

GÄNSEKIEL & TASTENSCHLAG

DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb



Titel: Rückkehr nach Kun-Kau-Peh
Autor: Zacharias Fögen, zacharias_foegen@web.de
Ort/Zeit: Nördliches Regengebirge, beliebig bzw. direkt im Anschluss an das Referenzabenteuer
Anknüpfung: Im Dschungel von Kun-Kau-Peh
Eingereicht für: DSA4.de
Dieses Abenteuer erreichte Platz 7

Das Schwarze Auge (DSA) und **Aventurien** sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions GmbH, Erkrath. Copyright by Fantasy Productions GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Dieses Abenteuer wurde für den DSA-Internet-Abenteuerwettbewerb im Sommer 2004 verfasst, welcher ausgerichtet wurde von alveran.org, aventurium.de, dsa4.de, orkenspalter.de und wolkenturm.de.



Rückkehr nach Kun-Kau-Peh

**Von
Zacharias Fögen**

Ein Abenteuer für erfahrene Helden
Für den Meister und 3-7 Helden

Eine Fortsetzung zu

Im Dschungel von Kun-Kau-Peh

DAS SCHWARZE AUGER und AVENTURIEN
Sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH
und werden mit freundlicher Genehmigung
im Rahmen des Selbstkostenvertriebs unkommerziell genutzt.
DSA Copyright © 1997-2004 by Fantasy Productions GmbH/
Text Zacharias Fögen. Alle Rechte vorbehalten.
Karte von Kokanu aus „Im Dschungel von Kun-Kau-Peh“
Copyright Schmidt Spiele © 1993 jetzt im Besitz von Fantasy Productions
Verbreitung und Vervielfältigung nur für privaten
und nichtkommerziellen Gebrauch und
nur in unveränderter Form erlaubt,
ansonsten mit schriftlicher Genehmigung.
Kaiserslautern/Trier im Juli 2004

INHALT

Einführung und Vorbereitung	4
Über das Abenteuer	4
Über den Vorgänger	4
Der Verlauf des Abenteuers	5
Ergänzende Informationen zu "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh"	6
Kapitel 1: Die Schatten der Vergangenheit	7
Abenteuereinstieg - <i>für Quereinsteiger und Nachfolger</i>	7
Abenteuereinstieg - <i>für Wiederkehrer</i>	8
Kapitel 2: Die Reise ins Tal Kun-Kau-Peh	9
<i>Der Dschungel</i>	9
Der Aufenthalt im Dschungel	9
Zufallsbegegnungen	10
Unterwegs im Dschungel	11
<i>Die Reiseroute</i>	13
Meile 0	13
Meile 10	13
Meile 27	13
Meile 37	13
Meile 38	15
Meile 79	15
Meile 102	15
<i>He Sches Dorf</i>	16
Die Ankunft	16
<i>Kokanu</i>	17
Die Ankunft	17
Das Schwarze Auge	17
Kapitel 3: Verloren in der Ewigkeit	20
<i>Allgemeines</i>	20
Kapitelablauf	20
Der Traum in Regeln	20
Der Spieler, der Charakter und der Traum	22
<i>Der interaktive Traum</i>	22
Sprache	22
Kausalität	23
Magie in der Traumwelt	23
Allgemeines	23
Die Take-Ca, der Alchimist und Takehe	23
<i>Verhaltensmuster</i>	24
... der Yakosh-Dej	24
... der Oijaniha	24
... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - <i>für Wiederkehrer</i>	25
... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - <i>für Nachfolger</i>	25
... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - <i>für Quereinsteiger</i>	26
<i>Der Tagesablauf</i>	27
Das Erwachen	27
Der Morgen	27

Der Vormittag	27
Der Mittag	28
Der Nachmittag	28
Der Abend	28
Erläuterungen - <i>für Quereinsteiger</i>	29
<i>Wertvolle Tips</i>	30
Kapitel 4: Das Ende des Alptraums.....	31
Erwacht!	31
Schreckendes Erwecken	31
Zurück im Dorf der Oijaniha.....	31
Zurück in Kokanu.....	32
Das Ritual	33
Kapitel 5: Im Reich der Geister	34
Allgemeines.....	34
Unverhofftes Wiedersehen - <i>für Quereinsteiger</i>	34
Die Befreiung	35
Das Schwarze Auge	36
Geschafft!	37
Ausklang.....	37
Anhang	38
<i>Dramatis Personae</i>	38
Loriel Regenbogensucher – <i>für Quereinsteiger</i>	38
He-Sche	39
Takehe	39
Krieger der Yakosh-Dej	39
Krieger der Oijaniha.....	40
Yakuban ibn Zulhamid – <i>für Quereinsteiger</i>	40
Benor ben Khorim – <i>für Quereinsteiger</i>	40
Enela vom Walde – <i>für Quereinsteiger</i>	41
Yaq-Hai	42
<i>Karten</i>	43
Kokanu	43

Einführung und Vorbereitung

Über das Abenteuer

Das folgende Abenteuer ist als Fortsetzung zum 1993 erschienenen Abenteuer "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" gedacht. Wenn sie eben genanntes Abenteuer mit ihrer Gruppe spielen möchten oder schon gespielt haben, werden sie feststellen, daß viele der Geschehnisse direkt miteinander zusammenhängen. Sie können dieses Abenteuer und seinen Vorgänger mit derselben Gruppe direkt hintereinander spielen, sie können aber auch mit einer anderen Gruppe nach Kun-Kau-Peh zurückkehren, oder gar dieses Abenteuer spielen ohne seinen Vorgänger zu kennen. Für den Fall, daß sie den Vorgänger nicht spielen oder gespielt haben, werden sie allgemeine Informationen und vorgegebene Situationen vorfinden, die darauf beruhen, daß eine andere Gruppe das Abenteuer bestanden hat - denn ohne das Ende von "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" macht dieses Abenteuer keinen Sinn. Diese sind mit "*für Quereinsteiger*" gekennzeichnet. Bitte beachten sie, daß dieses Abenteuer den Vorgänger nicht nacherzählt, deshalb werden einige Dinge (z.B. die Reiseroute) auch wenig detailreich beschrieben, hier können und sollten sie als Meister noch etwas selbst ausarbeiten oder improvisieren.

Außerdem finden sie Informationen darüber, wie es abläuft, wenn sie das Abenteuer mit einer anderen Gruppe ("*für Nachfolger*") oder mit derselben Gruppe ("*für Wiederkehrer*") wie seinen Vorgänger bestreiten.

Textstellen, die nur für bestimmte Gruppen interessant sind, sind durch einen Strich auf der linken Seite gekennzeichnet: Ein *gerader Strich* für die *Wiederkehrer*, die direkt anknüpfen, eine *gestrichelte Linie* für die *Nachfolger*, bei denen es nicht mehr so direkt ist. Die kombinierte *Strich-Punkt-Linie* für *Nachfolger* und *Wiederkehrer*. Außerdem die Schlangenlinie für die verwobenen Wege welche die *Quereinsteiger* beschreiten.

Die doppelte Wellenlinie ist schließlich für *Nachfolger* und *Quereinsteiger*.

Bitte beachten sie, daß diese Markierungen nur zum Vereinfachen des Auslassens während des Lesens bestimmter Passagen gedacht sind.

An Literatur sollten sie unbedingt die Boxen *Götter und Dämonen* sowie *Zauberei und Hexenwerk* besitzen, da dorthin an mehreren Stellen verwiesen wird.

Über den Vorgänger

Für Quereinsteiger

In "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" ging ein Alchimist in den Dschungel, da er von einem Waldmensch von mysteriösen Blättern erfahren hatte, welche eine kraft- und ausdauersteigernde Wirkung haben. Er fand schließlich einen Stamm, die Yakosh-Dej, der ihm dabei half, die Blätter zu sammeln, und im Gegenzug stellte er ihnen einen konzentrierten Trank aus den Blättern her, den die Yakosh-Dej für ihre Rituale verwenden konnten. Dieser Trank hatte jedoch Nebenwirkungen - nicht nur, daß er süchtig machte, er ließ die Yakosh-Dej in Rauschzustände verfallen, in denen sie aggressiv und gewalttätig wurden und wahllos Menschen angriffen. Eine Heldengruppe, die auf der Flucht vor Sklavenhändlern aus Chorphop unter Begleitung eines Einheimischen namens He-Sche das Gebiet der Yakosh-Dej durchquerte, kam durch verschiedene Zwischenbegegnungen dem ganzen auf die Spur. Schließlich stellt sich heraus, daß eine Gruppe von etwa 20 Yakosh-Dej sich auf den Weg in das heilige Tal Kun-Kau-Peh gemacht hatten. Die Helden brechen unter der Begleitung von 4 Oijaniha von He-Sches Stamm (mehr

wollte der Schamane nicht entbehren, da die übrigen Yakosh-Dej immer noch seinen Stamm bedrohten) auf und gelangen schließlich in die verlassene Stadt Kokanu. Dort hatten die Yakosh-Dej die Take-Ca (siehe auch MGS S.126) und den Alchimisten, der inzwischen völlig wahnsinnig geworden ist, in einem Netz der Geisterspinne Takehe gefangen, sie hoffen, daß die Takehe ihre Wächterin verschlingt. Es kommt zum Kampf, fast alle der Yakosh-Dej werden getötet, die vier Oijaniha sterben, außerdem sterben alle der Helden bis auf einen. Letzterer befreit die Take-Ca, die wenigen verbliebenen Yakosh-Dej werden zu ihrem Stamm zurückgeschickt. Der überlebende Held, ein heimatloser Waldelf namens Loriel Regenbogensucher, entschließt sich, das Angebot der Waldmenschen anzunehmen, und bei ihnen zu bleiben. Hier endet das erste Abenteuer. Wenn auf den Führer/Auftraggeber verwiesen wird, so wird dort im folgenden *Führer* stehen, ersetzen sie das durch Loriel.

Für Nachfolger und für Wiederkehrer

Nun, sie kennen das Abenteuer, von daher sind nur 2 Dinge wichtig. Zum einen wäre es wichtig zu wissen, ob sich einer der Helden entschlossen hat, bei den Oijaniha zu bleiben. Wenn dem so ist, ist das sehr gut, denn der Held wird für dieses Abenteuer (als NSC) reaktiviert, er wird die neue Heldengruppe in Chorhop anheuern und sie in den Dschungel führen (will der Spieler seinen Helden selbst steuern (also SC), finden sie dazu einen kleinen Exkurs, über die Informationen, die dieser erhält). Ist dem (leider) nicht so, wird He-Sche diese Aufgabe übernehmen.

Wenn auf den Führer und Auftraggeber verwiesen wird, so wird dort im folgenden *Führer* stehen, ersetzen sie das durch den Heldennamen bzw. durch He-Sche.

Zum anderen ist es für das Abenteuer nötig, daß im Endkampf mindestens einer der Waldmenschen in Kokanu gestorben ist. Wenn sie "Im Dschungel" noch spielen, sorgen sie auf jeden Fall dafür, daß einer stirbt. Haben sie "Im Dschungel" schon gespielt, und es ist kein Waldmensch in Kokanu gestorben (was wirklich eine Meisterleistung ist!), können sie darauf zurückgreifen, daß sich einige der Yakosh-Dej im Rausch gegenseitig getötet haben, bevor die Helden ankamen.

Der Verlauf des Abenteuers

Einige Zeit nach dem Zwischenfall in Kokanu fällt den Oijaniha auf, daß von den Pilgern (zu erkennen an der roten Spinne - siehe auch MGS S.126), die die Take-Ca besuchen, keiner mehr zurückkehrt. Auch ein von ihnen entsandter Spähtrupp kehrt nicht zurück. Als auch ein zweiter Spähtrupp nicht zurückkehrt, erklärt der Schamane, daß *der Führer* in die Stadt der Weißhäute gehen soll, um mit einem weiteren Trupp an Abenteurern zurückzukehren, um mit ihnen nachzusehen, was in Kokanu vor sich geht. Er begründet dies damit, daß die Weißen das Unglück brachten, und auch nur sie können das Unrecht wieder ungeschehen machen. In Wirklichkeit geht er aber davon aus, daß Takehe ein Opfer will, da auf dem heiligen Gebiet ein Frevel begangen wurde - und diese Opfer soll der nichtsahnende *Führer* besorgen.

Nun, lieber Meister, so falsch liegt er da gar nicht. Die Ursache liegt tatsächlich in dem Blutvergießen in Kokanu. Als sich die Take-Ca das nächste mal auf eine Geisterreise begab, wurde sie von den Satuul (siehe MGS S.124) der in Kokanu gestorbenen gefangen genommen, und sie kann sich nicht mehr alleine befreien (gehen sie, wenn sie wollen, von einem regeltechnischen Patzer aus, wie er in MGS S.154 dargelegt ist). Normalerweise ist eine Geisterreise in Kokanu gefahrlos, da die Tabus (Bannzauber) die Satuul fernhalten, allerdings

halten dieselben Tabus die Satuul in diesem Fall hier fest, selbst wenn die Leichen später aus Kokanu entfernt und an einem anderen Ort ordentlich bestattet werden. Die Take-Ca kann sich also nicht mehr selbst befreien und ist in der Geisterwelt gefangen.

Die Pilger, die seitdem nach Kokanu gekommen sind, sind allesamt von Takehe betäubt und in einem ihrer Netze gefangen genommen worden. Durch das Gift der Spinne fallen die Opfer in einen komatösen Tiefschlaf, in dem sie Takehe immer wieder den Tag des Frevels erleben läßt. Natürlich nicht ohne Sinn - Takehe, die sich ohne Take-Ca nicht mit den Menschen verständigen kann, versucht den Menschen auf diese Weise zu zeigen, was die Ursache des Unglücks, das die Take-Ca getroffen hat, ist. Sobald jemand in seinem Traum das Blutvergießen verhindert und dafür sorgt, daß niemand in Kokanu stirbt, wird ihn Takehe wieder aufwecken. Die gefangenen Pilger und die beiden Spähtrupps sind allerdings weit davon entfernt, diese Lösung zu finden. Einige sind durch das Murmeltier-Tag-Syndrom der Traumwelt wahnsinnig geworden, andere beschäftigen sich den ganzen Tag mit völlig nebensächlichen Dingen, wieder andere - wie die Spähtrupps - versuchen wieder und wieder, zu dritt gegen 21 durch die Tränke berauschte und gestärkte Krieger alleine zu besiegen, wobei sie allerdings immer wieder 'sterben' und den Traum von vorne erleben. Andere wiederum sind tot, sie haben in der Traumwelt so viel Schaden erlitten (von dem sich ein Teil auf die Realität überträgt), daß sie nie wieder erwachen werden - ein Schicksal, das auch den Helden drohen kann....

Wenn die Helden es geschafft haben, der Traumwelt zu entkommen, liegt es an ihnen, einen Schamanen zu finden, mit dessen Hilfe sie in die Geisterwelt der Take-Ca gelangen können. Dort angekommen gilt es, die Take-Ca aus den Händen der Satuul zu befreien und den Bruch eines uralten Tabus zu verhindern...

Ergänzende Informationen zu "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh"

Lassen sie die Helden nicht in einem Schiffsuntergang alles verlieren - das führt fast sicher zu Frust bei den Spielern und das ist nicht Sinn der Sache.

Sie könnten den Helden beispielsweise erlauben, durch einige gewagte Aktionen das (ruderlose) Beiboot zu erreichen und ihre Ausrüstung mitzunehmen.

Alternativ können sie die Ausrüstung der Helden am Strand anspülen lassen. Dadurch können sie auswählen, was sie den Helden wegnehmen. Generell gilt: persönliche (Ritual)Gegenstände sollten sie den Helden in jedem Fall lassen (und sei es, daß sich der Rondrakamm in durch eine Schiffsbohle gebohrt über Wasser gehalten hat und mit angeschwemmt wurde). Wenn dagegen von den 8 Pfeilen von Tenobaal oder den zwanzig Heiltränken keiner mehr da ist, wird das nur die wenigsten Spieler wirklich stören.

Ebenfalls können sie es sich überlegen, ob sie nicht statt des Sturmes den Angriff einer Seeschlange oder eines Riesenkraken wählen, das ist deutlich origineller und erweckt nicht so sehr den Eindruck, daß das Schiff von Efferd im Stich gelassen wurde.

