte unter den Einheimischen zu leben. Denjenigen, die die Stadt bedrohen oder sich der Autorität des Rates widersetzen, wird die zweite Option von den mächtigen druidischen Oberinnen aufgezwungen.

In Osibu lebt des Weiteren der Kundschafter Deron Melkarian, der nicht die geringste Lust verspürt, die Stadt zu verlassen. Dieser ist ein Historiker aus Leidenschaft, der sich dem Leben des legendären Kundschafterhelden Durvin Gest verschrieben hat. Seine völlige Obsession gilt dem Bericht aus den *Chroniken der Kundschafter* der beschreibt, wie Gest die Linse von Galundari im Jahre 4332 AZ in den Untergangsbrunnen warf. Nach Jahren der Ausbildung und Forschung gelang es ihm, die Originalspur zu entdecken, der Gest gefolgt war, bis er schließlich in die Stadt selbst hineinstolperte. Seitdem ist er hiergeblieben und hat sich leicht widerwillig an der Wacht des Baumhirten über den Untergangsbrunnen beteiligt. Er hofft, auf diese Weise weitere Informationen sowohl über den Brunnen als auch über die Linse zu erhalten. Man kann nur raten, wie er schließlich die Stadt verlassen will, um seine Funde zu veröffentlichen, und Deron selbst weigert sich standhaft, über die Zukunft nachzudenken, damit er auf keinen Fall seine Pläne den Druiden verraten kann, die ihm sowieso kaum vertrauen.

SENGHOR

SENGHOR

N Metropole

Gesellschaft +7, **Gesetz** +2, **Korruption** +4, **Verbrechen** +4, **Wirtschaft** +6, **Wissen** +5

Eigenschaften Berüchtigt, Gerüchteküche, Isoliert, Rassistisch (Bekyar), Strategische Lage, Wohlhabend

Gefahr +20

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Rat

Einwohner 26.430 (25.200 Menschen [12.000 Bonuwat, 10.000 Caldaru, 1.000 Mauxi, 1.000 Zenj, 1.200 Ausländer], 700 Halblinge, 300 Zwerge, 230 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Helise' Solu, Sprecher des Ältestenrates (RN männlich Mensch, Adelige 8)

Jokuma Moromo, Meister des Hafens und Verteidiger der Flotte (N weiblich Mensch, Kämpfer 6)

Windmeisterin Caeranahe, Hohepriesterin Gozrehs (CN weiblich Mensch, Kleriker 11)

Marebu Solu, Oberhauptmann der Miliz Senghors (RB männlich Mensch, Adelige 1/Kämpfer 6)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 27.200 GM; **Kaufkraft** 200.000 GM; **Zauberei** 8. Grad

Gegenstände, Schwache fast alle; **Durchschnittliche** 4W4; **Mächtige** 3W4

Der Untergangsbrunnen

Der Untergangsbrunnen ist durch die Chroniken des Durvin Gest in Avistan bekannt und wird von dem alten Baumhirten Dimari-Diji bewacht. Seine Existenz hängt schwer über den Einwohnern Osibus. Er stellt eine aufziehende, unbekannte Bedrohung dar, gleichzeitig aber bindet er den Baumhirten an den Ort, dessen Weisheit für den Erfolg der Stadt so förderlich ist. Der Brunnen ist möglicherweise die Hinterlassenschaft einer früheren Mwangikultur (oder etwas noch älterem); er ist älter als die Stadt selbst und steht mitten auf einem mit weißen Steinen gepflasterten Platz südlich des Stadtzentrums. Die Bürger Osibus vermeiden es, direkt in den Brunnen hineinzuschauen. Viele flüstern ein Gebet zu den Göttern, wenn sie daran vorbeigehen, achten auf ihre Schritte und sind sich der Tatsache bewusst, dass nichts, was den Schacht betrat, jemals wieder zurückkehrte.

Der Untergangsbrunnen fällt tief in den Boden hinab und durchmisst zehn Meter. Von ihm geht ein unterschwelliges Gefühl der Kälte aus. Der ihn umgebende Steinrand zeigt Anzeichen von Korrosion, bedeutet aber ansonsten keine Gefahr für die wenigen Besucher, die sich dem Brunnen nähern und einen Blick nach unten werfen. Einige Legenden besagen, dass er durch den Kern Golarions hindurchstoße und mit einem Zwilling irgendwo auf der anderen Seite des Planeten verbunden sei. Andere Gelehrte wiederum nehmen an, dass der Brunnen eine Einweg-Passage zu Rovagugs Gefängnis, der Totenkammer, darstelle und dass jeder Gegenstand, den man dort hineinwerfe, nicht einfach nur verloren ginge, sondern tatsächlich dem Schrecklichen Tier übergeben werde. Letzteres ist zwar nur eine Theorie, dennoch gelang es aber im Jahre 4470 AZ einem Kleriker Rovagugs, Selbstmord zu begehen, indem er die Goldene Stadt ausfindig machte und durch die besorgten Verteidiger hindurch rannte, um sich selbst in die Tiefen zu stürzen.

Das Geheimnis wird noch dadurch vergrößert, dass alle 5 Jahre, wenn bestimmte Himmelskörper in Konjunktion zueinanderstehen, der Brunnen zu flüstern beginnt. Dann verschließen die Bürger Osibus ihre Häuser und entzündend jedes Licht in ihrem Besitz, um so die Dunkelheit zu vertreiben und sich dem Schlaf zu verweigern. So versuchen sie, die ansonsten sicher kommenden Träume zu verhindern, die von der oder den Stimmen aus der gähnenden Finsternis vor ihren Toren verdröhrt und pervertiert werden. Beim Erwachen berichten alle Leute von demselben seltsamen Gefühl, dass etwas im Brunnen gefangen sei, etwas uraltes, wunderschönes – und sehr hungriges ...

Die Kaldaru, die abgeschieden am südlichen Ende der Bucht von Senghor in der Stadt leben, welche der Stadt ihren Namen gab, unterscheiden sich sowohl in ethnischer als auch in sprachlicher Hinsicht von den anderen Eingeborenen des Mwangibeckens. Die Mauxi behaupten vielleicht nur, mit den anderen Völkern nicht verwandt zu sein, die Kaldaru hingegen, die nur in Senghor leben, können ihren Einzigkeitsanspruch aber vielleicht sogar tatsächlich untermauern. Sie sind relativ hochgewachsen, haben glattes, dunkles Haar und eine Hautfarbe zwischen olivgrün und dunkelbraun. Physisch ähneln sie somit keinem der anderen Völker im Mwangibecken. Zusätzlich beinhaltet ihr Dialekt des Polyglott Wörter und Redewendungen, zu denen es in den Dialekten ihrer Nachbarn keine Parallelen gibt. Die meisten Gelehrten und auch einige der Nachbarkulturen betrachten sie



daher gar nicht als der Mwangikultur zugehörig. Der entfernte Stadtstaat Mzali betrachtet sie einfach nur als weitere Gruppe von Ausländern, die genauso fremd sind wie die Sargavaner.

Der Ursprung der Kaldaru ist unsicher. Vielleicht sind sie der Rest einer uralten ethnischen Gruppe garundischer oder sogar kelischer Abstammung, die es nirgendwo sonst mehr gibt. Vielleicht stammen sie auch von dem Volk ab, mit dem sich die Bonuwat in der Frühgeschichte vermischten. Ihre eigene Mythologie behauptet bezüglich der Gründung der Stadt Senghor, dass die Kaldaru auf der Suche nach Handelsmöglichkeiten und Reichtum aus einem fernen Land gekommen seien und aufgrund natürlicher oder menschengemachter Ursachen den Kontakt zu ihrer Heimat verloren hätten. Danach hätten sie sich langsam von dieser kulturell abgespalten und schließlich sowohl den Wunsch als auch das Bedürfnis verloren, dorthin zurückzukehren.

Neben seinen Einwohnern stellt auch die Architektur Senghors ein faszinierendes historisches Rätsel für Besucher dar. Diese geraten immer wieder ob der Größe und der Komplexität der ineinander verschachtelten, befestigten Uferdämme und Wellenbrecher des Hafens ins Staunen. Die Anlagen können den Hafen sogar vor Stürmen wie dem Auge Abendegos hoch oben im Norden schützen und die Stadt gegen Gefahren des Meeres schützen, die heutzutage für keine Nation des Mwangibeckens mehr bestehen. Die Stadt scheint daher geradezu fehl am Platze zu sein. Die riesigen Steinblöcke, aus denen die ältesten Teile des Hafens konstruiert wurden, übertreffen alles im modernen Teil der Stadt und an anderen Orten an der Mwangiküste. Dies zusammen mit der einzigartigen Herkunft der Kaldaru hat viele Forscher zu der Theorie geführt, dass Senghor in grauer

Vorzeit als abgelegener Außenposten eines großen, mächtigen und fortgeschrittenen Seereichs gegründet worden sei, das entweder jenseits der Fiebersee oder weiter im Süden Garunds im unbekanntem Teil des Kontinenten gelegen habe. Senghor habe aus welchen Gründen auch immer den Kontakt zur Ausgangskultur bzw. dem Kolonialreich verloren und sich seit mindestens 2.000 Jahren weitestgehend auf sich alleine gestellt weiterentwickelt.

Senghor begnügte sich für einen großen Teil seiner Geschichte mit seinem Status als Stadtstaat und entwickelte sich wohl auch deswegen weitestgehend in kultureller Isolation von seiner Umgebung. Im Osten grenzt der dichte, feindliche Dschungel der Kaavagründe an das Stadtgebiet, im Westen das blaue Meer. Es gibt keinen leichten Zugang zur Stadt über Land, doch hat der Seehandel in den vergangenen Jahrhunderten deutlich zugenommen, weshalb der Reichtum Senghors trotz der Zerstörung der Feuchtlande durch das Auge gewachsen ist. Senghor ist alles andere als eine Piratenstadt, allerdings unternehmen die Herrscher der Stadt nichts gegen Piratenschiffe, solange diese in den von ihr beanspruchten Gewässern keine Piraterie treiben. Die Marine der Stadt, die aus mehreren Dutzend Schiffen besteht, setzt diesen Erlass mit tödlicher Gewalt um. Ansonsten steht es jedem Schiff frei, den Hafen zu benutzen, sofern es bereit ist, eine feste Zollabgabe auf seine Fracht und eine durchaus leistbare Hafengebühr zu zahlen. Von dieser Regelung gibt es nur eine klare Ausnahme: Senghor verweigert Sklavenschiffen jeden Zugang und verweigert diesen oft auch Schiffen, deren Kapitän oder Besatzung aus Bekyar bestehen, da diese eine kulturelle Vorliebe für den Menschenhandel haben.



Ob sie nun aus moralischer Abscheu oder aus ethnisch bedingtem Fanatismus ausgeführt wurden: Die Aktionen Senghors in dieser Angelegenheit sind jedenfalls der Grund für mehrere blutige Seeschlachten mit Stadtstaaten der Bekyar im Süden Sargavas. Auch haben diese Konflikte bei einigen Mitgliedern der Regierungselite der Stadt den Wunsch nach Expansion entfacht.

Senghors Regierungsrat setzt sich aus den Rängen des Stadtadels zusammen. Auch die Priesterschaft Gozrehs, der Handelsbund und das Militär sind dort vertreten. In diesen Gruppen wird die Macht ebenfalls eher vererbt als verdient. Die Bürger Senghors kritisieren diese Adelherrschaft nur selten, da sie durchaus wohlhabend sind und es nur wenige äußere Bedrohungen gibt. Außerdem ist die Bevölkerungszusammensetzung sehr homogen, was ethnische Konflikte zu verhindern hilft.

Die Quelle dieses Wohlstands ist der sehr umfangreiche Handel, der sich seit der Gründung Sargavas und speziell im letzten Jahrzehnt zwischen der Hafenstadt und seinem südlichen Nachbarn entwickelt hat. Die Kaldaru agieren für gewöhnlich als Mittelsmänner zwischen der früheren chelischen Kolonie und ausländischen Händlern und Handelsgesellschaften, die nicht bereit sind, die thrunische Krone in Cheliox zu verärgern oder über die Piraten der Fesseln zu handeln. Trotz mehrerer Versuche, in der Stadt eine Handelsbotschaft zu errichten, mussten chelische Agenten feststellen, dass ihre Schiffe unweigerlich von Piraten angegriffen werden, nachdem sie den Hafen verlassen haben, und dass Nachrichten aus oder nach Cheliox abgefangen werden oder verloren gehen. Die Herren Senghors beteuern ihre Unschuld, doch ist es in ihrem eigenen Interesse, die Einflussnahme des Reichs in ihrer Stadt nicht zuzulassen. Das Hauptziel Senghors ist es, seinen Status als neutrales, unabhängiges Handelszentrum aufrechtzuerhalten. Manche Ratsherren, darunter auch der junge Sprecher und sein Bruder, der die Stadtmiliz befehligt, versuchen sogar, die Politik der Stadt expansionistischer auszurichten, was schließlich zu Zusammenstößen mit dem Aspis-Konsortium in Blutbucht führen würde.

Senghors großer Markt im Zentrum der Stadt, der von dem inneren Kanalring umgrenzt wird, ist einer der größten Umschlagsplätze im gesamten Mwangibecken, an dem die Güter aus dem Landesinneren mit denen aus avistanischer Herstellung getauscht werden. Die Handelsgüter, die in Senghor eintreffen, bestehen nicht nur aus minderwertigen Handwerkserzeugnissen, Juwelen und billigem Alkohol. Im Gegenteil ziehen sie Händler aus Machtzentren an, die für die Handelsgesellschaften des Nordens typischerweise nicht leicht erreichbar sind. Die exotischen Waren werden gegen Waren gleicher Qualität eingetauscht. Senghor verzichtet auf den Handel mit Rohstoffen, wie er in Blutbucht betrieben wird, zugunsten von Qualitätswaren aus heimischer Herstellung. Die Märkte, die von den rot-schwarz gekleideten Wachen der Kaldaru überwacht werden, verbieten innerhalb ihrer Grenzen alle Waffen. Auf diese Weise wird sichergestellt, dass das oft hitzige Feilschen auf dem Marktplatz nicht in Gewalttätigkeiten umschlägt, oder dass es zumindest zu nicht mehr als Schrammen und verletzten Egos kommt.

USARO

USARO

CB Kleinstadt

Gesellschaft +1, Gesetz +5, Korruption +2, Verbrechen -4, Wirtschaft +1, Wissen +1

Boali

An der Nordseite der Bucht, gerade gegenüber Senghors, liegen die Ruinen der Stadt Boali. Vor mehr als 2 Jahrtausenden wurde die Stadt etwa zur Zeit der Gründung Senghors völlig zerstört. Die Gebäude wurden niedergebrannt, die Stadtmauern mit Belagerungsmaschinen dem Erdboden gleichgemacht. Der Wald um die Stadt herum wurde in einem Umkreis von mehreren Kilometern gerodet und ihre Kanäle und der Hafen mit Felsblöcken und feinem Sand gefüllt, um sie damit für mögliche neue Bewohner unbrauchbar zu machen. Boalis Wälle und Gebäude, die von der Verwüstung verschont blieben, unterscheiden sich deutlich von denen Senghors. Sie wurden von einer anderen Kultur errichtet - die Architektur erinnert vom Stil her vage an weiter im Süden und im Osten in den Blutsaltruinen anzutreffende Bauten. Der Grund für die Zerstörung Boalis bleibt genau wie die Identität des Zerstörers ein Geheimnis.

Die Kaldaru sprechen von der Stadt nur als von einem verfluchten, von Geistern geplagten Ort. Auch reden sie nur dann über Boali, wenn sie dazu gedrängt werden, da dies für sie ein kulturelles Tabu darstellt.

Die Überreste selbst deuten darauf hin, dass hier eine rivalisierende Hafenstadt von ihrem südlichen Nachbarn zerstört und so in den Schatten gestellt wurde. Falls das so geschehen sein sollte, haben die Handelsfürsten Senghors jedenfalls ihren eigenen weiteren Erfolg und die völlige Entvölkerung ihrer Rivalenstadt sichergestellt, da es keine Hinweise mehr auf die Kultur gibt, die hier einst lebte. Es wurden bisher nur sehr wenige Skelette gefunden, was darauf hindeutet, dass die Bevölkerung ins Exil geschickt oder in die eigene Bevölkerung aufgenommen wurde. Es kann aber natürlich auch sein, dass tausende und abertausende Leichname weit draußen ins Meer geworfen wurden. Forscher sind dort Charau-Ka begegnet, die sich dort häuslich eingerichtet haben, oder trafen dort gelegentlich auf Gruppen ausgesetzter Seeleute. Und in mondbeschiedenen Nächten hört man an den verlassenen Straßen ein kaum wahrnehmbares Flüstern und die Klänge aufeinanderprallender Schwerter und schneller Schritte.

Eigenschaften Abergläubisch, Berüchtigt, Heilige Städte, Isoliert
Gefahr +15

BEVÖLKERUNG

Regierungsform Herrscher

Einwohner 8.790 (7.000 Charau-Ka, 1.000 Girallons, 450 Angazhani, 100 Erwachte Affen, 240 sonstige)

Wichtige Persönlichkeiten

Ruthazek der Gorillakönig, Herrscher über Usaro (CB Schreckensaffe, Kämpfer 14)

MARKTPLATZ

Verfügbarkeit 5.200 GM; **Kaufkraft** 75.000 GM; **Zauberei** 6. Grad

Gegenstände, Schwache 4W4; **Durchschnittliche** 3W4; **Mächtige** 1W6

Schlimmer als der schlimmste Albtraum steigt Usaro, das Reich dämonenverehrender Affen, wie ein urtümlicher Leviathan aus dem Wald empor. Diese Stadt ist voller brutaler,



Usaro



blutdürstiger Humanoidenmörder, deren grausame Unmoral ihrer unheimlichen Intelligenz entspricht. Unter der totalitären Herrschaft eines als Gorillakönig bekannten, wiedergeborenen Affenkriegers, jagen sie Opfer für ihren obersten Schutzpatron Angazhan, den Dämonenfürsten der Bestien. Nur wenige Menschen überleben, die in die Nähe der Stadt kommen. Die meisten fallen dem unersättlichen Appetit der Affenjäger zum Opfer oder werden als ihre Sklaven, Spielzeuge oder für ihre Experimente zugrunde gerichtet.

