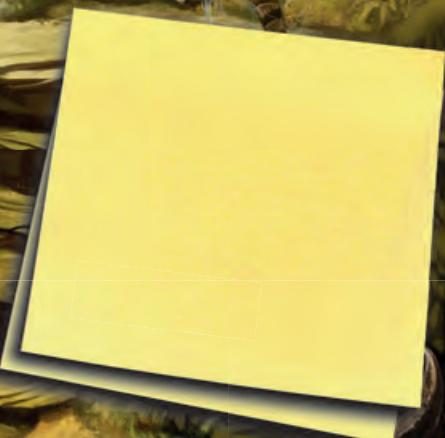


Das Schwarze Auge

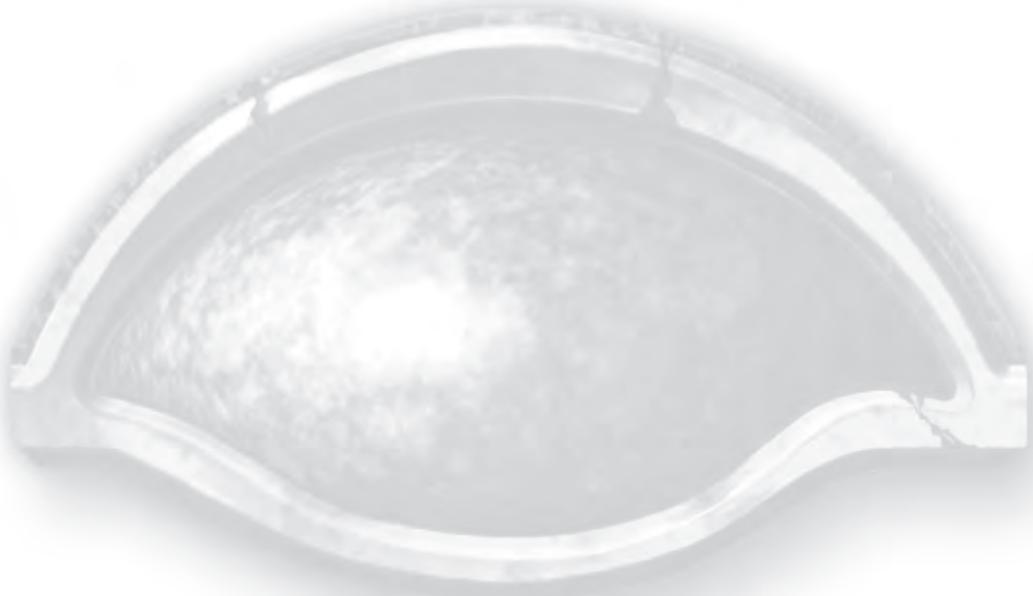


DAS TAL DES TODES

13126



TAL DES TODES



EINE EXPEDITION DURCH DIE DSCHUNGEL DES
ÖSTLICHEN REGENGEBIRGES, STROTZEND VOR
WALDMENSCHEN, GIFTIGEN TIEREN,
MÖRDERISCHEN PFLANZEN, TÜCKISCHEN KRANK-
HEITEN UND NATÜRLICH JEDER MENGE ABENTEUER.

Von DANIEL HEßLER



AVENTURIEN®



REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

SARAH MAIER, KRISTINA PFLUGMACHER

UMSCHLAGGESTALTUNG

CHRISTIAN LÖNSING

LAYOUT

RALF BERSZUCK

TITELBILD

JULIA METZGER

INNENILLUSTRATIONEN & PLÄNE

STEFFEN BRAND, TRISTAN DEPECKE,
JULIA METZGER, LUISA PREIBLER,
NADINE SCHÄKEL, VERENA SCHNEIDER,
MAURICE WREDE, MALTE ZIRBEL

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA sind
eingetragene Marken der Significant GbR.

Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

INHALT

INHALT	3
VORWORT	4
ÜBERSICHT	5
WAS BISHER GESCHAH	5
WEGE IHS ABENTEUER	7
DIE CHIRAKAH	10
IHS GRÜNE	13
ALLGEMEINES	13
ZUFALLSBEGEGNUNGEN	17
SZEPEN MIT MAREK	20
WEITERE EREIGNISSE	22
SZEPEN MIT DEM CHIRAKAH	24
KLEINE SCHILDKRÖTE	27
DAS DORF	27
GRÜNE ZUM BLEIBEN	30
TÍKI-TÁ VUND MAREK	32
DER ABSCHIED	33
DIE SCHLUCHT	34
MAREKS TOD	34
DAS ERWACHEN	35
DER TEMPEL	38
FALLEN	41
BESONDERE ORTE	43
AUSKLÄNG	51
DRAMATIS PERSONAE	52
HANDBOUTS	54



JULIA 2014
NETZGER

VORWORT

Liebe Spielleiterin, lieber Spielleiter,

vor dir liegt ein Testabenteuer für die fünfte Edition von **Das Schwarze Auge**. Auf dem Weg durch die dampfenden Wälder und schroffen Gebirge des aventurischen Südens führt es deine Spieler in eine Reihe von Regelmechanismen ein, deren harmonisches Zusammenspiel es zu überprüfen gilt.

Es geht ums nackte Überleben: einerseits auf Dschungelpfaden, durch die, gesäumt von giftigen Pflanzen, die ewige Fäulnis kriecht, wo wilde Tiere nach Beute gieren, und wo jeder Lufthauch die Erreger des Brabaker Schweißes mit sich trägt; andererseits in der Finsternis fallengespickter Tempelgänge, worin eine Kerze der wertvollste aller Schätze sein kann, und wo Untote ein Jahrhunderte altes Schamanengeheimnis hüten, das die Helden ihre Seelen kosten kann.

Das Tal des Todes legt großen Wert auf das Talentsystem und die Ausrüstung der Helden. Beides wird ihnen helfen, den derischen wie auch den mystischen Gefahren zu begegnen – und zwar in größerem Maße, als dies beim Schwarzen Auge bisher der Fall war. So lotet das Abenteuer an vielen Stellen

die Mechanik der offenen Talentproben aus, deren Ergebnisse direkte Auswirkungen auf den Verlauf der Kämpfe, wie auch des gesamten Abenteuers haben. Für andere Ereignisse werden ebenfalls Regelmechanismen angeboten, die die Spannung für deine Spieler erhöhen und ihren Helden weitere Handlungsmöglichkeiten eröffnen sollen. Es ist die Stunde der Waldläufer, der Gelehrten und insbesondere der Handwerker deiner Runde.

Unter www.feedback.dsa5.de könnt ihr eure Erfahrungen, eure Vorschläge und eure Kritik an die Redaktion schicken. Ich selbst bin am meisten auf eure Erfahrungen mit dem Balancing gespannt: Wie habt ihr den Schwierigkeitsgrad, die Ausrüstungsregeln, die Bemessung von Zeiteinheiten und Belohnungen erfahren? Wie gut hat euch das Abenteuer beim Verwalten von Astral-, Karma- und Lebensenergie geholfen? Was sollte schneller gehen, was kann länger dauern? Ich wünsche euch viel Spaß beim Testen und drücke die Dauermen für Ingerimms und Phexens Gunst.

*Daniel Heßler,
Berlin, April 2014*

„Jedem tut irgendetwas leid!“

—Schankwirtin Marianna Rabenholz zu Meridiana Josch vor ihrer brennenden Kaschemme

Stichworte zum Abenteuer: Eine Expedition durch den Dschungel, deren Erfolgschancen gnadenlos sinken; Aufenthalt in einem Dorf der Anoias; eine böse Überraschung und ein noch böserer Wudu-Tempel.

Ort: Nordöstliches Regengebirge

Zeit: beliebig, in neuerer Zeit

Komplexität Meister / Spieler: mittel / niedrig

ÜBERSICHT

Das vorliegende Abenteuer zitiert Personal und Situationen aus Hollywood-Filmen, die wesentlich zum Universum von **Das Schwarze Auge** beigetragen haben. Sollten dir, lieber Meister, diese Zitate nicht zusagen, dürften kleine Anpassungen (wie Namensänderungen oder das Ersetzen eines bestimmten Sandsäckchens) dem puristischen Gewissen Genüge tun.

VERLAUF DES ABENTEUERS

In Port Corrad werden die Helden von *Professor Marek Brodinger* angeworben, ihn zu einer archäologischen Expedition in den Dschungel zu begleiten. Dort soll ein geheimnisvoller Tempel genauer erforscht werden, den Marek vor knapp anderthalb Jahrzehnten entdeckte.

Die Kreaturen und Krankheiten des Dschungels setzen sowohl den Helden, als auch den eskortierenden *Chirakah* heftig zu, sodass es bald notwendig wird, Hilfe zu suchen. Brodinger kennt das Dorf der *Wapa-Tonsha* aus dem Stamm der Anoihas, das auf dem Weg liegt. Doch es erfordert große Hartnäckigkeit, dem sturen Professor den genauen Standort zu entlocken und ihn zu einem Besuch zu bewegen.

Zu ihrer Überraschung werden die Helden von der Anoiha-Schamanin *Tiki-Ta* und ihrer Sippe außerordentlich freundlich aufgenommen. Schon bald vereinnahmt sie die Dorfgemeinschaft und findet immer neue Gründe, die Weiterreise zu verzögern.

Die Helden haben die Chance, Mareks Vergangenheit auf die Spur zu kommen und ihn von einem schrecklichen Zwang zu befreien. Andernfalls zeigt dieser seine Wirkung: Marek setzt die Reise zum Tempel fort und gelangt an den Rand einer tiefen, mit Treibsand gefüllten Schlucht – die Tabuzone, von der die Wapa-Tonsha alle Eindringlinge fernhalten wollen.

Marek stürzt sich in die Schlucht und hinterlässt den Helden das *Idol des Kaujok-Limi* (überwirklicher-Stein-herabstürzen-zermahlen), zusammen mit der Bitte, die Aufgabe zu vollenden, an der er gescheitert ist: Das Idol zurück in den Tempel zu bringen, aus dem er es einst stahl und durch Instandsetzung aller dortigen Fallen einen neuen Diebstahl zu verhindern. Die Helden erfahren schnell, warum sie der Bitte nachkommen sollten, denn nach Mareks Tod erheben sich zahllose Tschumbies (*moh.* Untote) und Skelette, die das Dorf zu überrennen drohen und danach sicher nicht Halt machen werden. Im Tempel gefährdet neben zahlreichen Fallen und weiteren Untoten auch ein echter Yaq-Hai das Leben der Helden, der von Mareks totem Körper Besitz ergriffen hat. Das Idol verschließt das magische Gefäß, in das der mächtige Dämon vor Jahrhunderten gebannt wurde, und das Marek bei seinem Diebstahl vor dreizehn Jahren versehentlich geöffnet hatte.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer ist als Beta-Abenteuer für die 5. Regeledition von **Das Schwarze Auge** konzipiert. Der Schwerpunkt liegt auf den Themenkomplexen Wildnis (Pflanzen, Tiere, Orientierung), Gifte / Krankheiten sowie Götterwirken (Liturgie, Bekehren & Überzeugen, dämonische Macht und Untote). Dementsprechend richtet es sich an wildniskundige und kampfstarke Helden. Heiler sind von besonderem Nutzen, ebenso Mechaniker, und zwar besonders solche, die sich auf Fallen verstehen. Für Geweihte bieten sich viele Situationen zur Auseinandersetzung mit dem animistischen Weltbild der Waldmenschen, doch auch sie sollten sich gegen Würgeschlangen und Tschumbies behaupten können. Verhandlungen, Trickserien und magische Analysen sind zwar möglich, bilden aber keinen Schwerpunkt.

WAS BISHER GESCHAH

Als Verbindung von verfluchtem Ort und magischem Gefäß in einem bildet der Tempel das Zentrum des Abenteuers. Er und die angebundene Schlucht sahen schon zahlreiche Kulturschaffende kommen und gehen.

Die Echsen und die Wudu

Vor vielen Jahrhunderten entdeckten die Achaz im Regengebirge eine Schlucht, die von der Zauberkraft des Erzdämonen Agrimoth (den sie Ch'Agarozz nannten) durchdrungen war. An der Stelle, wo der Treibsand am Boden der Schlucht aus unterirdischen Kavernen hervorquoll, weihten sie ihm einen Tempel. Bis heute hält der Mörtel, den die Echsen aus dem Schluchtsand mischten, und im Allerheiligsten des Tempels befindet sich noch immer ein Loch, das gähnend in ihren Abgrund weist.



Bis heute wirkt diese Macht, und wer am Rand der Schlucht einen Wunsch ausspricht, wird ihn durch dämonisches Wirken erfüllt bekommen. Dreizehn Jahre lang kann er die Geschenke Agrimoths genießen, doch dann muss er zurückkehren und sein Leben wie seine Seele opfern, indem er sich in die Schlucht wirft.

Während der Dunklen Zeiten bemächtigten sich die Waldmenschenstämme der Wudu des Tempels und machten ihn zur Nekropole. Sie führten finstere nekromantische Rituale durch, die bis heute in dem Gemäuer nachhallen. So bestückten sie den Tempel mit vielerlei Gräbern und banden ein Yaq-Hai in den Tempel, der jeden unbefugten Eindringling zu Tode hetzen sollte.

Die Wudu verschwanden und mit ihnen ging das Wissen um den Tempel verloren. Magische Sicherungen wurden nicht erneuert und bald prallten hier die Machtbereiche zweier finsterer Entitäten aufeinander, was bis heute chaotische Effekte erzeugt.

JUTU-JINDI UND DIE WAPA-TONSHA

Einige Jahrhunderte später betraten unbedarfte Waldmenschen vom Stamm der Anoiba den Tempel. Besonders weit kamen sie nicht, denn der Yaq-Hai stürzte sich sofort auf sie. Mehrere Generationen des Stammes bekämpften ihn unermüdlich, bis vor etwa zweihundert Jahren der weitgereiste Schamane *Jutu-Jindi* (Frei-in-der-Höhe-und-mit-dem-Fremden-bekannt) den Dämon in ein goldenes Idol bannen konnte. Wie genau er dazu die magischen Wechselwirkungen des Tempels nutzte, lässt sich heute nicht mehr nachvollziehen. Sicher ist nur, dass dieses Ritual den Schamanen magisch ausbrannte, aber mit der Bannung des Yaq-Hai wurde dem Auftreten von Untoten in dieser Gegend ein Ende gemacht.

Den *tayas* (moh. mündliche Überlieferungen) zufolge soll Jutu-Jindi die Schlucht selbst zum Wächter des Tempels gemacht haben, indem er „den Geisterkerker in die Stirn des Bergmauls klebte“. Mit Sicherheit lässt sich sagen, dass das Idol des Kaujok-Limi seitdem der Verschluss eines deutlich größeren und mächtigeren magischen Gefäßes war.

Den Rest seines Lebens verbrachte Jutu-Jindi mit der Sicherung des Tempels. Mit Hilfe seines zwergischen Freundes *Brago Sohn des Brigosch*, konstruierte er Fallen und Rätsel. Er erwirkte, dass sich einige Anoibas genau am Zugang zu Schlucht und Tempel niederließen. Behutsam änderte er die Sitten ihres

Dorfes und schuf das, was sich ein weißer Eindringling unter einem exotischen Paradies vorstellen möchte – einem Paradies, das ihn alle Abenteuerlust und insbesondere alle Pläne zum Tempelraub vergessen machen sollte, und dessen Bewohner Jutu-Jindi *Wapa-Tonsha* nannte: Wächter in einem Land des Rausches.

MAREKS DIEBSTAHL

Dreizehn Jahre ist es nun her, dass Marek Brodinger auf einer seiner Expeditionen zufällig das Dorf der Anoibas fand, wo sich die junge Schamanin Tiki-Ta seiner annahm. Während einer heftigen Affäre gelang es Marek durch einen Trick, den Standort des größten und wichtigsten Tabus des Stammes herauszufinden. Der Eifer des Forschers und die Aussicht auf unendlichen Reichtum waren stärker als die junge Liebe. So ließ er Tiki-Ta zurück, um den geheimnisvollen Tempel zu erforschen und seine Schätze zu bergen.

Marek war nicht der Erste, der sich der Vereinnahmung durch die Waldmenschen entzog, doch nach Jutu-Jindi war er der Einzige, der lebend das Allerheiligste des Tempels erreichte. Er ersetzte das Idol durch ein Säckchen Sand und öffnete dadurch das Gefäß, das den Yaq-Hai und räue Mengen thargunitischer Macht unter Verschluss hielt.

Wahrscheinlich ist es auch allein dem Zutun Agrimoths zu verdanken, dass Marek aus dem Tempel fliehen konnte, obwohl sich darin die Untoten dutzendweise erhoben. Sie jagten ihn bis zum Rand der Schlucht, wo er seine verzweifelte Lage erkannte. Mareks Wunsch machte seinen sterblichen Körper ohne sein Wissen zum neuen Verschluss des magischen Gefäßes. Thargunitoths Macht war an dieser Stelle des Dschungels erneut gebannt, und das Dorf der Anoibas war für weitere dreizehn Jahre vor den Untoten geschützt.

Die letzten dreizehn Jahre

Marek konnte das Idol heil nach Methumis bringen, wo es im Museum der Universität untersucht und ausgestellt wurde. Die Untersuchungen ergaben, dass es einst einen Schutzzuber barg, der nun verletzt sein musste. Noch immer wohnte astrale Kraft in dem Idol, doch die magischen Strukturen zu seiner Einbettung in ein größeres Muster waren durchtrennt. Eine von der Universität gesandte Expedition in das nun mutmaßlich von einer Untotenplage betroffene Gebiet berichtete jedoch, dass sie keinerlei Wiedergänger angetroffen hätte. Die „Wilden“ seien wohl selbst mit ihnen fertig geworden, sodass man die Anoibas unbehelligt ließ und auch den Tempel nicht betrat.

Marek, der sich vor der Teilnahme an dieser Expedition gedrückt hatte, war erleichtert. Er glaubte, mit dem Schrecken davongetragen zu sein. Doch mit den Jahren spürte er immer deutlicher, wie ihn etwas in seinem Inneren zu der Schlucht zurückzog. Er ließ sich insgeheim magisch untersuchen, und begriff, dass er seinen Handel mit der Schlucht ungeschickt formuliert hatte und dass sein Leben verwirkt war. Sein Körper war zum neuen Schutzsiegel für die Ruhe der Tschumbies geworden. Bei seinem Tod würden sie sich erneut erheben.

Der dämonische Zwang ließ sich jedoch nicht ohne Kenntnis des *Wahren Namens* der Schlucht brechen, und der Drang sich hinabzustürzen wurde jährlich stärker. Marek fürchtete eine Entdeckung durch die Inquisition und wagte es nicht, eine der Kirchen um Hilfe zu bitten. Zudem nagte das schlechte Gewissen gegenüber den Anoihas an ihm, die er mit sich in den Abgrund reißen würde – ganz zu schweigen von den unzähligen anderen Menschen, die die Untoten bedrohen würden.

Zwölf Jahre lang unternahm er weitere Abenteuerreisen und sammelte Geld. Im dreizehnten regelte er seinen Nachlass. Er ließ eine Fälschung des Idols anfertigen, stahl das Original und beschloss, das Siegel selbst zurück zu bringen – mit ein paar fähigen Abenteuerern als Rückversicherung. Und genau hier kommen die Helden ins Spiel.

WEGE INS ABENTEUER

Marek (siehe Seite 52) engagiert die Helden für eine Expedition ins Dschungelgebirge, vorgeblich um archäologische Untersuchungen an einem verlassenen Tempel vorzunehmen. Je nachdem, auf welchen Ansatz die Helden anspringen, wird er die Beschreibung seines Vorhabens anpassen. Bei goldgierigen Helden deutet er an, dass wertvolle Schätze zu heben seien, begeisterten Forschern winkt ein magisches Geheimnis, und eifige Geweihte erhalten die Möglichkeit, eine ketzerische Kultstätte unschädlich zu machen.

Die Helden sollen bekommen was sie wollen, und auch die Verhandlungen über ihre Entlohnung sollte Marek nicht sonderlich rigide führen: Er bietet drei Silbertaler pro Tag, lässt sich aber auch auf fünf hochhandeln (siehe **Regelwerk 156**). Sollten die Helden getrennt angeworben werden, kann Marek ihnen durchaus unterschiedliche Behauptungen auftischen, die dann im Verlauf der Expedition zu weiteren Komplikationen führen.

Mit Port Corrad ist der Ausgangspunkt der Reise recht zufällig gewählt, und kann beliebig angepasst werden – ebenso wie die genaue Lage des Anoiha-Dorfes und des Tempels, sodass sich Reisezeiten gegebenenfalls nicht ändern müssen.

Folgende Informationen erhalten die Helden in jedem Fall:

Die Expedition führt ins Gebiet der Anoiha, genauer: zu einem alten Tempel. Sie wird voraussichtlich zwischen vier und sechs Wochen dauern.

Der Tempel liegt in einer Tabuzone der Anoiha. Sie werden versuchen, die Expedition aufzuhalten.



Die Marek war vor etwa zwölf Jahren schon einmal in diesem Tempel und barg das Idol des Kaujok-Limi. Es steht im Museum der Universität von Methumis. Gelehrte haben es erforscht und auch darüber veröffentlicht (was Helden durch *Magiekunde* 4 bestätigen können).

Die Expedition ist hervorragend ausgerüstet. Marek konnte auf seiner Reise bereits in Mengbilla drei Eingeborene zur Unterstützung der Expedition gewinnen. Sie haben einen zahmen Waldelefanten, der das Gepäck tragen kann.

Die Zeit drängt. Marek will so schnell wie möglich aufbrechen (Gründe hierfür siehe unten).

Marek wird sich in jedem Fall über die Schlucht und seine Erlebnisse mit Tiki-Tas Stamm ausschweigen. Er will beidem möglichst lange ausweichen, obwohl er weiß, wie schwer das werden dürfte (siehe Kasten **Mareks Plan** auf Seite 8). Hier eine Liste von Behauptungen, mit denen Marek die Helden stattdessen ködern könnte:



Bei seiner letzten Reise musste Marek wertvolle Goldmas-
ken mit Edelsteinbesatz zurücklassen, die es jetzt zu holen
gilt. Über die genaue Aufteilung des Gewinns lässt sich reden.
Hauptsache ist, er kann ein ganz besonderes Stück ins Muse-
um heimholen.

Der berüchtigte Grabräuber Meridiana Josch (bürgerlich Prajost Marschenpadder aus Ingfallspeugen) ist auf dem Weg in den Tempel. Was genau er dort sucht, ist unklar. Doch diesem nostrischen Stümper fehlt es an jeglicher wissenschaftlicher Reputation, also wird er seine Funde wahrscheinlich meistbietend verschachern. Man muss ihn aufhalten.

Auf dem Rückweg vom Tempel liegt ein Dorf der Anoia. Sobald die eigentliche Expedition erledigt ist, kann in diesem Dorf Rast gemacht werden, um im Sinne der Zwölfsgötter zu missionieren. Im Zweifel kann dann auch der Tempel selbst für ein (gegebenenfalls inszeniertes) Götterurteil herangezogen werden.

Zur Missionierung der Anoihas war vor etwa 30 Jahren eine Expedition losgezogen. Sie hatte ein zwölfsgöttliches Artefakt dabei. Das half jedoch nicht viel, denn die Männer und Frauen kehrten nie zurück. Vor Kurzem hat Marek nun aber eine Zeichnung des Artefakts gesehen und ist sicher, es in dem Tempel gesehen zu haben.

Der Tempel dient einer Gruppe von Sklavenjägern (eventuell unter dem Befehl eines bereits etablierten Schurken) als Operationsbasis. Ihre Zerschlagung wäre ein kräftiger Schlag gegen die Al'Anfaner / einen bestimmten Sklavenhändler / den al'anfanischen Boron-Kult / einen anderen Feind der Helden.

Ein finsterer Magier aus Brabak / Selem / den Schatten-
landen will den Tempel für ein umfangreiches Ritual nutzen,
aus dem nur Schlechtes erwachsen kann. Er muss aufgehalten
werden. Als Beweis kann Marek einen (gefälschten) Brief vor-
weisen, der ihm von einem Bekannten zugespielt wurde.

Ist sich Marek mit den Helden einig (gegebenenfalls setzt er auch schriftliche Verträge auf), will er recht schnell aufbrechen.
Für Ausrüstung ist bereits gesorgt (Seite 10) und den Chirakah kann man sich auf dem Weg vorstellen.

Zu leicht?

Mareks Behauptungen sind zwar allesamt unwahr, doch du kannst auch eine (oder zwei) davon für wahr erklären, um das Abenteuer anzureichern und die Reise unter größere Spannung zu setzen. In diesem Fall sollte es aber pro Punkt zwei bis drei Sonderszenen geben, die das Vorgehen der Helden durch weitere Hinweise bestätigen. Hierdurch kann auch Mareks Tod in der Schlucht abgemildert werden. Allerdings bergen diese Nebenmotivationen auch die Gefahr, in Konkurrenz zur Haupthandlung zu treten, sie unglaublich oder gar überflüssig zu machen.

Zu schwer?

Marek kann die Helden darin einweihen, dass er vor über zehn Jahren etwas aus dem Tempel mitgenommen hat, das unbedingt zurückgebracht werden muss. Wenn die Helden ihm vertrauen, kann er sogar über die Fälschung des Idols und die Gefahr sprechen, dass sich die Untoten erheben. Seinen Handel mit der Schlucht sollte er aber auch hier verschweigen und schlicht behaupten, er habe ein „anderes Gefäß“ gefunden, das die Untoten derzeit aufhält, aber sehr bald seinen Dienst versagen wird. In diesem Fall solltest du den Abschnitt **Eine andere Route** (Seite 21) entsprechend anpassen.

MAREKS PLAN

Tatsächlich ist Marek unsicher, wann genau die dreizehn Jahre enden, die er mit der Schlucht aushandelte. Er weiß, dass er ohnehin in ihrem Treibsand sterben wird, doch will er sich seiner Verantwortung nicht entziehen. Darum muss das Idol auf jeden Fall in den Tempel zurück, auch wenn auf dem Weg dorthin zwei bedeutende Hindernisse liegen:

Erstens erinnert Marek sich noch gut an die verführerische Gastfreundschaft der Anoihas, durch die man viele Tage verlieren könnte. Darum behält er die tatsächliche Position des Tempels für sich, solange er kann. Notfalls führt er sogar die Expedition in die Irre, um eine Begegnung mit Tiki-Ta zu vermeiden.

Zweitens führt der Weg zum Tempel direkt über die dämonische Schlucht. Schon jetzt kann sich Marek kaum der Bilder in seinem Kopf erwehren, die ihn zum Sprung in den Treibsand ermutigen. Er befürchtet, diesem Drang nicht mehr widerstehen zu können, sobald er sich der Schlucht nähert. Darum hat er einen Abschiedsbrief formuliert und eine Karte gezeichnet: Sollte er den Tempel nicht erreichen, liegt seine letzte Hoffnung auf den Helden, die im Notfall seinen Fehler wieder gutmachen sollen.

KONTAKT ZU MAREK

Wenn möglich, sollte Marek den Helden von einem Mentor oder einem Freund empfohlen werden, um dem For- scher einen Vertrauensvorschuss zu geben. Es ist wichtig, dass sich die Helden mit seinem Vorhaben identifizieren und sich ihm bestenfalls persönlich verpflichtet fühlen. Wenn die Helden sich für das Idol interessieren, wird Marek um so größeres Interesse haben, sie für die Expedi- on zu gewinnen – schon allein, damit sie seine Fälschung nicht entdecken.

Hier einige Beispiele, auf welche Weisen die Helden an- sonsten Mareks Bekanntschaft machen könnten. Wenn sie Nachforschungen über den Professor anstellen, kannst du ihnen auch einige dieser Informationen im Austausch ge- gen FP in *Gassenwissen*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde* oder andere passende Talente geben. Jede wichtige Information sollte zumindest 10 FP wert sein, wobei am Tag maximal 3 Proben abgelegt werden sollten.

⦿ Brago Sohn des Brigosch ist der verschollene Ahne ei- nes zwergischen Helden. Sein Buch *Schweiß und Regen – von Konstruktion und Wartung komplexer Mechanismen bei hoher Luftfeuchte. Ein Erfahrungsbericht* wird dem Helden von einem Verwandten zugespielt. In diesem Buch wird das Idol des Kaujok-Limi erwähnt, das einst von Marek Brodinger aus dem Dschungel nach Methumis gebracht wurde. Vielleicht bringt Mareks aktuelle Expedition weitere Erkenntnisse über den Ahnen, um so die Familienehre zu mehren.

⦿ Ein magischer Lehrmeister ist auf ein Artefakt gesto- ßen, das die gleiche Handschrift trägt, wie das Idol des Kaujok-Limi. Er hat das Idol vor etwa zwölf Jahren un- tersucht, entweder in Mareks Auftrag als grobe Erstanalyse irgendwo in Aventurien, oder heimlich, als sie gemeinsam reisten, oder später im Auftrag der Universität. Er bittet den Helden, mehr über den Erschaffer dieser Artefakte herauszufinden, und der erste Hinweis führt zu Marek.

⦿ Ein Adliger hat einen gewissen Jutu-Jindi in seiner Ahnenreihe entdeckt. Das ist insofern erstaunlich, als aus- gerechnet dieser Waldmensch der Familie überhaupt erst den Adelstitel einbrachte – wahrscheinlich durch große Verdienste, die sich heute aber nicht mehr nachweisen las- sen. Nun ist das Familienoberhaupt erkrankt und es gibt Uneinigkeit über die Erbfolge. Der Adlige benötigt einen

Helden mit gutem Leumund, der die außergewöhnlichen Fähigkeiten Jutu-Jindis bezeugen kann. Die einzige Spur führt zum Idol des Kaujok-Limi und Marek, seinem Ent- decker.

⦿ Ein phexisch gesinnter Kontakt des Helden hat von einer Expedition erfahren, für die sehr viel Geld ausgege- ben wurde. Wer so entschlossen investiert (und investieren kann), rechnet mit einem viel größeren Gewinn. Es dürfte sich lohnen, an dieser Unternehmung teilzunehmen.

⦿ Einem besorgten Freund Mareks ist aufgefallen, dass dieser sich sentimental als sonst von ihm verabschiedet hat. Nachforschungen ergaben, dass er mehrere Notare aufgesucht und große Spenden an Tempel gemacht hat. Er bittet den Helden, Mareks Sicherheit während der Expedi- on zu gewährleisten und seinen Namen dabei möglichst nicht zu erwähnen.

⦿ Ein Geweihter aus Methumis, der das Museum öfter besucht, fühlte sich in der Nähe des Idols immer etwas un- wohl. Das hat sich plötzlich geändert. Noch rätselhafter waren die Omen und Träume, die er hatte: Das Idol um- geben von nackten Waldmenschen, Skeletten, Schluchten, und immer wieder dem Dschungel. Er vermutet einen Fin- gerzeig seines Gottes, darum bittet er einen götterfürchti- gen Helden, Marek auf seiner Expedition zu begleiten.

⦿ Ein abergläubischer Goldschmied hat die Fälschung des Idols angefertigt und nun plagt ihn sein Gewissen. Das Original war ihm unheimlich und er fürchtet, einen gro- ßen Fehler gemacht zu haben. Das Museum und Marek sind ihm egal, aber er will nicht die Schuld dafür tragen, dass Unschuldige verletzt oder gar verflucht werden. Um seinen Ruf nicht zu gefährden, bittet er den Helden, bei ei- ner Teilnahme an der Expedition diskret herauszufinden, was genau mit dem Original geschieht.

⦿ Statt des Goldschmieds kommt auch der Einbrecher in Frage, der das Original gegen die Fälschung austauschte.

⦿ Ein Waldmensch oder anderer Angehöriger einer Stammeskultur folgt Mareks Expedition von Mengbilla nach Port Corrad und erkennt, dass sie dringend Hilfe braucht. In einer Verhandlung ist er sich schnell mit dem Forscher einig.

⦿ Solltest du einen passenden Mentor aus der Hinter- grundgeschichte eines Helden entbehren können, gib ihm Mareks Rolle.