Des weiteren ist es unpassend, daß in Kokanu alle Dächer eingestürzt sind, da dies mit dem Dorfplan nicht übereinstimmt. Beschreiben sie statt dessen, daß die Dächer ohne jedwede Stützbalken stehen. Mögliche Begründungen wären Magie ähnlich einem WEICHES ERSTARRE! oder OBJEKTOFIXO, oder die Verwendung von Stahlgittern die durch die Dachsteine getrieben wurden. Das wäre auch für den späteren Abenteuerverlauf sinnvoll.

Des weiteren ist es von großer Bedeutung, daß sie die Ereignisse des Finaltages ausführlich mitschreiben.

Kapitel 1: Die Schatten der Vergangenheit

Abenteuereinstieg - für Quereinsteiger und Nachfolger

Die Helden haben es sich gerade in einer Taverne bequem gemacht, da betritt ein Fremder die Taverne. Er blickt sich um, mustert die Anwesenden, und geht dann zielstrebig auf den Tisch der Helden zu.

Die genaue Ausgestaltung der klassischen Tavernenszene sei dem Meister überlassen.

Das Ansprechen durch den *Führer* kann auch genauso gut an jedem anderen Ort in Chorhop stattfinden. Genauso gut ist es möglich, den *Führer* von Sklavenhändlern gefangen nehmen zu lassen oder ihn anderweitig in Not geraten zu lassen, und ihn dann von den Helden retten zu lassen.

Anmerkung: Nach 15 Jahren DSA kann der Abenteuerseinstieg auch nicht mehr neu erfunden werden. Letztendlich hat sich die Tavernenszene immer noch deshalb bewährt, da alle Helden zusammen sind und sie nicht lange herumirren müssen, sondern sofort ein Ziel vor Augen haben.

Für Quereinsteiger

Der Fremde ist Loriel Regenbogensucher

Er wird den Helden erzählen, daß er bei den Waldmenschen lebt, und daß einige der Pilger, die zu der Hochschamanin, die von den Einheimischen Take-Ca genannt wird, unterwegs waren, nicht zurückgekommen sind. Zwei Suchtrupps, die nach diesen ausgesandt wurden, sind auch nicht zurückgekehrt. Jetzt sucht man Hilfe von außerhalb, die nicht an Geister und Tabus glaubt.

Sollten die Helden ihm nicht auf Anhieb helfen wollen, wird er ihnen von den großen

Kulturschätzen und der einmaligen Erfahrung erzählen, anderen

wird er ihnen Schätze versprechen (wobei er die Ausrüstung seiner verstorbenen Gefährten

meint) oder, wenn es anders nicht geht, unauffällig mit einem BANNBALADIN etwas nachhelfen.

Er wird die Helden bei der Wahl der Ausrüstung auch ungefragt beraten und ihnen von allem was behindert abraten - angefangen bei Goldkettchen über Kettenhemden bis zur überflüssiger (Zweit)Kleidung. Auch später wird er sich nicht um die Ausrüstung der Helden kümmern.

Für Nachfolger

Haben sie einen Spielerhelden als *Führer* auserkoren, so weiß dieser, folgendes (Wie sich dieser NSC verhält, liegt natürlich völlig in ihrer Hand, bzw. in der Hand des SCs, der ihn steuert):

Einige Zeit (Meisterentscheid, beliebig lange) nach dem Zwischenfall in Kokanu fiel ihm auf,

daß von den Pilgern, die er immer wieder neugierig beobachtete, die die Take-Ca besuchen,

keiner mehr zurückkehrte. Er sprach den Schamanen darauf an, der daraufhin einen 3 Mann

starken Suchtrupp nach Kokanu losschicke. Als dieser nicht zurückkehrte, schickte der Schamane

drei weitere Krieger aus, um nach dem rechten zu sehen. Nachdem allerdings auch von diesem

kein Zeichen kam, fragte der Schamane ihn um Hilfe und bat ihn, doch seine Gefährten

zurückzuholen und noch einmal nach dem rechten zu sehen.

Also machte er sich zurück auf den Weg nach Chorhop. Da er aber seine ehemaligen Gefährten nicht mehr fand, wendet er sich jetzt an die Helden.

Abenteuereinstieg - für Wiederkehrer

Die Helden treffen sich im Hafen wieder, als der Führer die Helden gerade noch rechtzeitig erreicht, als diese an der Reling eines Schiffes stehen, das gerade ablegen will. Nach kurzer Begrüßung verlassen die überraschten Helden das Schiff, und es legt ohne sie ab.

Für Wiederkehrer

Haben sie einen Spielerhelden als *Führer* auserkoren, so weiß dieser, folgendes:

Wenige Tage nach der Abreise seiner Gefährten nach Chorhop fiel ihm auf, daß von den Pilgern, die er immer wieder neugierig beobachtete, die die Take-Ca besuchen, keiner mehr zurückkehrte. Er sprach den Schamanen darauf an, der daraufhin einen 3 Mann starken Suchtrupp nach Kokanu losschicke. Als dieser nicht zurückkehrte, schickte der Schamane drei weitere Krieger aus, um nach dem rechten zu sehen. Nachdem allerdings auch von diesem kein Zeichen kam, fragte der Schamane ihn um Hilfe und bat ihn, doch seine Gefährten zurückzuholen und noch einmal nach dem rechten zu sehen.

Also machte er sich zurück auf den Weg nach Chorhop. Auch wenn es fast unmöglich schien, in so einer riesigen Stadt seine Gefährten wiederzufinden, sein Instinkt führte ihn zum Hafen....

Für Nachfolger und Wiederkehrer

Ist He-Sche ihr *Führer*, entnehmen sie seine Charakteristik "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" und passen sie sie den Geschehnissen ihres jeweiligen Abenteuerverlaufs an. Seine Werte nach DSA4 wären bis auf folgende Korrekturen und Anpassungen dieselben: KO 13, MR 3, LE 33, AT/PA 18/13, Ausweichen-Wert 15, RS 0, BE 0
Seinen Wissensstand können sie mit minimalen Änderungen aus den Spielerinformationen oben übernehmen.

Kapitel 2: Die Reise ins Tal Kun-Kau-Peh

Die klassische Exposition baut die Charaktere aus der Einführung weiter aus und läßt Erkennen, worum es im Hauptteil gehen wird.

Der Dschungel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Nach einer Tagesreise erreicht ihr am Abend das kleine Bauerndorf Hoichem am Rande des Dschungels. Das Dorf hat weder Taverne noch Gasthaus, aber es hat einen Brunnen mit frischem Wasser und die Bauern werden euch etwas zu essen geben können, bevor ihr in den Dschungel aufbrecht, der in einer Bogenschußreichweite hinter den Feldern der Bauern wie eine große undurchdringliche Mauer emporragt.

Der Aufenthalt im Dschungel

Die in "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" genannten Regeln auf DSA4 gebracht (und dabei leicht abgewandelt).

Hitzeresistente Charaktere erleiden nur die Hälfte dieser Einbussen, hitzeempfindliche dagegen noch einmal 50% mehr. Dies gilt für alle hier genannten Regeln.

1. Fortbewegung

Pro Stunde Fußmarsch erleiden die Helden 2 Punkte Erschöpfung. Die Tragkraft aller Helden wird halbiert. Jeder Punkt BE bringt einen zusätzlichen Punkt Erschöpfung pro Stunde. Wenn die Helden alle 6 Spielrunden 2 Spielrunden rast einlegen, erleiden sie nur alle zwei Stunden obige Erschöpfung.

2. Regeneration

Die Regeneration der Charaktere wird um 2 vermindert. Die KO-Probe ist ebenfalls um 2 erschwert. Dasselbe gilt für Astrale Regeneration. Die Regeneration von Erschöpfung ist ebenfalls halbiert (die Regeln zur Erschöpfung und zur Traglast finden sie im Basisbuch).

3. Ermüdung

Alle Eigenschaftsproben sind um 1/4 der erlittenen Erschöpfung erschwert, Talentproben um 1/3 (aufgerundet). Jeder Punkt Überanstrengung zählt in diesem Sinne auch als ein Punkt Erschöpfung, zusätzlich zu den üblichen Mali, die Erschöpfung mit sich bringt.

4. enormer Trinkbedarf

Die Helden müssen mindestens 4 Liter Wasser pro Tag trinken. Können sie das nicht, erhalten sie 1 Punkt Erschöpfung pro Stunde und Liter Wasser der gefehlt hat. Wasser gibt es im Dschungel aber zur genüge - Bäche, Pfützen - wenn man davon absieht, daß man es abkochen muß, ansonsten besteht die Gefahr an Manaks Vergeltung zu erkranken.

5. Krankheiten

Manaks Vergeltung:

Verlauf: kontinuierlicher Durchfall, Magenkrämpfe

Dauer: 1w6 Tage

Schaden und Folgen: 2SP pro Tag durch Wasserverlust, doppelte Trinkmenge benötigt, KO, KK, GE, AT und PA je -2 / halbiert

Ursachen: Trinken von schmutzigem Wasser im Dschungel (10% pro Liter)

Behandlung: Essen von sehr schwerverdaulichen Lebensmitteln unterdrückt die Wirkung in den nächsten 12 Stunden, stoppt aber nicht die Krankheit.

Gegenmittel: Geheimrezepte einiger Blaßhäute im Dschungel, die aber im Endeffekt alle nur hochkonzentrierte fast unverdauliche Stoffe sind und häufig zu tagelangen Verstopfungen führen.

Stufe: 3

Lassen sie die Helden am Ende jedes Tages eine Probe würfeln, ob er an Manaks Vergeltung erkrankt. Ein ABVENENUM REINE SPEISE oder das Abkochen des Wassers tötet die Krankheitskeime.

Nach längerem Aufenthalt (ab 1 Mondphase) besteht im übrigen auch die Gefahr, durch den bloßen Aufenthalt an Blutigem Rotz zu erkranken.

Moskitoschwärme (siehe Zufallsbegegnungen bzw. "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh") übertragen das Sumpffieber.

Genaueres über Krankheiten finden sie in der *Geographica Aventurica* ab Seite 205.

Zufallsbegegnungen

Würfeln sie 1w3 Zufallsbegegnungen pro Tag aus oder wählen sie sie je nach Situation, Lust und Laune.

1. Waldmenschen

Erläuterungen hierzu finden sie weiter unten, zu einem Kampf sollte es nicht kommen.

2. Riesenaffen

Die bis zu 4 Schritt großen Affen mit rotbraunem Fell und weißer Brust sind friedlich, solange sie nicht gereizt werden. Sie treten in Gruppen von etwa 20 Tieren auf. Sollten sich Affenkinder in der Gruppe aufhalten, kann es vorkommen, daß die Kindergärtnerin einen Scheinangriff startet und mit lautem Gebrüll auf die Gruppe zurast. Wie auch immer die Helden reagieren, solange sie den Affen nicht verletzen oder mit Magie bekämpfen wird sie sich danach aufstellen und sich gegen die Brust schlagen, danach wieder zurückkehren. Sollten die Helden aber oben genanntes doch tun, wird sie um Hilfe rufen, und in kurzer Zeit werden die Helden von der gesamten Rotte angegriffen. Sich tot zu stellen wäre dann (abgesehen von magischer Intervention im großen Stil wie einem HERR ÜBER DAS TIERREICH, einer gut geplanten Illusion mit RD>5 oder selbstPARALYSE) wohl die einzige Möglichkeit mit dem Leben davonzukommen. Ein Fausthieb macht 2w6+4 TP Schaden und ist ein Angriff zum Niederwerfen, die LE eines ausgewachsenen Affen liegt über 100, seine MR beträgt 5/12 (siehe MWW S.19, beachte auch die dort genannte Expertenregel zu besonders großen Zielobjekten).

3. Giftige Kleintiere, neben denen man seinen Fuß besser nicht abstellt

Blattkopfotter, Boronsotter, Feuerskorpion, Gelbschwanzskorpion, Mysobviper, Palmviper, Vogelspinne

Die Stärke der Gifte steht in der *Geographica Aventurica* Seite 214. Allgemein kann der Held eine Intuitionsprobe +5 ablegen, gelingt diese, kann er eine Ausweichen-Probe ablegen, oder, wenn er über das Waffenlose Manöver Beinarbeit verfügt, eine Raufenparade. Der Bißschaden ist 1w6, falls Rüstungsschutz am Fuß vorhanden ist, wird dieser angerechnet und kann eine Vergiftung verhindern.

Ein Held kann mit gelungener Gefahreninstinkt-Probe die Gefahr rechtzeitig erkennen und umgehen.

4. Säbelzähntiger

Der Tiger wird die Gruppe längere Zeit belauern und angreifen, sobald sich ein Mitglied der

Gruppe 15 Schritt von den anderen entfernt. Er wird das Opfer anspringen, wahrscheinlich sogar von hinten (siehe auch die Regeln zum Kampf gegen Tiere im MBK). Um es zu hören, ist eine Sinnesschärfe +8 nötig, wenn man es sieht ist es schon zu spät. Gelungene IN+5 erlaubt ein Ausweichen +4, sonst wird man von den Reißzähnen des Tigers gepackt (3w6+2 TP) und er zerrt sein schreiendes Opfer (mit GS 5) ins Unterholz (W3 SP pro KR ohne Rüstung, addiert sich zu den SP des Bisses wenn man die Wunden betrachtet). Erleidet der Tiger 20 SP oder mehr, egal wie, zieht er sich zurück und sucht sich eine Beute, die sich weniger zur Wehr setzt.

5. Disdychonda (Siehe Basisbuch S. 149)

Die fleischfressende Pflanze mit den 6 Rechtschritt großen Fangblättern wartet nur auf ein Opfer, das auf seine Blätter tritt. Das starke Lähmungsgift verursacht 4W6 SP nach 5 KR. Im Gegensatz zum Basisbuch sollte man für die Befreiung aus dem Blatt folgende Regelung verwenden: Das dicke Blatt hat einen RS von 3. Pro Schlag kann maximal 4 SP angerichtet werden, alles was darüber hinaus geht erhält das Opfer als TP (wie üblich RS abziehen). Eine Befreiung mit einem Messer ist also deutlich klüger als mit einer Barbarenstreitaxt.. Das Blatt ist nach 10+w6 erlittenen SP zerstört und gibt sein Opfer frei.

6. Moskitoschwarm und Würgeschlange

Die Regeln in "Im Dschungel" bedürfen keiner Anpassung an DSA4 und können so übernommen werden. Sumpffieber ist übrigens in *Geographica Aventurica* auf S. 208 zu finden.

Unterwegs im Dschungel

Für Quereinsteiger

Loriel erweist sich als herausragender Führer. Er ist jeder Zufallsbegegnung einen Schritt voraus. Er warnt die Gruppe vor dem Tiger, erledigt blitzschnell die Palmviper mit einem FULMINICTUS direkt neben dem Fuß eines der Helden, erkennt frühzeitig, wenn sich Waldmenschen irgendwo verstecken und ruft denen in deren Sprache etwas zu, worauf sich diese zeigen, respektvoll nicken und weiterziehen. Er warnt die Helden vor weiteren Gefahren, reinigt das Trinkwasser mit einem ABVENENUM REINE SPEISE und übernimmt alleine alle Nachtwachen - er spart sich seinen Schlaf für später auf.

Natürlich ist das nicht besonders herausfordernd, von einem NSC begleitet zu werden, der alles kann und auch noch doppelt so gut wie alle Helden. Lassen sie die Helden trotz allem schon die Härte des Dschungels spüren, in der sich der Waldelf auskennt wie in seinem Wohnzimmer, aber in der die Helden völlig fremd sind. Loriel sollte deshalb aus dramaturgischen Gründen aus dem späteren Abenteuerverlauf herausgenommen werden, zumindest wird es extrem stören, wenn er als träumender NSC im Traumteil dabei ist. Sie können ihn natürlich trotzdem mitnehmen und ihn dann in einen eigenen Traum packen, unabhängig von den anderen, allerdings mindert das etwas die Glaubwürdigkeit der Gruppenträume.

Außerdem werden die Helden so nie in die Situation geraten, mitten im Dschungel auf sich alleine gestellt zu sein. Wenn sie als Meister denken, daß ihre Gruppe es trotz der Einführung durch Loriel es nicht alleine im Dschungel schafft, sortieren sie ihn nicht aus, ansonsten werde ich später noch Tips geben, wie sie ihn 'loswerden'.

Für Wiederkehrer

Fassen sie die Reise kurz. Die Spieler sind schon zwei mal hier vorbei gekommen, und besonders viel hat sich nicht geändert. Auch über den momentanen Zustand im Dorf der Weißen, im Lager der Yakosh-Dej und der Brücke am Südask wissen sie bescheid, ist ja nicht lange her das sie hier waren.