Nachdem er der Stadt entkommen war, zeichnete der Kundschafter Estinfoel von Cassomir Folgendes in seinen Tagebüchern auf:

„Ich werde niemals aufhören, von Usaro und seinen wilden Dämonenaffen zu träumen. Immer noch schlägt mein Puls im dumpfen Takt der hämmernden Trommeln aus Menschenhaut. Ich kann die Wundinfektionen riechen, die durch meine ledernen Fesseln verursacht wurden, ich spüre noch die Käfige aus unbearbeitetem Holz, das so hart wie Eisen ist. Ich schlief nur wenig und litt lange Zeit Hunger, während ich in diesen Käfigen mit den anderen wartete und lautes Geschnatter und wahnsinniges Kreischen wie Wellen aus Schmerz und Freude über die Trommelschläge hinweg hereinbrachen. Unten in den Straßen jubelten die großen Kriegaaffen.“

Und in diesen Träumen sehe ich wieder die Gesichter derjenigen, die sie sofort erschlugen, und bete zu den Göttern, dass sie mich unter diesen hätten sein lassen.“

Die Stadt Usaro blickt über den Ocotasee hinweg. Ihre höchsten Ebenen schweben über dem Dach des Waldes, die unteren Ebenen hingegen führen in die blättrige, schattige Dunkelheit hinab. Rankenüberwucherte Straßen verbinden Pyramiden und Zikkurats aus uraltem, weißem Stein mit umgestürzten Säulen und halb zerfallenen Türmen. Und überall laufen die schnatternden Schimpansen und riesigen, auf ihren Fingerknöcheln gehenden Affen herum, die die einzigen Vollbürger der Stadt sind.

Usaro beugt sich der absoluten Befehlsgewalt des Gorillakönigs, einer uralten Machtposition, die von einem einzigen Affen gehalten wird, der stark, gnadenlos und charismatisch genug ist, um seine Initiation zu überleben. Der aktuelle Herrscher ist Ruthazek, ein mächtiger Krieger. Dieser war einst ein menschlicher Kämpfer, der erschlagen und danach im Körper eines großen Affen wiedergeboren wurde. Unter dem König ist die Gesellschaft Usaros in einer lockeren sozialen Hierarchie, nicht unähnlich der unintelligenter Affen, geordnet. Diese beruht einzig und allein auf der Fähigkeit eines Individuums, die Macht zu ergreifen und zu behaupten, was sowohl durch körperliche Dominanz, als auch durch skrupellose Intrigen erreicht werden kann.

Ruthazek ergötzt sich an den Machtkämpfen seiner Untergebenen, er ermutigt sie sogar. Der Wettbewerb um die Macht ist heftig und gewalttätig und merzt sowohl die Schwachen wie auch Ruthazeks Möchtegern-Herausforderer aus. Doch selbst wenn unter denen, die gerne den Platz



des Gorillakönigs einnehmen würden, es jemand schafft, die Horden seiner Rivalen zu überleben, stellt er fest, dass Ruthazeks eigene Fähigkeiten noch lange nicht erschöpft sind, und dass der Gorillakönig seine Position nicht alleine durch seine Stärke errungen hat. Die wichtigsten Mitglieder der Gesellschaft werden manchmal auch als der Hof der grinsenden Fratzen bezeichnet. Sie tun gut daran, sich an die Stärke des Königs zu erinnern, wenn sie nicht selbst gestürzt und von ihren Artgenossen verzehrt werden wollen.

In den Dschungeln des Mwangibeckens kursieren schon seit jeher Geschichten, die von räuberischen, intelligenten Affen handeln. Sie kursieren besonders unter den Zenjstämmen, die einen großen Bogen um das südliche Ende des Ocotasees machen. Die meisten Ausländer hielten diese Geschichten allerdings für Folklore und Märchen, bis Taldors Sechste Explorationsarmee den Fehler machte, die Warnungen der Eingeborenen zu missachten und ungebeten in den verbotenen Teil des Dschungels einmarschierte. Das darauf folgende Massaker, das als die Schlacht von Nagisa bekannt wurde, machte sowohl den Gorillakönig, als auch seine Anhänger, die Brut des Angazhans, bekannt. Die wenigen tapferen Soldaten, die entkamen, erzählten bibbernd von fleischfressenden Schimpansen und großen, vierarmigen Gorillas, die ihre Gegner einfach in der Luft zerrissen.

Und doch bleiben der Gorillakönig, der in seinem riesigen, trophäenbeladenen Palast mitten in der Stadt wohnt, und die gesamte Brut Angazhans ein Mysterium. Die königliche Linie reicht über die Geschichte der Affen weit zurück. Doch wissen alle Bewohner der Stadt, dass die Führer der Affen immer mit der Autorität Angazhans selbst regierten. Sie wissen das, weil jeder König von Angazhan selbst ausgewählt wird, der dazu das gefürchtete Totem auf der Spitze der Palastpyramide benutzt. Mit diesem Totem tötet er einen Würdigen und lässt ihn als den neuen Gorillakönig wieder auferstehen. Daher stellen die Intrigen und Verleumdungen seiner Ratgeber nicht einfach nur den Versuch dar, die Macht zu erringen, sondern sollen vielmehr Angazhan so sehr erfreuen, dass er den Täter für würdig erachtet zu herrschen. Denn jeder andere, der das Totem berührt, wird sofort von der unsichtbaren Hand Angazhans selbst in Stücke gerissen. Auf diese Weise krönt Angazhan schon seit undenklichen Zeiten die Könige. Warum sich der Dämon diese Mühe macht und welches Geheimnis des Beckens seine Aufmerksamkeit geweckt hat, ist wahrscheinlich das größte und gleichzeitig das finsterste Geheimnis des Dschungels.

Bedeutende Örtlichkeiten in Usaro

Im Folgenden werden mehrere Sehenswürdigkeiten in der Stadt der Affenmenschen aufgeführt. Nur wenige Personen außerhalb der heulenden Stadtgrenzen haben aber je von ihrer Existenz gehört oder sogar das Recht errungen (oder das Unglück gehabt), sie selbst zu sehen.

Der Hohe Thron: Der Thron - und Krönungstest - des Gorillakönigs steht auf der Spitze der verwitterten Ruinen eines uralten Tempels und wird von einem Totem überschattet, das die Form eines dämonischen Affenkopfs hat und aus einem Granitblock gehauen wurde. In der Stadt kennen alle den Standort des Hohen Thrones, doch nur die selbstmörderischsten Personen wagen es, sich ihm zu nähern. Denn über den Test des Angazhan hinaus wird der Thron durch mächtige Magie und von den vertrauenswürdigsten Kriegern Ruthazeks geschützt. Der Gorillakönig weiß nicht, was geschehen würde, wenn ein würdiger Gegner den Thron berühren würde,

bevor seine eigene Herrschaft ihr Ende gefunden hat. Und er hat auch kein Interesse daran, dieses herauszufinden.

Pavianställe: In diesen Zwingern züchten die intelligenten Affen Dutzende dieser wilden Tiere, die sie wie Jagdhunde dazu einsetzen, Feinde und entflozene Opfer im Dschungel aufzuspüren, wobei diese aus lauter Freude an der Jagd kreischen.

Menhire der Ahnen: Überall in der Stadt stehen kreisrunde Formationen grinsender Affenkopftotems. In diesen Steinkreisen führen die Affen umfangreiche rituelle Orgien durch. Sie tanzen, paaren sich und stopfen sich mit dem Fleisch humanoider Wesen voll. Auf diese Weise danken sie ihrem Schutzherren, dem Dämonenfürsten, und ihren barbarischen Vorfahren, deren heißes Blut in ihren Adern fließt.

Das Maul Usaros: An dieser Stelle öffnet sich die Mündung des Blutflusses in den Ocotasee. Ein paar Inseln beherbergen mehrere Flotten kleiner, aber schneller Einbäume und Kajaks. Die Affen benutzen diese, um entlang des Seeufers zu patrouillieren und diejenigen zu verfolgen, die ihnen über das Wasser zu entfliehen versuchen.

Das Orakel Angazhans: Dieses verstärkte Kuppelgebäude blickt über die nahegelegene Käfigbrücke hinweg. In der Kapelle bereiten die Orakel Angazhans die Gefangenen auf ihre Opferung vor und machen Vorhersagen, die der Gorillakönig in seine strategischen Planungen miteinbezieht.

Die Käfigbrücke: Hier werden humanoide Gefangene als Dekoration in Holzkäfigen über dem Wasser aufgehängt. Gelegentlich, oft als Teil barbarischer Festivitäten oder in Zeiten des Kriegs und des Aufruhrs, werden die Käfige langsam von den Brücken in das von Piranhas aufgewühlte Wasser darunter hinabgelassen. Neben dem offensichtlichen Unterhaltungswert werden die Schreie der Gefangenen von den Orakeln sorgfältig interpretiert, um ihre eigenen Prophezeiungen zu unterstützen.

Kluft der Schreie: Eine große natürliche Erdspalte unterhalb der Tempelgebäude enthält den als Tik Taan bekannten fleischfressenden Nebel. Dieser strömt gelegentlich aus der Kluft und sucht in den umliegenden Stadtteilen nach Opfern, bevor er sich wieder in die scheinbar bodenlose Schlucht zurückzieht. Um Tik Taans Hunger zu stillen, werfen die Bewohner Usaros des Öfteren Gefangene in die Tiefen der Kluft. Viele glauben, dass der hungrige Nebel eine Manifestation der böartigen kannibalistischen Geister ihrer Vorfahren sei. Einige der weiseren Einwohner vermuten allerdings, dass es sich dabei um eine völlig eigenständige Wesenheit handele, um etwas Kaltes, Finsteres, das vielleicht mit dafür verantwortlich sei, dass die Stadt einstmals aufgegeben wurde.

Die Schatzkammern: Überall im Mwangibecken gibt es Geschichten über den sagenhaften Reichtum Usaros, die Abenteurer so sicher zu der Stadt hinlocken, wie Blut Haie anzieht. Unzweifelhaft hat der Gorillakönig für sich selbst einen ziemlich großen Schatzhort zusammengesammelt, und doch sollten kluge Abenteurer gut darüber nachdenken, ob diese Schätze den Versuch wert sind, die Stadt zu plündern. Die Bedächtigeren unter ihnen halten es für möglich, dass die Geschichten über diesen Reichtum stark übertrieben sind und dass sie vielleicht sogar vom Gorillakönig selbst erfunden und verbreitet wurden, um auf diese Weise habgierige, närrische Menschen anzulocken.

Die Flusssäulen: Am Ufer des Flusses stehen hohe, uralte Säulen. Die Affen haben schon vor langer Zeit Hand- und Fußgriffe an diesen Säulen angebracht. Späher und Stadtwachen können daher leicht an ihnen hochklettern und so dabei helfen, die umliegenden Ländereien zu überwachen.



VERSUNKENE KÖNIGREICHE

Der Dschungel kennt keine Zeit. Für ihn ist ein Jahr wie das andere, ein Jahr der Geburt und des Todes. Seine Pflanzen und Tiere kümmern die Werke des Menschen nur wenig. Und doch sind seine Städte dort zu finden. - Oh ja, auch dort sind sie zu finden. Umgestürzte Steintürme, Stufenpyramiden, die von Ranken überwuchert sind und deren goldene Altäre schnatternden Aras als Brutplatz dienen. Im Inneren prunkvolle, leere Kammern. Doch die Tempel, die noch nicht verlassen wurden, sind die schlimmsten. Denn die Dinge, die tausend Jahre des Schweigens überdauern können, bleiben am besten ungestört. Diese großartigen Städte sind wie ihre mysteriösen Erbauer in Vergessenheit geraten. Mit den Jahren werden sie wieder vom Dschungel zurückerobert. Wie es uns allen eines Tages geschehen wird.

—Schem Ervismor, *Augen im Dunkeln: Mein Leben im Becken*

Gegenwärtig gibt es im Mwangibecken keine großen Zivilisationen, die sich irgendwo in dem riesigen Gebiet durchsetzen konnten, nur einzelne Stadtstaaten, Kolonien ausländischer Mächte und kleine Regionalmächte. In ihrer Geschichte erlebte die Region aber den Aufstieg und Fall mehrerer Mochtégern-Imperien, und ihre Tiefen verbergen immer noch ihre Ruinen. Viele der größten Städte im Mwangibecken haben alte Ruinen ihrer großen Vorgänger in Besitz genommen, oder wurden auf ihren Ruinen errichtet. Die von Dämonen beherrschten Pyramiden Usaros, die schützenden Wälle Kibwes und die Tempel Mzali: Überall beeinflussen die Bauten der Vergangenheit die Gegenwart.

Sowohl die mündlichen Überlieferungen der Eingeborenen wie auch das uralte Wissen der umliegenden Regionen, das bis zum heutigen Tag bewahrt wird, sagen übereinstimmend aus, dass es einst im Mwangibecken eine Urzivilisation gab, die alle anderen gegenwärtig existierenden Bevölkerungsgruppen in sich vereinte oder ihnen zu entstehen verhalf. Viele ausländische Forscher neigen angesichts der atemberaubenden Anzahl von Ruinen, die über das Mwangibecken verstreut liegen, dazu, dieser Theorie zuzustimmen. Diese geheimnisvolle Vorgängerkultur war über Zentralgarund verbreitet. Sie umspannte die Trümmerberge und den Mwangidschungle und war nach Süden hin bis nach Mzali und dem Dschungel der Tausend Schreie verbreitet. Sie hinterließ nur wenige Spuren, die auf ihre Identität oder auf den Grund für ihren Aufstieg und Niedergang hindeuten würden. Man weiß heute nur, dass die Angehörigen dieser Kultur wohl Menschen waren, deren ihr Aufstieg noch vor dem Zeitalter der Finsternis begonnen hatte, und dass sie bewundernswerte Städte erbauten, die trotz der Verheerungen, die der Dschungel anrichtete, die Jahrtausende überdauern konnten. Ihre Nachkommen unter den modernen Völkern des Mwangibeckens meiden ihre Ruinen. Sie betrachten diese als Tabu und möglicherweise liegt in ihnen der Grund verborgen, weshalb die Mauxi nach Norden wanderten und ihr kulturelles Erbe ablehnen. Trotz all dieser Tabus stellen sowohl einheimische als auch ausländische Forscher, die bereit sind, ihr Leben und ihren Verstand aufs Spiel zu setzen, fest, dass die Ruinen eine seltsame, mächtige Anziehungskraft auf sie ausüben, und dass sie großartige Artefakte aus einer längst vergangenen Zeit enthalten.

Die Ahnenkultur der Mwangivölker ist nicht die einzige untergegangene Kultur im Becken, und nicht alle waren menschlichen Ursprungs. Viele Bauten im Dschungel und in den unwirtlichen Hügeln und Klippen zeigen Hinweise darauf, dass sie von Nichtmenschen erbaut wurden. Diese seltsam verwinkelten Städte sind vielleicht die gefährlichsten, entnervendsten Städte von allen und gehen vielleicht sogar dem Aufstieg der Menschheit voraus. Viele der im Folgenden vorgestellten Städte und Örtlichkeiten liegen in Ruinen, wurden durch den Wind und den Regen umgeworfen oder von Rankengewächsen nach unten gezogen und unter diesen begraben. Ob die Überreste nun aber aus ein paar Steinen bestehen, die geheimnisvoll aus dem Waldboden herausragen oder ob es sich um ein großartiges Gebäude handelt, das von einer unbekanntem Magie in jungfräulichem Zustand gehalten wird: Alle verlorenen Städte und Orte des Mwangibeckens bewahren ihre eigenen Geheimnisse und Mächte mahnen selbst den wagemutigsten Grabräuber zur Vorsicht!

Arzikal, die Stadt der Hungrigen Türme

Am Westrand des Dschungels der Tausend Schreie steigt die stark bewaldete Ostseite der Banduhügel empor - und noch etwas anderes. Über mehr als 25 km² ausgebreitet, balancieren die Ruinen der Stadt der Hungrigen Türme auf den Felsen über den höchsten Wipfeln der Dschungelbäume. Ihr Alter ist

genauso unbekannt wie ihr kultureller Ursprung. Mehr als jede andere Stadt im südlichen Becken kann sie für sich in Anspruch nehmen, verflucht zu sein. Die Stadt ist völlig zerstört, als ob ein zorniger Gott oder Titan sie in der Antike aus ihren Fundamenten gerissen und zerbrochen hat. Doch sind die Trümmer der Stadtmauern und der Gebäude nicht etwa über die Hügel verteilt, sondern türmen sich zu Hunderten von unmöglich hohen Türmen auf. Wie unregelmäßige Felsblöcke, die von einem zornigen Gott zu unsicheren, jeglicher Vernunft widersprechenden Haufen aufgetürmt wurden, erheben sie sich über die verbrannten Umrisse der ursprünglichen Mauern und Straßen. Obwohl sie schon seit ungezählten Jahrhunderten hier stehen und manche sich gefährlich neigen, stehen sie immer noch. - Oder, besser gesagt, stellt irgendeine Macht sicher, dass sie sich auch weiterhin auf mysteriöse Weise gegen den Himmel recken. Wenigstens einmal pro Monat verlieren einer oder mehrere Türme den Kampf gegen die Schwerkraft und stürzen krachend auf die darunterliegenden Felsen hinab. Beim nächsten Sonnenaufgang sind die zerborstenen Türme aber wieder hergestellt, wenn sie auch nicht immer wieder am selben Ort stehen und auch nicht immer Teil desselben Haufens bleiben.

