



Das Schwarze Auge

DIE DAMPFENDEN DSCHUNGEL

DER TIEFE SÜDEN & DIE WALDINSELN

Die Dampfenden Dschungel



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Johannes Kaub

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Zoe Adamietz, Marc-André Karpienski, Johannes Kaub, David Schmidt, Alex Spohr, Christoph Trauth

Lektorat

Zoe Adamietz, Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Ben Maier

Satz, Layout & Gestaltung

Nadine Hoffmann

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel und Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Verena Biskup, Steffen Brandt, Sandra Braun, Tristan Denecke, Teresa Eisinger, Matthias Kinnigkeit, Nele Klumpe, Marcus Koch, Konrad Krogull, Jennifer Lange, Ben Maier, Dagmara Matuszak, Julia Metzger, Vincent Modler, Luisa Preißler, Diana Rahfoth, Janina Robben, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Robert Schneider, Christian Schob, Daria Schreiber, Holger Schulz, Elif Siebenpfeiffer, Florian Stitz, Sebastian Watzlawek, Fabrice Weiß, Torben Weit, Karin Wittig, Carina Wittrin, Maurice Wrede, Malte Zirbel

Mitarbeiter Ulisses Spiele

Administration Christian Elsässer, Carsten Moos, Sven Paff, Stefanie Peuser, Marlies Plötz

Marketing Jens Ballerstädt, Philipp Jerulank, Derya Öcalan, Katharina Wagner

Verlag Jörn Aust, Mirko Bader, Steffen Brand, Tim Brothage, Kai Großkordt, Nikolai Hoch, Nadine Hoffmann, Arne Frederic Kunz, Matthias Lück, Thomas Michalski, Jasmin Neitzel, Maik Schmidt, Ulrich-Alexander Schmidt, Jens Ullrich

Verlag USA Robert Adducci, Bill Bridges, Timothy Brown, Darrell Hayhurst, Eric Simon, Ross Watson

Vertrieb Florian Hering, Jan Hulverscheidt, Thomas Schwertfeger, Saskia Steltner, Stefan Tannert

Damit unsere Texte flüssig zu lesen sind, verzichten wir darauf, in jedem Textabschnitt alle Geschlechtsformen zu erwähnen. Aventurien ist ein Kontinent der Vielfalt, in dem sowohl Männer, Frauen als auch alle anderen Geschlechter Teil des Alltags sind. Wir bemühen uns deshalb, geschlechtsspezifische Ausdrücke zu mischen, damit diese Vielfalt nicht vergessen wird. Wann immer du also bei allgemeinen Aussagen eine bestimmte Geschlechtsform liest, kannst du diese durch jede andere ersetzen. In den Fällen, in denen das Geschlecht entscheidend ist, wird dies im Text gesondert ausformuliert.

DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, auch auszugsweise, die Bearbeitung, 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.

Printed in EU 2020

Mit besonderem Dank an Julia Arndt, die einen aufmerksamen Verstand schärft, wie der Wetzstein die Machete schleift, und an Zoe Adamietz für den Beweis, dass wir unseren Lebensweg nicht umsonst gegangen sind.

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



INHALTSVERZEICHNIS

Vorwort	6	Flora & Fauna	71
Die Dampfenden Dschungel	7	Flora & Fauna in den Dampfenden Dschungeln	72
Ein Überblick über die Dampfenden Dschungel	8	Bestiarium der Dampfenden Dschungel	74
Die Dampfenden Dschungel im Überblick	9	Ahnengeist	74
Medienhinweise für das Spiel in den Dampfenden Dschungeln	10	Baba-Giko	74
Geographie	11	Glücksspinne	76
Klima & Wetter	11	Jadeskorpion	77
Der Jahreslauf	12	Riesenaaffe	78
Das Wetter	12	Schwarzoger	79
Weg & Steg	12	Yaq-Hai	80
Reisen auf dem Wasser	13	Boronsotter	82
Reisen über Land	13	Buntschreier	82
Grenzen	13	Dschungelstinktief	82
Wegstrecken	14	Greifkatze	84
Land & Leute	15	Jaguar	84
Horobans Wälder	16	Nebelspinne	85
Das Regengebirge	18	Otan-Otan	85
Trahelien und die Syllanische Halbinsel	20	Paradiesvogel	87
Die Pirateninseln	22	Pei-Pei-Assel	87
Die Waldinseln	24	Würgeschlange	87
Städte und Dörfer der Dampfenden Dschungel	26	Herbarium der Dampfenden Dschungel	89
Das Dorf Hapo-Nesha	38	Arganstrauch	89
Kultur & Wissenschaft	43	Finage	89
Sitten & Gebräuche	44	Guraanstrauch	89
Sprache & Schrift	46	Höllenkraut	90
Anreden	48	Kajubo	90
Wie heißt du? – Namensgebung	49	Kukuka	90
Redensarten & Aberglaube	50	Mirhamer Seidenliane	91
Zeitrechnung & Jahresverlauf	52	Moarana	91
Gesellschaft & Stände	53	Mordpilz	91
Stammeswesen in den Dampfenden Dschungeln	53	Vragieswurzel	92
Hierarchie in den Dampfenden Dschungeln	54	Würgedattel	92
Kleidung & Tracht	55	Götter & Dämonen	93
Kampfkunst & Kriegsführung	56	Glaube in den Dampfenden Dschungeln	94
Essen & Trinken	58	Der Glaube der Dschungelstämme	94
Spiel & Sport	59	Lokale Heilige & mystische Gestalten	95
Handwerk & Technik	60	Glaube im Alltag	96
Kunst & Musik	61	Tabu	96
Stammeszugehörigkeit	62	Totenbestattung und Schrumpfköpfe	97
Stämme der Waldmenschen	63	Die Widersacher	98
Verlorene Stämme	63	Kirchen & Kulte	99
Vergessene Stämme	64	Schamanismus	99
Stämme der Utulus	64	Zauberei & Hexenwerk	101
Handel & Wandel	66	Zauberei & Alltag	102
Währung & Zahlungsverkehr	67	Magische Traditionen	103
Maße & Gewichte	67	Animismus	104
Handel & Dienstleistungen	68	Rang & Namen	107
Recht & Gesetz	69	Tonko-Tapam Bohantopa	108
Preisliste	69	Refardeon II.	108
Steuern & Zölle	70	Zsintiss	109
		K'Shorr	109
		Ribagi	110

Der Baccanaq	110
Kaba-Tica	111
Schetento	111
Yalsinia ya Tarcallo	112
Notia Botero-Montez	112
Akku-Mijok	113
Huu-Jutomu	113
Weitere Personen	114

Mythos & Historie 116

Die Geschichte der Dampfenden Dschungel	117
Geschichtsschreibung in den	
Dampfenden Dschungeln	117
Die Frühgeschichte	119
Die Zeit der Tulamiden und Bosparaner	121
Das Reich der Wudu	121
Das Vizekönigreich Meridiana	123
Jüngere Geschichte	124
Was weiß mein Held über die Dampfenden Dschungel?	125
Die Lebendige Geschichte	127

Helden der Dampfenden Dschungel 128

Weltliche Professionen	129
Adlige der Miniwatu	129
Dschungelschleicherin der Keke-Wanaq	130
Eidechsenkriegerin der Yakosh-Dey	131
Perlentaucher der Haipu	132
Waffenschmied der Tapo-Tikaute	133
Magische Professionen	134
Animist der Tapo-Tikaute	134
Nipakau-Kocan der Tschopukikuha	135
Papageienhexe der Napewanha	136
Speerkämpferin der Darna	137
Karmale Professionen	138
Obaranschamane der Rololo	138
Ratetakschamanin der Tapo-Tikaute	139

Hintergründe für Helden aus den	
Dampfenden Dschungeln	140
Neue Kultur	143
Neue Waffen & Rüstungen	144
Neue Kampftechniken	148
Wesenszüge	148
Animisten	150
Darna	154
Neue Zaubertricks	154
Neue Zaubersprüche	155
Neue Rituale	156
Mohaschamanen	157
Neue Liturgien	158
Neue Zeremonien	159
Neuer Vorteil	161
Neue allgemeine Sonderfertigkeiten	162
Herbeirufung	163
Dienste beschworener Wesen	163
Die Geisterwelt	164
Die Geisterwelt der Mohaschamanen	164
Die Regeln der Geisterwelt	164
Manifestation	165
Lianenschwung	165
Neue karmale Sonderfertigkeit	165
Neue Gifte	166
Neue magische Sonderfertigkeit	166
Giftgewinnung	167
Neue Krankheiten	168
Moskitostiche	169

Index 170

Mysteria & Arcana 173

Regeln & Tabellen

Wegstrecken	14
Silben der Ewigen Sprache	47
☯ Jahresverlauf in Kuruke-Lahe	53
Zahlensystem der Waldmenschen	67
Zahlensystem der Utulus	68
Preisliste	69
Kampfsonderfertigkeiten für Kreaturen	73
Vom Wesen der Geister	74
Chronik der Dampfenden Dschungel	118
Neue Waffen & Rüstungen	146
Tradition (Animisten) als Sonderfertigkeit	150
Patrone	150
Tradition (Darna) als Sonderfertigkeit	154
Tradition (Mohaschamanen) als Sonderfertigkeit	157
☯ Gumijok/Epharit als Material	162
Geisterreaktionen	164
Dauer und Komplexität der Giftgewinnung	167
☯ Generische Meisterfiguren	189

Karten & Stadtpläne

Hôt-Alem	28
☯ Kuruke-Lahe	33
Tapam-Waba	36
Das Dorf Hapo-Nesha	39
☯ H'Rezxem	181



Vorwort

Einige Jahre sind ins Land gegangen, seit **Das Schwarze Auge** in seine 5. Regeledition eingetreten ist. So manche Regionalspielhilfe hat sich dabei dem traditionellen Kern unseres liebsten Rollenspielkontinents gewidmet: den Mittellanden. Mit diesem Buch entführen wir euch dagegen weit fort von diesen vertrauten Gefilden, hinab in den Tiefen Süden des aventurischen Kontinents, in die Dampfenden Dschungel Meridianas.

Bei der Lektüre dieses Bandes wirst du schnell feststellen, dass wir das Hauptaugenmerk diesmal auf die Perspektive einer oft nur randständig ins Auge gefassten Kultur legen, nämlich der Waldmenschen und Utulus, die in sich wandelnden Stammesverbänden die immergrünen Regenwälder des Südens bevölkern. Zwangsläufig gerät die Beschreibung damit in Berührung mit anderen hier ansässigen Bevölkerungsgruppen – den Piratenstädten des Perlenmeers etwa, den in versteckten Dörfern hausenden Achaz und natürlich den einflussreichen Kolonialmächten der Goldenen wie auch der Schwarzen Allianz, die dem Dschungel längst ihre mächtigen Großreiche abgetrotzt haben, doch ist bei weitem der größte Teil dieses Buches eben jenen „primitiven Mohas“, wie der hiesige Menschengeschlag in manchen Regionen Aventuriens verschrien ist, gewidmet – und wir sind zuversichtlich, dass so manch einer die frühesten menschlichen Bewohner der Regenwälder fortan mit anderen Augen sehen wird.

In Flora und Fauna, aber auch in Kultur und Tradition zeichnen sich die Dampfenden Dschungel durch eine frappierende Vielfalt aus, und auch wenn wir uns bemüht haben, viele der Lücken bisheriger Beschreibungen zu schließen, das Bestehende zu erweitern, zu ordnen und zu verknüpfen, bleibt dir noch immer viel Freiheit, das undurchdringliche Grün des Dschungels, die nebelverhangenen Schluchten des Regengebirges und die entlegenen Waldinseln ganz nach den Bedürfnissen deiner Spielrunde weiter auszugestalten, sei es mit riesigen Affenwesen, die gigantische Sultansechsen bekriegen, oder mit einem freundlichen Stamm argloser Waldmenschen, der jeden Besucher mit einem kecken „Kamaluq!“ begrüßt.

Ein Wort der Warnung sei noch ausgesprochen: Mit dieser Regionalbeschreibung beschreiten wir einen neuen Weg, der die Geschehnisse des Heldenbreviers sowie des Regionalabenteuers eng mit dem in diesem Buch beschriebenen Status Quo der Region verknüpft. So manche Information, die hier enthalten ist (selbst außerhalb des Meisterkapitels im Anhang), kann die eine oder andere Überraschung vorwegnehmen, die sich jemandem bieten mag, der sich dem begleitenden Abenteuer **Jadegrün und Kobaltblau** in der Haut eines Helden stellt. Doch nun schnürt eure Wildnispakete, richtet die Machete an euren Gürteln und macht euch auf zur Erkundung der **Dampfenden Dschungel**!

*Johannes Kaub,
an einem warmen, sonnigen Morgen nach einer schneeverstürmten Märznacht*

Eine kurze Gebrauchsanweisung

Willkommen in den Dampfenden Dschungeln, willkommen in den Wäldern Kamaluqs!

Wir gehen an dieser Stelle davon aus, dass du mit dem **Regelwerk** von **Das Schwarze Auge** vertraut bist und dir bereits dank der Lektüre des **Aventurischen Almanachs** einen Überblick über die Spielwelt Aventuriens verschafft hast. Diese Regionalspielhilfe stellt nun ein eigenes Spielsetting innerhalb dieser Welt vor, mit all seinen Ländern, Geschichten, Orten und Personen. Sie beschreibt den Hintergrund, vor dem Helden phantastische Abenteuer erleben können.

Der Band **Die Dampfenden Dschungel** richtet sich, wie auch andere Regionalspielhilfen, sowohl an Meister als auch an Spieler, welche die Gebiete der südaventurischen Stammeskulturen bereisen oder auch selbst in die Rolle eines Helden aus den Regenwäldern schlüpfen möchten. Falls du die Region jedoch als Spieler des Regionalabenteuers **Jadegrün und Kobaltblau** kennenlernen möchtest, beachte den Meisterkasten auf der nächsten Seite, um dir einige Überraschungen nicht zu verderben!

Wie ist der Band aufgebaut?

Der Aufbau dieses Buches folgt dem des **Aventurischen Almanachs**, damit du dich leicht zurechtfindest. Hier findest du die gleiche Kapitelstruktur, und viele Abschnitte innerhalb eines Kapitels wirst du auf Anhieb wiedererkennen. Die Beschreibungsdichte ist in diesem Band jedoch deutlich höher, und du wirst zu vielen Themen Genaueres erfahren, das wir in der zugrundeliegenden Weltbeschreibung der besseren Übersicht halber aussparen mussten.

Meisterinformationen

Allein das Kapitel zu Mysteria & Arcana ab Seite 174 ist den Meistern vorbehalten – oder solchen Spielern, die mehr wissen wollen und gut zwischen Spieler- und Heldenwissen unterscheiden können. Hier werden viele Geheimnisse rund um die Welt, wichtige Meisterpersonen und Ereignisse enthüllt, die im Band jeweils mit einem Symbol gekennzeichnet sind: der Meistermaske. Damit Spieler außerdem nicht aus Versehen dort landen, haben wir im Index keine Verweise aus diesem Teil des Buches aufgenommen. Die Orientierung sollte dem Meister anhand der Meistermasken und der Überschriften dennoch leichtfallen.



Wo fange ich an?

Am besten beginnst du ganz klassisch am Anfang des Buches mit der Lektüre. Die Regionalspielhilfe beschreibt zuerst das große Ganze und geht dann ins Detail, sodass viele Grundlagen zu einem Thema am Beginn des Bandes oder eines Kapitels vermittelt werden. Du kannst aber natürlich auch vom Inhaltsverzeichnis (Seite 4) oder dem Index (Seite 170) ausgehend direkt zu besonders spannenden Teilen blättern.

DIE DAMPFENDEN DSCHUNGEL

»Reichlich verloren sahst du aus, als ich dich in dieser nebelverhangenen Schlucht fand, Fremder. Ich kann gut verstehen, dass auch dich die Schönheit des Gebirges nicht unbewegt gelassen hat, dass der Ruf von Kamaluqs Wäldern dich erreicht hat. Ich selbst habe weite Teile der Welt bereist, ich habe die Sümpfe des Nordens um das gewaltige Selem gesehen, bin bis zum fernen Unau weit dahinter gereist, wo die Welt bereits zu Staub zerfällt. Doch nichts von alledem kann sich mit der Schönheit meiner Heimat messen.

In den Schluchten des Regengebirges nützt es nichts, sich nach dem Stand der Sonne zu richten. Das hast du festgestellt, nicht wahr? Es ist leicht für deinesgleichen, sich auf unserem Land zu verirren, und gefährlich. Ihr wisst nicht, welche Früchte des Dschungels süß und schmackhaft sind, welche hingegen bitter und tödlich. Ihr wisst auch nicht, ob ihr die Greifkatze oder den Jaguar fürchten, ob ihr vor dem Otan-Otan fliehen und von welcher Blüte ihr euch fernhalten sollt. Und sollte euch die schwarze Schlange, die ihr Boronsotter nennt, beißen, so kennt ihr nicht die Wurzel, die euer Leben retten kann. Aber das macht nichts. Ihr wisst, wie ihr in euren Landen überlebt, und wir sind es, die dort unwissend sind. Wir können voneinander lernen.

Von uns, den Menschen des Gebirges, hast du nichts zu befürchten, und auch die anderen Stämme sind friedfertig, wenn du ihnen mit guten Absichten begegnest. Aber wenn du auf der trockenen Seite des Gebirges herabsteigst, dort, wo die Sonne sich zur Ruhe begibt, dann sieh dich vor. Dort leben die Panaq-Si, und sie bemalen sich gegenseitig, sodass es wie Fell und Schuppe aussieht, und manche von ihnen werden dich töten und roh verschlingen, wenn du dich nicht vorsiehst. Hüte dich vor den Panaq-Si, denn sie leben wie Tiere!«

—Hey-Mo vom Stamm der Anoiha zu einem mittelländischen Entdecker, neuzeitlich

Inhaltswarnung!

Der Status Quo des Tiefen Südens, der in diesem Band vorgestellt wird, knüpft unmittelbar an die Geschehnisse des Regionalabenteuers **Jadegrün und Kobaltblau** an. Im Zuge dieses Abenteuers erhalten die Helden Gelegenheit, einem Geheimnis auf die Spur zu kommen, welches das bisherige Setting der Dampfenden Dschungel nachhaltig erweitert. Wenn du die Enthüllungen im Rahmen des Abenteuers selbst als Spieler erleben möchtest, kannst du dieses erste Kapitel gefahrlos lesen, solltest darüber hinaus jedoch Textabschnitte meiden, die mit folgendem Symbol gekennzeichnet sind:



Rassismus und Kolonialismus im Spiel

Die Welt von **Das Schwarze Auge** orientiert sich lose an einem Setting mittelalterlicher Phantastik. Viele der Strukturen und Hintergründe, welche heute den Kontinent Aventurien ausmachen, sind im Laufe seiner fünf- und dreißigjährigen Geschichte langsam gewachsen und haben sich immer wieder verändert. Zum Kontinent Aventurien gehören jedoch nicht nur epische Heldentaten, sondern auch schurkische Umtriebe, gegen die strahlende Helden aufbegehren können!

Für viele Mittelländer ist es normal, auf die Stammeskultur der Dschungelbewohner herabzublicken. Kaum vorstellbar erscheint es einem Horasier, dass ein Waldmensch außerhalb befestigter Städte mit all ihren Vorzügen ein erfülltes Leben genießen kann, kaum kommt es einem bornischen Fernhändler in den Sinn, dass die Utulustämme der Waldinseln keine rechte Verwendung für das Gold haben könnten, dass er ihnen im Austausch gegen ihre Gewürze anbieten mag. Einige Kolonialmächte, allen voran das mächtige Al'Anfa, hegen wenig Skrupel, mit Gewalt in die Gebiete der Stämme einzudringen, um sich ihre Ressourcen einzuverleiben, denn die nach ungewohnten Prinzipien organisierten Dorfgemeinschaften erscheinen in den Augen der aventurischen Kolonialmächte kaum als kultiviert.

Diese inneraventurische Perspektive mag so manch ein In-Game-Text in diesem Band durchaus einnehmen, jedoch möchten wir in unseren Beschreibungen eine unvoreingenommene Perspektive auf die südaventurischen Stammeskulturen bieten, ohne dabei in erster Linie den Standpunkt eines hellhäutigen Mittelreichers einzunehmen. Vorurteile und Klischees mögen einen Ansatzpunkt für interessante Szenen im Rollenspiel bieten, doch in welchem Maße ihr die Folgen des irdischen Kolonialismus auf eure Spielwelt übertragen möchtet, inwiefern ihr Diskriminierung in euer Spiel in Aventurien aufnehmen möchtet, bleibt ganz eurer Runde überlassen.

Ein Überblick über die Dampfbenden Dschungel

Meridiana – so lautet der Name der Halbinsel, welche die Südspitze des aventurischen Kontinents ausmacht. Wuchernde, unwegsame Regenwälder bedecken das Land, schmiegen sich selbst an die Hänge des steil aufragenden Regengebirges, das mitten durch die Region verläuft und sie in zwei Hälften teilt. Östlich der Berge liegt das mächtige Al'Anfa, und seine Bewohner mühen sich, den Dampfbenden Dschungeln möglichst viel Raum für ihre von Sklaven bewirtschafteten Pflanzungen abzutrotzen, doch das Land westlich der Berge gehört, sieht man von einigen wenigen Siedlungen an der Küste ab, ganz dem Urwald und seinen Bewohnern: den zierlich gewachsenen, kupferhäutigen Waldmenschen.

Nicht jedem aventurischen Gelehrten ist bekannt, dass die Dschungel Meridianas einst unter der Herrschaft der Echsenvölker standen (doch vielleicht ist es diesem Umstand zu verdanken, dass so manch ein Kartograph in der Form der Halbinsel den Krallenfuß einer Echse erkennen möchte). Noch weniger verbreitet ist das Wissen, dass die Waldmenschen Nachkommen eines Volksstammes sind, der einst vom fernen Südkontinent Uthuria nach Aventurien gekommen ist, und dass sie bereits unter der Echsenherrschaft als Zwangsarbeiter eingesetzt wurden, um deren prachtvolle Tempelstädte zu errichten.