Die Yakosh-Dej sind nicht mehr abhängig und werden die Helden nicht angreifen, wenn auch sie nicht unbedingt freundlich sind, denn einige von ihnen trauern immer noch um gefallene Brüder und Schwestern.

Für Nachfolger

Auch wenn ihre Spieler schon einmal hier waren, ihre Helden waren es noch nicht. Lassen sie sich also ruhig Zeit. Wählen sie ein paar neue Zufallsbegegnungen aus (z.B. andere giftige Tiere oder die Disdychonda), oder verändern sie genannte Situationen, daß es für die Spieler nicht langweilig wird. So könnte man beispielsweise einem sehr alten (Fell völlig weiß) und schwachen Riesenaffen begegnen, der sich zum Sterben zurückgezogen hat. Oder ein fettes Wildschwein prescht aus dem Gebüsch vor den Helden, als diese gerade an einen fetten Braten denken, springt ein gewaltiger Säbelzahn tiger mit einem Riesensatz auf das Schwein, schnappt es mit einem Bissen und verschwindet wieder im Gebüsch. Oder lassen sie ein paar kleine Affen auftauchen, die die Helden aus den Bäumen mit Nüssen bewerfen (die sich als gut schmeckend erweisen). Seien sie kreativ.

Wie es in den Zwischenstationen aussieht, und in wie weit fort Normalität eingelehrt ist, hängt natürlich davon ab, wie lange es her ist, seit die Vorgänger diesen Weg beschritten haben.

Die Reiseroute

... ist eigentlich nur für Quereinsteiger geschrieben, da sie ja schon im Ursprungsabenteuer nachzulesen ist.

Meile 0

Die Helden werden von Hoichem aus dem Südask folgen, und sich dann in der Mitte des Regengebirges gen Praios wenden.

Die Meilenangaben beziehen sich daher auf die seit Hoichem zurückgelegten Kilometer. Die Reisegeschwindigkeit im Dschungel beginnt bei 3 Meilen pro Stunde bzw. 3/4 davon wenn sie jede halbe Stunde rasten (siehe oben). Davon ausgehend können sie als Meister die Tageszeit und den Fortschritt bestimmen. Schreiben sie sich auf einem separaten Blatt auf, wie weit sie an jedem Tag gekommen sind und ob es besondere Vorkommnisse gab. Erinnern sie die Helden auch daran, sich die Tagesrationen wegzustreichen.

Meile 10

Mitten im tiefsten Dschungel bricht plötzlich das Blätterdach auf und vor euch öffnet sich eine Lichtung, auf der 8 Holzhütten stehen, die von kleinen Beeten umgeben sind. Loriel erklärt euch, daß sich hier einige 'Rosenohren' niedergelassen haben, die mit den Einheimischen Yakosh-Dej in Frieden leben. Er wird dir Gruppe zum weitergehen drängen, da er nicht unnötig Zeit verlieren will.

Sollten die Helden sich querstellen und hier erst mal Rast machen, hier hatte sich vor einigen Jahren eine Heldengruppe (unter denen auch ein Schelm) samt Familie niedergelassen, die bestimmt einige Geschichten zu erzählen weiß.

Meile 27

Das Lager der Yakosh-Dej liegt an einem malerischen Wasserfall gelegen. Etwa 40 Hütten liegen hier am Ufer des Flusses, der sich aus dem Wasserfall formt. Die Yakosh-Dej begegnen euch und Loriel respektvoll, einem aufmerksamen Held (IN 13, Menschenkenntnis +5, Sinnesschärfe +8) entgehen jedoch nicht die verhaßten Blicke, die vereinzelte Waldmenschen Loriel hinterherwerfen. Ihr könnt hier rast machen, falls ihr das wünscht. Loriel wird aber auch hier nicht schlafen.

Meile 37

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr gelangt an eine Hängebrücke, die über eine 40 Schritt tiefe und 100 Schritt breite Schlucht gespannt ist. Unten fließt der Südask, und ihr könnt einige Krokodile erkennen, die an beiden Uferseiten in der Sonne liegen. Die Brücke besteht aus 2 dicken gewickelten Lianensträngen, die auf beiden Seiten an einen Baum gebunden sind. Von diesen Halteseilen hängen weitere Lianenstränge herunter. An diesen sind Baumstämme befestigt, die den Boden der Brücke bilden. Sie sind nicht viel breiter als einen Schritt. Ohne lange zu zögern betritt Loriel als erster die Brücke. In der Mitte Brücke sind die Halteseile offensichtlich beschädigt.

Ein erfahrener Kämpfer (Holzbearbeitung +5, Waffentalent auf 12) kann schnell feststellen, daß jemand mit einer Klingenwaffe die Seile mit zwei Streifschlägen getroffen hat, noch hält das Seil

allerdings. Erst nach einem oder zwei Treffern würde das Seil reißen.

Für Helden mit Höhenangst sind alle Talentproben am oder über dem Abgrund um den Wert der schlechten Eigenschaft erschwert, Eigenschaftsproben um den halben Wert. Wer über die Brücke will, muß eine Probe auf seine Höhenangst ablegen. Gelingt diese, wird sich der Held strikt weigern, über die Brücke zu gehen. In diesem Fall wird Lorient den betreffenden Kurzerhand mit einem SOMNIGRAVIS in Tiefschlaf versetzen und ihn von einem seiner Gefährten über die Brücke schleppen lassen.

Wenn sie Lorient hier von der Gruppe trennen wollen, bietet sich hier die ideale Gelegenheit. Sie haben die halbe Wegstrecke zum Dorf der Oijaniha hinter sich gebracht. Außerdem sind sie bald auf dem Gebiet der Oijaniha, so daß ein Jagdtrupp von diesen die Helden retten könnte wenn alle Stricke reißen. Wenn sie Lorient nicht von der Gruppe trennen wollen, ändern sie das folgende Szenario ab oder lassen sie es aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr die Brücke fast überquert habt, hört ihr einen lauten Ruf hinter euch. Ihr erkennt die Worte nicht, aber trotzdem habt ihr den Eindruck, daß es sich um einen Hilferuf handelt. Lorient dreht sich um, läuft gewand an euch vorbei - was auf der engen Brücke nicht allzu einfach ist - und ruft euch zu "Geht zum Ende der Brücke und wartet dort auf mich." Durch sein Laufen beginnt die Brücke zu schwingen.

Lassen sie die Helden eine GE-Probe ablegen (wer über das Talent Akrobatik verfügt, darf statt dessen darauf eine Probe ablegen). Der Vorteil (herausragende) Balance kommt natürlich voll zum tragen. Je nachdem, wie gut diese Probe gelungen ist, können sich die Helden normal (10 TaP*) oder gar nicht (um 10 mißlungen) fortbewegen.

Sollte einer der Helden ihm folgen wollen, fragen sie ihn, ob er wirklich wider der Anweisung seines erfahrenen Führers handeln will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als Lorient gerade den Tiefpunkt der Hängebrücke passiert, fliegt ein Speer aus dem Gebüsch auf der Seite von der ihr kamt. Wäre Lorient stehengeblieben, hätte es ihn wohl aufgespießt. Lorient nimmt seinen Bogen vom Rücken und hängt die Seite ein, während er geduckt langsam weitergeht. Ein weiterer Speer kommt aus dem Gebüsch, doch offensichtlich war er nicht auf Lorient gezielt. Eure Blicke folgen dem Speer, bis dieser sein Ziel findet - mitten im Halteseil.

Zuerst wird die eine Seite der Brücke nach unten wegkippen, bis die Lianen reißen, kann es noch ein oder zwei Sekunden dauern. Sollten einige Helden es noch nicht auf die andere Seite geschafft haben, können sie versuchen, das andere Hängeseil zu greifen und sich an ihm entlang auf rettenden festen Boden zu hangeln. Das andere Hängeseil wird unter dem Gewicht der Baumstämme langsam reißen. Gestalten sie die Situation dramatisch, das Seil reißt gerade in dem Moment, da der letzte Held die entgegengestreckte Hand seines Kameraden erfaßt.

Lassen sie offene Proben wie auch beim Balancieren würfeln, so kommen sie als Meister nicht in die Verlegenheit, den Helden wegen einer (einzigen) mißglückten Probe in den fast sicheren Tod stürzen zu lassen. Ein Patzer dagegen bedeutet den Sturz in den Fluß... und nur ein wirklich efferdgesegneter Schwimmer könnte den Sturz abfangen und an den angreifenden Krokodilen vorbei ans Ufer schwimmen, um am Hängeseil wieder hochzuklettern.

Wenn die Helden sich umsehen, sehen sie Lorient auf der gegenüberliegenden Seite der Schlucht. Er wird ihnen sagen, daß er nachkommt, er wird weiter flussaufwärts eine Möglichkeit suchen, den Fluß zu überqueren. Die Helden sollen einfach nur dem Pfad folgen, und sich bloß nicht weit vom Pfad entfernen, dieser wird sie direkt zu dem Dorf bringen. Außerdem wird er sagen, es sei nicht mehr besonders weit - damit die Helden nicht auf die Idee kommen, querfeldein umzukehren.

Meile 38

Hinter der Hängebrücke beginnt das Bergland der Oijaniha, die Reisegeschwindigkeit sinkt auf 2 Meilen pro Stunde (bzw. 3/4 davon).

Sollten die Helden jetzt auf Waldmenschen treffen, sind es mit ziemlicher Sicherheit (1-5 auf w6) Oijaniha, die sie - mehr oder weniger freundlich - zu ihrem Dorf bringen. Einzelne Waldmenschen werden der Gruppe allerdings aus dem Weg gehen. Ob die Helden einer größeren Gruppe fremder Jäger begegnen, und wie diese Begegnung ausgeht (womöglich noch mit Entführung und Flucht) sei ihnen, lieber Meister, überlassen.

Meile 79

Das Dorf der Oijaniha (siehe unten), auch "He Sches Dorf" genannt.

Meile 102

Kokanu (siehe unten)

He Sches Dorf

Die Ankunft

Für Wiederkehrer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr erkennt die vertrauten Gesichter des Schamanen und des Stammesoberhaupts wieder. Nach einer herzlichen Begrüßung bitten sie euch in den Raum des Schamanen, um weitere Einzelheiten zu besprechen.

Für Nachfolger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Euer *Führer* macht euch mit dem Schamanen und dem Stammesoberhaupt bekannt. Nach einer rituellen Begrüßung bittet euch He-Sche, der als Dolmetscher fungiert, in den Raum des Schamanen, um weitere Einzelheiten zu besprechen.

Für Quereinsteiger

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ein weiterer Oijaniha stellt sich euch in flüssigem, aber doch von der Wortwahl einfachen Garethi vor. Sein Name ist He-Sche, und die beiden Männer sind der Schamane und das Stammesoberhaupt. Er erkundigt sich auch nach Loriel, sein Kommentar zu dessen verbleib "Dann Loriel wird wieder sein hier bald."

Dann bittet er euch, ihm und den beiden anderen in den Raum des Schamanen zu folgen.

Die Helden werden hier nur wenige neuen Informationen bekommen. Der Schamane ist sich sicher, daß sie die Ursache des Verschwindens der Leute aufklären können. Der Schamane könnte den Helden mitteilen, daß er auf einer Reise durch das Geisterreich nach Kokanu nichts von den Verschwundenen gefunden hat, und das er nicht nach Kokanu eindringen konnte, da ein Tabu dies verbietet. Wie weit He-Sche den Helden das übersetzen kann, sei ihnen überlassen. Die Helden können hier eine Nacht ausruhen, sollten dann jedoch am nächsten Tag aufbrechen. Der Schamane wird höflich aber eindringlich darauf bestehen. Sollten die Helden darauf nicht eingehen, wird der Schamane sie nach Kokanu eskortieren lassen, da er die Helden ohnehin nur als Opfer für Takehe eingeplant hat. Die Eskorte wird die Helden dann bis etwa eine Viertelmeile vor Kokanu begleiten.

Der *Führer* wird die Helden nur dann begleiten, wenn er ein SC ist. Wenn die Helden darauf bestehen, daß der *Führer* mitkommt, lassen sie sich nur darauf ein, wenn die Spieler wirklich außergewöhnliche Überzeugen-Proben ablegen, beispielsweise durch Wirkung von Liturgien, Mirakeln oder Meisterhandwerk erhöht.

Loriel wird Kokanu um keinen Preis der Welt aufsuchen, behandeln sie ihn in diesem Fall regeltechnisch so, als ob es seinen Prinzipien widerspricht.

Kokanu

Die Ankunft

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Ihr folgt weiter dem schmalen Pfad, der sich durch den Dschungel windet, und der euch, seit ihr He Sches Dorf verlassen habt, stetig bergauf geführt hat, als sich plötzlich der Dschungel vor euch lichtet und sich vor euch die alten Ruinen der Geisterstadt Kokanu erheben. Auf den Strassen, Mauern und Dächern ist niemand zu sehen, selbst die Vögel und Tiere scheinen diesen Ort zu meiden, und so wirkt der Dschungel hinter euch immer weiter entfernt, während sich mit jedem Schritt die unheimliche Stille des Ortes immer schwerer über euch legt.

In der Stadt wird die Gruppe von Takehe angegriffen. Lassen sie die Helden sich etwas verteilen und sich in den verschiedenen Räumen umsehen. Sollte jemand jedoch den Hauptsaal betreten wollen, wird er sofort angegriffen, bevor er einen Blick auf die Kammer werfen kann.

In der Stadt selbst befindet sich im Haus der Take-Ca immer noch ein tennisballgroßes Schwarzes Auge, das sich jedoch keinen Zentimeter bewegen läßt, und dessen Nutzen nur der Take-Ca offenbar ist. Takehe hat den geistlosen Körper der Take-Ca in die Hauptkammer gebracht, wo sie in einem der Seile der Geisterspinne hängt, wie auch alle Vermißten. Die einzelnen Gruppen sind in stahlblau schillernden Spinnenseidenkokons zusammengeschnürt. Sie schlafen.

Sollten sich immer noch NSCs bei der Gruppe befinden, ergreifen diese nach dem ersten Angriff sofort die Flucht - und entkommen.

Wenn alle Spieler von dem Schlafgift ausgeschaltet worden sind, geht es weiter im nächsten Kapitel.

Das Schwarze Auge

Zur Zeit ist das Schwarze Auge jedoch aktiv. Schon nach wenigen Sekunden beginnt man, in eine Art Trance zu fallen, wenn man das Schwarze Auge direkt ansieht. Je länger man darauf sieht, desto schwerer wird es, sich aus der Trance wieder zu lösen.

Fragen sie nach jedem folgenden Abschnitte, ob der Spieler abbrechen will. Unter jedem Abschnitt stehen die Bedingungen, von denen eine für den Abbruch erfolgen muß.

Angestrengt versuchst du, im Dunkeln der Kugel etwas zu erkennen.

Probe -4 oder 2 TP(A)

Deine Augen gewöhnen sich langsam an die Dunkelheit.

Probe -3 oder 3 TP(A)

Du glaubst, erste Schatten zu erkennen, aber vielleicht bildest du es dir auch nur ein.

Probe -2 oder 4 TP(A)

Vor dir bilden sich Nebel in der Kugel, während sich dein Sichtfeld immer weiter reduziert und du nur noch die Kugel siehst.

Probe +0 oder 6 TP(A)

Während du tiefer in den schwarzen Nebel eindringst, glaubst du verschiedene Stimmen in deinem Schädel hören zu können.

Probe +2 oder 10 TP(A) oder 3 SP

Es klingt wie ein Heulen, wie der Wind, wie jemand der unter Schmerzen schreit.

Probe +4 oder 14 TP(A) oder 6 SP

Du spürst, wie die Nebel dich immer tiefer aufnehmen, und langsam beginnen, dich zu umschließen.

Probe +6 oder 9 SP

Du glaubst, die einsame Stimme einer verlorenen Frau zu vernehmen, doch sie spricht in einer fremden Sprache.

Probe +7 oder 10 SP

Vor dir, aus dem Nebel, schält sich langsam eine seltsame Kette heraus, die kontinuierlich in Bewegung zu sein scheint.

Probe +9 oder 15 SP

Du verstehst drei Wortketten, in deiner Sprache - „Hilf!... Mir!Dir!“

Probe +5 oder 5 SP (Hilf dir – die Take-Ca hilft – jetzt oder nie...)