Noch verstörender als die Türme ist aber die vollkommene Stille. Kein Vogelgesang trällert vom entfernten Dschungel her, kein Affengeheul oder andere Tierstimmen stören die unheimliche, übernatürliche Stille, die die Stadt einhüllt. Abgesehen von dem Ächzen und Knarren der Türme, die gegen den Wind und die Schwerkraft ankämpfen, bleibt es hier still und liegt die Gegend tot da.

In der Stadt sind die Pflastersteine, aus denen die Straßen und zerstörten Fundamente bestehen, regelmäßig mit Handabdrücken markiert, die mit enormer Gewalt in das Gestein gedrückt wurden. Die Größe der Abdrücke reicht von der einer Kinderhand bis zu einem Durchmesser von mehr als 6 m. Alle Abdrücke besitzen sieben Finger und sind mit einer solchen Kraft in das Gestein gehauen oder geschmolzen worden, dass sie mehrere Zentimeter tief hineinreichen.

Des Nachts schleicht irgendetwas durch die Stadt. Die ortsansässigen Stämme behaupten, dass niemand, der die Nacht in der Stadt verbringt, dieses überlebt. Am nächsten Tag findet man den von riesigen Händen an den Steinen der Stadt zu Brei geschlagenen Leichnam. Seine Besitztümer sind irgendwo in der Stadt zu winzigen neuen Türmen aufgeschichtet, oder auf bereits existierende Türme zusammen mit den Besitztümmern anderer unglücklicher Forscher, geworfen worden, die dasselbe Schicksal ereilte.

Blutsalz, die Stadt der Drachenmenschen

Das Ufer des Terwasees im Norden der Rechiendsebene beherbergt die Ruinen mehrerer Städte, die über drei Kulturen und mehr als 1000 Jahre hinweg entstanden. Bei manchen Städten lässt sich feststellen, dass sie wiederholt bewohnt, dann aufgegeben und am selben Ort von späteren Kulturen wieder aufgebaut wurden. Die Gründe für diese Zyklen liegen im Dunklen, da sogar die größte und ausgedehnteste dieser Kulturen, die auch für die Gründung der Ruinenstadt Blutsalz am Ostufer des Sees verantwortlich war, kein Schriftsystem kannte, und daher auch keine Aufzeichnungen hinterließ.

Der Name Blutsalz rührt von dem eisenhaltigen Schlamm her, der einen großen Teil der Grundfläche der Stadt bedeckt. Offenkundig wurde dieser Schlamm aus dem nahegelegenen See hier angelagert, scheint aber dem Schlamm sehr ähnlich zu sein, der auch Blutbucht seinen Namen gegeben hat. In der Gegenwart ist ein Großteil der Stadt, die unmittelbar an den See angrenzt, unter diesem Schwemmschlamm begraben. Mehrere Quadratkilometer allerdings sind intakt geblieben,

und ihre bronzebeschlagenen Turmspitzen erheben sich auch heute noch als Orientierungspunkt über die Landschaft. Abgesehen von ausländischen Abenteurern, die die Ruinen nach Schätzen absuchen, betreten nur wenige Personen die Türme. Gerüchte über Seuchen und hungrige Geister sorgen dafür, dass die Stadt und ihre Nachbarn entlang des Seeufers trotz der blühenden Kulturen der Gegenwart, die sich in der näheren Umgebung über die Ebenen ausbreiten, weitestgehend unberührt bleiben. Besucher finden daher die Ruinen zur Ausplünderung bereit und können von den noch erhalten gebliebenen Reichtümern der Stadt und von den uralten Skeletten, die überall herumliegen, als ob die ganze Stadt einfach auf einmal gestorben sei, berichten. Sie erzählen auch von religiöser Bildkunst, die Männer und Frauen mit Drachenflügeln zeigt, welche über das Land fliegen, um sich zu den Göttern und Geistern zu gesellen und mit diesen zu sprechen. Diese Abbildungen haben der Stadt ihren zweiten Namen gegeben: Die Stadt der Drachenschmenschen.

Jenseits dieser Erzählungen sind Blutsalz und die anderen Ruinen die Heimat einer sich stetig verändernden Bevölkerung aus Raubtieren, die aus den Ebenen oder aus dem Hochland hierherkommen. Darunter befinden sich, dem Beinamen der Stadt gerecht werdend, geringere Drachen, aber auch alle Arten rastloser Toter. Die Ruinen zu überleben ist die eine Sache. Viele, die die Stadt gerne plündern wollen, fallen darüber hinaus den Tabus der ortsansässigen Bevölkerung zum Opfer, die es bezüglich der Stadt und der Störung der Totenruhe gibt. Die in der Umgebung wohnenden Stämme meiden die Stadt, geben sich aber alle Mühe, dafür zu sorgen, dass diejenigen, die die Stadt betreten, sie nur selten wieder verlassen können. Für sie ist das Betreten der Stadt eine Beleidigung der Verstorbenen, die mit dem Tod bestraft werden muss. Erfolgreiche Gruppen von Abenteurern, die mit Reichtümern beladen, die Stadt wieder verlassen wollen, fallen daher häufig ihren Pfeilen und Speeren zum Opfer. So fügen sie ihre Gebeine denen der Stadt hinzu.

Der wahre Grund für den Aufstieg und tragischen Zusammenbruch der Blutsalz-Kultur und seiner späteren Erben ist nach wie vor existent und bedroht alles Leben in der näheren Umgebung des Sees. Am Rand des Terwahochlandes gelegen, füllt der See den stark erodierten Krater eines uralten Vulkans. Dieser ist zwar seit Jahrzehntausenden nicht mehr ausgebrochen, doch entweichen aus der Magmakammer tief unter der Erdoberfläche große Mengen vulkanischer Gase in den See. Im Laufe der Jahrhunderte oder Jahrtausende speichern die tiefer gelegenen, kälteren Wasserschichten dieses giftige Gas, bis ein Naturereignis, zum Beispiel ein Erdbeben, dieses auf plötzliche, spektakuläre und vor allem tödliche Weise freisetzt. Dann rollt eine erstickende Gaswolke über die Randgebiete des Sees hinweg und tötet alles Leben im Umkreis von mehreren Kilometern. Wieder und wieder haben sich Zivilisationen am See und den Flüssen der Region zusammengefunden, um dort Wasser, Nahrung und Transportmöglichkeiten zu finden. Und der Reihe nach sind sie alle dem Gift zum Opfer gefallen, das so passend unter der Oberfläche des Sees begraben liegt.

DOKAREN

Nördlich des Ocotasees stehen am Ufer des Defaka die Ruinen von Dokaren. Die Stadt wurde vor mehreren Jahrhunderten von Tyruwat dem Verlorenen, einem wahnsinnigen Anhänger Zon-Kuthons, mithilfe des *Lieds der Auslöschung*, einem unheimlichen, die Seelen der Einwohner Dokarens verzehrenden Artefakt, zerstört. Dieses Artefakt ist in der Lage, demjenigen, der es berührt, die potenzielle Unsterblichkeit zu verleihen, indem es ihm die Jahre schenkt, die es den

vormaligen Opfern gestohlen hat. Als Tyruwat es einsetzte, um sein eigenes Leben künstlich zu verlängern, zerstörte das Artefakt die Stadt sowie den Großteil seines Kults. Der wahnsinnige Kuthite verwüstete die Stämme der Umgebung, bevor er sich wieder in seine Zuflucht in der entweihten Krypta unterhalb des großen Tempels der Stadt zurückzog, in dem die verehrten Verstorbenen gemäß der schamanistischen Tradition der Stadt bestattet worden waren. Dank der Verlängerung seines Lebens durch das tödliche Artefakt lebt Tyruwat noch heute. Er wird von mehreren Rudeln Heulern und einem Wildelfenstamm beschützt. Die Wildelfen haben keine Ahnung, wie die Stadt untergegangen ist; sie befinden sich in der magischen Knechtschaft der finsternen Mächte, die über die Ruinen herrschen.

Finsterhalt

Viele Ruinen im Mwangibecken sind über alle Maßen alt. Finsterhalt ist neueren Ursprungs und wurde erst vor 30 Jahren von unabhängigen Händlern gegründet. Diese versuchten damit, einen leicht zugänglichen Handelsknoten zwischen den verstreuten Diamantenminen der Banduhügel, Blutbucht und Westsargava zu schaffen. Über den Verlauf mehrerer Jahre hinweg blühte die Siedlung. Dann fehlte plötzlich jede Nachricht von ihr. Die Freunde und Handelspartner flussabwärts entdeckten, als sie Nachforschungen anstellten, dass sowohl die Stadt wie auch ihre Einwohner verschwunden waren. Es waren nur die verkohlten Umriss auf dem Boden zurückgeblieben, die anzeigten, wo einst die Fundamente der Gebäude gestanden hatten. Viele beschuldigten das Aspis-Konsortium, ihre Konkurrenz niedergebrannt zu haben, andere wiederum verwiesen auf die eingeborenen Diamantenschürfer und vermuteten, dass die hohen Preise, die die Kaufleute Finsterhalts für den Transport von Waren durch ihre Docks verlangt hätten, zu einer Revolte geführt hätten. Diejenigen, die tatsächlich dort waren und die Narben Finsterhalts gesehen haben, erzählen eine andere Geschichte. Denn obwohl die Umriss tatsächlich wie verkohlt aussehen, kann kein Feuer ganze Gebäude zerstören, ohne Asche oder Schutt zurückzulassen. Kein Feuer kann sie glatt auf Bodenhöhe quasi abschneiden, als ob es wie Wasser über die Steine geflossen wäre.

Das Heilige Xatambra

Das Heilige Xatambra galt lange Zeit als die legendärste aller untergegangenen Städte im Becken. Die einheimischen Schamanen sprachen mit tiefer, glühender Verehrung, die sich mit Bedauern mischte, von der Stadt. Tief im östlichen Teil des Mwangidschungels und nordöstlich des Jasut gelegen, war Xatambra bei ihrer Gründung vor tausend Jahren die größte Stadt in den östlichen Dschungeln. Jahrhundertlang herrschten ihre Könige und Königinnen, bevor sie dem Ansturm einer Dämonenhorde erlagen, die von ihrem Rivalen, der Rastel-Zivilisation im Süden, herbeigerufen worden war. Doch konnten die Könige Rastels nie die Herrschaft über Xatambra übernehmen, da ihre dämonischen Verbündeten sich aus ihrer Kontrolle befreiten und die Stadt für sich selbst in Besitz nahmen. Sie verwandelten diese in einen lebenden Alptraum und zwangen die Überlebenden dieses Krieges, nach Kibwe zu fliehen, was damals nur die östliche Provinzhauptstadt des Königreichs von Xatambra war.

Ursprünglich war Xatambra nicht einfach nur als weltlicher Sitz der Macht, sondern auch als religiöses Mekka eines dem Mwangibecken einzigartigen Synkretismus konzipiert, der die Verehrung der Ahnen mit dem Glauben an Phasmas verband. Der Verlust der Stadt war für die Einheimischen daher ein schwerer Schlag, da er den Niedergang einer wichtigen,

selbst entwickelten Theologie bedeutete, nicht etwa der einen von Fremden aufoktroierten Religion. Zahllose Relikte und Artefakte gingen verloren und für Jahrhunderte endete jeder Versuch, sie wieder zurückzugewinnen, mit blutigen Verlusten, während der Dschungel langsam die Stadt zurückeroberte und sich dabei als genauso gefräßig erwies wie die Dämonen, die ihre ursprünglichen Verteidiger vernichtet hatten.

Auch die Herrschaft der Dämonen war nur vorübergehend. Außenstehenden unbekannt hat der Grüne Drache Olohimba die heilige Stadt nun in seinen Besitz genommen. Von ihrer eigenen territorialen Besitzgier und einem orthodoxen Glauben an die Herrin der Gräber angetrieben, verteidigt sie die Grenzen der Ruinenstadt mit aller Brutalität. Damit hält sie den dämonischen, unheimlichen Nimbus der Stadt aufrecht, obwohl sie die Dämonen aus dem Stadtkern vertrieben und ihren eigenen Machtanspruch etabliert hat. Olohimba bewohnt den früheren Königspalast der einstigen Herrscher über Xatambra. Ihr Goldhort, den sie in der Stadt sammelte, quillt aus den Palasttoren und ergießt sich wahllos über die Pflastersteine des großen Zentralplatzes. Allerdings ist ihr Hort schlechter bewacht als der Tempelbezirk der Stadt. Bei diesem Komplex handelt es sich um eine Mischung aus Dutzenden Grabmälern für die toten Angehörigen der prä-pharasmischen Stämme, die die Stadt ursprünglich bewohnten und einer Vielzahl von Schreinen für die verschiedenen Aspekte Pharasma. Xatambras Verstorbene sind ruhelos; Geister füllen die schmutzigen Straßen gemeinsam mit Hunderten von übrig gebliebenen Dämonen. Die geringeren Dämonen jagen in wilden Meuten zusammen, die wenigen mächtigen Dämonen beherrschen wechselnde Gebiete außerhalb der Reichweite des Drachen. Nicht nur der Dschungel also sorgt dafür, dass das Heilige Xatambra für die Außenwelt verloren bleibt.

Kembe

Über die Ruinenstadt Kembe ist nur wenig bekannt, falls es sich dabei überhaupt um eine Stadt handelt, und nicht nur um einen, wenn auch riesigen Tempelkomplex. Die Steinzikkurate und anderen Gebäude Kemes sind in drei konzentrischen Ringen angeordnet: Der innere Ring ist groß genug, um von einem Volk von Riesen bewohnt zu werden, der mittlere Ring ist ganz klar auf menschengroße Einwohner ausgerichtet, und der äußere Ring ist perfekt für Gnome und Halblinge geeignet. So mancher vermutet, dass Kembe eine multikulturelle Gesellschaft gewesen sei, und dass die Anordnung der Ringe vielleicht auf eine auf der Volkszugehörigkeit basierende Sozialstruktur hindeute. Die Mythen, die in die Stadtmauern eingekerbt wurden, sprechen aber eine andere Sprache.

Gemäß diesen Wandbildern kamen die Einwohner Kemes als Riesen in silbernen Fahrzeugen aus dem Himmel. Sie landeten und erbauten die innersten Gebäude. Im Laufe der Zeit stellten sie aber fest, dass sie aufgrund eines unbekanntes Fluchs oder durch den Kontakt mit der Magie Golarions langsam kleiner wurden. Mit jeder Generation schrumpften sie weiter und bauten neue Gebäuderänge für ihre Kinder, bis sie so klein geworden waren, dass man sie nicht mehr sehen konnte, und in eine neue Welt von der Größe eines Stecknadelkopfes fielen, in der sie heute leben.

Die Gelehrten spotten natürlich über eine so abstruse Geschichte. Aber alle Anstrengungen, dieses mysteriöse Volk zu finden, wurden durch die gefährliche Wildnis um die rankenüberwucherte Stadt und die Gerüchte über andere, unheimlichere Einwohner verhindert, die in die aufgegebenen Tempel eingezogen sein sollen, von denen manche immer noch gegen die Außenwelt versiegelt sind.

Kho

Die Ruinenstadt Kho stellt eine der seltsamsten Ruinenanlagen in einem Land dar, das voller rätselhafter Überbleibsel aus alten Zeiten ist. Diese große Himmelszitadelle war einst die Hauptstadt des legendären Shory-Imperiums. Seitdem sie von einer unbekanntes Katastrophe vom Himmel geholt wurde, liegt sie aber untätig im oberen Kho-Rarne-Pass, der vom Mwangibecken nach Westosirion führt. Die arkanen Geheimnisse der Shory sind schon vor langer Zeit in den Legenden aufgegangen. Generationen von Schatzsuchern haben diese berühmte Ruine bereits gesucht. Sie hoffen, das Geflecht aus magischen Energien anzapfen zu können, das die Stadt immer noch umgibt, oder wollen einfach nur die Relikte eines längst vergangenen Zeitalters in ihren Besitz nehmen.

Die uralte Stadt Kho segelte auf die Anweisungen ihrer mächtigen, aber schon lange verschwundenen Luftmagier über die Landschaften Garunds hinweg. Sie war die erste Stadt ihrer Art, wenn auch bei Weitem nicht die letzte. Die fliegende Stadt wurde von arkanen Maschinen in der Luft gehalten, die selbst für die größten Gelehrten der heutigen Zeit unverständlich bleiben und ein Mysterium darstellen. Von den Befehlen der Shory geleitet, flog diese utopische Mischung aus magischer Theorie und praktischer Anwendung nach Belieben durch die obere Stratosphäre.

Doch auch der Ruhm Khos währte nicht ewig. Nach über einem Jahrtausend stürzte die großartige Stadt im Grenzwallgebirge östlich des Mwangidschungels ab. Es ist unbekannt, was ihre Zerstörung verursachte, allerdings stützt der Zeitpunkt ihres Untergangs die Theorien, die vorschlagen, dass die Tarraske dafür verantwortlich sein könne, die sie während ihres Amoklaufs oder in dem Endkampf, der zu ihrer Niederlage führte, aus dem Himmel geschlagen habe. Was auch immer die Wahrheit sein mag: Jedenfalls erlitten die arkanen Maschinen, die die Stadt in der Luft hielten, katastrophale Beschädigungen. Kho zerschellte an den Gebirgshängen und blieb in einem kleinen Tal seitlich umgestürzt liegen.