DIE CHIRAKAH

Mareks Führer sind Mitglieder eines Stammes, der wegen zahlreicher Einflüsse der sogenannten Zivilisation als gefallen gilt. Die Mitreisenden *Kote-Kutaq*, *Leri-Tamtam-Sun* und *Huudu-Jutatla* gehören zur Familie *Morales*, benannt nach einem mengbillanischen Großgrundbesitzer. Inwieweit es sich hierbei um einen Sklavenhalter handelt, lässt sich nicht mehr ermitteln, und die Familie besteht aus mehreren zusammengewürfelten Chirakah-Sippen. Doch der missionierenden Geweihtenschaft schien ein „anständiger“ Name seinerzeit gerade ebenso recht zu kommen, wie ein überschaubarer Familienverbund. Auf

den Namen folgten bald ebenso angepasste Kleider und Haarschnitte.

Anders als viele andere Chirakah hat die Familie Morales noch einen Kontakt zum Dschungel und lebt größtenteils von der Jagd, sowie vom Verkauf von Leder und Fellen. Offiziell gilt sie als zwölfsgöttergläubig, ihr animistisches Weltbild ist jedoch noch immer dominant. Man betrachtet die Weißen als Fremde, weiß aber gleichzeitig, dass man von ihnen abhängig ist – durch die liebgewonnenen Annehmlichkeiten ihres Lebenswandels und nicht zuletzt durch das Feuerwasser, das viele Krieger süchtig gemacht hat.



LERI-TAMTAM-SUN, HUUDU-JUTATLA UND KOTE-KUTAQ MIT ELEFANTENDAME TRAVIDE

KOTE-KUTAQ

Trinkt-Blut-von-Tiger ist der Waldläufer der Gruppe, ein stolzer Krieger und erfahrener Pegeltrinker. Wenn er nicht dreimal täglich Gebranntes bekommt, wird er aggressiv und macht Fehler. Ansonsten redet er kaum und beobachtet die Umgebung, auch weil er die Sprache der Weißen, die er im Grunde verachtet, am wenigsten beherrscht. Mit 25 Jahren ist er der älteste der drei Chirakah und in seinen langen, schwarzen Schopf mischen sich bereits die ersten grauen Strähnen.

Funktion: Die stille Reserve. Kote-Kutaq's Fähigkeiten sollen Leben retten, aber erst dann, wenn die Helden nicht mehr weiter wissen. Setze seine Alkoholsucht als unberechenbares Element ein und stelle durch abweisendes Verhalten und kleinere Fehler seine Zuverlässigkeit infrage. Im besten Fall misstrauen ihm die Helden so sehr, dass sie relevante Proben für das Vorrucken im Dschungel sicherheitshalber selbst wiederholen. Sollten sie Kote-Kutaq trotzdem trauen, lass die Spieler seine Proben ablegen, um die entsprechenden Regelmechanismen zu testen.

Konfliktverhalten: Abwartend, kontrolliert. In Gruppenkonflikte mischt er sich nur ein, wenn sie seine Verwandten gefährden. Auf Entzug provoziert, spricht er klare Drohungen aus, die er notfalls auch in die Tat umsetzt. In Gefahrensitua-

tionen ist auf ihn jedoch Verlass. Er wird im Zweifel die Entscheidung treffen, die die meisten Leben rettet – bevorzugt die seiner Verwandten.

MU 13	KL 11	IN 14	CH 11
FF 12	GE 14	KO 13	KK 13
LeP 30	INI 14	MR 1	GS 12
WS 7			RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Raffen	15	15	IW6	kurz
Speer	15	13	IW6+5	lang

Vorteile: Unauffällig, Zeitgefühl

Nachteile: Alkoholsucht 8, Jähzorn 6, Niedrige Magieresistenz II

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Finte, Kampfstil Hruruzat, Wuchtschlag

Kampftechniken: Raffen 12, Stangenwaffen 12

Wichtige Talente: Fährtensuchen 12, Klettern 6, Kochen & Backen 3, Orientierung 11, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Zechen 5, Wildnisleben (Dschungel) 11 (13)

Kampfverhalten: Kote-Kutaq greift in erster Linie mit seinem Speer und Finten an. Sollte er in eine Situation geraten, in der er unbewaffnet ist, vertraut er seinen Hruruzat-Fähigkeiten.

LERI-TAMTAM-SUN

Äffchen-laut-wild, Kote-Kutaqs jüngere Cousine, fungiert als Übersetzerin. Die 17-jährige trägt die Haare nachlässig geflochten, redet, scherzt und lacht gern, laut und umso mehr, wenn sie betrunken ist. Auf das *Sun* (wild) am Ende ihres Namens besteht sie nachdrücklich, auch wenn die beiden anderen Chirakah die Silbe oft weglassen. Das Stammesleben (wie sie es kennt) findet Leri-Tamtam-Sun langweilig und sucht nach einem Weg in die Welt der Weißen: Mit einflussreich wirkenden Männern flirtet sie, und mit selbstbewussten Frauen will sie sich anfreunden, indem sie ihr Verhalten, ihre Sprache und ihre Kleidung imitiert.

Funktion: Der sympathische Konfliktherd in Gestalt des lebenshungrigen Mädchens vom Land. Leri-Tamtam-Sun soll die Gruppe anstrengen, sei es durch unbedachtes Krakeelen im Rausch, Eifersuchtsdramen oder neugieriges Geplapper. Führe sie als freundliche, hilfsbereite Vermittlerin zwischen den Helden und ihrem verschlossenen Vetter ein und provoziere später Konflikte, *weil* sie es versteht, sich in der Gruppe beliebt zu machen und Loyalitäten zu verschieben. Die Helden sind für sie welterfahrene, bewundernswerte Vorbilder – der Weg in eine weite Welt voller Abenteuer.

Konfliktverhalten: Zunächst wird Leri-Tamtam-Sun immer versuchen, Recht zu behalten, ungeachtet der tatsächlichen Umstände. Sollte sie sich eindeutig unterlegen fühlen, schweigt sie grimmig und ist etwa einen Tag lang beleidigt. Sie wird sich nie für etwas entschuldigen, sondern stets Ausreden finden. Im Zweifel entscheidet sie für die Taube auf dem Dach, nicht für den Spatz in der Hand.

MU 13	KL 11	IN 12	CH 14
FF 12	GE 14	KO 12	KK 13
LeP 28	INI 12	MR 3	GS 12
WS 6	RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)		

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rauen	15	15	IW6	kurz

Vorteile: keine
Nachteile: Neugier 8
Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Sprachen: Garethi III
Kampftechniken: Rauen 8
Wichtige Talente: Heilkunde Gift 12, Heilkunde Krankheiten 7, Heilkunde Wunden 10, Kochen & Backen 7, Selbstbeherrschung 2, Sinnes schärfe 4, Verbergen 5, Wildnisleben 4, Zechen 7
Kampfverhalten: Leri-Tamtam hält sich aus Kämpfen heraus, versorgt aber Verletzte anschließend mit Heilkräutern.

HUUDU-JUTATLA

Nase-niemals-trocken ist Leri-Tamtam-Suns kleiner Bruder (14 Jahre). Er trägt die Haare kurz, ist etwas kränklich und wird nur mitgenommen, weil er sich am besten mit der Elefantendame Travide versteht (der Name ist ein Zugeständnis an Mutter Gesine, eine Traviageweihte, die bei der Familie Morales missioniert). Insgeheim hofft er, auf dieser Reise endlich eine Heldentat zu vollbringen und seinen unrühmlichen Namen ablegen zu können. Innerlich ist Huudu-Jutatla schon in seinen jungen Jahren voller Zorn, der sich bald ein geeignetes Ventil suchen wird.

Funktion: Der tierliebe jugendliche Amokläufer. Die Helden sollen Huudu-Jutatla als sensiblen, introvertierten Jugendlichen kennen lernen, der eher schutzbedürftig als gefährlich ist. Dieser Darstellung dient auch sein gutes Verhältnis zu Travide. Die Maske fällt, sobald sich eine Gelegenheit zum Heldenmut ergibt – und zwar aus Sicht eines Stammeskriegers, der sich einen Dreck um die Weißen schert.

Konfliktverhalten: Spott ist er von seiner Familie gewohnt und steckt ihn weg, so gut er kann. Vor einem Helden, der sein Ehrgefühl verletzt, wird Huudu-Jutatla zwar kurzfristig kuscheln, ihn jedoch zuvor finster anfunkeln. Beharrliches Schweigen ist auch hier seine beste Verteidigung. Das Wohl der Gruppe interessiert ihn nicht, sondern nur das Bild, das seinen Verwandten zuhause von ihm vermittelt wird. Darum folgt er den Anweisungen Kote-Kutaqs – fast immer.

MU 13	KL 11	IN 12	CH 12
FF 12	GE 12	KO 12	KK 11
LeP 27	INI 12	MR 3	GS 10
WS 6	RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)		

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rauen	8	6	IW6	kurz

Vorteile: Verbundenheit (Tiere)
Nachteile: Jähzorn 8, Krankheitsanfälligkeit
Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig
Kampftechniken: Rauen 4
Wichtige Talente: Fährtensuchen 6, Klettern 8, Kochen & Backen 2, Orientierung 6, Selbstbeherrschung 1, Sinnesschärfe 3, Tierkunde 12, Verbergen 7, Wildnisleben 6, Zechen 1
Kampfverhalten: Huudu greift bei Provokationen und einer gelungenen Jähzorn-Probe mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln an, bis er siegt oder beruhigt wird.

ELEFANTENDAME TRAVIDE

Travide ist ein friedliches Tier, die als Tragtier eingesetzt wird. Sie kann bis zu 500 Stein problemlos transportieren, und hört nur auf die Befehle von Huudu-Jutatla. Möchte ein Held versuchen, ihr einen Befehl zu geben, ist eine *Tierkunde*-Probe –8 notwendig.

MU 14	KL 5	IN 12	CH –
FF –	GE 10	KO 25	KK 25
LeP 130	INI 7+1W6		
RS 3	MR 0	GS 12	
Nahkampf			
AT	PA	TP	RW
Rammen	12	6	2W6
Zertrampeln	16	6	2W20
Aktionen: I			
Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (Rammen, Körperbeherrschungsprobe –8)			

Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 4, Verbergen 1, Einschüchtern 7, Willenskraft 7
Anzahl: 1 oder 2W6 (Herde)
Größenkategorie: riesig
Beute: 1.800 Rationen (Fleisch), Luxusartikel (Haut, 7 Silbertaler), Luxusartikel (Stoßzähne, 300 Silbertaler)
Kampfverhalten: Elefanten greifen mit ihren Stoßzähnen und Rammangriffen an, um einen Gegner Niederzuwerfen. Wenn ein Gegner liegt, dann versuchen sie ihn zu zertrampeln.
Flucht: Verlust von 50% der Lebensenergie
Tierkunde:
• 4 FP: Aus ihren Stoßzähnen lassen sich wertvolle Schnitzereien anfertigen.
• 8 FP: Elefanten sind intelligent und haben ein gutes Erinnerungsvermögen. Sie merken sich Freund wie Feind. Wer einmal einen Elefanten verletzt hat oder ihm geschadet hat, wird auch bei späteren Begegnungen mit diesem Tier bevorzugt angegriffen.
• 12 FP: Junge Bullen und Elefantenkühe mit Kälbern sind besonders aggressiv und greifen sich nähernde Menschen oft an (Bei 1 bis 3 auf W6 greifen sie ab einer Distanz von 10 Schritt an, ansonsten warten sie noch ab).



INS GRÜNE

Dieser Abschnitt beschreibt die Reise durch den Dschungel. Er dient, neben der Erprobung von Regelmechanismen für Reisen im Gelände, dem Kennenlernen der Chirakah und Mareks. Die Reise sollte zunehmend anstrengender werden, Überlebensfähigkeiten wichtiger. Während die Helden durch giftige Pflanzen, hungrige Tiere und die menschlichen Schwächen ihrer Mitreisenden gequält werden, erfahren sie mehr über Mareks Vergangenheit und das Dorf der Anoihas. Als die Lage schließlich vollends verzweifelt ist, bleibt ihnen nichts anderes übrig, als Hilfe bei Tiki-Tas Leuten zu suchen.

SCHLÜSSELINEFORMATIONEN

Diese Informationen sollten die Helden bis zum Ende des Abschnitts auf jeden Fall erhalten:

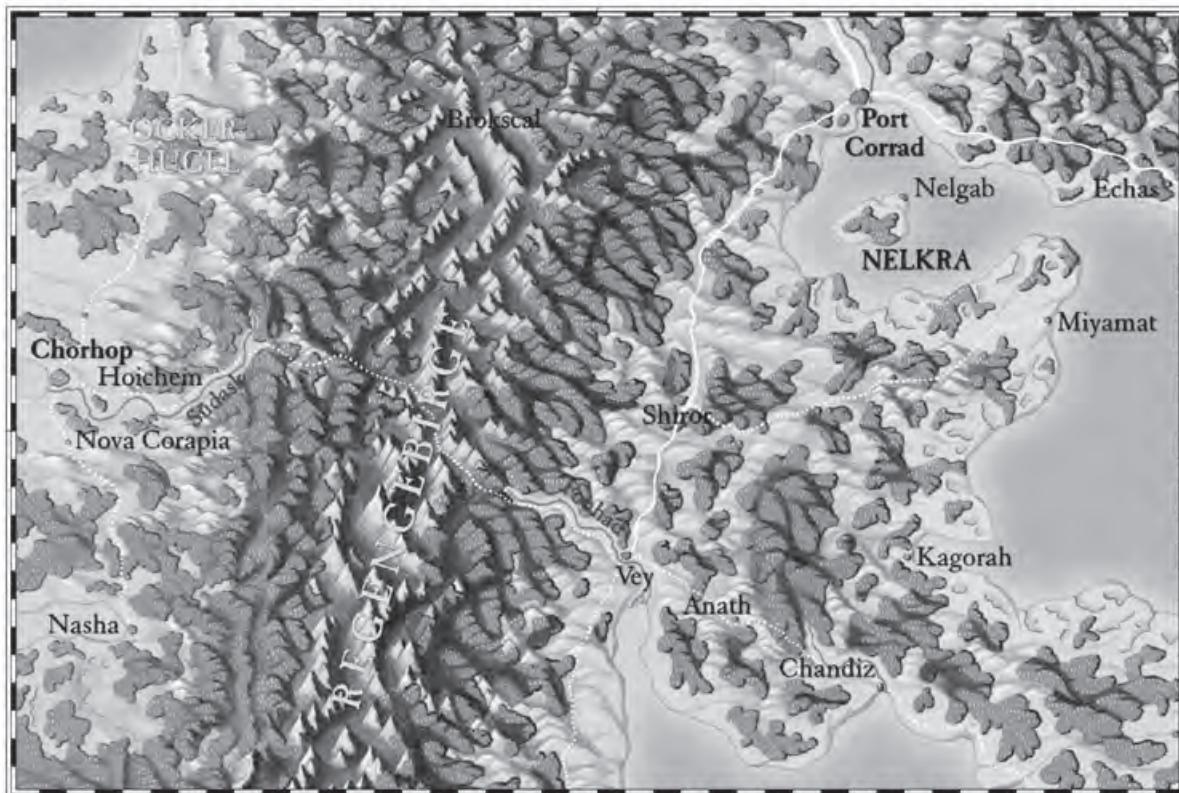
- Auf dem Weg zum Tempel liegt ein Dorf der Anoihas.
- Nur Marek kennt den Weg dorthin, weil er das Dorf schon einmal besucht hat.
- Marek will die Schamanin der Anoihas nicht wiedersehen, darum versucht er, das Dorf zu umgehen.
- Die Anoihas können helfen, wo die Chirakah nicht weiter wissen.

ALLGEMEINES

Die folgenden Module geben Anhaltspunkte, wie du Spielmechanismen nutzen kannst, um die Reise möglichst plastisch erlebbar zu machen und Eintönigkeit zu vermeiden. Unterschätze hierbei nicht den erzählerischen Nutzen von Ritualen: Regelmäßig wiederkehrende Elemente wie morgendliches Orientieren, Suche nach Schutz vor dem täglichen Platzregen oder Waffenpflege am Lagerfeuer können helfen, die Tage zu strukturieren. Sind diese (uninteressanten) Routinen einmal etabliert, können sie den Rahmen für die eigentlich wichtigen Ereignisse bilden und den Spielern ein Gefühl von Kontrolle geben – das du durch Brechen der Routinen wiederum wirkungsvoll unterlaufen kannst.

ROUTE

Von Port Corrad reisen die Helden auf einem kleinen Dschungelpfad 9-10 Tage (etwa 100 Meilen) nach Süden, bis sie die Siedlung Vey erreichen. Hierbei durchqueren sie das Gebiet der Shokubunga und passieren eine Handvoll befestigter Dörfer, die vom Handel zwischen Port Corrad und Mirham leben. In Vey kann zum letzten Mal Ausrüstung aufgestockt werden, das Angebot ist jedoch bescheiden, weil der letzte Besuch einer Karawane schon ein paar Wochen zurückliegt. Ab Vey geht es querfeldein 4-5 Tage (etwa 40 Meilen) südwestlich durch Stammesgebiet der Anoihas, bis die Expedition den Fuß des Regengebirges erreicht. Das Gelände wird uneben, die Orientierung zunehmend schwieriger (siehe Seite 15).



Nun geht es sehr langsam voran, nur 1-2 Meilen pro Tag, mal durchs Gebirge, mal durch dicht bewachsene Täler voller Farne, Lianen und Baumriesen. Wie lange die Reise in dieser Umgebung dauert, hängt davon ab, wie schnell die Helden Marek von einem Besuch bei den Anoias überzeugen. Dies kann durch schleichende Vergiftungen, zermürbende Kämpfe gegen Dschungelbewohner oder heimtückische Krankheiten begünstigt werden (siehe unten).

Pro Tag sind grob acht Stunden Wanderung veranschlagt, neun Stunden Nachtruhe sowie drei weitere Stunden für Kochen und Lagern. Somit stehen täglich vier Stunden für andere Tätigkeiten zur Verfügung, üblicherweise Fertigkeitsproben oder Gespräche.

AUSRÜSTUNG

Das langsame Aufreisen der Expedition kann insbesondere durch Verbrauch und Verlust von Ausrüstung sichtbar gemacht werden – insbesondere, wenn man auf hohem Niveau startet. Elefantendame Travide ist stark, und Marek hat sich die luxuriöse Ausrüstung für seine letzte Reise einiges kosten lassen, sodass die Tragkraft des Tiers voll ausgenutzt wird. Zu ihrem Beginn mangelt es weder an Verbands-, noch an Werkzeug, Zelten und Hängematten, Seilen oder der Moskitos vertreibenden Egelschreckpaste (50 Anwendungen). Sogar eine Blendlaterne, einen Südweiser und 1W6+6 Portionen Sansarosud, der Ansteckung mit Krankheiten vermeidet, hat Marek besorgt.

HEILPFLANZEN

Egelschreckpaste: Gibt auf offene Wunden aufgetragen 1 LeP zurück und stoppt die Blutung. Für einen Tag lang halten sich Parasiten, Mücken und anderes Ungeziefer von dem Helden fern. Kosten: 3 Silbertaler

Sansarosud: Der Sud verhindert einen Tag lang alle Ansteckungen mit Krankheiten. Kosten: 60 Silbertaler pro wirksamer Portion.

Zudem besitzt Marek eine kleine Kiste mit nicht weniger als 1W6+7 Heiltränken (Qualität C, je 2W6+4 LeP) und 1W6+4 Antidoten gegen Schlangenbisse. Den Schlüssel dafür trägt er um den Hals, das Schloss erfordert 10 FP in *Schlüsselknacken* (Zeitintervall 1 Minute). Dieser Vorrat ist nur für Notfälle gedacht, und insgeheim hegt Marek die Hoffnung, dass die Helden sie erst nach seinem Tod bei der Erforschung des Tempels nutzen werden.

AUSRÜSTUNG ALS RESSOURCE

Um die Verwaltung der Ausrüstung zu erleichtern, handhabt dieses Abenteuer sie als Ressource. Hierfür wird auf den *Ausrüstungswert* zurückgegriffen. Bei einem anfänglichen Ausrüstungswert von 6 (dieser Wert wird später noch gebraucht) – Marek hat keine Kosten gescheut – besitzt die Expedition 600 Ausrüstungspunkte. Nicht eingerechnet sind hier Waffen und Rüstungen sowie persönliche Besitztümer der Helden, die nicht eigens für die Expedition angeschafft wurden. Jeder Ausrüstungspunkt entspricht etwa einem halben Stein Gewicht.

Ausrüstungspunkte simulieren Verlust und Verschleiß durch Benutzung, Wetterumstände und besondere Ereignisse. Für jeweils 100 verlorene Punkte sinkt der Ausrüstungswert um 1. Die Helden sollten sich einigen, wer wie viele dieser Punkte mit sich führt, wobei Travide wahrscheinlich den Hauptteil transportiert.

Wird ein bestimmter Ausrüstungsgegenstand benötigt, sei es Werkzeug, Heilmittel oder Luxusartikel, kann der Meister eine Probe auf den Ausrüstungswert verlangen, um festzustellen, ob der Gegenstand zerstört oder verloren wurde. Gerade zu Anfang des Abenteuers sollten solche Proben öfters abgelegt werden – besonders in kritischen Situationen, um den Wert guter Ausrüstung für die Spieler fühlbar zu machen.

Pro Tag gehen wegen der extremen Wetterbedingungen im Dschungel 1W6+4 Ausrüstungspunkte automatisch verloren, weil Material angegriffen und verbraucht wird. FP aus Proben auf *Holzbearbeitung*, *Leberbearbeitung*, *Pflanzenkunde* oder *Metallverarbeitung* können zur Hälfte angerechnet werden, um diesen Verlust auszugleichen. Hierbei dauert eine Probe zwei Stunden. Andere Ausrüstungsverluste sind permanent.

VERPFLEGGUNG

An Nahrung mangelt es im Dschungel nicht, solange sich dschungelkundige Jäger und Kräutersammler finden. Marek hat zudem in Gewürze und Kochutensilien investiert, als gäbe es kein Morgen. Ein fähiger Koch hat genügend Ausrüstung zur Hand, um schmackhafte Schlangenragouts, geröstete Käferchen, Manjokpfannen oder Affenhirnspieße zu servieren.

Helden können *Pflanzenkunde*-Proben ablegen, um pflanzliche Nahrung zu suchen sowie Sammelproben auf *Fährtensuchen*, um Tierspuren zu entdecken. Danach ist eine Jagd auf das entsprechende Tier notwendig (Überraschungsangriffe, um es direkt auszuschalten). Alternativ kann wie bei Pflanzenkunde eine Probe auf *Wildnisleben* gewürfelt werden.

Jeweils 3 FP sind eine Tagesration Nahrung. Eine misslungene Probe in *Kochen & Backen* kostet 1W6 Ausrüstungspunkte, weil wertvolle Zutaten verschwendet, Werkzeuge beschädigt oder Vorräte unsachgemäß gelagert wurden.

LAGER

Marek hat Zelte besorgt, in denen sowohl die Helden, als auch die Chirakah unterkommen können. Die größte Herausforderung bildet neben der richtigen Auswahl des Lagerplatzes das Entfachen eines Feuers, das wilde Tiere fernhält. Die Chirakah legen Seile um die Lagerstellen, die Schlangen fernhalten sollen und bestreichen die Seile ihrer Hängematten mit einer klebrigen, stinkenden Paste, um Ungeziefer fernzuhalten, das auf Baumrinden entlang kriecht.

Die Zelte werden in erster Linie verwendet, um der Expedition und insbesondere der Ausrüstung Schutz vor dem Platzregen zu bieten, der den Dschungel einmal täglich beehrt. Wer auch darin schlafen will, sollte sich überlegen, wie er die allgegenwärtigen Krabbeltiere von seinem Lager fernhält.

Eine *Wildnisleben*-Probe pro Tag ist notwendig, um einen guten Lagerplatz zu finden. Die Probe ist wegen der Umgebung um 4 Punkte erschwert. Ein Misslingen bedeutet, dass die Regeneration für die Ruhephase um 1 Punkt vermindert ist.

Eine gescheiterte Probe in *Wildnisleben* kostet 1W6 Ausrüstungspunkte, weil beispielsweise Planen, Matten oder Seile reißen, Stangen und Gestelle brechen, dadurch Reparaturen notwendig werden, man Gegenstände unachtsam lagert und im Schlamm versinkt lässt.

ORIENTIERUNG

Die Chirakah erklettern die hohen Baumwipfel, um sich regelmäßig zu orientieren und die geringe Sichtweite im Dschungel zu überwinden. Angriffe von Tieren sind in dieser Situation besonders tückisch.

Ab Vey kennt nur Marek den genauen Weg. Anhand von Zeichnungen aus seinem Notizbuch lassen sich in der Ferne bestimmte Felsformationen und auffällige Baumbestände ausmachen, die bei der Wegfindung helfen.

Orientierungs-Proben sind notwendig, um nicht Umwege zu gehen und so Zeit zu verlieren. Diese können erschwert sein:

Pfad im Dschungel	+2
Dickicht im Dschungel	-4
Gebirge mit Dschungel	-2
Gebirge ohne Dschungel	+4

In der Nacht sind die Proben zusätzlich um -4 erschwert, bei Nebel oder Regen ebenso. Marek kann zwar Kartenmaterial zur Verfügung stellen, allerdings verleiht es nur selten Erleichterungen (maximal +1).

Gescheiterte Proben kosten einen Tag zusätzlich (und 1W3 Ausrüstungspunkte zusätzlich).

WILDNISFÜHRER UND HELDEN TALENT

Grundsätzlich sollten die Helden möglichst viele und die Chirakah möglichst wenige Fertigkeitsproben auf Talente ablegen, damit die Spieler wesentlich zum Gelingen der Reise beitragen. Da aber die Waldmenschen als Führer angeheuert wurden, sollen die folgenden Vorschläge helfen, die Helden einzubinden.

☞ Auch Proben der Chirakah können als *offene Proben* abgelegt werden. Ein gutes Ergebnis kann eher erreicht werden, indem Helden mit eigenen Proben unterstützen und ihre FP zum Gesamtergebnis addieren. (siehe Gruppenproben im **Regelwerk** auf S.23).

☞ Die wesentlichen Proben legt Kote-Kutaq ab, dessen Fähigkeiten aus verschiedenen Gründen eingeschränkt sein können: Verletzung, Übernächtigung, Krankheit und vor allem Trunkenheit oder Entzug. Hier müssen Helden gegebenenfalls einspringen.

☞ Marek kann den Chirakah zunehmend misstrauen und wildniskundige Helden bitten, ihre Sorgfalt mit eigenen Proben zu überprüfen sowie eventuelle Fehler zu korrigieren.

☞ Wenn es Streit in der Expedition gibt, halten die Chirakah zusammen und weigern sich eine Zeit lang, bestimmte Proben abzulegen.

KRANKHEITEN UND GIFT

Wenn auch grundsätzlich Vorsicht im Umgang mit diesem Spielement anzuraten ist, verdienen Krankheiten in diesem Abenteuer besondere Aufmerksamkeit. Im Dschungel besteht eine hohe Wahrscheinlichkeit, mit Brabaker Schweiß infiziert zu werden – sofern man kein Waldmensch und dadurch immun ist. Noch wahrscheinlicher ist eine Ansteckung mit dem schleichenenden Blutigen Rotz.

Krankheiten sind ein wichtiges Werkzeug, um die Gruppe in eine verzweifelte Lage zu bringen und Marek zum Einlenken zu bewegen. Insbesondere die Chirakah eignen sich, um die Gefährlichkeit von Krankheiten und Giften zu zeigen, ohne den Helden zu sehr zu schaden.

Die Regeln zu Krankheiten funktionieren ähnlich wie die von Giften. Der Held muss bei Infektion eine Widerstandsprobe in Form einer *Selbstbeherrschung*-Probe ablegen. Die Probe geht auf KO/KO/KK. Gelingt sie, wird die Wirkung abgeschwächt und der Held erhält nur die Wirkungen hinter dem Schrägstrich der Beschreibung. Bei Misslingen bekommt er die vollen Auswirkungen zu spüren.

Krankenpflege kostet pro Tag und gepflegter Person 1W6 Ausrüstungspunkte, weil ein besonderes Lager geschaffen, das Umfeld besonders gereinigt werden muss und man rare Heilmittel verbraucht.

Gifte sind von ähnlicher Tücke wie Krankheiten, aber meist noch gefährlicher, weil sie deutlich schneller wirken. Sofern die Helden ihnen nichts entgegenzusetzen haben, kann Leri-Tamtam-Sun ein wenig Abhilfe schaffen. Mit Krankheiten kennt sie sich jedoch weniger aus.

Wird ein Held durch ein Gift vergiftet, muss er eine Widerstandsprobe würfeln. Dabei handelt es sich um eine Probe auf *Selbstbeherrschung* erschwert um die Stufe des Giftes. Die Probe geht auf KO/KO/KK. Mislingt sie, kommen die vollen Auswirkungen des Giftes zu tragen. Bei Gelingen werden die Giftauswirkungen abgeschwächt und die Angaben hinter dem Schrägstrich der Giftwerte benutzt.

Jede Behandlung einer Vergiftung kostet 1W3 Ausrüstungspunkte, weil ein besonderes Lager geschaffen werden muss und man gegebenenfalls rare Heilmittel verbraucht.

Blutiger Rotz

Stufe: 3

Verlauf: Mund- und Rachenschleimhäute schwelen an, rötlichbrauner Schleim wird abgesondert, begleitet von Hustenanfällen und leichtem Fieber.

Dauer: 3 Tage (Inkubationszeit) / 1W6+6 Tage

Schaden: 1W3+1 SP pro Tag; während diesem Zeitraum GE, KO, KK, AT und PA je -2 Punkte; Gefahr an der Blauen Keuche zu erkranken (20 %).

Ursachen: längerer Aufenthalt im Regenwald (20 %), Nähe eines Kranken (30 %), Blätter und Hölzer aus dem Regenwald sind manchmal Überträger des Rotz (5 %)

Behandlung: Bettruhe (Dauer -1W6 Tage, Gefahr der Folgeerkrankung auf 10 % reduziert)

Gegenmittel: Berufsgeheimnis von Schamanen der Waldmenschen

Sumpfieber oder Brabaker Schweiß

Stufe: 7

Verlauf: Wahnvorstellungen, panische Angst, dann nach einigen Stunden einsetzender, langandauernder Halbschlaf, Fieberschübe, die am dritten Tage ihren Zenit erreichen und danach wieder abflauen. Der Kranke ist die meiste Zeit bewusstlos.

Dauer: 1 Tag (Inkubationszeit) / 5 Tage

Schaden: Am 1. Tag 1W6 SP, am 2. Tag 2W6, usw. Eventuell vorliegende Schlechte Eigenschaften steigen auf den dreifachen Wert, während der MU-Wert sogar auf null sinkt. Möglicher bleibender Schaden (10 %, wird für jede Eigenschaft getrennt gewürfelt) sind dauerhafte Ängste (10 % für je W6 Punkte in zwei Ängsten).

Ursachen: Bisse von Sumpfgeziefer (5 %), Moskitostiche (5 %), Rattenbisse (siehe **Regelwerk 271**), Pflege eines Kranken (5 %)

Besonderheiten: Am Sumpfieber kann man nur einmal im Leben erkranken.

Behandlung: Bettruhe und allgemeine Fieberfürsorge (1 SP pro Tag weniger), Gulmondtee; professionelle seelische Nachbetreuung, *Heilkunde Seele* um höchste Schlechte Eigenschaft erschwert (keine Gefahr eines bleibenden Traumas).