An die meridianische Halbinsel schließt das geschwungene *Schwert des Südens* an, ein langgezogener Archipel, von den treffend benannten Pirateninseln im Westen bis zu den kaum erschlossenen Äußeren Perleninseln im Osten, die auf kaum einer Karte des Perlenmeers zu finden sind. Auch hier hat sich ein ursprünglich aus Süden eingewanderter Volksstamm ausgebreitet, nämlich die Utulus, ein stolzer Menschenschlag von hohem Wuchs und dunkler Haut.

Mit der lebensfeindlichen **Grünen Hölle** des Tiefen Südens, welche das meridianische Festland und die

Was ist ein Setting?

Das Setting spiegelt das Leitmotiv einer Region wider. Es soll die Grundlage der Themen einer Regionalspielhilfe unterfüttern, also jene Geschichten befeuern, die man hier am besten verorten kann. Die Helden agieren daher in der Region immer vor dieser (weitgehend) gleichbleibenden Kulisse: Sie werden dabei immer wieder mit den entsprechenden Motiven (also kleineren Geschichten) konfrontiert. Um einen hohen Wiedererkennungswert und ein gemeinsames Spielgefühl innerhalb eines Settings zu gewährleisten, sollten Geschichten und Abenteuer in einer Region idealerweise stets eines oder mehrere der Themen des Leitmotivs aufgreifen.

Die Dampfbenden Dschungel bieten viel Raum für klassische Abenteuer im Stile von Indiana Jones. Vergessene Schätze, uralte Ruinen, ein tödlicher Dschungel und fremdartige Stammeskulturen sind Bestandteil dieses Settings. Als

Antriebsfeder im Hintergrund schwingen diese Leit motive immer mit. Sie sorgen für ein spannendes Spielerlebnis.

Vor allem soll das Setting mit diesem Band jedoch von der Seite der Dschungelstämme beispielbar werden: Er gestaltet die Kultur der südaventurischen Stämme für Spieler zugänglicher und erlebbarer. Dazu liefert er umfassende Hintergründe zur Gesellschaft der Waldmenschen und Utulus.

Ein Setting lässt sich durch den Einfluss benachbarter Settings erweitern. Ausdrücklich nicht im Fokus dieses Bandes stehen die südaventurischen Kolonialmächte oder die Piraten des Perlenmeers, sie werden jedoch in einem Umfang erwähnt, wie er für das Spiel in den Dampfbenden Dschungeln unterstützend wirkt. Innerhalb der Spielwelt kommt es an den Grenzen zweier Settings zwangsläufig zu Überschneidungen.

Waldinseln prägt, haben sich die Stammeskulturen Südaventuriens arrangiert, anstatt gegen das überbordende Leben aufzubegehren. Waldmenschen und Utulus leben zumeist in kleinen Dorfgemeinschaften tief in den Wäldern, halten ihre Ahnen in Ehren und beten zu den Geistern der Natur, die sie in allem, was existiert, spüren. Sie folgen ihren ganz eigenen Traditionen, überliefern ihre Geschichte fast ausschließlich über mündliche Erzählungen und sind in unterschiedlichen Stämmen organisiert, die jeweils wieder ihre Eigenarten aufweisen. Wenige Mittelländer ahnen, dass die Waldmenschen und Utulus in ihren Territorien gefährliche **Hinterlassenschaften längst vergessener Kulturen** behüten, die – sollten sie jemals freikommen – selbst die sich selbst als überlegen empfindende Zivilisation der Nordländer bedrohen könnte.

Die Dampfenden Dschungel im Überblick

»Die Dampfenden Dschungel sind der Wald Kamaluqs, und wir wurden berufen, seine Geheimnisse vor jenen, die sie zum Schaden von Kamaluqs Schöpfung missbrauchen wollen, zu bewahren. Es ist eine schwere Bürde, welche die Nipakau uns auferlegt haben, doch unsere Körper sind stark und unsere Tapams sind wachsam. Vergesst nie, dass eure Wacht alles ist, was zwischen den höchsten der Satuul und der Vollendung ihres Übels steht!«

—Tonko-Tapam Bohantopa, 1042 BF

»Wie albern, dass so viele unserer Vorfahren noch immer halbnackt im Wald herumhüpfen. Geht es uns denn nicht besser, seit wir den Segen der Zivilisation, den unsere Handelspartner uns vermittelten, offenherzig umarmen? Man braucht sich ja nur die Kasam'Utulus anzuschauen. Sie schufteten den ganzen Tag und verstehen doch nicht, wofür. Es ist jammervoll mitanzuschauen.«

—Kaba-Tica, Königin der Miniwatu, neuzeitlich

Wegmarken: Zu den Dampfenden Dschungeln zählen die Höhenzüge des Regengebirges in Meridiana, die davon westlich liegenden Regenwälder südlich von Chorhop, die Urwälder zwischen dem Königreich Brabak und dem al'anfanischen Imperium, die Dschungel Traheliens und der Syllanischen Halbinsel sowie die Eilande der Piraten- und der Waldinseln.

Landschaft: Unerschlossene, ursprüngliche Regenwälder in feucht-heißem Klima, nebelverhangene Schluchten und Berggipfel, von Leben wimmelnde Inselwälder, weiße Sand- sowie schwarze Kiesstrände prägen das Bild der Dampfenden Dschungel. Hier verbirgt wuchernde Wildnis uralte Ruinen, gefährliche Raubtiere gehen ungestört auf die Pirsch, und Dschungelstämme führen ihr Dasein auf eine Weise, die sich seit Jahrhunderten kaum verändert hat.

Wichtige Städte: Hôt-Alem (2.500) sowie einige mittelgroße Kolonialhäfen, ansonsten nur vereinzelte Küstensiedlungen und Dschungeldörfer

Bevölkerung: etwa 45.000 Waldmenschen, einige Tausend Südaventurier, eine unbekannte Zahl von Achaz

Politische Zugehörigkeit: Hôt-Alem als Protektorat des Mittelreichs; Teile des Dschungels und einzelne Waldinseln werden von Al'Anfa oder anderen Kolonialmächten beansprucht

Regierungsform: Stammeswesen bei den Waldmenschen und Utulus, vereinzelt andere Systeme (z. B. Feudalherrschaft der Miniwatu)

Götterverehrung: Zwölfgötter (in Hôt-Alem), Animismus der Stammeskulturen (Kamaluq als oberste Gottheit bei den Waldmenschen, Obaran bei den Utulus), Echsengötter (H'Ranga), vereinzelt der jeweilige Glauben anderer Siedler

Handels Güter: verschiedene Alchimica, Edelhölzer, Edelsteine, exotische Tiere und Pflanzen, Felle, Gewürze, Jade, Zuckerrohr

Irdische Vorbilder: Inspiration für den Tiefen Süden waren die Regenwälder Mittel- und Südamerikas, wobei auch die realhistorische Eroberung durch europäische Kolonialmächte mit in den aventurischen Hintergrund einfließt. Die Inseln des Perlenmeers basieren auf den Südseeinseln der Karibik – jedoch vor dem Aufkommen von Schwarzpulver und Kanonen.

Ein Held aus den Dampfenden Dschungeln: Angehörige der südaventurischen Stammeskulturen werden von vielen anderen Aventurieren als primitive Wilde unterschätzt. Während eine Heldengruppe, die sich aus Jägerinnen, Stammeskriegern, Dschungelkundigen, Animisten und Schamaninnen der Waldmenschen zusammensetzt, nicht mit Vorurteilen innerhalb der Gruppe zu kämpfen hat, kann es durchaus reizvoll sein, einen Stammeshelden in die großen Städte der Südaventur zu führen – oder aber einen Städter mit den Gefahren des Dschungels zu konfrontieren!

Der vorliegende Band nimmt klar die Beschreibung der südaventurischen Stammeskulturen in den Fokus und hat nicht die detaillierte Vorstellung der meridianischen Stadtstaaten, Kolonialhäfen oder Bukaniersiedlungen zum Ziel. Mit Hôt-Alem wird eine einzige mittelländisch geprägte Stadt genauer beschrieben, um auch außenstehenden Spielerhelden einen reibungslosen Einstieg in das Setting der Dampfenden Dschungel zu ermöglichen. Weiterführende Informationen zu anderen südaventurischen Kulturen sind im **Aventurischen Almanach** zu finden und werden Gegenstand künftiger Regionalspielhilfen sein. Ebenso werden die Feinheiten der aventurischen Hochseeschifffahrt sowie damit in zusammenhangstehende Mysterien – beispielsweise der geheimnisvolle Boronsgrund – in einem anderen Band detailliert beschrieben.

Die Dampfenden Dschungel im Spiel: Die Regenwälder Südaventuriens bieten eine exotische Kulisse für klassische Abenteuer- und Entdeckungsgeschichten, schaffen ein interessantes Spannungsfeld zwischen unterschiedlichen Kulturen und erlauben es, eine weitläufige, vielseitige und kaum systematisch erschlossene Region zu bespielen. Geeignete Herausforderungen und Anreize für die Helden stellen gleichermaßen die Auseinandersetzung mit den Gefahren der überwältigenden Natur, der gegenseitige Kontakt mit einer andersartigen Weltsicht und die Ergründung der Hinterlassenschaften aus längst vergangenen und vergessenen Zeiten dar.

Medienhinweise für das Spiel in den Dampfenden Dschungeln

An dieser Stelle wollen wir dir einige Anregungen aus der irdischen Literatur, aus Film und Fernsehen und auch musikalische Werke an die Hand geben, die als Inspiration für das Spiel in den Dampfenden Dschungeln dienen können. Viele der folgenden Werke eignen sich als Vorlage für die Ausgestaltung eigener Abenteuer oder sie können die Stimmung im Spiel bereichern und das Setting am Spieltisch so zum Leben erwecken.

Verschiedene **Filme und Serien** können wertvolle Inspirationen für das Spiel in Meridiana liefern – je nach Ausrichtung der Geschichte. Viele klassische Abenteuerfilme enthalten Elemente und Anregungen, die sich im Rollenspiel sinnvoll einsetzen lassen. Gut recherchierte Dokumentarfilme ermöglichen eine reflektierte Auseinandersetzung mit den Folgen der Kolonialzeit, welche noch immer das eurozentrische Bild vom Regenwald und seinen Bewohnern verklärt. So manch ein fideler und lebensbejahender Zeichentrickfilm in einem Dschungelsetting erinnert letztlich daran, dass kaum eine gute Geschichte ohne lichte, freudvolle Momente auskommt. Die folgende Liste macht einige Vorschläge zu passenden Filmen und Dokumentationen:

- Aguirre, der Zorn Gottes (1972)
- Apocalypto (2006)
- Avatar – Aufbruch nach Pandora (2009)
- Black Panther (2018)
- Das Dschungelbuch (2016)
- Der Smaragdwald (1985)
- Der Weg nach El Dorado (2000)
- Dokumentationen von Rüdiger Nehberg, z. B. *Der Dschungelläufer* (2007)
- Dokumentationen von Terra X, z. B. *Terra X: „Planet der Menschen: Leben im Dschungel“* (2013)
- *Ein Königreich für ein Lama* (2000)
- *Indiana Jones und der Tempel des Todes* (1984)
- *King Kong* (1976 und 2005)
- *Kong: Skull Island* (2017)
- *Legend of Tarzan* (2016)
- *Vaiana* (2016)

Zur **Musikuntermalung** einer Spielrunde in den Dampfenden Dschungeln eignen sich viele der Soundtracks zu den genannten Filmen.

Auch viele **Bücher** bieten Inspirationsquellen für Rollenspielrunden im Tiefen Süden Aventuriens, nachstehend seien einige Beispiele genannt:

- Arthur Conan Doyle: *Die vergessene Welt*
- Edgar Rice Burroughs: *Tarzan*
- Gabriel García Márquez: *Hundert Jahre Einsamkeit* speziell für Hôt-Alem
- Henry Morton Stanley: *Wie ich Livingstone fand*
- Hugh Thomas: *Die Eroberung Mexikos*
- Joseph Conrad: *Herz der Finsternis*

Publikationen von Ulisses Spiele

- Als perfekte auditive Kulisse für eure Spielrunde in den meridianischen Dschungeln hat Komponist Ralf Kurtsiefer die CD *Sphärenklang – Die Dampfenden Dschungel* konzipiert.
- Das Abenteuer *Jadegrün und Kobaltblau* wurde eigens für diese Spielhilfe verfasst und lässt eure Spielgruppe eines der bestgehüteten Geheimnisse der Dampfenden Dschungel lüften. Erstmals ist das Regionalabenteuer so zusammengestellt, dass seine Handlung dem Stand der Beschreibung in diesem Band unmittelbar vorausgeht und den Status Quo der Lebendigen Geschichte gar herbeiführt.
- In *Niobaras Vermächtnis* führen kryptische Hinweise die Helden quer über den gesamten Kontinent Aventurien – unter anderem auch in den Tiefen Süden, nämlich auf die Insel Altoum.
- Zahlreiche Abenteuer früherer Regeleditionen spielen in den Dampfenden Dschungeln, etwa *Pfade der Geister* (aus der Anthologie *Pfade des Lichts*), *Rabenblut* und viele Abenteuer aus der Anthologie *Questadores*.
- Auch einige ältere Romane aus der Welt des Schwarzen Auges spielen ganz oder teilweise in den Dampfenden Dschungeln, so etwa *Kamaluqs Schlund* von Stefan Schweikert, *Und Altaia brannte* von Momo Evers oder *Das Gesicht am Fenster* von Bernhard Hennen.



• Viele ältere Abenteuer und Romane sind in unserem Ebook-Shop unter www.ulisses-ebooks.de verfügbar.

Geographie

Die Dampfenden Dschungel des Südens erstrecken sich über ein riesiges Gebiet, liegen zwischen der siebenwindigen Westküste Aventuriens und den Äußeren Perleninseln ganz im Osten an der Spitze des Schwerts des Südens doch mehr als eintausend Meilen. All diese Landstriche haben eines gemeinsam, nämlich den ewigen Regenwald. Jedoch wäre man einem Irrtum aufgesessen, glaubte man, die Dschungel unterschieden sich abgesehen von ihrer Lage nur in wenig. Vielmehr werden Meridianas Wälder von einem Flickenteppich unterschiedlichster Biotope bestimmt, die von unzähligen, oft kaum wahrnehmbaren Umgebungsunterschieden geprägt sind und fließend ineinander übergehen. Eine unüberschaubare Vielfalt an Flora und Fauna tummelt sich hier. An kaum einem anderen Ort Aventuriens zeigt sich das Leben so vielschichtig, komplex und farbenfroh wie hier.

Die bedeutendste und am weitesten hin sichtbare Landmarke des meridianischen Festlands ist fraglos das **Regengebirge**, das sich vom Loch Harodrôl im Norden bis zu den Mysobsümpfen bei H'Rabaal im Süden fast 400 Meilen lang von Nord nach Süd erstreckt. Seine Gipfel erreichen Höhen von mehr als 6.000 Schritt, und selbst im heißen, feuchten Klima Meridianas sind die höchsten von ihnen das ganze Jahr hindurch von Schnee und Eis bedeckt.

Die Grenze, welche das Gebirge durch die Dampfenden Dschungel zieht, ist nicht nur augenscheinlich, denn die Regenwälder beiderseits der Berge unterscheiden sich deutlich voneinander. In den Tieflanden westlich des Regengebirges liegen **Horobans Wälder**, benannt nach einem der Sieben Winde, die den westlichen Ozean dominieren. Dem Horoban sagt man nach, dass er exotische, verführerische Gerüche aus den Dschungeln bis weit in den Norden, zu den Zyklopeninseln und ins südliche Horasreich, tragen soll. Tatsächlich bieten die hiesigen Wälder besonders duftenden Kräutern, aromatischen Blüten und anderen Pflanzen, die für Alchimisten von höchstem Interesse sind, Raum – aber auch besonders vielen Insektenschwärmen und gefräßigem Ungeziefer.

Im Gegensatz dazu stellen die Regenwälder in weiter östlich liegenden Gebieten, in **Trahelien und der**



»Mir war ja im Vorhinein klar, dass sich die Dampfenden Dschungel des Südens von horasischen Wäldern unterscheiden würden, aber dass es hier dermaßen anders aussieht, hätte ich doch nicht erwartet. Man sieht die Bäume ja vor lauter Pflanzen kaum! Hesinde möge mir vergeben, aber nie hätte ich erwartet, dass es so viele unterschiedliche Grüntöne geben könnte. In den ersten Tagen verging kaum eine Stunde, ohne dass mir ein bislang völlig unbekannter Duft in die Nase stieg, ohne dass mir der nie zuvor vernommene Schrei eines wilden Tieres zu Ohren kam. Und erst diese Feuchtigkeit! Wie kann Efferd nach all den heftigen Schauern der letzten Wochen noch immer Wasserreserven besitzen?«
—Nacladora Berlinghan, hesindegeweihte Draconiterin

Syllanischen Halbinsel, geradezu den Inbegriff der immer feuchten Grünen Hölle dar, denn hier fällt der tägliche Niederschlag noch heftiger aus als anderswo, die Dschungel sind durchzogen von Sümpfen und Tümpeln.

Bei Sylla endet das aventurische Festland und das Perlenmeer beginnt. Hier liegen zahlreiche kleinere Inselgruppen in einer langgezogenen Kette, die als das **Schwert des Südens** bekannt ist. Gut erschlossen sind die **Pirateninseln**, wie Altoum und seine benachbarten Eilande wegen der starken Präsenz von Bukaniern auch genannt werden. Sie bergen so manchen wertvollen Rohstoff, der auf dem Festland nicht vorkommt, etwa die berühmte Jade aus dem Altimontgebirge.

Dahinter liegen viele weitere kleine Inseln – zusammengefasst bekannt als die **Waldinseln** – und jede einzelne davon stellt eine eigene kleine Welt dar, denn auch die in enger Nachbarschaft befindlichen Landflecken beherbergen grundverschiedene Tier- oder Pflanzenarten, die sie unverwechselbar machen. Nicht umsonst lecken sich Kaufleute aus ganz Aventurien die Finger nach Gewürzen, Edelsteinen und anderen Kostbarkeiten, die nicht selten nur auf einer einzigen Perlenmeerinsel zu finden sind.

Klima & Wetter

Das Klima Meridianas lässt sich mit zwei Worten vortrefflich zusammenfassen: Hitze und Feuchtigkeit. Regional wirken sich diese mal stärker, mal schwächer aus, vor allem westlich des Regengebirges und an den Südküsten der Waldinseln fallen der Niederschlag und damit die drückende Schwüle weniger heftig aus, und in höher gelegenen Bergwäldern ist es meist ein wenig kühler.

Die Gebiete westlich des Regengebirges dominiert der **Horoban**, ein stetiger, mäßig feuchter Südwind, dem nachgesagt wird, die Düfte des Regenwaldes entlang der

siebenwindigen Küste bis hinauf zur Zykloponsee zu tragen. Östlich des Gebirges und im gesamten Perlenmeer herrscht das meiste Jahr über der sanfte **Siral** vor, der aus Nordosten bläst und Wolkenberge von der offenen See über Inseln, Küsten und dem Regengebirge auftürmt. Für die täglichen Mittagsunwetter ist maßgeblich dieser Wind verantwortlich. Heftiger fällt vor allem im Hochsommer der nach einer legendären Gigantin benannte **Kauca** aus, der regelrechte Wirbelstürme über den Waldinseln bildet und bis in die Goldene Bucht treibt.

Der Jahreslauf

In den südlichen Breiten Meridianas haben Jahreszeiten kaum mehr Einfluss, es herrscht das ganze Jahr über eine nahezu konstante Temperatur vor. Das Voranschreiten von Satinavs Zahn zeigt sich stattdessen im wiederkehrenden Auftreten von **Regenzeiten**, die zweimal jährlich vier Wochen lang unvorstellbare Wolkenbrüche über dem Regenwald niedergehen lassen, nämlich jeweils im Spätsommer und zu der Zeit, wenn in den Mittellanden der Winter zu Ende geht. Besonders im Perlenmeer gehen diese Perioden mit heftigen Unwettern einher. Einzig die höchsten Gipfel des Regengebirges bleiben von den Wassermassen verschont. Die Wassermassen der Regenzeiten verwandeln weite Teile des Dschungels, vor allem um Sylla und Hôt-Alem, für Wochen in ein triefendes Paradies für allerlei amphibisches Getier.

Das Wetter

Periodisch wiederkehrende Niederschlagsphasen bestimmen den Rhythmus allen Lebens in den Dampfenden Dschungeln, vom kleinsten Insekt bis zum gewaltigsten Baumriesen, und das auch abseits der Regenzeiten. Regnen tut es nämlich ohnehin überall jeden Tag um die Mittagsstunde, was häufig mit sich entladenden Gewittern einhergeht, und nennenswert kühler wird es dadurch auch nicht. Das mittägliche Niederprasseln ungezählter Wassermengen ist jedoch wichtig für das komplexe Ökosystem des Dschungels, es dämmt die Insektenpopulation ein und bietet der Vegetation jene Bedingungen, die sie für ihren üppigen Wuchs benötigt. Die Kraft dieser **Mittagsunwetter** unterscheidet sich regional stark, und sie ist maßgeblich für die verschiedenartigen lokalen Ausprägungen der Natur in den Dampfenden Dschungeln verantwortlich.