Die wenigen Überlebenden der Zerstörung der Stadt scheinen schnell verschwunden zu sein. Mit dem Untergang der Stadt scheint auch der Niedergang des Imperiums begonnen zu haben. Und mit dem Aussterben der überlebenden Stadtbewohner gingen auch die Lage der Ruinen und das Wissen um die Ereignisse, die ihrem Fall vorausgingen, für fast alle verloren. Die Geschichte wandelte sich zur Legende, die Legende zum Mythos, und schließlich erinnerte man sich an die Ruinen von Kho nur noch als einen Ort der Macht und als Relikt einer uralten Magie, einer untergegangenen Stadt voller vergessenen Wissen und herrenloser Reichtümer.

Besucher der Ruinen von Kho können zu einem von mehreren kleinen, nahe gelegenen Dörfern gehen, die von den einheimischen Uomoto bewohnt werden. Diese Stämme sind für gewöhnlich gegenüber Ausländern freundlich gesinnt. Viele Stammesmitglieder sind Adepten und Hexenmeister, was manche einer möglichen Blutlinie zuschreiben, die bis zu den alten Shory zurückreicht. Allerdings scheinen die Uomoto sich physisch in keinster Weise von anderen Mwangistämmen der Tieflande zu unterscheiden. Gelegentlich können die Uomoto dazu überredet werden, die Besucher zu den Ruinen zu führen. Für diesen Dienst verlangen sie allerdings außerordentliche Geschenke. Zwar halten ihre kulturellen Tabus sie keineswegs von den Ruinen fern, doch reichen die gefährlichen Magieausbrüche, die nach wie vor gelegentlich in Teilen der Ruinenstadt entstehen, vollkommen aus, um sie lieber den nötigen Abstand wahren zu lassen.

Im Folgenden werden mehrere Sehenswürdigkeiten innerhalb der Ruinenstadt aufgeführt. Allerdings dürften nur die

hartnäckigsten Gelehrten und Historikern fähig sein, ihre ursprüngliche Funktion zu entschlüsseln.

Zisterna Major: Die Wasserleitungen wurden zwar beim Fall der Stadt an mehreren Stellen zerstört, das arkane Wasserleitsystem im Herzen der Stadt überlebte den Fall mitsamt seinem hydromantischen Behälter aber wunderbarerweise völlig intakt. Die verzauberte Zisterna Major produziert nach wie vor einen unendlichen Vorrat an frischem Wasser und stellt damit das künstliche Quellgebiet des Flusses dar, der von der Stadt herab über die Gorillafälle hinweg fließt und schließlich in den Ocotasee mündet. Das Wasser strömt aus zahllosen zerbrochenen Aquädukten und anderen Schadstellen und sammelt sich in mehreren Strömen, die durch die Glasfelder fließen. Die Siegel an den Elementartoren, die die Zisterna Major speisen, sind allerdings nicht mehr so stark wie früher. Die Eingeborenen, die sich nahe genug herangewagt haben, haben den Mariden und seine Familie erblickt, die in den Ruinen der Zisterna Major zu einem provisorischen Palast ausgebaut haben.

Polymatum-Dome: Ein großer Teil Khos wurde unter riesigen Domkuppeln geschützt. Die größten gehörten zum Polymatum, der Magokratie, deren Forschung und Gesetze die Stadt beherrschten. Das Große Konklave nahm darunter einen Ehrenplatz ein, jeder der Kleinen Konklaven, die sich mit verschiedenen magischen Spezialitäten, mit Elementarmagie und anderen Varianten beschäftigten, nutzte eine eigene Domzitadelle für sich. In diesen Zitadellen befanden sich Wohnquartiere, Forschungsräume und Lehrstuben sowie Gemeinschaftsräume. Einige der großen Domkuppeln sind natürlich teilweise oder zur Gänze eingestürzt, nun, da die Stadt zerbrochen und seitlich umgekippt ist. Andere hingegen sind vollständig, wenn auch stark beschädigt, erhalten geblieben. Einige der nun auf dem Kopf stehenden Dome enthalten verseuchte Becken, aus denen Ungeziefer und Schlicke entspringen, andere wiederum werden von den ruhelosen Geistern derjenigen heimgesucht, die bei dem Absturz ums Leben kamen. Geringere magische Schätze können hier im Überfluss gefunden werden, da sie im antiken Shory beinahe als Alltagsgegenstände galten. Es heißt allerdings, dass jeder, der einen solchen Gegenstand mit sich nach Hause nimmt, damit das Unglück anzieht.

Die Glasfelder: Der westliche Teil des Tales, in dem sich die Ruinen von Kho befinden, ist mit glänzendem Schutt übersät. Die Shory-Architekten vollbrachten mit den fliegenden Türmen und Brücken und den riesigen mit Kuppeln überdachten Amphitheatern aus edelsteinfarbenen Kristallen, die das Stadtbild von Kho beherrschten, ihre größten Leistungen. Die Verzauberungen, die in die Gebäudestrukturen eingearbeitet waren, waren so mächtig, dass selbst der Sturz aus dem Himmel diese nicht vollständig zerstören konnte. Viele Gebäude in Kho sind in der Substanz intakt geblieben, auch wenn sie oft Risse aufweisen und in einem Winkel von 30° schräg vom Boden wegragen, da die Himmelsstadt seitlich in der Erde eingebettet liegt. Viele der großen Sonnentürme wurden allerdings aus ihrem Fundament gerissen und liegen überall über den Talgrund verstreut. Der Boden zwischen diesen umgestürzten Türmen ist voller verzauberter Glasscherben. Nahezu der gesamte Talboden im Westen der abgestürzten Stadt sollte so behandelt werden, als wenn er mit Krähenfüßen bedeckt wäre. In hellem Licht erhalten alle Wahrnehmungswürfe, um das glitzernde Glas wahrzunehmen, einen Bonus von +5. Jeder, der die Glasfelder überquert, ist automatisch geblendet.

Die Grube der Ewigen Nacht: Dieser perfekt geglättete Spiralschacht führt von dem Tal hinab in die innersten Eingeweide der Welt. Das Wasser aus der Zisterna Major fließt über den Rand der Grube und tropft weit an den

Grubenwänden in die Tiefe. Da die Grube sich kilometerweit in die Tiefe hinab erstreckt, wissen nur wenige Kreaturen um ihre Existenz oder nutzen sie sogar. Wohin die Grube führt und was sie mit dem schicksalhaften Absturz der Stadt zu tun hat, ist für die einheimischen Stämme ein Mysterium. Niemand, der den Weg in die Tiefe gewagt hat, ist jemals wieder zurückgekehrt.

Mbaiki

Der Animismus ist Teil vieler Kulturen des Mwangibeckens. Niemand, der unter den Bäumen tief im Dschungel lebt, kann die Macht und Symbolträchtigkeit der schleichenden Jagdkatzen oder der mächtigen Anakondas ignorieren. Vor langer Zeit allerdings hob das Volk der Mbaiki die Verehrung der Kreaturen des Waldes auf ein nie zuvor gesehenes Niveau, was die Zerstörung (oder, je nach Standpunkt, die Erhebung) ihrer Gesellschaft zur Folge hatte.

Vor Jahrhunderten stellte dieser große Stamm eine der besser bekannten Zivilisationen im drückend heißen Dschungel in den Kaavagründen dar. Innerhalb der Mauern ihrer Stadt wurden Tiere mehr als alle Götter verehrt. Der seltene, geschmeidige einheimische Jaguar hatte dabei die allerhöchste Bedeutung. Die religiöse Elite wurde von Lykanthropen und von Druiden oder Schamanen gestellt, die die Gestalt von Tieren annehmen konnten. Diese predigten von den Altären auf den Spitzen hoher Zikkurate und Säulen herab zu ihrem Volk. Doch trotz ihres Wohlstands und ihrer beträchtlichen magischen Fähigkeiten waren die Mbaiki nicht zufrieden. Stattdessen wünschten sie sich, wie ihre Anführer, die Gabe des Gestaltwandels zu besitzen, um ihre Form der Verehrung auf alle auszubreiten und jeden Mann, jede Frau und jedes Kind zu einer engeren Gemeinschaft mit den Göttern zu führen.

Um dieses erhabene Ziel zu erreichen, wurde eine große Zeremonie abgehalten, bei der der gesamte Stamm seine magische Macht einsetzte, um eine höhere Macht darum anzuflehen, ihnen das göttliche Wunder der Tiergestalt zu gewähren.

Es ist zwar unklar, zu wem sie beteten, aber offenbar erhörte etwas ihren Ruf. Eine Welle qualvoller Verwandlungsmagie schwappte über die Mbaiki hinweg, verkrümmte ihre Körper und zerriss ihr Fleisch und ihre Sehnen, als ihre Beine sich nach hinten bogen und ihre Zähne und Kiefer sich in Mäuler verwandelten. Als die Verwandlung beendet war, hatten die Mbaiki die heiligste aller Formen angenommen, die Gestalt des Jaguars. Aber obwohl sie darüber zunächst in Jubel ausbrachen, wurde es schnell klar, dass sich keiner von ihnen zurückverwandeln konnte.

Voller Zorn liefen die Tiermenschen Mbaikis Amok, sprangen über die Kochfeuer und setzten ihre eigenen Häuser in Brand. Heulend sahen sie zu, als die Flammen alles bis auf die verkohlten Steine ihrer Tempel auffraßen. Als dann ihr Bewusstsein langsam animalischeren Instinkten wich, verschwanden sie einzeln oder in Paaren in den Wald. Bis zu diesem Tag meiden die einheimischen Stämme die Ruinen Mbaikis außer in Zeiten großer Not und behandeln die hier lebenden Jaguare mit großem Respekt. Die meisten dieser Tiere scheinen nur bloße Bestien zu sein, doch wissen die Stämme, dass manche von ihnen immer noch die Magie und die Erinnerungen der Mbaiki tragen und mit denen sprechen, die ihres Ratschlags würdig sind.

Nagisa, die Weiße Stadt

Seit Generationen erzählen die Elfen im Norden und Westen des Mwangidschungels von einem mythischen Krieg gegen eine uralte finstere Bedrohung und behaupten, dass sie selbst die letzten Abkömmlinge ihres einst weitverbreiteten Volks seien. Die Ruinen Nagisas, der Weißen Stadt, stellen wenigstens

Kho

einen greifbaren Beweis dafür dar, dass zumindest ein paar dieser Behauptungen einen wahren Kern enthalten.

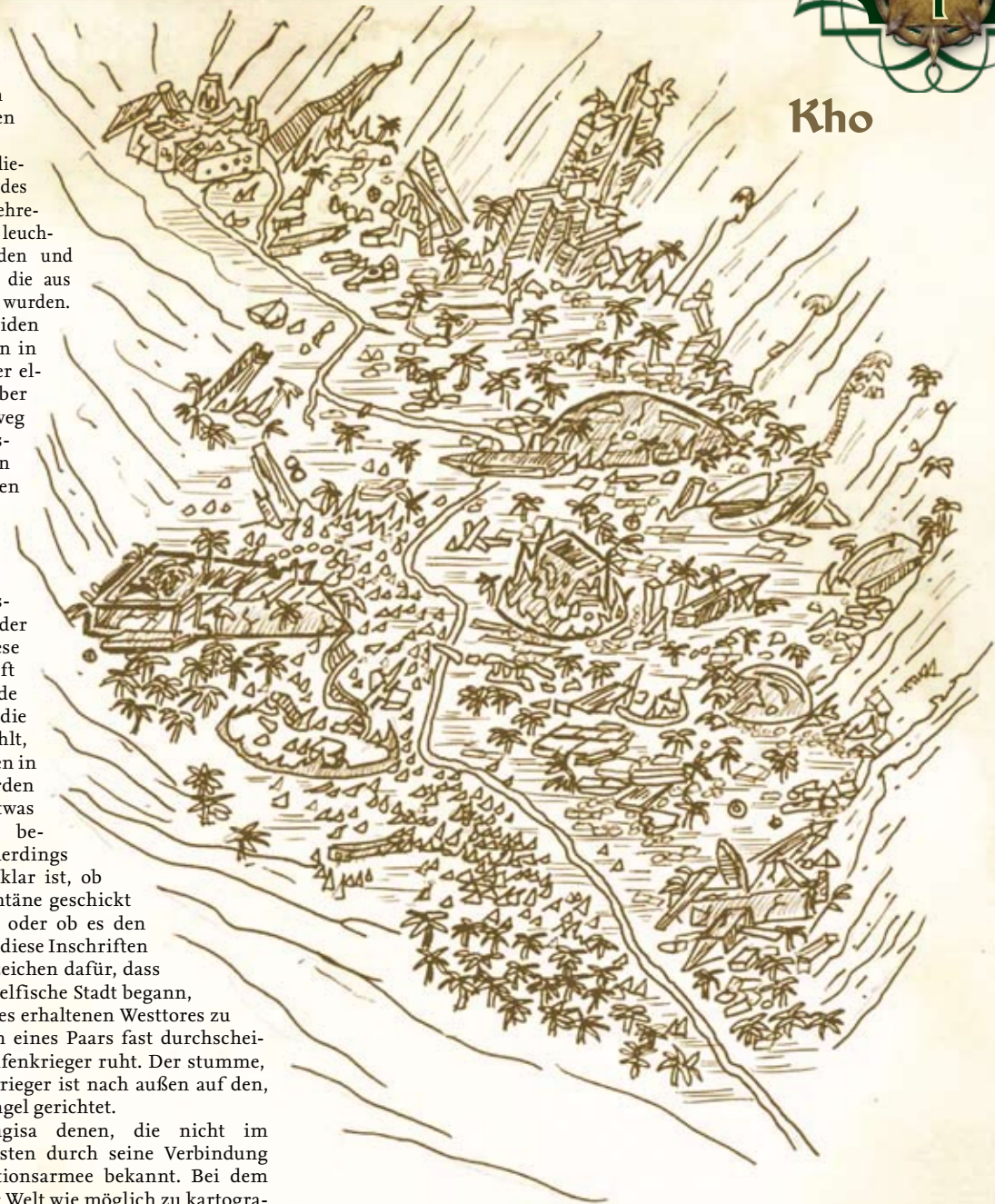
Die Ruinen von Nagisa liegen nahe dem östlichen Ende des Bdonge und bestehen aus mehreren pflanzenüberwucherten, leuchtend weißen Terrassenpyramiden und Dutzenden kleinerer Gebäude, die aus demselben weißen Fels errichtet wurden.

Diese Ruinen unterscheiden sich von allen anderen Ruinen in dieser Region. Das liegt an der elfischen Skriptur, die sich über fast die Hälfte der Steine hinweg erstreckt und in Versen ausdrückt, was andere Kulturen mit Statuen oder Wandmalereien abgebildet hätten.

Die Inschriften wurden in einem längst ausgestorbenen Dialekt verfasst, der selbst von den Stammeselfen vergessen wurde, die heute noch in der Region leben. Doch stellt diese unzweifelhaft elfische Schrift eine ausgedehnte, verwirrende Sammlung epischer Poesie dar, die von einer elfischen Sekte erzählt, die von ihren Volksangehörigen in die Verbannung geschickt worden sei, um die ganze Welt vor etwas unaussprechlich Bösem zu beschützen. Die Erzählung ist allerdings mehrdeutig, weswegen es unklar ist, ob die Elfen, die in diese Quarantäne geschickt wurden, das Böse bewachten oder ob es den Elfen selbst innewohnte. Über diese Inschriften hinaus ist das deutlichste Anzeichen dafür, dass Nagisa ihre Existenz einst als elfische Stadt begann, in dem steinernen Türsturz des erhaltenen Westtores zu finden, der auf den Schultern eines Paares fast durchscheinender Steinstatuen zweier Elfenkrieger ruht. Der stumme, strenge Blick dieser beiden Krieger ist nach außen auf den, die Stadt umgebenden Dschungel gerichtet.

Historisch gesehen ist Nagisa denen, die nicht im Mwangibecken leben, am besten durch seine Verbindung zu Taldors Sechster Explorationsarmee bekannt. Bei dem Versuch, so viele Regionen der Welt wie möglich zu kartographieren (und in vielen Fällen auch für sich zu beanspruchen), stieß die Explorationsarmee auf Nagisa, als sie durch das Tor von Ndele ins Becken einmarschierte. Sie stellte fest, dass die Stadt schon vor langer Zeit von ihren früheren Einwohnern verlassen und dem Dschungel überlassen worden war. Unglücklicherweise hatte der bereits über ihre Ankunft informierte Gorillakönig genau diese Stelle ausgesucht, um sie zu überfallen und enthüllte der Welt seine Existenz mit einem Massaker, das weit über alles hinausging, was die Armee sich vorzustellen vermocht hätte. Von mehreren Tausend Charau-Ka und riesigen, kreischenden Girallons angegriffen, erlitten die Soldaten massive Verluste und flohen an den Rand des Dschungels zurück. Die weißen Pyramiden Nagisas blieben mit rotem Blut befleckt zurück. Ihre Wände warfen das Triumphgeheul der Affen als Echo zurück.

Aus der jüngeren Vergangenheit gibt es nur wenige Details über die Stadt zu berichten. Die meisten wurden von einer



Gruppe chelischer Forscher zusammengetragen, die erfolgreich zwei Expeditionen in die Stadt führten, um diese auszubenten. Beide Expeditionen erlitten schwere Verluste. Die Überlebenden berichteten, dass die Stadt voll von einer unglaublichen Anzahl komplexer mechanischer Fallen und blutdurstigen, nachtaktiven Feenwächtern sei. Trotz all dieser Gefahren kehrten sie als reiche Leute aus dem Dschungel zurück. Sie waren mit riesigen Mengen an Goldarbeiten und magischen Objekten beladen, die sie aus einem einzelnen Grab entnommen hatten, und prahlten damit, dass in den zerfallenden Tempelnekropolen der Stadt noch viele andere solcher Gräber existierten. Bevor jemand das Geheimnis um die Lage der Stadt aus den Rückkehrern herausbekommen konnte, beschlossen diese allerdings unglücklicherweise, einen dritten Ausflug nach Nagisa zu unternehmen, von dem sie nie mehr zurückkehrten.