Gegenmittel: frische oder getrocknete und wiederaufgeweichte Donfstengel zerkaufen (Dauer -2 Tage, schnellere Genesung, steigende Schlechte Eigenschaften nur mit 5 %)

Ereignis	Verlust Ausrüstung
Tägliche Abnutzung	1W6+4
Kochen & Backen misslungen	1W6
Orientierung misslungen	1W3
Wildnisleben misslungen	1W6
1 Giftbehandlung	1W3
1 Tag Krankenpflege pro Person	1W6
Zufallsbegegnung	1W6
Proben gegen tägliche Abnutzung (je 2h)	-FP/2

ZUFALLSBEGEGÜNGEN

Der Dschungel ist voll von Leben, und dementsprechend viele Begegnungen könnten theoretisch stattfinden. Es ist Kote-Kutaqs Aufgabe, die Anzahl dieser Begegnungen gering zu halten und gefährliche Situationen zu umgehen. Dieses Verhalten soll merkwürdig erscheinen und dokumentieren, dass der Dschungel eine gefährliche Umgebung ist. Du kannst es benutzen, um Szenen zu unterbrechen, unter Spannung zu setzen oder auch um durch Wiederholung Eskalationen zu provozieren. Kote-Kutaq kann überraschend anhalten und beispielsweise

- lauschen.
- einem Helden den Mund zuhalten.
- sich auf die Erde legen und irgendwohin starren.
- seine Waffe ziehen.
- den Ruf eines Tieres imitieren.
- in die Hocke gehen und dort lange verharren.
- sich ins Gebüsch schlagen.
- einem Helden ein unverständliches Zeichen geben.
- Huudu-Jutatla bedeuten, den Elefanten zu beruhigen.
- Leri-Tamtam-Sun eine beleidigende Geste zuwerfen, die daraufhin gewissenhaft nickt.
- eine Frucht pflücken, zerquetschen und ihren Saft auf den Boden oder auf ein Blatt schmieren.
- eine Liane verknöten oder Blätter auf bestimmte Weise abreißen.
- einen Stein oder Ausrüstungsgegenstand weit in den Dschungel werfen.

Anschließend kann er den Weg fortsetzen, eine andere Route wählen, einfach abwarten oder den Helden bedeuten, das Gleiche zu tun wie er. Sprechen ihn die Helden darauf an, antwortet er einsilbig oder geheimnisvoll („Sie sind nicht hier“, „Die Schlange ist kleiner als der Tiger“, „Hörst du den großen Blättergeist?“ und so weiter).

Wenn die Helden Glück haben, passiert daraufhin gar nichts. Kote-Kutaq war erfolgreich und die Reise geht weiter. Bei 1-3 auf W6 jedoch müssen sie sich mit einer der folgenden Gefahren auseinandersetzen (1W20, bei Pflanzen sollte es zuerst wie falscher Alarm aussehen). Achte darauf, dass Angriffe sich durchaus auch gegen die Chirakah oder Travide richten können, nicht ausschließlich gegen die Helden. Marek sollte hier am wenigsten Schaden nehmen.

Pro Tag sollte durchschnittlich eine echte Begegnung (also doppelt so viele Warnungen) stattfinden. Jede Zufallsbegegnung kostet 1W6 Ausrüstungspunkte, indem Taschen und Gegenstände im Kampfgeschehen beschädigt werden.

I DSCHUNGELTIGER

MU 14	KL 4	IN 13	CH –
FF –	GE 15	KO 15	KK 17
LeP 50	INI 10+1W6		
RS 0	MR 2	GS 14	
Nahkampf	AT	PA	TP
Pranke	16	10	1W6+5
Biss	14	10	2W6+3

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (Prankenrieb)
Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 7*, Sinnesschärfe 14, Verbergen 10, Einschüchtern 7, Willenskraft 7
Anzahl: I
Größenkategorie: groß
Beute: 100 Rationen (Fleisch, zäh), Luxusartikel (Fell, 100 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 15 Silbertaler)
Kampfverhalten: Tiger lauern ihrer Beute im Hinterhalt auf und versuchen, sich in sie zu verbeißen und dann wegzu ziehen. Geraten sie zufällig an einen Gegner, versuchen sie ihn mit Niederwerfen-Angriffen in eine ungünstige Position zu bringen und dann mit Pranken-Angriffen zu attackieren.
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde:
• 4 FP: Wissen über das Verbeißen und Wegschleppen der Beute.
• 8 FP: siehe unter 4
• 12 FP: Durch bedrohliche Gesten können Humanoiden den Tiger zum Rückzug bewegen (Einschüchtern-Probe –4).
Sonderregeln:
* Stur: Wenn sich ein Tiger in seine Beute verbissen hat, muss ihm eine Selbstbeherrschung-Probe gelingen, um trotz eines Angriffs auf ihn die Beute loszulassen.

2-5 HÖHLENSPINNEN / BAUMSPINNEN

MU 11	KL 2	IN 14	CH –	
FF –	GE 15	KO 12	KK 14	
LeP 22	INI 7+2W6			
RS 2	MR 9	GS 5		
Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	13	5	1W6+2*	kurz

Aktionen: I
Sonderfertigkeiten: Festhalten (Netz, 20 FP, 5 Proben gestattet)
Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Einschüchtern 7**, Willenskraft 4
Anzahl: I oder 1W3+2 (Spinnennest)
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Gift (20 Silbertaler)
Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt).
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde:
• 4 FP: Wissen über das Gift der Höhlenspinne.
• 8 FP: Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).
• 12 FP: Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Sie erleidet Abzüge auf AT und PA von 3 Punkten, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.
* Höhlenspinnengift: Stufe: 4; Art: Waffengift, tierisch; Beginn: 3 KR; Dauer: Werte regenerieren sich pro Tag um 1 Punkt; Wirkung: GE, KK, AT und PA –1 / keine Auswirkungen
Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.
**) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe –4, bei Misserfolg Wirkung wie Horriplobus mit 4 FP.

6-7 FEINDSELIGE SHOKUBUNGA ODER ΑΠΟΙΗΑ

MU 13	KL 11	IN 14	CH 11
FF 12	GE 14	KO 13	KK 13
LeP 30	INI 14	MR 1	GS 12
WS 7	RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)		

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rauen	13	13	1W6	kurz
Speer	14	12	1W6+5	lang

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig, Finte, Kampfstil Hruruzat, Wuchtschlag
Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 10
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 12, Verbergen 7

8-9 RIESENAMÖBE

MU 20	KL 0	IN 13	CH –
FF –	GE 12	KO 20	KK 15
LeP 30*	INI 1+1W3		
RS 0	MR 18	GS 1	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Scheinarm**	10	0	1W3+2	lang
Nahkampf	AT	PA	SP	RW
Verschlingen***	automatisch	0	1W3+2	–

Aktionen: 2
Sonderfertigkeiten: Festhalten
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 14
Anzahl: 1
Größenkategorie: groß
Beute: Mageninhalt (Wert: 1W20x1W6 Silbertaler)
Kampfverhalten: Sobald eine Riesenamöbe Beute ertastet (dazu zählen auch menschengroße Wesen) und sie nicht mehr ihre letzte Beute verdaut, greift sie an und versucht ihr Opfer zu verschlingen und zu verdauen.
Flucht: Riesenamöben fliehen nicht.
Tierkunde:
• 4 FP: Gegenstände aus Metall sind nicht von der Säure der Riesenamöbe betroffen!
• 8 FP: Stumpfe Waffen verursachen keinen Schaden. Scharfe Waffen und Feuer ist ein gutes Mittel gegen das Schleimwesen.
• 12 FP: Sie nehmen die Umgebung durch Vibration und Wärmeunterschiede wahr. Entsprechende Manipulationen können Riesenamöben verwirren (unterschiedlich starke Abzüge auf AT).
Sonderregeln:
*) Immunität gegen stumpfe Waffen: Riesenamöben sind immun gegen stumpfe Waffen.
**) Festhalten: Eine erfolgreiche AT des Scheinarms ist ein Angriff zum Festhalten.
***) Verspeisen: Sobald ein Held von einem Scheinarm festgehalten wird, stopft die Riesenamöbe ihn in der folgenden KR in ihren Körper. Ab diesem Moment erleidet der Held jede KR 1W3+2 SP bis er sich befreit.

10-12 WÜRGESCHLANGE

MU 20	KL 2	IN 13	CH –
FF –	GE 12	KO 14	KK 16
LeP 60	INI 6+1W3		
RS 0	MR 6		GS 2

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	15	0	1W6+2	mittel
Würgen	15	0	KRx1W3	mittel

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Festhalten
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Willenskraft 14
Größenkategorie: mittel
Beute: 30 Rationen
Kampfverhalten: Die Würgeschlange greift aus dem Hinterhalt an und verbeißt sich in ein Opfer. Danach beginnt sie es zu würgen und zu zerquetschen.
Flucht: flieht nach dem Verlust von 50% der Lebenspunkte.
Tierkunde:
• 4 FP: Die Schlange ist ungiftig.
• 8 FP: kein spezielles Wissen
• 12 FP: kein spezielles Wissen

13-14 MYSOBVİPERİ

MU 20	KL 2	IN 13	CH –
FF –	GE 12	KO 10	KK 6
LeP 11	INI 6+1W3		
RS 0	MR 6		GS 1

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	13	4	TP 1W3(+Gift)*	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff
Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 14
Größenkategorie: klein
Beute: 3 Rationen, Gift (25 Silbertaler)
Kampfverhalten: Die Viper greift aus dem Hinterhalt an und zieht sich dann zurück.
Flucht: flieht nach Bissversuch.
Tierkunde:
• 4 FP: Die Mysobviper ist giftig.
• 8 FP: kein spezielles Wissen
• 12 FP: Wissen um die richtigen Heilkräuter
Sonderregeln:
*) Gift: Stufe: 5; Art: Waffengift, tierisch; Beginn: sofort; Dauer: einmalig für jeden Biss; Wirkung: 1W6+1 SP / 1W3+1 SP, Folgebisse in den nächsten 6 Stunden jeweils 2W6+2 SP / 2W3+2 SP, 3W6+3 SP / 3W3+3 SP usw.; Die Mysobviper kann das Gift mehrfach einsetzen.

15-17 BAUMDRACHE

MU 13	KL 2	IN 13	CH –
FF –	GE 14	KO 15	KK 14
LeP 35	INI 10		
RS 3	MR 9	GS 5/20*	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	12	6	1W6+4	kurz
Klauen	15**	6	1W6+3	kurz
Fernkampf	FK		TP	RW
Feuerodem***	automatisch gelungen		1 SP pro KR	Schritt

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (Klauen oder Biss)

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Einschüchtern 4, Willenskraft 4

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Beute: 35 Rationen (Fleisch, ungenießbar), diverse blinkende Objekte, wie Münzen, Besteck, Ringe, Edelsteine im Drachennest (Wert: 1W6x1W6 Silbertaler), Trophäen (Zähne oder Klauen, insgesamt 5 Silbertaler; Drachenschuppen, insgesamt 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Baumdrachen lassen Menschen in Ruhe, es sei denn sie bedrohen ihr Nest oder haben sichtbar funkelnende Gegenstände dabei. Dann greifen sie mit Flugangriffen an. Am Boden versuchen sie ihre Gegner mit Niederwerfen-Angriffen in eine ungünstige Lage zu bringen und richten mit Gezielten Angriffen erheblichen Schaden an.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

ocular 4 FP: Baumdrachen reagieren aggressiv, wenn man ihre Nester bedroht. Sie mögen blickende Gegenstände.

ocular 8 FP: Mit funkelnenden Dingen kann man sie ablenken (Vergleichsprüfung Überreden und Willenskraft, bei Sieg des Helden nimmt der Drache das Kleinod bei 1-3 auf 1W6 mit und flieht).

ocular 12 FP: Dem Feueratem kann man durch bestimmte Bewegungsläufe entgehen (Ausweichen +8).

Sonderregeln:

*) Unterschiedliche GS: am Boden / in der Luft

**) Flugangriff: Das Wesen greift in der Regel im Flug an. Ein Held kann nur in den Kampfrunden das Wesen im Nahkampf angreifen, in denen auch er von dem Wesen attackiert wurde.

***) Feuerodem: Der Feuerodem verursacht 1 SP pro KR gegen jeden Nahkämpfer, der den Baumdrachen angreift.

18-19 FLECKENPANTHER

MU 14	KL 4	IN 13	CH –
FF –	GE 17	KO 15	KK 15
LeP 30	INI 17+1W6		
RS 0	MR 2	GS 18	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Pranke	16	10	1W6+3	kurz
Biss	14	10	1W6+5	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (Prankenbieb)

Talente: Körperbeherrschung 14, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 14, Verbergen 10, Einschüchtern 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: mittel

Beute: 60 Rationen (Fleisch, zäh), Luxusartikel (Fell, 60 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Fleckenpanther lauern ihrer Beute auf und springen von Bäumen, sind aber keine ausdauernden Jäger und brechen Kämpfe nach 1W6 KR ab.

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

ocular 4 FP: Kampfabbruch nach 1W6 KR.

ocular 8 FP: kein spezielles Wissen

ocular 12 FP: kein spezielles Wissen

20 RIESENKAIMAN

MU 13	KL 2	IN 13	CH –
FF –	GE 10	KO 16	KK 15
LeP 45	INI 8+1W6		
RS 3	MR 6	GS 6	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	12	5	2W6	kurz
Schwanz	14	5	1W6+2	mittel

Aktionen: 2 (1x Biss, 1x Schwanz)

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen (Schwanz, Körperbeherrschung -4), Verbeißen, Wasserkampf

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 12, Einschüchtern 7, Willenskraft 4

Anzahl: 1 oder 1W6+4 (Gruppe)

Größenkategorie: mittel

Beute: 60 Rationen (Fleisch), Luxusartikel (Iryanleder, 30 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 3 Silbertaler)

Kampfverhalten: Kaimane lauern Beute nahe der Wasseroberfläche auf und versuchen, das Opfer zu packen und ins Wasser zu ziehen. Ihre Gezielten Angriffe richten sich deshalb meist gegen den Kopf (wenn das Beutetier am Wasser trinkt) oder gegen die Beine. An Land ist ein Kaiman auch mit seinem Schwanz ein geschickter Kämpfer und versucht seinen Gegner zunächst Niederzuwerfen, damit er ihn anschließend beißen kann.

Flucht: Verlust von 50% der Lebensenergie

Tierkunde:

ocular 4 FP: Wissen, um die Jagdtechnik von Kaimane.

ocular 8 FP: Wenn Kaimane satt gefressen sind, dann greifen sie keine Beute an. Man kann durch ein Gewässer schwimmen, ohne von ihnen angegriffen zu werden.

ocular 12 FP: Mutige Jäger können Kaimane am Schwanz packen und fesseln (zunächst eine Raufen-Attacke -8, anschließend eine Fesseln-Probe).

SZENEN MIT MAREK

Mareks Vergangenheit ist ein wichtiger Schlüssel zum Verständnis der Hintergründe und des Finales. Schaffe regelmäßig Gesprächssituationen, die du durch kleine Elemente wie beispielsweise Mareks Pfeifenstopfritual oder den immer gleichen Einleitungssatz („Habt Ihr Euch nicht auch schon oft gefragt...“ oder „Was meint ihr, würde Rohal der Weise tun, wenn...“) zur Gewohnheit machen kannst. Nimm dafür die Ereignisse des vergangenen Tages zum Anlass.

GESPRÄCHE

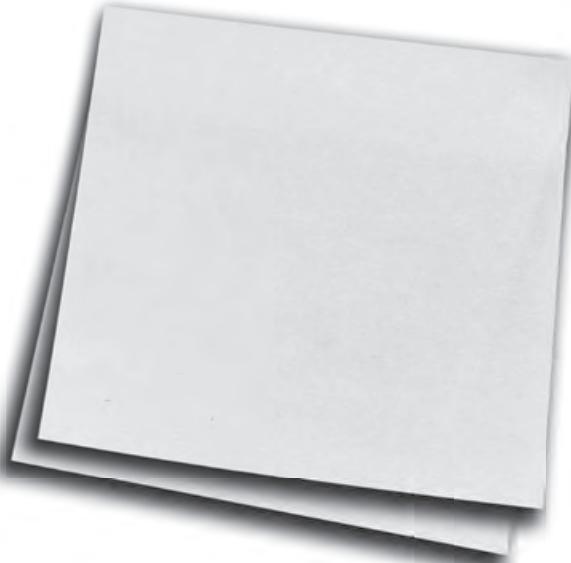
Es ist nicht einfach, persönliche Informationen aus Marek herauszubekommen. Hierfür sind Proben in *Überzeugen* oder *Heilkunde Seele* oder *Menschenkenntnis* -4 notwendig. Pro Tag ist nur eine Probe gestattet. Der befragende Held kann selbst entscheiden, über welches Thema er mit Marek sprechen möchte, und nur zu diesem Thema sammelt er FP. Mit der entsprechenden Anzahl an FP kann er *im Verlauf des gesamten Abenteuers* Folgendes herausfinden:

FP	Mareks Gefühle	Die Expedition	Der Tempel
5	Marek trauert um eine verlorene Liebe.	Marek hat den Helden bei der Anwerbung nicht alles erzählt.	Der Tempel ist uralt.
10	Er hat sie vor dreizehn Jahren verloren.	Sein eigentliches Anliegen ist sehr persönlicher Natur.	Nach seinen Erbauern, den Echsen, hausten dort die mysteriösen Wudu.
15	Sie lebte im Dschungel.	Marek führt das Idol mit sich.	Die Wudu führten nekromantische Rituale durch.
20	Sie war eine Anoiba.	Im Museum hat er eine Fälschung platziert.	Der Tempel wurde aus dem Gestein einer nahe gelegenen Schlucht erbaut.
25	Sie war eine Schamanin.	Ziel der Expedition ist es, das Idol an seinen Ursprungsort zurückzubringen.	Er liegt in einer Tabuzone, weil er wirklich gefährlich ist.
30	Ihr Name war Tiki-Ta, das bedeutet „kleine Schildkröte“.	Das Idol ist Teil von etwas viel Größerem.	Als Marek dort war, wimmelte es von Feinden und überall waren Fallen.
35	Er hat sie sitzenlassen. Das wird sie ihm nie verzeihen.	Die Schlucht in der Nähe des Tempels spielt dabei eine wesentliche Rolle.	Die Feinde waren untot.
40	Er verließ sie wegen des Idols. Damals hielt er die Wissenschaft für wichtiger als die Liebe.	Die Schlucht ist ein magischer, vermutlich dämonischer Ort.	Das Auftauchen der Untoten hatte etwas mit dem Diebstahl des Idols zu tun.
45	Er hat ihr und ihrem Stamm etwas noch viel Schlimmeres angetan, von dem sie nichts weiß.	Marek rechnet nicht damit, die Expedition zu überleben.	Das Allerheiligste des Tempels ist ein magisches Gefäß. Das Idol ist sein Verschluss.
50	Marek will diesen Fehler um jeden Preis wieder gutmachen.	Um sein Leben und Tiki-Tas Dorf zu retten, ist Marek einen schrecklichen Handel mit der Schlucht eingegangen.	Im Tempel treffen die Machtbereiche zweier Erzdämonen aufeinander.

ANALYSE MAREKS

Magische Analyse (ODEM)

1 FP: An Mareks Astralkörper ist ein mächtiger Zauber mit den Merkmalen Herrschaft, Dämonisch (Agrimoth) und Temporal gebunden. Eine Repräsentation ist nicht erkennbar.



4 FP: Für dämonische Verhältnisse ist der Zauber sehr geordnet und weist klar in eine Richtung (siehe hierzu auch Seite 49). Diese entspricht der Reiseroute. Seine Strukturen sind netzartig, wobei die Seele dieses Netz zu versiegeln scheint. An diesem Netz wird Marek vorangezogen, und dieser Zug wird allmählich stärker.

8 FP: Gelegentlich zuckt eine andere dämonische Struktur innerhalb des Netzes: Chaotische Thargunitoth-Effekte, die das Netz offenbar blockiert.

GESPRÄCH

Spricht ein Held Marek auf den Pakt an, wird dieser zunächst alles leugnen. Diese Information entspricht jedoch einem Wert von mindestens 30 FP in der oben stehenden Tabelle beliebig zu verteilen. So berichtet Marek recht bald, was vor dreizehn Jahren geschehen ist. Dem Helden, den er ins Vertrauen zieht, nimmt er aber zuvor ein Versprechen zur Geheimhaltung ab. Ab hier obliegt es dem Helden, das Geheimnis zu bewahren oder nicht. Daran kann sich entscheiden, ob Marek auf seinem Bußgang unterstützt und Tiki-Tas Volk gerettet werden soll, oder ob man lieber die Expedition abbricht, ihn alleine weiterziehen und die Bewohner des Dschungels von einem unbundenen Yaq-Hai heimsuchen lässt.

PAKTBURCH

Da Marek seinen Fehler eingesehen hat und im Grunde einverstanden ist, dafür zu büßen, wird er sich nicht auf einen Paktbruch einlassen. Zudem spürt er, dass er dadurch nicht nur die ganze Expedition gefährden, sondern auch die Tschumbies loslassen würde. Erst durch Tiki-Tas Einfluss kann sich diese Haltung ändern (siehe Seite 32).

ANALYSE DES IDOLS

Eine Analyse des Idols des Kaujok-Limi ist schon deshalb schwierig, weil Marek es nicht herausrücken will. Wenn es die Helden trotzdem in die Finger bekommen, enthüllt eine magische Analyse:

1 FP: Das Idol trägt einen Zauber mit den Merkmalen Herrschaft, Dämonisch (Agrimoth) und Temporal in schamanistischer Repräsentation. Er ist sehr schwach.

4 FP: Es diente als Verschluss für ein sehr großes magisches Gefäß. Das Gefäß wurde geöffnet, seine magischen Strukturen, die es mit dem Idol verbanden, wurden hart gekappt. Die restliche Astralkraft tröpfelt aus dem Idol und wird in ein bis zwei Jahren völlig verschwunden sein. Bis dahin kann das Gefäß wieder geschlossen werden.

8 FP: Das Gefäß hielt thargunitothische Essenz gefangen, die auch die Kappung der Strukturen vorgenommen hat, als das

Gefäß geöffnet wurde. Die Wiederverschließung ist noch immer möglich, wenn Gefäß und Idol am richtigen Ort zusammengeführt werden. Wenn das Gefäß potent genug und Thargunitoths Macht in der Nähe ist, wird es von selbst genügend Sog entwickeln, diese Macht einzusaugen und sich von selbst zu verschließen.

EINE ANDERE ROUTE

Früher oder später werden die Helden die Hilfe der Anoihas brauchen. Doch Marek lässt sich nur schwer von seinem Plan abbringen, Tiki-Tas Dorf zu umgehen.

Da Marek als einziger die Lage des Anoiha-Dorfes kennt, muss er überzeugt werden, vom eigentlichen Weg abzuweichen. Pro Tag kann ein Held eine *Bekehren & Überzeugen*- oder *Überreden*-Probe ablegen, um seinen Einfluss auf Marek zu vergrößern. FP aus *Bekehren- & Überzeugen*-Probe zählen doppelt. Wird der Zauber BANNBALADIN benutzt, so zählen die FP dreifach. Nachdem Marek überzeugt wurde, dauert die Reise noch 1W3 Tage.

Ehe jedoch ein Held dahinzusiechen droht, sollte Marek noch ein oder zwei Heilmittelchen in seinem geheimen Vorrat finden, um den Weg zu den Anoihas zu überbrücken. Gegebenenfalls kannst du hierfür auch die Erschwernisse anpassen oder den restlichen Weg verkürzen.

FP	Mareks Zugeständnis	Mareks Gegenargument
20	Erwähnt, dass er ein Anoiha-Dorf kennt, das auf dem Weg liegt.	Es ist viel zu weit weg vom Standort.
40	Räumt ein, dass diese Anoihas sehr freundlich zu ihm waren.	Eventuell sind die Anoihas längst umgezogen.
60	Erwähnt, dass es dort vor über zehn Jahren eine heilkundige Schamanin gab.	Bei Schamanismus muss man auf der Hut sein. Bei seiner letzten Reise hätte ihn diese Zauberei fast umgebracht.
80	Gibt zu, dass die Expedition Hilfe braucht.	Die Anoihas haben mit Marek noch eine Rechnung offen.
100	Zeigt den Helden den Weg zum Dorf.	Keines.

Bestimmte Ereignisse können Mareks Vertrauen in die Helden oder seine Einsicht in die Notlage vergrößern, sodass sie einen Gegenwert in FP haben. Pro Tag kann nur ein Ereignis, nämlich das jeweils gravierendste, geltend gemacht werden.

Ereignis	Wert in FP
Tod eines Reisenden	20
Schwere Verletzung mehrerer Reisender (je mindestens 3 Wunden)	15
Erkrankung eines Reisenden, die nicht von der Expedition geheilt werden kann	15
Verlust der Elefantendame	15
Ein Reisender verlässt die Gruppe	10
Verlust mindestens der halben Ausrüstung	10
Ansteckung eines weiteren Reisenden	5



WEITERE EREIGNISSE

Die folgenden Szenen können sich ereignen, sofern du sie für hilfreich hältst. Sie dienen dazu, den Aufenthalt im Dschungel noch unangenehmer zu machen und der Expedition langsam die Ausrüstung zu nehmen.

WEGZOLL

Die Expedition begegnet misstrauischen Shokubunga oder Anoihas. Die Waldmenschen machen sich durch einschlagende Pfeile bemerkbar oder durch tückische Schlingenfalle, die an elastische Bäume gebunden einzelne Reisende in die Höhe reißen (*Sinnesschärfe*-Probe – 8).

Von den Weißen haben diese Waldmenschen gelernt, Bezahlung für das Durchqueren ihres Territoriums zu verlangen. Sie sind besonders an Waffen und Werkzeug aus Metall interessiert, und es ist nicht einfach, sie herunterzuhandeln.

Es können durchaus mehrere solcher Begegnungen stattfinden. Die Waldmenschen verlangen 3W20 Ausrüstungspunkte Wegzoll. Wer sich mit ihnen verständigen kann, darf eine Probe auf *Handel* ablegen und die FP von diesem Wert abziehen. Wer Mohisch als Sprache beherrscht, bekommt bei der *Handel*-Probe eine Erleichterung von jeweils 2 Punkten pro Stufe der SF über II. Auch die Kultkunde *Mohas* kann die Probe noch als um 4 Punkte erleichtern.

TRAVIDES FLUCHT

Die Helden reisen durch das Territorium einer Otan-Otan-Sippe. Zunächst machen die Tiere nur enormen Krach, doch je weiter die Helden voranschreiten, desto aggressiver werden sie und beginnen mit Kokosnüssen (FK 8, 1W6 TP) und Fäkalien (–1 CH pro Treffer) nach ihnen zu werfen. Feuer und Magie sind besonders geeignet, um sie zu vertreiben, ansonsten sind Verstecken und Abwarten die sinnvollste Lösung, sofern man nicht gegen die Tiere kämpfen will.

Die 1W6+3 Otan-Otans lassen sich nicht auf Kämpfe ein, sondern ziehen sich in der Regel bei Gegenmaßnahmen seitens der Helden zurück.

Diese Begegnungen wiederholen sich und machen Travide zunehmend unruhig. Anfangs gelingt es Huudu-Jutatla noch, das Tier durch gutes Zureden im Zaum zu halten. Doch ab der zweiten Begegnung mit den Affen werden unterstützende

de *Tierkunde*-Proben der Helden nötig. Müssen anfangs nur 4 FP aufgewendet werden, benötigt Travide beim nächsten Mal 8 FP, danach 12 und so fort. Pro 5 Minuten, die ein Angriff dauert, kann eine solche Probe abgelegt werden, während Travide nach 1W6 x 5 Minuten panisch das Weite sucht, sofern sie nicht beruhigt wurde. Reisende, die im Weg stehen, müssen sich per *Ausweichen* in Sicherheit bringen, um nicht 2W6 TP Schaden zu nehmen.

Die Elefantendame hinterlässt eine breite Spur. Sie kann nach ein paar Stunden wiedergefunden und von Huudu-Jutatla beruhigt werden. Bei ihrer Flucht verliert Travide jedoch 3W20+25 Punkte Ausrüstung. Es können 1W6+3 Proben in *Fährtensuchen* abgelegt werden, um diese wiederzufinden. Je 8 gesammelte FP entsprechen 1W6 geretteter Ausrüstung, der Rest ist verloren oder zerstört.

TREIBSAND!

Eine Attacke durch ein wildes Tier lässt die Elefantendame erneut durchgehen. Krachend flieht das Tier durch den Urwald. Travides Flucht endet in einem großen Loch voller Treibsand, aus dem sich die Elefantendame nicht selbst befreien kann. Es dauert 1W6+4 x 5 Minuten, bis Travide vollkommen im Treibsand versunken ist. Bis dahin kann man versuchen, sie zu retten. Hierzu muss man

• fünf Seile fest genug verknüpfen, dass sie auch eine Elefantendame halten (12 FP aus *Fesseln*)

• einen jungen Baum besorgen (4 FP aus *Holzbearbeitung*) und über den Treibsand legen, um zu Travide zu gelangen (12 FP aus *Körperbeherrschung*, 8 für den Rückweg). Entweder, man nimmt die geknüpften Seile mit (4 weitere FP aus *Körperbeherrschung*), oder man wirft sie sich zum geeigneten Zeitpunkt zu (wie Mitnehmen, aber zusätzliche gelungene *Wurfwaffen*-Probe –4 für den Werfer nötig).

• Travide beruhigen. Das Tier trompetet, rudert und schlägt wild um sich. Um es zu beruhigen, sind 20 FP aus *Tierkunde* nötig. Ansonsten muss jeder Held in Travides Nähe pro 5 Minuten auf 1W6 Attacken durch Stoßzähne, Rüssel oder Vorderbeine reagieren. Um von einem Treffer nicht selbst in den Treibsand geworfen zu werden, ist *Körperbeherrschung* notwendig.

• Die Seilkonstruktion an den Stellen anbringen, wo sie Travides Gewicht auch ziehen. Dazu sind 16 FP aus *Mechanik* oder *Tierkunde* oder *Fesseln* nötig. Ein kundigerer Held kann in Rufweite während derselben Spielrunde die gleichen Proben ablegen und durch Zuruf die Proben seines Gefährten um die Hälfte der eigenen FP erleichtern.

• zwei weitere Seile um einen dicken Baum legen, um einen Seilzug herzustellen (4 FP aus *Fesseln*), an dem bis zu vier Menschen ziehen können. Insgesamt sind 100 Punkte aus *Körperbeherrschung*-Proben nötig, um Travide zu stabilisieren und 100 weitere, um sie herauszuziehen. Je 4 FP aus *Mechanik* oder *Holzbearbeitung* können die Proben um 1 erleichtern, indem sie die Konstruktion optimieren – dies ist aber nur einmal pro 5 Minuten möglich, in denen niemand an den Seilen zieht. Wird Travide stabilisiert, sinkt sie nicht mehr tiefer ein.



Pro 5 Minuten kann jeder Mitreisende

- eine Fertigkeitsprobe ablegen
- oder 5 Wurfwaffen-Proben ablegen (für Netze oder Seile)
- oder 5 *Körperbeherrschung*-Proben zum Herausziehen ablegen

Statt dieser Vorgehensweise ist auch der Einsatz von Dschinnen oder Zaubern wie PARALYSIS und MOTORICUS hilfreich. Belohne die Kreativität deiner Spieler durch Probenerleichterungen oder mehr gerettete Ausrüstung.

Alternativ können die Helden Travide auch einen schnellen Tod vergönnen und auf diese Weise versuchen, relativ gefahrlos ihre Ausrüstung zu retten. In diesem Fall können entweder die besagten Schritte zu Travides Kadaver unternommen werden, oder anstatt der Seilkonstruktion mithilfe von Pflanzen-Teilen und Kleidungsstücken grobe Wurfnetze geknüpft werden (8 FP aus *Fesseln* oder *Pflanzenkunde* oder *Lederbearbeitung* pro Netz). Danach müssen die Netze geworfen und wieder eingeholt werden. Pro erfolgreicher *Wurfwaffen*-Probe können 2W6 Einheiten Ausrüstung gerettet werden. Zudem können beim Abgehen von Travides Fluchtweg wieder 2W6 *Fährtensuchen*-Proben abgelegt werden, Werte und Modifikationen wie oben beschrieben. Wie viel davon die Helden tragen können, ist die nächste Frage.