Weg & Steg

Eine Reise durch die Dampfenden Dschungel ist niemals ein einfaches oder müheloses Unterfangen. Ausgebaute Handelswege gibt es abseits der großen Städte kaum, und ein Pfad, der ins Dickicht der Dschungel geschlagen wurde, bleibt bestenfalls einige Tage leicht bege- und auffindbar, bevor ihn sich der wuchernde Regenwald wieder einverleibt. Am bestgangbar dürfte wohl die *Palaststraße* von Al'Anfa nach Mirham sein. Passabel ist auch die *Mysobstraße*, die über H'Rabaal bis nach Brabak führt. Einige wenige Passstraßen überqueren das Regengebirge, die fraglos bedeutendste davon ist der *Petolo-Pass*, über den der *Rabensteig* von Chorphop nach Vey führt. Von Mirham aus wurde der *Pass von Sorbur* ausgebaut, bis man

irgendwann feststellte, dass sich westlich des Regengebirges gar kein interessantes Ziel bot und die Straße blind im Dschungel enden ließ.

Für regelmäßige Reisen über weite Strecken gibt es für die Stammeskulturen Meridianas in der Regel aber ohnehin kaum einen Anlass. Warenverkehr findet meist allenfalls zwischen benachbarten Dörfern und über Stammesgrenzen hinweg eher sporadisch denn regelmäßig statt, und gerade in den Dschungeln des Festlands hegen die Waldmenschen kaum den aktiven Wunsch, diplomatische Beziehungen zu ihren Nachbarn zu pflegen.

Etwas anders ist die Lage im Perlenmeer. Einerseits eignet sich die offene See deutlich besser für den



Austausch von Handelsgütern als die Wälder des Festlands, sodass vor allem der auf den Gewürzinseln lebende Stamm der Miniwatu dauerhafte merkantile Vereinbarungen mit Parteien aus ganz Aventurien getroffen hat. Andererseits empfinden sich die Utulustämme der Waldinseln etwas stärker als kulturelle Einheit, sie erkennen mit dem Sonnensohn gar ein gemeinsames spirituelles Oberhaupt aller Stämme an, dem Ehrerbietung und Tribut gezollt werden.

Reisen auf dem Wasser

Weite Strecken lassen sich in kurzer Zeit kaum zurücklegen, wenn man sich durch das Dickicht der Dampfenden Dschungel schlagen muss. Warentransport und Reisen lassen sich auf dem Wasser deutlich schneller und einfacher bewerkstelligen. Dieser Umstand ist indes auch unter moralisch wenig integren Bewohnern Südaventuriens bekannt, und im Perlenmeer florieren wie kaum anderswo Piraterie und Freibeuterei.

Kaufleute befahren das Perlenmeer bevorzugt in bauchigen Schiffen mit viel Stauraum, geschützt von wendigen und pfeilförmigen Rudergaleeren und gejagt von Seeräubern in agilen Galeassen.

Die Stämme der Waldinseln pflegen, das Perlenmeer auf Katamaranen zu befahren und von dort Hochseefischerei zu betreiben oder nach Perlen und Korallen zu tauchen. Den Bau hochseetauglicher Katamarane haben die Tocamuyac perfektioniert, ein Stamm der Waldmenschen, der sein gesamtes Leben in schwimmenden Dörfern verbringt, mit denen sie das gesamte Perlenmeer befahren und Handel mit seinen Anrainern treiben.

Die flachen Gewässer rund um die meridianische Küste und die breiten, meist trägen Flüsse, welche die Dschungel des Festlands durchziehen, nutzen lokale Stämme als willkommene Verkehrsstraßen und befahren sie auf Flößen und Kanus, die sie paddelnd antreiben. Einen besonders engen Bezug zum nassen Element hat der Stamm der Napewanha, der entlang des Flusses Jalob lebt, und die Haipu von Altoum, die sich mit bemalten Brettern aufs Meer hinauswagen, um damit auf Wellenkämmen balancierend wieder zum Strand zurückgetragen zu werden.

Reisen über Land

Es erfordert einige Übung und Vertrautheit mit den Gegebenheiten des Dschungels, um zuverlässig den Weg des geringsten Widerstands zu wählen und eine feste Richtung einschlagen zu können, ohne dass unvorhersehbare Umstände wie Dickichte, Wasserlöcher, Unterholz und die Territorien wilder Bestien einen zwingen, von dieser Richtung abzuweichen. Doch selbst die hiesigen Waldmenschen und Utulus sind mitnichten gefeit davor, sich im Durcheinander des Dschungels zu verirren.

Eine sinnvolle Orientierung anhand des Sonnenstands ist meist nur am frühen Nachmittag einigermaßen denkbar, denn sonst steht die Sonne zu tief, um durch die

dichten Wälder zuverlässig sichtbar zu sein oder es versperren Wolkenmassen den Blick auf ihren Platz am Himmel. Kundigen ist es möglich, anhand der Wuchsform mancher Bäume und Büsche grobe Rückschlüsse auf die Himmelsrichtung zu ziehen, doch nützt selbst dieses Wissen oft wenig, denn welches Ziel eine Reisende auch ansteuern mag, es ist wahrscheinlich, dass es unter schwerem Blätterdach verborgen liegt und kaum zu sehen ist, wenn man nicht bereits dort angekommen ist.

In der Umgebung des zerklüfteten Regengebirges und im Altimont auf Altoum erschweren unzählige, unter dichtem Pflanzenwuchs verborgene Schluchten mit teils bizarrem Verlauf die Orientierung, und der dichte Nebel, der sich zu jeder Tageszeit – außer während der mittäglichen Gewitter – über die Berghänge legt, tut sein Übriges.

Aufgrund all dieser Umstände verwundert es kaum, dass in den Dampfenden Dschungeln so manches verborgene Geheimnis seit Jahrtausenden unentdeckt geblieben ist.

Grenzen

Politische Gebilde, die gegenseitig ihre Grenzverläufe in Pakten und Verträgen zusichern, gibt es in den meridianischen Dschungeln nicht. Jene Reiche, für die eine solche Verständigung relevant sein könnte, wären etwa Al'Anfa, Brabak, Chorhop, Mengbilla und die Kemi, allerdings liegen sie nicht in unmittelbarer Nachbarschaft zueinander, sondern es liegen Wildnis und Niemandsland zwischen ihnen. Somit bleibt es praktisch folgenlos, wenn bestimmte Bereiche des Dschungels gleich von mehreren Reichen beansprucht werden.

Vehementer setzen hingegen die Seemächte ihre Ansprüche auf die Inseln der Charyptik durch, denn der Handel mit den Kostbarkeiten der Eilande ist überaus lukrativ. Unabhängige Hafensiedlungen, wie sie an der Festlandküste durchaus verbreitet sind, gibt es auf den Waldinseln kaum.

An alldem nehmen die Dschungel- und Inselstämme von Waldmenschen und Utulus wenig Anteil. Jeder Stamm kennt grob den Verlauf des eigenen Territoriums und dieses wird von benachbarten Stämmen meist respektiert. Kriegerische Stämme, wie die Tschopukikuha der Syllanischen Halbinsel, lassen sich immer wieder zu Scharmützeln gegen andere Stämme oder Hafenstädte hinreißen, dies jedoch nicht aus expansionistischem Bestreben heraus. Festgeschrieben sind solche Grenzen selten, gibt es doch kaum dauerhaft gut sichtbare Landmarken, an denen sich ihr Verlauf festmachen ließe. Einige Stämme errichten jedoch eigene Markierungen, beispielsweise in Form von mit Schnitzereien verzierten Pfählen, um das eigene Gebiet abzustecken. Ein solcher Gebietsanspruch bleibt solange bestehen, bis ein mächtigerer Nachbar ihn wirkungsvoll ablehnt – oder bis die ewig wuchernden Dschungel die lächerlich kurzlebigen Kennzeichnungen der Menschen einfach vom Angesicht der Welt tilgen.

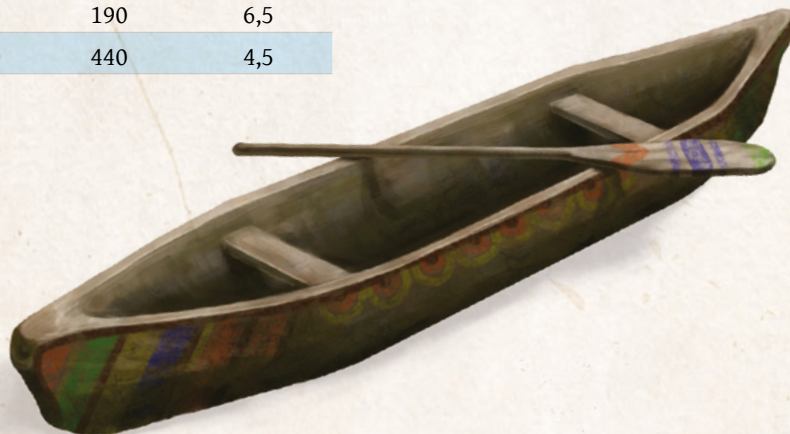


Wegstrecken

Im Folgenden haben wir einige Reisetrecken in den Dampfenden Dschungeln zusammengestellt. Bei Reisen zu Fuß entlang ausgebauter Straßen und per Schiff auf dem Meer werden die im **Regelwerk** auf Seite 349 angegebenen Tagesstrecken für Berechnungen herangezogen, wobei die tatsächlich erreichbare Tagesdistanz selbst auf den gut ausgebauten Straßen durch den Dschungel niedriger ausfallen dürfte. Reisen die Helden durch den dichten Dschungel, werden sie tagsüber unter optimalen Bedingungen kaum weiter als 15 Meilen vorankommen.

Strecke	Entfernung	Reisetage
Al'Anfa-Brabak (See)	920	9
Al'Anfa-Charpyso (See)	350	3,5
Al'Anfa-H'Rabaaal	90	3
Al'Anfa-Mirham	80	2,5
Al'Anfa-Sylla	400	24
Brabak-Chorhop (See)	630	6,5
Brabak-H'Rabaaal	190	6,5
Brabak-Hôt-Alem (See)	440	4,5

Strecke	Entfernung	Reisetage
Brabak-Khefu	310	20
Brabak-Khefu (See)	250	2,5
Brabak-Sylla (See)	590	6
Brabak-Tapam Waba (See)	990	9,5
Charypso-Sylla (See)	20	0,5
Chorhop-Mirham	340	11,5
H'Rabaaal-Khefu	310	18
Hôt-Alem-Khefu	90	6
Hôt-Alem-Khefu (See)	250	2,5
Hôt-Alem-Sylla	210	14
Hôt-Alem-Tapam Waba (See)	660	6,5
Port Stoorrebrandt-Tapam Waba (See)	90	1
Sylla-Tapam Waba (See)	560	5,5



LAND & LEUTE

»Ohnehin ist die Vielfalt der südlichen Stammeskulturen wesentlich größer, als die landläufige Meinung glauben machen will. Schreibt das mit, Studiosi, das wird prüfungsrelevant! Für die meisten Mittelländer, selbst hier im Horasiat, wo man sich ja für aufgeklärter hält als andernorts, wird kaum zwischen den einzelnen Stämmen unterschieden, ja selbst Waldmenschen und Utulus werden meist über einen Kamm geschert und gemeinhin schlicht »Mohas« genannt. Dabei zeugt allein schon dieser Begriff von einer bemerkenswerten Ignoranz. Er leitet sich ab von »Mohaha«, der Eigenbezeichnung, welche der größte Volksstamm der Waldmenschen für sich verwendet. Das Wort steht im Plural und bedeutet schlicht »geschickte Menschen«.

Will man hingegen evidenzbasierte Begrifflichkeiten anwenden, so muss zunächst zwischen den zierlichen, bronzehäutigen Waldmenschen und den dunkleren, größeren und oft kräftiger gebauten Utulus unterschieden werden. Es ist bislang ungeklärt, ob es sich bei beiden Volksgruppen um Einwohner ab origine des aventurischen Kontinents handelt oder ob sie, ähnlich wie die Siedler aus dem Güldenland, von denen wir abstammen, vom Südkontinent eingewandert sind, wie einige Stimmen behaupten.

Mitnichten genügt das jedoch, um die kulturelle Einheit der Dschungelbewohner zu definieren! Wichtiger ist die Stammeszugehörigkeit, und die kann dem Kundigen erste Anhaltspunkte über Gebräuche, Traditionen, Weltsicht und Glaubensvorstellungen eines Waldmenschen oder Utulu liefern. Viele dieser Stämme sind im Glauben an Kamaluq, einen Jaguar- götzen, vereint. Auf den Inseln vom Schwert des Südens huldigen sie zudem einem Sonnengötzen, die Keke-Wanaq der Spinnenberge bringen Spinnen kultische Verehrung entgegen. Dem geneigten Historiker sind sicher auch die Wudu ein Begriff, die einen Totenkult pflegten. Dem durchschnittlichen Horasier ist allenfalls der Stamm der Chirakah geläufig, der im Wilden Süden und darüber hinaus Maisbau betreibt. Die Chirakah haben sich aber weit von ihrem kulturellen Erbe entfernt.«

—Yalsinia ya Tarcallo, während einer Vorlesung an der Aves-Schule der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, 1042 BF



Diese Regionalspielhilfe konzentriert sich auf die Bereiche Meridianas, die eher außerhalb des direkten Einflussgebiets der beiden großen Fraktionen der Kolonialmächte – nämlich der Schwarzen und der Goldenen Allianz – liegen. Entsprechend legt sie besonderen Fokus auf die Siedlungsgebiete der Stämme von Utulus und Waldmenschen und beleuchtet einige der unzähligen Geheimnisse, welche der wenig erschlossene Süden des Kontinents bislang sorgsam vor den forschenden Augen der Mittelländer verbirgt.

Um dir die Orientierung im Band zu erleichtern, verwenden wir dabei einige Symbole, um die Zugehörigkeit des Beschriebenen auf einen Blick zu verdeutlichen:



für die Regenwälder des Festlands



für Altoum und die Waldinseln



für die verborgene Stadt Kuru-Lahe

Städte und Siedlungen, die unmittelbar unter dem Einfluss der Kolonialmächte stehen, sind der Vollständigkeit in diesem Kapitel mit aufgeführt, werden jedoch in einer anderen Regionalspielhilfe ausführlich behandelt.



Horobans Wälder

Lage: von der Krabbenbucht im Norden bis an den Rand der Mysobsümpfe im Süden, vom Meer der Sieben Winde im Westen bis zu den Hängen des Regengebirges im Osten

Bevölkerung: etwa 6.500 Waldmenschen und 1.000 Südaventurier, einige Achaz und andere menschliche Siedler aus dem Norden

Wichtige Städte: Dschimbas (400), Nasha (600)

Besonderheiten: Hexeninsel vor der Küste bei Dschimbas, Tempel der Roten Jaguare in Gulaghal

Handels Güter: Gewürze, Scheinseide, Duft- und Färbemittel

Verkehrswege: keine ausgebauten; selten für den Warentransport genutzt werden einige Flüsse und Flüsschen an der Küste sowie im Dschungel vereinzelte Elefantenpfade

Die Wälder westlich des Regengebirges sind nach dem dritten der Sieben Winde benannt, die dem anliegenden Meer ihren Namen gaben: Horoban der Heimliche. Dieser Wind ist es, der die Düfte des Regenwaldes nach Norden bis hin zu den Zyklopeninseln treibt – aber auch viele der im Regenwald vortrefflich gedeihenden Insekten. Einige selbstbewusste Stämme der Waldmenschen haben sich hier ihre Lebensweise bewahrt, vor allem im Norden siedeln jedoch auch Stämme, die sich mit den Eindringlingen aus dem Norden arrangiert haben.

Von allen Gegenden des Tiefen Südens kommen die Wälder zwischen Chorhop und Brabak wohl der romantisch verklärten Vorstellung, die so manch ein Mittelaventurier vom bunt-prächtigen, exotisch duftenden Dschungel hegen mag, am nächsten. Das bedeutet jedoch nicht, dass die Gefahren des hiesigen Regenwaldes auf die leichte Schulter genommen werden sollten. Wer sich nicht an giftigen Tier- und Pflanzenarten, der drückenden Hitze und den allgegenwärtigen Insektenschwärmen stört, wird bald feststellen, dass die Waldmenschen hier



einige gefährliche und empfindliche Geheimnisse vor allzu neugierigen Augen beschützen, nötigenfalls mit Waffengewalt. An solchem Widerstand sind bislang die meisten Expansionsbestrebungen in den Dschungel gescheitert, welche der Stadtstaat Chorhop im Norden und das Königreich Brabak im Süden unternommen haben. Selbst dem mächtigen Al'Anfa gelang es nie, auf der jenseitigen Seite des Regengebirges dauerhaft Fuß zu fassen – oder zumindest sah man nie die Notwendigkeit, es ernsthaft zu versuchen.

Flora & Fauna: Durch den beständigen Südwind fällt der tägliche Niederschlag hier im Windschatten des Regengebirges schwächer aus als in anderen Teilen Meridianas, und auch die Regenzeit hat hier nicht so starke Auswirkungen. Die Konsequenz ist ein etwas weniger feuchtes und damit leicht milderes Klima, dafür aber eine schier unbezähmbare Population an Insekten und Insektenfressern (die anderswo vom stärkeren Regen kleingehalten werden). Das Dschungelstinktier kommt hier besonders häufig vor, ebenso Fledermäuse in verschiedenen Größen und die gefürchteten Heere der Söldnerameisen. Im Zusammenspiel der Kräfte der Natur ergibt sich eine eigentümliche Mischung aus kolossalen Urwaldbäumen mit vergleichsweise wenig Buschwerk und Unterholz, dafür zeigt sich der Dschungel mit duftenden Kräutern und farbenfrohen Blumen von seiner betörendsten Seite. An der Küste sorgen die Gezeiten an vielen Stellen für schwer gangbares Sumpf- und üppige Mangrovenwälder.

Weg & Steg: Keinerlei menschengeschaffene Wege oder Straßen erlauben eine mühelose Reise durch die Dschungel südlich von Nasha; wozu auch, bietet sich doch für die meisten hier kein lohnendes Ziel. Der Transport von Waren und Passagieren von der stark besiedelten Westküste des Kontinents bis hinunter zum Kap Brabak und darüber hinaus verläuft vornehmlich per Schiff. Wen der Weg vom offenen Meer ins Landesinnere führt, der weiß hoffentlich einen der zahlreichen Flüsse oder Gezeitempfe zu nutzen, bevor er sich in die Wälder hineinwagt, denn zwischen den säulenartigen Stämmen riesenhafter Bäume sind erfolgreiches Orientieren und Navigieren für Fremde so gut wie unmöglich. Die hier lebenden Waldmenschen wiederum sind nicht auf ausgebaute Wege angewiesen, vielmehr haben sie gelernt, die breiten, aber dennoch unscheinbaren Schneisen zu erkennen und zu nutzen, welche Elefantenherden im Dschungel hinterlassen.

Bewohner & Siedlungen: Westlich des südlichen Regengebirges gibt es weder Straßen noch bedeutende Städte, einzig an den Küsten halten sich tapfer vereinzelt Dorfgemeinschaften meist thorwalschen Ursprungs, die von Fischerei und Piraterie leben. Die Regenwälder hingegen gelten als Hoheitsgebiets des größten Waldmenschenstammes: der Mohaha. Obwohl sie den Kontakt mit anderen menschlichen Kulturen meiden und seit jeher dafür sorgen, dass die Eindringlinge aus dem Norden von bedeutenden heiligen Stätten in den Ausläufern des Regengebirges ferngehalten werden, hat dieser Stamm wohl am stärksten zu dem Bild beigetragen, welches der durchschnittliche Mittelreicher vom Waldmenschen hat. Entsprechend bezeichnen viele

Der Tempel der Roten Jaguare (🐾 179)

»Es war der mächtige Manaq, der uns aus der Tyrannei der Sklaventreiber befreite. Es war der listige Manaq, der Gulaghal wiederentdeckte. Es war der weise Manaq, der uns Mohaha erwählte, über Kamaluqs heiligste Schöpfung zu wachen. Es war der vorrausschauende Manaq, der das große Tabu über die Roten Jaguare und ihre Geheimnisse verhängte. Harte Zeiten voller Blut und Schande liegen hinter uns. Viele dachten, dass der verdorbene Satuul, den die Stadtbewohner Borbarad nennen, den Tempel und seine Geheimnisse entweiht habe. Doch es hat einen Grund, warum Manaq uns die größte aller Aufgaben anvertraute: Bohantopa ist zurückgekehrt, und die Nipakau flüstern voller Ehrfurcht und Achtung seinen Namen. Er hat Gulaghal befreit und wird morgen zwei von euch erwählen, welche die neue Wacht antreten. So betet zu den Ahnen und reinigt euren Tapam. Wer bis morgen das größte Opfer für den Kessel bringt, dem wird die Ehre zuteil, unseren neuen Tonko-Tapam zu begleiten.«

—Ansprache des Schamanen Takate-Ha an seine Sippe, 1017 BF

unwissende Aventurier alle Waldmenschen pauschal als „Mohas“. Zwar duldet der Stamm keine dauerhaften Ansiedlungen von Außenseitern in seinen Wäldern, und auch von den Achaz, die einst den gesamten Süden des Kontinents beherrschten, leben hier nur noch wenige, doch teilen die Mohaha ihr Gebiet bereitwillig mit den kleineren Stämmen der Mumbana, der Panaq-Si und der Bukopi. Gerade auf letztere, die regen Kontakt mit den Sklavenhaltern Chorhops pflegen, schauen die stolzen Mohaha allerdings herab und verunglimpfen sie so wirkungsvoll, dass die Bukopi in ganz Südaventurien für blutschänderisch und missraten gehalten werden.