Rastel, das Nimmersatte Königreich

Die Stammesnation von Rastel war ein zeitgenössischer Rivale Xatambras weiter im Norden. Ihr Herrschaftsbereich waren die Korirebenen südlich des Mwangidschungels sowie der nördliche Teil des Dschungels der Tausend Schreie. Rastel war ein multikultureller Zusammenschluss aus Menschen, Zwergen und zivilisierten Echsenmenschen, der sein Ende in brutalen Kriegen gegen seine Nachbarn, gefolgt vom eigenen plötzlichen Zusammenbruch, fand. Die verbliebenen Ruinen, insbesondere die beiden Ruinenstädte Rastel und Liclac, zeigen allesamt Zeichen des Krieges, des Feuers und des Kannibalismus, sowie der absichtsvollen Zerstörung ihrer Tempel, die einem volksübergreifenden Pantheon geweiht waren. Dass die Hexendoktoren Rastels sich einer dunkleren Magie hingaben, mag zu seinem Untergang mit beigetragen haben, sofern die Dämonen, die Xatambra zerstörten, dafür als Hinweis herangezogen werden können. Diese Handlungen könnten zu internen Streitigkeiten und schließlich zu einem Bürgerkrieg geführt haben, der einen Umsturz der kompletten kulturellen Hierarchie verursachte. Unzweifelhaft haben die gefangenen Dämonen sehr gerne zu dieser kulturellen Todesspirale beigetragen und sind am Ende über die Überreste hergefallen.

Heute stellen die Ruinen Rastels eine Zuflucht für eine kleine Zahl von Zenj-Tieflingen dar, die den Schamanismus ihrer sterblichen wie unsterblichen Vorfahren praktizieren. Zu letzteren gehören auch die sogenannten „Wartenden“. Die Wartenden waren wahrscheinlich die stärksten Dämonen, die zu Rastels Zerstörung beitrugen. Den Gesängen und Erzählungen der Tieflinge nach scheinen sie nicht tot zu sein, sondern eher in einer Art Stasis oder wie unter einem *Bindenden Ruf* gefangen unter den Steinen zu schlafen.

Die Schwemmsteine

Die Schwemmsteine waren einst eine stolze Stadt aus eleganten Türmen und Zikkuraten, die aus blauem Stein errichtet worden waren. Als die Region in den Sümpfen zu versinken begann und gleichzeitig massenweise Stämme blutdürstiger Abscheulicher aus den einströmenden Wassern hervorkamen, wurde die Stadt von ihren Einwohnern schleunigst verlassen. Im Lauf der Zeit wurden ihre Geschichte und sogar ihr ursprünglicher Name genau wie ihre Stadtmauern von dem entstehenden Schlamm verschlungen. Nur die zentrale Zitadelle der Stadt, die auf einem Hügel steht, von dem aus sie ihre im Schlamm begrabenen Schützlinge überblickt, ist noch übrig und bleibt relativ trocken. Der Ort hat seinen Namen von den riesigen, aufrecht stehenden Steinen erhalten, die einst die Säulen des zentralen Stadtplatzes bildeten. Die überschwemmten Überreste werden von der einzigen Abscheulichen-Population beherrscht, die an Golarions Oberfläche leben. Diese verteidigen die Ruinen gegen alle äußeren Einfälle, insbesondere gegen die des feindlichen Stamms der Rumawa, die die Gegend als heiligen Ort ansehen. Außerdem verteidigen die Abscheulichen ihre Heimat gegen die unbekanntenen Bedrohungen aus dem Erdinneren. Irgendwo unterhalb der Stadt existiert nämlich ein Hauptzugang zu der ursprünglichen Heimat der Abscheulichen in den Finsterlanden. Dieser ist entweder in den Sümpfen untergegangen oder befindet sich tief in den Turmverliesen.

Sele

Im nordwestlichen Teil des Mwangidschungels, beinahe direkt nördlich von Jaha, liegt da, wo sich der Mberne und der Olongo vereinen, am Nordufer eine Stadt, die weder dem

Krieg oder dem Hunger, noch dem Blutdurst von Dämonen, sondern einfach nur ihrer Umgebung zum Opfer gefallen ist. Die Stadt Sele liegt in einem natürlichen Becken; ihre Mauern und Tempel aus rotem Granit waren einst das Wahrzeichen der großartigen Hauptstadt einer antiken Mauxikultur.

Heute ruhen die Mauern etwa 9 Meter unterhalb der Wasseroberfläche. In dem Maße, in dem der Kalkstein unter ihren Fundamenten sich auflöst und der Fluss unaufhaltbar in das Becken strömt, sinken sie weiter, nachdem die Wasserfluten vor mehreren Jahrhunderten das weitreichende Netzwerk aus Dämmen durchbrachen, die es den Einwohnern der Stadt ursprünglich erlaubt hatten, kilometerweit das Sumpfland zu kultivieren.

Der Verlust Seles als Hauptstadt war für das Volk nicht so verheerend wie der Verlust ihres Ackerlandes. Während viele Dörfer schnell wieder zu dem isolierten Stammestum zurückkehrten, das heutzutage unter den Zenjvölkern des nördlichen Dschungels üblich ist, mag diese Katastrophe durchaus die Migration der Mauxi aus dem Becken nach Norden hin beschleunigt haben. Artefakte aus Sele und ihren vielen, vom Dschungel verschlungenen Satellitenstädten erzielen in den Mauxikolonien in Thuvia und Rahadoum besonders unter den jungen und reichen Mauxi hohe Preise. Viele von ihnen sehen Sele nämlich als ein mythisches Heimatland an, das danach ruft, wieder in Besitz genommen und wiederaufgebaut zu werden. Die überfluteten Ruinen beherbergen nun ganze Schulen monströser, fleischfressender Fische und räuberischer Kolonien bewegungsfähiger Ranken, wie auch eine Familie von Wyvern, die ihren Bau in dem einzigen nicht untergegangenen Gebäude eingerichtet haben. Dabei handelt es sich um einen Kuppelpalast aus rotem Granit, der mit blauen Mosaiken verziert ist und dessen gähnende Fensteröffnungen nur aus der Luft oder mit dem Kanu erreichbar sind (wobei Letzteres hohe Kletterfähigkeiten voraussetzt, wenn man an den mit glitschigen Algen bedeckten Außenwänden emporsteigen möchte).

Spiro Spero

Nördlich des Tores von Ndele erhebt sich in den zerklüfteten Ausläufern der Trümmerberge die seltsame Zwergenfestung Spiro Spero. Ihre Fremdartigkeit rührt nicht von der rohen, einem Felsblock ähnelnden Konstruktion der Anlage her, sondern auch von ihrem scheinbaren Alter. Jeder Gelehrte in der Region um die Innere See weiß, dass die Zwerge während des Zeitalters der Finsternis an die Oberfläche Golarions kamen und dort ihre großartigen Himmelszitadellen erbauten. Die Runen und Bildzeichen Spiro Spero weisen aber darauf hin, dass diese stabile Festung den Himmelszitadellen vielleicht sogar um Generationen vorausging. Es mag sich dabei vielleicht um das Ergebnis einer in Vergessenheit geratenen Kundschaftermission der unterirdisch lebenden Zwerge handeln, als diese noch in ihrer generationsüberdauernden Himmelsqueste nach oben drängten. Vielleicht handelte es sich aber auch um eine Splittergemeinschaft, um Zeitgenossen der verschwundenen Urkultur der Mwangi-Leute.

Natürlich stellt jede solche Vermutung für einen echten Zwerg eine Ketzerei dar. Viele Mwangizwerge, die von Spiro Spero hören, sehen das scheinbare Alter der Festung sogar als Beweis dafür an, dass sie gar keine Konstruktion der Zwerge, sondern die eines anderen Stein bearbeitenden Volkes sei. Wie dem auch sei, weitere Studien wurden dadurch behindert, dass die Gnolle Katapeschs die Festung entdeckten und besetzten (obwohl sich das Gerücht verbreitete, dass die Gnolle nur die obersten Etagen bewohnen und sich weigern, weiter nach unten vorzudringen, weil sie Angst vor den fremdartigen Wächtern der unteren Etagen haben). Die Festung liegt auf

einer Felsspitze, die steil nach oben steigt und sich so über die nahegelegenen Hügel erhebt. Ihren ungewöhnlichen Namen hat sie von dem Spiralpfad erhalten, der zu ihrem Haupttor führt, sich bei seinem Aufstieg dreimal um die Bergspitze windet und Verteidigern damit zahlreiche Gelegenheiten verschafft, Eindringlinge von den Spitzen gezackter Klippen herab mit Geschossen zu bombardieren.

Der Tabrisquell

Über die Jahrhunderte hinweg sind unzählige, unbekannte Scharen an Abenteurern in die Dschungel des Mwangibeckens gezogen, um dort die sagenhafte Quelle der Jugend zu finden, die ein wunderbarer Schatz wäre, kostbarer als jede Stadt aus Gold. Möglicherweise mit Ausnahme des berühmten Kundschafters Durvin Gest, ist es unmöglich festzustellen, ob irgendjemand eine solche Quelle ausfindig gemacht hat. In seltenen Fällen sind solche Forscher allerdings zufällig auf den Tabrisquell gestoßen. Das Wasser dieser Quelle, die von einem Clan Einheimischer bewacht und beschützt wird, gewährt tatsächlich jedem, der davon trinkt, neue Jugend - jedenfalls auf eine gewisse Weise.

Jeder, der von der Quelle trinkt, stirbt nämlich auf der Stelle, um dann als junges Kind wiedergeboren zu werden, oft allerdings mit einer anderen Volkszugehörigkeit oder mit einem anderen Geschlecht. Diese Kinder haben keine direkten

Erinnerungen an ihr früheres Leben mehr, nur gelegentliche furchtbare Erinnerungsschübe und das Gefühl, dass mehr an ihrer Herkunft ist, als sie verstehen können. Die Einheimischen kämpfen mit aller Macht darum, zu verhindern, dass Fremdländer von der Quelle trinken können. Jeder, der dieser Verwandlung anheimfällt, wird allerdings sofort in den Stamm aufgenommen und als Stammesmitglied aufgenommen. Den Kindern werden ihren Ursprung und ihre heiligen Pflichten gelehrt, nie aber werden sie über ihre früheren Identitäten aufgeklärt. Die Dorfbewohner selbst gewähren dieses „zweite Leben“ gelegentlich alternden und kränklichen Mitgliedern ihrer eigenen Gemeinschaft, wenn diese durch große Taten diese Ehre verdient haben.

Die Vergessene Stadt von Ird

Die Verlorene Stadt von Ird steht gerade im Zentrum einer Expedition der Kundschafter unter der Leitung Innobar DiGomfreys. Sie und die namensgebende Kultur sind sowohl für die eingeborenen Mwangi wie auch für Ausländer schon seit langer Zeit ein Rätsel. Manche Legenden erklären sie zum einzigen Überbleibsel der mwangischen Urkultur, die durch das Zeitalter der Finsternis hindurch intakt geblieben sei, andere wiederum stellen sie als die erste der vielen späteren Nachfolgekulturen dar, die während des darauf folgenden Zeitalter des Zorns und der Zeit des Altmagiers Jatembe entstanden seien.

Die Lage der Stadt im Becken ist nach wie vor völlig unbekannt, allerdings tauchen ab und an Artefakte in den Ruinen späterer Reiche wie denen der Terwa-Zivilisation, der Rastel-Zivilisation oder in den verfluchten Türmen von Arzikal wieder auf. Angesichts der Natur dieser Artefakte, die auf eine Kultur hinweisen, die Massensklaverei betrieb, fürchterlich dekadent war, eine angeblich unsterbliche Adelschicht besaß und mit den Leben und Seelen ihrer Untergebenen wie mit intelligentem Vieh handelte, sollte Ird vielleicht besser verschollen bleiben. Einige Legenden sprechen Ird sogar die magische Tradition zu, durch welche die Erntemenschen erschaffen wurden.

Der größte Teil des bekannten Wissens über die Stadt kommt nicht aus Primärquellen, sondern aus den Legenden späterer Nationen, insbesondere denen der Gelehrten von Nantambu. Einige ausländische Wissenschaftler vermuten, dass Ird vielleicht von Jatembe und den Zehn Magischen Kriegern zerstört wurde, oder vielleicht auch der Ort ist, von dem diese kamen. Solche Spekulationen werden zumindest in den Hallen der Magaambya zensiert. Versuche, Ird tatsächlich zu finden, enden oft damit, dass die Forscher weit in die Wildnis hinein geführt und dort dann von den einheimischen Führern im Stich gelassen werden. Genau wie Kho und Arzikal stellt auch Ird ein Tabu dar.

Der Weg zum Roten Stern



Das Verlorene Zurakai

Zwischen den Bergspitzen, die sich aus den Banduhügeln erheben und von denen aus man die Quelle des Ocota überblicken kann, steht ein rätselhaftes Monument. Auf dem flachen Bergkamm eines Berges, dessen eigentlicher Gipfel durch Magie abrasiert wurde, liegt eine umgestürzte kolossale Steinstatue eines Ehrfurcht gebietenden Mannes mit azlantischem Aussehen, die von einem Dutzend Hügelgräber umgeben ist, welche alle schon in grauer Vorzeit geöffnet und geplündert wurden. In die Brust und auf den Rücken des Kolosses wurde eine einzelne Zeile eingeschrieben. Diese hat den Wortlaut: „Ich weise den Weg nach Zurakai. Nie war ich dort, um zurückzukehren.“ Weder die Hügelgräber noch die Statue selbst sind aus Gestein gefertigt, wie es im Mwangibecken oder sonst wo in Garund vorkommt. Stattdessen besteht die Statue aus schwarzem Granit, der mit metallisch-grünen Flecken überzogen ist. Dabei handelt es sich um eine seltene Gesteinsart, die früher nur auf einigen Inseln und Untiefen in den entlegensten Gebieten des Arkadischen Ozeanes gefunden wurde.

Viele Legenden behaupten, dass die Statue den Weg zu einer untergegangenen azlantischen Stadt weise, dem Relikt einer Kolonie, die lange vor dem Erdfall gegründet worden sei und vielleicht der Zerstörung seiner Mutterkultur entgangen ist. Andere Geschichten besagen, dass die unbekannte Stadt Zurakai von einem religiösen Splitterkult gegründet worden sei. Nachdem dieser sich in den heißen Tiefen des Dschungels etabliert habe, sei er aber schnell der Verderbnis anheimgefallen und wieder in Vergessenheit geraten. Wenn dies der Fall sein sollte, dann steht angesichts der rätselhaften Botschaft der Statue zu vermuten, dass die Einwohner Zurakais wahrscheinlich Anhänger der einstigen azlantischen Herrscherin und späteren Dämonenfürstin Zura, der Vampirkönigin, waren.

Sollte Zurakai tatsächlich existiert haben, dann harrt es unzweifelhaft noch irgendwo tief im südlichen Mwangidschungle seiner Entdeckung. Zumindest ist das die wahrscheinliche Lage der Stadt, wenn man sich an der Richtung des ausgestreckten Arms der Statue orientiert, in die diese wohl wies, als sie noch stand. Allerdings wurde in dieser Region bisher nicht auch nur ein einziges azlantisches Artefakt gefunden. Das weist darauf hin, dass, was immer auch das Schicksal der Stadt gewesen sein mag, es die Stadt kurz nach ihrer Gründung ereilte. Sollten die Gerüchte um eine mögliche Form der Dämonenverehrung einen wahren Kern haben, wären die Forscher vielleicht gut beraten, die Schätze der Stadt und ihre in Vergessenheit geratenen Einwohner unter der stillen Wache des Dschungels ruhen zu lassen. Denn was sie innerhalb der Grenzen Zurakais finden oder befreien könnten, ist die dort zu findenden Reichtümer vielleicht nicht wert.

Natürlich ist es durchaus möglich, dass die Statue sich beim Fall drehte. In diesem Fall könnte die Stadt überall liegen, vielleicht sogar draußen im Arkadischen Ozean. Vielleicht ist die Wahrheit sogar noch seltsamer. Vielleicht stand die Statue niemals, und der Arm, von dem man annimmt, dass er beim Sturz halb im Boden vergraben worden sei, zeigt nicht nur nach Süden, sondern auch nach unten und weist somit durch die Erde in ein geheimes unterirdisches Reich.

Der Weg zum Roten Stern

Dieser geheimnisvolle Ring aus magnetischem, karmesinrotem Gestein hat der ihn umgebenden Stadt aus verschlungenen, überwachsenen Kathedralen seinen Namen gegeben und hängt summend in der leeren Fläche eines

zusammengefallenen Hofes. Über die Jahrhunderte hinweg entstanden zahlreiche Legenden und Theorien bezüglich seines Zwecks, doch erkennen nur wenige, dass die allerseltensamen Geschichten tatsächlich die Wahrheit erzählen.

Wie der Name schon andeutet, stellt der *Weg zum Roten Stern* eine Verbindung zwischen Golarion und seinem Schwesterplaneten Akiton dar. Ursprünglich war es als permanente Verbindung zwischen den beiden Planeten konzipiert, doch erwies sich die Theorie hinter seiner magischen Konstruktion als fehlerhaft, weswegen die Verbindung nur sporadisch funktioniert und eine unterschiedliche Stärke aufweist. Von Golarion aus scheint die Aktivierung des Tors ein einfacher Vorgang zu sein. Die Personen, die es benutzen wollen, müssen lediglich eine gewisse Zeit in seiner Nähe verbringen, um sich so darauf einzustimmen, und es dann berühren. Der Zeitraum für diese Einstimmung auf die Magie des Steins unterscheidet sich von Individuum zu Individuum. Bei manchen dauert es nur einen Monat lang, während es bei anderen mehrere Leben lang dauern könnte.