Langsam siehst du, wie die Kette immer deutlicher wird, die schwarzen Kettenglieder sind....

Probe +12 oder 20SP

... einzelne Schuppen einer riesigen, pechschwarzen, sich windenden Schlange, deren Kopf plötzlich aus dem Nebel hervorschießt....

Probe +15 oder 30 SP

... und deinen Geist verschlingt!

Der Geist des Charakters ist gefangen. Er kann erst am Ende des Abenteuers gemeinsam mit der Take-Ca befreit werden. Werden Augen und Mund nicht sehr schnell zugenäht, kann der Körper als Yaq-Hai wiederauferstehen.

Die Probe ist eine Mut-Probe. Die TP(A) oder SP muß der Charakter bis zu diesem Zeitpunkt erhalten haben. Der echte Schaden, der durch die TP(A) entsteht, wird nicht auf die SP berechnet. Ein ANALYS erleichtert die Proben um $ZfP^*/2$. Der Blick mit OCULUS wirkt gut (um ZfP^* erleichtert) verleitet aber zu schnellerem Voranschreiten, die Proben werden zusätzlich um die Neugier erschwert.

Hesindegefällige Liturgien (Zum Beispiel SICHT AUF MADAS WELT) erleichtern die Proben um $LkP^*/2$ bis $LkP^*/4$, je nach Sinnhaftigkeit.

Firungefällige Liturgien, welche die Selbstbeherrschung steigern, erlauben eine SB-Probe +7,

deren TaP* die Proben erleichtern.

Ein GEISTER BANNEN auf den Charakter ist um den in Probe genannten Wert erschwert.

VERSTÄNDIGUNG STÖREN und BEHERRSCHUNG BRECHEN sind zusätzlich zu dem Wert in Probe noch um die MR des zu Befreienden erschwert.

LIMBUS VERSIEGELN (+8, 20 AsP) würde den Charakter abrupt zurückwerfen, er hätte ein schweres Trauma (KL-4, IN-4 für W6+2 Tage), wohingegen die Zonenvariante die Proben um die ZfP* erleichtert, beim Trennen aber trotzdem ein schweres Trauma hervorruft.

Weder eine gewürfelte 1 noch eine gewürfelte 20 haben besondere Auswirkungen.

Zwischen jedem Schritt vergehen etwa 15 Sekunden. Wird der Charakter vom Auge entfernt (man muß 1 Schritt an dem Auge stehen um vom Effekt betroffen zu werden) erleidet derjenige pro Schritt 1w6 SP; durch diesen Schaden kann sich die Verbindung lösen. Die Charaktere bemerken den erlittenen Schaden durch erhöhte Atmung, Keuchen, Blut, das aus den Ohren, der Nase und den Augen läuft.

Ein von der Kugel gebannter Charakter hat pechschwarze Augen, und ist geistig völlig weggetreten, also nicht ansprechbar.

Kapitel 3: Verloren in der Ewigkeit

Der dritte Akt ist eigentlich der Hauptteil, aber noch nicht der Spannungshöhepunkt. Hier werden die Probleme der Einführung erkannt und bewältigt, zumindest scheint es so.

Allgemeines

Kapitelablauf

Nachdem die Helden von Takehe in Tiefschlag versetzt wurden, wird die Geisterspinne sie in einen gemeinsamen stahlblauen Spinnenseidenkokon einwickeln. Dann wird sie den Helden den gemeinsamen, immergleichen Traum eingeben - den Tag, an dem auf dem heiligen Grund Kokanus Blut vergossen wurde. Sobald die Helden verhindern, daß an diesem Tag jemand in Kokanu stirbt, wird Takehe den Schlaf beenden. Auch die anderen Vermißten werden wieder aufwachen (bis auf die Gestorbenen). Die Take-Ca wird jedoch immer noch in der Geisterwelt gefangen sein, ihr Körper scheint bewußtlos

Der Traum in Regeln

Die allgemeinen Regeln zur Traumwelt finden sie im MWW S. 173ff. Wenn ihnen Begriffe unklar sind, schlagen sie dort nach. Es ist natürlich von Vorteil, sich das gesamte Kapitel durchzulesen.

Traumverursacher ist Takehe. Sie wird im Traum aber nicht zu sehen sein. Egal wie die Träume ablaufen, sie wird sich nie selbst zeigen. Sie steuert die gesamte Welt und läßt den 'Film' ablaufen. Der Traum ist ein nicht klar als Traumwelt oder Alptraumwelt zu klassifizieren. Auf jeden Fall sind alle SCs aktive Träumer. Die Realitätsdichte liegt etwa bei 10, egal wie ihre Gruppenkonstellation aussieht, da Takehe diese künstlich niedrig hält. Schließlich will sie nicht, daß den vermeintlichen Opfern in ihrem Traum etwas zustößt.

Aus der RD 10 resultiert auch, daß jeder Träumer 1/10 des Schadens den er im Traum erleidet sich in die Realität überträgt. Das bedeutet, daß wenn ihre Helden es vorziehen, jeden Traumtag im Kampf zu verbringen (was ja das genaue Gegenteil von dem ist, was Takehe will), durchaus die Möglichkeit besteht, daß sie in der Realität sterben - so wie einige der Oijaniha - Krieger sterben bzw. gestorben sind. Stirbt ein Charakter auch in der Realität, ist er beim Traum nicht mehr dabei, wohl aber bei einem späteren Besuch der Geisterwelt.

Die Zeit in der Traumwelt vergeht gleichzeitig zu der Zeit in der Realität. Das bedeutet, daß, wenn ein Traumtag 12 Stunden dauert (etwa von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang), in der Realität zwei Träume pro Tag geträumt werden. Alle 24 Stunden können die Träumer dabei 1W6 LeP regenerieren. Notieren sie für jeden Spieler verdeckt den Schaden, den er in der Realität erlitten hat, auf einem separaten Blatt.

Ein Traumtag wird von Takehe neugestartet, wenn

- a) alle Spieler in der Traumwelt getötet wurden
- b) alle Spieler sich schlafen gelegt haben
- c) die Sonne in der Traumwelt untergeht. Sollte bei *Wiederkehrern* oder *Nachfolgern* der Angriff nachts stattgefunden haben, verlegen sie den Tag von Sonnenaufgang bis Sonnenuntergang nach Mondaufgang bis Monduntergang. Sollte auch das nicht möglich sein, orientieren sie sich an Wandelsternen oder einem gerade entstehenden Regenbogen nach einem Schauer. Eine spielrelevante Bedeutung hat dies nicht, es dient nur der Herstellung einer dramatischen Atmosphäre, so daß die Helden ablesen können, wann ihre Chance für diesen Tag abläuft und die

Zeit knapp wird, was sich mit einer untergehenden Sonne nun mal am besten darstellen läßt. Die LeP und AsP der Spieler in der Traumwelt wird bei jedem Neustart wieder aufgefüllt. KaP hat der Charakter im ersten Traum genau so viele, wie zu dem Zeitpunkt, als er vom Schlafgift ausgeschaltet wurde, und er regeneriert auch keine bei einer KaP bei einem Neustart. Es gibt keine Möglichkeit, KaP in einem Traum zu regenerieren.

Die veränderten Gesetze der Traumwelt sind nicht offensichtlich. Dies gilt vor allem für die körperlichen Eigenschaften. Nehmen sie sich die Heldenbogen bei Zeiten (am besten vor Spielbeginn) vor und überprüfen sie, wo die größten Unterschiede (4 oder mehr) zwischen MU und KK, zwischen KL und FF, zwischen IN und GE und zwischen CH und KO bestehen, notieren sie sich den Spieler und in welche Richtung der Unterschied geht.

Kommt der Unterschied dann zu tragen, weisen sie den Spieler darauf hin, daß er sich in diesem Punkt geändert hat, und erleichtern/erschweren sie ihm die Probe(n fortan) um 5.

Wenn beispielsweise ein schwacher (KK9), aber sehr willensstarker (MU15) Charakter sich daran macht, eine Kiste zu heben, teilen sie ihm mit, daß entweder die Kiste deutlich leichter ist, oder daß er deutlich stärker geworden ist.

Bei Talentproben ist der Unterschied geringer, da dort mehrere Eigenschaften einfließen. Nur wenn ein Spieler eine Talentprobe ablegt, in der sich mindestens zwei der beteiligten Eigenschaften die in dieselbe Richtung (besser/schlechter) deutlich verändert haben, ablegt, teilen sie ihm mit, daß er das Talent deutlich besser/schlechter beherrscht und erleichtern/erschweren sie ihm die Probe um 7.

Das betrifft auch Zauberer. Zwar sind alle Zauberproben generell um 9 erschwert, dafür kosten alle Zauber aber nur 1/4 der AsP, wenn sie gelingen. Daß die Zauberprobe um 9 erschwert ist (schwanken sie ruhig mal völlig willkürlich um ± 2), können sie dem Magier damit begründen, daß es hier "de causa incognita deutlich diffiziler ist, eine stabile Matrix zu formen" oder "Sumus Kräfte an diesem Ort deutlich schwächer zu rufen sind" oder "Mada an diesem Ort ferner scheint denn je" bzw. "Dein Odun ist hier stark geschwächt" - je nachdem, welcher Art der/die Zauberkundige ist.

Daß der Zauber nur 1/4 der AsP gekostet hat (runden sie auch hier willkürlich oder addieren/subtrahieren sie 1 oder 2 AsP), merkt der Charakter ab einem Unterschied von über 10 AsP. In diesem Fall "lassen sich Matrizen de causa oder in contra causae der difficultas mit deutlich weniger Kraftaufwand formen" oder "Sumu scheint hier doch größeren Einfluß zu haben, auch wenn sie schwerer zu rufen ist" oder "Der Mangel an Madas Einfluß erklärt, warum schon geringe Mengen einen großen Effekt hervorrufen" oder "Dein Odun arbeitet hier so effizient wie er kann".

Ebenfalls wichtig ist es, zu beachten, daß Zauber die auf einen aktiven Träumer gerichtet sind, zusätzlich zu obigen Zuschlägen um die RD von 10 erschwert sind und das Fünffache kosten, dafür aber auch 1:1 in der Realität wirken. So können sie einen Kameraden in der Wirklichkeit heilen, oder ihn durch Schadensmagie töten - weshalb Charakteren mit dem Nachteil Rückschlag die Anwendung von übermäßiger Schadensmagie strikt abgeraten sei - gleichzeitig können sie sich aber auch effektiv heilen. Übrigens ist in der Traumwelt die Menge der eingesetzten AsP entscheidend für die Stärke eines Zaubers, nicht die letztendlich bezahlten (in unserem Fall 1/4 oder 5/4).

Beachten sie falls dies nötig ist die Anmerkungen zu Illusionen und Beschwörungen in der Traumwelt (siehe MWW S. 176).

Die GS verändert sich in diesem Traum nicht (ignorieren sie die CH/2 Regel).

Der Spieler, der Charakter und der Traum

Irgendwann wird der Moment kommen, da ein regelkundiger Spieler aus den speziellen Regeln der Traumwelt zu erkennen meint, daß es sich um einen Traum handelt, und dies stolz seinen Mitspielern verkündet. Für einen Charakter ist dies vielleicht zu vermuten, aber bestimmen kann er es nicht, denn diese Situation kann mehrere Ursachen haben. Das sollten sie dann auch antworten:

"Ein Traum? Also eine Traumwelt? Oder eine Alptraumwelt? Oder gar eine Geisterwelt? Vielleicht auch eine fremdartige Feenwelt? Oder gar eine eigenständige Globule die sich abgetrennt hat? Oder tatsächlich eine durch Satinav - oder gar einen Satinavfrevel - verursachte Zeitschleife?"

Je nachdem wie weit die Charaktere Kokanu erkundet hatten können sie folgendes direkt anschließen:

"Vielleicht hängt das ganze auch mit dem Schwarzen Auge zusammen?"

"Und was ist mit den Leuten die ihr in den Kokons gesehen habt? Warum sind die nicht hier?" schließen sie mit einem klassischen *"Hesinde, erleuchte uns!"* und das Thema sollte erledigt sein.

Der interaktive Traum

Da die Spielercharaktere aktive Träumer sind, können sie mit den Figuren und der Welt des Traums interagieren, und genau darum geht es in diesem Abschnitt. Dazu ist es wichtig zu verstehen, daß der gesamte Traum von Takehe als Traumverursacher gelenkt und gesteuert wird. Das hat weitreichende Auswirkungen auf verschiedenste Dinge.

Sprache

Sprache ist für Takehe ein völlig unbekanntes Konzept. Dennoch ist sie nicht unfähig zu kommunizieren (die Take-Ca verfügt über ihre eigenen Mittel, um mit ihr zu kommunizieren). Das ist auch der Grund, warum sie den Helden den Traum gibt, denn mit ihm will sie den Helden mitteilen, was die Ursache für die 'Krankheit' der Take-Ca hat. Die Geisterspinne versteht kein Wort, was die Menschen sprechen. Wenn die Helden also den Sinn des ganzen Begriffen haben, und es laut in ihre Traumwelt hinausrufen, wird das nicht reichen. Sobald die Helden verhindern, daß jemand an einem Tag in der Traumwelt stirbt, wird der Traum beendet. Bis zu dem Punkt, an dem die Helden den normalen Tagesablauf stören, wird Takehe nichts daran ändern. Das heißt auch, daß sie die Menschen die (für sie sinnlosen) Geräusche machen läßt, die für uns als Sprache vernehmbar sind. In vielen anderen Situationen werden NSCs schlicht und einfach schweigen, es sei denn die Geisterspinne hält es für nötig, sie völlig wahllos irgendwelche Geräusche mit den Stimmbändern nachmachen zu lassen, die sie an diesem Tag schon einmal gemacht haben. Dabei beobachtet sie natürlich das Geschehen, und versucht verschiedenen Situationen verschiedene Geräusche zuzuordnen.

Besonders für *Wiederkehrer* kann das durchaus zu befremdlich-komischen Situationen führen. Wenn sich beispielsweise ein Thorwaler in der Gruppe befindet, so wäre es durchaus möglich, daß sein von der Spinne gelenktes Ebenbild nach dem Eingreifen in den Film immer wieder völlig sinnlose "Das Wohl, bei Swafnir" einwirft. Beginnen sie aber nicht zu früh mit solchen Aktionen. Denken sie daran, Takehe kennt die Helden nicht so lange wie sie als Meister - allerdings hat Takehe ein eidetisches Gedächtnis und eine übermenschliche Wahrnehmung. Ich würde empfehlen, nicht vor dem 4. Traumtag mit solchen Aktionen zu beginnen, lassen sie alle NSCs bis dahin schweigen.

Damit es nicht zu Verwirrungen kommt, sei noch erwähnt, daß Körpersprache nicht unter diesen Punkt fällt.

Kausalität

Takehe ist hochintelligent und versteht kausale Zusammenhänge extrem schnell. Deshalb ist die Kausalität in den Handlungen der NSC-Figuren auch extrem hoch, obwohl diese nicht kommunizieren. Beispielsweise wird ein Yakosh-Dej, hinter dem man erfolgreich schleicht, so handeln, als ob er den schleichenden nicht bemerkt hat. Gehen sie allgemein davon aus, daß alle Figuren logisch auf Veränderungen des Filmes reagieren., und das sich alle anderen Dinge so Verhalten wie in Aventurien auch. Außerdem haben sie logische Verhaltensmuster vorgegeben, die ich im weiteren ausführen werde.

Magie in der Traumwelt

Da Takehe nicht über Astralblick verfügt, kann sie sich Zauberei nicht erklären. Das bedeutet konkret, daß in der Traumwelt die Figuren Takehes theoretisch über unbegrenzte AsP verfügen können. Dabei kann jede Figur allerdings nur die Zauberei einsetzen, die sie auch an jenem Tag eingesetzt hat, und sie wird sie nicht häufiger einsetzen als an jenem Tag - sprich wenn eine Figur an jenem Tag nur einmal den FULMINICTIS eingesetzt hat, und der Kampf 5 Minuten gedauert hat, wird sie ihn etwa alle 5 Minuten einmal einsetzen.

Außerdem gibt es Nebenwirkungen - hat beispielsweise ein Charakter an jenem Tag einen Zauber mit verbotenen Pforten gewirkt, verliert er immer LeP wenn er den Zauber einsetzt. Hier können sie Schlußfolgerungen ziehen, die unter magietechnischen Aspekten völlig widersinnig sind. *Quereinsteiger* erhalten in ihrem Tagesablauf genaue Hinweise über die Häufigkeit und mögliche Nebenwirkungen.