Wirtschaft & Handel: Zwischen den Ureinwohnern von Horobans Wäldern und den Einwanderern aus dem Norden bestehen kaum Handelsbeziehungen. Die meisten Angehörigen der sogenannten „Verlorenen Stämme“, die das Tabu gebrochen haben, sich mit den „Weißen“ gemein zu machen, leben weiter nördlich in den Hoheitsgebieten Chorhops, Mengbillas und des Horasreichs. Dennoch gelingt es so manchem findigen Händler, der sich die Feinheiten des bei den Waldmenschen üblichen Tauschhandels angeeignet hat, auf diesem Wege einige der Schätze des Dschungels zu erstehen: Dazu zählen aromatische Kakaobohnen und Vanilleschoten, scharfe Pfefferkörner und Zwiebeln, aus Lianenfäden gewobene Scheinseide, das Aufputzmittel Moarana, der aus Beeren gekelterte Mohaska-Wein sowie verschiedene Färb- und Duftmittel. Die Stämme der Mohaha sind jagende, fischende und sammelnde Selbstversorger, die kleinen Dorfgemeinschaften benötigen keine aufwendigeren Methoden der Nahrungsbeschaffung wie etwa Landwirtschaft. Der Regenwald bietet ihnen alles, was sie zum Leben brauchen. Ähnlich verhält es sich mit den Panaq-Si, die so gut wie keinen Kontakt zu Außenstehenden pflegen – was durchaus auf Gegenseitigkeit beruht, haftet den Panaq-Si doch nicht gänzlich zu Unrecht ein Ruf als Menschenfresser an.

Das Regengebirge

Lage: langgestreckter Gebirgszug vom Loch Harodröl zwischen Mengbilla und Port Corrad im Norden bis zum Hochland von H'Rabaaal im Süden

Bevölkerung: etwa 12.000 Waldmenschen, 1.500 Südaventurier und 1.000 Achaz

Wichtige Städte: Brokskal (450), H'Rabaaal (1.100), H'Rezzem (900), Kuruke-Lahe (5.000)

Besonderheiten: mehrere markante Berggipfel, Ruinenstadt Ancchir, Zitadelle der Geister, zahlreiche unerforschte Täler und abgelegene Gebirgsseen

Handels Güter: Myridanium, Opale, Smaragde

Verkehrswege: Rabensteig über den Petolo-Pass, Pass von Sorbur bei Mirham, weitreichende Höhlensysteme unter dem Gebirge

Eine weithin sichtbare natürliche Grenze teilt die Halbinsel Meridiana in zwei Hälften: das Regengebirge, ein gut 400 Meilen langer Gebirgszug aus Granit und Gneis. An den Hängen des Hochgebirges türmen sich nicht selten Wolkenberge, und hier lassen sie einen guten Teil ihrer feuchten Last fallen, um die zum Teil mehr als 6.000 Schritt hohen Gipfel überqueren zu können. Bis in beachtliche Höhen zielt darum dichte Vegetation die Flanken des Gebirges, während in den höchsten Lagen selbst so weit im Süden noch ganzjährig Schnee und Eis zu finden sind.

Im nördlichen Teil sind die bedeutendsten Gipfel die gespaltene *Helasgabel*, das krumme und steile *Regenhorn* und der ehrfurchtgebietende *Monte Damnato*. Weite Teile des Gebirges sind zu Fuß völlig unzugänglich und so gut wie nicht erforscht. Die abgelegenen Täler beherbergen zahlreiche Geheimnisse, wie die Überreste der ehemaligen Gryphonenstadt Ancchir oder die echsische Tempelstadt H'Rezzem. Auf all diesen Orten liegen uralte *Tabus*, über welche die Waldmenschenstämme der Region wachen.

Die Südhälfte des prominenten Gebirgszugs weist zwar weniger hohe Gipfel auf, ist aber dennoch von zerklüfteten und nebelverhangenen Schluchten durchzogen und kaum besser erforscht als sein Norden. Im Süden läuft er in einem Plateau mit vergleichsweise flachem Relief aus, dem Hochland von H'Rabaaal. Die Nähe zu Mirham und Al'Anfa hat so manchen Schwarzmagier, der Wert auf Privatsphäre legt, dazu verleitet, sich hier im Gebirge anzusiedeln, um einigermaßen ungestört seiner Forschung nachzugehen. Der höchste Berg ist der abgeflachte und vergletscherte *Kara'iri'tir*, der sich majestätisch über einem See namens *Madas Auge* erhebt.

Flora & Fauna: Die bunte Vielfalt der Tier- und Pflanzenwelt, welche die Hänge des Regengebirges bevölkert, steht jener in anderen Teilen des Tiefen Südens in nichts nach. Im felsigen Boden finden Kiefern, Akazien und Ebenholzbäume auch in höheren Lagen noch Halt, und in ihren Ästen tummeln sich viele große und kleine Vogelarten, huschende Eidechsen und meckernde Affen. Selten kann man hier auch scheuen Schneeleoparden begegnen, und in den nebelverhangenen Schluchten

werden gelegentlich gar Riesenaffen gesichtet. Besonders wohl scheinen sich in den lichter werdenden Wäldern des Regengebirges die Greifkatzen zu fühlen, kuriose geflügelte Katzenwesen, denen aller Erwartung zum Trotz nichts Übernatürliches anzuhaften scheint.

Ungewöhnlich ist indes, dass es bestimmte Bereiche in den regennassen Tälern zu geben scheint, wo die Bäume bedeutend jünger sind als andernorts im Regenwald. Wer die wahren Urwaldriesen dort einst gefällt haben mag und wofür sie Verwendung gefunden haben, gibt botanisch versierten Entdeckern bis heute Rätsel auf.

Weg & Steg: Während die Regenwälder in den Tiefländern des Südens bereits als unwegsam gelten müssen, sind viele Bereiche des Regengebirges nahezu völlig unzugänglich. Gewundene Täler und Schluchten, gefüllt mit schwerem Nebel, der sich kaum jemals hebt oder lichtet, dazu triefend nasse Felswände und unzählige Höhleneingänge machen eine Navigation durch das zerklüftete Bergland zu einer verwirrenden Aufgabe. Mit dem *Rabensteig* gibt es eine einzelne wichtige Handelsroute durch das Gebirge; sie führt von Chorphop im Westen nach Vey im Osten und verläuft über den gewundenen *Petolo-Pass*. Weiter im Süden, auf Höhe von Mirham, hatten vor mehr als zwei Jahrtausenden Siedler aus dem Land der Ersten Sonne begonnen, den *Pass von Sorbur* auszubauen, um so auch das Tiefland westlich des Gebirges zu erschließen. Dieses Unterfangen gaben sie jedoch auf halber Strecke auf. Welche Art von Widerstand sie dazu bewogen haben mag, ist nicht überliefert. Schlicht als Spinner und Lügner gelten derweil jene, die behaupten, es gebe unerforschte Wege unter den Bergen, über welche sich die Strecke von Mirham bis Chorphop in weniger als zehn Tagen bewältigen lasse. Dass so manch einer dieser Tollkühnen im gleichen Atemzug behauptet, von blutrünstigen Riesenaffen durch die ewigdunklen Tunnel gejagt worden zu sein, erhöht die Glaubwürdigkeit der Geschichte nicht gerade ...

Bewohner & Siedlungen: Schroff und abweisend erscheint das nebelverhangene Regengebirge einem Mittelländer, und obwohl das Imperium von Al'Anfa und seine Verbündeten der Schwarzen Allianz territorialen Anspruch auf das Bergland und seine Wälder erheben, unterhalten sie keine größeren Siedlungen, um diesen Anspruch durchzusetzen. Zu Hause fühlen sich hier stattdessen gleich mehrere Stämme der Waldmenschen, allen voran die Oijaniha, die in den Dschungeln der westlichen Berghänge und in verborgenen Tälern siedeln. Das Schicksal des Stammes der Anoiha, der einst das gesamte Gebiet westlich der Gipfel bewohnte, bevor das sich ausbreitende Al'Anfa sie immer weiter in die Bergwälder zurückdrängte, hat sie einen gesunden Argwohn gegen die Siedler aus dem Norden gelehrt, und so halten die Oijaniha sich lieber fern von den südaventurischen Städten. Darin mag der Ursprung ihrer ausgeprägten Feindschaft mit dem Stamm der Yakosh-Dey liegen. Die Angehörigen jenes Stammes nämlich, der im äußersten Nordwesten des Gebirgszuges beheimatet ist, haben sich mit den Neuankömmlingen arrangiert und treiben Handel mit



Chorhop – einige von ihnen machen gar Jagd auf Oijaniha und Anoiha, um sie in die Sklaverei zu verkaufen.

Von einer anderen Natur sind die Waldmenschen vom Stamm der Napewanha, der im östlichen Hochland von H'Rabaaal und den dahinterliegenden Regenwäldern lebt. Sie bleiben ebenfalls meist unter sich, halten Wacht über alt-hergebrachte *Tabus* und kümmern sich kaum um ihre Nachbarn H'Rabaaal und Al'Anfa. Diese lassen im Gegenzug auch die wasseraffinen Napewanha weitestgehend in Frieden.

Kaum bekannt ist bislang die Existenz des Stammes der Tapo-Tikaute, die seit Jahrtausenden unter einem Berg leben, den alle Waldmenschen als eine besonders machtvoll-Tabu-Zone namens *Tutaq-Rolida* kennen. All die Zeit auf offenkundig übernatürliche Weise vor dem Rest der Welt verborgen, bereiten sich die dort lebenden Menschen nun darauf vor, den Schleier über ihrer Stadt Kuruke-Lahe fallenzulassen, um einer heraufziehenden Gefahr zu begegnen, über die sie zu sprechen aber noch nicht bereit sind. Wenige andere Siedlungen existieren im Regengebirge. Im Norden etwa, in Broksaal, haben sich vor einigen Jahrzehnten Aussiedler aus Fasar niedergelassen. In einem kaum zugänglichen Tal am Berg *Chap-Mata-Tapam* soll sich H'Rezzem befinden, eine uralte geheime Zuflucht und Pilgerstätte der Echsenvölker, die einst den gesamten Süden Aventuriens beherrschten. Ihre Existenz gilt seit der kontinentumspannenden Expedition des Asleif Phileasson als gesichert.

Kein Geheimnis ist indes, dass in den Grotten und Höhlen des Regengebirges auch die als verschlagene Händler und pfiffige Alchimisten verschrienen Regengrolme leben.

Wirtschaft & Handel: Im Granitgestein des Regengebirges schlummern zahlreiche mineralische Schätze, darunter Smaragde, Lapislazuli, verschiedene Korundvarietäten wie Rubine und Saphire sowie die ausschließlich hier vorkommenden Opale, die heiligen Steine der Göttin Tsa. Das Eisenerz, das hier schlummert, ist jedoch von recht geringer Qualität, und so ziehen es die großen Reiche des Südens vor, ihre Waffen stattdessen aus importiertem Stahl zu fertigen. Die Tapo-Tikaute haben jedoch einen Weg gefunden, das Eisen des Regengebirges durch Beimengen

von Nickel, Kobalt und einem rötlichen Erz, das an Blei erinnert und das sie *Kromijok* nennen, zu einem überaus beständigen Werkstoff zu wandeln, der jedoch nicht ganz leicht zu verarbeiten ist. Das Geheimnis um die Fertigung der blauen Legierung, denen al'anfanische Gelehrte den Namen „Epharit“ gegeben haben, hüten die Bewohner der unterirdischen Stadt Kuruke-Lahe jedoch eifersüchtig.

Die oberirdischen Bergwälder duften vor Arangen, Anfelsinen, Zitronen und anderen Perainäpfeln, wertvoll sind zudem Holz und Harz des Ebenholzbaumes. Aus der Myrrhe, einem seltenen Strauch, der hier wächst, wissen die findigen Regengrolme zudem das Myridianum zu gewinnen, ein kostbares Pulver, das vor allem in der Alchimie und als Räucherwerk Verwendung findet.

Die Zitadelle der Geister (🐉 178)

»Studiosi, vergesst alles, was ihr als Eleven über die Entstehung unserer Akademie und die Zitadelle der Geister gelernt habt. Der Gründungsmythos der Dunklen Halle ist nichts als eine Mär, die seit mehr als 800 Jahren erzählt wird und sich auf gefälschte Dokumente stützt. Hinterfragt stets alles! Gab es das Konzil der Geister wirklich? Sind wir nicht in Wahrheit die Erben der Wudu? Nutzt euren Kopf! Es gilt als erwiesen, dass die Wudu noch lange nach dem Untergang ihres Reiches existierten und gar bis heute überleben. Doch warum haben sie die Zitadelle verlassen? Was haben sie dort entdeckt, oder gar entfesselt? Eine Hochkultur mächtiger Zauberpriester steht vor den Trümmern ihres Imperiums und erinnert den Mythos des Konzils, um in der neuen Welt bestehen zu können. Ihr glaubt mir nicht? Wir werden sehen. Tretet in die Katakomben und beweist, dass ihr in der Lage seid, es mit einem Yaq-Hai aufzunehmen. Die Fähigsten werden mich für ein Praxissemester ins nördliche Hochland von H'Rabaaal begleiten, wo wir der Zitadelle der Geister ihre Geheimnisse entreißen werden.«

—Prüfungseröffnung des Brabaker Magisters extraordinarius Boromil von Morgon, wenige Wochen vor dessen Verschwinden, 1041 BF

Trahelien und die Syllanische Halbinsel

Lage: südliches Ende des aventurischen Festlands, begrenzt vom Fluss Jalob und der Goldenen Bucht im Norden, vom Golf von Khefu und der Alemitischen Bucht im Süden; im Westen von Mysob, Gangreb und dem Hochland von H'Rabaal bis zur Straße von Sylla im Osten

Bevölkerung: etwa 6.500 Waldmenschen und Utulus, einige Tausend Südaventurier und eine unbekannte Zahl Achaz

Wichtige Städte: Hôt-Alem (2.500), Khefu (1.300), Sylla (2.800), Yleha (500)

Besonderheiten: alte Pyramiden der Echsenkulturen, Ruinenstadt Shan'r'trak in den Spinnenbergen, unheimliche Beingruben der Tschopukikuha auf der Syllanischen Halbinsel

Handels Güter: Edelhölzer, Felle, Iryanleder, Mais, Melonen, Orazal, Reis, Süßkartoffeln, Pech

Verkehrswege: –

Zwischen Mysobien, Aurelia und der Syllanischen Halbinsel liegt das dicht bewaldete Trahelien. Während Nord- und Südküste teilweise gerodet wurden, als sich das Káhet Ni Kemi Lebensraum verschaffte, gehören weite Teile der Dschungel ganz den Waldmenschen und wilden Tieren.

Anders als dem Dschungel östlich des Regengebirges bietet den Wäldern von Trahelien und der Syllanischen Halbinsel kein Gebirge Schutz vor dem Wind und seiner niederschlagbringenden Wolkenfracht. Mit unverminderter Gewalt ergießen sich darum täglich Sturzbäche vom Himmel, und während der Regenzeiten zweimal im Jahr hört es gar wochenlang nicht auf, zu regnen.

Wenigstens ein Gutes hat das Ganze, sorgen Rondras und Efferds vereinte Kräfte doch jeden Tag dafür, dass die Zahl der Insekten nicht zu schnell und zu stark anwächst. Stattdessen tummeln sich in den unzähligen Flüssen, Sümpfen, Tümpeln und Mooren der Gegend Unmengen an wasserliebendem Raubgetier, vieles davon zudem giftig. Ideal sind die Lebensbedingungen hier für viele seltene Pflanzen, für die Alchimisten allerorten horrenden Preise zu zahlen bereit sind. In mannigfaltiger Kreativität, das Leben von Jägern, Sammlern, Reisenden und Entdeckern zu gefährden, steht der hiesige Regenwald allenfalls der „Giftigen Insel“ Maraskan nach.

Flora & Fauna: Der Regenwald wird hier überall von Flüssen und Seen durchzogen. Das sehr feuchte Klima hat eine unüberschaubare Vielzahl aquatischer Lebewesen wie Krokodile und Kaimane, Frösche und Lurche, Blutfische und zahllose Schlangenarten hervorgebracht. Dazwischen behaupten sich hier auch die für die südlichen Regenwälder so typischen Raubkatzen, zudem bahnen sich nicht wenige der stampfenden Schlinger – auch Sultansechsen genannt – rücksichtslos ihren Weg durch den Urwald.

Beutetiere wie Affen, Elefanten, Hasen und Nagetiere sehen sich hier stärkeren Bedrohungen ausgesetzt als westlich des Regengebirges und sind darum etwas weniger zahlreich. Einzig das Selemferkel scheint ein unerschöpfliches Nahrungsangebot für alle Jäger mit zwei, vier, acht oder gar keinen Beinen zu bieten. Seine Verbreitung geht vermutlich auf ehemals auf al'anfanischem Boden domestizierte und in den Dschungel entkommene Bestände zurück, die sich seither über viele Generationen dank ihrer schnellen Vermehrungsrate als fester Bestandteil der örtlichen Fauna etablieren konnten.

Als passen sie sich der Tierwelt an, erfreuen sich auch giftige oder anderweitig gefährliche Pflanzen in Trahelien und auf der Syllanischen Halbinsel einer regen Verbreitung. Zwischen mächtigen Stämmen spannen sich Schling- und Kletterpflanzen, die bei Verletzung giftige und saure Sekrete verspritzen, Truggras wuchert über den Tümpeln und täuscht festen Untergrund vor, und auch fleischfressende Pflanzen wie die Baba-Giko und die berüchtigte Disdychonda sind hier heimisch.

Weg & Steg: Von Sumpflöchern, Pechgruben und unkontrolliert wucherndem Unterholz geprägt sind die Regenwälder südöstlich von H'Rabaal, und falls jemand je die aussichtslose Anstrengung unternommen haben mag, hier befestigte Verkehrswege einzurichten, so war demjenigen nicht genug Erfolg beschieden, um sich an seinen Namen zu erinnern. In unzähligen Jahrhunderten ist es den Bewohnern des Káhet Ni Kemi gelungen, den Urwald weit genug in Schach zu halten, um eine gewisse Fläche für dauernde landwirtschaftliche Nutzung freizuhalten. Wer durch Trahelien reisen, möglicherweise gar Waren transportieren und keinen Trampelpfad nutzen möchte, der besteigt ein Floß auf einem der vielen Flüsse der Gegend, oder aber gleich ein Schiff. Östlich davon, auf der Syllanischen Halbinsel, wird der Dschungel noch unwegsamer, und der Verlauf eines einigermaßen gangbaren Pfades kann sich täglich ändern.

Bewohner & Siedlungen: Trahelien blickt auf einige Jahrtausende der Besiedlung zurück, zunächst durch Waldmenschen, die sich gegen die Vorherrschaft der Echsenvölker auflehnten und die Kultur der Kemi begründeten. Obwohl diese gleich mehrere Blütezeiten durchlebte, konnten sie dem allgegenwärtigen Dschungel nie mehr als die Alemitische Halbinsel und einige Meilen an der Nordküste Traheliens abspenstig machen. Das Landesinnere, besonders die im tiefsten Dschungel aufragenden Spinnenberge, sind das Territorium der Keke-Wanaq. Diesem Waldmenschenstamm haftet ein unheimlicher Ruf an, pflegen sie doch ein iniges Verhältnis zu den achtbeinigen Wesen, welche den Bergen ihren Namen geben. Außerhalb des Gebirges ziehen sie als ruhelose Nomaden bis zum Fluss Jalob im Nordwesten und machen verbissen Jagd auf die gefährlichen Jadeskorpione, die sie als ihre Erzfeinde betrachten. Mit den ebenfalls am Jalob



lebenden wasserliebenden und lebensfrohen Napewanha kommen die düsteren Keke-Wanaq trotz tiefgreifender Unterschiede gut aus.

Die Regenwälder zwischen Alemitischer und Goldener Bucht sind fest in der Hand der wenig gastfreundlichen Tschopukikuha, eines äußerst aggressiven Stammes, dem Utulus und Waldmenschen gleichermaßen angehören. Sie führen einen ständigen Kampf ums Überleben gegen die gefährlichen Raubtiere der Gegend, überfallen häufig die benachbarten Gebiete der Keke-Wanaq, des Kâhet Ni Kemi und der Bukanier und haben überall makabre Gebeingruben angelegt. Die sich jüngst regenden Totenkulte um Visar, Marbo und Thargunitoth haben ein besonders starkes Interesse an diesem Teil des Regenwaldes, und seit einiger Zeit munkelt man von wandelnden Leichen und untoten Tieren, die von der Halbinsel aus gen Westen drängen.

Vereinzelt beanspruchen hier weitere Siedlungen der Kolonialmächte ihren eigenen Teil der Grünen Hölle, allen voran Hôt-Alem, ein Protektorat des Mittelreichs und der letzte verbliebene wichtige Hafen, den das Raulsche Reich im Süden unterhält. Außerdem fühlen sich im feuchten Klima Traheliens und der Syllanischen Halbinsel auch einige verborgen lebende Achazstämme sehr wohl.

Wirtschaft & Handel: Für landwirtschaftlichen Feldbau bieten die Randbereiche der trahelischen Regenwälder nur wenig Raum, am meisten Erfolg war Versuchen zur Kultivierung von Reis, Mais und der von den Waldinseln stammenden Süßkartoffel, auch *Maniok* genannt, beschert. Natürliche Vorkommen von Pech bilden dampfende Tümpel, nach denen sich vor allem das al'anfanische Imperium die Finger leckt. Gutes Geld lässt sich auch mit dem Export edler Hölzer machen, die im Norden meist weniger für ihre Eigenschaften als Werkstoff, sondern vielmehr für ihre ungewöhnliche Farbe und Maserung sowie ganz banal für ihre Seltenheit geschätzt werden.

An alldem nehmen die Utulus und Waldmenschen der Region jedoch kaum Anteil. Ihr Dasein als Jäger und Sammler bietet ihnen vieles von dem, was sie zum Überleben brauchen, und während die Tschopukikuha zusätzlich in Überfällen auf ihre Nachbarn Beute machen, betreiben die Napewanha und Keke-Wanaq gelegentlich Tauschhandel mit ihnen. Vereinzelt gelangen so auch einige Kostbarkeiten aus Shan'r'trak nach außen, bislang hat jedoch noch keine der Kolonialmächte anhand der Verzierungen dieser Gegenstände auf die reichen Vorkommen von Türkisen, Granaten und Peridoten unter den Spinnenbergen geschlossen.

