

Das Schwarze Auge



Zu wem die
Eidechse spricht

Verlagsleitung

Thomas Michalski

Redaktionsleitung Das Schwarze Auge

Nikolai Hoch

Redaktion

Zoe Adamietz, Nikolai Hoch, Johannes Kaub, Alex Spohr

Regelredaktion

Alex Spohr

Autor

Curt Wendt

Lektorat

Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Dagmara Matuszak

Satz, Layout & Gestaltung

Jörn Aust

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Steffen Brand, Carl Hassler, Dagmara Matuszak,
Luisa Preißler, Holger Schulz, Isa Spitznagel

Ulisses Spiele

Zoe Adamietz, Jörn Aust, Philipp Baas, Mirko Bader,
Steffen Brand, Bill Bridges, Timothy Brown,
Simon Burandt, Alina Conard, J-M DeFoggi,
Trisha DeFoggi, Carlos Diaz, Nico Dreßen,
Christiane Ebrecht, Christian Elsässer, Cora Elsässer,
Thomas Engelbert, Simon Flöther, Frauke Forster,
Christof Grobelski, Kai Großkordt, Darrell Hayhurst,
Markus Heinen, Nils Herzmann, Nikolai Hoch,
Nadine Hoffmann, David Hofmann, Curtis Howard,
Jan Hulverscheidt, Nadine Indlekofer, Philipp Jerulank,
Kirk Kading, Johannes Kaub, Nele Klumpe, Anke Kühn,
Christian Lonsing, Matthias Lück, Susanne Majewski,
Julia Metzger, Thomas Michalski, Carsten Moos,
Johanna Moos, Phillip Nuss, Sven Paff, Stefanie Peuser,
Marlies Plötz, Markus Plötz, Stephan Pongratz,
Elisabeth Raasch, Nadine Schäkel, Maik Schmidt,
Ulrich-Alexander Schmidt, Thomas Schwertfeger,
Eric Simon, Alex Spohr, Anke Steinbacher,
Stefan Tannert, Maximilian Thiele, Katharina Wagner,
Jan Wagner, Ross Watson, Michelle Weniger,
W. Gwynn Wettach, Carina Wittrin, Kai Woitczyk

Inhaltsverzeichnis

Hintergrund	3
Das Abenteuer beginnt.....	5
Durch den Dschungel, in die Berge zog	7
Wie der Baum zerteilt wurde	10
Die Sägerei Saltinora	11
Eine Eidechsenkriegerin auf dem Kriegspfad.....	14
Tsas Werk und Blakharaz' Beitrag	18
Alles endet einmal	19



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden leichter machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.



Wenn du eine bestimmte Szene für die Helden schwerer machen möchtest, dann kannst du die Vorschläge dieses Abschnittes übernehmen.

• **Meisterinformationen:** Die Angaben im Abenteuer sind Meisterinformationen, die den Helden nicht sofort zugänglich sind oder sogar ausschließlich als Hintergrundinformationen für die Spielleiterin gedacht sind. •

• **Vorlesetexte:** Diese Texte kannst du deinen Spielern am Spieltisch vorlesen. Sie enthalten keine Meisterinformationen.

• **Gerüchte:** Wenn Helden Informationen sammeln, hören sie gelegentlich Klatsch und Tratsch. Gerüchte sind entweder mit einem + (wahr), einem - (falsch) oder einem +/- (teilweise wahr, teilweise falsch) gekennzeichnet.

• **NSC-Wertekästen:** Die angegebenen Werte bei Meisterpersonen beinhalten alle spielrelevanten Informationen, sind aber dennoch nicht unbedingt vollständig. Insbesondere bei NSC mit einer großen Anzahl verschiedener Fertigkeiten, also vor allem bei Zauberern und Geweihten, werden auch Fertigkeitswerte, die von 0 abweichen, ebenso wie manche Sonderfertigkeiten nicht immer vollständig angegeben, wenn sie für das Spiel irrelevant sind.

• **Erweiterungsregeln:** Wenn ihr mit Erweiterungsregeln spielt, findest du an einigen Stellen Seitenverweise auf andere Bücher, damit du einfacher nachschlagen kannst. Dabei ist das Bandkürzel nach dem Regelement hochgestellt, wie z. B. beim Zauber Abvenenum^{AMA114}.
AMA – Aventurische Magie

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel!

Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, schreiben wir in der Regel im generischen Maskulinum und verwenden durchgehend die Wörter „Meisterin“ für die Spielleitung und „Spieler“, „Helden“, „Abenteurer“ u. ä. für die Spielerschaft. Mit allen Begriffen sind immer alle Geschlechter gemeint. In Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2022 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

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

ZU WEM DIE EIDECHSE SPRICHT



»Von allen Waldmenschen sind die Chirakah nördlich des Regengebirges die am wenigsten wilden. Das heißt, sie fressen keine Menschen, sammeln keine Schrumpfköpfe, sprechen gebrochen Brabaci, tragen anständige Sachen und verehren keine Götzen mehr – stattdessen glauben sie vor allem an Tsa und sind entsprechend friedlich. Sie leben in erster Linie vom Maisanbau und geben recht gute Sklaven ab.«

—Alricio Delmont-Paligan, al'anfanischer Seeoffizier, neuzeitlich

Stichworte zum Abenteuer: Suche nach jungen Chirakah; einen beginnenden Sklavenaufstand befrieden, niederschlagen oder anheizen

Genre: Verfolgungs- und Befreiungsabenteuer

Voraussetzungen: Die Helden sollten den Moralvorstellungen der Tsakirche nicht gänzlich abgeneigt sein.

Ort: nahe Lhasor im Großemirat Mengbilla

Zeit: 1043 BF, aber variabel

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschaftstalente

Kampftalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Hintergrund

Vor über zehn Jahren versuchte ein Krieger vom Waldmenschenstamm der Yakosh-Dey beim Verkauf einer von ihm gefangenen Oijaniha (dieser Stamm ist mit den Yakosh-Dey verfeindet) zu betrügen. Sein Geschäftspartner, ein berühmter Sklavenhändler aus Mengbilla, bekam von der Sache Wind und ließ den Krieger samt seiner gesamten Familie selbst in die Sklaverei verschleppen, um ein Exempel zu statuieren. Der Krieger starb auf den Galeeren Mengbillas, während seine Frau und seine Kinder in die berühmten Bleiminen von Lhasor verkauft wurden. Nur seine älteste Tochter, ♀ *Han-Anata* (siehe Seite 14), überlebte die gefährliche Arbeit unter Tage, den bleihaltigen Staub (noch heute wird sie immer wieder von einem heftigen Husten geschüttelt) und die Peitschenhiebe der Aufseher, von denen ihr vernarbter Rücken zeugt. Sie entkam, indem sie sich unter Abraum verbarg, und floh in die Wälder, voller Hass auf Sklaverei, Sklavenhändler und Sklavenhalter.

Die *Eidechsenkrieger*, ein Bund von tsagläubigen Waldmenschen, die gegen die Sklaverei kämpfen, nahmen sie auf und bildeten sie aus. Sie lernte schnell. Aus der ehemaligen Minensklavin wurde eine fähige und rücksichtslose Eidechsenkriegerin.

Kurz vor den Geschehnissen dieses Abenteuers entsandten die *Eidechsenkrieger* Han-Anata auf ihre erste eigene Mission: Unter den tsagläubigen Chirakah sollte sie neue Rekruten anwerben und ihnen die Tsagefälligkeit des Kampfes der *Eidechsenkrieger* nahebringen. Dass sie diese Gelegenheit für ihren persönlichen Rachefeldzug gegen Sklavenhalter nutzen wollte, behielt Han-Anata für sich.

Verortung des Abenteuers

Das Abenteuer kann problemlos im gesamten Stammesgebiet der Chirakah gespielt werden, da das Dorf Tsacar und die Sägerei Saltinora in diesem Gebiet frei verortbar sind. Statt nahe Lhasor kann das Abenteuer also auch im Wilden Süden des Horasreiches, nahe Chorphop oder im Hinterland von Port Corrad spielen. Al'Anfa als Aventuriens Zentrum der Sklaverei ist offensichtlich, während es im Horasreich offiziell keine Sklaven gibt. Liegt Saltinora im Horasreich, arbeiten dort statt Sklaven „langfristig gebundene Arbeitskräfte“ – an ihrer tatsächlichen Behandlung und ihrem Status ändert die abweichende Bezeichnung nichts.

Die Namen einiger wichtiger NSC können bei einer Verlegung zur Verstärkung des lokalen Charakters ausgetauscht werden. In den folgenden Vorschlägen steht der ursprüngliche mengbillanische Name vorn, dann folgt der horasische, chorphopische und der al'anfanische Namensvorschlag:

- ♂ Tirato / Alricio / Phexrico / Praiopio
- ♀ Cessandra von Lorfes / Thalionmel von Morbal / Phelicitas von Chabira / Alara Delmont-Paligan
- ♂ Boronlenso Nordask / Eolan de Spillatori / Kasim ben Jeslam / Rodrigue Fontanez
- ♂ Rahjadez, Borogidio und Boronina Gerbelstein-Acostez / Aldare, Aurentian und Rondravia ya Saltinora / Desmodena, Dorio und Merida Arupanaq / Boronaya, Quintilian und Olea Wilmaan-Belaflor

Im Chirakah-Dorf Tsacar angelangt, konnte Han-Anata vier junge Chirakah überzeugen, sie in ihrem Kampf gegen die Sklaverei zu unterstützen und zog mit ihnen in den Dschungel. Erst dort offenbarte Han-Anata ihnen ihren eigenen Plan: die nahegelegene Sägerei Saltinora zu überfallen und die Sklaven dort zum Aufstand anzustacheln. Eine der vier Chirakah kehrte daraufhin ins Dorf zurück, wo die örtliche Tsageweihete sich bereits Sorgen machte. Sie fürchtete, ihre jungen Schutzbefohlenen könnten mit dieser Art von Gewalt ihre Seele aufs Spiel setzen, denn in ihren Augen ist ein gewaltsamer Aufstand und das dazugehörige Blutvergießen Tsä nicht gefällig. Da der Häuptling von Tsacar nicht willens ist, etwas zu unternehmen (er sympathisiert im Geheimen mit den *Eidechsenkriegern*), kommt der besorgten Tsageweiheten eine Gruppe von Fremden gerade recht.

Lhasor und das Großemirat Mengbilla

Das Großemirat Mengbilla liegt im Norden Meridianas zwischen dem Askanischen Meer und dem Loch Harodröl. Regiert wird es von der gleichnamigen Hauptstadt (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 79) aus. Die dortigen Gilden (darunter die der Sklavenhändler, Kurtisanen, Alchimisten, Traumkrauthändler und Bettler) beuten das Land zu ihrer Bereicherung aus. Sklaverei ist allgegenwärtig und die Floskel „Zustände wie in Mengbilla“ steht im Norden Aventuriens für ungezügelter Korruption, Grausamkeit und Dekadenz. Dazu trägt bei, dass in Mengbilla der Glaube an Praios und Phex verboten ist, man verehrt statt zwölf nur neun Götter – alle Zwölfgötter außer Praios, Phex und Tsä. Weite Teile des Großemirats sind von ausgedehnten Trockenwäldern oder unwegsamen Sümpfen bedeckt, zwischen den Aralcorhöhen im Norden und dem Regengebirge im Süden, weshalb es nur wenige Straßen gibt. Eine führt entlang des Flusses Nordask nach Osten zum Loch Harodröl, eine entlang der Küste ins benachbarte Horasreich und eine durch die Ockerhügel gen Süden, nach Chorhop.

Die Ortschaft Lhasor liegt rund 60 Meilen südlich Mengbillas an der Straße nach Chorhop und ist für ihre Bleimine bekannt. Neben Blei finden sich dort zuweilen auch Edelsteine und sogar kleinste Mengen des magischen Metalls Arkanium – berüchtigt ist die Mine für die hohen Todesraten der dort eingesetzten Sklaven. Andere wichtige Orte im Großemirat sind Aldenia (kleiner Hafen, gut befestigt) an der Küste nördlich von Mengbilla, das für seine Pferdezüchtung berühmte El'Halem und Lorfä, eine Garnison an einer wichtigen Kreuzung

inmitten der Sümpfe am Loch Harodröl. Die Orte sind allesamt kleiner als Mengbilla und haben Einwohnerzahlen im niedrigen vierstelligen Bereich – zahlreiche Sklaven eingerechnet.