Magische Analyse offenbart im übrigen keinerlei Magie bis auf magiebegabte Helden und von ihnen gewirkte Zauberei..

Allgemeines

Würfeln sie nie Kämpfe zwischen NSC-Figuren aus. Dafür sind es einfach zu viele. Bestimmen sie den Ausgang von Auseinandersetzung so, wie es dramaturgisch sinnvoll und realistisch ist bzw. wie es dem Tagesablauf entspricht.

Der Trank hat in der Traumwelt ebenfalls keine Wirkung.

Das Schwarze Auge ist in der Traumwelt nicht mehr als eine dunkle Kugel die sich in keiner Art und Weise bewegen läßt. Auch wenn ein Magier hier Jahrtausende zur Analyse des Artefaktes hätte, kann er hier gar nichts herausfinden.

Nichts, was die Helden in der Traumwelt probieren, hat einen Geschmack. Sie haben ebenfalls weder Hunger noch Durst.

Die Take-Ca, der Alchimist und Takehe

Die Geisterspinne selbst ist nicht zu sehen, sie beobachtet das Geschehen.

Sollte in ihrem Abenteuer die Take-Ca befreit werden, so braucht sie erst ihre Knochenkeule, bevor sie Takehe dazu überreden kann, einen der Yakosh-Dej anzugreifen, damit diese den Kampf einstellen. Wollen sie das Abenteuer etwas schwieriger gestalten, lassen sie die Keule in ihrer Unterkunft liegen, so daß sie erst noch jemand holen muß. Die Take-Ca stößt sowohl

während ihrer Gefangenschaft im Netz als auch nach einer Befreiung eine Litanei mohischer Flüche aus; auf das Fehlen ihres Stabes versucht sie durch Pantomime deutlich zu machen. Das ist auch die einzige Unterstützung, die sie geben kann (von dem Pflegen Verletzter mit Heilkunde Wunden mal abgesehen).

Der Alchimist ist immer noch völlig wahnsinnig und redet unzusammenhängende Dinge vor sich hin.

Verhaltensmuster...

... der Yakosh-Dej

Die Yakosh-Dej werden sich dem normalen Tagesablauf widmen, den sie an diesem Tag ausgeübt haben. Sobald sie einen Fremden wahrgenommen haben, werden sie ihre zu ihren Waffen greifen und ihn attackieren. Dabei kämpfen sie, bedingt durch die Droge, extrem aggressiv und völlig schmerzunempfindlich bis zum Tod. Außerdem stoßen sie einen Laut (einen Warnruf, für Takehe jedoch nur ein Laut) aus, der andere in Hörweite dazu veranlaßt, ihre Waffen zu holen und zu ihm zu laufen. Nachdem der Fremde nicht mehr da ist, handeln sie wieder so, als ob nichts gewesen wäre.

Sollte jemand sich deutlich ergeben, das heißt Waffe wegwerfen, sich auf den Boden legen/knien und dem Yakosh-Dej seine Kehle anbieten, wird der Yakosh-Dej, falls dem Kapitulierenden eine Charisma-Probe +5 gelingt, ihn mit vorgehaltener Waffe festhalten und warten, bis weitere Gefährten eintreffen, um ihn dann im Netz der Spinne neben dem Alchimisten und der Take-Ca aufzuhängen. Wäre die Charisma-Probe unmodifiziert gelungen, aber +5 mißlungen ist, wird er noch einmal nach dem Wehrlosen schlagen, um ihn auszuschalten, und ihn danach ins Netz bringen. Wäre selbst die unmodifizierte Charisma-Probe nicht gelungen, wird der Yakosh-Dej den Wehrlosen auf der Stelle töten (das klingt brutal, aber bedenken sie, daß die Yakosh-Dej unter der Wirkung des Tranks stehen). Wählen sie den Schaden durch den Todesstoß so, daß das Opfer auf -1W6 LeP fällt. Für den Fall, daß sie denjenigen noch retten wollen, gelten die üblichen Regeln für Charaktere, die unter 0 LeP fallen, eine Rettung von der Schwelle des Todes ist also durchaus möglich.

Ein toter bzw. tot geglaubter Gegner wird von den Yakosh-Dej vollkommen ignoriert.

Sich tot stellen erfordert übrigens kein besonderes schauspielerisches Talent gegenüber den Yakosh-Dej - getroffen werden, sich fallen lassen, verbunden mit einer einfachen

Selbstbeherrschungssprobe, um die Luft anzuhalten und sich nicht zu bewegen, genügt.

Um an einem Oijaniha vorbeizuschleichen ist immer eine Schleichenprobe +3 vonnöten (ggf. noch nach Untergrund erschwert).

... der Oijaniha

Die erste Heldengruppe wurde von 4 Kriegerern der Oijaniha begleitet (wenn das bei ihnen nicht so war, ändern sie es). Sie werden dem vorgegebenen Tagesablauf folgen, bis eine Störung durch die Helden erfolgt. Danach werden sie jedoch nicht mehr in ihren Tagesablauf (der für sie ohnehin mehr ein Angriffsplan ist) zurückkehren.

Die allgemeine Kampfstrategie der Oijaniha ist es, sich möglichst leise und geschickt an ihre Gegner heranzuschleichen, um diese von hinten möglichst lautlos auszuschalten. Ob dies gelingt, ist - zumindest für Takehe - eine völlig einfache statistische Tatsache aus der Analyse des ersten Tages: in 75% (1-15 auf einem w20) aller Fälle. Kommt es zu einem offenen Kampf, werden die

Oijaniha versuchen Seite an Seite kämpfen, so daß man den Rückzug eines schwer verletzten decken kann. Auf aussichtslose Kämpfe (ab etwa 2,5facher Überzahl) werden sie sich nicht einlassen und dementsprechend versuchen zu fliehen oder sich in einem der Häuser zu verschanzen.

Wiederkehrer werden von den Oijaniha wie Verbündete im Kampf behandelt. Sie lassen sich nicht dadurch irritieren, daß auf einmal der selbe Held gleich zweimal an ihrer Seite kämpft.

Nachfolger und Quereinsteiger haben es da schwerer. Lassen sie jeden Charakter, der den Oijaniha begegnet, eine Charisma-Probe würfeln. Addieren sie die Differenzen des Würfelwurfs zum Charisma-Wert des Charakters, gescheiterte Proben fließen also mit negativem Vorzeichen in die Summe ein. Addieren bzw. subtrahieren sie 5 zusätzliche Punkte pro gewürfelter 1 bzw. 20. Sollten die Charaktere sich um eine friedliche Lösung bemühen, addieren sie bis zu 10 Punkte für gutes Rollenspiel (aber denken sie daran, daß es nur auf die Gestik und Mimik ankommt, da Takehe keine Sprache versteht). Bei eindeutigen Situationen (z.B. die Helden greifen die Oijaniha oder die Yakosh-Dej an) können sie die Probe getrost weglassen.

Das Verhalten können sie dann auf dieser Tabelle ablesen.

unter -10 die Oijaniha halten die Helden für Feinde

-10 bis -4 die Oijaniha mißtrauen den Helden und werden sie bedrohen und ggf.

gefangennehmen, falls sie sich ergeben; angreifen werden sie von sich aus jedoch nicht

-3 bis +3 die Oijaniha sind untereinander unschlüssig, die eine Hälfte reagiert mißtrauisch (s.o.) die andere Hälfte zögernd (s.u.) - lassen sie die Helden diesen Gegensatz spüren! Ein einzelner Oijaniha wird sich zu den anderen zurückziehen

+4 bis +10 die Oijaniha werden den Helden zwar zögernd helfen, werden ihnen aber nicht den Rücken zudrehen, ihnen in die offene Schlacht gegen eine Übermacht folgen o.ä.

über +10 die Oijaniha halten die Helden für Verbündete und schließen sich ihnen an

... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - für Wiederkehrer

Die von Takehe gesteuerte Heldengruppe, der Einfachheit halber ab hier Takehes Gruppe genannt, wird sich wie alle anderen dem Tagesablauf widmen, bis eine Unterbrechung eintritt.

Auf Unterbrechungen die sie nicht direkt mit ihren Ebenbildern konfrontieren, werden sie so handeln, wie sie als Meister das vom jeweiligen Charakter erwarten würden. Auf

Konfrontationen mit ihren Ebenbildern reagieren sie verschieden. Mal kann es sein, daß Takehe den Heldendoppelgänger genau wie einen Spiegel bewegen wird, und ihn dabei eventuell auch

noch die selben Geräusche (für uns Worte) machen läßt, nur mit ein wenig Verzögerung. Ein

andermal, jedoch seltener, kann es sein, daß sie in wilder Panik flieht, versucht ihren

Doppelgänger zu vernichten, oder ihn vollkommen ignoriert - abstruse Reaktionen, wie Takehe

sie von Menschen schon gesehen hat. Und wer weiß vielleicht geht es einem abergläubischen

Helden in ihrer Gruppe ja ganz genauso....

Ansonsten verhalten sie sich gegenüber den Helden wie loyale Verbündete. Ihr Kampfverhalten und ihre Strategien sollten sie völlig an ihre Gruppe anpassen.

... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - für Nachfolger

Es gelten die Regeln für die Verhaltensmuster der Oijaniha, achten sie dabei darauf, ob

eventuelle Nachteile (wie Vorurteile) greifen. Erschweren sie in diesem Fall die CH-Probe des

Charakters um den halben Wert der Schlechten Eigenschaft. Addieren sie dagegen 10 Punkte für

Prinzipientreue (Pazifismus o.ä.) oder einen entsprechenden Moralkodex.

⋮ Kampfverhalten und Strategien sollten sie völlig an ihre damalige Gruppe anpassen.

... der von Takehe gesteuerten Heldengruppe - *für Quereinsteiger*

Yakuban ibn Zulhamid - tulamidischer Korgeweihter

Er befolgt die Verhaltensregeln für die Oijaniha. Ziehen sie jedoch allgemein 3 Punkte, und noch mal 4 Punkte für jeden Zwerg in ihrer Gruppe von der Summe ab.

Benor ben Khorim - Ferkina-Besessener

Er befolgt die Verhaltensregeln für die Oijaniha. Ziehen sie für einen Helden mit dem Nachteil Raubtiergeruch 5 Punkte ab.

Enela vom Walde, svelltäler Druidin (Mehrerin der Macht)

Sie verwendet die Verhaltensregeln für die Oijaniha, addieren sie allgemein 5 Punkte auf das Ergebnis.

Loriel verhält sich so wie oben beschrieben, verwendet ansonsten die unmodifizierten Verhaltensregeln der Oijaniha. Er hat bei Kampfbeginn 12 Pfeile im Köcher, hält sich im Hintergrund und zielt genau, um seine Kameraden im Kampfgetümmel nicht zu treffen und seinen Pfeilvorrat zu schonen.

Er wird alles tun, um Enela zu beschützen, das heißt auch, daß er den EISESKÄLTE KÄMPFERHERZ einsetzen wird, um seinem Dolch oder mit einem erbeuteten Speer in den Nahkampf zu gehen, oder daß er seinen Gegner mit einem FULMINICTUS anzugreifen.

Der Tagesablauf

Für Wiederkehrer und Nachfolger

Für sie als Meister ist es wichtig, daß sie eine komplette Auflistung der Ereignisse an diesem Tag haben, um ihn möglichst originalgetreu nachspielen zu können. Wenn sie den Tag also spielen, schreiben sie so gut wie möglich mit, was passiert, sobald die Helden ankommen. Haben sie den Tag schon gespielt, versuchen sie die Ereignisse so gut wie möglich zu rekonstruieren. Die Zeit davor oder eventuelle Lücken können sie aus den Informationen ergänzen, die im vorgefertigten Tagesablauf *für Quereinsteiger* stehen.

Ist bei ihnen wirklich niemand umgekommen, müssen sie den Krieger aus dem Zwischenfall am Vormittag sterben lassen.

Für Quereinsteiger

Das Erwachen

"Ooooooooooooo-wakinjaaaaaaaaaaaaaaaa" erklingt der langgezogene Ruf einer vertraut klingenden Stimme aus der Ferne. Eure Augen sind noch schwer, und um euch herum ist es dunkel, doch langsam fallen die ersten Sonnenstrahlen durch die Türöffnung in den Raum. Um euch herum erkennt ihr schemenhaft die Schatten eurer Gefährten.

Der Morgen

Aus eurem Versteck heraus habt ihr einen guten Überblick über das Dorf unter euch. Ihr seid auf der höchsten Terrasse Kokanus, weit unter euch der Eingang zum Hauptgebäude, dem gegenüber der Eingang durch die Mauern Kokanus liegt. Der Eingang wird von zwei Waldmenschen bewacht, die ihr aufgrund ihrer Haartracht als Yakosh-Dej ausmacht. Weitere vier patrouillierend abwechselnd auf den Mauern, jedoch sind zumeist zwei von ihnen in der Kammer über dem Torbogen. Ein einzelner steht um den Brunnen, er scheint den Ruf ausgestoßen zu haben. Fast bei jedem Yakosh-Dej könnt ihr eine Trinkflasche erkennen.

Aus den Gebäuden auf der ersten Terrasse kommen nach und nach weitere Oijaniha, ihr zählt insgesamt neun. Sie lösen die Torwachen und drei weitere, die sich in der Haupthalle aufgehalten hatten, von ihrem Posten ab. Die abgelösten ziehen sich dann in Häuser auf der ersten Terrasse zurück.

Aus dem Dschungel vor der Stadt kommen zwei weitere Krieger gelaufen, einer scheint ein Wildschwein erlegt zu haben, der andere einen Vogel. Nach einer kurzen Diskussion mit dem Yakosh-Dej am Brunnen geben sie diesem ihre Beute und laufen wieder zurück in den Wald.

Der Vormittag

Während der Yakosh-Dej am Brunnen das Wildschwein und den Vogel zerlegt, tragen zwei der Mauerwachen Holz aus dem Wald zusammen und entfachen ein Feuer in der Mitte des Platzes. In einem Moment, da die zwei anderen Mauerwachen im Wald sind, kommt eine der Wachen aus der Kammer über den Torbogen und marschiert auf die andere Wache zu. Sie scheinen sich über irgend etwas aufgeregt zu unterhalten. Als der eine auf die Flasche des anderen zeigt, fällt euch

auf, daß er keine Flasche bei sich trägt. Ein paar Worte später greift er schon nach der Flasche seines Gegenübers, es kommt zu einem Gerangel um das Trinkgefäß. Doch der Streit ist schnell vorbei, denn der Lederriemen der Trinkflasche reißt, die braune Flüssigkeit spritzt in hohem Bogen durch die Luft, durch den Ruck verliert der Angreifer das Gleichgewicht, stürzt rücklings von der Mauer, und schlägt mit dem Kopf auf einen harten Felsen auf. Seine Stammesgefährten eilen schnell zur Hilfe und bringen ihn in das nächste Haus. Die beiden Torwachen bleiben bis zur Mittagszeit dort.

Der Mittag

Zur Mittagszeit versammeln sich die Yakosh-Dej, die sich in den Häusern ausgeruht haben, um das Feuer, auf dem das Schwein und der Vogel braten. Während sie essen und von der braunen Flüssigkeit trinken, sind die Wachen unachtsam, und entfernen sich teilweise von ihren Posten.

Der Nachmittag

Die Krieger ruhen sich im Schatten der Häuser aus und trinken weiterhin von dem seltsamen Gebräu. Viele der Krieger scheinen eine Siesta zu halten. Die Zeit scheint sich ewig hinzuziehen...

Der Abend

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als die Sonne schon lange Schatten wirft, stürzt plötzlich eine der Mauerwachen von einem Pfeil getroffen zu Boden. Sekunden später ist auch die andere ausgeschaltet, ohne daß jemand es bemerkt hätte. Aus dem Dschungeldickicht schälen sich die Umrisse von acht gestalten, die geduckt auf das Tor zulaufen. Vier von ihnen scheinen Oijaniha zu sein, einer scheint ebenfalls ein Wilder zu sein, jedoch kein Waldmensch. Der Korgeweihete ist nur für Laien nicht als solcher zu erkennen, während ein drahtiger Bogenschütze sich eher bei einer spärlich bekleideten Frau im Hintergrund hält.