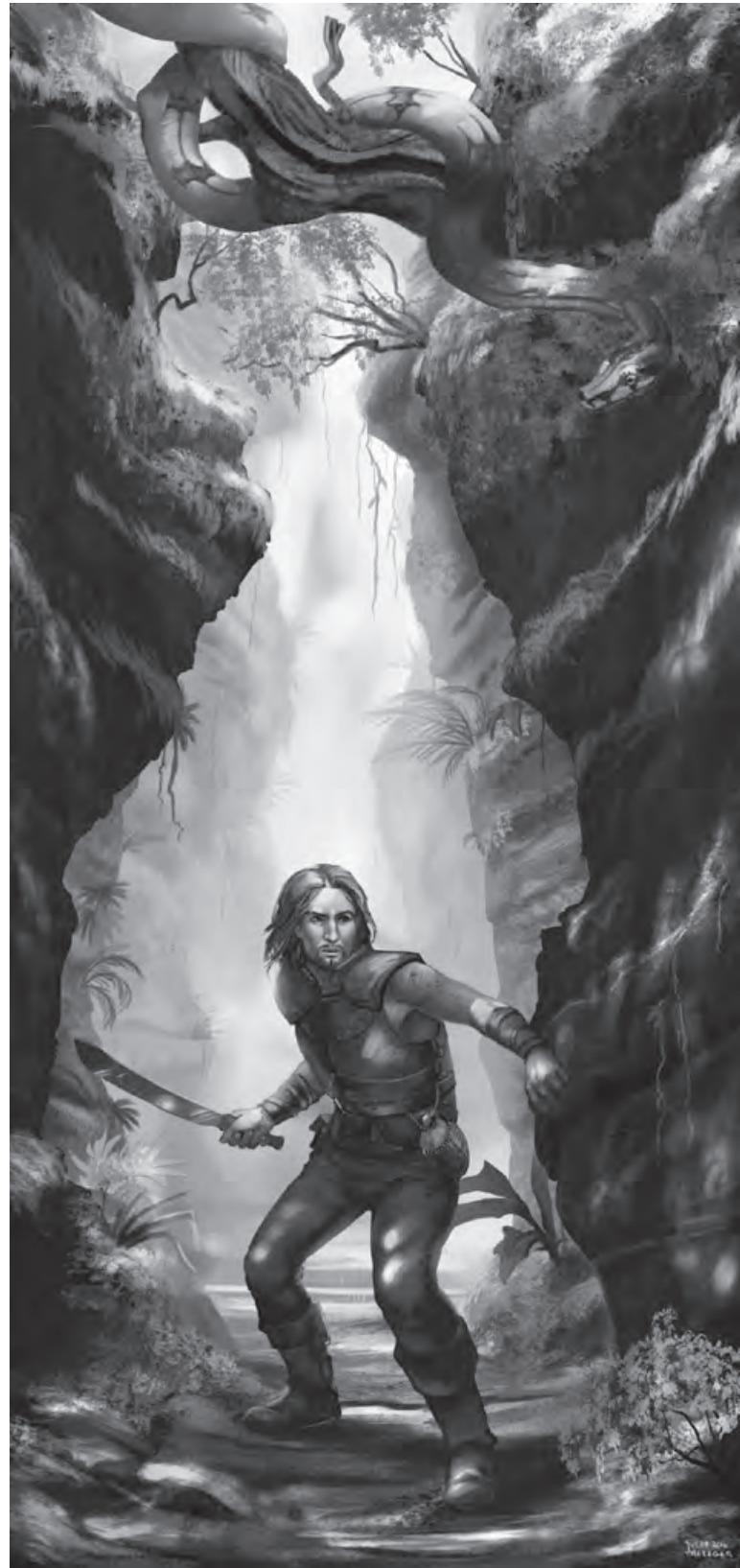
Nachdem Travide versunken ist, können die Helden noch 1W3 x 5 Minuten lang nach Ausrüstung fischen, sofern sie entsprechende Netze besitzen. Danach ist alles versunken.

Zu leicht?

Der Verlust Travides nimmt Huudu-Jutatla derartig mit, dass er seine Trauer, wie sein Vorbild Kote-Kutaq, im Schnaps ersäuft. Er verträgt diesen jedoch nicht annähernd so gut und beginnt, sich und andere zu gefährden – seinem Ehrgeiz tut dies jedoch keinen Abbruch.

Zu schwer?

Travide hat Glück und kann sich mit dem Rüssel an einer hängenden Liane festhalten. Das erhöht die Anzahl der 5-Minuten-Runden bis zu ihrem Tod auf 2W6+4. Stirbt sie trotzdem, beeinflusst dies die Entscheidungen Mareks und Kote-Kutaqs in eine kooperativere Richtung, was sich in den Szenen **Die Schnapsration** auf Seite 24 und **Eine neue Route** auf Seite 21 niederschlägt.



ÜBER DEN FLUSS

Ein etwa 50 Schritt breiter Fluss kreuzt den Weg der Helden und muss überwunden werden. Hierzu gibt es verschiedene Möglichkeiten. Die Helden können

• **Bäume fällen und als Brücke aneinander binden:** 10 FP aus *Holzbearbeitung*, um passende Bäume zu finden und zu fällen, 25 FP aus *Fesseln*, um sie aneinander zu binden. Ein Held muss schwimmend oder kletternd (jeweils 3 erfolgreiche Proben) ein Seil ans andere Ufer bringen und mit 5 FP aus *Fesseln* festbinden. 2 erfolgreiche Proben auf *Körperbeherrschung* sind nötig, um kriechend über diese Brücke zu gelangen. Wer hier scheitert, kann sich zwar festhalten und es erneut versuchen, verliert aber 1W6 Punkte Ausrüstung.

• **ein Floß bauen:** 40 FP aus *Holzbearbeitung* sowie 15 FP aus *Fesseln*, um das Floß zu bauen. Es sind 3 Proben auf *Seefahrt* nötig, um den Fluss einmal zu überqueren und dabei jeweils 100+2W20 Ausrüstungspunkte und zwei Personen zu transportieren. Pro misslungener Probe gehen 1W6 Ausrüstungspunkte verloren, sofern keine *Körperbeherrschung* gelingt, um die Ladung aufzufangen.

• **schwimmen:** Um das andere Ufer zu erreichen, sind 3 erfolgreiche *Schwimmen*-Proben nötig, erschwert um ein Fünftel der transportierten Ausrüstungspunkte. Pro misslungener Probe geht 1W6 Ausrüstung verloren.

• **einen Seilzug aus Lianen bauen:** 25 FP aus *Pflanzenkunde*, 25 FP aus *Mechanik* sowie 50 FP aus *Fesseln* (jedes hier verwendete Seil ersetzt 5 FP in einem Talent, wird aber bei 1-2 auf W6 danach unbrauchbar, was je 2 Ausrüstungspunkte kostet). Letztere müssen zur Hälfte von demjenigen erarbeitet werden, der das Seil schwimmend (siehe oben) auf das andere Ufer

bringt. Der Seilzug erleichtert *Schwimmen* um 5. Ausrüstung kann auf einem kleinen Floß gezogen werden (Erschaffung wie oben, bei einem Drittel der FP, Kapazität sind 3W6+25 Ausrüstungspunkte) und erfordert 3 Proben auf *Mechanik* oder *Seefahrt*, je +4 (Ausrüstungsverlust bei Misslingen: 1W6). Ohne Floß sinkt die Kapazität auf 2W6+10 Ausrüstungspunkte, es werden 3 Proben +4 auf *Mechanik* oder *Fesseln* abgelegt, Ausrüstungsverlust bleibt 1W6.

Die Proben dauern je eine Stunde lang, können aber von mehreren Gefährten gleichzeitig abgelegt werden.

Die Aktivitäten auf dem Wasser ziehen Riesenkaimane an, die hier auf Beute lauern. Setze die Tiere als Mittel ein, die Situation zu verschärfen. Personen und Konstruktionen verlieren pro Kampfrunde, in denen sie von Riesenkaimanen attackiert werden, 1W6 Ausrüstungspunkte. Um Angriffe von Riesenkaimanen abzuwehren, müssen sich die Helden etwas einfallen lassen. Sie können die Biester entweder ablenken oder bekämpfen – von ihrer Konstruktion aus, oder von Travides Rücken, auf dem sie maximal zwei Personen duldet, während sie schwimmt (bitte die Abzüge für den Kampf im Wasser beachten, siehe **Regelwerk 182**).

In allen Fällen muss Elefantendame Travide den Fluss durchschwimmen. Wer sie durchs Wasser leitet, muss 50 FP in *Tierkunde* ansammeln, um sie trotz Belastung und eventuellen Angriffen ruhig ans andere Ufer zu bringen.

Wenn Travide die Ausrüstung auch durch den Fluss transportieren soll, kann sie niemanden tragen und alles muss eigens festgezurrt werden. Hierfür können 5 offene *Fesseln*-Proben abgelegt werden. Die Punkte, die danach bis 50 fehlen, gehen an Ausrüstung verloren – zusätzlich zu Verlusten aus Angriffen.

SZENEN MIT DEN CHIRAKAH

Diese Situationen sind meist auf Eskalation ausgelegt und dienen als Spielmaterial, um einerseits die Chirakah zu charakterisieren, andererseits um die Lage der Expedition angespannter zu machen. Auch sie sollten nur insofern eingesetzt werden, als sie den Spielspaß fördern.

MOHISCH LERNEN

Die Helden können und sollten von den Chirakah ein paar Brocken *Mohisch* lernen, um sich später besser mit den Anoihas zu verständigen. Zudem verbessert dies die Stimmung in der Expedition.

Die Helden können im Laufe einer Woche die Sprache *Mohisch* um eine Stufe steigern (bis maximal auf Stufe III), wenn sie die notwendigen Abenteuerpunkte haben.

Die Schnapsration

Schon an zweiten Reisetag teilt Marek den Helden seine Besorgnis über Kote-Kutaqs Trunksucht mit. Nach der zweiten Begegnung mit wilden Tieren will Marek seinen Alkoholgenuss nicht länger akzeptieren. Er betrachtet die Sucht des Chirakah als Gefahr für die Expedition. Zunehmende Aggression von beiden Seiten lässt die Situation in mehreren Stufen eskalieren (eine weitere pro 1W3 vergangenen Tagen):

• Marek hält auf der Wanderung moralische Vorträge über Disziplin und dass diese den Menschen vom Tier unterscheidet. Kote-Kutaq kocht innerlich, schweigt aber.

• Marek fordert von Kote-Kutaq die Schnapsflasche ein und schließt sie in seine Kiste.

- ⦿ Kote-Kutaq durchsucht heimlich Mareks Besitz und wird von einem Helden erwischt.
- ⦿ Marek versucht Huudu-Jutatla zu überzeugen, dass Kote-Kutaq ein schlechtes Vorbild für ihn sei.
- ⦿ Kote-Kutaq stiehlt die Kiste und versucht sie im Dickicht mit Gewalt aufzubrechen. Dabei zerstört er einen Trank, der sich darin befindet (-1W6 Ausrüstungspunkte). Als Marek ihn findet und die Kiste zurückfordert, zieht der Chirakah seine Waffe. Die Helden müssen schlachten.
- ⦿ Kote-Kutaq findet Tabu-Markierungen der Anoihas und will einen Umweg machen, der die Gruppe drei weitere Tage kosten würde. Marek unterstellt ihm Rachedurst und Böswilligkeit. Die Helden müssen entscheiden, wem sie glauben und wie sie weiterreisen wollen. Der Chirakah kann nur mühsam von einem Mord abgehalten werden.
- ⦿ Am Ende einer Nacht, in der Chirakah Wache hielten (und eventuell wachende Helden schliefen), wird Mareks Südweiser zerstört (-2W6 Ausrüstungspunkte). Der Verdacht fällt auf Kote-Kutaq. In Wahrheit ist Marek der Täter, der den Chirakah dadurch loswerden will. Dies kann durch 15 FP in *Fährten-suchen* oder *Menschenkenntnis* herausgefunden werden, wobei jede Probe eine Stunde in Anspruch nimmt – während Marek zum Aufbruch drängt.
- ⦿ Kote-Kutaq verlässt die Expedition und versucht sich vom Entzug zitternd und schwitzend allein durch den Dschungel zu schlagen.

Dieses Voranschreiten kann durch Verabreichen von Medizin oder Schnaps, durch Magie oder Rituale aufgehalten werden, was jedoch meist nur einen Tag bringt. Langfristig müssen 30 FP *Bekehren & Überzeugen* gegen Marek oder *Heilkunde Seele* gegen Kote-Kutaq gesammelt werden, um den Konflikt zu lösen, bei einer möglichen, einstündigen Probe am Tag. Jede Eskalationsstufe vergrößert diese Zahl um 5, positive Erlebnisse der Helden mit einem der Streitenden erleichtern die Proben nach Meisterentscheid.

LERI-TAMTAMS NEUE FREUNDE

Ein niedliches und sehr gelehriges Moosäffchen heischt Leri-Tamtam-Suns Aufmerksamkeit (sofern sich kein anderes Expeditionsmitglied für diese Szene eignet). Einmal mit süßen Früchten angelockt, folgt das Tier der Expedition eine Weile. Es dauert nur ein bis zwei Stunden, bis es sein erstes Kunststück vollführen kann. Ermutige die Gruppe mit schnellen Lehrerfolgen und viel Zutraulichkeit, sich weiter mit ihm zu beschäftigen. Beim nächsten Lagerplatz folgt der erste Warnschuss: Das Äffchen versucht einen Diebstahl im Wert von 1W6 Ausrüstungspunkten, kann aber davon abgehalten werden.

Wenn die Helden innerhalb von 1W3 Tagen mit 3 Proben am Tag insgesamt 25 FP in *Tierkunde* ansammeln, können sie dem Äffchen das Stehlen abgewöhnen. Andernfalls wird das Tier durch gelegentliche Rufe seine Verwandten auf sich aufmerksam machen, die immer häufiger auftauchen und sich zu einer echten Plage entwickeln.

Bis zu 2W6+3 Tiere können die Helden auf der Reise und insbesondere bei ihrem Lagerplatz belästigen. Sie tollen auf ihnen herum und stehlen Ausrüstung, die interessant aussieht oder riecht. Erst wenn die Helden zwei Äffchen töten, wird der Rest sie in Ruhe lassen – und wahrscheinlich verschreckt dies

auch das gezähmte Äffchen. Jeder fliehende Affe nimmt 2W6 Punkte Ausrüstung mit sich, wenn er nicht aufgehalten wird. (Das Moosäffchen hat einen Fertigkeitswert in *Taschendiebstahl* von 12, die Probe geht auf 13/13/13.)

EIN MÄCHTIGER KRIEGER

Huudu-Jutatla will seinen Mut beweisen, indem er einen möglichst kriegerisch aussehenden Helden besiegt. Beim ersten Mal wird er es mit bloßen Fäusten versuchen und wahrscheinlich verlieren. Doch er lässt sich nicht entmutigen, und mit jedem Versuch werden seine Methoden unsauberer: Huudu-Jutatla ...

⦿ sucht nach immer neuen Gelegenheiten, den Helden zu provozieren. Dabei macht er neben Spott über Äußerlichkeiten auch vor Beschimpfungen von Familienmitgliedern / Professionen / Gottheiten nicht halt.

⦿ versucht, einen Helden durch ein Wetttrinken zu berauschen und dann zu besiegen. Auch wenn er wahrscheinlich deutlich früher berauscht ist, lässt er sich den folgenden Kampf nicht nehmen. Man kann sich mit ihm in einer Vergleichsprobe in *Zechen* messen.

⦿ fügt sich selbst Verletzungen zu; entweder, um andere zu beeindrucken, oder um einem Helden die Schuld dafür zu geben.

⦿ schüttet dem Helden eine Art von Arax-Gift ins Essen.

⦿ stiehlt und versteckt persönliche Besitztümer des Helden, vielleicht auch Ausrüstung, die bei der nächsten Zufallsbegegnung fehlt.

⦿ sabotiert mit kleinen Schnitten die Rüstung eines Helden, sodass sie bei misslungenen Proben verrutscht. Je misslungerne Probe im Kampf steigt die BE um 1 (maximal um 3), wobei jeder Punkt mit 10 FP aus *Lederbearbeitung* oder *Metallverarbeitung* zurückgewonnen werden kann.

Nach einigen Kämpfen krakeelt Huudu-Jutatla so lange herum, bis er entweder mit Gewalt ruhiggestellt wird, oder ein gefährliches Tier angelockt hat – das er dann ganz alleine besiegen will. Verbote provozieren ihn, vernünftige Worte erfordern einen langen Atem (50 FP aus *Bekehren & Überzeugen*, 1 Probe pro Stunde).



Dieses Modul kann die Helden während der Reise begleiten, aber leicht lästig werden. Setze es darum sparsam ein und gönnen Huudu-Jutatla auch einige sanfte Momente, in denen er Sympathien sammeln kann. Folgende Elemente können das Verständnis für seine Lage erleichtern – und mit entsprechenden Bemühungen der Helden auch Besserung herbeiführen.

⦿ Gifte Bemerkungen der anderen Chirakah machen deutlich, wie schwierig seine Lage ist. Er darf nicht mitentscheiden, wird aus Gefahren herausgehalten, soll sich ständig um Vorräte oder Elefantendung kümmern und den Mund halten, wenn Erwachsene reden.

⦿ Er sucht immer wieder die Nähe der sanften Travide, wenn er wieder einmal gegen einen Helden verloren hat oder anderweitig gedemütigt wurde.

⦿ Anerkennung für seinen Mut macht ihn so stolz, dass er seinen Ehrgeiz mehrere Tage lang zurücknimmt.

Die Steilwand hinauf

Eines frühen Morgens hat Huudu-Jutatla genug, packt seine Sachen, schleicht zu einer nahe gelegenen Felswand und macht sich an den Aufstieg. Er will sich heimlich aus dem Staub machen, um ein gefährliches Tier zu fangen und trophäenbehangen zurückzukehren.

Sobald sein Fehlen bemerkt wird, besteht Kote-Kutaq darauf, den Jungen zurück zu holen, während Marek die Ausrüstung nicht gefährden will. Insbesondere wenn Travide noch lebt, liegt ein Aufteilen der Gruppe nahe, sodass die Helden für 1W3+2 Tage ihre eigene Dschungelkundigkeit unter Beweis stellen können.

Aus Verantwortungsgefühl, beispielsweise weil Huudu-Jutatlas Flucht direkt nach einer größeren Auseinandersetzung mit ihnen stattgefunden hat, können die Helden auch beschließen, den Jungen selbst zu verfolgen und die Chirakah bei Marek und der Ausrüstung zu lassen.

Wenn die Helden die Flucht des jungen Chirakah früh genug bemerken, können sie ihn direkt verfolgen, was eine spannende Szene an der Felswand ermöglicht. Hierbei können sie von Adlern angegriffen werden, und die eventuelle Bergung eines Verletzten kann zusätzliche Anstrengungen benötigen.

Um die Felswand zu überwinden müssen insgesamt 30 FP in *Klettern* angesamt werden. Eine misslungene Probe bedeutet einen Sturz aus 1W3+1 Schritt auf einen Vorsprung.

ADLER

MU 14	KL 2	IN 14	CH –
FF –	GE 15	KO 13	KK 12
LeP 16	INI 15+1W6		
RS 0	MR 3	GS 1 / 8*	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Krallen und Schnabel	14	6	1W6+2	kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 14, Verbergen 7, Einschüchtern 1, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Beute: 4 Rationen (Fleisch, zäh), Trophäe (Federn, 2 Silbertaler)

Kampfverhalten: Adler greifen nur an, wenn sie sich bedroht fühlen oder ihr Nest in Gefahr ist. Sie stürzen sich mit *Flugangriffen* auf ihr Opfer und attackieren es gleichzeitig mit *Gezielten Angriffen* auf den Kopf.

Flucht: Verlust von 50% der Lebensenergie

Tierkunde:

⦿ **4 FP:** Adler lassen Menschen in Ruhe, solange man sich ihnen nicht auf 10 Schritt nähert.

⦿ **8 FP:** Wälder und andere Hindernisse bieten Schutz vor ihren Flugangriffen (Kriegskunst-Probe und entsprechende Umgebung, danach kann der Adler die SF *Flugangriff* nicht mehr einsetzen).

⦿ **12 FP:** Ein Beutetier oder Fleisch kann Adler ablenken, sodass sie von ihren Angriffen ablassen (Vergleichsprobe Überreden und Willenskraft, bei Sieg des Helden flieht der Adler).

Sonderregeln:

*) Unterschiedliche GS: am Boden / in der Luft



KLEINE SCHILDKRÖTE

Ein Späher der Wapa-Tonsha-Anoihas entdeckt die Expedition, sobald sie sich dem Tal nähert, in dem das Dorf liegt. Die Ankunft Mareks erregt großes Aufsehen. Nach dem feierlichen Empfang durch Tiki-Ta erhalten die Helden eigene Schlafplätze und werden sofort als Teile der Gemeinschaft angesehen – wie es die Traditionen vorsehen, die Jutu-Jindi hier einführte. Eine detaillierte Beschreibung der Schamanin befindet sich im Anhang auf Seite 53, beispielhafte Bewohner des Dorfes sind ab Seite 28 beschrieben.

Von Tiki-Tas Leuten erhalten die Helden mehr als nur Hilfe. Bei den Wapa-Tonsha sollen sie sich so wohl fühlen, dass sie gar nicht wieder gehen wollen. Wann immer die Helden an Aufbruch denken, finden die Waldmenschen Gründe, diesen so freundlich und unauffällig wie möglich hinauszuzögern. So sollen die Helden von der Schlucht und vom Tempel ferngehalten werden. Dies geschieht nicht aus Bösartigkeit, sondern aus ehrlicher Sorge. Denn für die Wapa-Tonsha ist jeder, der die Tabuzone betritt, dem Tod geweiht.

Der Abschnitt endet, sobald die Helden sich durchringen können, das Dorf auch *wirklich* zu verlassen.

Schlüsselinformationen

Diese Informationen sollten die Helden bis zum Ende des Abschnitts auf jeden Fall erhalten:

- ⦿ Schlucht und Tempel liegen in einer Tabuzone der Wapa-Tonsha, die man nicht betreten darf.
- ⦿ Legenden zufolge erfüllt die Schlucht den Menschen Wünsche, fordert aber immer eine Gegenleistung.
- ⦿ Die Wapa-Tonsha wollen die Helden mit allen Mitteln zum Bleiben bewegen, weil es ihre Tradition so vorschreibt.
- ⦿ Begründer dieser Tradition war der Schamane Jutu-Jindi, der vor etwa 200 Jahren einen Yaq-Hai und viele Tschumbies durch ein mächtiges Ritual im Tempel bannte.
- ⦿ Niemand außer Marek weiß, was vor dreizehn Jahren im Tempel tatsächlich geschah.

DAS DORF

Es handelt sich um eine Höhensiedlung am Rand eines großen bewaldeten Tales. Umgeben von reich bewachsenen Hochplateaus schmiegen sich die Hütten an eine Felswand. Leitern und Terrassen deuten auf gemütliche Wohnhöhlen im Inneren des Berges hin. Ein Gebirgsbach plätschert von oberhalb der Klippen in Richtung Tal, die Siedlung wird von einer hölzernen Palisade vor wilden Tieren geschützt.

Etwa fünfzig Menschen leben hier, geleitet von der Schamanin Tiki-Ta, die etwas abseits unter dem Panzer einer Riesen-schildkröte lebt. Sie ernähren sich von der Jagd, den Früchten des Waldes und einigen Feldern, die sie auf Felsterrassen angelegt haben.

Das Dorf ist geschmückt mit zahlreichen geschnitzten Pfählen, die als Wegweiser und Abschreckung für Geister dienen. Neben Darstellungen von Schildkröten dominieren hier Jaguare und andere Wildkatzen. Seine Bewohner, die sich als Wapa-Tonsha (Ewige-Schützer-in-rauschhaftem-Land) bezeichnen, tragen ihre Haare traditionsgemäß offen mit geflochtenen Zöpfen an den Schläfen. Wenn Wind und Nebel kälter werden, kleiden sie sich in Felle, ansonsten tragen sie Lendenschurz und bisweilen lange Beinlinge.

BEWOHNER

Um das Dorf glaubhaft verkörpern zu können, erhältst du hier eine Personenliste. Versuche nicht, alle Figuren auftauchen zu lassen, sondern wähle die aus, die am besten zu den Helden passen, weil sie ähnliche Vorlieben, Methoden oder Hassobjekte haben. Tiki-Ta kann im Zweifelsfall Konflikte schlichten.





DAS DORF TIKI-TAS

DIE KRIEGER

- Canli-Ni (wirft-Bäume-um): 24, männlich, sehr stark, gedrungen, schweigsam; liebt Bananen, hasst seine Mutter Nene-Upu-Gi; braucht jemanden, der ihn ermutigt, seinen schlechten Zahn behandeln zu lassen.
- Kaboa-Liabo (benutzt-Würgeschlange-wie-Liane): 30, männlich, sehnig, längliches Gesicht, auffällig blauer Feder-schmuck an der rechten Schläfe, nervös; Bruder von Peri-Peri; liebt Tanzen, hasst den Geruch von Feuersteinen; braucht jemanden, der ihm bei der Reparatur seiner Hütte hilft.
- Teda-Pan (tötet-wie-Riesenkaiman): 23, weiblich, temperamentvoll, hervorragende Schwimmerin, Narben an der linken Schulter von der Pranke eines Tigers; liebt Kraftproben, hasst gegrillte Heuschrecken; braucht jemanden, der ihr sagt, wie schön sie ist.

DIE MÜTTER

- Hoya-Pepe (spricht-immer-wahr): 49, weiblich, 4 Töchter, 2 Söhne, 3 Enkel; Mutter von Tali-Ra, Großmutter von Koko-Toto; resolut, etwas schwerfällig, trägt lange, klappernde Ketten aus Holzperlen, dazu passende Ohr- und Nasenringe; liebt ihre Pfeife, hasst Kakadus; braucht eine neue Aufgabe, zum Beispiel einen Urenkel.

Nene-Upu-Gi (leuchtende-Dotterblume, ehemals: Yasinda Difano): 31, weiblich, 2 Töchter, 2 Söhne, 1 Enkel; proper, assimilierte Abenteurerin aus Brabak; betrachtet sich als lebenslang trauernde Witwe des Jägers Ko-Te-Ma (Tötet mit Fuß), doch die Dorfgemeinschaft versteht dieses Konzept nicht; liebt aranische Mode, hasst Streit; braucht ein Andenken an die großen Städte.

Tali-Ra (steht-im-kalten-Wasserfall): 18, weiblich, 2 Söhne; pragmatisch, burschikos, humorvoll, Hoya-Pepes Tochter; liebt die Männer, hasst Moosäffchen; braucht mehr Anerkennung bei den Weisen.

DIE WEISEN

Yaya-Balboki (geschwätziger-Pelikan): 64, männlich, erstaunlich dichtes Haupthaar, Knochen durch die Nase, verschmitzt, befreundet mit Titi-Raan; liebt Lügengeschichten; hasst alles, was fliegt; braucht jemanden, der mit ihm musiziert.

Titi-Raan (starrt-auf-den-Boden): 70, männlich, spindeldürr, glatzköpfig, leicht gebeugt, nachdenklicher Dorfältester; liebt Balni-Du, hasst Manjok; braucht ein Hörrohr, weiß aber nicht, was das ist.

Balni-Du (hat-kein-Schiff, ehemals Hiltrud Nellgardsdotir): weiblich, 66 Jahre, assimilierte Thorwalerin mit dünnen, grauen Haaren und Delphin-Tätowierungen; liebt Titi-Raan, hasst Schlangen; braucht jemanden, den sie tätowieren darf, weil sie das so lange nicht gemacht hat.

DIE KINDER

Aka-Kuk (denkt-wie-Wasserbüffel): 13, weiblich, an der Schwelle vom Mädchen zur Frau, bemalt sich gern mit anstößigen Motiven, um Aufmerksamkeit zu erregen; strebt einen Erwachsenennamen an, doch niemand traut ihr die Reifeprüfung zu; liebt Ratten, hasst Tänze; braucht jemanden, der ein gutes Wort bei Tiki-Ta einlegt.

⦿ **Piri-Piri** (braucht-wenig-Platz): 11, weiblich, außerordentlich klein, vorlaute Draufgängerin, immer wirre Haare, Schwester von Kaboa-Liabo; liebt das Zeichnen mit Stöcken im Schlamm, hasst es, unterschätzt zu werden; braucht einen Talisman, den sie zur Abwechslung nicht kaputt machen oder verlieren kann.

⦿ **Koko-Toto** (trinkt-zuviel-Wasser): 4, männlich, Sohn von Tali-Ra, die ihn vernachlässigt; niedlicher Bettlässer mit offenem Mund und Silberblick, was im Dschungel die Überlebenschancen senkt; liebt Piri-Piri, hasst gar nichts, braucht jemanden mit ein bisschen Geduld.

DIE UNGELIEBTEN

⦿ **Puma-Tschik** (stinkt-wie-Wildkatze): 25, männlich, übler Geruch, massive Gesichtsbemalung in Schwarz und Weiß; harter Einzelkämpfer, den die Gemeinschaft nur duldet, so lange er sich abseits hält und mehr leistet als andere; liebt seine dressierte Sumpfratte Kritaq-Sche (sonniges-Nagetier), hasst die anderen Krieger; braucht Hilfe, seinen Körpergeruch zu kaschieren.

⦿ **Jubo-Jok** (fliegt-wie-Stein): 17, weiblich, Tollpatsch mit traurigen Augen und riesigen schweren Ohrringen, die die Ohrläppchen schon langgezogen haben; liebt Blumengestecke, hasst Tali-Ra, weil sie ihr Kosho-Pobek ausspannte und ihn bald danach wieder fallen ließ; braucht einen Mann, aber kein Dorfbewohner will eine so ungeschickte Frau.

⦿ **Kosho-Pobek** (jagt-nur-Ungeziefer): 19, männlich, ausdauernd, freundlich, kein Schmuck, Pechmagnet, und aufgrund von Missverständnissen als Feigling verschrien; liebt Jubo-Jok, wagt aber nicht, zu ihr zurückzukehren; hasst die Weisen und Tiki-Ta, weil sie ihm nichts glauben; braucht jemanden, der ihm einen neuen Namen gibt, indem er eine Heldenat bezeugt.

DER LEGENDÄRE JUTU-JINDI

Jutu-Jindi war der Gründer des Dorfes, und jeder der Waldmenschen kennt Geschichten über ihn. Er machte die Wapa-Tonsha von kaltblütigen Jägern zu freundlichen Gastgebern und ist ein Schlüssel zum Geheimnis des Tempels. Lass folgende Informationen nebenbei in Gespräche einfließen, die mit ihnen geführt werden:

⦿ Seit etwa sieben Generationen existiert dieses Dorf. Es wurde von dem Schamanen Jutu-Jindi gegründet. Jutu-Jindi trug einen Kopfschmuck aus drei holzschnitzten Federn, die er grün und blau bemalt hatte. Auf seinem Bauch malte er stets einen gelben Kreis.

⦿ Er schuf auch eine mächtige Tabuzone, über die man nicht sprechen darf.

⦿ Er war mit einem kleinen Mann namens Brago befreundet.

⦿ Er soll das Yaq-Hai besiegt haben, einen schrecklichen Geist, der Seelen stiehlt.

⦿ Er gab den Wapa-Tonsha neue Gesetze, nach denen sie bis heute leben.

ES WIRD PERSÖNLICH

Es ist wichtig, dass die Wapa-Tonsha keine anonyme Dorfgemeinschaft bleiben, und die Helden schnell persönliche Bindungen zu einzelnen Dorfbewohnern aufbauen. Hier ist Fingerspitzengefühl gefragt, denn Meisterfiguren werden schnell als aufdringlich und lästig empfunden, wenn sie mit der Tür ins Haus fallen. Dies gilt insbesondere, nachdem die Helden so viele Scherereien mit den Chirakah ertragen mussten. Darum sollten die folgenden Module erst eingesetzt werden, nachdem einzelne Helden schon ein oder zwei Dinge mit den Wapa-Tonsha erlebt haben und sich unter den Waldmenschen erste Blickfänger und Sympathieträger abzeichnen. Diese sollten bevorzugt für die folgenden Module eingesetzt werden.

⦿ Ein junger Wapa-Tonsha nimmt sich einen Helden zum Vorbild und weicht nicht mehr von seiner Seite. Jede Ablehnung wird als Prüfung der Willensstärke interpretiert, jede unangenehme Aufgabe ohne Murren ausgeführt.

⦿ Ein Dorfmitglied verliebt sich in den Helden, putzt sich heraus, macht viele Besuche und Geschenke.

⦿ Der Held wird aufgrund seiner Ablehnung als besonders weise betrachtet und bei Streitfällen um seine Meinung gefragt – idealerweise in Bereichen, zu denen er eine klare Haltung hat.

⦿ Ein Dorfmitglied gerät in Streit mit einem Heldengefährten und sucht den Rat des Helden, weil der ja auch ein Fremder ist. Fortan betrachtet der Fragende den Helden als Unterstützer seiner Meinung.