Die Chirakah

Die Chirakah (der Stammesname kann als „Die das kalte Messer in der Hand tragen“ übersetzt werden) sind von allen Waldmenschenstämmen jener, welcher sich am meisten an die Lebensart anderer Völker anpasste. Einst als äußerst aggressiv geltend wurden sie zum Glauben an Tsä und Travia missioniert und passten sich der Kultur Meridianas an. Viele von ihnen leben heute vom Maisanbau, schuften als Tagelöhner, verdingen sich als Söldner, Spurenleser, Expeditionsträger oder roten sich sogar zu Straßenräuberbanden zusammen. Dass alle Chirakah Trunkenbolde sind, ist ein hartnäckiges, aber meist unzutreffendes Gerücht.



Im Glauben der Chirakah mischt sich der Glaube an Tsä und Travia mit Resten des traditionellen Schamanismus. Der in Meridiana so mächtige Boronglaube hat sich bei ihnen dagegen nie durchsetzen können.

Die meisten Chirakah tragen ihre Haare kurz und Kleidung nach meridianischer Art, sprechen Brabaci (den südaventurischen Dialekt des Garethi) und manch einer von ihnen lebt tsagefälliger als Vegetarier.

Die aus Lehm und Schilf gebauten Dörfer der Chirakah findet man überall zwischen Mengbilla, Chorhop, Dröl, Port Corrad und dem Loch Harodröl.

Die Eidechsenkrieger

Die *Eidechsenkrieger* sind eine recht junge Gruppe von tsagläubigen Waldmenschen, die sich dem Kampf gegen die Tsä nicht gefällige Sklaverei verschrieben haben. Unter ihrer Anführerin **Ribagi**, einer jungen und fähigen Schamanin vom Stamm der Napewanha, überfallen sie Plantagen, Sklavenkarawanen und Sklavenhändler. Ihre Kämpfer rekrutieren sich sowohl aus freien Waldmenschen als auch aus entlaufenen Sklaven. Ihre Spezialität ist der Partisanenkampf aus dem Hinterhalt. Schwere Rüstungen würden sie dabei nur behindern, weshalb sie einfache bunte Gewänder, tsagefällige Hautmalereien und ganz selten einmal einzelne Stücke leichter Rüstung tragen.

Beliebteste Waffe ist ein Katar genannter Faustdolch in Gestalt eines Eidechsenchwanzes, aber auch einfache Messer, Macheten, Speere oder Blasrohre setzen sie ein.

Das Abenteuer beginnt

Ein Streit an der Straße

Für den Einstieg ins Abenteuer sollten die Helden in der Gegend des Dorfes Tsacar unterwegs sein. An einer Straße, die zum Dorf führt, werden die Helden Zeugen eines Streits.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahe der Straße könnt ihr einfache Hütten aus Lehm und Schilf entdecken, offenbar ein Chirakah-Dorf, wie ihr schon einige entlang der Straße gesehen habt. Doch beim Näherkommen bietet sich ein ungewöhnlicher Anblick: eine auf Krücken gestützte rothaarige Frau im regenbogenbunten Ornat einer Tsageweihten streitet heftig mit einem ergrauten, massigen Waldmenschen, der einen löchrigen Strohhut auf dem Kopf und eine Maiskolbenpfeife im Mundwinkel trägt.

„Tsa“, hört ihr heraus, „Eidechse“, „verschwunden“, „Häuptling“ und mehrfach, laut vom Mann gesagt: „Das ist nicht meine Sache!“.

Die Frau scheint euch zu bemerken, denn sie dreht sich halb zu euch, ehe sie dem Mann einen finsternen Blick zuwirft: „Dann mach ich das eben selbst.“

„Macht doch, was ihr wollt“, antwortet er und geht, während die Frau zu euch hinüber humpelt.



Bei der Frau handelt es sich um die Tsageweichte ♀ Tsanastasia (46, kompetente Tsageweichte, ehemalige Söldnerin, einbeinig, stützt sich auf zwei hölzerne Krücken,

kurze dunkelrote Haare, vernarbtes Gesicht, hält sich an Absprachen; Bekehren & Überzeugen 8 (12/13/15), Götter & Kulte 10 (13/13/14), Willenskraft 6 (12/14/15), SK 2).

Sie kommt auf die Helden zu, begrüßt sie höflich, aber knapp mit „Die ewigjunge Göttin und ihre Geschwister zum Gruße“ und kommt gleich zum Punkt: drei junge Menschen aus dem Dorf „sind auf dem Weg, einen sehr großen Fehler zu begehen“ und müssen „in Tsas Namen“ davon abgehalten werden.

Folgendes kann sie über die Hintergründe ihrer Bitte berichten:

• Vor einiger Zeit kam eine Eidechsenkriegerin („diese Frevler missbrauchen das heilige Tier Tsas“) namens Han-Anata in das Dorf und hielt auf-rührende Reden gegen die Sklaverei.

• Vier junge Chirakah schlossen sich ihr an, als sie das Dorf wieder verließ. Nur das Mädchen ♀ Tsaiel-Tatora (siehe Seite 6) kehrte ins Dorf zurück. Die drei anderen, zwei Männer und eine Frau mit Namen Jakun-Ho, Ka-Taca und Eyapa-Tisa sind die, nach denen Tsanastasia suchen lassen will.

• Tsaiel-Tatora sagte nicht allzu viel über Han-Anatas Pläne, aber sie hat wohl irgendeine Gewalttat („blutiger Tsafrevel“) im Sinn.

• Der Häuptling, Waion-Muitak, ist nicht gewillt, etwas zu unternehmen.

Sie bittet die Helden, die drei Verschwundenen zu suchen und davon abzuhalten, Gewalt anzuwenden. Dabei sollen sie sich selbst tsagefällig verhalten und, falls sich die Gelegenheit ergibt, auch Han-Anata von der Frevelhaftigkeit ihres Tuns überzeugen – schließlich



verbietet Tsaiel-Tatora jede Gewalt. Zuerst sollten sie mit Tsaiel-Tatora sprechen.

Tsanastasia ist der Meinung, das Wissen, in Tsas Namen zu handeln, sei genug des Lohns, doch kann sie den Helden auch weltlichen Lohn versprechen: aus ihrer Zeit als Söldnerin besitzt sie noch (Anzahl der Helden) x 30 Silbertaler in al'anfanischer Währung.

Kein Frieden in Tsacar

Das Dorf Tsacar

Tsacar liegt an einer für südaventurische Verhältnisse wichtigen Straße und zwar an der von Mengbilla nach Chorhop. Die rund 80 Chirakah leben vom Maisanbau auf den umgebenden Feldern, der Zucht von Selemferkeln und dem Verkauf von Proviant an Reisende. Einige arbeiten auch als Wanderarbeiter auf Plantagen oder in der Bleimine im nahegelegenen Lhasor und kehren nur selten ins Dorf zurück.

Der Ort besteht aus etwa einem Dutzend runder Hütten. Die größten Gebäude sind die Hütte des Häuptlings (erkennbar an einem mit Federn verzierten Stab vor dem Eingang) und der Schrein der Tsai, in welchem auch Tsanastasia lebt (erkennbar an den bunten Stoffstreifen, die in das Schilf gewunden wurden). Über einen Schamanen verfügen die tsagläubigen Chirakah Tsacars nicht mehr, aber in vielen Hütten finden sich kleine Stätten der Ahnenverehrung. Fremde kommen häufiger durch das Dorf und sind willkommen. Reisende, die man gegen einige Münzen (rund ein Silbertaler pro Kopf und Tag) unterbringt und bewirtet, schlafen in der Hütte ihrer „Gastfamilie“. Die Stimmung im Ort ist seit dem Verschwinden der jungen Chirakah allerdings angespannt. Die ohnehin schwache Autorität des Häuptlings hat gelitten und Gerüchte machen die Runde.

Nennenswerte Dorfbewohner

- ♣ **Waion-Muitak** (53, erfahrener Krieger, durchschnittlicher Anführer, graue Haare, massig, trägt immer eine Maiskolbenpfeife im Mund, trinkt manchmal zu viel, träge, sympathisiert heimlich mit den *Eidechsenkriegern*; Willenskraft 4 (13/11/12), SK 1) ist der Häuptling Tsacars und fällt besonders durch seine Weigerung, nach den Verschwundenen zu suchen, auf. Er wird die Helden jedoch nicht aktiv in ihrem Tun behindern. Seine Autorität schwindet schon länger, da er oft betrunken ist.
- ♣ **Kauka-He** (76, erfahrene Heilkundige, noch immer volles dunkles Haar, ausgezehrt Gesicht, spricht nur sehr gebrochen Garethi; Heilkunde Krankheiten 10 (12/14/11), Heilkunde Wunden 9 (14/14/14), kennt auch einige Berufsgeheimnisse zur Heilung von Dschungelkrankheiten) ist die älteste Bewohnerin des Dorfes und stete Quelle von Tratsch und Klatsch (zusätzlich +2 auf *Gassenwissen (Informationssuche)*, wenn die Helden sie ausfragen).
- ♣ **Batito** (8, dunkle Locken, quirlig, neugierig) ist einer von Jakun-Hos Brüdern und fragt immer wieder, wann denn sein Bruder wieder heimkommt.

- ♣ **Tsajobo** (26, erfahrener, aber inzwischen erblindeter Fährtenfinder und Dschungelkundiger, große Narbe am Kopf, schweigsam) war Späher in der Mengbillaer Armee, bevor ihm eine Verletzung das Augenlicht nahm. Er kann den Helden viel über den Dschungel erzählen und weiß als Einziger im Dorf Genaueres über Saltinora (zur Beschreibung Saltinoras siehe Seite 11).

Gerüchte im Dorf

Im Dorf machen vielerlei Gerüchte die Runde. Wenn die Helden die Ohren spitzen, können sie nützliche (und auch weniger nützliche) Informationen aufschnappen. Eine Probe auf *Gassenwissen (Informationssuche)* +2 offenbart QS Gerüchte nach Wahl der Meisterin.

- ♣ Die Geweihte war früher Söldnerin in Al'Anfa (+), ein Krokodil hat ihr das Bein abgebissen (–, es musste wegen Wundbrand amputiert werden).
- ♣ Der Häuptling verdingte sich in jungen Jahren als Führer für Expeditionen ins Regengebirge (+). Die Geister verfluchten ihn, weil er damit *Tabus* verletzte, seitdem trinkt er zu viel (+/–, tatsächlich stammt sein Alkoholkonsum aus jener Zeit).
- ♣ Die Eidechsenkriegerin hatte Narben von Peitschen auf dem Rücken, sie war sicher eine ehemalige Sklavin (+).
- ♣ Ka-Taca wollte bald mit Tsaiel-Tatora das „Jahr der ersten Hütte“ beginnen, sie sind seit Jahren ein Paar (+, im „Jahr der ersten Hütte“ leben junge Paare probeweises zusammen).
- ♣ Man versteht nicht, warum Jakun-Ho mit der Eidechsenkriegerin mitging, denn er hat einen bettlägerigen Vater und sechs jüngere Geschwister (+).
- ♣ Eyapa-Tisa vergrub, kurz bevor sie loszog, stinkende Blätter hinter ihrer Hütte (+, dabei handelt es sich um die Reste ihrer Wurara-Herstellung).