Nur jemand mit guten Augen fällt auf, daß er kurz den Finger an die Lippen legt. Während die fremden Kämpfer die verdutzten Torwachen schon fast erreicht haben, die etwas verwirrt zu sein scheinen, habt ihr noch immer keinen Alarmruf gehört. Die beiden Wachen fallen in sekundenschnelle gegen die erdrückende Übermacht. Im selben Moment treten zwei weitere Wachen aus der Kammer über dem Torbogen. Doch ihre Rufe erreichen euch nicht. Jetzt fällt euch auf, daß ihr auch gar keine Kampfgeräusche vom Kampf unter dem Torbogen vernommen habt.

Während zwei Oijaniha, unterstützt von Loriels Bogen, auf die Mauern stürmen um die Mauerwachen zu stellen, stürmt der Rest der Truppe den Vorhof. Die ersten der schlafenden Yakosh-Dej werden erschlagen, bevor sie überhaupt nach ihrem Speer greifen können. Einer von ihnen nimmt seine letzte Kraft zusammen und bündelt sie in einem schmerzverzerrten "*Yaaaaa-kooooo.....*", daß die anderen wachrüttelt. Im Nu tauchen aus den Häusern die Köpfe der verbliebenen auf. Die Yakosh-Dej sind immer noch klar in der Überzahl, und umzingeln ihre Gegner. Ein wilder Kampf auf der Mitte des Platzes entbrennt.

Besonders der Geweihte des Kor und der Wilde teilen enorm viel aus, müssen aber auch viel einstecken. Als plötzlich ein halbes Dutzend Yakosh-Dej anfangen, auf einen Wink der Frau hin

wie besessen zu tanzen und zu zucken, scheint sich das Blatt zu wenden. Doch plötzlich kauert der Wilde nieder, springt wieder auf, und beginnt, die wehrlosen Opfer wie eine Katze mit einer Maus zu fangen. Ihr bemerkt, daß sich seine Hände in Pranken verwandelt haben, seinem deformierter Kiefer sind zwei riesige Reißzähne entwachsen.

Und so lichten sich auf beiden Seiten in kurzer Zeit die Reihen. Als der Wilde aber plötzlich den Korgeweihnten anspringt, wendet sich noch einmal das Blatt, der sicher geglaubte Sieg kippt. Die beiden werden am Boden liegend von mehreren Speeren durchbohrt. Nur Loriel, schwer verletzt und ohne Pfeile, verteidigt die Frau gegen vier verletzte Angreifer, die unbarmherzig weiterkämpfen. *"fial miniza dao'ka, fial miniza dao'ka!"* und seine beiden Gegner gehen zu Boden. Danach sinkt er schwer getroffen auf die Knie. Hinter ihm wehrt sich die Frau tapfer doch glücklos. Ihr Stab zerbricht bei einer Parade, und sie muß zwei schwere Treffer einstecken. Loriel, schwer verwundet, dreht sich um, und schleudert auch dem dritten mit letzter Kraft ein *"fial miniza dao'ka!"* entgegen, das diesen zu Boden schickt. Der letzte Verbliebene blickt zu Loriel, und bohrt seinen Speer tief in den Oberschenkel der Frau, die schwer getroffen aufschreit. Mit einem sadistischen Grinsen dreht er den Speer in der Wunde. Dann wendet er sich zu Loriel, der, immer noch auf den Knien, den Todesstoß erwartet. Als der Yakosh-Dej ausholt, um ihm den Speer in die Kehle zu rammen, zieht Loriel gewandt einen Dolch aus dem Stiefel und trifft seinen Gegner am Hals. Dieser röchelt, hustet und spuckt Blut, doch mit einem wahnsinnigen Flackern in den Augen nimmt er seine letzte Kraft zusammen und stößt mit dem Speer zu, bevor er zu Boden sinkt.

"Loriel!" die verzweifelte Stimme der Frau wird von einem schweren Hustenanfall unterbrochen. Mit einem Arm zieht sie sich kriechend zum leblosen Körper des Elfen. Scheinbar zum sterben legt sie ihre Hand auf das Herz Loriels, um dann leblos neben ihm liegend etwas vor sich hin zu murmeln. Langsam könnt ihr sehen, wie sich die Wunden des Elfen zu schließen beginnen. Doch als er schließlich fast vollständig geheilt wieder zu sich kommt, findet er nur noch den leblosen Körper seiner Gefährtin neben sich. Er kniet neben ihr nieder, und bleibt dort einige Minuten stumm und regungslos sitzen.

Dann steht er auf, befreit die Take-Ca aus dem Netz der Spinne, und verläßt, ohne ein Wort zu sagen, Kokanu, dessen blutgetränkter Boden vom blutroten Himmel der untergehenden Sonne kaum mehr zu unterscheiden ist.

Erläuterungen - für Quereinsteiger

Folgende Möglichkeiten sind offen gelassen, um ihnen als Spielleiter mehr Möglichkeiten zu geben, die Schwierigkeit an ihre Gruppe anzupassen:

- Ist der vormittags von der Mauer gestürzte Krieger gestorben? Wenn ja, erhöht dies natürlich die Schwierigkeit, da man seinen Tod verhindern muß. Denkbar wäre, eine Flasche in seinen Besitz zu schmuggeln, so daß es nicht zu dem Streit kommt, den Felsen zu entfernen, oder daß ihn ein Fachkundiger Charakter heilt.
- Was ist mit den beiden Yakosh-Dej passiert, die draußen im Wald auf Beutejagd sind? Wenn sie davon ausgehen, daß die beiden von Loriels Gruppe getötet werden, wird die Aufgabe wiederum deutlich schwieriger, da man dann Kokanu verlassen muß, um die beiden zu finden.

Enela hat Loriel mittels eines durch Verbotene Pforten gewirkten BALSAM SALABUNDE geheilt. Die Verletzungen Loriels waren jedoch so stark, daß sie dabei mehr Kraft gegeben hat, als ihr selbst noch zur Verfügung stand. Ihre Seele hat sich dabei in ihrem letzte Spruch manifestiert

~ (MWW 35) - und so ist sie in Loriels Körper gefangen. Später, in der Geisterwelt, wird Lorient das
~ bemerken können, deshalb sollten sie ihn dorthin wieder mitnehmen.

Wertvolle Tips

Wenn die Spieler also nicht darauf kommen, was hier zu tun ist, lassen sie TSA ein paar Zeichen geben. Beschreiben sie einen plötzlich erscheinenden Regenbogen, ein paar in den Ritzen der Mauern umherhuschende Eidechsen oder ein Blütenblatt, das einem der Charaktere vor die Füße geweht wird.

Sollten die Spieler sich aufführen wie die Axt im Walde und denken, sie könnten durch ihre angebliche Unsterblichkeit neue Arten des Selbstmordes ausprobieren, warnen sie sie, daß niemand von ihnen, der hier gestorben ist, bisher Golgaris Schwingen gehört hat - und wenn sie hier wirklich sterben, könnte das bedeuten, daß sie nicht in Borons Reich kommen.

Wenn die Spieler einen Zwischenabschnitt ohne besondere Würfelergebnisse (Glückliche Proben oder Patzer dabei) hinter sich gebracht haben (so z.B. das Verhindern des Vormittagszwischenfalls oder das ungesehene Verlassen von Kokanu), überspringen sie auf Wunsch der Spieler diesen Abschnitt. Würfeln sie - wenn sie wollen - mit einem W20, bei einer 20 unterläuft einem der Spieler ein Patzer, und man muß den Zwischenabschnitt unter veränderten Bedingungen noch mal bewältigen.

Sind die Spieler im Dschungel, sollten sie sich mit Zufallsbegegnungen zurückhalten, und erst recht nicht jeden Tag eine neue auswürfeln, obwohl am Tag vorher an derselben Stelle keine war. Beginnen sie jeden Tag auf die selbe Art und Weise, beispielsweise durch Vorlesen des oben angegebenen Textes. Später mag der langgezogene Ruf alleine schon ausreichen, um den Spielern klarzumachen, daß sie die Lösung immer noch nicht erreicht haben.

Wenn sie Musik verwenden, starten sie mit jedem neuen Traumtag von vorne.

Kapitel 4: Das Ende des Alptraums

Die Retardierung tut das, was ihr Name schon besagt, sie verzögert. Hier nehmen die Dinge ihren Lauf, der seit dem Hauptteil klar abgesteckt ist. Die Spannungskurve wird noch einmal flacher.

Erwacht!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr wieder zu euch kommt, seid ihr in einem großen, dunklen Raum, irgendwo unter der Decke, und es geht gerade steil abwärts. Eure Bemühungen, sich abzufangen, scheitern daran, daß ihr alle von Kopf bis Fuß in einem riesigen Kokon aus dicken, stahlblauen Spinnweben gefangen seid, die allerdings nicht klebrig sind. Doch euer Sturz wird jäh von der Geisterspinne abgebremst, und ihr landet sanft auf dem Boden. Neben euch landen weitere Kokons. Plötzlich steht die Spinne direkt über euch - und mit einem gezielten Biß durchtrennt sie die Hülle des Kokons. Ihr seid frei.

Takehe befreit auch die anderen Gefangenen. In welchem Zustand sich die anderen befinden, insbesondere wie viele von ihnen verstorben sind, sei auch hier ihnen überlassen. Sollte ein Held während des Traums gestorben sein, kann ihm nun nicht mehr geholfen werden. Seinem Geist wird man allerdings in der Geisterwelt wieder begegnen. Dasselbe gilt auch für die anderen, die dasselbe Schicksal ereilten. Allerdings können sie über die Anzahl der Toten den Endkampf ausbalancieren (siehe Kapitel 5).

Die Take-Ca befindet sich in tiefer Trance am Ende der Haupthalle, sie ist durch nichts aufzuwecken. Sollten die Helden nicht darauf kommen, lassen sie einen der Pilger darauf hinweisen.

Schreckendes Erwecken

Kam es zum Tod eines der Pilgers oder sogar mehrerer, werden die Satuul sofort nach der Befreiung aus den fesselnden Kokons Takehes in die Leichname einfahren und so die gefürchteten Yaq-Hai (MGS S.124) bilden. Das einzige Ziel der Yaq-Hai ist es, den Leblosen Körper der Take-Ca zu vernichten, um sie auf Ewig in der Geisterwelt zu fesseln.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kaum habt ihr euch aus euren Kokons befreit, sehr ihr auch schon, wie der halb verweste Leichnam eines der Pilger aufsteht und mit zügigem Schritt zielstrebig zum hinteren Ende der Haupthalle geht....

Takehe kann ebenfalls helfen, wenn der oder die Yaq-Hai zu stark sind, und einige von ihnen in Netzen fesseln.

Zurück im Dorf der Oijaniha

Die Rückkehr ins Dorf der Oijaniha zusammen mit den Überlebenden sollte nicht allzu schwer fallen, das können sie ruhig kurz fassen.

Die Helden werden im Dorf selbst wieder herzlich aufgenommen. Der Stammesführer und der Schamane wollen natürlich sofort wissen, was passiert ist. He-Sche wird den Helden übersetzen. Sollten die Helden nicht schon darauf gekommen sein, daß die Satuul der Gestorbenen den Geist der Take-Ca festhalten, wird der Schamane ihnen durch geschickte Fragestellung Hinweise geben oder gar selbst erklären was dort passiert ist. Je nachdem, wie groß die Hilfe des Schamanen

dabei ist, fällt später die Belohnung (in Abenteurpunkten) höher oder niedriger aus. Er wird dann darauf drängen, daß die Helden mit ihm in das Tal zurückkehren, um dort ins Reich der Geister zu gehen und die Take-Ca zu befreien. Daß die Satuul allerdings unsterblich sind, verschweigt er. Obwohl daß jeder Waldmensch weiß, ist es doch äußerst unwahrscheinlich, daß einer der Helden „zufällig“ davon gehört hat (Götter/Kulte oder Sagen/Legenden Proben +12 aufwärts).

Bei *Quereinsteigern* wird Lorient darauf bestehen, mitzukommen, um seine Begleiter zu erlösen. *Wiederkehrer und Nachfolger* können den Führer mitnehmen, wenn dies gewünscht ist, dazu wäre es für alle sinnvoll, einen Dolmetscher mitzunehmen, um den Anweisungen des Schamanen folgen zu können.

Letzterer wird dann auch bald einen kleinen Korb mit Fetischen und Kräutern packen und sich mit den Helden auf den Weg nach Kokanu machen.

Im Übrigen weist der Schamane darauf hin, daß seine Kräfte begrenzt sind, und er nur wenigen Personen ermöglichen kann, mit ihm ins Geisterreich zu reisen (nach den Regeln sind es maximal 10, beim zweimaligen Aufstufen der Liturgie FREIE SEELENFAHRT).

Halten sie sich nicht zu lange hier auf. Auch die abermalige Reise ins Tal fällt in Begleitung Einheimischer leicht und kann eigentlich übersprungen werden.

Zurück in Kokanu

Die Stadt selbst ist wieder wie ausgestorben. Takehe ist nirgends zu sehen, der Körper der Take-Ca ist immer noch in der Haupthöhle. Der Schamane erklärt, daß er bis zum Abend warten muß, da ihm die Geister dann wohlgesonnen sind. Außerdem wird er die Helden ein wenig Holz zusammentragen lassen, um dann am Abend ein Feuer zu entzünden. Er wird während der Wartezeit jeden einzelnen Begleiter mit kalkähnlicher Farbe bemalen, und ihm dann eine kleine Maske geben, die sich dieser aufsetzen soll. Auf Widerstand reagiert er äußerst pikiert und erklärt, daß er denjenigen sonst nicht mit ins Geisterreich nehmen kann.

Wenn sie wollen, können sie den Charakteren verschiedene Tiergewändern zur Verfügung stellen, aus denen diese dann wählen können (siehe MGS S. 152). Werte für die entsprechenden Tiere finden sie im Basisbuch oder in der bald erscheinenden *Zoobotanica Aventurica*. Das würde den Endkampf noch farbiger gestalten. Sie können die Werte aber auch einfach improvisieren und dabei ruhig höhere Werte ansetzen.

Mögliche Tiere wären Jaguar, verschiedene Vögel, gewandte Affen, Wildschwein, Dschungeltiger, Schattenlöwe... (Waldelefant, Riesenaffen und Säbelzähntiger wären wohl etwas zu mächtig).

Das Ritual

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als die Sonnenscheibe gerade hinter dem Berg versinkt, beginnt der Schamane mit seinem Ritual. Er tanzt im Schein des ungewöhnlich hoch auflodernden Lagerfeuers, und wirft immer wieder Kräuter in das Feuer. Während ihr langsam benommen werdet, stimmt ihr langsam und unbewußt in den Takt der Trommeln und den Gesang ein. Euer Blick verdichtet sich, und vor euch seht ihr nur noch die hoch aufragende Flamme des Lagerfeuers, die sich auch im Takt der Trommeln bewegt. Die Trommeln werden schneller, euer Puls wird schneller, die Geräusche um euch herum werden dumpfer, bis ihr nur noch das laute Knacken des Feuers und das Pulsieren eures Herzens hört, das wie ein Trommelfeuer in euren Ohren klingt. Als ihr an der immer länger werdenden Flamme emporblickt, merkt ihr, wie ihr unwillkürlich an der Flamme emporschwebt, bis ihr unter euch das Lagerfeuer mit euren Körper erblickt.

Die Helden können nichts in die Geisterwelt mitnehmen, es sei denn unter ihnen befindet sich ein Schamane der seine Knochenkeule mitnimmt.

Kapitel 5: Im Reich der Geister

Die Katastrophe bildet den Spannungshöhepunkt. Hier sammeln sich alle Fäden und Figuren zu einem großen Schluß.

Allgemeines

Allgemein finden sie alles was sie benötigen um in der Geisterwelt zu spielen in MGS S. 152. Teilen sie den Spielern die veränderten Werte direkt mit.

Die Realitätsdichte wird unweigerlich ziemlich hoch sein, im Schnitt sind es etwa 30 Punkte, wobei ich davon ausgehe, daß der Schamane die RkP* nutzt, um seine Werte zu verbessern. Da die meisten Helden allerdings keine Knochenkeule haben, verwenden sie ihr Raufen-Talent im Kampf.