Shan'r'trak (🐍 183)

»Eine gute Wahl! Diese wunderschöne Skorpionstatue stammt aus dem Jabob-Dschungel, nahe der Spinnenberge. Doch seid gewarnt, falls ihr plant, dort selbst euer Glück zu suchen! Nur Narren wagen sich in das verbotene Land, in dem es vor riesigen Spinnen, giftigen Skorpionen und anderen Vielbeinigen nur so wimmelt. Die lebensfeindliche Umgebung kann schnell auf den Verstand schlagen. Die Wilden dort halten sich gar selbst für Spinnen und stehen in einer unnatürlichen Verbindung mit ebenjenen. Ihre Gefangenen verschleppen sie tief in die Berge, wo die uralte Stadt Shan'r'trak liegt. Boron allein weiß, was sie den armen Seelen dort antun, aber ich hörte, dass sie ihre Gefangenen einem schrecklichen Spinnengötzen opfern. Selbst hier hängen manche Waldmenschenklaven diesem Spinnenkult an. Sie warten auf den Tag, an dem ihr Spinnengötze Takehumba auszieht, um ihre Kinder aus der Sklaverei zu befreien. Mögen die Götter verhindern, dass dieser Tag jemals kommt. Aber falls doch, kann euch dieses Kleinod hier vor der Rache der Vielbeinigen schützen. Sagen wir zwei Dukaten?«

—gehört auf dem Söldnermarkt in Al'Anfa, neuzeitlich

Die Pirateninseln

Lage: östlich der Straße von Sylla; die Inseln Altoum, Souram und Nikkali sowie ungezählte kleinere felsige Eilande

Bevölkerung: etwa 12.000 Menschen (davon 3.000 Waldmenschen), einige Hundert Achaz

Wichtige Städte: Charypso (2.000), Ingrimspost (150), Port Peleiston (300), Porto Paligan (350)

Besonderheiten: Nebelwald mit zurückgezogen lebenden Waldmenschen und eine piratenverseuchte Küste, Gebirge Altimont als einziges Vorkommen von Jade in Aventurien

Handelsgüter: haltbar gemachtes Fleisch, Mais, Zwiebeln, Jade, Korallen, Kupfer, Obsidian, Perlmutter, Schwefel, Zinn, Kajubo

Verkehrswege: gefährliche, aber zeitsparende Schifffahrt durch die Straße von Sylla

Die Pirateninseln tragen ihren Namen gemeinhin schlicht deshalb, weil sich dort zahlreiche Piraten tummeln. Diese einfache Tatsache verdeckt aber völlig, dass außerdem noch andere Völkergruppen die Inseln besiedeln. Die ursprüngliche Kultur der Utulus, die sich auf den weiter östlich liegenden Waldinseln besser halten konnte, ist hier im Laufe der Jahrhunderte im steten Zustrom von Glücksrittern, Siedlern, Sklavenjägern und Piraten fast vollständig aufgegangen. Einige Waldmenschenstämme besiedeln hingegen noch immer den Osten Altoums und behaupten ihre Lebensweise gegenüber den Neuankömmlingen.

Flora & Fauna: Altoum ist eine der größten Inseln Aventuriens und weist einen abwechslungsreichen Bewuchs und Tierbestand auf. Im Westen erstreckt sich hügeliges Land, das zum Teil von kleinen Siedlergruppen zum Anbau von Mais, Reis und Zwiebeln genutzt wird. Die sumpfigen Gebiete und insbesondere die Regenwälder im Norden und in der Nähe des Flusses Ilara beheimaten eine etwas ursprünglichere Vegetation. Allerdings wird der Reisende hier eher verwilderte Rinder, Schafe oder Selemferkel treffen als Affen oder Stinktiere. Wer in den gebirgigen Ostteil der Insel kommt, den erwarten nebelverhangene Wälder aus Südmeerzedern, in denen nicht nur Jaguare und Dschungelelefanten leben, sondern auch Säbelzahnkatzen und Nebelspinnen. Da von den ergiebigen Regengüssen auf der Südseite der Insel nicht so viel ankommt, herrschen dort Kakteen und Akazien vor, während Eidechsen und Warane den Weg kreuzen. Die Landschaft der Doppelinsel Souram zeugt von vergangenen Abholzungskampagnen. Der Regenwald ist bis auf einzelne Urwaldriesen verschwunden und verwilderte Schweine sind die gefährlichsten Tiere im Unterholz. Anders stellt es sich auf der schwierig zu erreichenden Insel Nikkali dar, wo vor allem Wildhundrudel für unvorsichtige Abenteurer gefährlich werden können. Ansonsten sind Mangrovenwälder in Küstennähe und dicht bewachsene Dschungeltäler vorherrschend.

Weg & Steg: In der schmalen Passage zwischen dem aventurischen Festland und der Insel Altoum verläuft

der wichtigste Seeweg zwischen Aventuriens Ost- und Westküste. Wer von Belhanka nach Khunchom will, muss die von Al'Anfa kontrollierte Meerenge passieren – oder einen aufwendigen Umweg in Kauf nehmen. Zusätzlich verlaufen entlang der Pirateninseln wichtige Seerouten von den Stützpunkten der Kolonialmächte auf den Waldinseln zu ihren Heimathäfen auf dem Festland. Vollbeladene Schiffe mit Edelhölzern, Juwelen und Gewürzen kreuzen so beständig in Sichtweise der Küsten. Es ist kein Wunder, dass Piraten ein großes Ärgernis für die Seefahrt in dieser Region sind.

Es gibt kaum Wege zwischen den kleinen Orten Altoums, und das Sumpfland im Westen und das Altimontgebirge im Osten Altoums behindern den Verkehr zusätzlich massiv. Selbst der Küstensaum ist mit seinen flachen Sandstränden oder mangrovenbestandenen Uferzonen kaum geeignet für Häfen. Ebenso schwierig ist die Schifffahrt zwischen Altoum und Souram durch das seichte Wasser zwischen den Inseln, das bei Ebbe zu Fuß überquert werden kann. Nikkali hingegen ist weitgehend von Korallenriffen umgeben, sodass der Zugang zur Insel viel Erfahrung im Navigieren erfordert.

Die Waldmenschen und Utulus auf den Inseln kümmert all dies kaum. Sie kennen die versteckten Wildpfade, die sie – wenn auch zum Teil schwer gangbar – von Dorf zu Dorf führen.

Bewohner & Siedlungen: Während Souram frei von menschlicher Besiedlung ist und sich auf Nikkali lediglich die Bukaniersiedlung Ingrimspost befindet, leben mehrere Gruppen mehr oder minder in Eintracht auf Altoum. Die beiden prominentesten Stämme der Waldmenschen sind die Darna im westlichen Altimont und die Haipu an den Küsten der östlichen Hälfte der Insel, deren Lebensweise eng mit dem Meer und seinen Gezeiten verbunden ist. Beide konnten sich bislang erfolgreich gegen Versuche der Neuankömmlinge behaupten, ihnen ihre Territorien abzugeben, um so leichteren Zugang zu den Rohstoffvorkommen im Gebirge und den reichen Fischgründen vor der Küste zu erhalten. Mittlerweile haben viele Bukanier und andere Siedler jedoch eingesehen, dass sie mit Gewalt wenig gegen die alteingesessenen Bewohner Altoums werden ausrichten können, und sie unternehmen nun stattdessen Versuche, die Regeln zu erlernen, welchen der Tauschhandel mit den Waldmenschen unterliegt.

Im Westen Altoums finden sich neben den Piraten in Küstenverstecken und natürlich der Hauptstadt der Piraten, Charypso, kleinere Dörfer von Siedlern und Bukaniern, die Schiffsmannschaften mit dem Lebensnotwendigen versorgen. Während die Siedler in ihren Dörfern die Traditionen und Gebräuche ihrer Heimat hochhalten, sind die Bukanier ein wilder Haufen von Jägern und Strandpiraten. Menschen jeglicher Herkunft haben sich an den Küsten niedergelassen, um frei zu leben und einen ruhigeren Lebensabend zu haben als auf einem Piratenschiff. Unter ihnen gelten das Recht des Stärkeren und das stete Streben nach dem eigenen Vorteil. Sie leben allein oder in kleinen Gruppen und

versorgen Piraten und furchtlose Handelsfahrer mit getrocknetem Fleisch und selbstgegerbten Häuten. Das Verhältnis zu den einheimischen Waldmenschen und Utulus kann sich dabei sehr unterschiedlich gestalten, wobei man sich innerhalb einer Siedlung oft nicht einig ist, wie mit den unterschiedlichen Nachbarn zu verfahren ist. In den meisten Fällen wird gute Nachbarschaft als Gewinn für alle verstanden. Daneben gibt es schwer bewachte Häfen und Festungen der Kolonialmächte, so das brabakische Porto Peleiston und Porto Paligan unter der Flagge der Al'Anfaner. Der Einfluss dieser Festungen reicht aber nicht weit in das Landesinnere hinein.

Im flachen Landesinneren lebt der Utulustamm der Tscholuq in kleinen Dörfern, die sie mit Palisaden vor Eindringlingen schützen. Die Landwirtschaft haben sie von Einwanderern aus dem Norden übernommen, von einem Achazstamm in nahegelegenen Sümpfen hingegen den Glauben an Kr'Thon'Chh. Selbst eigentlich eher friedfertig, ist die kultische Verehrung des kriegerischen H'Ranga für die Tscholuq ein Ausdruck des andauernden Bündnisses mit den Achaz, die ihnen in Zeiten bukanischer Bedrohung mit Waffengewalt zur Seite standen.

In den nebelverhangenen Bergwäldern des Altimonts, so munkeln einige ältere bukanische Haudegen, soll es noch weitere Waldmenschenstämme geben, bewacht von riesigen, intelligenten Spinnen und monströsen Säbelzähntigern. Ihre Dörfer in den Wipfeln der Südmeerziedern sollen die Jecatoia und Rutuni nur in Zeiten höchster Gefahr verlassen.

Wirtschaft & Handel: Die praktisch allumfassende Abwesenheit von gut gangbaren Verkehrsverbindungen, die Sümpfe und das Gebirge erschweren es den Seemächten, die reichhaltigen Rohstoffvorkommen Altoums auszuschöpfen. Darum haben sich die Waldmenschenstämme Altoums zu begehrten Handelspartnern für sie entwickelt. Die aventurienweit nur hier vorkommende Jade, aber auch Korallen, Obsidian und Perlmutter werden bei den Waldmenschen und Utulus des Festlandes und

der Waldinseln gegen andere Güter getauscht. Auch die Seemächte versuchen durch interessante Gegengaben und meist unter Vermittlung von örtlichen Siedlern und Bukaniern an die wertvolle Ware zu gelangen, doch nur wenige von ihnen sind mit den von Sippe zu Sippe unterschiedlichen Gepflogenheiten im Tauschhandel vertraut. Als alchimistische Substanz ist auch die Kajubo-Knospe sehr wichtig, die vornehmlich auf dieser Insel wächst und für lange Tauchgänge gebraucht wird.

Die Siedler und Bukanier schürften Metalle wie Kupfer und Zinn und versorgen Schiffe mit Nahrungsmitteln.

Das untergegangene Altaia

»Fragt ihr mich das wirklich? Wieso ich allein zurückgekehrt bin? Narren seid ihr. Ich sehe es in euren Augen, ihr wollt nach Altaia. Wollt ihr die Wahrheit wissen? Die Stadt war die Perle des Dschungels, Obsidian, Jade, Kupfer, alles bekam man dort. Die prächtigen Tempel waren selbst im Norden bekannt. Die Leuchtende Kugel der Hesinde, das Orakel ... In einer einzigen Nacht soll die Stadt untergegangen sein. Vernichtet durch die Dämonenmacht dieses Borbarad. Tja, das ist jetzt schon ein paar Jährchen her. Natürlich wollte ich sehen, was sich dort heute noch holen lässt. Ja, der Dschungel hat sich sicherlich seinen Teil geholt, aber dennoch ... Wir haben nicht einmal die Stadt erreicht, da wurden wir schon von toten Schweinen gejagt. Ja, glaubt es mir! Den alten Berling hat es dabei erwischt. Und glaubt mir, ich wäre ja umgekehrt, aber Alricia wollte weiter. Wir erreichten die Ruinen, aber dann wurde sie gefressen. Vom Schlinger, glaubt es mir, von einem Schlinger! Ich bin nur noch gerannt, bis ich Charypso erreichte. Ich habe alles verloren. Und wenn ihr meinen Rum noch zahlt, dann erzähle ich euch, wie ich an den Waldmenschen vorbeikam.«

—gehört in einer Hafenschänke in Charypso, 1042 BF



Die Waldinseln

Lage: langgestreckter Archipel aus mehreren Inselgruppen jenseits der Pirateninseln

Bevölkerung: etwa 14.000 Menschen und 3.000 Achaz

Wichtige Städte: Port Honak (900), Port Stoerrendt (1.000), Saphirna (500), Tapam-Waba (500)

Besonderheiten: malerische Strände, tückische Küsten, kaum erforschte Dschungel

Handelsgüter: Diamanten und andere Edelsteine, Edelhölzer, Färbemittel, Gewürze, Gold, Korallen, Perlen, Fisch, Mais, Südfrüchte, Vulkangestein

Verkehrswege: –

Die Waldinseln, auch bekannt als das *Schwert des Südens*, sind für den kundigen Perlenmeerfahrer nicht nur eine lange Kette von tropischen Inseln, sondern lassen sich einzelnen Gruppen zuordnen.

Die drei Inseln Token, Sokkina und Iltoken sind bei den Kolonialmächten als die *Gewürzinseln* bekannt. Sie werden vom Stamm der Miniwatu, den „Kindern des Wassers“, beherrscht, und auch einige Achazstämme nennen die Inseln ihre Heimat.

Die sich anschließenden *Moskitoinseln* Javalasi, Aeltikan und Mikkan sind das Reich eben jener Insekten, die den ansässigen Achaz im Gegensatz zu den wenigen Menschen wenig lästig sind.

Zum Reich des Sonnensohnes, des spirituellen Oberhauptes der Utulus, gehören die sogenannten *Zimtinselfn* Benbukkula, Ibekla, Ulikkani, Ilvat, Numesi und das abseits gelegene Unaiekk. Die ansässigen Utulus verehren zwar mehrheitlich Obaran und unterstehen seinem obersten Schamanen, aber die einzelnen Sippen und Stämme pflegen ihre Konflikte untereinander.

Noch weiter östlich schließen sich die *Inneren* und *Mittleren Perleninseln* an. Zum einen bestehen diese aus dem *Bilku-Archipel* mit den Inseln Sorak, Kossike, Pekladi und Bilku, welche die Überreste einer größeren Insel darstellen, die vor gut zwei Jahrtausenden in einem Vulkanausbruch zerbarst. Daran schließt sich der *Ter-Rijßen-Archipel* mit den Inseln Sukkuvelani und Ibonka an, welches ein wichtiger Pfeiler des Wohlstands des al'anfanischen Imperiums geworden ist.

Dahinter liegen die unter nördlichen Entdeckern kaum bekannten *Äußerer Perleninseln*, die fest in der Hand von ursprünglich lebenden Utulusippen sind: die „Geheimnisinsel“ Nuvak mit von Palisadenwällen eingefassten Vulkanschluchten, die treffend benannte „Vogelinsel“ Aeniko und die „Fledermausinsel“ Andikan sowie die „Paradiesinsel“ Setokan, deren alveransgleiche Idylle von schier unüberwindbaren Mahlströmen gegen neugierige Augen geschützt wird.

Flora & Fauna: Tier- und Pflanzenwelt auf den Waldinseln sind für einen Besucher des Nordens überwältigend, fast schon erschreckend. Das Meer ist ein wahres Efferdparadies mit bunten Fischen, die zwischen farbvollen Korallen flitzen, Quallenschwärmen und den

unvermeidlichen Brabacudas und Streifenhaien, die auf reiche Beute hoffen. Die Inseln sind von immergrünem Dschungel bedeckt – wobei „immerbunt“ wohl zutreffender wäre, denn irgendeine Pflanze blüht immer, während andere farbige Früchte tragen oder rot-braune Blätter abwerfen. Jede Inselgruppe hat dazu einige ganz individuelle Eigenarten ausgebildet.

Die *Gewürzinseln* wurden aufgrund ihrer im Norden sehr teuren Gewürzpflanzen so benannt, die hier wild vorkommen. Dem wurde mittels Plantagenwesen nachgeholfen, sodass die heimischen Miniwatu die von ihren Utulu-Untertanen angebauten wertvollen Blüten, Wurzeln und Blätter an die Fremden verkaufen können.

Auf den *Moskitoinseln* wimmelt es vor Leben. Die flachen, sumpfigen Inseln sind die Heimat nicht nur von den namensgebenden Moskitos, sondern von allerlei Vielbeinigem. Während die Luft nur so schwirrt von Insekten, lauern Vögel, Eidechsen, Leguane und andere Tiere auf Beute. Auch funkelnde Zwergdrachen schnappen sich den ein oder anderen Happen aus der Luft.

Die *Zimtinselfn* wurden von Entdeckern kaum erforscht, so mag manch eine Überraschung in den Wäldern warten. Ansonsten entsprechen die Inseln dem Ideal vom Südmeereiland, wo Reisende sich schnell im Paradies der Göttin Tsa wännen. Während die Meeresbrandung wunderschöne Muscheln an weiße Strände spült und Paradiesvögel Palmen umflattern, lässt sich schnell vergessen, wie tödlich der Dschungel sein kann. So soll es auf der Insel Numesi haushohe Spinnen geben, die nach Erzählungen von Seefahrern selbst Schiffe attackieren. Die *Perleninseln* wiederum sind jede für sich exotisch. Ibonka, die „Gespensterinsel“, ist nächtens von lautem Gewimmer erfüllt, aber außer Insekten ist kein lebendes Wesen zu finden. Die Begräbnisrituale der Utulus fallen auf dieser unheimlichen Toteninsel dementsprechend kurz und oberflächlich aus. Auf Nuvak hingegen sollen wahre Ungeheuer Eindringlinge vertreiben. Tulamidi-sche Märchen munkeln von einem Troll oder Riesenaffen, aber bisher konnte niemand bei den Utulus nachfragen, was der Wahrheit entspricht.

Die Insel Aeniko ist als Vogelinsel bekannt, da diese kaum natürliche Feinde auf der Insel haben und so zahlreich und in allen Formen und Farben vorkommen. Selbst drei Schritt große, straußenähnliche Vögel, welche die Utulus *Dodotuko* nennen, trotten über die Insel. Sie sind sehr zutraulich und wären schon längst ausgerottet, wenn *Tabus* der Utulus nicht eine übermäßige Jagd verhinderten. Auf der benachbarten Insel Andikan andererseits fehlen Vögel gänzlich. Dafür bevölkern Dutzende unterschiedlicher Arten von Fledermäusen das Eiland. Die Utulu-Sippen behaupten gar, dass es eine blutsaugende Art geben soll.

Welche Wunder auf Setokan zu finden sind, muss indes ungeklärt bleiben, denn diese Insel ist unbewohnt und harrt noch immer der Erforschung.

Weg & Steg: Von breiten Reichsstraßen oder majestätischen Brücken kann auch auf den Waldinseln nicht gesprochen werden, denn beides gibt es hier nicht. Die



offene See ist die Reichsstraße der Waldinseln, allerdings ist die Qualität dieser ebenso wechselhaft. Neben tropischen Stürmen sind Korallenriffe ein gefährliches Hindernis bei der Annäherung an die Inseln. Die Inseln selbst sind waldreich. Die wenig bereisten Pfade zu den Dörfern im Landesinneren schlängeln sich zwischen Urwaldriesen und Strauchwerk hindurch und müssen immer mal wieder freigeschlagen werden.

Waldmenschen und Utulus sind hier gegenüber den fremden Seemächten im Vorteil. Zum einen kennen sie seit vielen Generationen die Gewässer um ihre Inseln. Das Wissen darüber wird zum Teil auf kleinen Karten festgehalten, die aus einem Holzrahmen mit eingespannten Fäden mit Knoten und eingeflochtenen Muscheln bestehen. Diese verraten dem kundigen Auge, wo welche Hindernisse zu erwarten sind. Zum anderen nutzen sie für den Verkehr von Insel zu Insel Kanus und Katamarane aus ausgehöhlten Baumstämmen ohne besonderen Tiefgang. Die Boote mit Ausleger kommen auch mit ungünstigen Wind- und Wellenverhältnissen klar und erlauben es, paddelnd das nächste Eiland oder einen Fischgrund zu erreichen. Um Verstorbene zu den Toteninseln zu bringen, nutzen die Utulus auch Flöße, auf denen die Toten mitsamt einiger Gaben ruhen.

Der Bilku-Archipel wird von fremden Seefahrern umfahren, denn als Überreste eines Vulkanausbruches sind die Gewässer zwischen den Inseln stellenweise so flach, dass man zu Fuß zwischen ihnen wandern kann. Vor den Inseln Nuvak und Setokan hingegen liegen gefährliche Mahlströme.

Bewohner & Siedlungen: Die ursprünglichen Bewohner der Eilande im *Schwert des Südens* sind Utulus, die hier seit mehr als 3.000 Jahren in Sippen und Stämmen leben. Die meisten ihrer Siedlungen liegen im Landesinneren, um dem Zorn des Meeres und der Seemächte auf ihren Schiffen zu entgehen. So wirken die Inseln von See aus unberührt, bis Eindringlinge im Dschungel von wachsamem Stammeskriegern überrascht werden. Auch wenn sich die Kultur der verschiedenen Utulustämme in vielen Punkten ähnelt, so haben sich doch regionale Besonderheiten herausgebildet. Traditionen und

Gebräuche unterscheiden sich voneinander und sorgen mitunter für Missverständnisse, generationenlang überlieferte Geschichten, sogenannte *Tayas*, nehmen einen etwas anderen Verlauf und dergleichen.