Tsaiel-Tatora packt aus

Tsanastasias Rat, bei Tsaiel-Tatora mit den Nachforschungen zu beginnen, war zielführend. Ist das Chirakah-Mädchen ♣ **Tsaiel-Tatora** (18, schulterlange blauschwarze Haare, Stupsnase, drei rote tätowierte Streifen am rechten Oberarm, wachsamer Blick, fürsorglich, in sich gekehrt, Willenskraft 6 (13/12/12), SK 1) doch die Einzige im Dorf, die mehr über die Pläne Han-Anatas zu sagen weiß. Zu finden ist sie auf dem Maisfeld ihrer Familie, wo sie gerade Unkraut jätet. Sie begrüßt die Helden knapp und wird erst mit der Arbeit aufhören, wenn die Helden Tsanastasia oder die Eidechsenkriegerin erwähnen. Zunächst stellt sie sich unwissend und beschränkt sich auf einsilbige Auskünfte: „Warst du mit der Eidechsenkriegerin im Wald?“ – „Ja.“ Detailliertere Aussagen verweigert sie. Eine Probe auf *Menschenkenntnis (Motivation erkennen)* –1 offenbart, dass sie nicht nur einfach Dinge verschweigt, sondern Schuldgefühle zu haben scheint.

Erst wenn die Helden ihr Vertrauen gewonnen haben und sie überzeugen, dass ihre Auskünfte wichtig sind, um Schlimmes zu verhindern, rückt sie mit der ganzen Wahrheit heraus. Dazu ist eine Probe auf *Überreden (Manipulieren)* + QS/2 aus der vorherigen Probe nötig. Folgendes kann sie den Helden berichten:

- Die Eidechsenkriegerin nennt sich Han-Anata und kam ins Dorf, um unter den Chirakah Helfer für den Kampf gegen die Sklaverei anzuwerben.
- Jakun-Ho, Eyapa-Tisa und Ka-Taca waren begeistert und beschlossen rasch, mit ihr zu ziehen. Tsaiel-Tatora war sich nicht sicher, ob das richtig war, doch sie kam mit, um ihren Partner Ka-Taca zu begleiten.
- Die vier Chirakah schnitzten sich Speere und Blasrohre, bevor sie mit Han-Anata in den Wald zogen, und Eyapa-Tisa versuchte, aus Pflanzen Gift zu kochen.
- Sie selbst wurde von Zweifeln geplagt und floh, als sie von Han-Anatas Plan erfuhr: Die Eidechsenkriegerin will eine nahegelegene Sägerei angreifen und unter den dort lebenden Sklaven einen Aufstand anfanen.
- Einmal erwähnte Han-Anata den Namen „Saltinora“, aber Genaueres darüber weiß Tsaiel-Tatora nicht.

- Han-Anata wollte erst losschlagen, wenn die unerfahrenen Chirakah bessere Kämpfer geworden sind. Sie übte mit ihnen Überleben im Dschungel, den Einsatz von Speeren und Blasrohren sowie *Hruruzat*, den Kampf ohne Waffen.

 Suchen die Helden hinter der Hütte von Eyapa-Tisa, stoßen sie auf Reste ihrer Versuche, Gift herzustellen. Eine Probe auf *Pflanzenkunde (Giftpflanzen)* +2 zeigt, dass sie nicht von Erfolg gekrönt waren.

 Eyapa-Tisa hat sich viel Mühe gegeben, ihre Spuren zu verwischen und den Helden muss eine Probe auf *Sinnesschärfe (Suchen)* +1 gelingen, bevor sie Spuren finden. Wie eine Probe auf *Pflanzenkunde (Giftpflanzen)* -1 zeigt, gelang es ihr, Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342) herzustellen. Im Finale verfügen Han-Anata und die Chirakah damit über Waffengift (siehe Seite 15).

Durch den Dschungel, in die Berge zog ...

Aufbruch aus Tsacar

Berichten die Helden Tsanastasia von ihren Erkenntnissen, wird sie auf raschem Aufbruch bestehen – sie fürchtet, dass Han-Anata ihren Plan jederzeit umsetzen könnte. Sie war noch nie in Saltinora, kann ihnen aber ungefähr Richtung („gen Südwesten, hinauf ins Vorland des Regengebirges“) und Entfernung („nicht ganz ein Tagesmarsch“) weisen. Sie drängt zur Eile, spätestens am nächsten Morgen soll es losgehen. Gerade Zeit genug, sich noch einmal richtig satt zu essen. Serviert wird Rindseintopf mit Schabefleisch. Allerdings ist der „Rindseintopf“ vegetarisch (aus Baumrinde hergestellt) und auch das „Schabefleisch“ dürfte für mittel- und nordaventurische Helden eine unangenehme Überraschung sein – denn es handelt sich dabei um Dschungelschaben.

Folgende Ausrüstung kann in Tsacar erworben werden, wobei „erworben“ nicht im Wortsinn verstanden werden muss – Tsanastasia kann im vernünftigen Rahmen (etwa bis zum Gegenwert von 50 Silbertalern je Held) für die Gemeinschaft ein gutes Wort einlegen:

- haltbare Tagesrationen (vor allem Maisbrot), in Blätter eingeschlagen – 1 Silbertaler
- ein altes, leicht angerostetes Haumesser (-1 TP) – 80 Silbertaler
- ein noch älterer, stark angerosteter Kompass (Südweiser) – 20 Silbertaler
- großer, lederner Wasserschlauch (5 Liter) – 10 Silbertaler
- passende, leichte Kleidung (Lendenschurze, Röcke, Wickel- und Brusttücher, Stirnband oder Strohhut, Mohassins) – 20 Silbertaler
- Seil aus Lianen (10 Schritt) – 10 Silbertaler





Als zusätzliche Hilfestellung kann Tsanastasia einen Glückssegen, einen Stärkungssegen oder einen Weisheitssegen (siehe **Regelwerk** Seite 323) für die Helden sprechen.

In das große Grün

Nachdem die Helden Tsacar hinter sich lassen, führt ihr Weg sie durch lichte Trockenwälder, die nicht so unwegsam und schwül-dampfend sind wie die tiefer im Süden Meridianas. Für Helden, die mit dem Dschungel nicht vertraut sind, wirkt das „Große Grün“ fremd. Schon eine Meile vom Dorf entfernt verengt sich der Weg zu einem schmalen Trampelpfad, der sich an den Hügeln entlang hinauf ins Vorland des Regengebirges windet. Im niedrigen Unterholz rascheln gelegentlich Dschungelstinktiere, Gürteltiere und Selemferkel, aber auch Schlangen gibt es hier (*Tierkunde (Wildtiere)* +2). Auf den Bäumen leben große und kleine Affen – lästig sind vor allem die Brüllaffen –, Tukane, Papageien und Paradiesvögel. Wenn die Helden im Laufe des Tages höher hinauf in die Hügel kommen, können sie aus der Ferne einen Blick auf eine spielende Gruppe Greifkatzen werfen. Der Herr des Dschungels, der den Waldmenschen heilige Jaguar, lässt sich dagegen nicht blicken. Blumen mit großen, bunten Blüten sind genauso häufig wie summende Insekten Schwärme. Und wer sich hier nicht auskennt (*Pflanzenkunde* –1), weiß nicht zu sagen, ob die prächtige Frucht am Wegesrand wohlschmeckend oder giftig sein mag. Um die Richtung zu

halten, können Proben auf *Orientierung* (Sonnenstand oder Sternenhimmel) +1 nötig sein, für die Suche nach frischem, trinkbarem Wasser auf *Wildnisleben* –2.

Es würgt und beißt!

Im Dschungel auf dem Weg nach Saltinora können die Helden einer Würgeschlange begegnen. Sie versucht sich so leise wie möglich an die Gruppe heranzuschlängeln und den letzten in der Marschreihe zu erwürgen (*Sinnesschärfe* der Helden gegen *Verbergen* der Schlange, um ihr Herannahen zu bemerken, sonst Status *Überrascht*).

Angriff auf ungeschützte Stellen

(Spezialmanöver)

Mittels dieser Sonderfertigkeit kann eine Attacke gegen eine ungeschützte Körperstelle erfolgen.

Regel: Wenn die AT des Wesens gelingt und die Verteidigung des Ziels misslingt, darf Rüstungsschutz, der durch Kleidung oder Rüstungen zustande gekommen ist, ignoriert werden. Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Magischer, karmaler oder natürlicher Rüstungsschutz kann auf diese Weise nicht umgangen werden und schützt weiterhin. Die Attacke ist um –2 erschwert.

Erschwerungs: –2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Würgeschlange

Größe: 6,00 bis 10,00 Schritt

Gewicht: 150 bis 250 Stein

MU 14 **KL** 10 (t) **IN** 14 **CH** 13

FF 8 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 18

LeP 60 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 3 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 2

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Würgen: **AT** 15 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss), Klammergriff (Würgen, auch gegen Ziele der Größenskategorie *mittel*), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Kraftakt 15, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 8, Verbergen 16, Willenskraft 8

Anzahl: 1

Größenskategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 150 Rationen Fleisch, Haut (15 Silbertaler)

Kampfverhalten: Würgeschlangen verbergen sich auf Bäumen und lassen sich herunterfallen, sobald sie Beute bemerken und die Gelegenheit günstig ist. Sollte die Schlange am Boden unterwegs sein, bewegt sie sich so leise wie möglich auf ihr Opfer zu, um es zu überraschen. Sie versucht, ihre Opfer zu erwürgen, dabei *verbeißt* sie sich gelegentlich in sie.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 45 LeP, 30 LeP, 15 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Zu den üblichen Beutetieren der Würgeschlange gehören Affen, Raubkatzen und kleinere Tiere. Doch auch menschengroße Wesen verschmäht sie nicht.
- **QS 2:** Würgeschlangen sind nicht giftig. Sie versuchen stattdessen, ihre Opfer zu zerquetschen, um sie anschließend komplett zu verschlingen.
- **QS 3+:** Einige Würgeschlangen sollen die Fähigkeit besitzen, ihre Opfer zu hypnotisieren und sie so am Weglaufen zu hindern. Sie sind jedoch an einer dunkleren Schuppenfarbe zu erkennen.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Hypnose: Einige Exemplare können ihre Opfer hypnotisieren (etwa jede vierte Schlange; sie weisen eine dunklere Schuppenfarbe auf). Dazu ist eine Vergleichsprobe *Einschüchtern* der Schlange gegen *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) notwendig. Für jede Netto-QS der Schlange erhält das Opfer 1 Stufe *Verwirrung*. Das Hypnotisieren dauert 1 Aktion und hat eine Reichweite von 7 Schritt. Es muss zu Beginn Blickkontakt zwischen Schlange und Opfer bestehen, damit die Hypnose eingesetzt werden kann.



Klammergriff (Spezialmanöver)

Mittels Fangarmen, Tentakeln, Rüsseln, langen Armen oder dem ganzen Körper kann ein Wesen einen Helden umschlingen, anheben und würgen.

Regel: Dem Wesen muss eine AT mit seinem Fangarm (Tentakel, Arm, Körper etc.) gelingen. Kann der Gegner sich nicht verteidigen, hält der Angreifer ihn fest. Solange der Gegner festgehalten wird, leidet er unter den Status *Fixiert* und *Eingeengt*. Ab der nächsten KR muss das Wesen keine AT mehr würfeln, sondern erzeugt durch Quetschen SP in Höhe der ausgewürfelten TP des Angriffs. Der Klammergriff kann nur gegen Gegner kleinerer Größenkategorien eingesetzt werden. Um sich aus dem Klammergriff zu lösen, ist eine gelungene Vergleichsprobe auf *Kraftakt* (Ziehen & Zerren) nötig. Mittels 1 freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltenen loslassen. Sollte der Klammernde sein Opfer angehoben haben, stürzt es und erleidet den Status *Liegend*, sofern ihm nicht eine Probe auf *Körperbeherrschung* (Kampfmanöver) gelingt. Der Angriff ist um -4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Unwillkommene Störung

Kurz vor Ankunft in Saltinora (wenn die Helden morgens aufbrechen, am Nachmittag; sonst gegen Abend) bietet sich den Helden ein für sie vermutlich sehr unerwarteter Anblick.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Hinter einem Busch mit großen, duftenden blauen Blüten blitzt nackte Haut auf und lautes Männerlachen ist zu hören. Als ihr näherkommt, taucht hinter dem Busch ein blonder Mann auf, der rote Lederstiefel und einen federgeschmückten Hut – und nur dies – trägt. Sobald er euch bemerkt, nimmt er den Hut ab und bedeckt damit seine Blöße. Hinter ihm taucht eine Frau mit hellbraunen Haaren auf, die hastig die Träger ihres Kleids zurechtzupft.