⦿ An den Helden wird ein Problem herangetragen, das nur er lösen kann, weil er besonders groß / schwer / stark / klug / geschickt / schön / überzeugend / geheimnisvoll / erfahren / fremd / stilsicher / skrupellos ist. Besonders wirkungsvoll sind hier Wünsche von Schwangeren, Kindern oder Alten, und solche, die sich um persönliche Themen wie Eifersucht, Neid, Eitelkeit und andere menschliche Schwächen drehen.

RÜCKZUG UND GEGENWEHR

Vermutlich werden sich manche Helden von der einnehmenden Dorfgemeinschaft zurückziehen suchen. Andere werden sich stark an ihren Auftrag gebunden fühlen, stur alle Annäherungen ablehnen oder sogar grob werden. Folgende Gegenmaßnahmen kannst du ergreifen, um eine Eskalation zu verhindern und die Helden durch Gespräche zu binden.

⦿ Ein Wapa-Tonsha fühlt sich vom Verhalten des Helden so beleidigt, dass er ihn zum Duell fordert. Alle (!) anderen Dorfbewohner sind schockiert und flehen den Helden an, über diesen unüberlegten Schritt hinwegzusehen.

⦿ Ein Dorfbewohner ist menschlich enttäuscht vom ablehnenden Verhalten des Helden. In seinen Augen bilden sich Tränen und jedes Mal, wenn er den Helden wiedersieht, blickt er betrübt zu Boden.

⦿ Ein Kind mit ernster Miene stellt sich dem Helden in den Weg und fragt: „Warum magst du mich nicht?“ Viele Antworten wird es nicht verstehen und charmant weiter fragen, bis es dem Helden ein Zugeständnis entlockt hat.

⦿ Ein alter Mann meint den Helden durchschaut zu haben und stellt ihn zur Rede: „Du willst kein Freund von uns sein, weil die Sklavenjäger schon deine Freunde sind. Du willst uns an sie verkaufen, oder?“

⦿ Ein Stammeskrieger unterstellt, dass der Held die Einsamkeit sucht, um mit den Geistern zu sprechen. Er fängt den Helden ab und fragt unbeirrbar, was die Geister über ihn erzählt haben. Die Fragen („Was sagten sie über den Tod meines Bruders? Meinen sie, ich habe ihn im Stich gelassen?“, „Warum hat seine Mutter all seine Schrumpfköpfe vergraben?“, „Haben sie den bösen Schatten geschickt, um unseren Schatz zu stehlen?“) lassen Rückschlüsse auf ein düsteres Geheimnis zu, das den Helden interessieren könnte.

GRÜNDE ZUM BLEIBEN

Es folgen Vorschläge für Spielsituationen, die den Aufenthalt bei den Wapa-Tonsha so angenehm wie möglich machen und einen Aufbruch zum Tempel verzögern sollen.

APPENHMLICHKEITEN

Mit diesen kleinen Zuwendungen kannst du die Spieler leichter um den Finger wickeln. Wohlgernekt: Es handelt sich um Eigenheiten *dieser besonderen Sippe*, die größtenteils ohne Jutu-Jindis Einfluss nicht denkbar gewesen wären.

⦿ Für diese Sippe gilt helle Haut als besonders schön, und ein schöner Mensch kann in ihren Augen nichts Böses tun.

⦿ Die Wapa-Tonsha sind neugierig und gelehrig. Sie sind gerne bereit, neue Ideen in ihr Weltbild aufzunehmen, sofern sie irgendwie nützlich erscheinen. Dies gilt auch in religiösen Fragen.

⦿ Die Berghöhlen sind mit Tierfellen und gewobenen Stoffen behaglicher eingerichtet als mancher Bergfried im Mittelreich. Astrale Regeneration ist hier um einen Punkt erhöht.

⦿ Das Wetter ist angenehm warm, aber durch die relative Höhe ist es hier weniger schwül als im übrigen Dschungel. Den täglichen Sturzregen verbringt man in den Höhlen bei spannenden Geschichten oder bei sanftem Rauchkraut in bananenblattbedeckten Unterständen.

⦿ Da die Ausrüstung sicher untergebracht ist, geht hier nichts davon verloren. Mit Hilfe der Wapa-Tonsha lassen sich auch pro Tag Aufenthalt 1W20 Ausrüstungspunkte wiederherstellen. Je 4 FP aus Fertigkeitsproben (vor allem Bearbeitungs-Talente) der Helden erschaffen einen zusätzlichen Punkt – und Werkzeuge der Wapa-Tonsha erleichtern viele dieser Proben um bis zu 6 Punkte.

⦿ Ein kristallklares Bächlein, das weiter oben am Berg entspringt, plätschert durch die Mitte des Dorfes und bietet jederzeit Erfrischung. Durch eine Abmachung zwischen Tiki-Ta und einem kleinen Wassergeist erhöht es die nächtliche Regeneration von LeP um einen Punkt.

⦿ Seit Jutu-Jindi haben die Wapa-Tonsha zahlreiche Obstbäume gepflanzt und Gemüsefelder angelegt. Gejagt wird in Gruppen, und Wild ist reichlich vorhanden. Gekocht und gegessen wird gemeinsam.

⦿ In Liebesdingen ist man sehr aufgeschlossen, auch eine unerwartete Schwangerschaft ist kein Skandal. Zwar wird von Paaren erwartet, nach der Geburt eines Kindes sieben Jahre miteinander zu leben, aber zeremonielle Hochzeiten sind unbekannt.

PROJEKTE

Bis erkrankte Gefährten wiederhergestellt sind, sollten einige Tage vergehen, in denen sich verfügbare Helden in der Dorfgemeinschaft nützlich machen können. Aus diesen kleinen Unternehmungen sollten sich *Projekte* ergeben, die einzelne Helden in dieser Phase verfolgen – und die mehr Zeit in Anspruch nehmen, als ursprünglich geplant.

Gehe davon aus, dass pro Projekt ein Grundwert von 100 FP durch Fertigkeitsproben erreicht werden muss, wobei jede Probe einen halben Tag in Anspruch nimmt und jede Komplikation 2W20+20 weitere FP nötig macht. Tabubrüche müssen oft mit skurrilen Aufgaben gesühnt werden, um den Verstoß ungeschehen zu machen.

⦿ Bekehrung einzelner Waldmenschen zum Zwölfgötterkult. *Komplikationen*: Widersprüche zu althergebrachten Traditionen, Einmischung durch Tiki-Ta oder andere Weise, spontane Gründung einer Gegenreligion durch Unzufriedenheit oder Missverständnisse, Ablenkung durch ein anderes, interessanteres Projekt.

⦿ Lehren technologischer Errungenschaften in Gebieten der Schmiedekunst, Mechanik, Alchemie und so weiter. *Komplikationen*: Misstrauen wegen Scheiterns bei der ersten Anwendung, Ablenkung durch ein anderes, interessanteres Projekt, Übertragen des Gelernten auf völlig unpassende Situationen.

⦿ Reparatur und Optimierung von Hütten, Palisaden, Trommeln, technischen Einrichtungen und Ähnlichem. *Komplikationen*: Sabotage durch gekränkte Bauherren, nächtliche Zerstörung durch wilde Tiere, Bruch des Tabus „vom Finden und Werfen“.

⦿ Erlernen und Verbessern von Wildnisfähigkeiten oder Hruruzat. *Komplikationen*: Ablenkung des Lehrers durch ein anderes Projekt / Rauschmittel / die Liebe; Bruch des Tabus „von den grünen Steinen“ / „vom dritten und vierten Schritt“.

⦿ Suche nach einem Schatz, den die Wapa-Tonsha nebenbei erwähnen, weil sie ihn für wertlos halten (beispielsweise Gold, Silber oder Edelsteine). *Komplikationen*: Zweifel an der Ernsthaftigkeit des Unterfangens, Desinteresse desjenigen, der den Weg kennt; Bruch des Tabus „vom großen Nilpferd“ / „vom weinenden Baum“ / „vom Elefantenfriedhof“.

⦿ Eroberung einer unnahbaren Dorf schönheit. *Komplikationen*: Konkurrierende Geschenke eines Unbekannten, Herausforderung durch einen langjährigen Verehrer, Vereinnahmung durch potenzielle (fremde) Schwiegereltern, Bruch des Tabus „von der warmen Hütte“.

• Magische Unterweisung durch Tiki-Tas Schüler Hegu-Ku (starkes-blaues-Glitzern). *Komplikationen:* Ausfall des Lehrers durch Überdosierung von Rauschmitteln; Fehlen von und Suche nach einer sehr profanen Zutat, die aber unter bestimmten Umständen (Tageszeit, Ort, Kostümierung, musikalische Untermalung) besorgt werden muss; Bruch des Tabus „von der ewigen Feuerscheibe“.

ANLIEGEN DER DORFGEMEINSCHAFT

Manche Spieler zögern, sich „mittendrin im Abenteuer“ ein längerfristiges Projekt zu Eigen zu machen. Gerade diese Spieler solltest du beschäftigt halten, indem die Wapa-Tonsha verschiedene Probleme an sie herantragen, die unbedingt und sofort gelöst werden müssen. Im Zweifel kann selbst Marek mit dem Argument überzeugt werden, dass für Aufnahme und Pflege der Expedition eine Gegenleistung angemessen ist.

Die folgenden Intrigen werden bewusst gesponnen, um die Helden zu halten. Durch ihre Aufdeckung können sie am ehesten feststellen, dass man sie absichtlich von der Schlucht fernhalten will. Setze sie darum nur ein, wenn die Helden sich ernsthaft zum Gehen entschließen, und versuche sie möglichst charmant zu verkaufen, um einen ernsthaften Vertrauensverlust in die Wapa-Tonsha zu vermeiden. Die Lösung dieser Aufgaben findet stets unter Beobachtung und mit mehr oder weniger hilfreichen Ratschlägen des halben Dorfes statt. In der Regel gibt einer der *Ungeliebten* oder eine mitleidvolle Assimilierte den entscheidenden Hinweis, der den Schwindel auffliegen lässt. Mitunter genügt auch eine solide *Menschenkenntnis*, um herauszufinden, dass etwas nicht stimmt. In diesem Fall nimmt ein Stammesmitglied alle Schuld auf sich und bittet die Helden um Verzeihung.

Auch Bestrafungen des jeweiligen Betrügers sind denkbar. Üblich wäre eine zeitweilige Verbannung (relativ harmlos, weil die Zeit bei einem befreundeten Stamm verbracht werden kann), das Opfern persönlicher Besitztümer an die Geister (schmerzlich, aber als Paraphernalia eines Rituals mitunter sogar nützlich) oder – schlimmstenfalls – körperliche Bestrafung, die der anklagende Held gemeinsam mit Tiki-Ta festlegen, aber alleine durchführen muss. Allen Bestrafungen geht ein langes Gerichtsverfahren voraus, und jede einzelne wird von großem Brimborium begleitet.

• Ein Krieger ist verschollen und muss gefunden werden. Ständig tauchen neue „Spuren“ und „Zeugen“ auf, die die Helden aber nie zum Erfolg führen. Irgendwann kehrt der Krieger von selbst zurück. *Rechtfertigung:* Der Krieger behauptet, sich zur Vorbereitung auf die nächste Jagd zurückgezogen zu haben – dann will er nämlich etwas Besonders leisten, um jemanden zu beeindrucken. Er hat nicht Bescheid gesagt, weil es eine Überraschung sein sollte. Alternativ kann er bei diesem Unterfangen auch wirklich in Schwierigkeiten geraten sein, damit die Helden zum Zug kommen.

• Die Dorfgemeinschaft will zu Ehren Kamaluqs / der verdienstvollen Mütter / der Helden / des Nachbarstamms ein großes Opferfest abhalten. Dafür sind umfangreiche Vorbereitungen nötig, wie das rituelle Weihen eines Ortes, das Konstruieren und Schmücken eines Altars / einer Opferpuppe / einer Tribüne. Zudem benötigt man Opfergaben wie Fleisch, Früchte, Schmuck oder erniedrigende Tätigkeiten am Ritusplatz. Jemand muss überwachen, dass jeder seine Aufgabe erfüllt und die richtigen Leute informiert werden. Die meisten hierauf Angesprochenen sind von dem Vorhaben zunächst überrascht, aber um den Schwindel nicht auffliegen zu lassen, spielen sie mit und es entwickelt sich eine Eigendynamik, an deren Ende eine neue, bedeutsame Tradition des Dorfes stehen kann.

• Die Weisen behaupten, die Krieger des Stammes seien verweichlicht und benötigten dringend Unterweisung durch „echte Helden“. Bei der Ausbildung und während einiger Streifzüge durch die Wildnis stellen sich die Krieger auch außerordentlich dumm an – bis eine tatsächliche Gefahr auftaucht und sie zwingt, ihre wahren Fähigkeiten einzusetzen. *Rechtfertigung:* Die Krieger haben in der Vergangenheit so sehr geprahlt, dass man sie demütigen wollte. Es ist doch gut für die Helden, dass sie auf diese Weise ihr Können unter Beweis stellen konnten.

• Nach einer Aufforderung Mareks, das Dorf endlich zu verlassen, brechen zwei Wapa-Tonsha unvermittelt in Tränen aus. Sie meinen, Marek habe sie mit dem Bösen Blick bedacht, und davon müssten die Helden sie nun reinwaschen. Nacheinander sind viele Behandlungen mit den unterschiedlichsten Flüssigkeiten und Früchten notwendig, die allesamt gründlich auf die nackte Haut aufgetragen werden müssen. Während der Massagen mit Schlamm, Milch, Zitronensaft, Bananenmus und Tschokolat provozieren die „Verfluchten“ erotische Abenteuer und versuchen die Helden zu immer neuen Massagen zu verführen. Der Schwindel fliegt auf, als Tiki-Ta sie wegen der sinnlosen Verschwendung wertvoller Vorräte zurechtweist. *Rechtfertigung:* Die Helden haben den beiden gefallen. Was ist denn schlimm daran?



⦿ Tali-Ra ist wieder schwanger und ihre Mutter Hoya-Pepe bezeugt, dass einer der Helden der Vater sein muss. Nun ist viel zu tun, denn Väter haben viele merkwürdige Rituale zu absolvieren, damit aus dem Kind auch etwas wird: Pflanzen eines „Lebensbaumes“, Schnitzen eines „Vaterstocks“, der auf einen bestimmten Berg getragen werden muss, ein obskurer „Tanz der Niederkunft“ und schließlich das „Schlammbad des dicken Fells“. Tatsächlich sind die Rituale ebenso erfunden wie Tali-Ras Schwangerschaft. *Rechtfertigung:* Yaya-Balboki wollte sich einfach einen Spaß erlauben und hat Tali-Ra und Hoya-Pepe mit Rauchwerk bestochen.

⦿ Durch heimlich verabreichte Cherkemal-Pilze wird einem Helden eine leichte Vergiftung zugefügt, die ihn einen Tag lang zittern lässt und seine Sinne trübt. Tiki-Ta untersucht ihn und verordnet dann strenge Bettruhe, ohne den Befund mitzuteilen. Andere Helden werden herangezogen, um „das Heilkraut zu suchen“ – ein völlig wirkungsloses Gewächs, das sich durch *Pflanzenkunde* +10 auch als solches identifizieren lässt. *Rechtfertigung:* Tiki-Ta ist sicher, dass der vergiftete Held von einem bösen Geist belauert wurde – wahrscheinlich, weil er ein Fremder ist. Um ihn als Opfer uninteressant zu machen, musste er krank wirken. Die Kräutersuche war nötig, damit der danach umherstreifende Geist sich keine anderen Helden als Opfer aussuchen konnte.

⦿ Es droht ein Angriff der benachbarten Yako-Moka (Katzen-Finger-Menschen). Beweis sind ein verletzter Krieger und einige Zeichen, die zwei Späher im Wald entdeckten. Die Aufregung ist groß und man muss Vorbereitungen treffen. Neben den üblichen Verteidigungsmaßnahmen wollen die Wapa-Tonsha abschreckende Statuen und Masken herstellen, wilde Tiere einfangen, um sie auf die Feinde loszulassen, ein neues Pfeilgift ausprobieren, vielleicht gar ein Opfer bringen, um die Kriegsgeister gnädig zu stimmen. Gespannt wird tagelang der Angriff erwartet – der nicht kommt. *Rechtfertigung:* Erst als man einen Parlamentär zu den Nachbarn schickt, klärt sich der „Irrtum“ auf. Die Verletzung war ein Jagdunfall, für den bereits eine Kompensation ausgemacht wurde, die beim nächsten Stammtreffen übergeben werden soll. Die beiden Jäger, die die Drohzeichen und Kriegstrommeln der Nachbarn entdeckt haben, beschulden sich gegenseitig, falsche Schlüsse gezogen zu haben.

VERHALTEN DER CHIRAKAH

Nach anfänglichen Berührungsängsten, hauptsächlich verursacht durch eigene Minderwertigkeitsgefühle, lassen sich die Chirakah gerne auf das Leben der Wapa-Tonsha ein. Sofern keine Krankheiten ihnen Bettruhe abverlangen, sind sie vollauf beschäftigt und wollen das Dorf möglichst nicht mehr verlassen – es ist besser als alles, was sie auf mengbillanischen Plantagen und benachbarten Maisschnapskaschemmen erlebten. Nutze ihre Begeisterung, um die Annehmlichkeiten des Dorflebens weiter hervorzukehren.

⦿ Kote-Kutaq fühlt sich zum ersten Mal in seinem Leben am richtigen Ort, doch der Entzug macht ihm zu schaffen. Seine Heilung kann zu einem eigenen Projekt werden, bei dem die Wapa-Tonsha überzeugt werden müssen, Aufgaben als Pfleger und Wächter zu übernehmen.

⦿ Leri-Tamtam-Suns anfängliche Skepsis gegenüber den „Wilden“ verfliegt, sobald sich geschmeidige und gutaussehende Krieger für sie als eine weltaufgerene Abenteurerin interessieren. Wie gewöhnlich denkt Leri-Tamtam-Sun in Extremen und will bald vollständiges Mitglied der Dorfgemeinschaft werden. Ihre Versuche, sich als unverzichtbar zu inszenieren und dementsprechende Erwartungen der Wapa-Tonsha zu erforschen, können ein eigenes Projekt werden.

⦿ Huudu-Jutatla kann durch Travide eine bisher ungekannte Anerkennung erfahren – wer sich mit einem Elefanten versteht, muss ein interessanter Mensch sein. Auch Geschichten über Travide beeindrucken die Wapa-Tonsha, und es kann zu einem eigenen Projekt werden, dem Jungen ein verwaistes Elefantenjunges zu besorgen, das man mit ihm gemeinsam zähmen kann.

TIKI-TA UND MAREK



Mareks Rückkehr hat die Schamanin aufgewühlt und eine alte Liebe neu entfacht. Sie hat Marek verziehen und will ihn auf keinen Fall wieder gehen lassen, zumal sie nicht ahnt, warum

er tatsächlich zurückgekehrt ist. Sobald sie Vertrauen zu den Helden gefasst hat, bittet sie sie diskret, den Grund für seine Ablehnung herauszufinden.

Marek jedoch meidet ihre Gegenwart, weil er auf keinen Fall wieder schwach werden will. Er weiß, dass jeder Tag Verzögerung ihn davon abhält, seine Schuld wieder gutzumachen und das Dorf zu retten. Von den Wapa-Tonsha hält er sich fern und schlägt sein Lager in einer kleinen abgelegenen Höhle auf. Trotzdem erhält er immer wieder Besuch von neugierigen Dorfbewohnern, die wissen wollen, was er all die Jahre getrieben hat, und warum er sie einst verließ. Doch selbst wenn Marek ehrlich antworten sollte – die meisten Aussagen werden die Wapa-Tonsha nicht verstehen.

Sobald die Kranken reisefähig sind, drängt Marek zum Aufbruch, sofern es den Helden nicht gelingt, ihn umzustimmen. Nach einigen Versuchen, die du beliebig anbringen kannst, gibt er dem dämonischen Drang vollkommen nach. Dann bricht er notfalls alleine zur Schlucht auf.

BERÜHRUNGSÄNGSTE

Helden, die sich für Mareks Geheimnis interessieren und sein Vertrauen errungen haben, können ihn überzeugen, sich Tiki-Ta anzuvertrauen. Voraussetzung hierzu ist, dass mindestens einer der Helden in **Gespräche** (Seite 20) bei mindestens einem Gesprächsthema 50 FP und bei einem zweiten mindestens 25 FP angesammelt hat (was auch im Dorf noch möglich ist) und Marek drei gute Gründe nennen kann, warum er von seinem ursprünglichen Plan abweichen sollte. Denkbar sind Aussagen wie:

- ⦿ Es ist ungerecht, Tiki-Ta von einer Entscheidung auszuschließen, die sie und ihr Volk direkt betrifft.
- ⦿ Es ist schäbig, eine Geliebte, die dreizehn Jahre lang gewartet hat, ein zweites Mal zu verlassen und die wahren Gründe nicht zu nennen.
- ⦿ Tiki-Ta kennt die Geister der Umgebung am besten. Wenn jemand helfen kann, dann sie.
- ⦿ Hier steht das Leben eines ganzen Dorfes auf dem Spiel, darum ist kein Platz für Selbstmitleid.
- ⦿ Die Liebe kann jedes Problem lösen.
- ⦿ Was ist schon dabei? Wenn Mareks Körper und Seele ohnehin verloren sind, kann ihm auch egal sein, was Tiki-Ta über ihn weiß.
- ⦿ Einen Versuch ist es wert. Im Zweifel wird sich der Dämon ohnehin holen, was ihm gehört.
- ⦿ Die Götter helfen denen, die kämpfen – nicht denen, die aufgeben.
- ⦿ Notfalls helfen die Helden bei der Umsetzung von Mareks eigentlichem Plan, egal wie riskant er ist.

Die Hilfe der Schamanin

Ist die Versöhnung herbeigeführt, wandelt sich Mareks Haltung abrupt. Man erlebt ihn so hoffnungsvoll wie nie zuvor. Bald verbringt er die Nächte in Tiki-Tas Hütte, während man die beiden tagsüber turteln sieht, wenn auch stets mit einem traurigen Unterton.

Tiki-Ta setzt alles daran, Marek von dem bösen Geist zu befreien, der ihn besessen hat, doch sie allein ist nicht mächtig genug. Wenn sich ein Zauberer oder Geweihter unter den Helden befindet, kann man mit vereinten Kräften einen Rettungsversuch unternehmen, um die Beherrschung zu brechen, die Marek zum Sprung in die Schlucht treibt. Die Folgen eines echten Paktbruchs würden weder die Wapa-Tonsha noch die Expedition unter diesen Umständen überleben – Agrimoths Präsenz in der Umgebung ist schlicht zu stark.

Das Ritual beinhaltet eine Probe auf *Magiekunde -4, Pflanzenkunde* (zum Sammeln wichtiger Zutaten) und eine Sammelprobe des Rituals **INVOCATIO MAIOR** (50 FP, Intervall 6 Stunden). Außerdem müssen 26 AsP ausgegeben werden.

Gelingt das Ritual, kann es Mareks Leben retten, lässt aber umgehend die Untoten frei, weil der Handel mit der Schlucht nichtig wurde. In diesem Fall erhalten die Helden hastig alle Schlüsselinformationen des nächsten Abschnitts und sollten sich schnell auf den Weg zum Tempel machen, bevor das Dorf überrannt wird.

Wenn kein Held an dem Ritual teilnimmt, scheitert es, sodass Marek an einem Morgen völlig übernächtigt, verschlossen und innerlich gebrochen seinen sofortigen Aufbruch verkündet.

DER ABSCHIED

Wenn sich die Helden trotz aller Widerstände zum Aufbruch entschließen, kommt es zum Abschied. Wie vehement die Dorfbewohner sie zum Bleiben drängen, hängt von der Beliebtheit ab, die sich die Helden erarbeitet haben. Je mehr sie gemocht werden, umso dringender will man sie zurück im Dorf wissen und versucht zu helfen, dass sie die Tabuzone überleben. Die folgenden Zuwendungen können die Helden erhalten, sofern sie sich diese in den Augen Tiki-Tas verdient haben. Das ist auch möglich, wenn das Ritual nicht durchgeführt wurde oder gescheitert ist. Als grobe Richtlinie können die FP dienen, die die Helden im Dienste der Dorfbewohner erspielt haben: Jeweils 30 ermöglichen einen Punkt der folgenden Liste.

⦿ Die Chirakah begleiten die Helden, während Travide jedoch im Dorf bleibt.

⦿ Tiki-Ta verrät, dass es direkt hinter der Brücke über die Schlucht einen heiligen Stein gibt, in dem ein heilender Nipakau wohnt. Wer den Schlamm unter diesem Stein auf seine Haut schmiert, regeneriert innerhalb einer Stunde 3W6+2 LeP. Der Nipakau kann noch 1W6mal agieren.

⦿ Die Helden erhalten 1W6 Heiltränke mit 2W6+4 LeP aus dem Vorrat des Dorfes.

⦿ Drei Krieger der Wapa-Tonsha begleiten die Helden – trotz ihrer Angst, die Tabuzone zu betreten, und obwohl das Dorf akut gefährdet ist.

Zu leicht?

⦿ Wenn die Helden sich sehr schnell zum Gehen entschließen, können die Wapa-Tonsha auch Gewalt anwenden, um sie von der Tabuzone fern zu halten. So wird aus dem Abschied eine Flucht vor Speeren und Giftpfeilen, die erst endet, wenn die Helden die Grenze der Tabuzone erreichen.

Zu schwer?

⦿ Eventuell können sich die Helden gar nicht zum Gehen entschließen. Dann platzt Marek irgendwann mit der Wahrheit heraus und fleht sie an, ihm wenigstens diesen letzten Dienst zu erweisen. Tiki-Ta wird Zeuge dieses Ausbruchs und zieht die richtigen Schlüsse: Eine Erhebung der Untoten wäre das Ende ihres Dorfes. Darum bittet nun auch sie die Helden um Hilfe und stellt notfalls *alle* oben genannten Hilfen zur Verfügung.

DIE SCHLUCHT

In diesem Abschnitt erleben die Helden Mareks Ende und werden in dessen Folge von Untoten attackiert. Auf dem Weg zum Tempel kommen sie hinter Mareks eigentlichen Plan und begreifen, warum das Idol zurück an seinen angestammten Platz gebracht werden muss.

Schlüsselinformationen

Diese Informationen sollten die Helden bis zum Ende des Abschnitts auf jeden Fall erhalten:

• Marek hat mit dem Diebstahl des Idols einen Fehler begangen, den die Helden nun ausbügeln müssen, indem sie das Idol zurück in den Tempel bringen.

• Marek hat seine Seele der Schlucht verschrieben, um den Diebstahl ungeschehen zu machen. Solange er am Leben war, hielt der sandige Boden die Untoten gefangen.

• Marek wusste während der ganzen Reise, dass er in der Schlucht sterben würde. Er hoffte aber, dem dämonischen Drang lang genug widerstehen zu können, um das Idol selbst zurückzubringen.

MAREKS TOD

Vom Dorf aus beginnt der lange Abstieg über mehrere Terrassen. Die Schlucht kann nach einem Tag erreicht werden, von hier aus dauert es anderthalb Tage bis zum Tempel. Bis auf die geschnitzten Warnpfähle, die den Rand der Tabuzone markieren, gibt es wenig Spektakuläres. In diesem Tal ist es merkwürdig ruhig, und der Eindruck verstärkt sich, je näher die Helden der Schlucht kommen.

DER STURZ

Während der Nachtwache bemerken die Helden, dass sich Marek aus dem Lager entfernt. Er legt den Truhenschlüssel ab, den er um den Hals trägt, beschwert mit einem Stein den Abschiedsbrief und die Karte, die er den Helden hinterlassen will, und begibt sich zielstrebig zur Schlucht. Dort zögert er noch einen Moment und springt dann in den Tod.

Gönne den Helden hierfür eine große Szene mit bedeutungsvollen Worten und bestenfalls tränenreichem Abschied. Mareks Tod soll ein schmerzhafter Verlust sein.

Sein Körper prallt im Sturz auf ein Plateau, sodass Marek nicht in der Schlucht selbst stirbt. Daraufhin steigt langsam der Sand der Schlucht, um ihn aufzunehmen. Auf diese Weise ist es möglich, dass sich der Yaq-Hai seines Körpers bemächtigt, bevor die Schlucht ihn aufnimmt.

Die Helden können Marek durch Fesseln oder Magie aufhalten, doch nur für eine begrenzte Zeit. Spätestens beim Transport über die Brücke (siehe unten) holt sich die Schlucht, was ihr zusteht: Die Verankerungen der Brücke reißen aus dem Gestein und die Helden können sich mit knapper Not selbst retten. Davor wird Marek immer wieder Fluchtversuche unternehmen.

DAS ERBE DES FORSCHERS

Marek hinterlässt den Helden neben seinem geheimen Vorrat und dem Idol des Kaujok-Limi eine handgezeichnete Karte der Umgebung (Seite 37) sowie einen Abschiedsbrief, der letzte Fragen beantwortet.

*Liebe Freunde,
bitte verzeiht, dass ich euch so schmählich im
Stich lasse. Mit dem Diebstahl des Idols brach
ich einst ein magisches Gefäß, in das die Wapa-
Tonsha dämonische Mächte bannten, die Untote
erwecken. Die Fratzen in der Schlucht retteten
mein Leben und nutzten die Kraft meiner Seele,
um das Gefäß erneut zu schließen. Mit meinem
Tod endet dieser Schutz.*

*Ich hoffte, diese Sache selbst in Ordnung zu
bringen. Doch ich kann dem Zwang, der auf mir
liegt, nicht länger widerstehen. Heute muss ich
meinen Teil des Handels einlösen.*

*Bald werden sich die Untoten wieder erheben,
und ihr Weg wird viele Leben kosten. Steht
das Idol wieder an seinem Platz, kommen sie
hoffentlich zur Ruhe. Bitte, bringt es zurück
und erneuert die Fallen, die ich einst entschärfte.
Ich hoffe, wir sehen uns nicht wieder.*

Es tut mir leid.



Die Schlucht im Dschungel

DAS ERWACHEN

Mit Mareks Tod erheben sich zahlreiche Untote aus vergangenen Jahrhunderten. Sie sind unterschiedlich stark verwest, manche wurden durch Wudu-Rituale übel zugerichtet, andere stammen sogar aus Zeiten der Echsenherrschaft.

SKELETT

MU –	KL 0	IN –	CH –
FF 7	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 14*	INI 7+1W6		
RS 0	MR 5	GS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	2	1W6	kurz
Biss	7	2	1W6+1	kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 7, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 7**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Skelette gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: Töten. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie kratzen und beißen.

Flucht: Skelette fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde:

👁 4 FP: Skelette kämpfen weiter, selbst wenn Teile ihres Körpers zerstört wurden. Man muss sie in kleine Stücke hauen.

👁 8 FP: Nur stumpfe Wuchtwaffen sind gegen Skelette effektiv.

👁 12 FP: Skelette sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:

*) Resistenz gegen Stich- und Klingenwaffen, Immunität gegen Bolzen und Pfeile

**) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe, bei Misslingen Wirkung wie HORRIPHOBUS mit 4 FP.

ZOMBIE

MU –	KL 0	IN –	CH –
FF 5	GE 8	KO 13	KK 13
LeP 14	INI 3+1W6		
RS 0	MR 8	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	2	1W6	kurz
Biss	7	2	1W6+1	kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 10*, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Zombies gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie kratzen und beißen.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde:

👁 4 FP: Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglassen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

👁 8 FP: Bei frischen lebendigen Leichnamen (maximal 1 Woche tot) hilft es, den Kopf abzuschlagen. Ein Gezielter Angriff kann den Kopf vom Rumpf trennen.

👁 12 FP: Zombies sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:

*) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie HORRIPHOBUS mit 4 FP.



Die Tschumbies erheben sich

Die Dunkelheit der Nacht begünstigt Untotenaktivitäten, und bis zum Morgengrauen müssen sich die Helden einiger Angriffs-Wellen erwehren. Die Kenntnis entsprechender Rituale oder Liturgien kann hier einen wesentlichen Unterschied machen. Geweihte erweisen sich an dieser Stelle als sehr effektiv, denn sie können mittels des Kleinen Schutzsegens einen Bannkreis errichten, der die Untoten aufhält (siehe **Regelwerk 245**). Am Tag durchstreifen nur vereinzelte Untote die Schatten des Dschungels, ihr Geruch hält Tiere weitgehend fern. Am Rand der Schlucht strahlt die Sonne noch heller, und so sind die Helden hier relativ sicher.