Diese Zeit muss aber nicht in einem Stück in der Nähe des Tors verbracht werden, sondern akkumuliert sich auch über mehrere Zeitabschnitte hinweg, die man der Magie des Steins ausgesetzt war. Sobald eine Person auf das Tor eingestimmt ist, reicht eine einfache Berührung aus, um mit jemand anderem in der Nähe des Schwertors auf Akiton zu kommunizieren. Nur selten und nicht vorhersagbar funktioniert das Tor auch als ein physisches Transportmedium, obwohl die unbekannteren Erbauer das wohl eigentlich beabsichtigt hatten. Allerdings funktioniert es als ein Transportmedium für Magie.

Die meisten Forscher, die ins Becken reisen, um das Tor zu untersuchen, interessiert es wenig, woher es kam und wo es gewesen ist. Diese Aspekte erforschen sie nur deswegen, um zu lernen, was es eigentlich zu tun in der Lage ist. Zu den berühmtesten Personen, die das Tor untersucht haben, gehören der berühmte Kult „Der Schlund des Nichts“, bei dem es sich um die verschwundenen Fürsten einer nihilistischen Religion handelte, sowie der „König der Reißameisen“, ein fremdartiger Hexenmeister, der auf irgendeine Weise komplett aus giftigen Insekten besteht.

Nur wenig ist darüber bekannt, wie der Schlund des Nichts das Tor benutzte, oder ob er es überhaupt benutzte. Manche glauben, dass der Kult den Sitz seiner Macht um das Artefakt herum errichtete, um sich auf diese Weise die Legenden zunutze machen zu können, die es bereits umrankten. So habe der Kult sich während seines Aufstiegs zu Macht selbst Bekanntheit verschafft. Andere wiederum glauben, dass die Anführer des Schlund des Nichts durch ihre Nähe zum Tor ganz ähnlich wie der König der Reißameisen verwandelt wurden, und ihre neu gefundenen Kräfte dazu nutzten, andere zum Eintritt in den Kult zu zwingen. Der König der Reißameisen scheint jedenfalls eine geheime Kraft des Tors entfesselt zu haben, da dies die einzige mögliche Erklärung für seine Gestalt darstellt und sowohl die Wissenschaft, als auch die Magie an dieser Stelle versagen. Und obwohl es viele bekannte Erforscher des schwebenden Rings gibt, ist es noch niemandem gelungen, die Kultur zu bestimmen, von der er konstruiert wurde.

Die Wahrheit dahinter ist aber ganz einfach. Das Tor wurde nicht auf Golarion erbaut und dann mit Akiton verbunden, sondern es geschah genau anders herum: Das Tor wurde vor Tausenden von Jahren von den rätselhaften Denkern von Ashok mit Magie aus dem Gestein des Roten Planeten gehalten und erschaffen und dann als Experiment nach Golarion geschickt. Der Grund dafür war, dass die Denker mit den Einwohnern Golarions kommunizieren wollten. Gelegentlich

transportierten sie sogar jemanden durch die interplanetare Leere in ihr eigenes, fernes Reich. Das Ergebnis ihres Experiments war aber nur teilweise zufriedenstellend. Die Menschen, die das Tor benutzten, waren für das Wissen der Denker noch nicht bereit, und die stärksten unter ihnen wurden für immer verwandelt. Die Anführer des Schlunds des Nichts verdrehten ihr ungenügendes Verständnis der Wahrheit in die Glaubensdoktrin eines nihilistischen Kultes, weil sie nicht fähig waren, das Wissen und die Philosophie der Denker vollständig zu verstehen. Der König der Beißameisen war zwar in der Lage, einen Teil ihrer magischen Lehren aufzunehmen, doch ging ihre Philosophie über seinen Verstand hinaus. So wurde er zu der monströsen Gestalt der Geschichte, bis er und seine rot gekleideten Armeen schließlich vom Altmagier Jatembe und seinen Zehn Magischen Kriegerern zur Strecke gebracht wurden.

Nach diesen Fehlschlägen zogen sich die Denker völlig durcheinander wieder zurück, voller Trauer über die Unfähigkeit der Menschen, ihre Geschenke richtig zu nutzen. Seitdem ist das Tor weitestgehend still geblieben. Diese Stille wird nur gelegentlich durch Kommunikationsversuche unterbrochen, die von den abergläubischen Einheimischen als Verkündigung eines Gottes interpretiert wird. Vielleicht wird der Rote Planet eines Tages wieder mit den Dschungelbewohnern zu reden beginnen und sie dazu einladen, mit ihnen die Geheimnisse des Universums zu teilen, wenn die Denker zu der Meinung gelangt sind, dass genügend Zeit verstrichen ist und die Einwohner Golarions weit genug aus eigener Kraft fortgeschritten sind.

Der Kathedralenkomplex, der den *Weg zum Roten Stern* beherbergt und mit ihm denselben Namen teilt, wurde von dem Schlund des Nichts während dessen Aufstiegs zur Macht erbaut. Drei Hauptkathedralen bilden ein Dreieck, das den Hof umrahmt, in dem sich das Steinportal des Tors befindet. Die südlichste der Kathedralen ist schon vor langer Zeit zusammengestürzt und hat alles, was sich drinnen befand, zerstört oder unter Tonnen von Schutt begraben.

Die beiden anderen Kathedralen sind noch teilweise intakt. Ein Zenjstamm lebt in dem Gebiet um die Kathedralen und nutzt die Außenbereiche als Schutz gegen die schlimmste Wucht der Dschungelstürme und als Lager für wichtige, wertvolle Gegenstände. Kein Stammesmitglied wagt es allerdings, tiefer in die Gebäude einzudringen. Dass sie ihr ganzes Leben in der Nähe des Tors verbringen, hat einige von ihnen auf das Gerät eingestimmt, was allerdings niemandem bewusst ist. Im Laufe der Jahrhunderte hat der eine oder andere Schamane den Ruf des Artefakts vernommen und sogar das Tabu gebrochen, um gespannt den sporadischen Nachrichten der namenlosen Anderen zu lauschen (manche davon echt, andere Einbildungen aufgrund starker Halluzinogene).

Die Hauptkammer der Ostkathedrale ist eingestürzt, wobei sie die meisten der mit ihr verbundenen Türme mit sich gerissen hat. Im Inneren befindet sich im Erdgeschoss sowie im ersten Untergeschoss allerdings ein noch weitestgehend intaktes Labyrinth aus Lagerräumen, Meditationskammern, Arbeitsräumen und Verliesen. Auch die Bibliothek des Schlunds des Nichts ist in diesem Gebäude noch erhalten geblieben, sie ist allerdings unzugänglich, da sie unterhalb der eingestürzten Türme liegt. Außerdem wird vermutet, dass die Schatzkammer des Kultes – oder vielleicht ein Teil der Kriegskasse des Königs der Beißameisen noch in einem weiteren unterirdischen Geschoss zu finden ist.

Die Legende von Saventh-Yhi

Eine der von vielen Legenden umgebenen Städte im Mwangibecken, die noch ihrer Entdeckung harren, ist Saventh-Yhi. Manche halten sie für die klassische „Goldene Stadt“, andere glauben, dass es sich dabei lediglich um eine im Dschungelfieber geborene Illusion handele. Die meisten Gelehrten stimmen dahingehend überein, dass das echte Saventh-Yhi irgendwo tief im Mwangidschungel existiert, wahrscheinlich durch eine Kombination aus zufälligem Gelände und noch vorhandener Magie dem Blick des Beobachters entzogen. Die faszinierendsten Gerüchte über Saventh-Yhi weisen darauf hin, dass die Stadt von den alten Azlanti erbaut worden sei. Wenn das der Fall wäre, wäre Saventh-Yhi die einzige bedeutende azlantische Ruine in dieser Region. Der sicherlich zwingendste Beleg für diese Theorie ist die Tatsache, dass der Name der Stadt in der azlantischen Sprache eine Bedeutung hat: Saventh-Yhi bedeutet „Saviths Grab“. Savith ist der azlantische Held, dem am häufigsten die Köpfung des Schlangengottes Ydersius zugeschrieben wird.

Der Gedanke an eine unentdeckte azlantische Ruine hat unzählige Kundschafter, Agenten des Aspis-Konsortiums und andere Forscher in ein unbekanntes, endgültiges Schicksal geführt. Denn wenn eine solche Ruine existieren sollte, dann könnten ihre Geheimnisse das Wissen über das mysteriöse Zeitalter vor dem Erdfall revolutionieren.

Saventh-Yhi spielt in dem Abenteuerpfad „Der Schlangenschädel“ eine wichtige Rolle

Die Westkathedrale ist die am besten erhaltene der drei Kathedralen. Die Hauptkammer ist nur teilweise zusammengestürzt, und der größte Teil der Türme ist noch intakt. Diese Kathedrale benutzte der König der Beißameisen als Ausgangsbasis für seine Unternehmungen. Er und seine Anhänger nutzten das gesamte Gebäude, das damals noch vollständig erhalten war, und führten unter den Kathedralen ausgiebige Ausgrabungen durch. Die unteren Etagen stürzten während der Schlacht der Zehn Magischen Krieger und ihrer Anhänger gegen die Streitkräfte des Königs teilweise ein und wurden versiegelt. Die Legenden sagen, dass das Ungeziefer in der Region Teile des Königs selbst seien, die vom Altmagier Jatembe in alle Himmelsrichtungen verstreut worden seien und seitdem in dem Versuch umherkriechen, sich wieder zu einer Form zusammenzufinden, die genügend Verstand aufbringen kann, um auch den Rest seines Körpers wieder zusammenzurufen. Die Gelehrten dieser Zeit glaubten, dass die Weltzerstörungsmaschine, von der der König prahlend behauptete, dass sie es ihm erlauben würde, die Sonne zu verzehren und über ganz Golarion zu herrschen, zwar nie fertiggestellt, aber eben auch von den Zehn nicht vollständig zerstört wurde. Teile davon könnten sich also noch in einer bisher unentdeckten Kammer in diesen Kathedralen befinden. Andere könnten vielleicht von den Mächten in Mzali und Usaro gestohlen worden sein, und wieder andere zum Wohle aller in der Magaambya Nantambus verborgen worden sein.

BESTIARIUM

ANGAZHANI (HOHER GIRALLON)

Dieser riesige, gehörnte Albinoaffe hat vier Arme. In sein dichtes, weißes Fell sind Fetische und Trophäen aus Knochen eingeflochten. Er trägt eine seltsam geformte Wurfaxt.

ANGAZHANI (HOHER GIRALLON) HG 9



EP 6.400

CB Große Magische Bestie

INI +3; Sinne Dämmerlicht, Dunkelsicht 18 m, Geruchssinn, Unsichtbares sehen; Wahrnehmung +11

VERTEIDIGUNG

RK 24, Berührung 12, auf dem falschen Fuß 21 (+3 GE, -1 Größe, +8 natürlich, +4 Rüstung)

TP 114 (12W10+48)

REF +11, WIL +8, ZÄH +12

Immunitäten Elektrizität, Gift;

Resistenzen Feuer 10, Kälte 10, Säure 10; SR 10/Gutes oder Kaltes

Eisen; ZR 19

ANGRIFF

Bewegungsrate 9 m, Klettern 9 m (Grundbewegungsrate 12 m)

Nahkampf

Wurfaxt [Meisterarbeit] +16/+11/+6 (1W8+5), 3 Wurfäxte [Meisterarbeit] +16 (1W8+2), Biss +11 (1W8+2) oder Biss +16 (1W8+5), 4 Klauen +16 (1W6+5 plus Zerreißen)

Fernkampf 4 Wurfäxte +16 (1W8+5)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,50 m

Besondere Angriffe Zerreißen (4 Klauen +16, 1W6+7)

Zauberähnliche Fähigkeiten (ZS 14, Konzentration +16)

Immer - Unsichtbares sehen
Beliebig oft – Dimensionstür, Magie bannen, Tiefe Dunkelheit

3/Tag – Furcht (SG 16), Monster beherrschen (SG 21)

SPIELWERTE

ST 21, GE 17, KO 18, IN 12, WE 14, CH 14

GAB +12; KMB +18; KMV 31

Talente Doppelschlag, Eiserner Wille, Heftiger Angriff, Kampf mit mehreren Waffen, Kampfreflexe, Waffenfokus (Wurfaxt)

Fertigkeiten Einschüchtern +11, Heimlichkeit +6, Klettern +20, Überlebenskunst +11, Wahrnehmung +11, Wissen (Religion) +11

Sprachen Abyssisch, Gemeinsprache, Polyglott

Besondere Eigenschaften Kampftraining

Ausrüstung Fellrüstung [Meisterarbeit], Wurfäxte 8 [Meisterarbeit], Lederner Axtgurt

LEBENSWEISE

Umgebung Warmer Dschungel

Organisation Einzelgänger, Stamm (2-4 Angazhani, 4-8 Girallons und 12-14 Charau-Ka) oder Kaiserreich (8-12 Angazhani, 4-8 Girallons und 12-24 Charau-Ka)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Kampftraining (AF) Aufgrund ihrer hohen Intelligenz sind Angazhani im Umgang mit Leichten und Mittelschweren Rüstungen, mit einfachen Waffen sowie mit einer Kriegswaffe ihrer Wahl geübt.

Hohe Girallons sind eine größere, körperlich stärkere Variante ihrer kleineren Verwandten. Die gefährlichste Eigenschaft der Angazhani, wie sich diese Wesen selbst nennen, ist nicht ihre Stärke, sondern ihr Intellekt. Denn hinter der Raserei eines Angazhani steckt ein kühl kalkulierender Verstand.

Diese Intelligenz mag ein Produkt der Evolution sein, vielleicht wurde sie aber auch durch die Einmischung unheiliger Mächte hervorgebracht, in jedem Fall aber ehren alle Angazhani den Dämonenfürsten Angazhan.

Die Hohen Girallons sind von Natur aus sehr scheu, weswegen ihre Clans sich in den abgelegensten Tiefen des Dschungels niederlassen, wo sie Ruinenstädte und nebelumwobene Gebirgstempel bewohnen. Dort herrschen sie als göttliche Priesterkönige über ganze Stämme geringerer Affen.

Indiesen Gemeinschaften gibt es manchmal sogar humanoide Sklaven oder Kultanhänger. Allerdings ziehen die Angazhani Raubzüge und Tributzahlungen der Ausübung direkter Befehlsgewalt vor. Fremden zeigen sie sich nur selten. Stattdessen sammeln sie in aller Stille die Stärke für den Tag, wenn ihr Schutzgott sie ausschicken wird, um alle Wälder Golarions in Besitz zu nehmen.

Hohe Girallons sind etwa 2,70 m groß und wiegen beinahe 500 kg. Sie sind oft in Felle gekleidet und kämpfen mit exotischen Wurfäxten oder Opfermessern.



BREMSE, RIESENBREMSE

Dieses etwa dreißig Zentimeter lange, grau-schwarzgestreifte Insekt ähnelt einer Mischung aus Biene und Fliege mit übergroßem Kopf und gewölbten Augen.

RIESENBREMSE

HG 1/3



EP 135

N Sehr kleines Ungeziefer

INI +2; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 14, Berührung 14, auf dem falschen Fuß 12 (+2 GE, +2 Größe)

TP 4 (1W8)

REF +2, WIL +0, ZÄH +2

Immunitäten

Geistesbeeinflussende Effekte

ANGRIFF

Bewegungsrate 1,50 m, Fliegen

18 m (gut)

Nahkampf Stachel +4 (1W2-4 plus Befall)

Angriffsfläche 0,75 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Befall

SPIELWERTE

ST 2, GE 14, KO 10, IN -, WE 11, CH 2

GAB +0; KMB +0; KMV 6

Talente Waffenfinesse

Fertigkeiten Fliegen +10, Heimlichkeit +12;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit +4

LEBENSWEISE

Umgebung Warmer Dschungel

Organisation Einzelgänger, Paar oder Kolonie (10-30)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Befall (AF) Mit jedem erfolgreichen Angriff mit ihrem Stachel legt die Riesensbremse ein Ei unter der Haut ihres Opfers ab.

Jedes eingepflanzte Ei reagiert auf die Körperwärme des Opfers, wodurch der Schlüpfvorgang ausgelöst wird. Einen Tag später schlüpft eine Puppe aus dem Ei, die im Zuge ihrer Entwicklung das Fleisch ihres Gastkörpers verzehrt. Wenn sie zur Größe einer kleinen Maus herangewachsen ist, erreicht sie das Larvenstudium. Wenn nichts dagegen unternommen wird, entwickelt sich die Larve weiter, bis sie entweder ihren Wirt getötet hat oder bis eine Woche vergangen ist. Zu diesem Zeitpunkt gräbt sie sich aus dem Wirtskörper und fällt zu Boden, wo sie sich in eine erwachsene Riesensbremse verwandelt. Einzelne Larven können mit einem Fertigkeitwurf auf Heilkunde gegen SG 10 aus dem Wirt herausgedrückt oder geschnitten werden. Jeder solche Versuch verursacht unabhängig vom Erfolg 1W4 Schadenspunkte. Der Zauber *Krankheit heilen* zerstört alle Larven, ohne dem Wirt weiteren Schaden zuzufügen.

Riesensbremsenlarven: Befall; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 10; **Inkubationszeit** 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag für 1 Woche; **Effekt** 1 KO-Schaden pro Larve

Riesensbremsen sind das vielleicht abscheulichste Ungeziefer, welches im Mwangibecken heimisch ist. Forschungsreisende erzählen sich übelkeitserregende Geschichten darüber, wie sie Maden aus lebenden Wirten entfernen mussten, oder schlimmer noch, wie ihre Kameraden bei lebendigem Leibe von Larven gefressen wurden. Sobald eine Bremse einen warmblütigen Wirt findet, legt sie mit ihrem Stechrüssel Eier in sein Fleisch. Sobald die Eier schlüpfen, nähren sich die Larven von ihrem Wirt, bis sie zu erwachsenen Fliegen heranreifen und den Wirt verlassen.