Obwohl im Wortsinn „mit heruntergelassener Hose“ erwischt, grüßt der Mann freundlich mit „Rahja und die übrigen Acht zum Gruße!“, während die Frau zur Begrüßung nur nickt.



Der Mann stellt sich als **Poronlenso Nordask** (siehe Seite 12), Aufseher in der nahegelegenen Sägerei Saltinora und seine „Pegleiterin“ als **Cessandra von Lorf** (siehe Seite 11), „Hausmagierin der Pesitzerin“, vor. Lassen sich die Helden auf ein Gespräch ein, wird Cessandra sie ausfragen, woher sie kommen und was sie hier wollen, während Boronlenso sich ankleidet.

Berichten die Helden die Wahrheit über die Eidechsenkriegerin und den drohenden Aufstand, drängt Boronlenso sie zur Eile und kehrt mit den Helden unverzüglich nach Saltinora zurück. Beginnt der Aufstand,



erhalten die Aufseher durch diese Vorwarnung 2 Siegpunkte (siehe Seite 16).

Besonders listige Helden, die bereits vor Ankunft in Saltinora auf Seiten der Sklaven stehen, können diese Gelegenheit nutzen, um gleich zwei ihrer gefährlichsten Gegenspieler auf einen Streich loszuwerden. Sowohl Boronlenso als auch Cessandra von Lorf sind nur spärlich bekleidet und unbewaffnet. Gelingt es den Helden, sie zu besiegen und für längere Zeit aus dem Weg zu schaffen, können sie ihnen in Saltinora keine Schwierigkeiten mehr bereiten. **Den Kopf abschlagen** (siehe Seite 16) ist auf Seiten der Sklaven damit zweimal erfolgreich und die Sklaven erhalten daher bereits zu Beginn 2 Siegpunkte (siehe Seite 16).

Fünf Fass Bier für die Männer vom Sägewerk!



Mit den folgenden optionalen Beschreibungen kannst du das Szenario um eine weitere Interessengruppe erweitern und damit potenzielle Verbündete oder zusätzliche Feinde für die Sache der Helden einführen.

Was Han-Anata nicht weiß: **Ribagi**, die Anführerin der Eidechsenkrieger, hat selbst einen Trupp auf Saltinora angesetzt – Han-Anatas Mission war ja eigentlich eine andere. Mehr Informationen zu Ribagi und den Eidechsenkriegern findest du in **Die Dampfenden Dschungel** auf Seite 110.

Matumpa-Ho (37, für eine Waldmenschenfrau recht groß, lange dunkle Haare, Schmucknarben an Armen und Beinen, Eidechsentätowierung auf der Wange, verschlagen) hat mit vier weiteren Eidechsenkriegern in

Straßenräuberanier einen Eselskarren „beschlag-
nahmt“. Er gehört dem Bierhändler **Abet-ut'yar** (35,
stammt von der Trahelischen Halbinsel, Schnurrbart,
Hängebacken, riecht verschwitzt, eigentlich gutmütig,
jetzt aber über den Verlust seines Karrens erbost; Handel
8 (12/12/11), Willenskraft 4 (11/12/11), SK 0) und trägt 5
Fässer *Nordasker Weizengold* (ein in Mengbilla gebrantes
Bier). Mit dem Wagen und als harmlose Händler ver-
kleidet, wollen sich die Eidechsenkrieger Zugang nach
Saltinora verschaffen, die Aufseher betrunken machen
und dann mit den Sklaven in den Dschungel fliehen.
Nun sind sie auf dem Weg nach Saltinora.

Matumpa-Ho und ihre Begleiter haben dieselben Werte
wie Han-Anata (siehe Seite 15), nur ohne Schicksals-
punkte und ohne die Nachteile *Angst vor Peitschen I* und
Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht) sowie zusätz-
lich mit Kriegskunst 5.

Eine Begegnung mit den Helden kann variabel ein-
gesetzt werden.

Unmittelbar vor Ankunft der Helden haben die
Aufseher am Tor die „Bierhändler“ eingelassen
und feilschen mit ihnen um den Preis der Fässer,
während der Wagen auf dem Hauptplatz steht.
Vom beginnenden Aufstand werden die Eidechsen-
krieger genauso überrascht wie die Aufseher,
schließen sich aber dann rasch den Sklaven an. Vier
kampferfahrene Eidechsenkrieger können den Auf-
stand schnell zugunsten der Sklaven kippen lassen
(1 SiP für sie) – kämpfen die Helden auf Seite der
Aufseher, ist das Ausschalten jedes Eidechsen-
kriegers 1 SiP wert.

Der Aufstand ist bereits entschieden, als die „Bier-
händler“ eintreffen. Standen die Helden aufseiten
der Aufseher, kann jeder von ihnen eine Probe auf
Sinnesschärfe +1 ablegen, um ihre Tarnung früh-
zeitig zu durchschauen. Wird ihre Täuschung
durchschaut, kommt es zum Kampf, ansonsten ver-
suchen die Eidechsenkrieger ihren Plan in die Tat
umzusetzen und mit den überlebenden Sklaven in
der Nacht zu fliehen. Je nachdem, wie betrunken
die Helden sind (Proben auf *Zechen*, modifiziert in
Abhängigkeit der von ihnen getrunkenen Getränke
zwischen +2 und -2), können sie das noch recht-
zeitig bemerken und vielleicht noch verhindern.
Eventuell erleiden sie nach Meisterentscheid durch
den Alkohol 1 Stufe *Betäubung*.

Standen die Helden auf Seite der Sklaven, kommen
die Eidechsenkrieger samt Bier gerade recht für die
Siegesfeier!

Abet-ut'yar begegnet den Helden bereits, bevor
sie Saltinora erreichen. Sie sind damit vorgewarnt
und können die bevorstehende Ankunft der „Bier-
händler“ für ihre Zwecke nutzen. Zwar kennt
der Händler nicht ihren genauen Plan, aber „Auf
nach Saltinora!“ hat er noch gehört, und er kann
Matumpa-Hos Eidechsentätowierung beschreiben.
Eine Warnung sorgt für Alarmbereitschaft bei den
Aufsehern (1 SiP), die Aussicht auf Verstärkung
festigt den Kampfgeist der Sklaven (1 SiP). Es kann
natürlich auch sein, dass die Helden aufgrund der
Eidechsentätowierung die „Bierhändler“ für Han-
Anata halten ...

Wie der Baum zerteilt wurde

Der folgende Teil des Abenteuers, der in der Sägerei
Saltinora spielt, ist offener angelegt, da es verschiedene
Möglichkeiten für die Helden gibt, sich zu den zeit-
gleich mit ihrer Ankunft beginnenden Ereignissen zu
positionieren.

Zunächst werden der Aufbau der Sägerei Saltinora
(siehe **Gebäude Saltinoras** auf Seite 11) und die
wichtigsten Bewohner (siehe **Bewohner Saltinoras** auf
Seite 11) beschrieben. Hinzu kommt eine Übersicht,
wie die Wachen ohne Eingreifen der Helden gegen einen
Sklavenaufstand vorgehen würden (siehe **Widerstand**,
Widerstand! auf Seite 12). Auch die Wertekästen
für Sklaven, Aufseher und die Leibmagierin Cessandra
finden sich hier.

Der Abschnitt **Eine Eidechsenkriegerin auf dem
Kriegspfad** beschreibt zunächst Han-Anata und die drei
Chirakah an ihrer Seite mitsamt Wertekästen (siehe
Seite 15). Anschließend wird der Plan Han-Anatas
skizziert, wie er ohne Eingreifen der Helden ablaufen
würde (siehe **Kein Plan übersteht den ersten Zu-
sammenstoß mit der Wirklichkeit** siehe Seite 14).

Die Helden können, wenn sie sich beeilen, den Aufstand
tsagefällig gewaltlos beenden (siehe **Fangt damit gar
nicht erst an!** auf Seite 14) oder sich auf eine der
beiden Seiten – Aufseher oder Sklaven – schlagen (siehe
Wie man einen Aufstand anzettelt oder auch nicht
auf Seite 16) und dieser zum Sieg verhelfen. Dazu
müssen sie eine Reihe von Zwischenzielen erreichen,
die dort ebenfalls zu finden sind.

Im Abschnitt **Die Geiselnahme** (siehe Seite 16) wird
der Teil von Han-Anatas Plan beschrieben, welchen sie
ausführt, während die Helden noch mit dem Aufstand
beschäftigt sind – sie versucht, die Plantagenbesitzerin
als Geisel zu nehmen – und scheitert dabei; sie kann nur
ihren Sohn als Geisel festsetzen.

Die nächsten beiden Abschnitte (**Wir wollen verhandeln**
auf Seite 17 und **Sturmangriff!** auf Seite 18) stellen
zwei Möglichkeiten vor, wie die Helden auf ebenjene
neue Lage reagieren können.

Der letzte Abschnitt (**Alles endet einmal** auf Seite 19)
skizziert drei mögliche Varianten für das Abenteuerende,
je nachdem, wie die Helden sich entschieden haben.

Die Sägerei Saltinora

Gebäude Saltinoras

Die Sägerei Saltinora befindet sich in einer Senke, sodass die Helden die gesamte Anlage schon vor ihrer Ankunft gut überblicken können. Die gesamte Anlage ist von einer hölzernen, 2,5 Schritt hohen Palisade aus angespitzten Stämmen umgeben, die die Sklaven drinnen und Raubtiere aus dem Dschungel draußen halten soll. Einziger Zugang ist das schwere, hölzerne Haupttor. Dort werden nicht nur die von den Holzfällertrupps geschlagenen Edelholzstämme in die Sägerei gebracht, sondern auch der gesamte Nachschub, der von Lhasor mit Trägern und Lasttieren herangeschafft wird.

Herz der eigentlichen Sägerei ist der **Hauptplatz (01)**, auf dem das Holz von den Sklaven zersägt wird. Der Boden ist mit Sand bedeckt, dort werden die Sägeböcke je nach Baumlänge positioniert. Die gesägten Baumstämme werden in ein **Trockenlager (02)**, ein an den Seiten offener Schuppen, gebracht.

Die große **Aufseherhütte (03)** ist größer und wesentlich massiver als die einfachen, runden **Sklavenhütten (04)**. Im Quartier der Aufseher lagern auch die Waffen. Nahebei steht ein runder **Hundezwinger (05)** aus starken Eisenstreben.

Sind die Baumstämme im Trockenlager durchgetrocknet, werden sie hinter eine weitere Palisade mit einem Tor in den hinteren Bereich der Sägerei gebracht. Hier steht leicht erhöht neben dem **Baumstammlager (06)** auch die **Villa (07)** der Besitzerin. Diese wurde im klassischen meridianischen Stil aus hellem Stein errichtet, besitzt zwei Stockwerke, einen Innenhof und ist mit einem roten Ziegeldach gedeckt. Im Obergeschoss läuft ein Balkon mit einem verzierten Holzgeländer um die Villa. Die meisten Innenräume sind teuer mit edlen Möbeln, Stuckdecken und Intarsienarbeiten ausgestattet. Neben den Arbeitsräumen der Besitzerin finden sich die Zimmer ihrer Kinder, ein prächtiges Esszimmer, eine Loggia, eine kleine Bibliothek, die Küche und schlichte Diensthofenquartiere im Erdgeschoss. Wer für die harte Arbeit in der Sägerei zu alt, zu jung oder zu schwach ist, arbeitet auf den **Maisfeldern (08)** – das spart der Besitzerin bares Geld.

Der **Garten (09)** steht hingegen nur den Bewohnern der Villa zur Verfügung.

Ein hölzerner Wachturm, wenig mehr als eine rundum geschützte Plattform auf einem 10 Schritt hohen Holzgerüst, überblickt die Sägerei.

Bewohner Saltinoras

In der Sägerei leben und arbeiten mehrere Dutzend Menschen. Darunter sind einige wichtige Einzelpersonen, der Rest zerfällt in zwei größere Gruppen: Aufseher und Sklaven. Hinzu kommen die Wachhunde.