Über die Brücke

Am Abend des nächsten Tages erreichen die Helden eine Hängebrücke aus Holz und Seilen, die gut 30 Schritt über die Schlucht führt. Sobald sie die Brücke sehen, hören sie hinter sich 2W6 untote Verfolger und treten wahrscheinlich die Flucht nach vorne an. Wenn sie sich auf der Brücke befinden, kommen ihnen 2W6 weitere Tschumbies von der anderen Seite aus entgegen.

Anstatt sich durch die Untoten zu kämpfen, können die Helden auch die Brücke im Kampf nutzen:

Um einen Untoten über das Geländer zu werfen, muss eine Vergleichsprobe zwischen Körperbeherrschung des Helden und des Untoten gewonnen werden. Scheitert der Held, hat der Untote einen Passierschlag gut.

Um die Brücke zum Einsturz zu bringen, muss man mit wuchtigen Waffen auf ihre schwächste Stelle schlagen (Mechanik-Probe notwendig, um die Stelle zu entdecken). Die Brücke hat an dieser Stelle 40 Strukturpunkte. Stürzt sie ein, reißt sie 1W6 Untote in die Tiefe.

Helden können sich mit einer Körperbeherrschung-Probe retten oder erleiden sonst Sturzschaden (1W6+2 Schritt), wobei sie glücklicherweise auf einem Vorsprung landen.

Allzu unglückliche Stürze können notfalls auch durch Eintauchen in den Treibsand abgefangen werden – was allerdings einen Handel mit der Schlucht nach sich ziehen dürfte.

Paktieren mit der Schlucht

Die Schlucht gilt als siebengehörnter Diener Agrimoths, der zwei Aufgaben erfüllt: Erstens bildet er ein Gegengewicht zur starken Thargunitoth-Präsenz in dieser Gegend. Zweitens soll er Pakte vermitteln.

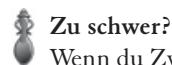
Wer sich nahe der Schlucht aufhält, wird immer wieder von der Lust übermannt, in sie hineinzuschauen und die rätselhafte Schönheit der Gesichter zu bewundern, die der fließende Sand bildet. Helden in Bedrängnis erhalten rasch Hilfsangebote, und die Schlucht gewährt auch einige Paktgeschenke Agrimoths. Als Gegenleistung fordert sie das Gleiche wie von Marek: Eine Rückkehr nach dreizehn Jahren.

Da die Platzierung des Idols im Interesse der Schlucht liegt, können geschickt verhandelnde Helden diese Gegenleistung auf das Doppelte oder Dreifache an Jahren herauszögern. Trotzdem gelten sie fortan als Paktierer.



Zu leicht?

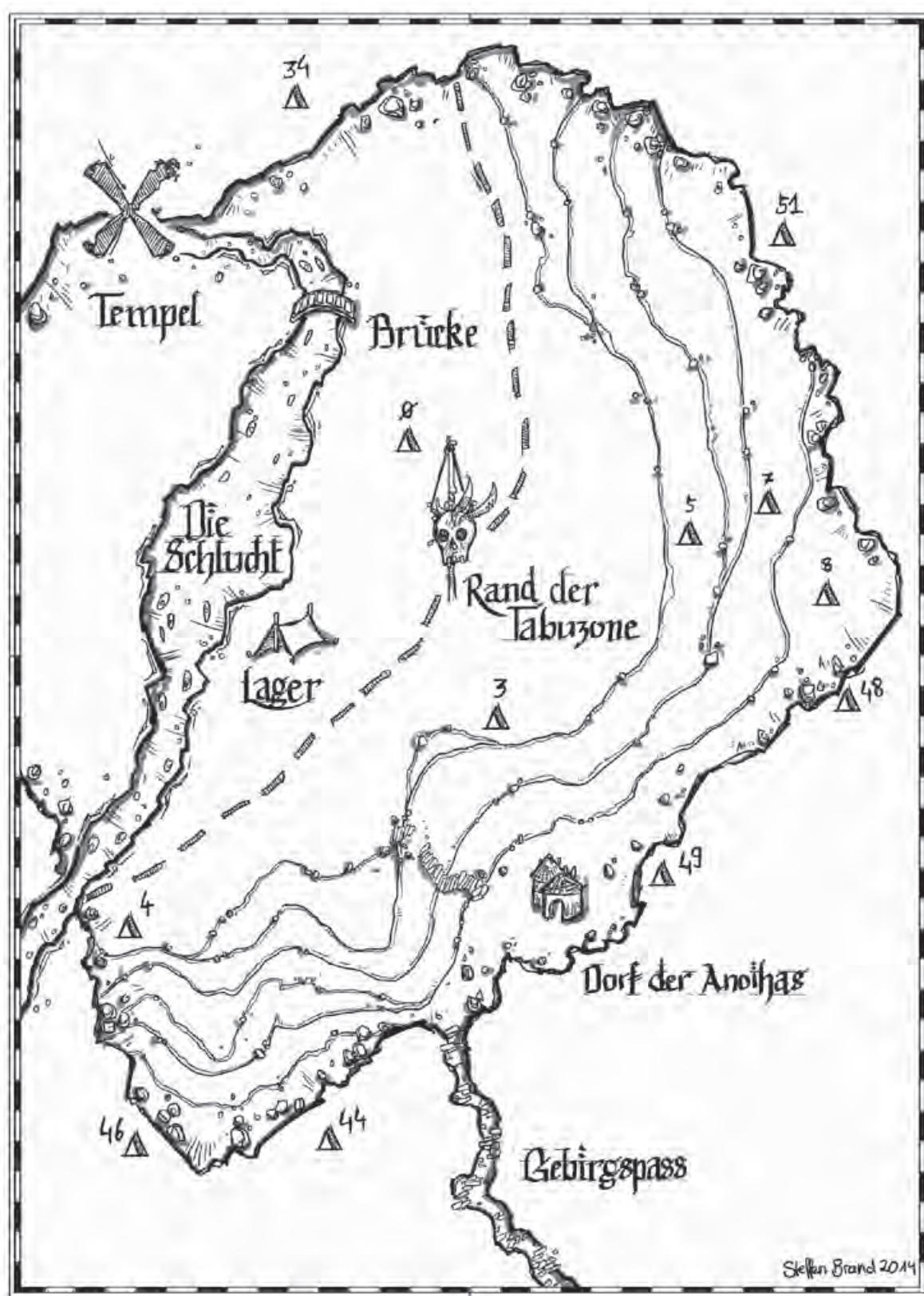
Die Schlucht selbst kann versuchen, den Helden zu schaden – willkürlich, oder weil sie Mareks Handel mit ihr brauchen. Auf dem Weg zum Tempel attackiert sie die Helden zusätzlich mittels Ranken (AT 14, TP 1W6+3, 5 LeP).



Zu schwer?

Wenn du Zweifel hast, dass deine Spieler die Szene an der Schlucht mögen werden, sollte das Ritual zur Brechung der Beherrschung leichter gelingen. Statte Tiki-Ta mit deutlich höherer Magiekunde aus.

MAREKS KARTE



DER TEMPEL

Das Finale führt die Helden in einen fallengespickten Tempel. Hier sollen sie in Ordnung bringen, was Marek einst verbrach, indem sie das Idol an seinen angestammten Platz zurückstellen und so das magische Gefäß wieder verschließen.

DÄMONISCHES WIRKEN

Seit Mareks Tod wird an diesem Ort die Macht Thargunitoths freigesetzt und trifft mit dem Wirken Agrimoths aufeinander. Die dämonische Umgebung erschwert einerseits Liturgien. Andererseits kann das Wirken mächtiger Zauber chaotische Nebeneffekte haben, vom plötzlichen Verdorren eines Moosbettes über einen spontanen modrig stinkenden Wirbelwind bis hin zur Belebung des mitgeführten Fleischproviants oder scheinbar bösartigem Nachgeben von scheinbar stabilen Stützpfählen. Im Tempel ist das Wirken von Liturgien grundsätzlich um 4 Punkte erschwert und es kann zu chaotischen Effekten führen, wenn die Macht der Götter gerufen wird.

EINSATZ VON UNTOȚEN

Neben den Fallen bedrohen auch hier zahlreiche Tschumbies die Helden. Einige von ihnen haben weitere Fallen ausgelöst und können als Warnung vor weiteren dienen. Andere irren herum oder erheben sich erst in Anwesenheit lebender Wesen. Innerhalb des Tempels nehmen ihre Angriffe weiter zu, immerhin befindet sich hier das Zentrum ihrer Erstehung.



Sie können an beliebigen Stellen des Plans Untote erheben, wenn die Spieldynamik nach einem Kampf verlangt. Neben den Fallen im Tempel dienen sie dazu, die Spannung hoch zu halten, den Helden aber nicht ernsthaft zu schaden. Halte diese zufälligen Kämpfe also eher kurz und setze die Untoten in Unterzahl ein.

Zusätzlich zu Tschumbies und Skeletten durchstreift auch ein Ghul den Tempel, der schon stinkende Spuren hinterlassen haben kann, aber erst im letzten Drittel des Tempels auch wirklich auftauchen sollte.

GHUL

MU 14	KL 6	IN 12	CH –
FF 10	GE 12	KO 18	KK 15
LeP 35			INI 8+IW6
RS 2	MR 12	GS 7	
Nahkampf	AT	PA	TP
Klauen	14	8	IW6+2*
Biss	11	8	IW6+2**
			RW
			kurz
			kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Einschüchtern 10***, Willenskraft 1

Größenkategorie: mittel

Beute: wertlos (eventuell Körperteile für alchimistische Experimente)

Kampfverhalten: Ghule verspeisen Leichen, machen aber auch vor Lebenden nicht halt. Sie lauern ihrem Opfer gerne in einem Hinterhalt auf, versuchen es dann zu umschlingen und zu beißen.

Flucht: je nach Individuum

Tierkunde:

• **4 FP:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich auch in einen Ghul. Ghule können Krankheiten übertragen.

• **8 FP:** Wer von einem Ghul gebissen wird, verwandelt sich vielleicht in einen Ghul. Es gibt ein Gegengift, auch Magie und göttliches Wirken können helfen.

• **12 FP:** Das Wissen um die Herstellung des Gegengifts ist bekannt.

Sonderregeln:

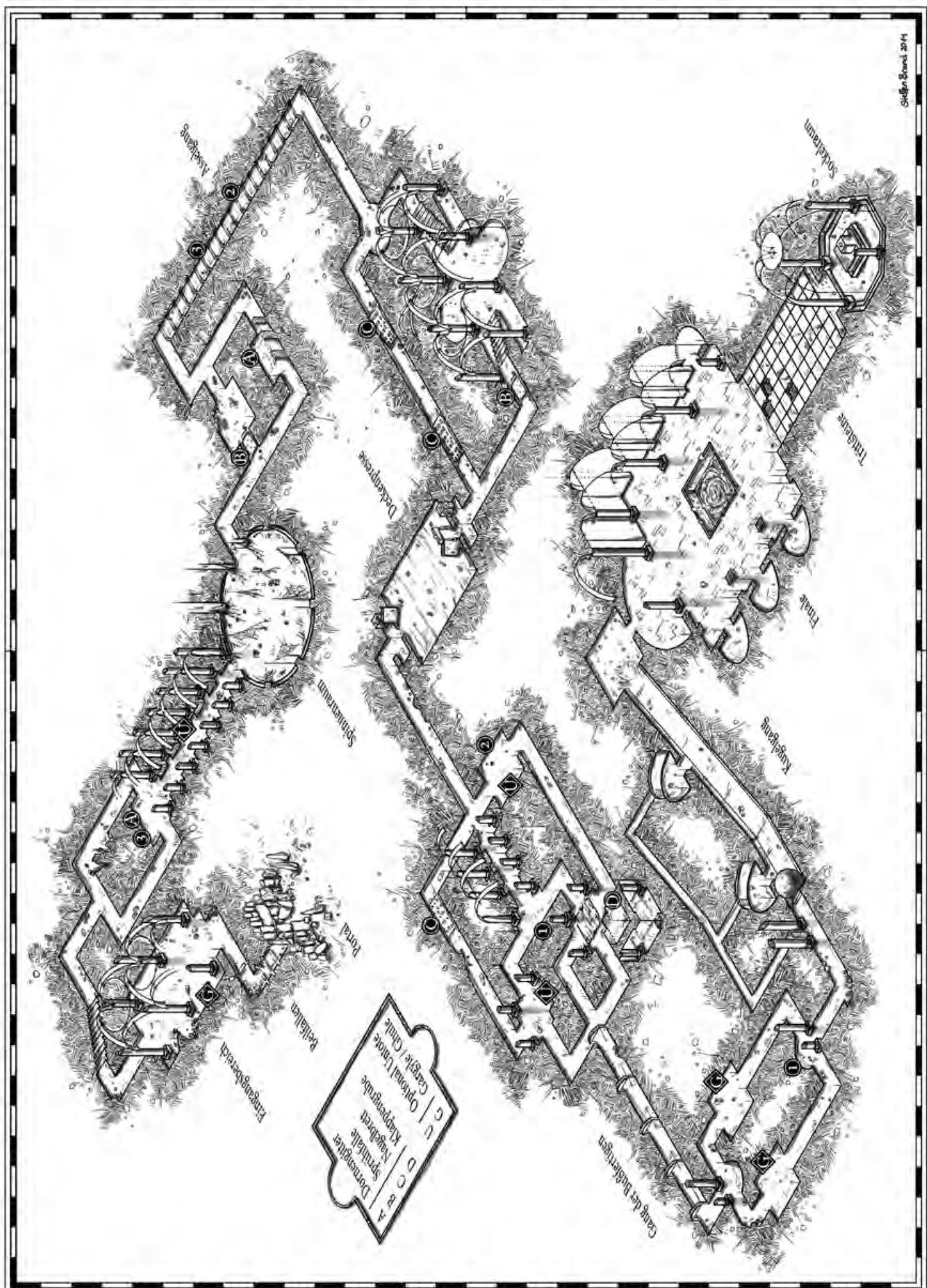
*) **Krankheit:** Für jeweils 5 SP durch Klauenangriffe besteht eine 5% Wahrscheinlichkeit, an einer der folgenden Krankheiten zu erkranken (IW20): Schlafkrankheit 1–3, Lutanas 4–6, Paralyse 7–10, Schlachtfeldfieber 11–20

) **Ghulgift: Stufe: 10; Art: Einnahmegift, tierisch; Beginn: sofort; Dauer: nach 3 Stunden erhält man je 1 Punkt pro 5 Minuten wieder zurück; Wirkung: 2W20 KR lang verliert das Opfer 1 Punkt auf alle körperlichen Eigenschaften, bei einem Wert von 0 setzt die vollständige Lähmung ein / gleiche Auswirkungen, aber nur IW20 KR

Für jeweils 5 SP durch Bissangriffe besteht eine 5% Wahrscheinlichkeit sich binnen drei Tagen selbst in einen Ghul zu verwandeln. Wer ein Gegengift einnimmt oder wessen Bisswunden und damit auch alle SP durch Bisse mittels Magie (z.B. Zauber oder magischen Heiltrank) oder karmalen Wirken (z.B. Heilsegen) geheilt wurden, entgeht diesem Schicksal.

Der Ghul kann das Gift mehrfach einsetzen. Es gelten die aufsummierten SP.

***) **Schreckgestalt:** Willenskraft-Probe, bei Misslingen Wirkung wie Horribus mit 4 FP



IMPROVISATION

Gerade an den Untoten können Spieler auch unkonventionelle Kampfmethoden ausprobieren und die Umgebung für ihre Zwecke nutzen, indem sie FP aus Fertigkeitsproben aus Talenten einsetzen.

Eine Probe benötigt üblicherweise eine Kampfrunde. Wenn ein bestimmter Schwellenwert an FP erreicht wird, kann eine kampfrelevante Aktion unternommen werden (Schwellenwert ist üblicherweise 15 FP).

Der Tempel bietet beispielsweise folgende Möglichkeiten zur Improvisation:

• Die Tempelgänge sind durchwuchert von zahlreichen Schlingpflanzen. *Pflanzenkunde* eröffnet Informationen über Stabilität und Reichweite der jeweiligen Lianen und ihre „Sollbruchstellen“. Ein Ruck an der richtigen Stelle kann eine Ranke aus der Verästelung reißen und einen Gegner aus dem Gleichgewicht bringen (unparierbare Attacke).

• Die Wände und Decken des Tempels bestehen aus Steinplatten. Nach Bedarf kann es hier aber auch Elemente aus Holz oder sogar Eisen geben. Mit entsprechendem Werkzeug und Proben in *Steinbearbeitung* (bzw. *Holzbearbeitung* oder *Metallverarbeitung*) können Helden brüchige Bauelemente an der richtigen Stelle verletzen, so dass sich Trümmer oder Schutt auf einzelne Gegner ergießen (1W6 bis 3W6 TP).

• Säulen, Statuen und große Amphoren lassen sich mit einfachen Hebeln oder roher *Körperkraft* (+5) umwerfen und verursachen 1W6 bis 3W6 TP. *Mechanik* ermöglicht genaues Zielen und Abpassen des richtigen Zeitpunkts.

• Im Tempel gibt es kleine Nebenräume und Alternativgänge, die nicht zwangsläufig auf der Karte stehen. Per *Schlösserknacken* verschlossene Gittertüren können Tschumbies ein- oder aussperren. Einmal geöffnet, ermöglichen sie strategischen Rückzug oder Lenkung der Gegner durch beengtes Kampfareal. Ein Scheitern lässt das Schloss verkanten und verdoppelt den Schwellenwert.

LEICHENFLEDDEREI

Da die Helden von Marek keine materielle Belohnung mehr erwarten können, sollte der Tempel selbst einige Schätze bergen, die sich in Städten versilbern lassen. Erstes Mittel der Wahl sind goldene oder edelsteinbesetzte Grabbeigaben, die Untote am Körper tragen können. Mit borongläubigen Helden kann dies jedoch schnell zum Konflikt führen, sodass auch Alternativen möglich sind, beispielsweise:

• Gescheiterte Grabräuber, die ganze Säcke mit Wertsachen trugen. Solches Diebesgut kann „sichergestellt“ werden.

• Zerbrochene Amphoren und herumstehende Truhen, deren Besitzer sich nicht eindeutig zuordnen lassen.

• Verlassene Nester von unheimlichen Tieren, die aus Neugier glitzernde Gegenstände angesammelt haben.

• Kunstgegenstände, die definitiv nicht von Achaz, Wudu oder Anoihas stammen und darum gar nicht in den Tempel gehören, zum Beispiel Beute, die Jutu-Jindi und Brago hier versteckt hielten.

• Opfergaben an die Schlucht, die sie bei einem „Hochwasser“ hier ausgespuckt hat.

• Agrimoth- oder Thargunitoth-Paraphernalia sowie andere Besitztümer von unglücklichen Beschwörern, bei denen man gar nicht genau wissen will, wie sie ausgerechnet hierher kamen.

An manche dieser Funde können sich weitere kleine Geschichten anschließen, sofern die Helden sich dafür interessieren. Am Ende sollte jeder Held das Abenteuer mit einem Gegenwert von mindestens 75 Dukaten verlassen.

GEHEIMGÄNGE

Geheimgänge dienten den Eingeweihten dazu, die Fallen des Tempels zu umgehen und sie gefahrlos warten zu können. Sie sollen den Rückweg der Helden erleichtern, darum sollte der Eingang (also der *erste* Zugang, den die Helden passieren) deutlich schwerer zu finden sein als der Ausgang: Eingänge liegen beispielsweise 2-3 Schritt hoch und den Blick auf sie verdeckt ein Sims. Oder sie sind hinter massiv aussehenden Säulen und Wänden verborgen, die größtenteils von Geröll verdeckt werden und die man nur findet, indem man sie versehentlich anstößt. Ausgänge befinden sich eher in Augenhöhe und können durch Schleifspuren am Boden, unregelmäßigen Pflanzenbewuchs oder auffällige architektonische Ausbuchungen gefunden werden. Die Zahlen 1-3 auf dem Plan markieren jeweils einen der Geheimgänge mit Ein- und Ausgang. Um einen der Geheimgänge zu entdecken, ist eine *Sinnesschärfe*-Probe -8 notwendig oder eine erfolgreiche Probe auf *Zwergennase*. Durch einen Kritischen Erfolg oder einen Patzer bei einer AT oder PA kann durch Zufall einer der Gänge entdeckt werden.

Die Bedeutung von Ausrüstung

Spätestens hier macht es einen wesentlichen Unterschied, wie viel Ausrüstung die Helden bis hierher mitbringen konnten. Ein Hundertstel der verbliebenen Ausrüstungspunkte entspricht dem Ausrüstungswert, mit dem die Helden den Tempel betreten. Wann immer Zweifel bestehen, ob bestimmte Werkzeuge oder Materialien vorhanden sind, kann dies anhand eines Würfelwurfs festgestellt werden.



Insbesondere die Beleuchtung spielt ab jetzt eine Rolle. Lege im Zweifel anhand des Ausrüstungswertes fest, welche Leuchtmittel die Helden mit sich führen, und inwiefern sich dies auf das Entdecken von Fallen auswirkt. Spätestens jetzt sollte konkret gemacht werden, wie viele Lichtquellen es gibt, und wer sie trägt. Notfalls lassen sich auch aus Leinentüchern und Knochen ein paar Fackeln improvisieren.

Je Schwelle schwankt das Licht zwischen schemenhaft und silhouettenhaft erkennbar. Beachte, dass die Untoten nicht mit ihren Augen sehen, sondern eine magische Wahrnehmung besitzen und nicht von der Dunkelheit eingeschränkt werden.

KAMPF IM DUNKELN

Ziel als Silhouette erkennbar (leichter Nebel, Mondlicht) –2 auf AT / –2 auf PA

Ziel schemenhaft erkennbar (starker Nebel, Sternenlicht) –4 auf AT / –4 auf PA

FÄLLE

Marek hat bei seinem Besuch eine Reihe Fallen umgehen können. Ein paar löste er selbst aus, in einige tappten die Untoten und wieder anderen haben Satinavas Hörner zugesetzt. Seitdem sind dreizehn Jahre vergangen, sodass die Helden an einigen Stellen auf ihr Glück hoffen dürfen, an anderen aber um ihr Leben fürchten müssen.

Es kann trotzdem nicht schaden, die Helden durch unglückliche Vorgänger oder das plötzliche Ableben eines Chirakah oder Wapa-Tonsha auf die Gefährlichkeit dieser Fallen aufmerksam zu machen.

Im Plan findet sich eine Reihe von Vorschlägen, wo Brago und Jutu-Jindi Fallen eingebaut haben können. Bei 1-2 auf W6 ist eine Falle unbrauchbar und dient nur der Spannung, indem Proben abgelegt werden können und sich der Auslöser durch Klicken oder Schaben bemerkbar macht.

Von Marek haben die Helden den Auftrag erhalten, die Fallen wieder instandzusetzen, um anderen Eindringlingen den Zugang so schwer wie möglich zu machen. Wenn die Helden sich dazu entschließen, sollten sie pro Falle zwischen 10 und 15 FP in passenden Talenten ansammeln (insbesondere *Mechanik*, *Schlösserknacken*, aber auch *Holzbearbeitung*), wobei pro 5 Minuten eine Probe möglich ist – wobei so viele Helden wie nachvollziehbar an dieser Stelle arbeiten können. Beim Scheitern besteht die Gefahr (1-3 auf W6), die Falle versehentlich auszulösen und von ihr getroffen zu werden.

Folgende generische Fallen finden sich im Tempel:

DORNGITTER

Konstruktion: An der Decke eines relativ breiten Gangstücks ist versteckt ein schweres Eisengitter mit Dornen angebracht. Es wird an einer Seite von einem Riegel, an der anderen durch Scharniere gehalten. Der Riegel ist mit einem Stolperdraht verbunden. Wird dieser gezogen, öffnet sich der Riegel und die Wucht des Gitters nagelt das Opfer gegen die Wand des Ganges.



NAGELBRETT

Konstruktion: Eine auf Sprungfedern gelagerte Bodenplatte ist mit Löchern versehen. Darunter befinden sich aufrecht stehende Klingen. Tritt ein Opfer auf die Platte, bohrt sein Gewicht ihm die Klingen in den Fuß.

Schaden: 1W+2 TP

Entdecken: -4 (Bodenbeschaffenheit, Klingenschlitze sichtbar)

Entschräfen: Kann leicht übersprungen werden (*Körperbeherrschung*). Tücher, Mäntel oder Bretter dienen zur Abdeckung der Klingen. **Mechanik:** Man kann die Platte leicht aushebeln und verdreht wieder einsetzen, so dass die Löcher unbrauchbar werden.

Instandsetzen: Klingen müssen gerade gebogen oder geschärft (*Metallbearbeitung*), verschobene Platten richtig eingesetzt werden (*Mechanik*).

SPRÜHFALLE

Konstruktion: Eine steinerne Wanne, gefüllt mit Petroleum und abgedeckt durch eine Platte mit winzigen Löchern. Druck auf der Platte lässt die Flüssigkeit in verschiedene Richtungen und auf das Opfer spritzen.

Schaden: Opfer wird bei 1-4 auf 1W6 mit Petroleum bedeckt. Pro Schritt Abstand sinkt die Wahrscheinlichkeit vollgespritzt zu werden um 1. Jede offene Feuerquelle in Reichweite entzündet, sofern von Petroleum getroffen, bei 1W6: den Träger (1-2), seinen Vordermann (3), beide (4), den Träger und die zwei nächsten Gefährten (5), niemanden (6). Dadurch 1W6 SP pro KR, bis brennende Kleidung abgelegt ist.

Entdecken: -4 (Bodenbeschaffenheit, Düsen sichtbar, Geruch)

Entschräfen: Überspringen wie Nagelbrett, ansonsten können auch die Düsen verstopft werden (*Mechanik*).

Instandsetzen: Düsen können freigekratzt werden (trivial), das Petroleum nachgefüllt (benötigt 3 Maß Flüssigkeit).

KLAPPENGRUBE

Konstruktion: Unter dem Gang befindet sich eine etwa drei Schritt in alle Richtungen ausgedehnte Grube, an deren Boden sich 1W6+4 Mysobvipern winden. Die hölzerne Abdeckung ruht auf einer Achse, die quer durch den Boden verläuft. Wird sie betreten, gibt die Abdeckung nach, das Opfer fällt in die Grube und die Abdeckung vollzieht eine Drehung um 180°, was die Grube von oben verschließt.



Schaden: 3W6-3 SP Sturzschaden, kann durch *Körperbeherrschung* verringert werden. Das Opfer zerquetscht beim Aufprall 1W6 Schlangen. Die anderen sind zunächst verwirrt, greifen aber nach frühestens 1W3 KR an. Mit geführte Lichtquellen können kampfentscheidend sein, Flucht ist die bessere Alternative (*Klettern* -10; Je 2 Punkte aus *Körperkraft*-Proben von maximal 2 helfenden Gefährten erleichtern *Klettern* um 1; bei Misslingen unparierbare Attacken der Schlangen).

Entdecken: -5 (Bodenbeschaffenheit, Mauerwerk am Scharnier verstärkt, Tiergeräusche)

Entschräfen: Die Falle kann durch einen gewagten Sprung überwunden (*Körperbeherrschung* -5, Distanz 3 Schritt) oder mit massiven Keilen blockiert werden. Überbrücken ist möglich, sofern man eine entsprechend lange Planke oder Vergleichbares mitführt.

Instandsetzen: Die Tarnung kann verbessert werden, indem man die Klappe mit Staub und Bewuchs bedeckt (*Fallenstellen*). Eine brüchige Holzklappe kann ersetzt werden. Neue Schlangen können hinzugefügt werden (*Tierkunde* -5 um Revierkämpfe der Tiere zu vermeiden).

MYSOBVIPER

MU 20	KL 2	IN 13	CH -
FF -	GE 12	KO 10	KK 6
LeP 11	INI 6+1W3		
RS 0	MR 6	GS 1	
Nahkampf	AT	PA	TP
Biss	13	4	1W3(+Gift)*
RW			kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung 14, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 7, Willenskraft 14

Größenkategorie: klein

Beute: 3 Rationen, Gift (25 Silbertaler)

Kampfverhalten: Die Viper greift aus dem Hinterhalt an und zieht sich dann zurück.

Flucht: flieht nach Bissversuch.

Tierkunde:

4 FP: Die Mysobviper ist giftig.

8 FP: kein spezielles Wissen

12 FP: Wissen um die richtigen Heilkräuter

Sonderregeln:

*) **Gift:** Stufe: 5; Art: Waffengift, tierisch; Beginn: sofort; Dauer: einmalig für jeden Biss; Wirkung: 1W6+1 SP / 1W3+1 SP, Folgebisse in den nächsten 6 Stunden jeweils 2W6+2 SP / 2W3+2 SP, 3W6+3 SP / 3W3+3 SP usw.; Die Mysobviper kann das Gift mehrfach einsetzen.

Zu schwer?

Erhöhe die Wahrscheinlichkeit für fehlerhafte Fallen auf zwei Drittel. Vor Marek können noch andere Unglückliche hier eingedrungen sein, deren Knochen vor Fallen warnen.

Zu leicht?

Ersetze die Nagelbretter durch Klappengruben oder Dornengitter.

BESONDERE ORTE

Diese Räume verdienen besondere Aufmerksamkeit, weil sie bestimmte Regelmechanismen überprüfen und für einzigartige Situationen sorgen sollen.

DAS PORTAL

Der Weg zum Tempeleingang ist vom Dschungel zugewuchert und gesäumt von verwitterten, grausigen Steinbildern. Als Warnung für leichtsinnige Reisende stellen sie die bösen Geister dar, die schon die Wudu im Tempel ausgemacht hatten: Vorherrschend sind Darstellungen von mumifizierten, skelettierten oder panisch brüllenden Menschen, Achaz und Raubtieren. Man findet aber auch unformige Gebilde, die magiekundige Helden als Darstellungen von Sand- und Felsgelems interpretieren können.

Der Eingang ist ein gedrungenes Portal aus klobigen Steinen, in das einst Yash'Hualay-Glyphen eingemeißelt wurden. Teile der Glyphen werden jedoch verdeckt von Gestecken aus Wurzeln, Knochen, geschliffenen Kieseln und Zähnen, die brettharter Kleber an den Steinen hält. Das zweiflüglige Tor besteht aus massivem Mohagoni-Holz und liegt außerhalb des Tempels.

Im Eingangsbereich liegen Reste von Skeletten, die von den Fallbeilen am Eingang zerhauen wurden (Zum Erkennen: *Heilkunde Wunden*, zur Falle siehe unten).

DER EINGANGSBEREICH

Der Weg in den Tempel führt durch einen etwa 10 Schritt langen, überdachten Korridor. In unregelmäßigen Abständen sind hier vier Schächte für Fallbeile angelegt, die Eindringlinge spalten können (siehe unten). Diese Fallen wurden bereits von den Tschumbies ausgelöst und dienen primär als Warnung. Hat man sie überwunden, gelangt man in einen gekachelten Raum, in dessen Wänden mehrstöckige Alkoven liegen. Sie beherbergten die Untoten, denen die Helden auf dem Weg zum Tempel begegnet sind. Jetzt sind sie leer und neben einigen Überresten erinnert nur noch der Modergeruch an sie.

Hinter einem Portal an der Stirnseite des Raumes führt eine Treppe nach unten. Rechts und links des Portals wachen befreindliche Statuen mit Schildkrötenkörpern, die auf zwei Straußbeinen stehen, Fledermausflügel und lange Arme mit kräftigen Klauen haben. Wer sich dem Portal nähert, wird von ihnen angegriffen.



GARGYL

MU 12	KL 10	IN 12	CH -
FF -	GE 12	KO 20	KK 18
LeP 50	INI 10+1W6*		
RS 4	MR 10**	GS 8*	
Nahkampf	AT	PA	TP
Klauen	15*	8	1W6+4*
			kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Niederwerfen (Klauen)

Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 10, Verbergen 14, Einschüchtern 7***, Willenskraft 1

Größenkategorie: mittel (manchmal auch klein oder groß)

Beute: wertlos (eventuell Körperteile für alchimistische Experimente)

Kampfverhalten: Wenn Gargyle kämpfen, versuchen sie ihre Opfer durch Niederwerfen-Angriffe in eine schlechte Position zu bringen. Flieht das Opfer dann immer noch nicht aus Respekt vor dem Wasserspeier, versucht diese mit einem *Doppelangriff* den Gegner zu erledigen.