Aus entlaufenen und befreiten Sklaven vom Festland bildete sich der Waldmenschenstamm der Miniwatu, die ihre einstigen Besitzer imitieren, nicht nur in der Art wie sie Häuser bauen, sondern auch in der Unterwerfung der Kasam'Utulus, die sie als Leibeigene oder gar Sklaven halten. In den letzten Jahrzehnten haben sich auch al'anfanische, horasische und einige bornländische Siedlungen auf manchen Inseln entwickelt. Die Miniwatu sehen die fremden Mächte als Gäste an, mit denen man über gute Geschäftsbeziehungen verbunden ist, während bei Horasiern und Bornländern auf der anderen Seite manchmal eine gewisse Verachtung für die „Wilden“ mitschwingt, denen man den Boden abgekauft hat. Manch einer mag sich wundern, dass die bisherigen Beziehungen so konfliktarm abgelaufen sind. Da die Miniwatu jedoch mit vielen Seemächten und Handelshäusern Handel treiben, hat es bisher niemand gewagt, die eigenen Interessen mit Waffengewalt durchzusetzen.

Auf den Moskitoinseln leben nur vereinzelte Utulus vom Stamm der Baguarak. Ihre Siedlungen gedeihen im feucht-schwülen Klima eher schlecht, dafür kennen die dortigen Schamanen jede Menge unterschiedliche Pasten, um Insekten fernzuhalten oder Stiche zu behandeln. Die wenigen Siedlungen der Seemächte sind eher von strategischer Bedeutung für den Schiffsverkehr.

Die Zimtinseln sind das Reich des Sonnensohnes. Seit einigen Jahren ist die Glaubenswelt der Utulus, die hier vornehmlich den Stämmen der Baguarak, der Rololo und der Ibonkosi angehören, erschüttert, und die einzelnen Sippen gehen immer mehr ihre eigenen Wege, ob politisch oder religiös. Weltuntergangsstimmung und Todeskulte machen sich breit, die oftmals die unbewusste Verehrung von Dämonen einschließen. Konflikte kommen auf und heftige Fehden zeichnen sich ab. Waren die hiesigen Utulus ehemals sehr reserviert gegenüber Fremden, so liebäugelt mittlerweile die eine oder andere Sippe damit, die Schätze der Insel

waffenstarrten Seefahrern im Austausch für ihre schlagkräftigen Dienste anzubieten. Nur in einer Sache sind alle sich einig: Sie meiden das Innere der Insel Unaiekk, wo vor Urzeiten ein Gegner des Sonnengottes Obaran gebannt wurde. Bis heute begutachten regelmäßig Krieger den Ritualplatz, um zu schauen, ob das Böse zurückkehrt, denn es ist fraglich, wie lange der Bann noch hält.

Im benachbarten Bilku-Archipel leben Utulus vom Stamm der Shemuhaha, die als friedliebend gelten, während die Biko-Biko auf den dahinterliegenden Perleninseln in Al'Anfa als Menschenfresser verschrien sind. Ob dieser Ruf gerechtfertigt ist, bleibt unklar. Unzweifelhaft ist jedoch, dass die Biko-Biko, vereint unter ihrem spirituellen Führer – dem Sonnenbruder – den al'anfanischen Kolonisten auf Sukkuvelani erbitterten Widerstand leisten. Fast gänzlich ohne Kontakt zu seefahrenden Nationen leben hingegen die Utulus der Äußeren Perleninseln, sodass man hier unbefangener auf Fremde reagiert.

Nicht nur Menschen leben auf den Waldinseln. Vereinzelt trifft man auf Achazsiedlungen, wie der Zarri auf Token oder die der Kyshn't auf Ulikkani. Weitaus mehr Achaz leben auf den Moskitoinseln, die dort den größten Teil der Bevölkerung stellen und ihren Lebensraum nur ungern teilen. Vor der Insel Mikkan soll es versunkene Pyramiden der Achaz geben, die bisher noch kein Landbewohner entdeckt hat. Ziliten (molchgestaltige Meeresbewohner) und andere Wasserlebewesen sind ebenfalls vereinzelt anzutreffen, besonders vor der Südspitze Bebukkulas.

Wirtschaft & Handel: Die meisten Utulus der Waldinseln leben als Jäger und Sammler und betreiben nur untereinander Tauschhandel. Wertvolle und seltene Objekte wie bunte Federn, Muscheln, Perlen, aber auch aufwendig verzierte Alltagsgegenstände wie Kanus und Geschirr aus Holz und Ton gelangen in einer Art Geschenkeaustausch von Insel zu Insel. Die Miniwatu der Gewürzinseln wie auch die Utulus der Zimtiniseln unterhalten regelmäßige Handelsbeziehungen mit den

Die Toteninsel Ibekla

»Nein, du darfst diese Insel nicht betreten. Ich weiß, du hast mich aus dem Wasser gerettet. Ich bin dir dankbar, auf ewig. Vielleicht hast du ja doch einen Tapam, der nun mit meinem Tapam verbunden ist. Aber auf die Insel darfst du trotzdem nicht. Dies ist die Insel der Toten, nicht der Lebenden. Nur tapferen Kriegern ist es erlaubt, dort in den Dörfern der Toten Wache zu halten. Wenn ich sterbe, dann darfst du mich dorthin begleiten, aber vorher nicht. Wenn du so gehst, werden die Nipakau dich von den Toten fernhalten und Satuul werden deinen Geist verwirren. Lass es bitte. Für eine Blasshaut bist du doch ganz klug.«

—Borolo, Stammeskrieger der Baguarak, zu einem Abenteurer aus dem Norden, 1042 BF

Seemächten des Südens, andere Handelsaktivitäten mit den Bewohnern der Waldinseln kommen eher sporadisch vor und erfordern sehr viel Geduld von den Handelspartnern. So können alle Stämme Geschichten über unverschämte Fremde erzählen, welche die Traditionen des Warentausches missachteten.

Wo es ihnen möglich war und Profit verhiess, haben die Seemächte Siedlungen und Plantagen angelegt, in denen sie effektiver Peraines und Tsas Geschenke ernten, verpacken und verschiffen können. Hervorzuheben als besonders wichtig sind hierbei Port Stoorrebrandt und Saphirna. Funkelnde Diamanten, edle Hölzer, seltene Farbstoffe, schmackhafte Gewürze, glänzendes Gold, schillernde Perlen, duftende Südfrüchte – die Liste wertvoller Handelsgüter, die hier verschifft werden, ist lang. Dabei profitieren die Seemächte auch vom Wissen der Einheimischen. Von den Haipu haben bornländische Händler beispielsweise gelernt, dass eine Lackierung aus Orazallösung Bohrwürmer und anderes Getier von Schiffsrümpfen abhält. So manch eine wundersame Pflanze oder ein Schlangengift birgt vielleicht eine für die Kolonialmächte noch völlig unbekannte Wirkung, mit der Utulus und Waldmenschen sie schon seit Jahrtausenden wie selbstverständlich nutzen.

Städte und Dörfer der Dampfenden Dschungel

Baku-Ruka

Das Dorf **Baku-Ruka (EW 80)** der Baguarak liegt auf Benbukkula. Während der Häuptling weiterhin am Glauben an Obaran festhält, hat die Schamanin insbesondere die jüngeren Krieger überzeugt, dass nur eine angemessene Verehrung des Schwarzen Schlingers die Lebenden vor der Rache der Toten schützen kann. Eine spirituelle Kluft spaltet Familien, Prozessionen und Rituale werden gestört, Beleidigungen ausgesprochen, aber bislang hat das um Harmonie bemühte Dorfoberhaupt es geschafft, eine Eskalation der Situation zu verhindern.

Brokschal

Die kleine Ortschaft **Brokschal (EW 450)** wurde vor mehr als 30 Jahren gegründet, als eine Vision eine Gruppe Fasarer Bettler in den Dschungel führte. In ungewohnter Umgebung und wahrlich schlecht gerüstet für die Besiedlung, aber erfüllt mit der Hoffnung eines Neubeginns, entstand eine kleine tulamidische Siedlung am Rande des Gebietes der Oijaniha. Nach behutsamen Kontaktaufnahmen konnten die Brokschaler für beide Seiten hilfreiche Handelsbeziehungen mit den Waldmenschen knüpfen, und aus vorsichtiger Neugier auf die gegenseitige Lebensweise hat sich inzwischen eine wohlwollende Freundschaft entwickelt.

Dschimbab

Gegenüber der Hexeninsel (178) an der Küste des Askanischen Meeres liegt das Piratennest **Dschimbab** (EW 350). Seine Einwohnerschaft machen größtenteils Aussiedler aus, die mit keiner der Seemächte im Bunde stehen. Vor einigen Jahren wütete eine gefährliche Seuche, das Dschimbab-Fieber, in dem kleinen Örtchen. Nur dem Mitleid und der heilkundigen Unterstützung in der Nähe siedelnder Mohaha ist es zu verdanken, dass jeder zweite überlebte. Seither pflegen Waldmenschen und Piraten hier ein inniges Verhältnis, wie es andernorts nur selten zustande kommt und das sie mit gegenseitig ausgetauschtem Armschmuck anzeigen.

Hôt-Alem, die Sonnenstadt

»Ja, der Fürst-Protector begrüßt euren Vor-schlag. Es soll so sein.«

—Praiadanya Seridarez, Gattin des Fürst-Protectors

»Nein, das ist gar nicht im Sinne des Fürst-Protectors. Wer hat denn dies angeordnet?«

—Praionor di Balligur, Wahrer der Ordnung Sonnenland und Berater des Fürst-Protectors

Region: Trahelien und die Syl-lanische Halbinsel

Einwohner: 2.500

Herrschaft: Fürst-Protector Refar-deon II. als Vertreter der Kaiserin des Neuen Reiches, gelenkt von seinen Beratern

Tempel: Boron, Efferd, Praios, Ronda

Handel und Gewerbe: Die Stadt ist ein sicherer, aber teurer Hafen für Händler vor oder nach Passage durch die piratenverseuchte Durchfahrt der Straße von Sylla. Hier können exotische Pflanzen und Hölzer an einem sehr praiosgefälligen Ort erworben werden.

Besonderheiten: Protektorat des Mittelreichs, prunkvoller Praiostempel, Vergangenheit unter vielfältiger Herrschaft; Sklaven gelten beim Betreten der Stadt als frei

Stimmung in der Stadt: praiosgefälliges Treiben in überzogener Anlehnung an mittelreichische Bräuche, unter der Oberfläche harter Konkurrenzkampf der Berater, Kapitäne und Händler ringen um die Gunst des Fürst-Protectors und den Reichtum des Südens, häufiger werdende Konflikte aufgrund sozialer Spannungen zwischen Arm und Reich

Die Stadt im Spiel: Hôt-Alem ist ein hervorragender Ausgangspunkt, um in die Dampfenden Dschungel des Südens vorzudringen. Ob man per Schiff die Waldinseln erkunden möchte oder direkt die Stadtmauer und die Plantagen hinter sich lässt, um sich ins Zwielflicht des Dschungels zu wagen – in der Stadt an der Tirob-Mündung finden sich nötige Ausrüstung, zuverlässige Kapitäne und findige Informanten. Zwischen den großen

Mächten des Südens gelegen, tummeln sich hier viele Kaufleute, die weder mit Al'Anfa noch mit Brabak oder dem Horasreich verbunden sind. Insbesondere Händler aus Havena, Gareth und Perricum sind hier in mittelreichischer Freund- und Feindschaft verbunden. Wer Säcke mit Vanille und Pfeffer an die West- oder Ostküste bringt, kann reich und berühmt werden.

Stadtrundgang

In Hôt-Alem ist der Reichtum ungleich verteilt. Neben einigen wenigen reichen Adligen, Händlern und Kapitänen bestimmen arme Schlucker in zerschlissenen Hemden und Strohhütten das Stadtbild. Insbesondere seit der Fürst-Protector in einer geheimen Absprache den Eidechsenkriegern der Waldmenschen erlaubte, befreite Sklaven in die Stadt zu bringen, wo sie nach Raulschem

Recht beim Überqueren der Stadtgrenze als frei gelten, nehmen die Spannungen zu. Viele ehemalige Sklaven bleiben aus Angst in der Stadt, denn im Umland treiben sich Sklavenjäger herum, die versuchen, entlaufene Sklaven wieder einzufangen.

Der Zuwachs an mittellosen Bewohnern wird insbesondere von den alteingesessenen Hôt-Alemern unter der Führung der Aufseherin der Zünfte und Seefahrer **Adaque von Oberberg-Savanar** (siehe Seite 114) mit Sorge beobachtet. Man fürchtet

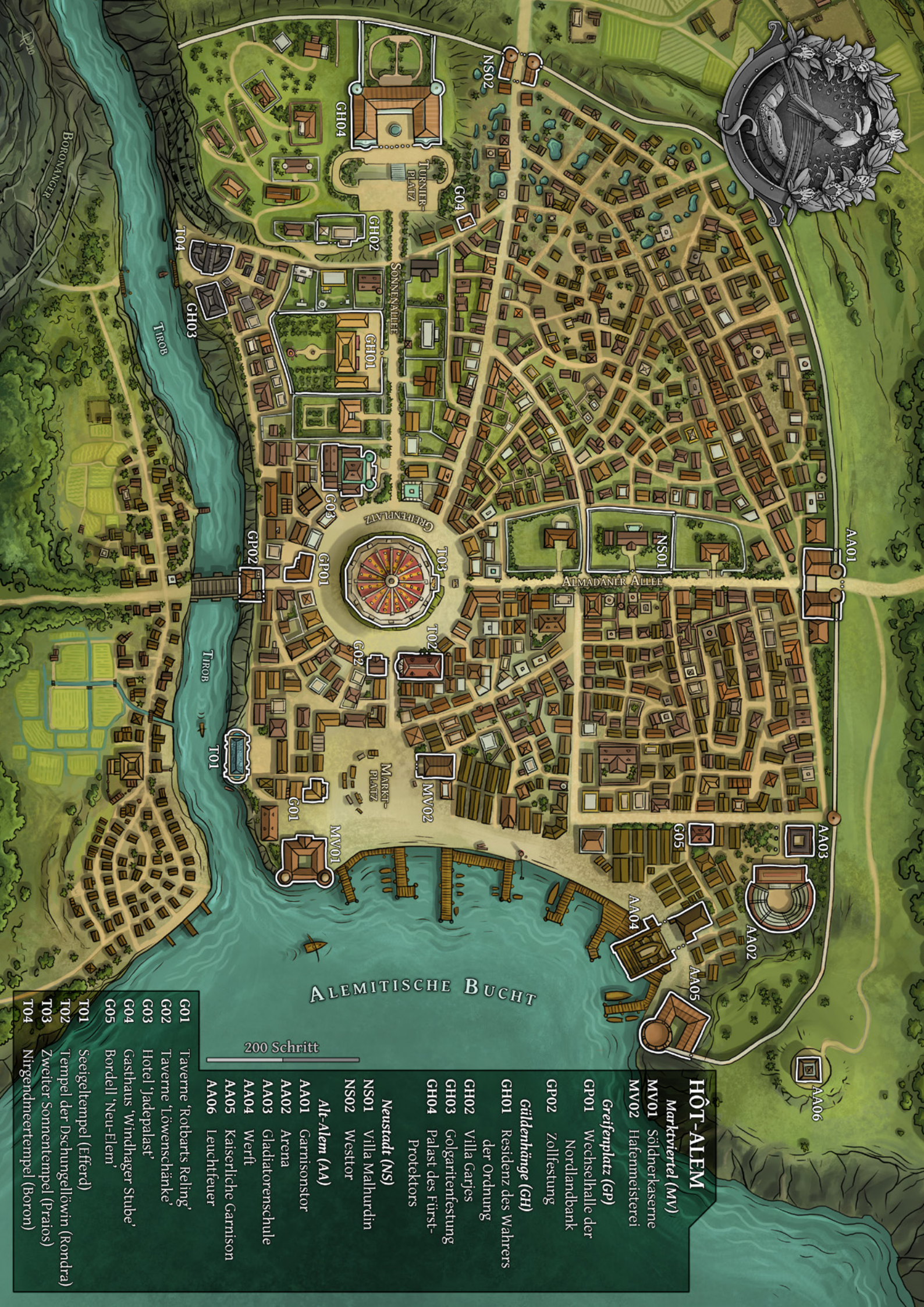
um die praiosgefällige Ordnung und möchte Zustände wie in anderen meridianischen Städten vermeiden. Doch auch sie weiß anscheinend nicht, wie die Lage der Armen zu verbessern wäre, oder zögert zumindest, das Nötige zu tun. Vor allem möchte sie den Lebensstandard der wohlhabenden Bewohner der Stadt nicht aufs Spiel setzen, denn auch ohne offene Sklaverei profitiert man von der Not durch viele gering bezahlte Hausdiener, Plantagenarbeiter und Matrosen.

Markviertel (MV)

Die meisten Reisenden werden Hôt-Alem wohl mit dem Schiff erreichen und zu beiden Seiten des Hafens die mächtigen Türme der Muränengarde in der Kaiserlichen Garnison und der Löwen von Thalusa in der **Söldnerkaserne (MV01)** bewundern, die über die Stadt wachen. Es heißt, dass die beiden Militäreinheiten in stetigem Wettstreit liegen. Wehe dem, der in einer Taverne zwischen die Fronten gerät. Mehr als einmal mussten Kneipenschlägereien durch besonnenere Kameraden beendet werden.

Reisende wenden sich zunächst dem **Marktplatz** zu, um frisches Obst zu kaufen. Die Händler auf dem Markt leisten sich eine kleine Gruppe Bewaffneter, welche die Bettler und Diebe von den Ständen fernhalten sollen. Die **Hafenmeisterei (MV02)** ist ein Ort, an dem die praiosgefällige bürokratische Ordnung auf koloniale Trägheit trifft. Wer kurz vor der ausgedehnten Mittagspause





HÔT-ALEM

Marktviertel (MV)

- MV01 Söldnerkaserne
- MV02 Hafenmeisterei

Greifenplatz (GP)

- GP01 Wechselhalle der Nordlandbank
- GP02 Zollfestung

Güldenstraße (GH)

- GH01 Residenz des Wahrsers der Ordnung
- GH02 Villa Garjes
- GH03 Golgaritenfestung
- GH04 Palast des Fürst-Protektors

Neustadt (NS)

- NS01 Villa Malhuridin
- NS02 Westtor

Alt-Alem (AA)

- AA01 Garnisonstor
- AA02 Arena
- AA03 Gladiatorenschule
- AA04 Werft
- AA05 Kaiserliche Garnison
- AA06 Leuchtturm

200 Schritt

- T01 Seegetempel (Efferd)
- T02 Tempel der Dschungellöwin (Rondra)
- T03 Zweiter Sonnentempel (Praios)
- T04 Nirgendmeertempel (Boron)



ein Anliegen hat, sollte selbst auch viel Zeit mitbringen. Neben dieser Nachlässigkeit ist die Hafenmeisterei auch zu einem Ort des handfesten Betrugs am Fürst-Protektor geworden. Die Schreiberin ♀ **Alricia** (Mitte 30, rotbraunes Haar, eher travia- als praiosgläubig, braucht zum Rechnen stets ein Schiefertäfelchen) drückt bei Gütern, die für sie offensichtlich Schmuggelware sind, ein Auge zu, wenn die Besitzer einen Teil der Güter an die Armen verteilen. Bisher ist diese Praxis noch nicht aufgefallen, aber inzwischen gibt es sehr viele Mitwisser.

Die Taverne **Rotbarts Reling (G01)** (Q5/P5/S9) ist ein Ort, an dem sich genervte Besucher der Hafenmeisterei, Hafenarbeiter und Freunde deftigen Essens zusammenfinden. Der rotbärtige Wirt ♂ **Nuxolam Sohn des Andrasch** (Ende 90, schwarze Zöpfe, geflochtener Bart, stark gebräunt, liebt Kautabak) kocht vorzüglich und ist auch sonst sehr umtriebig. Er hat immer ein offenes Ohr für Besucher, die etwas suchen, und für die, die etwas haben und nun ganz unauffällig loswerden wollen. Sein Rum ist übrigens miserabel, aber sehr günstig.

Viele Reisende werden vor der Abfahrt oder nach der geglückten Ankunft den **Seeigeltempel (T01)** besuchen, der dem Meeresgott Efferd geweiht ist. Hier wird insbesondere dem Heiligen Aitheokles geopfert, der für Schutz vor den Piraten sorgen soll. Diese tummeln sich reichlich in der Alemitischen Bucht, und manch ein Bettler auf den Tempelstufen lauscht sehr genau, wenn die Reisenden sich unterhalten, denn die Piraten zahlen für nützliche Informationen gut.

Greifenplatz (GP)

Am Rande des Greifenplatzes liegt der **Tempel der Dschungellöwin (T02)**, dessen Tempelvorsteherin ♀ **Randara** (Ende 50, Aranierin, dunkler Pferdeschwanz, Meisterin am Rondrakamm) sich in den Süden versetzen ließ, nachdem ihre Schwester auf einer Expedition verschwand.

Immer wieder befragt sie in der Taverne **Löwenschänke (G02)** (Q2/P3/S4) Abenteurer nach ihren Erlebnissen im Dschungel, um Hinweise auf den Verbleib ihrer Schwester zu erlangen.

Im Zentrum des Greifenplatzes erhebt sich majestätisch der **Zweite Sonnentempel (T03)**, dessen Vorbild im antiken Bosparan stand und der nun das städtische Wahrzeichen ist. Geflügelte Greifkatten baden in den Sonnenstrahlen, die auf die glänzende Kuppel fallen. Und als wäre dies für Besucher nicht überraschend genug, stürzen sie sich von Zeit zu Zeit in die Tiefe, um Ratten zu schlagen, die sich ins Tempelinnere verirrt haben. Im Inneren bleibt jeder Besucher unwillkürlich stehen, um den Blick in die mächtige Kuppel schweifen zu lassen. Am höchsten Punkt, dem sogenannten Praiosauge, fällt durch eine Öffnung das helle Licht des Südens auf den Sonnenkalender an den Wänden. Die seit Jahrhunderten andauernde Praiosverehrung zeigt sich in unzähligen Mosaiken, Standbildern und Opfergaben, sodass das Auge gar nicht weiß, wohin es zuerst blicken soll.