BREMSENSCHWARM

Ein wirbelnder Insektenschwarm hängt wie eine Wolke aus schwarzem Staub in der Luft. Das tiefe, brummende Summen tausender winziger Fliegen dringt daraus hervor.

BREMSENSCHWARM

HG 4



EP 1.200

N Mini Ungeziefer (Schwarm)

INI +0; Sinne Dunkelsicht 18 m; Wahrnehmung +0

VERTEIDIGUNG

RK 18, Berührung 18, auf dem falschen

Fuß 18 (+8 Größe)

TP 40 (9W8)

REF +3, WIL +3, ZÄH +6

Immunitäten Geistesbeeinflussende

Effekte, Waffenschaden;

Verteidigungsfähigkeiten wie Schwärme

Schwächen wie Schwärme

ANGRIFF

Bewegungsrate 0 m, Fliegen 18 m (gut)

Nahkampf Schwarm (2W6 + Befall)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 0 m

Besondere Angriffe Ablenken (SG 14), Erstickern, Krankheit

SPIELWERTE

ST 2, GE 11, KO 10, IN —, WE 11, CH 2

GAB +6; KMB —; KMV —

Fertigkeiten Fliegen +12

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Dschungel und Sümpfe

Organisation Einzelgänger oder Kolonie (2-20 Schwärme)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Befall (AF) Wird ein Lebewesen durch den Angriff eines Bremsenschwarms verletzt, muss es einen Zähigkeitswurf gegen SG 14 ablegen. Bei einem Misserfolg wird es von den Larven des Schwarms befallen. Die Larven können mit einem Fertigkeitwurf auf Heilkunde gegen SG 15 aus dem Gastkörper herausgeschnitten werden. Jeder diesbezügliche Versuch verursacht 1W8 Schadenspunkte unabhängig davon, ob er erfolgreich ist. Der Zauber *Krankheit heilen* zerstört alle Larven, ohne dem Wirt Schaden zuzufügen.

Bremsenlarven: Befall; **Rettungswurf** Zähigkeit SG 14;

Inkubationszeit 1 Tag; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 KO-Schaden

Diese ekelhaften Fliegenschwärme kommen in heißen Dschungeln, in feuchtwarmen Sumpfbereichen und an den Uferbänken langsam strömender Flüsse vor. Dort suchen sie nach humanoiden Wirten für ihre Eier. Sie sind in physischer Hinsicht nicht so gefährlich wie ihre riesigen Verwandten, doch übertragen die Bremsenlarven typischerweise Krankheiten auf ihren Wirt.

Befall

Parasiten wie Bremsenlarven verursachen Befall. Diese Art von Gebrechen ähnelt Krankheiten und kann nur durch bestimmte Methoden geheilt werden. Unabhängig von der Anzahl bestandener Rettungswürfe wirkt der Befall weiter auf das Ziel. Der Zauber *Krankheit heilen* (oder ähnliche Effekte) beendet den Befall sofort. Immunität gegen Krankheiten bietet gegen Befall allerdings keinen Schutz, da dieser von Parasiten verursacht wird.

FLUSSPFERD

Dieser fleischige Gigant stampft auf vier stämmigen Stummelbeinen auf euch zu. Er öffnet seine Kiefer zu einem herausfordernden Brüllen und entblößt dabei riesige, hauerähnliche Zähne.

FLUSSPFERD HG 5



EP 1.600

N Großes Tier

INI +4; Sinne Dämmerlicht, Geruchssinn; Wahrnehmung +8

VERTEIDIGUNG

RK 17, Berührung 9, auf dem falschen Fuß 17 (-1 Größe, +8 natürlich)

TP 66 (7W8+35)

REF +5, WIL +2, ZÄH +10 (+12 gegen nichtmagische Krankheiten)

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf Biss +13 (2W8+12)

Angriffsfläche 3 m; Reichweite 1,5 m

Besondere Angriffe Kentern lassen

SPIELWERTE

ST 26, GE 10, KO 20, IN 2, WE 10, CH 5

GAB +5; KMB +14; KMV 24

Talente Heftiger Angriff, Verbesserte Initiative, Wachsamkeit, Waffenfokus (Biss)

Fertigkeiten Einschüchtern +1, Heimlichkeit +0 (unter Wasser +10), Motiverkennen +0, Schwimmen +13, Wahrnehmung +8; Volksmodifikatoren Heimlichkeit unter Wasser +10

Besondere Eigenschaften Luft anhalten, Blutschweiß

LEBENSWEISE

Umgebung Warme Flüsse

Organisation Einzelgänger oder Herde (2-30)

Schätze Keine

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Blutschweiß (AF) Flusspferde sondern ein rötliches Öl ab, das ihre Haut vor der Sonne und vor Bakterien schützt. Dadurch können sie sich in heißen Umgebungen (bis zu 60° C) aufhalten, ohne Nachteile zu erleiden und erhalten einen Bonus von +2 auf Zähigkeitswürfe, um nichtmagischen Krankheiten zu widerstehen.

Kentern lassen (AF) Flusspferde können versuchen, ein Boot oder Schiff kentern zu lassen, indem sie es mit einem Sturmangriff rammen und

einen Kampfmanöverwurf ausführen. Der SG für diesen Wurf beträgt 25 oder entspricht dem Fertigkeitwurf auf Beruf (Seemann) des Schiffkapitäns, falls dieser höher ist.

Luft anhalten (AF) Flusspferde können ihren Atem länger anhalten, bevor sie zu ertrinken beginnen. Die Dauer beträgt das Vierfache ihres Konstitutionswertes.

Diese riesigen, vierbeinigen Pflanzenfresser können bis zu 5,10 m lang werden und wiegen für gewöhnlich zwischen 3.000 und 4.000 Pfund. Die Männchen wachsen ihr ganzes Leben lang und können sogar ein Gewicht von bis zu 10.000 Pfund erreichen. Trotz ihres Umfangs können Flusspferde sehr schnell rennen und erreichen im Sprint bis zu 45 km/h. Für gewöhnlich verbringen sie den Großteil ihrer Zeit allerdings damit, sich in Flüssen und Suhlen auszuruhen, wo das Wasser ihr Gewicht trägt und ihren titanischen Körpern Abkühlung verschafft. Flusspferde sind hervorragende Schwimmer und können ihren Atem etwa 15 Minuten lang anhalten. Auch sind sie unter Wasser sehr gewandt, was sie für Boote zu einer außerordentlich großen Gefahr macht. Ein untergetauchtes Flusspferd neigt dazu, jedes Wassergefährd als Herausforderer für sein Revier zu betrachten, und ist absolut dazu in der Lage, ein Boot zum Kentern zu bringen und seine Besatzung mit seinen kräftigen Kiefern in Stücke zu reißen.

Flusspferde leben meist in Herden zusammen. Dadurch blockieren sie Wasserwege und erzeugen natürliche Hindernisse für Flussreisende. Ortsfremde schenken oft Löwen und Tigern die höhere Aufmerksamkeit, die Bewohner der Gebiete, in denen Flusspferde vorkommen, wissen allerdings, dass die „Wasserpferde“, wie sie manchmal auch genannt werden, viel eher dazu neigen, Menschen zu zermalmern und zu töten, die ihnen in den Weg kommen.

Glücklicherweise können Reisende, die auf die entsprechenden Vorwarnungen achten, solche Herden meist vermeiden. Flusspferde markieren die Uferbänke ihres Reviers mit Dung, indem sie ihre Schwänze beim defäkieren rotieren lassen und auf diese Weise „aromatische“ Kotduschen erzeugen.

Flusspferde verbringen den größten Teil ihres Lebens im Wasser. Dennoch können die ausgewachsenen Tiere nicht schwimmen oder auf dem Wasser treiben. Stattdessen bewegen sie sich mit großen Sprüngen über den Grund des Gewässers hinweg. Wenn sie untertauchen, kommen sie alle 3 bis 5 Minuten an die Oberfläche, um wieder Luft zu holen. Dieses können sie sogar im Schlaf automatisch tun, ohne dabei wach zu werden. Flusspferde verfügen über die einzigartige Fähigkeit, ihren Kopf teilweise aus dem Wasser zu heben und einen Schrei auszustößen, der sowohl außerhalb als auch im Wasser zu hören ist. Auf diese Weise können sie alle Flusspferde in der Nähe alarmieren, unabhängig davon, ob diese sich gerade an Land oder unter Wasser aufhalten.

Zwergflusspferde als Tiergefährten

Start-Spielwerte: Größe Mittelgroß;

Bewegungsrate 9 m; RK +4 natürlich;

Angriff Biss (1W6); Attributswerte ST 14, GE 10, KO 13, IN 2, WE 10, CH 4;

Besondere Eigenschaften Dämmerlicht, Geruchssinn.

Aufstieg auf die 7. Stufe: Größe Groß; RK +4 natürlich;

Angriff Biss (2W6); Attributswerte ST +4, GE -2, KO +4;

Besonderer Angriff Trampeln (1W8)



TOBONGO (MWANGIBAUMHIRTE)

Ein riesiger Baum zieht seine elefantenbeindicken Wurzeln aus der Erde und entfaltet seine langen, verzweigten Äste zu Armen, die in großen Klauen enden.

TOBONGO HG 12

EP 19.200

N Gigantische Pflanze

INI -1; Sinne Dämmerlicht; Wahrnehmung +12

VERTEIDIGUNG

RK 27, Berührung 5, auf dem falschen Fuß 27 (-1GE, -4 Größe, +22 natürlich)

TP 175 (14W8+112)

REF +3 WIL +9 ZÄH +17

SR 10/Hiebaffen; Verteidigungsfähigkeiten wie Pflanzen

Schwächen Empfindlichkeit gegen Feuer

ANGRIFF

Bewegungsrate 12 m

Nahkampf 2 Hiebe +19 (4W6+12/19-20 + Ergreifen)

Fernkampf Felsbrocken +6 (4W6+18)

Angriffsfläche 6 m; Reichweite: 6 m

Besondere Angriffe Erde erschüttern, Fluch des Hölzernen Fleisches, Fels werfen (72 m), Trampeln(4W6+18, SG 29)

Zauberartige Fähigkeiten (ZS

11, Konzentration +15)

Beliebig oft – Verstricken (SG 15)

SPIELWERTE

Attribute ST 35, GE 8, KO 26, IN

14, WE 16, CH 18

GAB +10; KMB +26 (+28

Gegenstand zerschmettern);

KMV 35 (37 gegen Gegenstand zerschmettern)

Talente Eiserner Wille, Heftiger

Angriff, Verbesserter natürlicher

Angriff (Hieb), Verbesserter Kritischer

Treffer (Hieb), Verbesserter Gegenstand

zerschmettern, Wachsamkeit, Waffenfokus (Hieb)

Fertigkeiten Diplomatie +14,

Einschüchtern +16, Heimlichkeit

-8 (in Wäldern +8), Motiv erkennen

+9, Wahrnehmung +12, Wissen

(Lokales) +14, Wissen (Natur) +14;

Volksmodifikatoren Heimlichkeit in Wäldern +16

Sprachen Baumhirtisch, Polyglott, Sylvanisch;

Baumsprache

Besondere Eigenschaften Bäume beleben,

Doppelter Schaden gegen Gegenstände

ÖKOLOGIE

Umgebung Warme Dschungel

Organisation Einzelgänger oder Hain (2-7)

Schätze Standard

BESONDERE FÄHIGKEITEN

Bäume beleben (ZF) Ein Tobongo kann beliebig oft jeden Baum innerhalb von 54 Metern beleben und dabei bis zu 2 Bäume zugleich kontrollieren.

Ein Baum benötigt eine volle Runde, um sich zu entwurzeln. Danach besitzt er eine Bewegungsrate von 3 m und kämpft wie ein Standard-Baumhirte (welcher allerdings nur einen Hieb-Angriff hat und die Belebungs- und

Felsenwurf Fähigkeiten des Baumhirten vermissen lässt), und erhält dessen Empfindlichkeit gegen Feuer. Sollte der Tobongo, der den Baum belebt hat, diese Belebungs beenden, sich außer Reichweite begeben oder handlungsunfähig werden, schlägt der belebte Baum an seiner gegenwärtigen Stelle sofort Wurzeln und wird wieder ein normaler Baum.

Baumsprache (AF) Ein Baumhirte verfügt über die Fähigkeit, mit allen Pflanzen zu kommunizieren, so als ob er Ziel des Zaubers *Mit Pflanzen sprechen* ist. Die meisten Pflanzen sind Baumhirten freundlich oder hilfsbereit gesinnt.

Doppelter Schaden gegen Gegenstände (AF) Ein Baumhirte oder ein belebter Baum, der einen vollen Angriff gegen Gegenstände oder Gebäude macht, verursacht doppelten Schaden.

Erde erschüttern (AF) Ein in der Erde verwurzelter Tobongo kann sich mit einer Vollen Aktion entwurzeln, wobei er in einem Umkreis von 18 m die Erde aufwirft. Lebewesen innerhalb dieses Umkreises müssen einen Reflexwurf gegen SG

29 ablegen. Bei einem Misserfolg

fallen sie zu Boden und erleiden 1W6 Schadenspunkte.

Von Menschenhand erbaute Gebäude innerhalb des betroffenen

Gebiets müssen einen Zähigkeitswurf gegen SG 29 ablegen. Bei einem

Misserfolg erleiden sie 4W6 Punkte strukturellen Schaden.

Sobald der Tobongo seine Wurzeln aus dem Erdreich gezogen hat, kann er diese Aktion erst dann wieder einsetzen, wenn er sich zuvor wieder verwurzelt hat. Es dauert mindestens

1 Stunde, bis der Tobongo sich wieder effektiv im Erdboden verwurzelt hat. Der SG des

Rettungswurfs basiert auf Stärke.

Fluch des Hölzernen Fleisches (ZF)

Nach einem erfolgreich durchgeführten Ringkampfangriff kann der Tobongo seine spitzen Zweige in sein Opfer vergraben und ihn so mit einem mächtigen, üblen Fluch

belegen. Wenn dem Opfer kein Zähigkeitswurf

gegen SG 20 gelingt, fängt sein Fleisch sich sofort zu verhärten an und wächst unkontrollierbar

wie Baumrinde. Das Opfer erleidet pro Tag 1W4 GE-Schaden, bis seine GE auf 0 fällt. Dann wird das

Opfer völlig bewegungslos, entwickelt Wurzeln und verwandelt sich in einen neuen, unintelligenten Baum,

was jede Form der Wiederbelebung verhindert und nur durch einen Wunsch oder ein Wunder rückgängig

gemacht werden kann.

Der Effekt kann verlangsamt werden, wenn man das Opfer einmal pro Stunde beschneidet und

so die seltsamen Verwachsungen entfernt. Die Beschneidung verursacht beim Opfer 1W6 Schaden,

dafür muss es keinen neuen Zähigkeitswurf ablegen.

Wenn das Opfer länger als eine Stunde nicht beschneidet wird, nimmt das Rindenfleisch überhand. Das Opfer muss

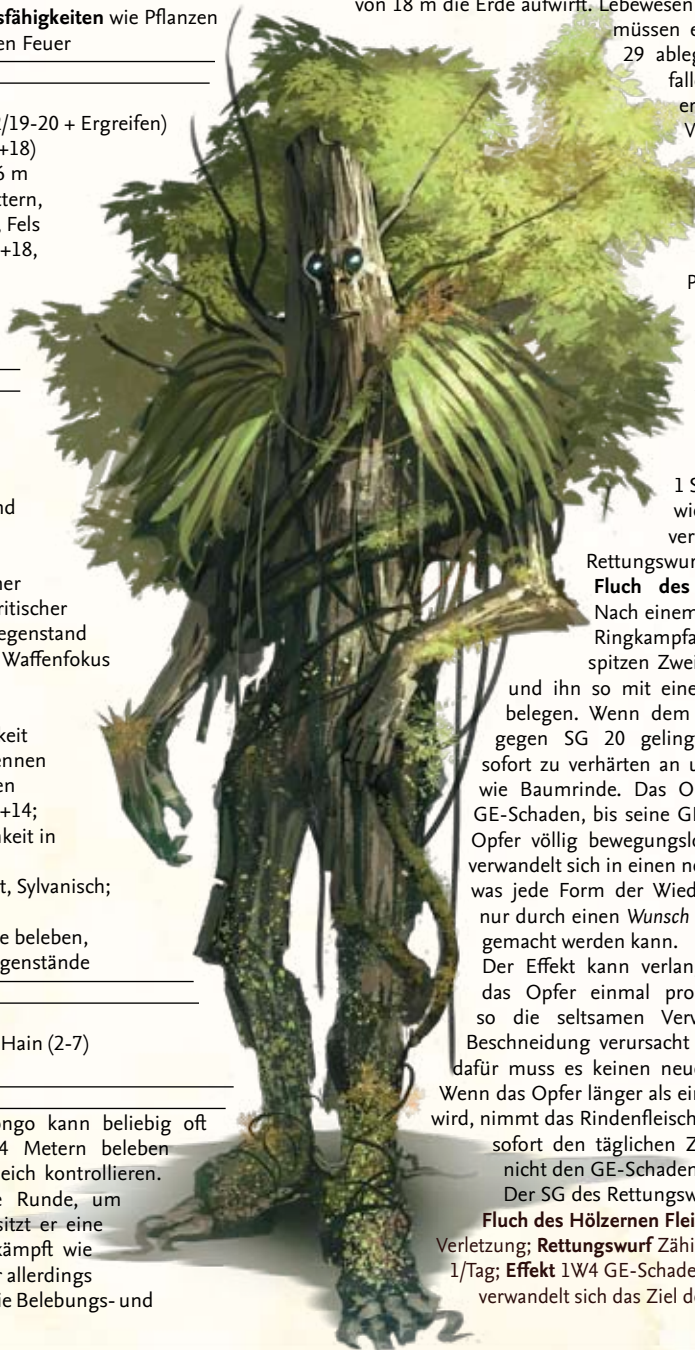
sofort den täglichen Zähigkeitswurf ablegen, um nicht den GE-Schaden zu erleiden.