👤 **Rahjadez Gerbelstein-Acorstez** (43, 1,60 Schritt, beleibt, große Oberweite, kleine Augen, dunkelbraune Steckfrisur, trägt viel Goldschmuck, einen Sonnenschirm und eine Handtasche aus Achaz-Leder; Betören 5 (13/13/13), Handel 8 (13/13/13). Überreden 5 (13/13/13), SK 2, Persönlichkeitsschwäche (Rachsucht), Schlafwandler) ist nicht nur Herrin über die Sägerei, sondern sie besitzt auch Anteile an mehreren Handelsschiffen und einem Edelbordell in Mengbilla. Der Mann der wohlhabenden Witwe kam vor drei Jahren bei einem Sklavenaufstand ums Leben, als er die Plantage eines Freundes besuchte. Ihr ganzer Stolz sind daher ihre beiden Kinder **Borogidio** (8, malt gern, schweigsam) und **Boronina** (13, quält gern Kleintiere, Schmollemond; Willenskraft 3 (11/11/11), SK 1). Sie gilt unter den Sklaven als streng, aber nicht übermäßig grausam. In der eigentlichen Sägerei lässt sie sich regelmäßig blicken.

👤 **Cassandra von Lorfaz** (27, hellbraune, schulterlange Haare, schlank, leicht schiefer Mund, riecht immer stark nach





Parfüm; Werte siehe Seite 14) wurde an der schwarzmagischen Akademie zu Al'Anfa als Leibmagierin ausgebildet und von Rahjadez nach dem Tod ihres Mannes in den Dienst genommen. Ihre Hauptaufgabe ist der Schutz von Rahjadez und ihren Kindern, aber auch bei Verletzungen von Sklaven wird sie gerufen. Mit Boronlenso unterhält sie seit zwei Jahren ein eigentlich geheimes Verhältnis – von dem jeder in Saltinora weiß. Sie ist fähig, hält sich aber vom Hundezwinger fern.

- ♣ **Boronlenso Nordask** (26, kinnlange blonde Locken, Schnurbart, großmäulig, markanter Hut; Werte siehe Seite 13) ist der Oberaufseher Saltinoras (sein Stellvertreter befiehlt die Wache bei den Holzfällern). Auch wenn er wie ein Frauenheld wirkt, ist er Cessandra treu. Er spricht das „B“ wie ein „P“ („Mein Name ist Poronlenso.“) und „Sch“/„St“/„Sp“ wie „Ch“/„Cht“/„Chp“ aus („Chafft die Paumchtämme in den Trockenchuppen!“).

Anmerkung: Boronlenso's Sprachfehler kann weggelassen werden, wenn der Aufseher bedrohlicher und weniger unterhaltsam dargestellt werden soll oder wenn es der Meisterin zu viel Aufwand ist.

- ♣ **Tirato** (40, kahl, mehrfach gebrochene Nase, S-förmiges Brandzeichen auf der Brust, dünner grauer Bart, roh und vulgär; Werte wie Sklave mit KK 14) ist ein versklavter Utulu, Vorarbeiter (*Capataz*) an den Sägeböcken und unter den Sklaven eine Respektsperson.

Den weiteren Bewohnern der Plantage kannst du nach Belieben einen passenden Hintergrund verleihen:

- ♣ **Die Sklaven:** In Saltinora schufteten an die 90 Sklaven, die meisten von ihnen sind mit dem Holzeinschlag betraut. Die, die gerade in der Sägerei sind, arbeiten entweder

an den Sägeböcken oder pflanzen, da sie für die harte Arbeit im Holz zu alt, zu jung oder zu schwach sind, Mais auf den Feldern neben den Sklavenhütten an. Das spart der Besitzerin einige Dublonen für den Kauf von Lebensmitteln. Die meisten Sklaven sind Waldmenschen, aber es sind auch viele Tulamiden sowie einige Novadis und Utulus unter ihnen. Sie werden nicht so grausam behandelt, dass sie von selbst einen Aufstand beginnen würden – aber so schlecht, dass sie sich dem Plan Han-Anatas und der Chirakah anschließen werden. Kampffähig sind mit Tirato insgesamt 23 Sklaven.

- ♣ **Die Aufseher:** Nicht weniger als 30 Aufseher verrichten in Saltinora ihren Dienst, da Rahjadez seit dem Tod ihres Mannes Angst vor Sklavenaufständen hat und der Dschungel ebenfalls gefährlich ist. Viele von ihnen bewachen die zum Holzeinschlag geschickten Sklaven, aber Boronlenso ist mit zehn seiner Männer und Frauen in der Sägerei zurückgeblieben.
- ♣ **Die Wachhunde:** Im Hundezwinger leben acht Wachhunde, große, kurzhaarige Tiere, die geflohene Sklaven aufspüren sollen – bisher gab es noch keine erfolgreiche Flucht. Auch für den Kampf lassen sich die Hunde einsetzen. Ihre Werte entsprechen denen eines Hundes (siehe **Regelwerk** Seite 360), aber mit LeP 20 und AT 14.

Widerstand, Widerstand

Während viele Sklavenhalter den Gedanken an einen Aufstand verdrängen, bis es zu spät ist, hat Rahjadez ihren Ehemann bei einem Sklavenaufstand verloren – und rechnet daher mit allem. Sie hat „Kampf bis zum letzten Armbrustbolzen und zum letzten Blutstropfen“ angeordnet und ihre Leute angewiesen, keine Rücksicht zu nehmen („Sklaven kann man

neu kaufen und sogar die Villa lässt sich wieder aufbauen, aber meinen Mann bringt kein Gold Deres zurück.“). Aus diesem Grund werden die in Saltinora verbliebenen Aufseher alle verfügbaren Mittel einsetzen. Die oberste Priorität ist dabei der Schutz der Bewohner der Villa – das Gebäude selbst lässt sich schließlich wieder aufbauen. Rahjadez' Leute werden sich unter Boronlensos Befehl vor dem inneren Tor und am Wachturm sammeln und sich gegebenenfalls auch hinter Baumstämmen und Vorratskisten verschanzen. Einige Aufseher mit Armbrüsten positionieren sich auf dem Wachturm und feuern auf jeden Sklaven, der ihnen vor die Armbrust läuft.

Auch die Wachen am Haupttor werden sich zunächst verschanzen. Wenn der erste Sturmangriff der Sklaven an der Verteidigung der Aufseher scheitert, gehen sie zum Gegenangriff über. In Gruppen von drei bis sechs Mann durchstreifen sie das Gelände und zerschlagen Widerstandsnester. Wenn es ihnen gelingt, werden sie die Hunde auf die nur leicht gerüsteten Sklaven hetzen.

Sklaven

MU 11 KL 11 IN 13 CH 10

FF 13 GE 12 KO 12 KK 13

LeP 29 AsP – KaP – INI 13+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6 RW kurz

Messer: AT 11 PA 4 TP 1W6+1 RW kurz

Holzfalleraxt (2H, i): AT 10 PA 1 TP 2W6+1 RW mittel

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzfalleraxt)

Vorteile/Nachteile: keine

Talente: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 4, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Überreden 4, Willenskraft 3

Kampfverhalten: Die Sklaven setzen im Kampf vor allem auf Überzahl und den Überraschungseffekt, aber auch auf ihr Können mit den Holzfalleräxten – sie setzen dabei gern Wuchtschläge ein.

Flucht: Hat der Aufstand einmal begonnen, kämpfen die Sklaven bis zum Tod, wissen sie doch, dass nur der Sieg die Freiheit, Gefangennahme aber grausame Strafe verspricht.

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 15 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Kampftechnik Peitschen

Besonderheiten: Da sie wegen der nur schwer kontrollierbaren Bewegungen kaum abzuwehren sind, ist die Parade gegen Peitschen um -2 erschwert. Schilde können darüber hinaus gegen Peitschen nur ihren einfachen Bonus auf die Verteidigung nutzen. Angriffe mit Peitschen gelten bereits ab einem Ergebnis von 19 als Patzer. Mit Peitschen ist keine Parade möglich.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Aufseher

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 11 GE 13 KO 13 KK 14

LeP 32 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 7 SK 1 ZK 2 GS 7

Waffenlos: AT 12 PA 8 TP 1W6 RW kurz

Sklavenpeitsche: AT 12 PA – TP 1W6 RW lang

Sklaventod: AT 11 PA 8 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 12 LZ 8 Aktionen TP 1W6+6 RW 10/50/80

RS/BE: 3/0 (Lederrüstung) (Modifikatoren durch Rüstungen bereits eingerechnet)

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I (Waffenlos, Sklavenpeitsche, Sklaventod), Wuchtschlag I (Waffenlos, Sklavenpeitsche, Sklaventod)

Vorteile/Nachteile: oft Schlechte Eigenschaften (Goldgier oder Jähzorn)

Talente: Einschüchtern 6, Fährtensuchen 4, Fesseln 6, Körperbeherrschung 4, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Verbergen 4, Wildnisleben 4, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Die Aufseher rechnen zwar nicht mit einem Aufstand, nichtsdestotrotz hat Rahjadez darauf bestanden, dass Boronlenso mit ihnen für den Ernstfall übt. Nach anfänglicher Überraschung bilden sie daher Gruppen und gehen gemeinsam gegen Widerstandsnester vor, wobei Armbrustschützen den Vormarsch decken. Rücksicht auf das „Eigentum“ ihrer Dienstherrin nehmen sie nur, wenn ihnen daraus keine Nachteile entstehen.

Flucht: individuell, meist bei Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Anmerkungen: Boronlenso hat MU 14, IN 13, KK 15, AT +2, FK +1 und verfügt zusätzlich über die SF Präziser Schuss (Leichte Armbrust), Wuchtschlag II, Willenskraft 6 und den Nachteil Sprachfehler.

Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
-------	--------------	----	-----	-----------	----	---------	-------	-------	-------------

Holzfalleraxt (2H, i)*	Zweihandhieb	2W6+1	KK 13	0/-4	mittel	4 Stein	110 HF	80 S	prim
------------------------	--------------	-------	-------	------	--------	---------	--------	------	------

*) Bei Attacken und Paraden reicht bereits eine gewürfelte 19 des Helden aus, damit ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen muss (es ist also wahrscheinlicher, einen Patzer abzulegen). Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung.

Cessandra von Lorfias

MU 13 KL 15 IN 12 CH 13

FF 12 GE 10 KO 10 KK 10

LeP 25 AsP 40 KaP – INI 12+1W6

AW 5 SK 3 ZK 0 GS 8

Waffenlos: AT 8 PA 4 TP 1W6 RW kurz

Magierstab, mittel: AT 11 PA 3 TP 1W6+2 RW mittel
RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Bindung des Stabes, Tradition (Gildenmagier), Verbotene Pforten

Vorteile/Nachteile: Hohe Astralkraft V, Hohe Seelenkraft, Zauberer / Angst vor Hunden II, Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

Talente: Alchimie 7, Einschüchtern 4, Heilkunde Wunden 3, Magiekunde 8, Menschenkenntnis 7, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 6, Überreden 6, Verbergen 4, Wildnisleben 3, Willenskraft 8

Zauber: Abvenenum^{AMA114} 4, Armatruz 6, Balsam Salabunde 5, Bannbaladin 8, Blitz dich find 8, Duplicatus 5, Flim Flam 8, Horriphobus 6, Ignifaxius 6, Odem Arcanum 6, Somnigravis 8

Kampfverhalten: Cessandra hält sich, wenn sie kann, in den hinteren Reihen der Aufseher und zaubert von dort ungestört HORRIPHOBUS, IGNIFAXIUS oder SOMNIGRAVIS. In den Nahkampf gezwungen setzt sie auf den ARMATRUTZ zum Eigenschutz sowie den BLITZ DICH FIND und den DUPLICATUS zur Ablenkung.

Flucht: bei Verlust von 50 % der LeP; wird Boronlenso bedroht, wird sie ihr eigenes Leben riskieren, um ihm zu helfen und dabei auch die Verbotenen Pforten öffnen. Wird er getötet, kämpft sie ebenfalls bis zum Tod.