Der Hochgeweihte des Tempels, ♂ **Solareon di Morundi** (Anfang 70, weißhaarig und altehrwürdig, buschige Augenbrauen, weitestgehend frei von Vorurteilen), ist zugleich Geheimer Inquisitionsrat und damit erster Ansprechpartner für magische Bedrohungen im Süden. Er steht in Konkurrenz zum Wahrer der Ordnung ♂ **Praionor di Balligur** (siehe Seite 114), der schon vor über zehn Jahren aus Dröl nach Hôt-Alem floh. Seitdem kommen sie sich zunehmend wegen theologischer und politischer Fragen ins Gehege, wenn auch ihr gemeinsamer Praiosglaube eine schärfere Auseinandersetzung verhindert.

Am Südenende des Greifenplatzes befindet sich eine **Wechselhalle der Nordlandbank (GP01)**, und zwar die am weitesten südlich gelegene des gesamten aventurischen Festlands. Südlich davon liegt die erst vor Kurzem errichtete Brücke über den Fluss Tirob, geschützt von

einer **Zollfestung (GP02)**, die für ein solches Gebäude ungewöhnlich elegant gestaltet ist, um das Stadtbild des Viertels nicht zu stören. Jenseits der Brücke liegen nur noch ärmliche Katen, wo einst vor allem Delinquenten untergekommen sind, die zu Strafarbeiten auf den hiesigen Feldern und im Wald eingeteilt sind. Inzwischen haben die ärmsten der Armen hier eine eigene kleine Siedlung errichtet, von wo aus sie sich mit Fischerei und Holzschlag über Wasser halten.

Wer der Palmenallee folgt, passiert das **Hotel Jadepalast (G03)** (Q6/P6/S24), einen Ort für die gut betuchte Kundschaft. Man imitiert hier den mittelreichischen Lebensstil oder das, was man dafür hält. Vor kurzem ist ein betrunkenen Gast in einem Badezuber ertrunken. Man wartet nun auf Erben, die seine Besitztümer einfordern. Allerdings geht das Gerücht um, dass der Tote kein Händler, sondern ein Schatzsucher war, dessen Schatzkarte oder gar schon gefundene Schätze in der Stadt versteckt sind. Die Wirtin ♀ *Alvara al'Zahra* (40, starker tulamidischer Einschlag, gewiefte Geschäftemacherin) widerspricht den Gerüchten nicht und freut sich über die neugierige wie trinkfreudige Kundschaft, die sie mit ein paar dahingeworfenen Informationen unterhalten kann.

Güldenhänge (GH)

Die **Residenz des Wahrers der Ordnung (GH01)** ist trotz ihrer Größe erstaunlich schlicht gehalten. Seit Praionor di Balligur in Hôt-Alem residiert, empfängt er beständig die Großen der Stadt, um sie für sich einzunehmen. Er ist ein wichtiger Berater des Fürst-Protektors, aber seine bestimmende Art fordert immer wieder den Unwillen der anderen Würdenträger heraus.

Wer am Rande des Hügels die prunkvolle Palmenallee verlässt, kann rechter Hand die **Windhager Stube (G04)** (Q4/P4) besuchen, wo gutbürgerliche mittelländische Küche auf den Tisch kommt. Das Ambiente ist für Ortsfremde aufregend, denn der Wirt ♀ *Hagunald Kätner* (Mitte 50, hager, aber jovial) hat den Schankraum mit schauerlich aussehenden Holzmasken der Waldmenschen geschmückt. Woher diese stammen oder welchem Zweck sie dienen, darüber schweigt der Wirt.

Linker Hand kann man den Hügel zur **Villa Garjes (GH02)** hinaufsteigen. Ihr Besitzer ist der aus Gareth stammende Händler Leomar Garje. Er ist aus moderaten Verhältnissen zu einem der reichsten Männer der Stadt aufgestiegen. Seinen Reichtum setzt er unter anderem auch ein, um mittellosen Abenteurern Expeditionen zu finanzieren. Allerdings möchte er am Ende auch mehr als nur eine gute Geschichte hören ...

In Richtung des Tirob befindet sich der **Nirgendmeertempel (T04)** nach Puniner Boron-Ritus und die **Golgaritenfestung (GH03)**. Man gibt sich betont zurückhaltend, um sich vom Al'Anfaner Kult abzugrenzen. Die reicheren Verstorbenen liegen in Familiengrüften nahe dem Tempel in den Güldenhängen, während die mittellosen Toten jenseits des Flusses auf dem **Boronanger** bestattet werden.

Wer über die Allee den Hügel hinaufsteigt, wird nicht nur mit einem traumhaften Blick über die Stadt belohnt,

sondern erreicht auch den **Palast des Fürst-Protektors (GH04)** mit dem davorliegenden Turnierplatz. Als Imitat der Neuen Residenz zu Gareth geplant, ist er heute Sammelplatz für allerlei mittelreichische Adlige, die mehr oder weniger freiwillig ihre Zeit im Süden verbringen. Auch wenn der Palast recht neu ist, so wurden doch viele Steine aus abgerissenen Bauten, wie dem alten Triumphbogen, entnommen, sodass man immer wieder auf antike Inschriften stoßen kann.

Neustadt (NS)

Wer am Praiostempel entlang der Allee nach Norden folgt, den wird insbesondere die **Villa Malhurdin (NS01)** beeindrucken. In einem üppigen Garten liegt die tulamidisch anmutende Villa in einem Winterschlaf. Der Besitzer ist seit Jahren verschwunden. Nach und nach haben auch seine Diener und Wächter das Anwesen verlassen. Da nicht bekannt ist, aus welchen Einkünften dieser Prunkbau finanziert wurde, gibt es allerlei Gerüchte über elemitische Katakomben, auf denen das Gebäude errichtet sein soll. Je nachdem, wen man fragt, hört man von Kammern voller dienstbarer Dämonen, Seelenkernern, unsterblichen Chimären oder unermesslichen Schätzen, die auf mutige Entdecker warten.

Flankiert wird das Viertel von den beiden wichtigsten Verkehrsstraßen für alle, welche die Stadt auf dem Landweg erreichen, wobei sie von Westen des **Westtor (NS02)** passieren müssen.

Alt-Alem (AA)

Die meisten weiteren Bauten zwischen der Villa und dem **Garnisonstor (AA01)** im Norden zeugen vom Elend der Stadt. Dieses zeigt sich auch in der **Arena (AA02)** mit angeschlossener **Gladiatorenschule (AA03)**. Hier stehen die Kräftigen und Mutigen Schlange, um irgendwann einmal als Ritter des Nordens die Ehre des Fürst-Protektors gegen Wudu-Horden verteidigen zu können, auch wenn es nur ein inszeniertes Spektakel in der Arena ist.

Wer nach den aufregenden Szenen in der Arena ein wenig Entspannung sucht, findet sie im Bordell **Neuelem (G05)** (Q3/P3 bzw. Q4/P5). Zahlungskräftigere Kunden können etwas luxuriösere Genüsse im ersten Obergeschoss erleben.

Zurück am Hafen kann man die **Werft (AA04)** besichtigen, die über viele Jahrzehnte eine Bauruine war. Ein Konsortium aus mittelreichischen Händlern treibt den Aufbau der Werft voran, aber es ist Streit darüber ausgebrochen, wer in Zukunft die Werft führen soll. Ebenso fühlen sich die aus Hôt-Alem stammenden Kaufleute benachteiligt, denn sie fürchten, dass sie bei der Vergabe der Werftliegeplätze benachteiligt werden.

Am Nordende des Hafens letztlich thront die **Kaiserliche Garnison (AA05)** mit dem eindrucksvollen Turm der Muränengarde. Auf einem Hügel außerhalb der Stadt, der über einen gewundenen Weg vom Garnisonstor zu erreichen ist, befindet sich zudem ein **Leuchtfener (AA06)**, um rechtzeitig vor Gefahren zu warnen, die sich Hôt-Alem von Norden her nähern mögen.

Ibon-Ba-Pi

Ein richtiges Dorf ist **Ibon-Ba-Pi (EW 60)** nicht, denn die Tschopukikuha leben nomadisch auf der Syllanischen Halbinsel. In den letzten Jahren wuchs die Gruppe um Häuptling **Shasiwatu** beständig an. Neue Gläubige an den Herrn der Nacht wurden unter den Ausgestoßenen und Zweifelnden gefunden und verstärkten die Reihen. Gemeinsam betet man dafür, dass dieser die Geister gut geleiten möge, denn in letzter Zeit verstärkt auftretende Untote, genannt **Yaq-Hais**, haben alte Traditionen und Lösungen erschüttert. Die besänftigende Blutgabe in gemeinsamen Ritualen an die Herrin des **Yaq-Hais**, **Tubaka-Tata**, wirkt nun besser und hält das **Yaq-Hai** zuverlässig fern. Der Schamane **Heshete**, welcher die Zeremonien des Sonnenkults hochgehalten hatte, wurde inzwischen fortgejagt.

Ka-Hanluq

An den Hängen eines erloschenen Vulkans auf Token gelegen, ist **Ka-Hanluq (EW 80)** ein relativ junges Dorf. Geflohene Leibeigene vom Stamm der Kasam'Utulu kommen hierher, um sich dem Kult der Rache der Nacht anzuschließen. In ekstatischen Tänzen an den Hängen des Berges werden Untote erhoben, die Rache an den Miniwatu für die Unterdrückung der Kasam'Utulus nehmen. Die nächtlichen Angriffe auf die Palazzi der Miniwatu beantworten diese mit Strafexpeditionen, konnten das Dorf aber bisher nicht ausfindig machen. Unter den Utulu-Leibeigenen bei den Miniwatu gewinnt der Kult an Anhängern, denn sie sehen die Möglichkeit ihrer Befreiung am Horizont, stattdessen befeuern sie aber nur die ewige Nacht Thargunitoths.

Kama-Ibon

Das Dorf **Kama-Ibon (EW 150)** der Tscholuq liegt im Südwesten der Insel Altoum. In Langhäusern auf Stelzen wird gelebt und die Vorräte gelagert, ein paar Schweine laufen umher und auf den Feldern gedeiht Mais. Doch in den vergangenen Monden sah sich die Dorfgemeinschaft mit Angriffen konfrontiert: nicht durch charyptische Sklavenjäger, sondern von mit bleicher Farbe bemalten Haipu, deren Sippen dem mächtigen Geist Da-Ghu-Na Folge leisten. Ziel der Angriffe scheint jedoch nicht das Dorf selbst zu sein, sondern eine Schlucht, an deren Zugang die Siedlung liegt und in deren Wänden natürliche Höhlen liegen, in denen die Tscholuq ihre Toten beisetzen. Den friedliebenden Utulus ist nun daran gelegen, alte Bündnisse mit den Echsenmenschen der nahegelegenen Sümpfe wiederzubeleben, um sich gemeinsam gegen die mysteriösen Angreifer zu stemmen.

Kuruke-Lahe, die enthehlte Stadt

»Die Zeit vieler Menschenleben hat Kuruke-Wape in seiner Verhehlung überdauert, und sein Tabu hat uns stets gute Dienste geleistet. Weder die kaltblütigen Echsen konnten uns aufspüren noch die blutsaufenden Anhänger des Leichenblassen, weder die Nordländer in ihren glänzenden Rüstungen noch jene mit schwarzem Rüstzeug haben uns gefunden. Es

wäre gefährlicher Wahnsinn, das Tabu aufzugeben, das Kamaluq gefügt hat!«

—Engmi-Schaye, Ältester von Kuruke-Wape, neuzeitlich

»Die Zeit hat sich gewandelt, die Welt hat sich verändert, selbst der Sternenhimmel ist nicht mehr derselbe. Es ist an der Zeit, dass wir aus dem samtenen Schatten treten, der uns zwar Geborgenheit und Sicherheit, aber auch trügerische Geruhsamkeit und Ignoranz verschafft hat. Das Tabu wurde aus gutem Grund immer schwächer, und es ist an der Zeit, dass wir unsere Stellung im Gefüge des Schöpfers ergründen!«

—Boki-Piwan, Ältester von Kuruke-Wape, neuzeitlich

Region: Regengebirge

Einwohner: 5.000

Herrschaft: König Akku-Mijok als Oberhaupt eines siebenköpfigen Ältestenrats

Tempel: Hanpokuna, Kamaluq, Ratetak, Sumukopa

Handel und Gewerbe: autarke Wirtschaft, die alle nötigen Versorgungs- und Verbrauchsgüter selbst produziert

Besonderheiten: Stadt befindet sich vollständig in einer ausgedehnten Höhle, tiefer Höhlensee mit schwachem blauem Leuchten, ausgedehntes Gängesystem mit Erzminen und Pilzfarmen außerhalb der Stadthöhle, komplexes hängendes System aus landwirtschaftlich genutzten Plattformen

Stimmung in der Stadt: starker gesellschaftlicher Zusammenhalt, tief verwurzelter Respekt vor Älteren, Neugierde und Unsicherheit angesichts der anstehenden Veränderungen und des wiedergefundenen Kontakts mit der Außenwelt

Lange Zeit vom Rest der Welt unbemerkt lag die unterirdische Stadt Kuruke, die vor Tausenden von Jahren, noch zu einer Zeit, als Echsenwesen über Meridiana herrschten, in einer gewaltigen Höhle unter dem Berg **Tutaq-Rolida** errichtet wurde. Hierhin hat sich der Waldmenschenstamm der **Tapo-Tikaute** zurückgezogen, und dank eines überaus machtvollen **Tabus** konnte ihre Kultur hier all die Zeit über in Frieden überdauern. Der Bann sorgte einerseits dafür, dass die anderen Stämme außerhalb der Stadt die bloße Existenz der **Tapo-Tikaute** vergaßen, auf der anderen Seite jedoch konnten diese



ihre geheime Zuflucht nicht verlassen, sodass sie sich mehr und mehr von der Welt, der sie – vermutlich auf einen göttlichen Befehl hin – den Rücken gekehrt hatten, entfremdeten. Nichts drang aus der verborgenen Stadt nach außen, nur verblassende Erinnerungsfetzen tauschten die Stämme der Dampfenden Dschungel in ihren *Tayas* miteinander aus, ein leises Raunen vom legendären Kuruke-Wape, das „verborgene, uralte Heim der Stärke“.

Seit wenigen Jahren scheinen viele der *Tabus*, von denen einige auf geradezu übernatürliche Weise dafür sorgen, dass bestimmte Orte nicht von Angehörigen der Waldmenschenstämme betreten, bestimmte Themen nicht von ihnen besprochen werden können, zunehmend an Zwingkraft einzubüßen. Dies gilt auch für das *Tabu* von Kuruke-Wape, und fast scheint es, als erinnere sich der Regenwald allmählich wieder an die *Tapo-Tikaute*, die er einst aus sich verstoßen hatte. Dies ist auch in der Stadt selbst zu spüren, und während in der Stadt rege Diskussionen aufkommen, wie am besten mit dem sich regenden Reiz der Außenwelt umzugehen sei, wagen sich bereits einige von Neugier Erfüllte nach draußen, um zu ergründen, was sich wohl in den vergangenen Jahrtausenden auf dem Kontinent getan haben mag. Allen konservativen Kräften zum Trotz werden die *Tapo-Tikaute* auf lange Sicht nicht umhin kommen, sich der Tatsache zu stellen, dass die Zeiten der Verhehlung vorbei sind, und sich der Außenwelt als das stolze Kuruke-Lahe präsentieren, das „sich glitzernd erhebende, uralte Heim der Stärke“.

Zum Zeitpunkt, der dieser Regionalspielhilfe als Status Quo zugrunde liegt, befindet sich die Stadt der *Tapo-Tikaute* gerade mitten in einem Übergang. Noch wissen ihre Bewohner nicht genau, was es mit dem schwindenden *Tabu* auf sich hat und wie sie mit der neuen Situation umgehen sollen. Das Regionalabenteuer **Jadegrün und Kobaltblau** beleuchtet ihren Zwiespalt und eignet sich gut, um die in ihrer Enthüllung begriffene Stadt *Kuruke-Lahe* in die Spielwelt einzuführen.

Unter dem Namen *Kuruke-Wape* stellte sie hingegen eine sagenhafte Zuflucht voll ungeahnter Kostbarkeiten dar. Sie eignet sich damit als Mythos in Anlehnung an El Dorado oder das versunkene Atlantis, den du verwenden kannst, um deine Spielrunde in einer klassischen Abenteuergeschichte obskuren Hinweisen auf eine uralte Legende nachzujagen.



Stadtrundgang

Von außen betrachtet deutet kaum etwas darauf hin, dass der Berg *Tutaq-Rolida* zu einem großen Teil ausgehöhlt ist. Vor Urzeiten ging ein Sternenregen auf den Berg nieder, und massive Gesteinsbrocken rissen große Löcher in die Decke der gewaltigen Höhle, in der später die

verborgene Stadt erbaut werden sollte. Die Löcher in der Höhlendecke sind von außen merkwürdigerweise nicht zu sehen, sorgen jedoch dafür, dass Tageslicht und Regenwasser in die Stadthöhle eindringen können. Unter der Stadt befindet sich ein tiefer *Höhlensee*, an dessen Grund noch immer die Trümmer der Felsendecke liegen. Nachts leuchtet die Oberfläche des Höhlensees in einem sanften Blauton, doch bislang hat niemand entdecken können, woher dieses Leuchten stammt, denn der See gilt als großes *Tabu*, und weder Mensch noch Tier dürfen sich hineinbegeben (☛ 178).

Zwei titanische Säulen aus Granit stützen die durchlöchernte Höhlendecke. Einst gab es eine dritte, doch sie wurde von den fallenden Sternen zerschlagen. An ihrer Stelle befindet sich nun stattdessen eine Insel, auf der sich der **Königspalast (01)** befindet. Brücken aus versteinert anmutendem Holz gewähren Zugang zu dem Felseiland, auf dem sich auch ein öffentlicher Platz für Versammlungen und Feierlichkeiten befindet. Der Palast selbst ähnelt dem aufgelösten, stufigen Stil echsischer Pyramiden und fügt sich optimal ins Relief des Sockels der zerschmetterten Säule ein. Hier residiert der König der Stadt, und auch der Ältestenrat tritt im Palast zusammen.

Die meisten Wohn- und Nutzgebäude befinden sich ringsum an der Wand der riesigen Höhle, wo sie von der Oberfläche des Sees aus bis zu einer Höhe von gut zwanzig Schritt fast die gesamte Fläche einnehmen. Viele der Behausungen sind direkt aus der Felswand herausgehauen worden, andere bestehen aus Holz oder Bambus, einige sind gar in den Kronen von Bäumen, die vor Urzeiten hier in der Höhle gepflanzt worden sein müssen und seitdem zu respektabler Größe herangewachsen sind. Komplizierte Routen von abenteuerlich gespannten Seilen und Brücken, zahlreichen kurzen und langen Treppen und Leitern erlauben es, sich an der Höhlenwand in waage- und senkrechter Richtung fortzubewegen.

Unbearbeitet und blank liegen die granitenen Wände rund um den **Tempel der Sumukopa (T01)**. Das Heiligtum der Erdmutter hat die Form einer Schildkröte und liegt zu einem großen Teil unter Wasser. Von ihrem nach oben gereckten Kopf aus beobachten Priester seit Menschengedenken den Sternenhimmel durch die Löcher in der Decke der Höhle. Sie halten ihre Interpretationen fest, indem sie aufwendige Inschriften in die Innenwände des unteren Tempelgebäudes treiben. In den höherliegenden Bereichen des Bauwerks verbringen jene Bewohner der Stadt ihren Lebensabend, die zu alt geworden sind, um ihnen die fordernden Kletterpartien an den Höhlenwänden zuzumuten. Den Priestern der Sumukopa ist die ehrenvolle Aufgabe aufgelegt, für ihr Wohl Sorge zu tragen.

Nur zwei Verbindungsbrücken gewähren Zugang zum Schildkrötentempel, und eine davon führt außerdem zum **Tempel des Hanpokuna (T02)**, einer Gottheit der Magie, des Handwerks und der Geheimnisse, die als Riesenaffe dargestellt wird. Zeigt eine *Tapo-Tikaute* in jungen Jahren Talent für ein Handwerk oder



KURUKE-LAHE

- 01 Königspalast
- 02 Schwabende Gärten
- 03 Versorgungshöhlen
- T01 Tempel der Sumukopa
- T02 Tempel des Hanpokuna
- T03 Tempel der Ratetak
- T04 Tempel des Kamaluq
- T05 Heilige Grotte

200 Schritt



KURUKE-LAHE

- 01 Königspalast
- 02 Schwabende Gärten
- 03 Versorgungshöhlen
- T01 Tempel der Sumukopa
- T02 Tempel des Hanpokuna
- T03 Tempel der Ratetak
- T04 Tempel des Kamaluq
- T05 Heilige Grotte

200 Schritt

eine magische Begabung, so erfährt sie hier eine sorgfältige Ausbildung. Das trutzige Bauwerk versperrt den Zugang zu einem weit verzweigten System von Höhlen und Tunneln, das sich womöglich unter dem gesamten Regengebirge entlangzieht. Jene Bereiche gelten den Tapo-Tikaute als Teil der Außenwelt, gegen deren Gefahren der Tempel als Bollwerk dient.