Der SG des Rettungswurfs basiert auf Weisheit.

Fluch des Hölzernen Fleisches: Ringkampf –

Verletzung; **Rettungswurf** Zähigkeit gegen SG 20; **Frequenz** 1/Tag; **Effekt** 1W4 GE-Schaden; wenn die GE auf 0 fällt,

verwandelt sich das Ziel des Fluchs in einen Baum.



BEGEGNUNGSTABELLEN FÜR DAS MWANGIBECKEN

HÜGEL

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-6	1W6 Adler	2	PF MHB 11
7-9	1W6 Pugwampis	2	PF MHB II
10-12	1 Schreckensfledermaus	2	PF MHB 116
13-14	Springflut	3	Seite 12
15-17	1W4 Riesengeckos	3	Web-Erweiterung*
18-21	1W4 Riesenspinnen	3	PF MHB 244
22-24	1 jugendlicher Ruch	3	Web-Erweiterung*
25-26	2W6 Tengus	4	PF MHB 248
27-31	2W6 Hobgoblins	4	PF MHB 149
32-33	1W6 Giftschlangen	4	PF MHB 229
34-37	1 Leucrotta	5	PF MHB II
38-41	1W4 Riesenadler	5	PF MHB 11
42-43	1 Derhii	5	Schmelzriegel des Chaos 28
44-45	1 Sirene	5	PF MHB II
46-48	1 Mantikor	5	PF MHB 177
49-51	1 Riesenkragenechse	5	PF MHB 91
52-53	1 Zyklop	5	PF MHB 289
54-55	1 Mafdet	6	Web-Erweiterung*
56-57	1 Stymphalidenschwarm	6	Web-Erweiterung*
58-61	1W4 Schreckenslöwen	7	PF MHB 173
62-65	1W6 Greifen	7	PF MHB 139
66-68	1W4 Ätherspinnen	7	PF MHB 18
69-70	Lawine	7	PF GRW 430
71-73	1W6 Trolle	8	PF MHB 265
74-76	1 Oger-Magus	8	PF MHB 202
77-78	1 Riesenstymphalide	8	Web-Erweiterung*
79-81	1 Gorgone	8	PF MHB 137
82-85	1W4 Wyvern	8	PF MHB 281
86-88	1 Behir	8	PF MHB 30
89-90	1 Lamia-Matriarchin	8	PF MHB II
91-92	1 Kuchrima	8	Web-Erweiterung*
93	1 junger Kupferdrache	8	PF MHB 76
94-96	1 Ruch	10	Web-Erweiterung*
97	1 erwachsener Kupferdrache	12	PF MHB 76
98	1 Harridan	12	Web-Erweiterung*
99	1 Phönix	15	PF MHB 209
100	1 Simurg	18	Web-Erweiterung*

DSCHUNGEL

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1	1 Holzgötze	1	Web-Erweiterung*
2-5	1 Insektenschwarm	1	Seite 9
6-7	1W6 Traumspinnen	2	Web-Erweiterung*
8-12	1 Fledermausschwarm	2	PF MHB 116
13-15	1 Gelbstaubkriecher	2	PF MHB 124
16-19	1 Würgeschlange	2	PF MHB 229
20-23	1W6 Riesentausendfüßler	2	PF MHB 247
24-25	1 Leopard	2	PF MHB 160
26	1 Knochengötze	2	Web-Erweiterung*
27-28	2W6 Bremsen	3	Seite 59

29-30	1W4 Riesenfliegen	3	PF MHB II
31-32	1W4 Riesenspinnen	3	PF MHB 244
33-34	Springflut	3	Seite 12
35-36	1 Bremsenschwarm	4	Seite 59
37-38	2W6 Riesenmaden	4	PF MHB II
39	1W6 Giftschlangen	4	PF MHB 229
40-43	1W4 Wildschwein	4	PF MHB 276
44-47	1 Tiger	4	PF MHB 261
48-51	1 Schreckenswildschwein	4	PF MHB 276
52-54	1 Leucrotta	5	PF MHB II
55	1 Derhii	5	Schmelzriegel des Chaos 28
56-59	1 Walddraka	5	PF MHB II
60-62	1W4 Moskitoschwärme	5	PF MHB II
63-65	1 Riesenkragenechse	5	PF MHB 91
66-69	1W6 Warane	5	PF MHB 91
70-72	1 Heeresameisenschwarm	5	PF MHB 12
73-74	1 Ankylosaurus	6	PF MHB 55
75-78	1W6 Schreckensaffen	6	PF MHB 182
79-84	2W4 Gorillas	6	PF MHB 182
85-87	2W4 Deinonychi	7	PF MHB 56
88-89	1 Nymphe	7	PF MHB 199
90-91	1W4 Girallons	8	PF MHB 126
92-93	1 Schreckenstiger	8	PF MHB 261
94-96	1W4 Modernde Schlurfer	8	PF MHB 187
97	1 Angazhani	9	Seite 58
98	1 Tyrannosaurus	9	PF MHB 58
99	1 Brachiosaurus	10	PF MHB 55
100	1 Tobongo	12	Seite 61

EBENEN

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1 Insektenschwarm	1	Seite 9
4-7	1 Gepard	2	PF MHB 160
8-11	1 Moskitoschwarm	3	PF MHB II
12-14	1 Chupacabra	3	PF MHB II
15-17	1 Schreckhahn	3	PF MHB 233
18-21	1 Riesenskorpion	3	PF MHB 242
22-23	Sandsturm	3	PF GRW 438
24-27	1W6 Giftschlangen	4	PF MHB 229
28-31	1 Schreckenslöwe	5	PF MHB 173
32-34	1 Riesenkragenechse	5	PF MHB 91
35-38	1 Heeresameisenschwarm	5	PF MHB 12
39-40	Gewitter	5	PF GRW 438
41-43	1W6 Ankhegs	6	PF MHB 13
44-46	1W8 Warane	6	PF MHB 91
47-50	1W6 Schreckenshyänen	6	PF MHB 154
51-54	2W6 Hyänen	6	PF MHB 154
55-58	2W6 Gnolle	6	PF MHB 127
59-63	1W6 Löwen	6	PF MHB 173
64-65	Buschfeuer (wie Waldbrand)	6	PF GRW 426
66-67	1 Rajput Ambari	7	Web-Erweiterung*
68-71	2W6 Riesenameisen	7	PF MHB 12



72-75	4W6 Zebras (wie Pferd)	8	PF MHB 207
76-78	4W6 Antilopen (wie Pferd)	8	PF MHB 207
79-80	1W6 Ankylosauri	9	PF MHB 55
81-82	1 Div, Schir	10	Web-Erweiterung*
83-86	2W4 Nashörner	10	PF MHB 197
87-88	1W6 Stegosauri	10	PF MHB 57
89	Tornado	10	PF GRW 438
90-93	2W4 Elefanten	11	PF MHB 95
94	1 junger Golddrache	11	PF MHB 74
95-96	1W8 Trizeratopse	12	PF MHB 58
97-98	1W6 Tyrannosauri	12	PF MHB 58
99	1W6 Brachiosauri	13	PF MHB 55
100	1 erwachsener Golddrache	15	PF MHB 74

FLUSS

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-3	1 Insektenschwarm	1	Seite 9
4-5	1 Würgeschlange	2	PF MHB 229
6-7	1 Krokodil	2	PF MHB 164
8-9	1 Zitteraal	2	PF MHB 7
10-12	1 Moskitoschwarm	3	PF MHB II
13-15	Treibsand	3	Seite 10
16-17	1W4 Nixen	3	PF Bonus MHB
18-19	Springflut	3	Seiten 12
20-22	1 Hydra	4	PF MHB 155
23-26	1 Blutegelschwarm	4	PF MHB 32
27-28	1 Teufelsfisch	4	PF MHB II
29-30	1W4 Sumpfbarrakudas	4	Web-Erweiterung*
31-34	1W6 Giftschlangen	4	PF MHB 229
35-37	1W4 Schockechsen	4	PF MHB 231
38-39	1 Seevettel	4	PF MHB 236
40-44	2W6 Blutmücken	4	PF MHB 33
45-47	1W6 Krokodile	5	PF MHB 164
48-52	2W6 Riesenfrösche	6	PF MHB 118
53-57	2W6 Echsenmenschen	6	PF MHB 92
58-62	1 Treibschleim	6	Web-Erweiterung*
63-67	2W6 Boggards	7	PF MHB 34
68-71	1 Chuul	7	PF MHB 36
72-73	1 Drakolisk	7	PF MHB 145
74-77	2W6 Riesenblutegel	7	PF MHB 32
78-79	1 junger Schwarzer Drache	7	PF MHB 68
80-83	1 Wassernaga	7	PF Bonus MHB
84-85	1 Geisternaga	9	PF MHB 195
86-87	1W6 Irrlichter	9	PF MHB 157
88-90	1 Schreckenskrokodil	9	PF MHB 164
91-93	2W6 Flusspferde	10	Seite 60
94-95	1 Mobogo	10	Web-Erweiterung*
96	1 Div, Ghawwas	10	Web-Erweiterung*
97	1 Miengu	11	Web-Erweiterung*
98	1 erwachs. Schwarz. Drache	11	PF MHB 68
99	1 Omox	12	PF MHB II
100	1 Froschkoloss	13	PF MHB 119

RUINEN

W%	Begegnung	Ø HG	Quelle
1-2	1 Aassturm	1	Schlinge des Henkers 13
3-4	1 Spinnenschwarm	1	PF MHB 244
5-7	1 Insektenschwarm	1	Seite 9
8-9	1 Rattenschwarm	2	PF MHB 215
10	1 Div, Doru	2	Web-Erweiterung*
11-12	1 Schabenschwarm	2	PF MHB II
13-14	1W6 Blutmücken	2	PF MHB 33
15-16	1W4 Fallen: Vergifteter Wurfpeil	3	PF GRW 420
17-20	2W6 menschliche Skelette	3	PF MHB 239
21-24	1 Moskitoschwarm	3	PF MHB II
25-27	1 Mörderranke	3	PF MHB 189
28-30	1W4 Riesenspinnen	3	PF MHB 244
31	1 Steingötze	3	Web-Erweiterung*
32-35	1W6 Giftschlangen	4	PF MHB 229
36-38	1 Hydra	4	PF MHB 155
39-40	1W4 Fallen: Fallgrube mit Speerspitzen	4	PF GRW 420
41-45	1W6 Ghule	4	PF MHB 125
46-47	1 Mimik	4	PF MHB 185
48	1 Jadegötze	4	Web-Erweiterung*
49-50	1W4 Riesenfäulnislarven	5	Web-Erweiterung*
51-52	1 Basilisk	5	PF MHB 27
53-54	1 Falle: Fallender Steinblock	5	PF GRW 420
55-58	1W6 Skelettstreiter	5	PF MHB 241
59	1 Mumie	5	PF MHB 191
60	1 Säbelspinne	6	Web-Erweiterung*
61	1 Mafdet	6	Web-Erweiterung*
62-63	1W4 Grünschleimpfüten	6	PF GRW 416
64-65	1W6 Schatten	6	PF MHB 228
66-67	1 Lamia	6	PF MHB 166
68	1 Holzgolem	6	PF MHB 134
69-70	1W4 Schlangenvolk	6	PF MHB II
71-72	1W4 Minotauren	6	PF MHB 186
73-74	1W6 Harpyien	7	PF MHB 147
75-76	1 Medusa	7	PF MHB 180
77-78	1 Fäulnislarvenschwarm	7	Web-Erweiterung*
79-80	1 Düsternaga	8	PF MHB 194
81-82	1W8 Gargylen	8	PF MHB 120
83-84	1 Sphinx	8	PF MHB 243
85-86	1 Höhleneinsturz	8	PF GRW 415
87-88	1 Angazhani	9	Seite 58
89-90	1 Geisternaga	9	PF MHB 195
91-92	1W4 Schreckgespenster	9	PF MHB 232
93	1W8 Zyklopen	9	PF MHB 289
94	1 Schreckenskrokodil	9	PF MHB 164
95	1 Tyrannosaurus	9	PF MHB 58
96	1 Couatl	10	PF MHB 37
97	1 Wächternaga	10	PF MHB 196
98	1 Steingolem	11	PF MHB 136
99	Falle: Zermalmende Steinfall	15	PF GRW 422
100	1 Shoggothe	19	PF MHB 238

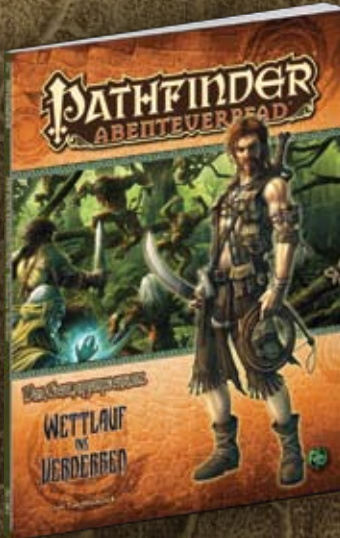
*) Die Web-Erweiterung *Monster des Mwangibeckens* wird die Spielwerte und einige Zusatzinformationen enthalten.

PATHFINDER[®] ABENTEUERPFAD[™]

DER SCHLANGENSCHÄDEL



Teil 1: Seelen für die Schmugglerininsel
Art.-Nr. US53016
ISBN 978-3-86889-112-6



Teil 2: Wettlauf ins Verderben
Art.-Nr. US53017
ISBN 978-3-86889-113-3



Teil 3: Die Stadt der Sieben Speere
Art.-Nr. US53018
ISBN 978-3-86889-114-0

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"; All Rights Reserved).

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress, artifacts, creatures, characters, stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product Identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must include the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content You Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The Use of any Product Identity used in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE
Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document. Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc; Authors: Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Pathfinder Chronicles: Heart of the Jungle. Copyright 2010, Paizo Publishing, LLC; Authors: Tim Hitchcock, Jason Nelson, Amber Scott, Chris Self, and Todd Stewart. Deutsche Ausgabe Almanach zum Muangibacken © 2011 Ulisses Spiele GmbH, Waldems, unter Lizenz von Paizo Publishing, LLC

Dracolick from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Frogmouth from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Rot Grub from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Authors: Scott Greene and Clark Peterson, based on original material by Gary Gygax.

Russet Mold from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Spriggan from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Authors: Scott Greene and Erica Baisley, based on original material by Roger Moore and Gary Gygax.

Vegepygmy from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Gary Gygax.

Wood Golem from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Authors: Scott Greene and Patrick Lawinger.

Yellow Musk Creeper from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.

Yellow Musk Zombie from the Tome of Horrors Revised. © 2002, Necromancer Games, Inc; Author: Scott Greene, based on original material by Albie Fiore.



DER DSCHUNDEL ERWARTET DICH

Das Mwangibecken ist eine Region unendlicher Möglichkeiten. Gierige Kolonialmächte plündern das Land an den tropischen Küsten, während Mystiker und Löwenreiter die abgelegenen Dschungel und Savannen bewohnen.

Unter den Wipfeln des dampfenden Dschungels beschützen die Ruinen antiker Riesenvölker einsame Stämme, blutrünstige Räuber und kreischende Horden dämonenverehrender Affen. Orte uralter Magie sind von der Außenwelt beinahe vergessen, und ein steter Strom mutiger Abenteurer reist in die unerforschte Wildnis, um die legendären Quellen ewiger Jugend und Städte aus Gold zu finden. Viele davon kehren nie zurück. Denn der Dschungel lebt, er atmet, und er ist unersättlich ...

Der *Almanach zum Mwangibecken* ist der perfekte Quellenband für jede Dschungelkampagne. Unter anderem enthält er:

- ▶ Neue Regeln für Dschungelabenteurer, um Gefahren wie Krankheiten, Pilze, giftige Pflanzen, Insektenschwärme, Treibsand und anderes zu behandeln.
- ▶ Neun neue Dschungelstädte, wie die Handelskolonie Blutbucht oder die Zyklopenfestung der Astrologen von Jaha - inklusive Karten und Spielwerten.
- ▶ Informationen über die vielen Kulturen des Mwangibeckens: die wichtigen Menschenstämme, aber auch die fremdartigeren, monströseren Dschungelbewohner.
- ▶ Details über einige der legendärsten Abenteuerschauplätze im Becken wie die abgestürzte fliegende Stadt von Kho oder die Stadt der Hungrigen Türme.
- ▶ Mehr als ein Dutzend neuer Stadt- und Dschungelkarten, teils mit vielen Einzelheiten zur Benutzung durch den SL, teils als kunstvolle Spielerunterlage geeignet.
- ▶ Fünf neue Monster, darunter die fleischfressende Bremse, der uralte Dschungelbaumhirte und der Angazhani, ein schrecklicher Affenmensch.
- ▶ Umfangreiche Tabellen für Zufallsbegegnungen in den verschiedenen Geländearten im Dschungel.

Dieses Buch benutzt die Regeln des *Pathfinder Rollenspiels* und beschreibt einen Teil der *Pathfinder Kampagnenwelt*. Der Inhalt kann aber auch in jeder anderen Kampagnenwelt eingesetzt werden.



www.ulisses-spiele.de



www.pathfinder-rpg.de



ISBN 978-3-86889-528-5

Artikelnummer: US51010PDF