Schmerz +1 bei: 19 LeP, 13 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger



Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Sklavenpeitsche	Peitschen	1W6	FF 16	0/-	lang	3 Stein	250 HF	20 S	prim

Eine Eidechsenkriegerin auf dem Kriegspfad

☞ **Han-Anata** (23, kurze, dunkle Haare, volle Lippen, Eidechsentätowierungen, vernarbter Rücken, bunte leichte Kleidung, immer wieder von trockenem Husten geschüttelt, impulsiv und reizbar, von der Richtigkeit des eigenen Tuns überzeugt) entwickelte den Angriffsplan allein und ist nicht gewillt, sich von ihrer Rache abbringen zu lassen – die Chirakah sieht sie als nützliche Helfer und Mittel zum Zweck an. Seit ihrer Zeit in den Bleiminen von Lhasor hasst sie alles, was mit Sklaverei zu tun hat – was ihre Hinwendung zur Gewalt erklärt.

Die drei Chirakah, ☞ **Jakun-Ho** (19, lange Nase, nervös, Angst vor Feuer I), ☞ **Eyapa-Tisa** (18, bunte Kriegsbemalung im Gesicht, kräftig, Anführerin der drei) und ☞ **Ka-Taca** (21, rechtes Ohr fehlt, ruhig, Zäher Hund) folgen Han-Anata aus Idealismus, haben sich das Ganze aber einfacher vorgestellt. Treffen sie auf die Realität, lässt ihre Begeisterung für die „richtige Sache“ etwas nach.

Kein Plan übersteht den ersten Zusammenstoß mit der Wirklichkeit

Han-Anatas Plan ist simpel. Sie wartete ab, bis ein Großteil der Aufseher Saltinora

verließ, um die Sklaven beim Holzfällen zu bewachen – sie sind noch nicht zurück, wenn die Helden Saltinora erreichen und Han-Anata ihren Plan auszuführen beginnt. Die drei Chirakah klettern über die Palisade nahe den Sklavenhütten und versuchen, die Sklaven in Saltinora von den Aufsehern unbemerkt zum Aufstand anzustacheln. Einzelne Wachen würden sie dabei auch angreifen, allerdings am liebsten aus dem Hinterhalt mit vergifteten Blasrohrpfeilen. Wenn der Aufstand einmal losgebrochen ist, führen sie die Sklaven an.

Han-Anata übersteigt die Palisade derweil nahe der Villa und versteckt sich im Garten, bis sie den Lärm des Aufstandes hört. Erst dann schleicht sie sich in die Villa. Ihr Ziel ist es, die Besitzerin als Geisel zu nehmen und mit ihr als Unterpfand die Freilassung der Sklaven zu erzwingen.

Am günstigsten für sie wäre natürlich, im Schutz der Dunkelheit vorzugehen, aber sie schätzt die Ankunft der Helden als potenziell gefährlich ein – sie ahnt, dass sie nicht zufällig hier sind – und schlägt los, sobald sie sich Saltinora nähern, unabhängig von der Tageszeit.

Fangt damit gar nicht erst an!

Die drei Chirakah sind die schwächsten Glieder in Han-Anatas Plan. Wenn sich die Helden beeilen, können sie die Chirakah



abfangen und von der Tsauengefälligkeit ihres Tuns überzeugen, bevor es ihnen gelingt, die Sklaven zum Aufstand anzustacheln. Dazu müssen die Helden zunächst herausfinden, was sie vorhaben: *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* –1 enthüllt drei Gestalten, die versuchen, sich an die Palisade hinter den Hütten der Sklaven heranzupirschen, alternativ lässt *Kriegskunst* +3 erahnen, dass, wer auch immer einen Sklavenaufstand anzetteln will, sein Werk vermutlich bei den Sklavenhütten beginnen würde.

Beeilen sich die Helden (eventuell Proben auf *Körperbeherrschung (Laufen)* +2), erreichen sie die Chirakah rechtzeitig. Um sie von ihrem Plan abzubringen, ist eine Sammelprobe auf *Bekehren & Überzeugen* (6 Versuche, Intervall 1 Minute, maximal drei Helden) nötig.

Gute Argumente (etwa das geschickte Ausnutzen der Informationen über die drei aus Tsacar), das Vorhandensein von Geweihten und tsagefälliges Verhalten erleichtern die Proben um +1 bis +3. Treten die Helden ihnen vor den Sklaven gegenüber, erschwert

das die Proben um –2, da die Chirakah vor Zeugen weniger bereit sind, von ihrem Plan abzulassen.

Bei einem Erfolg (QS 10) machen sich die Chirakah, beschämt von ihrem eigenen Tun, davon und kehren reumütig nach Tsacar zurück. Bei einem Teilerfolg (QS 6) gerät ihre Entschlossenheit ins Wanken – eine Wiederholung der Probe ist möglich und um +2 erleichtert. Bei einem Misserfolg greifen sie die Helden an.

Der Dialog kann statt über eine Sammelprobe auch rein rollenspielerisch ausgespielt werden.

Haben die Helden Erfolg, kommt der Aufstand nicht in Gang, der Abschnitt **Wie man einen Aufstand anzettelt – oder auch nicht** wird übersprungen und es setzt unverzüglich **Die Geiselnahme** ein – da Han-Anata ihren Teil des Plans unabhängig vom Aufstand durchführt.

Bricht der Aufstand aus, reichen Worte nicht mehr aus, um die Gewalt zu stoppen – es bräuchte schon Magie oder Liturgien wie ein Göttliches Zeichen. Erst dann kann eine weitere Sammelprobe abgelegt werden, die dann zusätzlich um –3 erschwert ist. Bei einem Teilerfolg zögern die Kämpfer, bei einem Erfolg kommt es zu einer Art „Waffenstillstand“ – auch dann schließt sich **Die Geiselnahme** an.

Han-Anata

MU 14 KL 13 IN 15 CH 13

FF 12 GE 15 KO 12 KK 11

LeP 32 AsP – KaP – INI 17+1W6

AW 10 SK 4 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 14 PA 8 TP 1W6+1

RW kurz

Katar der Eidechsenkrieger: AT 14

PA 8 TP 1W6+4 (+Gift*) RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe I+II, Präziser Stich I+II (Katar der Eidechsenkrieger), Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I+II

Vorteile/Nachteile: Glück I, Giftr Resistenz I, Hitze-resistenz, Hohe Lebenskraft III, Waffenbegabung (Dolche), Zäher Hund / Angst vor Peitschen I, Prinzipientreue II (Kampf gegen Sklaverei), Schlechte Eigenschaften (Jähzorn, Rachsucht), Verpflichtung II (Eidechsenkrieger)

Talente: Bekehren & Überzeugen 8, Einschüchtern 8, Götter & Kulte 4, Klettern 6, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 6, Menschenkenntnis 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 8, Überreden 6, Verbergen 8, Wildnis-leben 6, Willenskraft 4

Kampfverhalten: Han-Anata kämpft offensiv und setzt Gegnern gern mit *präzisen Stichen* zu.

Flucht: Sie flieht nur, wenn ihr Plan scheitert oder sie schwer verletzt wird (Verlust von 75 % der LeP).

Schmerz +1 bei: 24 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger
*) Möglicherweise (siehe Seite 7) verfügt Han-Anata über Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342).

Anmerkungen: Han-Anata verfügt über 4 Schicksalspunkte.



Chirakah

MU 11 KL 10 IN 12 CH 10

FF 12 GE 11 KO 12 KK 12

LeP 29 AsP – KaP – INI 11+1W6

AW 6 SK 1 ZK 1 GS 8

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W6

RW kurz

Holzspeer (2H): AT 12 PA 7 TP 1W6+2

RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Sonderfertigkeiten: Haltegriff (Waffenlos)

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Sicht, Gehör), Hitzeresistenz / Schlechte Eigenschaft (Naiv), Unfähig (Einschüchtern)

Talente: Einschüchtern 3, Klettern 4, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Menschenkenntnis 5, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 8, Überreden 3, Willenskraft 6

Kampfverhalten: Sie versuchen, die Aufseher aus dem Hinterhalt oder in Überzahl zu attackieren, gerne setzen sie dabei auf ihre Blasrohre (und eventuell Gift)*.

Flucht: Bei Verlust von 50 % der LeP oder wenn sie sich mit einer Übermacht konfrontiert sehen.

Schmerz +1 bei: 22 LeP, 15 LeP, 7 LeP, 5 LeP oder weniger
*) Möglicherweise (siehe Seite 7) verfügen die Chirakah über Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342).



Waffe	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Katar der Eidechsenkrieger	Dolche	1W6+1	GE 13	0/0	kurz	1,5 Stn	40 HF	70 S

Wie man einen Aufstand anzettelt – oder auch nicht

Gelingt es den Helden nicht, den Aufstand zu verhindern, müssen sie sich – so sie sich nicht zurückziehen – für eine der beiden Seiten (Sklaven oder Aufseher) entscheiden. Um die von ihnen gewählte Seite zu unterstützen, müssen sie für ihre Seite bestimmte Ziele erreichen beziehungsweise auftretende Situationen meistern. Jeder Erfolg gibt ihnen dabei einen oder mehrere Siegpunkte (SiP). Erreichen die Helden 5 SiP, entscheiden sie den Aufstand für ihre Seite – die verbleibenden Kämpfer der Gegenseite geben auf oder fliehen. Manche Ereignisse sind nur möglich, wenn die Helden sich für die Sklaven (S) oder Aufseher (A) entscheiden. Auswahl und Reihenfolge der Ereignisse können frei gewählt werden. Es muss den Helden allerdings möglich sein, überhaupt 5 SiP sammeln zu können – auch wenn sie an bestimmten Zielen scheitern.

Zusätzlich geben je 2 von den Helden ausgeschaltete Aufseher oder 4 ausgeschaltete Sklaven 1 SiP für die Seite der Helden.

Das Waffenlager sichern (A/S)

Die Aufseher besitzen in ihrer Baracke ein gut gefülltes Waffenlager. Auf Seiten der Sklaven müssen die Helden es sichern (es wird von 2 Aufsehern bewacht), auf Seiten der Aufseher einen Angriff der Sklaven (insgesamt 8 Sklaven in zwei Wellen) zurückschlagen. (2 SiP)

Feuer aus! (A/S)

Im Chaos des Aufstands brechen mehrere Feuer aus. Entweder legen Sklaven sie zur Ablenkung oder sie entstehen durch unachtsam geschwungene Fackeln. Nun drohen die Flammen auf ein für die Seite der Helden wichtiges Ziel überzugreifen. Auf Seiten der Sklaven sind das die Schilfhütten, in denen sich die nicht kämpfenden Sklaven verstecken, auf Seiten der Aufseher das Torhaus des inneren Tors. Jede KR können beliebig viele Helden eine Probe auf *Körperbeherrschung* +1 (+3, wenn sie Wasser heranschaffen können) ablegen. Binnen 5 KR müssen 10 QS angesammelt werden, sonst steht das Gebäude in Flammen. (1 SiP)

Eine Magierin in Nöten (A)

Cassandra geht hinter einem Stapel Baumstämme im Trockenlager in Deckung, doch als das Trockenlager Feuer fängt, reißt ein Seil zur Befestigung der Stämme. Die Magierin wird unter einem kleineren Baumstamm eingeklemmt, der an einer Seite zu brennen beginnt. Binnen 6 KR müssen 10 QS in einer Sammelprobe (beliebig viele Helden, Intervall 1 KR) auf *Kraftakt (Stemmen & Heben)* +1 angesammelt werden, um sie zu befreien. (1 SiP)

Scharfschütze! (S)

Ein Aufseher hat sich auf dem Dach des Trockenlagers postiert und nimmt von dort die Sklaven mit seiner Armbrust unter Beschuss. Die Sklaven müssen Deckung suchen, was die Aufseher für einen Gegenangriff ausnutzen könnten. Binnen 10 KR müssen die Helden auf das Dach klettern (Probe auf *Klettern (Fassadenklettern)* +2) und den Aufseher ausschalten. (1 SiP)

Den Kopf abschlagen

Jede Seite verfügt über Anführer, deren Verlust besonders problematisch ist (die drei Chirakah und Tirato bzw. Boronlenso und Cessandra). Wird einer von ihnen durch die Helden getötet, verschafft ihnen das einen Vorteil. (1 SiP pro ausgeschalteten wichtigen Gegner)

Schluss mit dem Gebell (S)

Ein Aufseher versucht, den Hundezwinger zu öffnen und die Hunde (siehe Seite 12) freizulassen. Die Helden haben nur 5 KR, um ihn daran zu hindern. (1 SiP, bei einem Misserfolg greifen die Hunde auf Seiten der Aufseher in den Kampf ein).