Die Satuul haben sich aus alle um das Schwarze Auge versammelt, die Take-Ca wird dort ebenfalls festgehalten. Auch wenn das wohl keine 10 Schritt entfernt ist, wird man sie doch erst durch dicke Dschungeldickicht der waidmännischen Geisterwelt am Fuße eines der Steilhänge, welche die plötzlich mit Urwald überzogenen Terrassen Kokanus bilden, suchen müssen.

An Satuul (bösen Geistern) befinden sich dort alle getöteten Yakosh-Dej, und im Falle der *Quereinsteiger* der Blutgeist des Säbelzähntigers, den der Ferkina in sich aufgenommen hatte.

An guten Geistern, die die Helden finden (oder die sie finden), befinden sich dort alle getöteten Oijaniha und die Helden, die am Tag des Massakers hier gegen die Yakosh-Dej hier kämpften und starben. Außerdem sind hier noch die Personen, die während der Traumphase in der Realität gestorben sind.

Sie können also das Gleichgewicht des Endkampfes so balancieren, daß es spannend wird, wenn sie nach dem Ende des 3. Kapitels mehr oder weniger

Personen nicht mehr aus dem Traum aufwachen lassen.

Im Falle der *Quereinsteiger* bedeutet dies beispielsweise, daß neben dem Schamanen, der Heldengruppe mit eventuellen Begleitern die komplette Gruppe Loriels und die vier im Kampf gefallenen Oijaniha mit einigen im Traum gefallenen gegen 21 Yakosh-Dej antreten, dazu noch der Säbelzähntiger, der wohl für beide Seiten eine Gefahr darstellt und das Zünglein an der Waage sein kann.

Unverhofftes Wiedersehen - für *Quereinsteiger*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Als ihr eure Gedanken wieder sammelt und euren Blick schweifen läßt, seht ihr, daß Lorient - oder das geisterhafte Abbild von ihm? - die Frau umarmt, die ihr aus dem Traum kennt - Enela, und auch sie ist, wie ach ihr und eure Gefährten, kaum wiederzuerkennen.

Ihr hört Lorient leise sprechen "Wo warst du? Wie kommst du hier hin?"

"Ich war die ganze Zeit bei dir. Ich war in dir."

"Ich weiß. Du warst die ganze Zeit in meinem Herzen. Aber was tust du hier?"

"Du verstehst mich nicht, Geliebter. Als ich mein Leben gab, um dich zu retten, gab ich meine ganze Kraft, so viel, daß der Zauber mich selbst verzehrte und meinen Geist in deinem Herzen gefangen hielt.."

"Du.... warst also ...die ganze Zeit bei mir?"

"Ja, so ist es."

In einem kurzen Moment des Schweigens legt sie ihre Hand auf sein Herz.

"Ich habe gefühlt was du gefühlt hast, gesehen was du gesehen hast, und gehört was du gedacht hast. Endlich bin ich in der Lage, die Welt mit deinen Augen zu sehen, und zu verstehen, wie du fühlst."

Er faßt ihre Hand sanft am Handgelenk, und spricht ein paar mohische Worte zum Schamanen, doch dieser schüttelt nur als Antwort den Kopf.

"Nein, Geliebter, selbst wenn ich es könnte, ich würde dich nicht begleiten wollen. Es war ein Fehler, dich von den deinen zu trennen. Kehre wieder zurück zu ihnen."

"Aber was wird aus dir?"

"Ich gab mein Leben für den, den ich Liebte, doch Sumu gab mir die Gelegenheit, noch einmal *für sie* zu leben. Ich werde hier bleiben und diesen wundervollen Ort beschützen, denn das ist die Aufgabe, die Sumu mir zugedacht hat."

Er zieht sie an sich heran, und sie umarmen sich schweigend.

"Danke." Lorie löst sich langsam aus der Umarmung, und blickt wieder zu euch. "Dann laßt uns tun, weshalb wir hergekommen sind."

Die Befreiung

Wenn ihr euch umseht, bemerkt ihr, daß sich bereits alle, die auf eurer Seite sind, sich um euch gesammelt haben.

Bevor man sich an die Befreiung macht, erklärt der Schamane jedoch etwas, auf daß er vorher absichtlich nicht hingewiesen hat – Satuul sind unsterblich. Man solle sich also darauf konzentrieren, die Take-Ca zu finden und zu befreien, und nicht zu versuchen, die Satuul zu bekämpfen, da dies zwecklos ist.

Der finale Kampf in der Geisterwelt soll einen wirklichen Höhepunkt bilden. Nur die wenigsten Helden haben Gelegenheit, so einen Kampf auszutragen. Beschränken sie den Kampf also auf keinen Fall auf eine bloße Würfelorgie. Da die Satuul unsterblich sind, macht es ohnehin keinen Sinn, sie nur zu attackieren, um Schaden zu verursachen.

Machen sie den Spielern klar, daß hier völlig andere Gesetze gelten, daß hier andere Grenzen verlaufen als in der Realität, besonders wenn die Charaktere in Tiergestalt auftreten. Bieten sie den Charakteren einen wahrhaft fantastischen Kampf, wie er nur in Kämpfen in einer Geisterwelt zwischen Geistern stattfinden kann. Lassen sie schwer getroffene Gegner weit durch die Luft segeln, womöglich noch mitten durch ein paar andere hindurch. Ein Fehlschlag bedeutet, daß man einfach durch seinen Gegenüber hindurch geschlagen hat. Lassen sie ihrer Fantasie freien lauf, ignorieren sie viele umständliche Manöver für den Waffenlosen Kampf, belohnen sie viel mehr kreative Eigenschöpfungen der Charaktere, wie das bewerfen der Satuul mit Nipakaus oder absichtlichem Verwirren der Satuul durch seltsames Verhalten (wie das Kämpfen gegen die eigenen Leute). Die einzige bestimmende Größe sollte die Dramaturgie sein. Bei so vielen Beteiligten würde das ohnehin in einer Würfelorgie ausarten, weshalb die Frage nach Werten mit 1w6 TP und AT-Wert 8 -15 schnell beantwortet wäre.

Da es wohl oft darum geht, Leute in bestimmte Richtungen zu drücken, lassen sie vergleichende KK-Proben ablegen (1 Punkt Unterschied entspricht 5 Fingern).

Alternativ kann man mit einer GE-Probe die Richtung ändern, wenn jemand die Richtung in die er schiebt ändern will (5 Punkte Unterschied entsprechen einer 90°-Drehung in eine beliebige Richtung). Man kann natürlich nur entweder Schieben oder die Richtung ändern.

Athletik kann hier KK-Proben, und Akrobatik die GE-Proben ersetzen. Dabei entsprechen die TaP* 1:1 denen der Eigenschaftsproben. Ein Ableiten auf weitere Talente ist nicht möglich.

Das Schwarze Auge

Die Take-Ca findet man schließlich stark geschwächt in ihrer Kammer neben dem Schwarzen Auge, daß hier etwa 10 mal so groß ist und eine einzige Kugel aus undurchdringlichem Schwarzen Nebel ist. Die Take-Ca befindet sich am Rand der Kugel, ihre Arme und Beine werden immer wieder von einer schwarzen Schlange gepackt und versucht in die Kugel zu ziehen, oder die Schlange beißt die Take-Ca.

Dann versucht die Schlange immer wieder, aus dem Nebel zu springen. Dabei wird die Take-Ca in den Nebel gezogen, während sie den Nebel verläßt. Außerdem versuchen alle verfügbaren Satuul, die Take-Ca in den Nebel zu drücken.

Sollte die Take-Ca ganz im Nebel verschwinden und der große Satuul (Burdaq? ...MGS 125) seinen Weg aus seinem Gefängnis finden, droht großes Unheil, so läßt der Schamane beim Anblick dessen übersetzen.

Wie viele Satuul man vertreiben muß, damit sich die Take-Ca selbst lösen kann, oder ob man gar mit einigen Mann an ihr ziehen muß, um ihr zu helfen, sei hier offen gelassen.

Gestalten sie das Ende furios, mit einer Schlange, die immer größer werdend sich mit den höchsten Bäumen mißt und dennoch dagegen kämpft, aus dem Nebel zu entkommen, während nur noch die Hand der Take-Ca aus dem Alles verschlingenden Nichts ragt um von der Heldenhand ergriffen zu werden.

Sollten die Helden versagen, können sie im übrigen immer noch Takehe auftauchen lassen, die sich in der Realität gegen die Schlange stellt. Oder, noch beeindruckender, Kamaluq erscheint Höchsts selbst um seinen alten Widersacher wieder in dessen Gefängnis zu sperren.

Sollte einer der Helden mit dem Schwarzen Nebel(auge) in Berührung kommen, wird das betroffene Körperteil für die Dauer der Berührung völlig gelähmt, auch danach bleibt für etwa eine Spielrunde eine gewisse Taubheit, die sich langsam abbaut. Regeltechnisch bedeutet dies Abzüge auf alle Eigenschaften gleichermaßen, bei -1 für eintauchen der Hand bis -12 für komplett versunken. Ist ein Held über die Hälfte eingetaucht, kann dies üble Folgen für seinen Geist mit sich ziehen. Insbesondere geistige Lähmungserscheinungen, wie eine vorübergehenden Absenkung der Gedächtnisvorteile (Eidet. Gedächtnis – Gutes Gedächtnis – Normal – Vergeßlich) je nach Dauer des Eintauchens (etwa 5w6 Tage pro Spielrunde), seien hier erwähnt. Das Gefängnis existiert nur in der Geisterwelt und ist somit eine art mentaler Kerker. Dazu kommt, daß in ihm nie ein Vakuum eintreten kann. Deshalb versuchen die Satuul, die Take-Ca in das Gefängnis zu sperren, damit die Schlange entkommen kann. Denn erst wenn der Geist der Take-Ca den Nebel füllt, kann die Schlange ihn verlassen.

Im übrigen kann man Sowohl Satuul als auch Helden und deren Gefährten in den Nebel werfen, doch deren Gewicht wäre so gering, daß sie keinen Einfluß auf den Machtkampf der beiden 'Giganten' hätten, die von der Lähmung im übrigen deutlich schwächer getroffen sind – was zweifellos ein deutliches Zeichen für ihre Macht in dieser Welt ist.

Die Nebelkugel selbst bildet im übrigen keinen Sog aus, und hält auch niemanden fest. Nur daß jemand, der vollständig eingetaucht und somit gelähmt ist, sich nicht mehr selbst aus der Kugel heraus bewegen kann. Jemanden aus der Kugel zu ziehen gestaltet sich wegen der eintretenden Lähmung als quasi unmöglich. Antimagie ist völlig wirkungslos. Einzig ein TRANSVERSALIS TELEPORT, gewirkt von jemandem, der auf gut Glück einen Teil seines Körpers in den Nebel taucht und dabei zufällig irgend jemand berührt (was er ja noch nicht einmal spürt) während er den Zauber spricht, kann diesen in der entsprechenden Variante mitnehmen.

Die einzige bekannte Liturgie, die in dieser Situation hilft, wäre die simpelste – das GÖTTLICHE ZEICHEN – aber auch nur, wenn sie dies wollen. Dazu sei gesagt, daß es hiermit möglich wäre, daß für einen Moment ein entsprechendes Zeichen (Licht, Rosenblätter, ...) in der Nähe der

Oberfläche des Nebels erscheint. Mit einem kurz entschlossenen zupacken könnte man tatsächlich den Gelähmten erwischen und herausziehen.

Geschafft!

Wenn die Helden es endlich geschafft haben, die Take-Ca aus dem Nebelgefängnis zu retten, wird sie sich in relativ kurzer Zeit erholen. Dann macht man sich gemeinsam daran, die verbliebenen Satuul in das Gefängnis zu sperren.

Schließlich wird die Take-Ca und der Schamane den Spielern (per GEISTER BINDEN) dabei helfen, trotz der hohen RD wieder in ihren Körper zu gelangen, eine unmodifizierte Selbstbeherrschungs-Probe (statt +15) reicht dann bereits.

⌘ *Quereinsteiger:* Lorient wird sich von Enela verabschieden (so sie denn überlebt haben).

Ausklang

Sind die Helden wieder in ihren Körper zurückgekehrt, sind natürlich alle froh, daß die Gefahr gebannt wurde. Die Oijaniha werden ein mehrtägiges Fest feiern, bei dem die Helden die Ehrengäste sind. Auch die Take-Ca bedankt sich. Jeder der Helden darf die Maske behalten, die er vor der Reise ins Geisterreich aufgesetzt hat. Ob das nur einfache Souvenirs sind, oder ob sich ein wohlwollender Geist dort aufhält, der den Helden später einmal helfen wird (das Aufsetzen einer Gepardenmaske könnte zum Beispiel schneller machen, sprich eine Wirkung ähnlich eines Axxeleratus hervorrufen). Wie oft der Geist hilft, oder ob er gar nur einmal, oder vielleicht einmal pro Sommersonnwende oder Neumond hilft, sei ihnen überlassen. Allzu häufig sollte es jedoch nicht sein.

Wie im Vorgänger auch dürfen sich die Helden aussuchen, ob sie nicht für immer in dem kleinen Dorf bleiben wollen.

⌘ *Quereinsteiger:* Lorient wird zu seiner Sippe in den Norden zurückkehren.

An Abenteuerepunkten vergeben sie allgemein 50-100 AP pro Spieler pro 5 Stunden Spielzeit, je nach Intensität. Dazu gibt es (alles pro Spieler) 100 AP für das Treffen Takehes, bis zu 200AP je nachdem wie schnell die Spieler auf die Lösung kamen, wie man aus dem Traum entkommt, bis zu 300 für die Durchführung (wobei eine völlig zufällige Lösung maximal 30 einbringt), bis zu 150 AP, wenn und wie gut (bzw. mit wie wenig Hilfe des Schamanen) sie auch die Bedeutung des Traumes herausgefunden haben. Zusätzlich noch AP für besondere Aktionen, wie beispielsweise das Verhindern des Vormittagszwischenfalls (je nach Lösung bis zu 100). Dann noch bis zu 200AP für jeden, der an der Geisterreise teilgenommen hat. Spezielle Erfahrungen vergeben sie wie gewöhnlich.

Anhang

Dramatis Personae

Loriel Regenbogensucher – für Quereinsteiger

Der waldelfische Führer

Der verschlossene Waldelf macht einen erfahrenen Eindruck. Er hat seine Kleidung bis auf das nötigste reduziert. Er wählt seine Worte wie seine Schritte mit bedacht, und läßt sich auch mal einen Augenblick Zeit, um seinen Gegenüber zu mustern, bevor er antwortet. Er hat schon längere Zeit unter Menschen gelebt, ist jedoch nur in geringem Maße badoc. Seit der Schlacht in Kokanu, bei der er seine Gefährten verlor, hat er das Vertrauen, das er vorher zu den Menschen geknüpft hat, wieder verloren. Er trauert noch immer über den Verlust seiner Gefährten.

Geb.: Um 900BF *Haarfarbe:* schwarz *Augenfarbe:* saphirblau *Kurzcharakteristik:* Erfahrener Jäger *Herausragende Eigenschaften:* IN 17, GE 17 *Herausragende Talente:* Fähr tensuchen 18, Bogen 17 (Elfenbogen 19), Sinnesschärfe 14, Singen 15 *Herausragende Zauberfertigkeiten:* Bannbaladin 16, Exposami 17, einige Elfenlieder *Beziehungen:* Oijaniha: sehr hoch (wird als Retter verehrt) andere Waldmenschenstämme: mittel (wird geduldet) *Finanzkraft:* so gut wie keine

Loriel wird den Helden die Wahrheit erzählen, schweigt sich aber über die Geschehnisse in Kokanu und somit auch über seine verstorbenen Gefährten aus.

Er wird den Helden erzählen, daß er bei den Waldmenschen lebt, und daß einige der Pilger, die zu der Hochschamanin unterwegs waren, nicht zurückgekommen sind. Zwei Suchtrupps, die nach diesen ausgesandt wurden, sind auch nicht zurückgekehrt. Jetzt sucht man Hilfe von außerhalb, die nicht an Geister und Tabus glaubt.

Sollten die Helden ihm nicht auf Anhieb helfen wollen, wird er ihnen von den großen Kulturschätzen und der einmaligen Erfahrung erzählen, anderen

wird er ihnen Schätze versprechen (wobei er die Ausrüstung seiner verstorbenen Gefährten meint) oder, wenn es anders nicht geht, unauffällig mit einem Bannbaladin etwas nachhelfen.