Flucht: je nach Individuum.

Tierkunde:

• 4 FP: Ältere Gargyle sind stärker, aber langsamer.

• 8 FP: Das Wissen über die niedrige Magieresistenz bei Beherrschungszaubern ist bekannt.

• 12 FP: Nicht alle Gargyle sind bösartig, mit einigen kann man sich verständigen, ohne dass sie einen umbringen wollen.

Sonderregeln:

*) Alter: Für je 10 Lebensjahre verliert ein Gargyl einen Punkt auf AT, INI und GS (INI und GS bis zu einem Minimum von 1), dafür steigen RS und TP 1 Punkt. Sinkt die AT auf 0, versteinert der Gargyl vollständig.

**) Zauberanfälligkeit: Bei Beherrschungszaubern beträgt die MR 0. Gargyle sind immun gegen Verwandlungs- und Hellsichtzauber

***) Schreckgestalt I (je nach Form)

Optionen im Kampf:

Einige der niedergestreckten Tschumbies können Hinweise geben, um dem Hinterhalt der Gargyle zu entgehen: Sie liegen zu weit weg vom Eingang, um von den Fallbeilen getroffen worden zu sein (*Fährtensuchen, Mechanik*), außerdem sind ihre Körper eher zerfetzt als zerteilt worden (*Heilkunde Wunden*).

Da die alten Gargyle nicht mehr fliegen können, sind ihre Flügel am Portal festgewachsen und schon vor längerer Zeit von ihren Körpern abgestoßen worden. Trotzdem gehören sie noch zu ihrer magischen Struktur. Helden, die die Flügel erreichen, können ihnen zweimal pro Runde Schaden zufügen, ohne Attacken zu würfeln (*Magiekunde* oder *Tierkunde*, um dieses Wissen zu erhalten).

BEOBACHTUNGEN UM DEN EINGANG

Diese Informationen sollen den Helden Hinweise auf den tatsächlichen Hintergrund der Tempelentstehung und der magischen Vorgänge geben. Sie können entweder direkt am Portal, oder, sofern glaubwürdig, auch vor und nach dem Betreten des Tempels preisgegeben werden.

Fährtensuche: Seit die Helden an der Schlucht waren, wurde der Tempel von zahlreichen, relativ leichten Menschen verlassen, die eher schlurften als liefen. Darum sind viele Spuren verwischt. Zwei größere Raubkatzen gingen hinein und wieder hinaus.

5 FP: Die Tiere sind hinaus gerannt. Die Menschen trugen typisches Schuhwerk der Anoiha oder waren barfuß, mit teilweise skelettierten Füßen.

10 FP: Eines der Tiere war bei der Flucht am Hinterlauf verletzt und lief unregelmäßig. Die Menschen verließen den Tempel nicht zielstrebig, einige von ihnen sind auch wieder in sein Inneres zurückgekehrt.

Holzbearbeitung: Das Tor ist aus regelmäßig gesägten Brettern gefertigt, was Technologie voraussetzt, die die Anoiha nicht kennen. Sein Holz ist von der allgegenwärtigen Feuchtigkeit gewellt und verzogen, sodass es nicht mehr in die Fassung passen dürfte – es liegt wohl schon einige Jahre hier.

5 FP: Das Tor wurde mit modernem Werkzeug aus den Angeln gehoben, wahrscheinlich von Marek. An versteckter Stelle trägt es eine Gravur in Rogolan, wahrscheinlich das Markenzeichen des Herstellers – soweit ist seit mehreren Jahrhundertern üblich, allerdings nur in Städten.

10 FP: Für Verzauberungen eignet sich dieses Holz nicht, und ein zwergischer Hersteller dürfte auch nichts mit Zauberei am Hut gehabt haben.

15 FP: Die Gravur stammt von Brago Sohn des Brigosch, einem zwergischen Mechanicus aus Fasar. Vor etwa 200 Jahren veröffentlichte er das Buch „Schweiß und Regen – von Konstruktion und Wartung komplexer Mechanismen bei hoher Luftfeuchte. Ein Erfahrungsbericht.“

Geschichtswissen: Die Glyphen stammen von den Vorfahren der Achaz. Sie müssen Jahrtausende alt sein – ebenso wie dieser Tempel.

5 FP: Die vielen Untoten, die Steinbilder auf dem Weg hierher und auch einige versteckte Symbole im Tempel weisen auf eine Zweitnutzung durch die blutrünstigen Wudu hin, die während der Dunklen Zeiten in dieser Gegend hausten.

10 FP: Tür und Fallen sind etwa 200 Jahre alt. In dieser Zeit sollen ein Schamane namens Jutu-Jindi und Brago Sohn des Brigosch aus rätselhaften Gründen in den Urwald gezogen sein.

15 FP: Mehr Informationen über Jutu-Jindi und Brago (siehe *Holzbearbeitung* und *Magiekunde*).

Steinbearbeitung: Das Gestein des Tempels ist das gleiche wie das am Rand der Schlucht. Die Statik des Tempels ist merkwürdig, wahrscheinlich lastet großer Druck auf dem Mörtel zwischen den Steinen.

5 FP: Die Steine sind außerordentlich glatt geschliffen, aber rauer als Flusskiesel. Die Maserung des Gesteins deutet auf extrem lange Behandlung mit feinem Sand hin.

10 FP: Keiner dieser Steine wurde auf natürliche Weise abgeschliffen, aber auch nicht von Handwerkern. Sie wirken unangenehm regelmäßig. Der Mörtel ist auffällig fein und bildet unnatürliche Muster. Wahrscheinlich wurde er aus dem Sand der Schlucht angerührt.

Magiekunde: Glyphen dieses Alters sind entweder sehr mächtig oder unbrauchbar. Die Gestecke deuten auf Schamanenrituale hin. Angesichts der starken Untotenaktivität ist hier mit Thargunitoth-Einfluss zu rechnen.

5 FP: Echsische und schamanische Rituale sind sehr unterschiedlich. Wenn hier beides wirkt oder wirkte, kann es zu Wechselwirkungen kommen – insbesondere unter erzdämonischem Einfluss. Andererseits weist die Nähe zur Schlucht auf Agrimoth hin, was chaotische Effekte noch verstärken könnte. Der Tempel diente durch die Jahrhunderte wohl sehr unterschiedlichen Zwecken – vom echsischen Heiligtum über einen nekromantischen Selbstbedienungsladen bis hin zur mystischen Schatzkammer ist Vieles denkbar.

10 FP: Der nekromantische Aspekt lässt sich auf Wudu-Magie während der Dunklen Zeiten zurückführen. Dieser ist eine Anoiha-Schamanin von Tiki-Tas Kaliber ebenso wenig gewachsen wie altechsische Beschwörungsmagie. Sofern sie den Schutz des Tempels wirklich aufrecht erhielt, erneuerte sie nur vorhandene Zauber.

15 FP: Als Urheber kommt der vor 200 Jahren verschollene Anoiha-Schamane Jutu-Jindi in Frage (Seite 6), Freund eines zwergischen Feinmechanicus aus Fasar und mächtiger Exorzist.

ODEM: Die Magie der Glyphen ist längst verflogen, die Magie der Gestecke ist sehr schwach, das Tor ist profan. Der Mörtel in den Mauerfugen ist schwach magisch – und zwar gleichmäßig im gesamten Mauerwerk (gleicher Befund, wenn man die Wände im Inneren des Tempels betrachtet).

5 FP: Tatsächlich verfliegt die Magie der Gestecke gerade, wenn auch recht langsam.

10 FP: Vor Mareks Tod waren in ihnen gut 50 AsP gebunden.

15 FP: Die Fugen wurden von Kristallomanten verzaubert. Die Gestecke sind schamanischer Natur. Vor Kurzem wurden die Gestecke zerstört, ihre Strukturen lösen sich auf. Die Glyphen dienten als Fokus für die dämonische Magie. Seit sie ihre Kraft verloren, ist diese Magie vorhanden, aber ungerichtet aktiv. Die schamanischen Gestecke hatten eine sehr viel einfachere Struktur. Sie griffen auf ausgefranste Muster der dämonischen Strukturen zu und sollten diese versiegeln. Die zerfransten dämonischen Strukturen an den Rändern dieser Risse weisen konzentrisch auf einen Punkt unterhalb des Tempels hin.

FALLBEIL (4x)

Konstruktion: Durch Belastung eines großen Trittsteins wird die Entriegelung je eines Beils geöffnet, das dann durch den Fallschacht nach unten saust.

Schaden: 1W20+10 TP

Entdecken: -4 (Schächte an den Seiten, stoßfangende Schwelle am Boden)

Entschräfen: Verkeilen oder Verstopfen des Fallschachts (*Mechanik*). Abstützen des Fallbeils (trivial).

Instandsetzen: Einmal in der richtigen Höhe (4 Schritt), wird das Fallbeil von einem einrastenden Schnappmechanismus gehalten (*Mechanik*). Das größte Problem ist, den Mechanismus zu erreichen.

DER SPINNENRAUM

Auf dem Weg zu diesem Raum passieren die Helden einen Bereich mit relativ dicht gesponnenen Spinnennetzen. Dahinter hat es vor Kurzem einen Einsturz gegeben, der die vorhandenen Netze unter sich begrub, aber genügend Platz ließ, dass man leicht hindurch schlüpfen kann. Einige Schritt dahinter liegt ein Raum, den eine Gruppe Höhlenspinnen fast vollends zugesponnen hat. Einige Löcher in der Decke, durch die schummriges Licht fällt, sowie zahlreiche Knochen von Kleintieren erklären, wie die Spinnen sich hier ernähren konnten. Helden, die offenes Feuer mit sich herumtragen, müssen hier besonders vorsichtig sein. Vor jeder Aktion müssen sie eine *Körperbeherrschung*-Probe ablegen, um nicht versehentlich die Weben in Brand zu stecken (siehe Kampfwerte). Fällt eine Fackel zu Boden, beginnt das Feuer unweigerlich und hinterlässt zudem beißenden Gestank.



HÖHLENSPINNE

MU 11	KL 2	IN 14	CH –
FF –	GE 15	KO 12	KK 14
LeP 22	INI 7+2W6		
RS 2	MR 9	GS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Biss	I3	5	1W6+2*	kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Festhalten (Netz, 20 FP, 5 Proben gestattet)

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Einschüchtern 7**, Willenskraft 4

Größenkategorie: mittel

Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Gift (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Höhlenspinnen warten bis etwas ihr Netz berührt, dann greifen sie ihr Opfer an und verfolgen es auch, bis es sich zu weit von ihrem Nest entfernt hat (etwa 50 Schritt).

Flucht: Verlust von 50% der LeP

Tierkunde:

• 4 FP: Wissen über das Gift der Höhlenspinne.

• 8 FP: Wissen über die Größe des Reviers (50 Schritt).

• 12 FP: Egelschreck mag die Höhlenspinne nicht. Sie erleidet Abzüge auf AT und PA von 3 Punkten, wenn sie es mit einem Gegner zu tun hat, der sich mit Egelschrecksalbe beschmiert hat.

Sonderregeln:

*) *Höhlenspinnengift:* Stufe: 4; Art: Waffengift, tierisch; Beginn: 3 KR; Dauer: Werte regenerieren sich pro Tag um 1 Punkt; Wirkung: GE, KK, AT und PA -1 / keine Auswirkungen

Die Höhlenspinne kann das Gift mehrfach einsetzen. Die Wirkung ist kumulativ.

**) *Schreckgestalt:* Willenskraft-Probe -4, bei Misserfolg Wirkung wie Horriplobus mit 4 FP.

Optionen im Kampf:

Wenn es den Helden gelingt, die Spinnen in den Gang zu locken, können sie besser kontrollieren, wie viele auf einmal angreifen (maximal 2). Besondere Mali erhalten die Spinnen, wenn sie sich während des Kampfes im Bereich des Einsturzes befinden (AT/PA -2).

Die Helden können die Feuergefahr zu ihren Gunsten nutzen: Indem man sich schleichend nähert (Verbergen gegen Sinnesschärfe), kann man den Spinnenraum in Brand setzen und jeder Spinne 2W6 KR lang Feuerschaden zufügen. Wird der schleichende Held vorher entdeckt, steht er 1W6+3 KR lang einer Übermacht von Spinnen gegenüber.

Vorsichtige Helden können ihre Fackeln auch löschen und mit dem schummrigen Licht in diesem Raum vorlieb nehmen (siehe Seite 41).

Aus den Spinnweben, die die Helden im Gang finden, lassen sich auch Lassos (Fesseln) oder sogar primitive Netze (Stoffbearbeitung) knüpfen. Damit können Spinnen beworfen und festgehalten werden (Fischen & Angeln), ein Entzünden kann den Spinnen zusätzlichen Feuerschaden zufügen.

Besonders begabte Knüpfer und Werfer können auch zwischen klebrigen Fangweben und stabilen Bauweben unterscheiden, sich klebrige Lassos herstellen und damit die feuergefährlichen Weben im Raum wegischen oder wegbinden (Wurfwaffen-Probe).

DER ASSELGANG

Dieser Gang ist der niedrigste der gesamten Anlage. Er ist bedeckt von Kakerlaken. Tritt man auf sie, fühlt es sich an, als bewege man sich auf maraskanischem Glücksgebäck.

Die Helden müssen hier kriechen und entsprechende Aufschläge hinnehmen. Ihnen lauert eine Gruftassel auf, die zwar nicht sonderlich gefährlich, aber deutlich besser an das Areal angepasst ist.

Zusätzlich können hier später auch Tschumbies oder Skelette angreifen, die aber die gleichen Aufschläge hinnehmen müssen wie die Helden.

Zwei Geheimgänge sind von hier aus erreichbar, um Fallen zu umgehen. Wer einen von ihnen entdeckt, kann sich hineinzwängen und gegebenenfalls einem von den Gefährten geschickt vor- oder zurückgetriebenen Gegner in den Rücken fallen.



GRUFTASSEL

MU 10	KL 2	IN 13	CH –
FF –	GE 14	KO 15	KK 13
LeP 20	INI 4+1W6		
RS 4	MR 13	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Zangen	12	6	1W6+3	kurz

Aktionen: 1
Sonderfertigkeiten: keine
Talente: Körperbeherrschung 10, Selbstbeherrschung 10, Sinnesschärfe 7, Verbergen 14, Einschüchtern 1, Willenskraft 1
Größenkategorie: mittel
Beute: 25 Rationen (Innereien, ungenießbar), Rest wertlos; evtl. haben die Asseln irgendwelche Leichen aufgefressen und aus ihren Eingeweiden kann man kleine Goldschätze im Wert von 2W6 D bergen
Kampfverhalten: In der Regel lauert die Gruftassel in ihrem Versteck und wartet, bis sich die Gelegenheit ergibt, die Beute hinterrücks anzugreifen. Mit den Zangen kann die Assel auch Waffenangriffe parieren. Dennoch greift sie Menschen nur an, wenn sie sich bedroht fühlt.
Flucht: Verlust von 50% der LeP
Tierkunde:
• 4 FP: Gruftasseln sind harmlos, solange man einen Sicherheitsabstand von 10 Schritt einhält.
• 8 FP: An ihrem Unterleib ist der Panzer dünner (RS 2). Gezielte Angriffe gegen diese Körperstelle sind erfolgversprechender.
• 12 FP: Eventuell kann man sie mit bestimmten Essen – beispielsweise Aas oder Hartwürsten – ablenken (Vergleichsprüfung zwischen Überreden-Probe und Willenskraft, bei gelungener Probe nimmt die Assel das Fressen mit und flieht).

Optionen im Kampf:
Durch Auftürmen von heruntergefallenem Schutt können die Helden die Angriffsfläche für die Assel verkleinern, um sich Zeit zu verschaffen. Gezielte Angriffe mit Stangen- oder Stichwaffen können trotzdem noch durchgeführt, Zauber und Rituale besser vorbereitet werden.
An einigen Stellen ist die Decke des Gangs noch verkleidet, allerdings durch den Einsturz instabil. Ein Held, der dies erkennt (Sinnesschärfe –4 oder Steinbearbeitung), kann pro KR eine Probe in Steinbearbeitung oder Mechanik –4 oder Holzbearbeitung –4 ablegen. Bei 20 angesammelten FP kann er die Deckenverkleidung gezielt über der Assel einstürzen lassen (1W20+15 TP), bei -10 verfehlt sie ihr Ziel (optional: ...und trifft bei 1-2 auf W6 einen Gefährten).

Die Deckenpresse

An den beiden Außenseiten dieses Raumes sind morsche Holzkästen angebracht. Dahinter verbirgt sich kompliziertes Räderwerk, auf dessen Einzelteile ingerimmelige Symbole gemalt sind. Es wurde angelegt, um dem Kundigen eine Chance zu geben, die Deckenpresse (siehe unten) zu stoppen, bevor eventuelle Opfer zerquetscht werden. Am Türstock der Zugangstüren finden sich die gleichen Symbole in einer bestimmten Anordnung wieder – die Lösung eines Rätsels, die auf das Räderwerk übertragen werden muss.

Ist die Falle aktiviert, kann ein Held pro Kampfrunde

- einen Holzkasten entfernen ODER
- eine Intuitions-Probe ablegen, um die Rätsellösung zu finden und mit dem Mechanismus in Verbindung zu bringen ODER
- eine Probe in *Mechanik* ablegen ODER
- eine Probe in *Götter & Kulte* ablegen

Es werden 20 FP in *einem* Talent benötigt, um das Rätsel zu knacken und dadurch die Falle zu stoppen. Einmal angehalten, öffnen sich die Türen, die Decke hebt sich und das Rätsel dreht sich in Ausgangsposition zurück.

Konstruktion: Der Boden des gesamten Raumes ist mit einem Gegengewicht verbunden. Wird sein Boden mit mehr als 120 Stein belastet, schlagen die Türen des Raumes zu, aus den Löchern am Boden schnellen Spitzen und die an Ketten hängende Decke senkt sich 1W6+10 KR lang dem Boden entgegen, bis die Opfer zerquetscht werden.

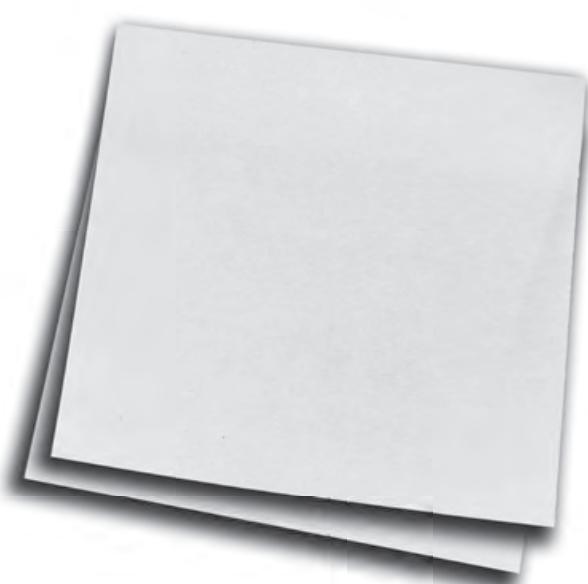
Schaden: 1W+2 durch Bodenspitzen (Ausweichen möglich), die Presse ist tödlich

Entdecken: –5 (Löcher am Boden, Holzkästen am Eingang, Boden wackelt minimal beim Betreten)

Entschräfen: Siehe oben. Man kann sich aus dem Raum retten, indem man die Türen aufbricht (100 Strukturpunkte). Alternativ kann man die Decke mit Gegenständen blockieren, die groß genug sind. Der Bruchfaktor derartig belasteter Gegenstände steigt pro KR um 1, doch solange der Gegenstand hält, senkt sich die Decke nicht weiter. Dünne Gegenstände bergen das zusätzliche Risiko, abzurutschen (pro KR 1-2 auf W6). Unzerstörbare Gegenstände bohren sich gegebenenfalls durch Boden und Decke (Durchbruch bei 1-3 auf W6, danach aber Geschwindigkeit der Decke halbiert). Verbiegen der Klingen kann den letzten Schritt der Falle um 1-2 KR verzögern.

Um die Falle zu umgehen, ist es ratsam, sich nur einzeln durch den Raum zu bewegen und so die Belastungsgrenze von 120 Stein nicht zu überschreiten. Schwere Gegenstände können geworfen oder an Seilen gezogen werden. Außerordentlich schwere Helden sollten warten, bis das Rätsel einmal geknackt wurde und sich dann auf ihre Gefährten verlassen.

Instandsetzen: Automatisch, sobald das Rätsel geknackt wurde.





Zu leicht?

Eine zusätzliche Hürde für rätselnde Helden kann Ungeziefer sein, das über das Räderwerk krabbelt. Jede Talentprobe erfordert zusätzlich eine *Selbstbeherrschung*-Probe, um sich zu überwinden und trotzdem hineinzugreifen. Zudem ist nicht gesagt, dass das Rätsel auf der einen Seite der Presse identisch ist mit dem auf der anderen Seite, das man eventuell beim Rückweg lösen muss. Mit jedem Auslösen der Falle kann auch das Räderwerk und damit die Rätsellösung verändert werden.



Zu schwer?

Die Decke kann deutlich länger brauchen, um sich zu senken, oder die FP-Schwelle für die Rätsellösung ist niedriger. Durch göttliche Fügung reißt eine rostige Kette, die Decke saust auf einer Seite des Raumes herunter, verursacht 2W6 TP für jeden, der in dieser Hälfte des Raumes steht, und verkantet heillos.

DER GANG DER BUßFERTIGEN

Wie bereits im Asselgang ist auch hier die Decke eingebrochen. Die Helden müssen sich kniend oder hockend voran bewegen und entsprechende Aufschläge hinnehmen. Wiederum bieten sich Begegnungen mit Untoten an, die das gleiche Problem haben. Eine Ausnahme bildet die Mumie eines Waldmenschenkindes, die genau die richtige Größe hat.

Die Helden sind in dieser Situation in einer schlechten Position und ihr Gegner erhält alle Modifikatoren im Kampf für eine erhöhte Position.

KINDERMUMIE

MU –	KL 0	IN –	CH –
FF 6	GE 10	KO 15	KK 13
LeP 20*	INI 5+1W6		
RS 2	MR 15	GS 5	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	0	1W6+4	kurz

Aktionen: I

Sonderfertigkeiten: Gezielter Angriff, Niederwerfen

Talente: Körperbeherrschung 4, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 7, Verbergen 4, Einschüchtern 10**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Mumien gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie es mit Niederwerfen-Angriffen zu Fall bringen und dann mit Gezielten Angriffen gegen den Kopf töten.

Flucht: Mumien fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde:

4 FP: Mumien sind besonders empfindlich gegen Feuer

8 FP: Mumien sind wesentlich stärker als andere Untote.

12 FP: Mumien sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:

*) Empfindlichkeit gegenüber Feuerschaden

**) Schreckgestalt I: Willenskraft-Probe –4, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 4 FP.

Optionen im Kampf:

Einige Bandagen der Mumie schleifen lose auf dem Boden. Mittels Fingerspitzenfertigkeit kann ein Held sie in einem günstigen Moment packen und entzünden (1W3 SP Feuerschaden für 2W6 KR). Ein kräftiger Ruck (Körperkraft –5) lässt die Mumie taumeln und senkt ihre Kampfwerte um 2 (AT, INI, GS). Bei Scheitern reißt die Bandage und man kann es mit einer weiteren versuchen.

Die Bodenplatten dieses Ganges sind noch intakt, von einer zerstörten Falle liegen außerdem 1W3 stabile Stangen herum. Pro KR kann ein Held eine Probe in Mechanik ablegen, um mit 15 gesammelten FP die Bodenplatte nach oben zu hebeln, auf der die Mumie steht (–10 FP: Der Hebel bricht). Sie stürzt, rutscht nach hinten und zeitweilig können mit der Platte sogar ihre Angriffe geblockt werden.

Die SteinKugel

Hier wird der Gang durch eine steinerne Kugel von gut zwei Schritt Durchmessern versperrt. Sie wurde durch eine Engstelle im Durchgang aufgehalten. Die Helden müssen versuchen, sie den dahinterliegenden Gang hinauf zu rollen und wieder in ihre ursprüngliche Verankerung zu stemmen.

Der Gang entspricht in Höhe und Breite ungefähr der Größe der Kugel und ist leicht abschüssig. Verlieren die Helden die Kontrolle über die Kugel, rollt sie über alles, was sich vor ihr befindet. Ein Überklettern ist einerseits aus Platzgründen nicht möglich, andererseits weil man von der anderen Seite aus ohne entsprechendes Werkzeug keine Chance hat, die Kugel nach oben zu ziehen – oder wieder zurück zu gelangen.

Sollte das Unterfangen scheitern, können sich die Helden noch immer in eine der Kammern neben dem Kugelgang flüchten. Diese sind durch einen Geheimgang verbunden, der im Gang vor dem unteren Kugelraum endet – und den die Helden nur entdecken sollten, wenn die Lage wirklich aussichtslos ist.

BEWEGEN DER KUGEL

Die Kugel wird durch Ansammeln von Punkten aus Körperkraft-Proben bewegt. Pro Runde kann von maximal zwei Helden je eine Probe abgelegt werden, die übriggebliebenen Punkte werden addiert. Je 5 volle Punkte bewegen die Kugel um einen Schritt, vorwärts bei Gelingen, rückwärts bei Misserfolg. Ein Hebel (Brechstange, Zauberstab etc.) erleichtert diese Proben um 3 (Misserfolg macht Bruchfaktor-Proben nötig), FP aus *Mechanik* oder *Steinbearbeitung* werden zu einem Drittel angerechnet.

Um die Kugel 1 KR lang zu halten, ist eine einfache Körperkraft-Probe nötig. Bei Misserfolg rutscht der Haltende mit der Kugel pro fehlendem Punkt einen Schritt abwärts.

Insgesamt müssen 24 Schritt Strecke zurückgelegt werden, um die Kugel unter ihre Verankerung zu schieben. Hier erleichtert eine ausklappbare Rutsche das Hin-aufstemmen der Kugel, wodurch man den Weg zum Allerheiligsten des Tempels freilegt.

Liegt die Kugel an der richtigen Stelle, sind 20 Punkte aus Körperkraft nötig, um sie nach oben zu stemmen (weitere Modifikatoren wie oben).

KUGELFALLE

Konstruktion: Die Falle ist angelegt, um fliehende Tempeldiebe zu zermalmen. Wird das Gegengewicht im Allerheiligsten verändert (siehe unten), entsichert dies eine Trittplatte vier Schritt vor dem Lager der Kugel. Betreten der Platte lässt das Lager kippen, die Kugel rollt aus ihrer Fassung und mit zunehmender Geschwindigkeit den Gang hinunter, bis sie den Fliehenden zerquetscht.

Schaden: 1W6+5 SP Grundschaeden durch das Gewicht der Kugel. Die Start-GS von 2 erhöht sich pro 2 zurückgelegten Schritt um 1, der Schaden um 1W6. Beim Aufprall nach 24 Schritt hat sie eine GS von 14 und richtet 12W6+5 SP an.

Entdecken: -4 (nur die Bodenplatte. Der Rest der Falle ist beim ersten Antreffen offensichtlich)

Entschräfen: Blockieren der Bodenplatte oder des Kippmechanismus durch kleine Keile (*Mechanik* -10), Aushebeln der Bodenplatte (*Mechanik* -5), Überspringen derselben (*Körperbeherrschung*). Die Falle ist nicht scharf, solange das Idol an seinem Platz steht.

Instandsetzen: Siehe oben.

Wenn die Kugel etwa 6 Schritt weit bewegt wurde, gibt sie die Tür zu einer kleinen Kammer frei, aus der 1W3+3 Tschumbies auf die Helden eindringen. Da es sehr gefährlich ist, die Kugel jetzt freizugeben, müssen die Helden ihre Kräfte aufteilen.

ZOMBIE

MU -	KL 0	IN -	CH -
FF 5	GE 8	KO 13	KK 13
LeP 14	INI 3+IW6		
RS 0	MR 8	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	2	IW6	kurz
Biss	7	2	IW6+1	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 10*, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Zombies gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie kratzen und beißen.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde:

• 4 FP: Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

• 8 FP: Bei frischen lebendigen Leichnamen (maximal 1 Woche tot) hilft es, den Kopf abzuschlagen. Ein Gezielter Angriff kann den Kopf vom Rumpf trennen.

• 12 FP: Zombies sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:

*) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe -4, bei Misserfolg Wirkung wie HORRIPHOBUS mit 4 FP.

Optionen im Kampf:

Etwas weiter den Gang hinauf gibt es einen weiteren Raum. Wenn die Helden sich entsprechend koordinieren, können sie die Tschumbies im unteren Kugelraum zusammentreiben, alle gleichzeitig in die Nebenräume springen und die Untoten von der Kugel zerschmettern lassen. Dazu ist eine Sammelprobe auf Kriegskunst notwendig, damit sich die Helden koordinieren (10 FP, Zeitintervall 1 Kampfunde). Es werden dabei 1W3 Untote ausgeschaltet.

Mit festgenagelten Keilen und Hebeln kann die Kugel fixiert werden, anstatt sie per Hand zu halten (*Mechanik* -10). Mit einer Probe auf Steinbearbeitung kann ein Held Kerben in die Kugel selbst schlagen und so die Mechanik-Probe um die FP erleichtern.

Zu leicht?

Beim Weg den Gang hinauf kommen die Helden an einem weiteren Raum vorbei, in dem sich ebenfalls angriffs-lustige Untote befinden. Notfalls muss der letzte verbleibende Kugelroller sich einhändig gegen sie zur Wehr setzen.

Zu schwer?

Es ist möglich, die Kugel zu überklettern, auf diese Weise den Gang zu erforschen und sich um das Instandsetzen der Falle erst auf dem Rückweg zu kümmern – wenn überhaupt.

DAS ALLERHEILIGSTE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach den staubigen Gängen wirkt der Felsendom, den ihr betretet, fast befreiend. Knochentrocken hallen eure Schritte in einer Höhle, durch die missgünstig der Wind pfeift, und unter deren Boden ihr den Treibsand schaben und wispern hört. In der Mitte der Kaverne klafft ein breites Loch, auf der anderen Seite gähnt der Abgrund. Dutzende Trittsteine, mit rätselhaften Zeichen bedeckt, bilden eine Brücke, die ins Allerheiligste des Tempels führt: Einen achteckigen Raum, in seiner Mitte ein Altar, umgeben von magischen Symbolen.

[Heldenname] spürt das Idol in seiner Tasche pochen, als sein / ihr Blick erheischt, was Marek hier vor dreizehn Jahren hinterließ: Einen kleinen Sandsack, der das Gewicht des Idols ersetzen sollte. Alles, was euch vom erneuten Tausch zurückhält, sind die Tschumbies, die sich nun erneut erheben.

[Hier kann die Szene unterbrochen werden, sofern der Yaq-Hai noch nicht auftauchen soll.]

Das Rumoren in der Schlucht schwollt an zu einem Zischen und Krachen. Kreischend schnellt ein toter Körper aus dem Loch und landet an dessen Rand. Seine faulenden Arme tragen messerscharfe Klauen.

[Wenn Marek tot ist] Sein Gesicht hängt in Fetzen und sein Rücken ist von Brüchen verformt. Und doch erkennt ihr ihn. Es ist Marek, besessen von der Kreatur, die die Wapa-Tonsha vor Jahrhunderten hier bannten.

[Wenn Marek lebt] Durch seinen Schädel wächst ein Kopfputz aus krallenhaft mutiertem Holz, auf seiner zerfetzten Bauchdecke prangen Reste eines gelben Kreises. Es ist Jutu-Jindi, besessen von der Kreatur, die er einst selber bannte.

In den Kammern rechts und links des Doms bewegen sich die Knochenhaufen. Der tote Schädel fletscht die Zähne, sein Geheul spottet des Tossens unter euren Füßen. Das Yaq-Hai hat sich vom Griff der Schlucht befreit.

Im folgenden Kampf sind die Helden auf mehrere Arten gefordert:

• Für den Endkampf stehen sie einer Grundanzahl von 2W6 Tschumbies gegenüber, die zwischen ihnen und den Trittsteinen stehen.