Ogah, ogah!



Die folgenden Beschreibungen kannst du als optionales Element einbauen, um die Helden mit zusätzlichen Gefahren zu konfrontieren.

In der Sägerei sind häufig schwere Baumstämme zu bewegen. Dafür bedient sich die Besitzerin eines gefangenen Schwarzogers, der mit schweren Eisenketten gefesselt ist – oder besser: gefesselt war, denn im Chaos des Aufstandes riss sich der Oger los und fing an, auf die Menschen in der Sägerei loszugehen. Er macht keinen Unterschied zwischen Sklaven, Helden, Chirakah und Aufsehern, vielmehr wütet er nach jahrelanger Demütigung durch Ketten und Peitschenhiebe ziellos umher.

Die Einzige, die ihn neben den Helden vielleicht stoppen kann, ist Cessandra (etwa mittels SOMNIGRAVIS), aber selbst dabei braucht sie Unterstützung, um überhaupt (ohne gefressen zu werden) nah genug an den Oger heranzukommen.

Alternativ könnte man versuchen, den Aberglauben des Ogers auszunutzen: Wie Aufseher und Sklaven wissen, mag der Oger den Ruf von Tukanen überhaupt nicht. Sowohl Tirato als auch die drei Chirakah können den Ruf des Tukan nachahmen (und vielleicht auch einer der Helden mit der Sonderfertigkeit *Tierstimmen imitieren*, siehe **Regelwerk** Seite 220), allerdings denkt Tirato in der Hitze des Kampfes nicht daran. Gelingt es den Helden, dafür zu sorgen, dass der Oger den Ruf des Tukan hört, macht er sich schnellstmöglich in den Dschungel davon.

Die Geiselnahme

Ist der Aufstand verhindert oder entschieden, spitzt sich die Lage noch einmal zu:



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nahe der Villa ist eine Bewegung zu sehen. Ein dunkelhaariges Mädchen stürmt auf die Helden zu. Sie stammelt panisch, viel ist nicht aus ihr hervorzubringen, aber deutlich sind die Worte „Eidechsenfrau“, „Mutter“, „Bruder“ und „gefangen“ zu hören. Wer auch immer die „Eidechsenfrau“ ist, sie scheint die Besitzerin der Sägerei und ihren Sohn als Geiseln genommen zu haben.



Was Boronina – denn um sie handelt es sich bei dem Mädchen – nicht weiß, ist, dass eine der Geiseln tot ist. Welche dies ist, sollte an die Situation angepasst werden. Fand der Aufstand nicht statt oder gewannen die Aufseher, sollte Borogidio tot und Rahjadez überlebt haben, um Han-Anatas Position zu stärken; gewannen die Sklaven, sollte Borogidio anstelle seiner Mutter überlebt haben, um den Druck auf die Helden, einzugreifen, zu erhöhen. Kurz danach erscheint Han-Anata blutverschmiert mit der Geisel auf der Veranda, den Helden zugewandt. Ihr Verhalten unterscheidet sich, je nachdem, wie der Aufstand ausging: scheiterte oder begann er gar nicht, stellt sie Forderungen an die Aufseher und Helden; gelang er, hält sie eine längere Rede über die Schändlichkeit der Sklaverei, droht immer wieder damit, die Geisel „für ihre Verbrechen hinzurichten“ und fordert die befreiten Sklaven auf, sich den *Eidechsenkriegern* anzuschließen – die Reaktionen sind verhalten und die Helden haben Gelegenheit, zu handeln.

Kettenträger Schwarzogger

Größe: 3 Schritt Körpergröße

Gewicht: 250 Stein

MU 15 KL 7 IN 10 CH 9

FF 10 GE 11 KO 19 KK 23

LeP 64 AsP – KaP – INI 12+1W6

AW 6 SK –1 ZK 5 GS 9

Waffenlos: AT 10 PA 8 TP 1W6+8

RW mittel

Baumstamm: AT 9 PA 7 TP 2W6+7 **RW lang**

Kettenreste: AT 8 PA – TP 2W6+8 **RW lang***

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Baumstamm, Kettenreste), Schildspalter (Baumstamm, Kettenreste), Wuchtschlag I+II (Waffenlos, Baumstamm, Kettenreste)

Talente: Einschüchtern 10, Holzbearbeitung 8, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Menschenkenntnis 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinneschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft 2

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Kampfverhalten: Der Schwarzogger schlägt wild um sich, ohne einen Unterschied zwischen Aufseher, Sklaven oder Helden zu machen.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 48 LeP, 32 LeP, 16 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Fressgier: Sollte der Oger Hunger haben (hat er), muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa eines Menschen) eine Probe auf *Willenskraft* erschwert um –3 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.

***Kettenreste:** Die Kettenreste zählen als Kettenwaffen, können also nur um –2 erschwert pariert werden.



Wir wollen verhandeln!

Je nach Lage ist Han-Anata mehr oder weniger gewillt, zu verhandeln. Die Verhandlungen können vor allen anderen auf der Veranda oder aber in der Villa erfolgen. Mögliche Forderungen Han-Anatas sind:

- Freilassung der (überlebenden) Sklaven
- freier Abzug für sie selbst und die Chirakah sowie eventuell befreite Sklaven
- Vorräte und Ausrüstung
- überlebende Aufseher sollen der Sklaverei abschwören

Als Argumente für ihre Forderung kann Han-Anata folgendes vorbringen:

- Sklaverei ist ein Tsafrevel, deshalb ist Gewalt gegen sie gerechtfertigt.
- Tsa verbietet Gewalt nur gegen Unschuldige, sowohl Rahjadez als auch ihr Sohn sind aber schuldig des Frevels an der tsagefälligen Freiheit.
- Es ist gerecht, auf Gewalt (sie weist auf die Narben auf ihrem Rücken) mit Gewalt zu antworten.
- Die Geiselnahme war ein Mittel zum Zweck, mit dem tsagefälligen Ziel, mehr Blutvergießen zu verhindern.

Mögliche Gegenargumente der Helden kannst du sie rollenspielerisch vorbringen lassen oder sie ihnen bei einer gelungenen Probe auf *Überreden* anbieten:

- Gewalt per se ist Tsa nicht gefällig – auch nicht zum Kampf gegen Übel. Gleiches gilt für Rache.
- Tsa selbst hat die Sklavenhalter und Aufseher noch nicht mit dem Mal des Frevlers versehen, obwohl es in ihrer Macht stünde. Die Wege der ewigjungen Göttin sind unergründlich, und die Menschen sollten ihr nicht vorgreifen.
- Selbst wenn Tsa Gewalt gegen Sklavenhalter gutheißt, ist der Mord an einer wehrlosen Geisel Tsafrevel.
- Der Sohn kann nichts für die Schuld der Mutter. Einem Kind etwas anzutun ist ohnehin Frevel, denn Kinder stehen unter dem besonderen Schutz Tsas.
- Einer Geisel die Freiheit zu nehmen, ist genauso Tsafrevel wie die Sklaverei – besonders, wenn dieser Frevel in Tsas Namen erfolgt.

Regeltechnisch sind hier Vergleichsproben auf *Überreden*, aber auch *Bekehren & Überzeugen* oder *Einschüchtern* gegen Han-Anatas *Willenskraft* angebracht, und zwar je einmal pro Argument der Helden oder Han-Anatas. Generell sind Proben der Helden zu Beginn um –3 erschwert; je nach Lage und Güte der Argumente können sie aber erleichtert oder Han-Anatas Vergleichsprobe erschwert werden. Pro gelungener Probe erhalten die Helden +1 auf die kommenden Proben.

Gelingen den Helden mehr Proben als Han-Anata, kommen der Eidechsenkriegerin Zweifel und sie wird eine friedliche Lösung anstreben, wenn man ihr bei einigen Forderungen (etwa nach freiem Abzug) entgegenkommt. Gewinnen die Helden alle Vergleichsproben, wird

Han-Anata ihre Fehler einsehen, die Geisel freilassen und danach streben, Buße für ihre Fehler an Tsa zu tun. Ein Scheitern der Helden macht eine friedliche Lösung nahezu aussichtslos.

Sturmangriff!

Sollten die Verhandlungen scheitern, ist eine Geiselfreiung nur mit Gewalt möglich – so tsafrevelnd es auch sein mag. Han-Anata befindet sich mit ihrer Geisel auf der Veranda. Um einen direkten Angriff zu starten, bräuchte man also eine Fernkampfwaffe, einen fliegenden Untersatz oder einen TRANSVERSALIS. Da sie zudem die Geisel als lebenden Schild verwendet, ist ein Fernkampfangriff auf Han-Anata um –4 erschwert – bei einem Patzer wird statt ihr die Geisel getroffen (diese hat noch 20 LeP). Die Eingangstür der Villa ist nicht abgeschlossen: Ein guter Weg, Han-Anata hinterrücks zu überraschen, führt also durch das Haus. Wird die Eidechsenkriegerin auf der Veranda gestellt, kann noch einmal versucht werden, zu verhandeln und Han-Anatas Probe ist um –2 erschwert, da sie in die Enge getrieben ist. Scheitert die

Verhandlung oder greifen die Helden an, stößt sie die Geisel von der Veranda (3W6 SP) und versucht, sich einen Fluchtweg freizukämpfen.

Wenn die Geiselname misslang

Sind die Helden schnell, besonders, wenn sie auf Seiten der Aufseher stehen, könnte es ihnen möglich sein, die Geiselnahme zu verhindern. Dazu müssen sie Rahjadez und ihre Kinder bewachen – die Villa bietet sich dazu an. Aufmerksame Helden (Probe auf *Sinnesschärfe* –1) können Han-Anata bemerken, wie sie versucht, über ein Fenster in die Villa zu schleichen. Es ist dann möglich, sie zum Kampf zu stellen oder aber sie davon zu überzeugen, von ihrem Plan abzulassen und tsagefällig friedlich abzuziehen. Dazu kann **Wir wollen verhandeln!** (siehe Seite 17) abgewandelt werden, allerdings sollte Han-Anatas Vergleichsprobe erschwert werden (um –1 bis –3), da sie mangels Geisel über kein Druckmittel verfügt.

Tsas Werk und Blakharaz' Beitrag



Die folgenden Beschreibungen kannst du als optionales Element einbauen, um die finale Konfrontation mit Han-Anata spannender und herausfordernder zu gestalten.

In ihrem Streben nach Rache für ihr eigenes Leid und den Tod ihrer Familie schloss Han-Anata einen Seelenpakt mit Blakharaz, dem erzdämonischen Herrn der Rache und Widersacher des Praios. Zu Beginn des Überfalls ist sie dabei im 1. Kreis der Verdammnis (KdV), sobald sie sich einer Auseinandersetzung mit den Helden gegenüber sieht, ruft sie ihren Herrn an und steigt in den 2. Kreis der Verdammnis auf. Mittels des Paktgeschenks *Herrschaft über Dämonen I* ruft sie zu Beginn der Auseinandersetzung einen Heshtot (siehe **Regelwerk** Seite 357) aus den Niederhöllen herbei und hetzt ihn auf die Helden.

Zudem verfügt sie über die Paktgeschenke *Dämonischer Panzer I*, mit welchem sie sich zu Beginn der Auseinandersetzung einen RS von 1 verschafft, und *Hand des Folterers* (welches sie beim Aufstieg in den 2. KdV erhält), mit dem sie den Helden mit einer einfachen Berührung Schmerzen zufügen kann.