Er wird die Helden bei der Wahl der Ausrüstung auch ungefragt beraten und ihnen von allem was behindert abraten - angefangen bei Goldkettchen über Kettenhemden bis zur überflüssiger (Zweit)Kleidung. Auch später wird er sich nicht um die Ausrüstung der Helden kümmern.

Loriel kann den Helden von Take-Ca, Takehe, den verschiedenen Stämmen, den Pilgern, vielen Bräuchen und mehr erzählen, allerdings ist gibt er nur wenig Preis und wird sich vage halten.

Wenn die Helden auf ihn zugehen, freundlich zu ihm sind und nicht versuchen sein Weltbild (Nurti und Zerzal, usw.) in Frage zu stellen, wird er den Helden trotzdem nicht viel mehr verraten, bevor sie nicht aus Kokanu zurückgekehrt sind. Für ihn sind Taten bedeutender als bloße Worte (derer er nicht viel verliert).

Er kennt sich im Dschungel inzwischen hervorragend aus und ist durch nichts zu überraschen. Er wird dem Nahkampf um jeden Preis ausweichen (Ausweichen-Wert 18), und mit seinem Bogen den Gegner auf Distanz halten. Solange er bei der Gruppe ist, stellt der Dschungel nur eine geringe Gefahr da.

He-Sche

Ist He-Sche ihr Führer, entnehmen sie seine Charakteristik "Im Dschungel von Kun-Kau-Peh" und passen sie sie den Geschehnissen ihres jeweiligen Abenteuerverlaufs an. Seine Werte nach DSA4 wären bis auf folgende Korrekturen und Anpassungen dieselben: KO 13, MR 3, LE 33, AT/PA 18/13, Ausweichen-Wert 15, RS 0, BE 0

Takehe

Takehe kann entweder als Geisterwesen oder als Humuselementarwesen (wie in *In den Dschungeln Meridianas* angeregt) dargestellt werden. Was sie davon wählen, ist allein ihnen überlassen, diese Entscheidung hat im übrigen keine weiteren Auswirkungen auf den Verlauf des Abenteuers.

Als mächtiger Geist hat sie folgende Eigenschaften (mehr dazu auch in GS S.109):

Sie kann sich völlig unsichtbar machen (Sinnesschärfe +15 um ihren Aufenthaltsort grob auszumachen), außerdem schlagen profane Waffen einfach wirkungslos durch sie hindurch. Magische und geweihte Waffen müssen erst den RS von 15 (der aus der MR von 30 - auch gegen Schadenszauber - resultiert) überwinden, auch diese Waffen schlagen durch die Spinne hindurch, bewirken jedoch, wenn sie Schaden verursachen, ein Verwischen des getroffenen Körperteils, der sich nur langsam regeneriert. Borongeweihte Waffen machen den doppelten Schaden. Ihre LeP betragen etwa 100. Sollten die Helden es schaffen, ihre Manifestation zu zerstören, wird diese in einer Spielrunde wieder erscheinen, und die Helden können sich die Hauptkammer ansehen. Takehe kann sich auch im Tageslicht uneingeschränkt bewegen, sie besitzt die Fähigkeit der Manifestation und des Schadens auf belebter Materie. Sie ist auf etwa eine halbe Meile an Kokanu gebunden.

GEISTER BANNEN (+22, 66AsP), PENTAGRAMMA (+42, 36AsP) und einschlägige Liturgien (v.a. der Boronkirche, Exorzismus wirkt nicht) bewirken auch nur eine temporäre Bannung der Manifestation (s.o.).

Kampfstrategie: Sie wird sich unsichtbar von hinten nähern, um dann das Opfer mit einem Stich durch ein florettartiges, hervorschnellendes Mundwerkzeug (1W6+4 TP, AT23, 2 Attacken pro Kampfrunde, INI 15+3W6) zu betäuben (Gift ähnlich der Wirkung eines mehrfach erzwungenen SOMNIGRAVIS, Stufe 10, wie Schlafgift in *Geographica Aventurica* S. 213 mit verdoppelter Stufe). Danach macht sie sich wieder unsichtbar und attackiert das nächste Opfer.

Alternativ können sie wie in *In den Dschungeln Meridianas* erwähnt Takehe als Humuselementarwesen darstellen, verpassen sie ihr dann einfach eine immense Regeneration (5w6/KR). Sie können ihr auch Elementarangriffe in Form von Spinnenfädenangriffen geben.

Anmerkung: Ich würde vorschlagen, Takehe als Geistwesen einzubauen, da ich finde, daß dies besser in das Szenario paßt.

Krieger der Yakosh-Dej

Die Werte eines Yakosh-Dej - Kriegers während des Traums

MU 17*	KO 16*	KK 16*	GE 18*	
Speer:	AT/PA 17*/7**	1w+6 TP	INI 11*	DK S
	FK 18**			
Hruruzat:	AT/PA 18*/10**	2w+2* TP(A)	ini 12*	DK H
GS 9	LeP 32	AuP 76*	MR 0**	RS 0

(*) durch den Trank gesteigerte Werte

(**) durch den Trank gesenkte Werte

der Speer ist zu langsam um damit umzuwandeln (m.a.W. der ini-mod der Waffe ist -1).

Außerdem gibt es noch 3 sehr erfahrene Yakosh-Dej, bei denen sie AT und PA um je 2 Punkte erhöhen können. Die Yakosh-Dej setzen im übrigen gerne einen Sprungtritt ein, wenn sie unterlaufen werden.

Takehe weiß nichts von der Wirkung des Tranks auf den Geisteszustand und die körperlichen Fähigkeiten, deshalb werden sie die Yakosh-Dej immer in berauschem Zustand antreffen, in dem sie keine Einbussen durch niedrige Lebensenergie oder Wunden erleiden und auch nicht kampfunfähig werden. Einziges mögliches Manöver mit dem Speer ist eine leichte Finte (bis +4), viel mehr ist ihnen wegen dem Trank nicht möglich. Waffenlos setzen sie nur alle Tritte ein, dabei sind selbstauferlegte Erschwerisse je nach Tritt möglich (siehe MBK S. 51ff). Sie werden die Speere nur im Fernkampf verwenden, wenn sie den Gegner auf nicht im Nahkampf stellen können - immerhin hat jeder von ihnen nur einen Speer!

Anmerkung: ich habe den Yakosh-Dej "richtige" Speere mit Eisenspitze gegeben, die von Bläshäuten geschmiedet wurden. Nun, das widerspricht zwar den Werten von "Im Dschungel...", jedoch finde ich es unsinnig, im Anhang zu schreiben, daß sich ein "schwunghafter Handel" entwickelt hat und "besonders Waffen und aus Eisen" sehr begehrt sind, wenn man das dann im Spiel in keinsten Weise merkt, zumal die Yakosh-Dej ja gerade wegen diesen Kontakten so verhaßt sind.

Krieger der Oijaniha

Die Werte eines Oijaniha - Kriegers während des Traums

MU 14	KO 13	KK 13	GE 15		
Holzspeer:	AT/PA 11/13	1w+3 TP	ini 9	DK S	FK 20
Hruruzat:	AT/PA 14/14	2w+1 TP(A)	ini 10	DK H	
GS 8	LeP 30	AuP 34	MR 3	RS 0	

Die Oijaniha werden versuchen, ihre Gegner auf Distanz zu halten. Sie verfügen über die Sonderfertigkeiten Formationsparade, Finte und gezielter Stich.

Yakuban ibn Zulhamid – für Quereinsteiger

Der tulamidische Geweihte des Kor

Der kahlköpfige Hüne hat sich selbst im Dschungel nicht von seiner geschwärzten Kettenweste und seinem blutroten Mantel mit dem schwarzen Mantikor getrennt. Neben dem traditionellen Korspieß, den er meisterlich zu führen weiß, hat er noch ein Haumesser, einen schweren Dolch und seinen geschwärzten Tellerhelm mit an seinem Gürtel.

Seine Kampfstrategie sieht so aus, daß er seinen Korspieß zieht und sich in die Reihen der Feinde wirft, um dort mit Klingensturm und Gegenhalten möglichst viel Blut zu vergießen. Auch wenn er fast alle Sonderfertigkeiten beherrscht, setzt er doch an diesem Tag nur diese beiden ein. Er steht unter der Wirkung eines vorher auf sich gewirkten Märtyrersegens (AG 102) und da Takehe dies nicht wissen kann, steht er immer unter der Wirkung dieser Liturgie.

MU 16	KO 15 (Eisern, Zäher Hund)	KK 18	GE 15		
Korspieß:	AT/PA 20/15	2w+4 TP	ini 16	DK S	
GS 8	LeP 42	AuP 47	MR 6	RS 3	BE 0

Benor ben Khorim – für Quereinsteiger

Der von einem Säbelzahniger besessene Ferkina-Stammeskrieger

(Säbelzahn tiger; SB+8; Meisterhandwerke KK; Athletik, Raufen, Schleichen; Merkmale: Reißzähne, Krallen; Übernatürliche Begabungen: STANDFEST KATZENGLICH, KRÖTENS PRUNG)

Benor ist nur mit einem Lendenschurz und einem Paar löchriger Stiefel bekleidet. Seine Bewaffnung besteht aus zwei kürzlich erbeuteten Jagdmessern. Sein ganzer Körper ist mit rituellen Narben übersät, die den Streifen einer Raunkatze ähneln. Dazu kommen etliche Narben aus unzähligen Auseinandersetzungen.

Er wird seine Gegner um Kampf wie eine Raunkatze umschleichen, und auf den richtigen Moment zu warten, um direkt auf den Gegner zuzuspringen und ihn im Handgemenge schnell auszuschalten. Während des Umschleichens bereitet er einen STANDFEST KATZENGLICH vor oder einen Krötensprung, um seinen Gegner mit einem Satz anzuspringen (siehe Tierkampfrege ln (!) im MBK). Im Handgemenge verwendet er sein Raufen-Talent (Kampfstil Mercenario), die Dolche dabei über das Waffenlose Manöver Versteckte Klinge (MBK 53), mit der Klinge nach außen. Auf Stangenreichweite oder größer verwendet er die Dolche über das Dolch-Talent, mit der Klinge in Richtung des ausgestreckten Daumens. Das Wechseln der Klingenstellung beherrscht er inzwischen so gut, daß er keine Aktion Position aufwenden muß, um aus dem Talent Dolche in das Raufen-Talent zu wechseln. Dieser Wechsel ist ohnehin immer mit einem Anspringen gekoppelt an einen Doppelschlag mit versteckter Klinge verbunden.

Sobald er einige Verwundungen erlitten hat (da ist Takehe recht willkürlich m.a.W. da sei ihnen als Meister ausreichend Freiheit gelassen) bricht sein Blutausch aus, der Blutgeist des Säbelzahn tigers gewinnt die Oberhand. Neben der körperlichen Veränderung (zwei große Reißzähne incl. Verschiebung der Kieferknochen, statt Händen Raubtierpranken) wird er dann völlig ausrasten und alles und jeden angreifen, vielmehr anspringen und in Stücke reißen. Der Blutausch endet erst, wenn seine Lebenspunkte unter -27 fallen und er unwiederbringlich Tod ist, oder wenn seine Ausdauer auf 0 fällt und er für w6 SR bewußtlos wird. Während der Bewußtlosigkeit verwandelt er sich zurück und gewinnt wieder die Kontrolle.

MU 18	KO 18 (Zäher Hund)	KK 18	GE 17		
2 Jagdmesser:	AT/PA 15/18	1w+3 TP	ini 15	DK H	Beidhändiger
Kampf 2					
Versteckte Klinge:	AT/PA 22/16	1w+3 TP	ini 15	DK H	Kampfstil
Mercenario					
GS 9	LeP 43	AuP 53	MR 5	RS 0	BE 0

nach der Verwandlung:

er pariert nicht mehr, sondern macht pro Runde 1 Prankenhieb und 1 Biß oder 2 Bisse, in DK N attackiert er über die DK hinweg, aus DK S springt er sein Opfer an.

Biß	AT 25	2w+9 TP	ini 16	DK H
Prankenhieb	AT 21	2x (1w+7TP)	ini 16	DK H

Enela vom Walde – für Quereinsteiger

Enela vom Walde, svelltäler Druidin (Mehrerin der Macht)

Loriel und Enela haben sich in den Wäldern unweit von Donnerbach kennengelernt. Auch wenn sich Enela sofort in den hübschen Elfen verliebte, dauerte es lange, bis sie sich traute, ihm ihre Gefühle zu gestehen. Und so entschied er sich aus einer Laune, sie für ihre Lebensspanne zu begleiten, um danach zu seinem Volk zurückzukehren. Auf Yakuban und Benor sind sie erst vor kurzem gestoßen. Die beiden Kämpfer, geeint durch ihr Interesse an frisch vergossenem Blut,

waren gerade dabei, ein paar Sklavenjäger auseinanderzunehmen, vor denen sich die beiden versteckt hatten. Verbunden als Zweckgemeinschaft, die He-Sche helfen sollte, schweißte die anstrengende Reise durch den Dschungel sie schnell zusammen. Doch in Kokanu endete ihre Reise....

Ihre Kleidung, die nur aus einem Brusttuch und einem Lendentuch besteht, ist wohl eher untypisch für eine Druidin. Da sie allerdings (in der Traumwelt permanent) unter der Wirkung eines EINS MIT DER NATUR steht, ist dies dann doch wieder weniger verwunderlich.

Sie hält sich aus dem Kampfgeschehen heraus, verteidigt sich notdürftig mit ihrem Wanderstab (PA 15). Gegner, die ihr zu nahe kommen, werden mit einem ZWINGTANZ ausgeschaltet. Gehen sie davon aus, daß dieser Zauber immer gelingt.

Außerdem beherrscht sie den BALSAM SALABUNDE, dessen Anwendung sie aber in der Traumwelt tragischerweise immer das Leben kostet – siehe dazu den Tagesablauf.

Yaq-Hai

Die durch Satuul belebten Leichname sind nur schwer zu bekämpfen. Der Satuul selbst wäre durch PENTAGRAMMA (+6, 7AsP) oder GEISTERBANN (+5, 15 AsP) zwar auszutreiben, jedoch wird er schon wenige KR später erneut in den Körper einfahren, da er an diesen Ort gebunden ist (was der Exorzist nach dem 2. Exorzismus mit einer Magiekundeprobe (Geister) +7 herausfinden kann). Die Liturgie EXORZISMUS wirkt nicht.

Am einfachsten wäre es, den Geist auszutreiben und dem Toten dann Mund und Augen zuzunähen (Schneidern-Probe +3), nur „zuhalten“ hilft nicht. Im Haus der Take-Ca finden sich Nadel und Faden, so man dort sucht. Ein ACCURATUM ZAUBERNADEL würde übrigens wirken, da der Leichnam magietechnisch als Zielobjekt: Objekt zählt, nicht als Einzelwesen! (siehe auch MGS S.78)

Will man den Yaq-Hai dagegen mit purer Gewalt bekämpfen, so führt eigentlich kein Weg an einer Verstümmelung des Leichnams vorbei. Lebenspunkte für einen Untoten sind zwar ein nettes Wortspiel, allerdings nicht wirklich passend. Fügen sie dem Leichnam 4 Wunden an einer Stelle zu, um die betreffende Stelle abzutrennen (Bein, Hals, ...). Die Zonenaufschläge finden sie im MBK S. 67, die Wundenschwelle beträgt 8 am Unterschenkel, 10 am Oberschenkel, 6 am unterarm, 7 am Oberarm, 12 am Rumpf und 9 am Hals. Der Yaq-Hai selbst stirbt auch nach der schwersten Verwundung nicht, allerdings stellt er keine Gefahr mehr da, wenn er in Einzelteile zerlegt wurde.

Da das eindringen über Augen oder Mund erfolgt, kann immer nur der Teil belebt werden, der mit dem Kopf verbunden ist. Wird der Kopf abgetrennt, kann sich der Satuul aber in den anderen Körperteilen aufhalten.

Es ist durchaus möglich, daß dann ein weiterer Satuul den abgetrennten Kopf belebt.

Die Yaq-Hai sind so intelligent und kaltblütig wie die Satuul in ihnen, die Körperkräfte sind die des belebten Körpers. Ihre Kampfwerte hängen von der verwendeten Waffe ab, und ob der Satuul damit umgehen kann. Die Skala reicht dabei von ungeübt (TaW 0) bis meisterhaft (TaW 15).

Wie bei jedem Untoten kommt Totenangst auch hier voll zu tragen.

Karten

Kokanu