• Pro Kampfrunde wird für jede der sechs Türen an den Seiten des Raumes mit 1W6 gewürfelt. Für jede 1 erscheint ein weiterer Tschumbie auf der Bildfläche und greift die Helden an.

• Während sich die Gefährten ihrer Haut erwehren, muss mindestens einer von ihnen das Rätsel um die Trittsteine lösen, um den Weg zum Sockelraum zu ermöglichen (siehe unten).

• Spätestens wenn der erste Held dort ankommt, springt Mareks Leichnam durch das Loch im Hauptraum und greift in den Kampf ein – besessen von dem Yaq-Hai, der sich aus dem Griff der Schlucht befreien konnte.

• Nachdem die Helden das Idol an seinen Platz setzen konnten, fallen die Untoten in sich zusammen. Doch es dauert noch 2W6 KR, bis der Yaq-Hai endlich von dem magischen Gefäß eingesogen wird. Bis dahin attackiert er die Helden so heftig er kann, wenn auch durch das Reaktivieren des magischen Gefäßes pro KR einer seiner Kampfwerte um 1 sinkt.

YAQ-HAI

MU –	KL 12	IN –	CH –
FF 12	GE 14	KO 17	KK 17
LeP 42*	INI 12+1W6		
RS 3	MR 8	GS 9	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	14	11	1W6+6	kurz

Aktionen: 2

Sonderfertigkeiten: Finte

Talente: Körperbeherrschung 12, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 12, Verbergen 7, Einschüchtern 10**, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Greift am liebsten die schwächsten Opfer an

Flucht: flieht nicht

Magiekunde:

• 4 FP: kein spezielles Wissen

• 8 FP: kein spezielles Wissen

• 12 FP: Das Yaq-Hai

Sonderregeln:

*) Regeneration: Das Yaq-Hai regeneriert pro Kampfrunde 1W6 LeP.

**) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe –6, bei Misslingen Wirkung wie Horriphobus mit 8 FP.

ZOMBIE

MU –	KL 0	IN –	CH –
FF 5	GE 8	KO 13	KK 13
LeP 14	INI 3+1W6		
RS 0	MR 8	GS 4	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Hände	7	2	1W6	kurz
Biss	7	2	1W6+1	kurz

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Körperbeherrschung 1, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 4, Verbergen 7, Einschüchtern 10*, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Größenkategorie: mittel

Beute: nichts, eventuell Zufallsfund oder magische/alchimistische Verwendung von Leichenteilen

Kampfverhalten: Zombies gehorchen entweder den Befehlen ihres Beschwörers oder versuchen – sofern sie freie Untote sind – ihren animalischsten Instinkt zu befriedigen: den Hunger. Sobald sie ein Opfer bemerken, bewegen sich direkt darauf zu und versuchen es zu töten, indem sie kratzen und beißen.

Flucht: Zombies fliehen nicht. Sie kämpfen ohne Rücksicht auf Verluste bis zum letzten „Lebenspunkt“.

Magiekunde:

• 4 FP: Zombies sind langsam, man kann vor ihnen weglaufen. Sie kämpfen bis zum bitteren Ende.

• 8 FP: Bei frischen lebendigen Leichnamen (maximal 1 Woche tot) hilft es, den Kopf abzuschlagen. Ein Gezielter Angriff kann den Kopf vom Rumpf trennen.

• 12 FP: Zombies sehen nicht mit ihren Augen, sondern mit einer magischen Wahrnehmung. Antimagie gegen Hellsicht kann sie in der Orientierung stören.

Sonderregeln:

*) Schreckgestalt: Willenskraft-Probe -4, bei Misslingen Wirkung wie Horrificus mit 4 FP.

Optionen im Kampf:

Ein flinker Held kann versuchen, die Türen zu blockieren. Hierzu müssen hinausdrängende Untote zurückgeschlagen oder umgangen werden. Ist die Tür zugeschlagen, müssen mit 1 Probe pro KR 10 FP aus Schlosserknäcken gesammelt werden, um sie auch zu verschließen (ohne Werkzeug: 15 FP, zuverlässiges Verkeilen ist auch durch Mechanik -4 möglich). In der Zwischenzeit gehen die Würfe auf 1W6 weiter, sodass ein dahinter erwachender Tschumbie auch durch die Gitterstäbe der Tür attackieren kann.

Es lohnt sich, beim begonnenen Pfad über die Trittsteine dicht zusammenzubleiben. So kann die Anzahl der gleichzeitig angreifenden Tschumbies vermindert werden.

Effizienter, als nur auf die Tschumbies einzuschlagen, ist es, sie in die Schlucht zu stoßen. Hierzu ist eine gewonnene Vergleichsprobe auf Körperbeherrschung gegen den Untoten notwendig, bei deren Misslingen der Zombie einen Passierschlag ausführen kann. Wenn sie dabei auch auf Trittsteine fallen, beschleunigen sie die Entschlüsselung des Rätsels.



Zu leicht?

• Durch die Lichtverhältnisse sind die Symbole weniger gut zu erkennen, darum ergeben sich Mali auf die Proben, abhängig von den Lichtquellen der Helden.

• Beim Auftauchen sehr vieler Tschumbies bleibt den Helden nur die Flucht nach vorne und sie müssen auf gut Glück irgendwelche Steine ausprobieren.

• Der Yaq-Hai taucht schon zu Beginn des Kampfes auf und will die Helden daran hindern, überhaupt den Sockelraum zu erreichen.

• Die Platzierung des Idols zerstört die Tschumbies nicht, sondern macht sie nur langsamer.



Zu schwer?

• Lass zu, dass sich mehr als ein Held am Enträtseln beteiligt, indem weniger Tschumbies angreifen. Sie können zeitversetzt auftauchen, sodass man sie in ihre Räume zurückzudringen und an den engen Türen einzeln bekämpfen kann.

• Wenn die auszuschließenden Steine nicht zufällig, sondern in der Nähe der „sicheren“ Steine ermittelt werden, lässt sich leichter ein Pfad erahnen.

• Beim Sturz von einem Trittstein erleidet der Held nur Sturzschaden für 2 Schritt Tiefe, weil er zufällig auf einem kleinen Plateau landet. Eine einfache Klettern-Probe ermöglicht ihm eine Rückkehr auf die Trittsteine. Hat er auf dem Plateau eine Sinneshärfe-Probe -4 oder eine Orientieren-Probe abgelegt, kann er die FP nutzen, um weitere Steine im Verhältnis 1:1 auszuschließen.

• Auf größeren Trittsteinen hat mehr als ein Held Platz. Indem sich die Helden auf diese Steine flüchten, kann die Menge der gleichzeitig angreifenden Tschumbies weiter reduziert werden.

• Es kommt gar nicht erst zum Kampf mit dem Yaq-Hai. Er taucht beim Platzieren des Idols als Schockeffekt auf, direkt verfolgt von einem wirbelnden Sandsturm aus der Schlucht, der ihn packt und gegen die Wand des Sockelraums schleudert, wo er sofort vom Idol eingesogen wird.

Die Trittsteine

Dieser Bereich besteht aus einem Feld von 57 unterschiedlich großen Trittsteinen, die über den Abgrund führen (sieben weitere zeigen die Fehltritte, die Marek seinerzeit unternahm). Eine Grafik hierzu findest du bei den Handouts auf Seite 54. Auf jedem Trittstein findet ein Held Platz. Es gibt einen einzigen Pfad, der die Helden sicher auf die andere Seite führt. Je nachdem, wie schwer du es deinen Helden machen möchtest (und wie gut ihre entsprechenden Fertigkeiten sind), kannst du eine Anzahl von Trittsteinen festlegen, die sicher zu betreten sind. Lege einfach einen Weg durch den Gang fest und notiere dir die entsprechenden Zahlen. Um sicher auf die andere Seite zu gelangen, sollten mindestens 12 Trittsteine betretbar sein. Möchtest du deiner Gruppe ein leichteres Vorankommen ermöglichen, lege nach belieben weitere sichere Trittsteine fest. Aneinander angrenzende sichere Trittsteine erleichtern das Rätsel für deine Gruppe noch zusätzlich. Willst du die Herausforderung erhöhen, wähle Trittsteine mit größeren Abständen für gewagte Sprünge oder reduziere die Anzahl der sicheren Steine.

Ein Held kann eine Enträtselungs-Probe pro Kampfrunde ablegen, während die anderen ihn schützen sollten: Die Steine sind mit rätselhaften Zeichen markiert, einem wilden Durcheinander an Symbolen unterschiedlichster Kultukreise. Durch Talenteinsatz kann eine Anzahl von falschen Trittsteinen ausgeschlossen werden. Hierfür können die Helden FP einsetzen: Steinbearbeitung ist am effektivsten (2 FP = 3 Trittsteine), Fährtensuchen und Geschichtswissen sind hilfreich (1 FP = 1 Trittstein), Magiekunde und Götter & Kulte können ebenfalls angewendet werden (2 FP = 1 Trittstein). Die konkret ausgeschlossenen Steine sollten durch einen Wurf mit 3W20 ermittelt werden. Wurde dieser Stein schon ausgeschlossen, wird erneut gewürfelt. Kann ein Stein betreten werden, wird er entsprechend gekennzeichnet.

Wer über die Kultukunde Waldmenschen verfügt, kann die FP verdoppeln, wer die Sprache der Wudu auf mindestens III spricht, verdreifachen.

Tritt ein Held auf einen falschen Stein, gibt der Boden unter ihm nach. Mittels Körperbeherrschung kann er sich auf den vorherigen Stein zurück retten, bei Misslingen fällt er in die Tiefe und wird von der Schlucht verschlungen, die ihm flugs ein Angebot macht, das er nur schwer ablehnen kann (siehe oben).

Mittels Körperbeherrschung können auch einzelne Steine übersprungen werden. Pro gleichzeitig übersprungenem Stein steigt die Erschwernis der Probe auf das Doppelte (also -1, -2, -4 usw.).

AUSKLANG

Ist das Idol wieder an seinem Platz, kann die Rückkehr aus dem Tempel schneller abgehandelt werden. Die Gefahr durch die Untoten ist gebannt, nun beginnt das Aufräumen. Borongläubige Helden könnten sich bemüßigt fühlen, die Toten anständig zu bestatten, andere Religiöse sehen sich eventuell zur Bekämpfung der Schlucht verpflichtet.

Eventuell abgeschlossene Pakte können Material für weitere Abenteuer liefern, und sicherlich sind noch einige Handlungsstränge mit den Wapa-Tonsha offen. Was mit Marek geschieht, wenn er überlebt hat, was mit Tiki-Ta geschieht, die ihren Geliebten zum zweiten Mal verloren hat – dies ist ebenso unsicher wie die Zukunft der drei Chirakah, sofern sie das Abenteuer überlebt haben.

Zudem gilt es, die Nachricht über Mareks Verbleib seinen Angehörigen und Freunden zu überbringen. Vielleicht haben die Helden gar einen schriftlichen Vertrag mit Marek abgeschlossen, der sie als nächstes in einen Rechtsstreit mit seinen Erben führt.

Nicht zuletzt haben die Helden wichtige Erkenntnisse gewonnen, seien sie magietheoretischer, religiöser, volkskundlicher oder gänzlich anderer Art. Die Universität zu Methumis wird sich dafür ebenso interessieren wie Brabaker Beschwörer oder finstere alanfanische Sklavenjäger.

BELOHNUNG

Neben den Schätzen, die sie aus dem Tempel bergen konnten, erhalten die Helden jeweils

- 10 AP für das Überleben des Abenteuers.
- 5 AP, wenn alle Expeditionsmitglieder überlebt haben; 2 weitere, wenn dazu auch Travide zählt.
- 3 AP, wenn sie sich im Guten von den Wapa-Tonsha getrennt haben.
- 2 AP, wenn Mareks tatsächlicher Plan durch Heldenaktionen vor Verlassen des Dorfes enthüllt wurde.
- 2 AP, wenn Mareks Pakt oder der Beherrschungszauber gebrochen wurde; 3 weitere, wenn Marek überlebt hat.
- 5 AP, wenn das Idol zurückgebracht wurde.
- 3 AP, wenn alle Fallen im Tempel instandgesetzt wurden.
- 3 AP, wenn der Yaq-Hai besiegt wurde.
- Maximal 5 AP, die sich die Spieler selbst zuteilen, abhängig davon, wie zufrieden sie mit ihrer eigenen Charakterdarstellung innerhalb der Gruppe waren.



DRAMATIS PERSONAE



PROFESSOR MAREK BRODINGER

Der Gelehrte und Abenteurer ist schon viel in der Welt herumgekommen. Seine Jugend verbrachte er auf Reisen mit seinem wohlhabenden Vater, gequält von häufig wechselnden Gouvernanten, die der abenteuerlustige Junge reihenweise zur Verzweiflung trieb. Nichtsdestoweniger trug der Privatunterricht Früchte und Marek entwickelte sich zu einem anerkannten Altertumsforscher, der seit nunmehr dreißig Götterläufen halbjährlich an den Universitäten und Bildungsstätten zu Kuslik und Methumis lehrt. In der anderen Hälfte des Jahres bereist er antike Kultstätten und organisiert Ausgrabungen in entlegenen Teilen Aventuriens.

Marek hat viel unternommen, um seinen unfreiwillig eingegangenen Pakt zu brechen, doch alle Versuche schlugen fehl. Aus Angst um sein Leben wagte er nicht, sich einer Kirche zu offenbaren. Inzwischen hat er mit seinem Leben abgeschlossen und versucht, jeden verbleibenden Tag so götterfürchtig und bescheiden zu genießen, wie es sich eben einrichten lässt.

So begegnet er anderen meist freundlich, ist aber froh, wenn ihm unangenehme Entscheidungen abgenommen werden. So spart er seine Kraft für eine letzte große Willensanstrengung, die Wiedergutmachung seines Fehlers. Im Jenseits, so hofft er, wird dies vielleicht seine Seele retten.

Sein Verhältnis zu Waldmenschen ist jedoch problematisch. Er verdrängt die Liebe zu Tiki-Ta, die er durch seine Gier zerstörte, und betrachtet dieses Volk als Wilde, die besser heute als morgen die Segnungen der Zivilisation erlernen. Erst die erneute Begegnung mit Tiki-Ta lässt dieses Vorurteil verblassen.

Funktion: Sympathischer Auftraggeber der Helden, der keine Angst hat, sich die Finger schmutzig zu machen. Ein gebildeter und selbstbewusster Gesprächspartner, der auch in der Wildnis weiß, was er tut. Dahinter verbirgt sich ein trauriger Gelehrter, der bedauert, sein Leben vergeudet zu haben.

Darstellung: Kneife beim Denken die Augen zusammen und lege den Zeigefinger an die Stirn. Lass ihn beim Sprechen öfters belehrend ausgestreckt. Lächle freundlich und behandle andere respektvoll, solange sie guten Willen zeigen. Lass gelegentlich ehrliches Bedauern für Angehörige „primitiver“ Kulturen durchscheinen. Begegne Konflikten entschlossen, aber sachlich. Verliere die Geduld, wenn jemand absichtlich die Mission gefährdet.

Zitate:

„Nennt mich Marek.“

„Das gehört in ein Museum!“

MU 15	KL 15	IN 14	CH 13
FF 12	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 32	INI 14	MR 5	GS 10
WS 7	RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)		

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Raffen	10	8	IW6	kurz
Säbel	12	9	IW6+3	mittel
Peitsche	19	–	IW6	lang

Vorteile: Vertrauenerweckend

Nachteile: Neugier 10

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig

Kampftechniken: Exotische Waffe: Peitsche 12, Raffen 4, Schwerter 7

Wichtige Talente: Fährtensuchen 3, Geschichtswissen 14, Magiekunde 9, Orientierung 3, Pflanzenkunde 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 9, Verbergen 5, Wildnisleben (Dschungel) 6 (9)

Kampfverhalten: Marek ist kein Kämpfer, kann sich aber seiner Haut eine Zeit lang erwehren.



Tiki-Ta

Kleine-Schildkröte, die Schamanin der Wapa-Tonsha, hat ihr ganzes Leben im Dschungel verbracht. In der direkten Tradition Jutu-Jindis pflegt und erneuert sie die Zauber der Tabuzone regelmäßig und ist dem *Satuu*, der in der Schlucht haust, schon einige Male begegnet. Die Wapa-Tonsha sind ihre Familie, und Tiki-Ta muss sowohl das Tabu, als auch ihr Dorf vor den gefährlichen Eigenschaften Fremder schützen. Die Dorftradition gibt hierfür der Vereinnahmung den eindeutigen Vorzug gegenüber der Gewalt.

Die Schamanin hat schon einige Reisende von einer Plünderei des Tempels abhalten können – teilweise indem sie sie verzauberte, teilweise durch Aufnahme in die Dorfgemeinschaft. An Marek ist die Schamanin jedoch gescheitert – weil sie sich in den Abenteurer verliebte.

Tiki-Tas Blick ist oft abwesend, ihr Antworten mitunter rätselhaft. Ihr Vertrautentier, eine große Schildkröte gleichen Namens, trägt sie tagsüber meistens auf den Kopf gebunden. Wenn das Tier nicht schläft, wird es von Tiki-Ta mit unterschiedlichsten Blättern und Blüten gefüttert, sodass es bisweilen im Drogenrausch merkwürdige Schnauf- und Pfeiflaute ausstößt.

Funktion: Geheimnisvolle Ratgeberin in Fragen der Geisterwelt und freundliche Hüterin eines uralten Tabus. Unbestritten Autorität unter den Wapa-Tonsha. Mareks letzte verbliebene Schwäche – und Chance.

Darstellung: Bewege dich langsam. Schweige viel und ersetze einfache Auskünfte durch Nicken, Kopfschütteln, Stirnrunzeln und so fort. Hebe für zwanglose Gespräche eine imaginäre Schildkröte von deinem Kopf, füttere und streichle sie. Setze sie auf den Kopf zurück, wenn das Gespräch ernst wird. Imitiere gelegentlich selbst die langsamen Kopfbewegungen einer Schildkröte.

Zitate:

„Langsam, mein Freund. Denk dran, dein Kopf ist nicht aus Holz.“

„Hm. Hm-hm. Ja, vielleicht.“

MU 13	KL 13	IN 14	CH 15
FF 12	GE 12	KO 13	KK 12
LeP 30	AsP 47	INI 14	MR 5
GS 10	WS 7	RS/BE 0/0 (einfache Kleidung)	

Nahkampf	AT	PA	TP	RW
Rauen	10	8	1W6	kurz

Vorteile: Gutaussehend I, Hohe Magieresistenz II, Zauberer III, Zeitgefühl

Nachteile: Aberglaube 6

Sonderfertigkeiten: Dschungelkundig

Kampftechniken: Raufen 4

Wichtige Talente: Fährtensuchen 5, Magiekunde 12, Orientierung 7, Pflanzenkunde 12, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Wildnisleben (Dschungel) 10 (12), Willenskraft 8

Wichtige Zauber und Rituale: Die Schamanin hat die Kenntnis von verschiedenen Ritualen der Waldmenschen. Für dieses Abenteuer ist jedoch keines davon relevant oder direkt im Abenteuer vermerkt. Im INVOCATIO MAIOR hat sie einen FW von 13.

Kampfverhalten: Tiki-Ta kämpft in der Regel nicht.



HANDOUTS

MAREKS ABSCHIEDSBRIEF

Liebe Freunde,

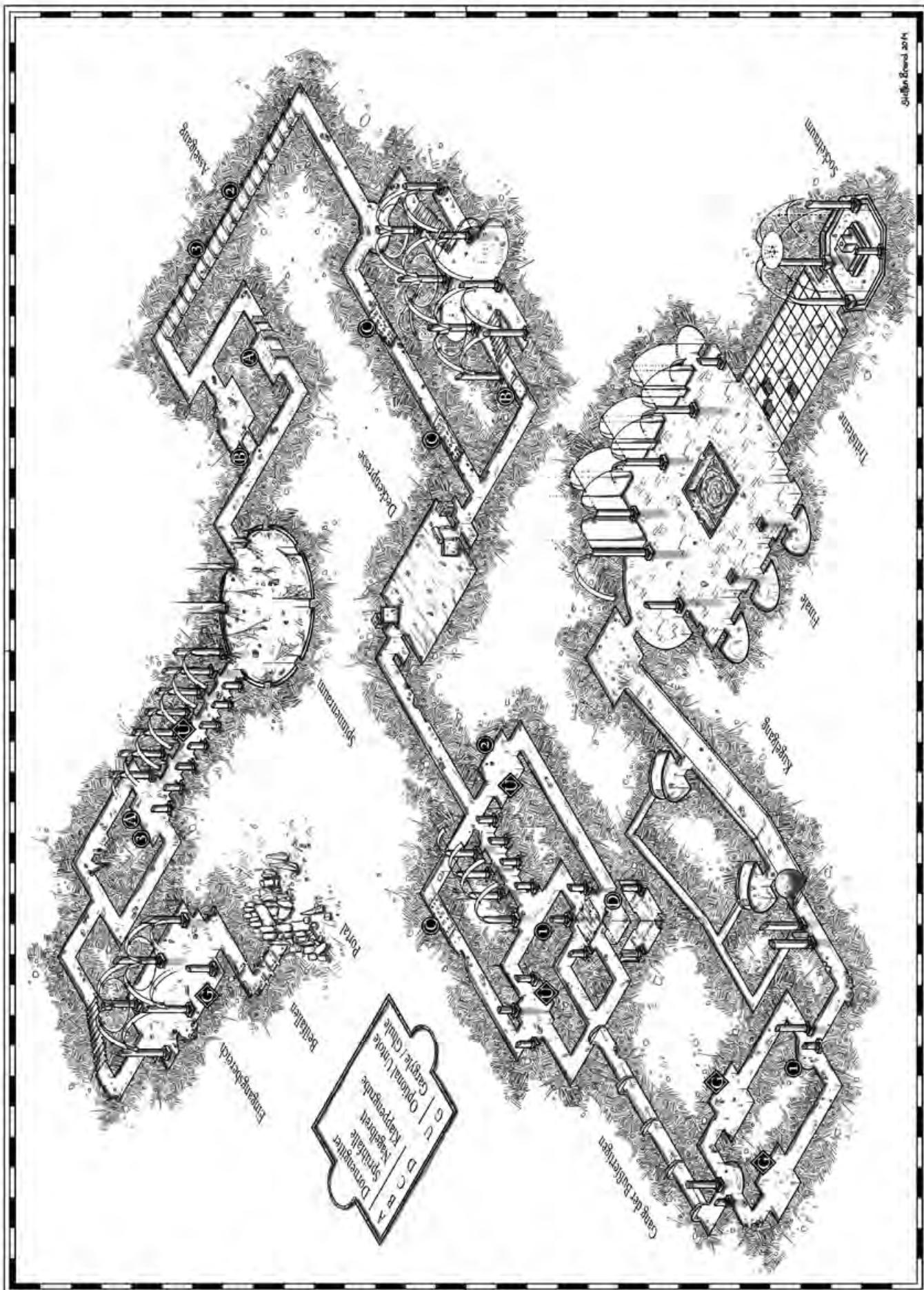
bitte verzeiht, dass ich euch so schmählich im Stich lasse. Mit dem Diebstahl des Idols brach ich einst ein magisches Gefäß, in das die Wapa-Tonsha dämonische Mächte bannten, die Untote erwecken. Die Fratzen in der Schlucht retteten mein Leben und nutzten die Kraft meiner Seele, um das Gefäß erneut zu schließen. Mit meinem Tod endet dieser Schutz. Ich hoffte, diese Sache selbst in Ordnung zu bringen. Doch ich kann dem Zwang, der auf mir liegt, nicht länger widerstehen. Heute muss ich meinen Teil des Handels einlösen.

Bald werden sich die Untoten wieder erheben, und ihr Weg wird viele Leben kosten. Steht das Idol wieder an seinem Platz, kommen sie hoffentlich zur Ruhe. Bitte, bringt es zurück und erneuert die Fallen, die ich einst entschärfte. Ich hoffe, wir sehen uns nicht wieder. Es tut mir leid.

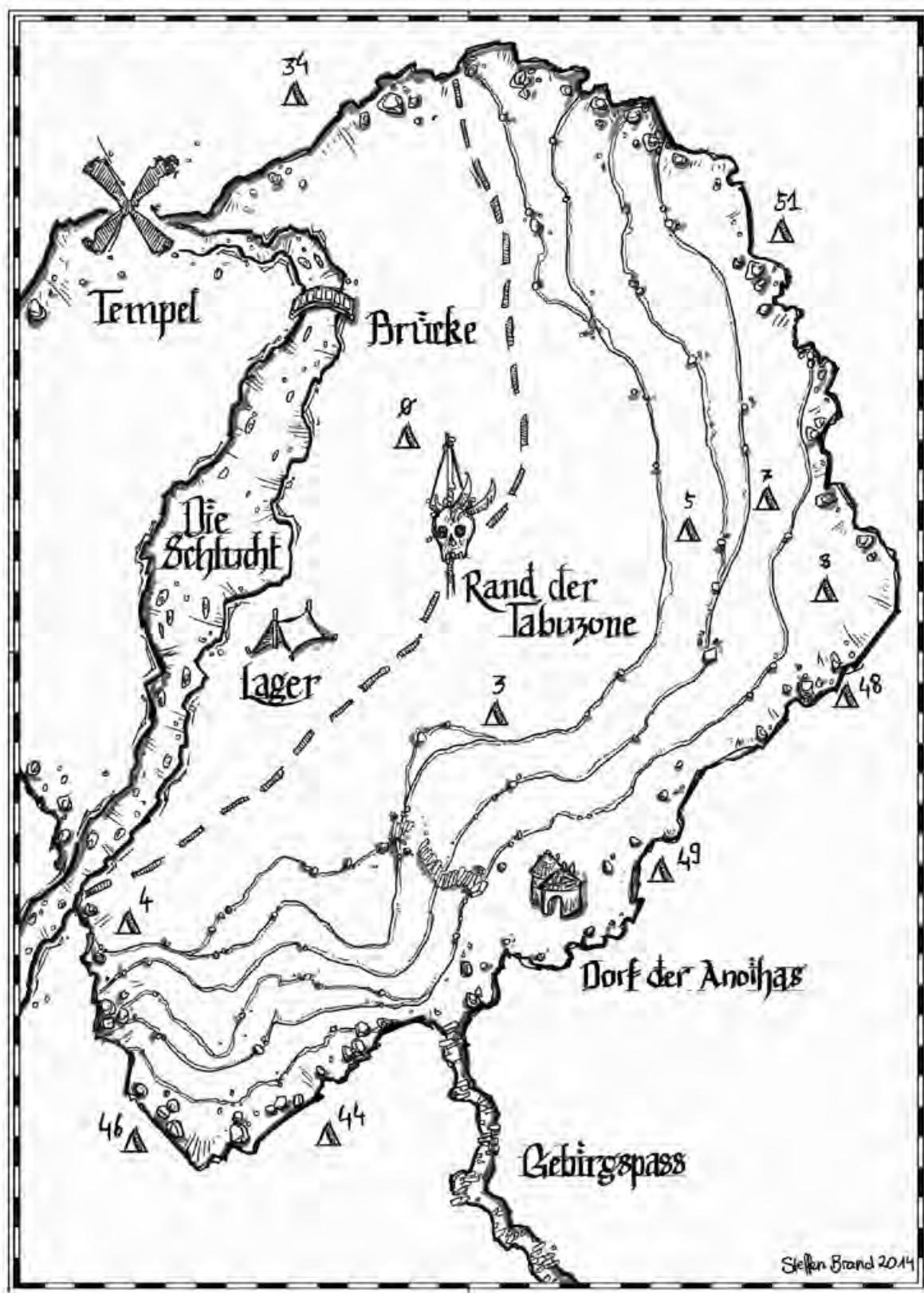
Die Trittsteine im Tempel

3	8	13	18	22		30			43	48	52	57
4	9	14	19	23	26	31	35	39	44	49	53	
5	10	15	20		27	32	36	40	45		54	58
6	11	16	21	24	28	33	37	41	46	50	55	59
7	12	17		25	29	34	38	42	47	51	56	60

DER TEMPEL



MAREKS KARTE





DAS TAL DES TODES

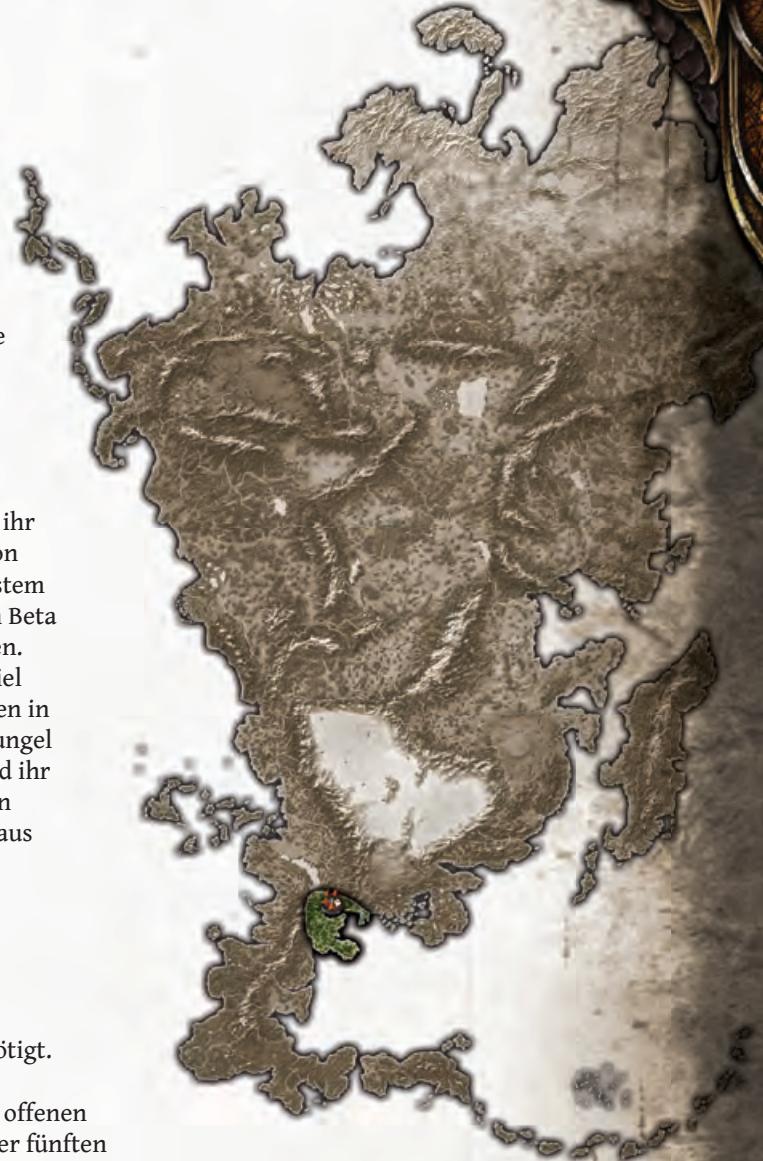
Alles klingt nach einem Routine-Auftrag: Die Helden werden in der Hafenstadt Port Corrad als Bedeckung für eine Dschungelexpedition angeworben. Hervorragend ausgerüstet geht es mit einer Gruppe wildeskundiger Chirakah und einer echten Elefantendame in die Wildnis, die sich jedoch schon bald als mörderische Brutstätte gefährlicher Tiere, tropischer Krankheiten und feindseliger Eingeborener entpuppt.

Mit diesem Abenteuer könnt ihr die Regeln der 5. Edition von Deutschlands erfolgreichstem Rollenspiel in der offenen Beta auf Herz und Nieren testen. Demonicon-Schreiber Daniel Heßler schickt eure Helden in die dampfenden Dschungel des tiefen Südens, und ihr müsst all euer Können aufbieten, um lebend aus dem Tal des Todes zu entkommen!

Zum Spielen dieses Abenteuers wird das **Das Schwarze Auge Beta-Regelwerk** benötigt.

Seid dabei bei der offenen Beta-Testphase der fünften Edition von **Das Schwarze Auge**!

Weitere Informationen findet ihr unter www.ulisses-spiele.de.



EIN DSA-GRUPPENABENTEUER
FÜR 1 SPIELLEITER UND
3-5 SPIELER AB 14 JAHREN



www.ulisses-spiele.de

13126PDF