Han-Anatas Dämonenmal (erkennbar mittels *Sinnesschärfe* +2) ist ihre vom bedrohlichen Knirschen einer Streckbank unterlegte Stimme.

Herrschaft über Dämonen I

Eine der wichtigsten Kräfte vieler Paktierer ist die Fähigkeit, Dämonen ihres Paktherrn zu beschwören.

Wirkung: Der Paktierer kann einen Dämon aus dem Gefolge seines Paktherrn beschwören. Er muss dazu keine Probe ablegen, die Beschwörung gelingt immer.

Bei Stufe I des Paktgeschenkes kann der Paktierer nur niedere Dämonen rufen. Der Dämon erscheint nach 5 – KdV / 2 Aktionen. Der Paktierer kann immer nur einen einzigen Dämon beschwören und kontrollieren; weitere Dämonen kann er über dieses Paktgeschenk nicht gleichzeitig rufen. Er hat KdV Dienste für den Dämon zur Verfügung. Der Einsatz dieser Fähigkeit verursacht 2 permanente Stufen *Dämonische Auszehrung*, solange der Dämon in der 3. Sphäre verweilt.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

Dämonischer Panzer I

Die Erzdämonen können ihren Dienern als Geschenk einen Schutz anbieten, der die Paktierer weniger anfällig für körperlichen Schaden macht und wie eine Rüstung wirkt. Mächtige Paktierer sind bisweilen so kaum noch zu verletzen.

Wirkung: Der Paktierer kann einen natürlichen RS von 1 erhalten, der mit RS aus anderen Quellen kombinierbar ist. Die Aktivierung dieser Fähigkeit erfordert 1 freie Aktion. Der RS hält 6 Stunden an. Der Paktierer erleidet beim Einsatz dieser Fähigkeit 1 Stufe *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: allgemein

Kreis: 1

Hand des Folterers

Mit der Hand des Folterers kann ein Paktierer jemandem unglaubliche Schmerzen zufügen – sei es während eines Verhörs oder in einer Auseinandersetzung.

Wirkung: Berührt der Paktierer einen Kulturschaffenden, kann er ihm pro Kontakt 1 Stufe *Schmerz* zufügen. Im Zweifelsfall ist dazu eine unverteidigte *Raufen*-AT erleichtert um +2 notwendig. Bei einem echten Kampf kann der Paktierer auch *Raufen* benutzen, mit der Kampftechnik normalen Schaden anrichten und zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* durch das Paktgeschenk verursachen. Dies zählt dann gemeinsam als ein Angriff. Ein Opfer kann mehrfach während der Wirkungsdauer des Paktgeschenkens berührt werden und erleidet jedes Mal 1 Stufe *Schmerz*. Die Wirkung hält 2 Minuten an. Der Einsatz dieser Fähigkeit kostet 1 Aktion und verursacht 2 Stufen *Dämonische Auszehrung*.

Verbreitung: Blakharaz

Kreis: 2

Dämonische Auszehrung

Durch manche Paktgeschenke kann der Paktierer Zustandsstufen in *Dämonischer Auszehrung* erleiden. Ein Paktierer, der seine Paktgeschenke einsetzt, kann dabei innerhalb von 24 Stunden so viele dadurch erlittene Stufen des Zustands ignorieren, wie sein KdV-Wert beträgt. Regeltechnisch erleidet er diese Stufen nicht, erst alle weiteren, die über den KdV-Wert hinausgehen, werden als Stufen der *Dämonischen Auszehrung* gezählt. Han-Anata steigt im Verlauf des Abenteuers in den 2. Kreis der Verdammnis auf, kann also 2 Stufen des Zustands durch Einsatz von Paktgeschenk-Fähigkeiten am Tag ignorieren. Jede weitere Stufe würde aber auf den Zustand aufgerechnet. *Dämonische Auszehrung* baut sich alle 6 Stunden um 1 Stufe ab.

Dämonische Auszehrung

Auszehrungsstufe	Auswirkung
Stufe I	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer 1 LeP (und falls vorhanden 1 AsP) weniger; alle Proben sind um -1 erschwert.
Stufe II	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer nur die Hälfte an LeP (und falls vorhanden auch nur die Hälfte an AsP).
Stufe III	In der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP); alle Proben sind um -3 erschwert.
Stufe IV	<i>Handlungsunfähig</i> , in der nächsten Regenerationsphase regeneriert der Paktierer keine LeP (und falls vorhanden auch keine AsP).

Alles endet einmal ...

Je nach Vorgehen und Entscheidungen der Helden kann das Abenteuer unterschiedlich enden – die Details sind dabei vom Handeln der Helden abhängig.

Tsa ist die Göttin der Freiheit

Mit (oder ohne) Han-Anata und den Chirakah gelingt dank der Hilfe der Helden der Aufstand, die Sklaven werden befreit und fliehen in den Dschungel. Lebt Han-Anata noch, zahlt sie den Helden eine Belohnung aus, sonst müssen sie mit reichlichem Dank der Sklaven und eventuell Plündergut aus Saltinora als Lohn auskommen. Tsanastasia ist, wenn sie davon erfährt, nicht sehr gut auf die Helden zu sprechen und der Tod der Besitzerin, vor allem aber ihres Sohnes, wirft einen Makel auf Han-Anatas Seele.

Tsa?! Wer ist Tsa?

Den Helden gelingt es an der Seite der Aufseher, den Aufstand gewaltsam niederzuschlagen. Sollte Boronlenso noch leben, erhalten sie von ihm eine Belohnung, andernfalls von einem anderen überlebenden Aufseher. In Tsacar sollten sich die Helden, sobald ihre Taten bekannt werden, nicht mehr blicken lassen und mit dem Rest der *Eidechsenkrieger* haben sie sich erbitterte Feinde geschaffen – aber in Saltinora neue Verbündete gewonnen.

Tsa ist die Göttin des Friedens

Den Helden gelingt es, die drei Chirakah davon abzubringen, Han-Anata weiter zu unterstützen; der Aufstand versandet beziehungsweise bricht nicht richtig los. Han-Anata wird entweder als Frevlerin und Mörderin von den Helden zur Strecke gebracht oder kann sogar davon überzeugt werden, dass Gewalt keine göttergefällige Lösung für Schuld- und Rachegefühle ist, wodurch sie ihre eigenen Taten hinterfragt. Sie wird zur Buße auf eine tsagefällige Pilgerreise aufbrechen, um herauszufinden, ob es wirklich in Tsas Sinne ist, mit Gewalt tsagefällige Ziele zu erreichen. Tsanastasia ist über diesen Ausgang sehr glücklich und belohnt die Helden, sobald sie wieder nach Tsacar kommen.

Der Helden Lohn

Je nach Ende erhalten die Helden eine Belohnung von verschiedenen Seiten – neben neuen Freunden (und eventuell Feinden) umfasst sie einen Gegenwert von rund 40 Silbertalern pro Held. Die Belohnung kann aus Münzen (Tsanastasia oder Boronlenso), geplünderten Wertgegenständen aus Saltinora (Han-Anata, überlebende Sklaven) oder auch aus Gefallen (alle) bestehen.

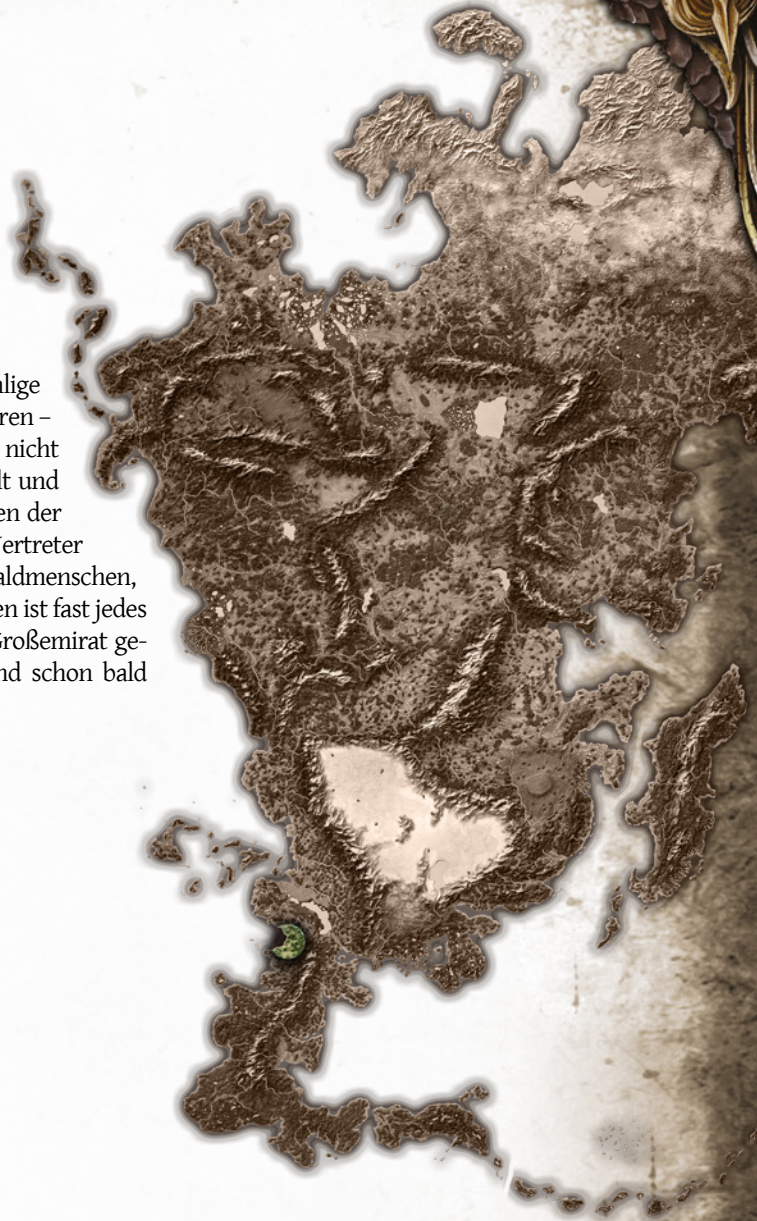
Zudem erhalten die Helden **15 Abenteuerpunkte**.



Zu wem die Eidechse spricht

von Curt Wendt

Im südaventurischen Großemirat Mengbilla schuften unzählige Sklaven auf Plantagen, in Manufakturen, Sägereien oder auf Galeeren – meist ohne Hoffnung, ihrem Los je entkommen zu können. Doch nicht alle Bewohner Meridianas nehmen die Sklaverei als göttergewollt und gerecht hin: Im Verborgenen entstand eine Gruppe, die im Namen der ewigjungen Göttin Tsa mit Gewalt gegen die Sklaverei und ihre Vertreter vorgeht – die *Eidechsenkrieger*. Manche von ihnen sind freie Waldmenschen, andere befreite Sklaven oder tsafromme Idealisten, aber ihnen allen ist fast jedes Mittel recht, um ihr Ziel zu erreichen. Während einer Reise im Großemirat geraten die Helden in einen Plan der Eidechsenkrieger hinein und schon bald zwischen die Fronten eines beginnenden Sklavenaufstands.



Stichworte zum Abenteuer: Suche nach jungen Chirakah; einen beginnenden Sklavenaufstand befrieden, niederschlagen oder anheizen

Genre: Verfolgungs- und Befreiungsabenteuer

Voraussetzungen: Die Helden sollten den Moralvorstellungen der Tsakirche nicht gänzlich abgeneigt sein.

Ort: nahe Lhasor im Großemirat Mengbilla

Zeit: 1043 BF, aber variabel

Komplexität (Spieler/Meisterin): mittel/mittel

Erfahrung der Helden: erfahren

Anforderungen:

Gesellschafttalente

Kampftalente

Naturtalente

Lebendige Geschichte



Zum Spielen benötigt ihr lediglich das **Das Schwarze Auge Regelwerk** sowie den **Aventurischen Almanach**. Alle weiteren Informationen zum Erleben des Abenteuers wie Wertekästen, Karten und Pläne sowie Handouts sind im Band enthalten.



www.ulisses-spiele.de

US25916PDF