Auf der anderen Seite von Kuruke-Lahe befindet sich der **Tempel der Ratetak (T03)**, die als Gottheit in Gestalt einer Würgeschlange mit Kampf, Geschick und List in Verbindung gebracht wird. Der weitaus größte Teil der Kinder der Stadt erfährt hier grundlegenden Unterricht und eine gewisse kämpferische Ausbildung, um schließlich als Teil der Gemeinschaft ins öffentliche Leben der Stadt entlassen zu werden. Zugleich dient der Tempel auch als primäre Kultstätte für die religiösen und spirituellen Belange der einfachen Stadtbewohner. Ein breiter Tunnel, der das ausladende Tempelgebäude vom Rest der Stadt trennt, führt sich windend und dabei immer schmaler werdend zu einem steinernen Tor, das aus dem Berg hinaus ins Freie führt. Ist es geschlossen, so ist es von der anderen Seite kaum zu erkennen, fast als sei es auf übernatürliche Weise verborgen.

Der begrenzte Lebensraum, den die Höhle von Kuruke-Lahe ihren Bewohnern bietet, hat sie erfinderisch gemacht, und so sind auch an den beiden Felssäulen, welche noch immer die Höhlendecke stützen, gebäudeähnliche Strukturen angebracht, die vor allem als Ankerpunkte für quer über den Höhlensee gespannte Brückenseile sowie als Lagerflächen dienen. Von hier aus nämlich lassen sich über ausgeklügelte Leiter- und Flaschenzugsysteme noch höher gelegene Ebenen der Stadt erreichen.

Hoch oben befinden sich die **Schwebenden Gärten (02)**. Aus dem innerhalb der Höhle wachsenden Bambus, und

teilweise auch aus anderen schnellwachsenden Holzsorten, wurde mithilfe einer Vielzahl von Hanfseilen, die an in den Fels getriebenen Haken befestigt sind, ein unübersichtliches Geflecht aus Ebenen und Plattformen geschaffen. Die Anordnung erlaubt es, durch die Deckenöffnungen hereindringendes Licht und Regen optimal für landwirtschaftliche Zwecke nutzbar zu machen. Sogar Viehzucht wird hier oben betrieben.

Landwirtschaftlich genutzt werden auch einige **Versorgungshöhlen (03)**, deren breite Eingänge sich frei in die Stadthöhle hinein öffnen. Hier werden essbare Pilze gezogen und Pflanzen angebaut, die wenig Licht benötigen, beispielsweise Spinat und Salat. Auch große Schnegeln werden zum Verzehr gezüchtet. Die Höhlen verzweigen sich stark, Licht spenden vor allem einige phosphoreszierende Pilzsorten. Über ein System von kristallinen Spiegeln und Linsen, das leider recht wartungsintensiv ist, versuchen die Tapo-Tikaute, das Sonnenlicht auch in diese Bereiche zu leiten.

Nicht für die Öffentlichkeit zugänglich ist der **Tempel des Kamaluq (T04)**, denn er befindet sich in einer Berghalle unterhalb des Königspalastes, im Fuß der einstigen Stützsäule. Zu diesem Ort erhalten nur die Mitglieder des Ältestenrats sowie die Hochschamanen der anderen Tempel Zutritt, denn der Kontakt zu den Geistern unterliegt in Kuruke-Lahe einer strengen Hierarchie. Von dem überaus prachtvollen Raum, den kaum jemand je zu Gesicht bekommt, führt ein Pfad noch weiter hinab in die Tiefe, vermutlich bis weit unter den Grund des Höhlensees selbst. Das Wissen darüber, was sich dort unten befindet, ist einzig dem König der Stadt selbst beschieden, und er allein hat das Privileg, sich einmal im Jahr mit reichhaltigen Opfergaben bepackt in die **Heilige Grotte (T05)** unter der Stadt aufzumachen.



Nasha

Das Städtchen **Nasha (EW 600)** liegt am östlichen Ende der langgezogenen Krabbenbucht. Geschützt wird es durch eine Palisade, Mangroven und die allgegenwärtigen Krokodile in den umliegenden Tümpeln, während seine Bewohner am Rande des Dampfenden Dschungels von Piraterie, Fischfang und Maisanbau leben. Inmitten der Pfahlbauten liegt ein Dorfplatz mit allerlei hölzernen Idolen uralter Götzen. Während die Bewohner diesen kaum Beachtung schenken, drängt der örtliche Efferdgeweihte darauf, die Fetische auszugraben und zu vernichten. Doch wer weiß, welchen Fluch – oder Segen – dieser alte Kultplatz der Waldmenschen wohl noch bergen mag?

Sant Ascanio

Die Hauptsiedlung der Horasier auf Token, **Sant Ascanio (EW 200)**, ist ebenso wie Port Stoorrebrandt ein wichtiger Handelsort. Hier legen allerdings fast ausschließlich horasische Karacken und Schivonen an. Fernab vom direkten Zugriff der Königin auf Itoken toben unter den Adligen der Miniwatu vor Ort erbitterte Streitigkeiten um die besten Handelskontrakte mit den Horasiern. Manch eine Intrige der hiesigen Grafen und Barone könnte die Preise der wertvollen Güter der Insel im Reich des Horas massiv beeinträchtigen – und dessen ist man sich hier durchaus bewusst.

Saphirna

Die schwerbewachte Festung **Saphirna (EW 650)** ist der zentrale Ort, von dem die Schätze Sukkuvelanis – allem voran Gold, Silber, Diamanten, aber auch Edelhölzer und Gewürze – den Weg nach Al'Anfa finden. Hinter einer Landzunge beschirmt die Festung den einzigen Zugang zum Hafen in einer Lagune. Vor kurzem ließ Gouverneur  **Ghorio Kugres** (fettleibig, geöltes schwarzes Haar, aufgedunsenes Gesicht, tiefliegende braune Augen, Genussmensch, arrogant und rachsüchtig) einige Bewohner hängen, weil sie mutmaßlich Spione der Horasier gewesen sein sollen. Gerüchten zufolge entwickelten die von der Festungsmauer baumelnden Kadaver jedoch in der folgenden Nacht ein Eigenleben und die örtlichen Borongeweihten mussten einen Exorzismus durchführen. Die Biko-Biko der Insel sind den Al'Anfanern alles andere als wohlgesonnen, halten sich aber normalerweise von der Festung fern, denn schwerbewaffnete Söldner, Kampfhunde und starke Wälle verhindern einen erfolgreichen Angriff. Zuletzt aber haben ihre Angriffe auf Versorgungszüge, Plantagen und Minen zugenommen. Auch von wandelnden Leichen im Dschungel wird gemunkelt. Seit einiger Zeit tragen die Stammeskrieger der Utulus offen das Symbol eines knöchernen Raben zur Schau, was die Al'Anfaner als

Verhöhnung Borons deuten und sie zu verlustreichen Strafexpeditionen verleitet.

Tapam-Waba, Königsstadt der Miniwatu

»Die Fremden sollen hier Hütten bauen und bleiben dürfen. Unsere Wirtschaft und unsere Handelsbeziehungen können davon nur profitieren.«

—Teto-Pahaha, Sohn Kaba-Ticas und Prinz der Miniwatu

»Reichen wir den Fremden eine Hand in Freundschaft, werden sie uns diese abreißen wie Haie. Der Weg unserer Vorfahren, der Weg der großen Wapiya, ist der richtige Weg.«

—Kauanhe, Tochter Kaba-Ticas und Prinzessin der Miniwatu

Region: Waldinseln

Einwohner: 500

Herrschaft: Königin Kaba-Tica

Tempel: Kamaluq, Grabanlage der Wapiya

Handel und Gewerbe: hoher Bedarf an Luxusgütern und Metallen, die im Tausch gegen Gewürze, edle Hölzer, exotische Pflanzen und Tinkturen gehandelt werden

Besonderheiten: Herrschaftssitz der Königin; nur Miniwatu dürfen sich dauerhaft in der Siedlung niederlassen

Stimmung in der Stadt: stolz auf das Erreichte, uneinig im Hinblick auf die Zukunft

Die Stadt im Spiel: Tapam-Waba ist das Zentrum des Königreichs der Miniwatu und verkörpert den gesamten Stolz des Volkes, den seine Bewohner überall mit prächtigen Gewändern und teuren Waffen aus der Fremde zu demonstrieren trachten. Wer die Hafenstadt zum ersten Mal besucht und ein von „wilden Waldmenschen“ bewohntes, unscheinbares Dorf strohgedeckter Hütten erwartet, wird bald eines Besseren belehrt werden, denn die Miniwatu verstehen sich darauf, unvorbereitete Besucher mit unerwartetem Pomp und Prunk zu beeindrucken. Das Reich steht aber vor großen Herausforderungen, wenn die einigende Königin stirbt und ihre Nachfolge in Tapam-Waba ausgefochten werden wird.

So manch ein Nord- oder Mittelaventurier mag bei dem Gedanken an Waldmenschen nur kleine, versteckte Dschungeldörfer vor Augen haben. Tapam-Waba jedoch könnte sich kaum stärker von diesem Klischee unterscheiden. Die prachtvolle, farbenfrohe Residenzstadt der Miniwatu wird einen Reisenden an manch einen Kolonialhafen erinnern, nur dass die hier herrschenden Miniwatu sorgfältig darauf achten, alles Düstere und Schmutzige aus dem Stadtbild zu tilgen. Selbst ihre Sklaven vom Stamm der Kasam'Utulu richten die Miniwatu sorgfältig und adrett her, damit sie in ihr gewünschtes Stadtbild passen. Die alternde Königin Kaba-Tica führt ihren Hofstaat nach wie vor mit eiserner Hand, es fällt

ihr jedoch zunehmend schwer, dabei die gebotene Würde zu bewahren. Die Prunkaufzüge, Paraden und Turniere der mit bunt bemalten Schilden ausgestaffierten Miniwatu-Krieger wirken überzogen und operettenhaft, während aufgeschreckte Höflinge sich darum sorgen, dass die Königin nicht vor Erschöpfung auf ihrem Thron einschläft. Ihre beiden Kinder Teto-Pahaha und Kanuanhe (siehe Seite 114) sind sich spinnefeind, denn sie haben ganz unterschiedliche Vorstellungen von der Zukunft der Miniwatu, insbesondere was Bündnisse mit fremden Mächten angeht.

Stadtrundgang

Der wichtigste und eindrucksvollste Ort Tapam-Wabas ist der **Palast der Königin (01)** Kaba-Tica. Einem mittelständischen Besucher mag der Baustil des Hauptgebäudes seltsam vertraut und zugleich fremd erscheinen. Auf einem Erdgeschoß aus Basalt und Korallenkalk folgen zwei Etagen aus Edelholz. Aus Holz wurden zahllose Säulen, Wasserspeier, Statuen und Reliefs gefertigt, die das gesamte Gebäude überziehen. Götterabbildungen und Heroen der bosparanischen Vorzeit zieren die vielen Giebel und Erker des Baus, nur dass sie ausnahmslos Gesichtszüge, Tracht und Ausrüstung nach Art der Waldmenschen tragen. Dazwischen findet man aber auch Darstellungen Kamaluqs und Wapiyas, der hochverehrten Begründerin des Stamms der Miniwatu. In den Seitentrakten des Palastes sind die beiden Nachkommen der Königin unterbracht, wo sie ihre Anhängerschaft um sich scharen und sich argwöhnisch beharken.

In dem mit Blumen und Sträuchern bestandenen Garten gibt es auch einen **Turnierplatz**, auf dem sich die Adligen des Reiches treffen, um ihre Kampffertigkeiten zu demonstrieren. Es heißt, dass die Königin gerne zwei Turnierpferde hätte, um echte Lanzengänge zu veranstalten.

Neben dem Palast steht ein hoher **Wachturm (02)**, über dem das königliche Banner weht. Von dort beobachten Krieger das Meer und melden Gefahren. Es geht das Gerücht, dass ein Geist in das Holz gefahren sei und deshalb immer wieder frische Triebe aus den Wänden des Turmes sprießen.

Zwischen Palast und Hafen erstrecken sich an einer gepflegten Allee die **Palazzi (03)** der Adligen. Es handelt sich dabei meist um wuchtige Prachtbauten, einige davon im tulamidischen Stil mit Innenhöfen und Flachdächern, andere zwei- oder dreistöckig mit schlanken Zwiebeltürmen und spitzen Dächern. Wenn die Fürsten und Grafen anwesend sind, schmücken sie ihre Häuser mit bunten Tüchern und Wimpeln, sodass jeder sofort erkennen kann, welche Hochadligen gerade in der Stadt weilen.

Auf dem zentralen Hügel der Siedlung erhebt sich der hölzerne **Tempel des Kamaluq (T01)** mit steinerner Säulenfront, welche den Betrachter an den Baustil der Tempel in Al'Anfa erinnern könnte. Die oberste Schamanin **Pahaha** (Ende 30, üppiger Körperbau, mütterlich und fürsorglich) vertritt vehement die Position, dass die Utulus im Gegensatz zu den Waldmenschen der Miniwatu noch „zu unreif“ seien, um zu wahren Kriegern Kamaluqs zu werden – dabei stammt sie selbst aus der Verbindung





einer Miniwatu mit einem Utulu. Neben dem Tempel ist das reich geschmückte **Grabmal der Wapiya (04)** zu finden, welche vor fast 150 Jahren den Stamm der Miniwatu begründete. Eine übergroße Statue von ihr blickt vom Vorplatz streng auf die See hinaus, und von Passanten wird erwartet, sich ehrfürchtig vor ihr zu verbeugen.

Weit im Norden der Siedlung liegt das **Ahnenhaus (05)**, in dem die Toten aufgebahrt werden und langsam zerfallen. Dem Ort haftet ein entsprechend starker Geruch an, sodass er üblicherweise eher gemieden wird.

Zwischen Lorbeersträuchern liegen am Hafen die Kanus und Katamarane der Miniwatu. Neben einfachen Einbäumen für den Fischfang findet man hier auch prächtige Kriegskatamarane, die bunt geschmückt sind. Zum Schutz vor der Unbill des Wetters wurden jede Menge **Unterstände (06)** errichtet, unter denen auch bei schlechtem Wetter an neuen Booten gearbeitet werden kann. Jeden Vormittag findet am Strand ein Markt statt, auf dem man z. B. frische Fische und Früchte erstehen kann.

Am südlichen Ende des Hafens befinden sich **Lagerhallen (07)**, welche fremde Händler und ihre Waren beherbergen, wenn sie Tapam-Waba anlaufen. Da die Königin es nicht billigt, dass Fremde sich dauerhaft niederlassen, werden diese Plätze immer nur vorübergehend vergeben. Allerdings schätzt man es umso mehr, wenn Händler ihre Waren und ihr Gold im Ort lassen. So gibt es am Rande der Bootsschuppen die Taverne **Blaue Lagune (G01)** (Q2/P4/S12), die zur Überraschung anreisender Seeleute genau wie eine Hafentaverne in Brabak oder Mengbilla aussieht. Der Wirt ♀ *Isna-Inti* (Mitte 30, Zahnücke, durchstochene Ohrläppchen) kann neben Wein und einem selbstgebrannten Schnaps aus Zuckerrohr auch diverse Dienste seiner Sklaven anbieten. Wenn gerade keine Schiffe der Fremden angelegt haben, ist dies aber auch ein Ort der Zusammenkunft für die Krieger der Miniwatu, die sich im Erzählen von Kriegsgeschichten und dem Leeren von Krügen zu

übertreffen suchen. Den Sklaven der Miniwatu ist der Besuch der Taverne untersagt, da man sie nicht als reif für solch zivilisierte Genüsse ansieht.

Überhaupt scheinen die Utulus zwar überall gebraucht zu werden, um die Infrastruktur zu erhalten, ihre Sklavenunterkünfte befinden sich jedoch allesamt am äußersten Rand der Siedlung.

Tyrinth 🐍

Ein Außenposten der Al'Anfaner Universität und ein paar schäbige Hütten, das ist **Tyrinth (EW 50)**. Die Besonderheit der Siedlung liegt in den hier liegenden unerforschten Ruinen der echsischen und tulamidischen Stadt Nabuleth. Immer wieder werden Keke-Wanaq dabei beobachtet, wie sie die Ruinen gegen andere Waldmenschen zu verteidigen scheinen, und in den umgebenden Dschungeln werden gelegentlich Spuren riesenhafter Wesen mit acht Beinen gesichtet, ohne dass sich je eine solche Spinne oder ein Skorpion in der Nähe der Siedlung oder in den Ruinen gezeigt hätte. Auf Kontaktversuche und Fragen der Al'Anfaner antworten die unheimlichen Krieger der Keke-Wanaq nur mit Schweigen.

Yar'dasham 🐍

Der kleine Hafenort **Yar'dasham (EW 650)** an der Straße von Sylla, von mittelländischen Siedlern vor mehr als 500 Jahren auf den Ruinen einer viel älteren Ortschaft gegründet, hat an Handelsware wenig zu bieten und bringt auch Besuchern kaum Gastfreundschaft entgegen, weshalb die meisten Seefahrer ihn nur aus der Ferne kennen. *Tayas* der Waldmenschen berichten von einem Unterblichen mit großer Macht, der vor langer Zeit dort gelebt haben soll. Tatsächlich meiden Siedler wie Waldmenschen furchtsam den überwucherten Tempel eines schädelhäuptigen Gottes, der sich ein Stück von der Küste entfernt im Dschungel befindet.

Das Dorf Hapo-Nesha

Hapo-Nesha ist ein typisches Dorf der meridianschen Stammeskulturen. Es kann als typisches Runddorf der Mohaha aus Horobans Wäldern oder der Oijaniha im Regengebirge eingesetzt werden, eignet sich aber ebenso gut als charakteristischer Kral der Baguarak auf den Waldinseln. Die Beschreibung des Dorfes und der Meisterpersonen ändert sich abhängig davon, ob Hapo-Nesha im Spiel ein Dorf der Waldmenschen () oder der Utulus () verkörpern soll. Es lohnt sich dennoch, beide Versionen der Beschreibungen zu lesen, da alle Figuren in etwas anderer Rolle in beiden Versionen des Dorfes auftreten können.



»Der Klang des Waldes hat sich verändert und auch sein Gesicht. Die Farben bei Tage sind die gleichen, die Nächte aber sind dunkler geworden, ihre Stille bietet dem Tapam keine Erholung mehr, sondern bedrückt unsere Herzen. Die Nipakau, die uns stets gut behütet haben, sind grimmig und reizbar geworden. Es ist keine gute Zeit für Hapo-Nesha.«
—ein Bewohner Hapo-Neshas, neuzeitlich

Das Dorf Hapo-Nesha liegt tief im Regenwald verborgen. Seine Bewohner bestreiten ihren Lebensunterhalt als Jäger und Sammler in den umliegenden Dschungeln, sie ehren die Geister der Natur, als deren Teil sie sich selbst begreifen. Das Dorf unterhält gewisse Beziehungen zu umliegenden Siedlungen, denn ganz in der Nähe im Urwald befindet sich ein natürliches Vorkommen von mehreren Lehmarten in verschiedenen Farben. Je nach Farbe sprechen die Bewohner Hapo-Neshas dem Lehm besondere Eigenschaften zu, sie nutzen ihn im Alltag als Schutz vor Insekten und der Sonne, verarbeiten ihn zu farbenfrohen Töpferwaren. Der örtliche Schamane verwendet den Lehm in seinen Ritualen, und auch benachbarte Sippen besuchen immer wieder das entlegene Dorf, um ihren Vorrat der mystischen Erdsorten aufzustocken. Seit einigen Wochen jedoch sind die Lehmgruben in der Nähe der Stadt nicht mehr sicher. Eine unheimliche Aura scheint über dem Regenwald zu liegen, nachts dringen mitunter merkwürdige Geräusche an das Ohr der Dörfler, die – wenn sie denn überhaupt in den Schlaf finden – immer häufiger von Alpträumen geplagt werden. Ein Bewohner des Dorfes, der zum Lehmsammeln aufgebrochen ist, kehrte nicht mehr zurück. Der örtliche Schamane hat die Lehmgrube inzwischen mit einem *Tabu* belegt. Den Ursprung der besorgniserregenden Vorkommnisse indes konnte bislang niemand ergründen.

Die Siedlung stellt ein typisches Runddorf dar, es ist umgeben von einer kreisförmig angelegten Palisade

Region: beliebig

Einwohner: etwa 150

Herrschaft: Stammeswesen unter Häuptlingin Tonca-Nipa () / Häuptling Hannoto ()

Tempel: Ahnenschrein

Handel und Gewerbe: farbiger Lehm und Töpferwaren

Stimmung im Dorf: Trotz seiner abgelegenen Lage ist Hapo-Nesha ein recht offenes Dorf, vor allem natürlich dank der besonderen Erden in der Nähe, die immer wieder fremde Besucher dazu bringen, die mühe- und gefährvolle Reise durch den Dschungel hierher auf sich zu nehmen. Seit einiger Zeit machen sich allerdings Besorgnis und Beklemmung unter den Bewohnern breit, und mangelhafter Nachtschlaf sorgt allenthalben für gereizte Gemüter.

Das Dorf im Spiel: Das Dorf bietet sich als sicherer Zufluchtsort und Ausgangspunkt für Heldengruppen an, die Expeditionen in den umliegenden Dschungel unternehmen wollen. Wenn sie die Probleme Hapo-Neshas lösen können, erhalten sie hier zudem wertvolle Unterstützung und können auf hilfreiche Expertise bezüglich der hiesigen Wildnis, ihrer Gefahren und Geheimnisse hoffen.

aus übermannshohen, dicht aneinandergereihten angespitzten Pfählen mit einem hölzernen Tor, das tagsüber meist geöffnet ist. Ein weiterer, niedrigerer Palisadenring umgibt einen Platz in der Mitte des Dorfes, der frei von Gebäuden ist, dazwischen erstrecken sich langgezogene Hütten. Nur wenige Schritte außerhalb des Dorfes beginnt bereits der wuchernde Dschungel, zu Hapo-Nesha und seiner Palisade scheint er jedoch einen respektvollen Abstand zu halten – angeblich eine Vereinbarung, welche der Schamane des Dorfes mit den *Nipakau* getroffen hat.

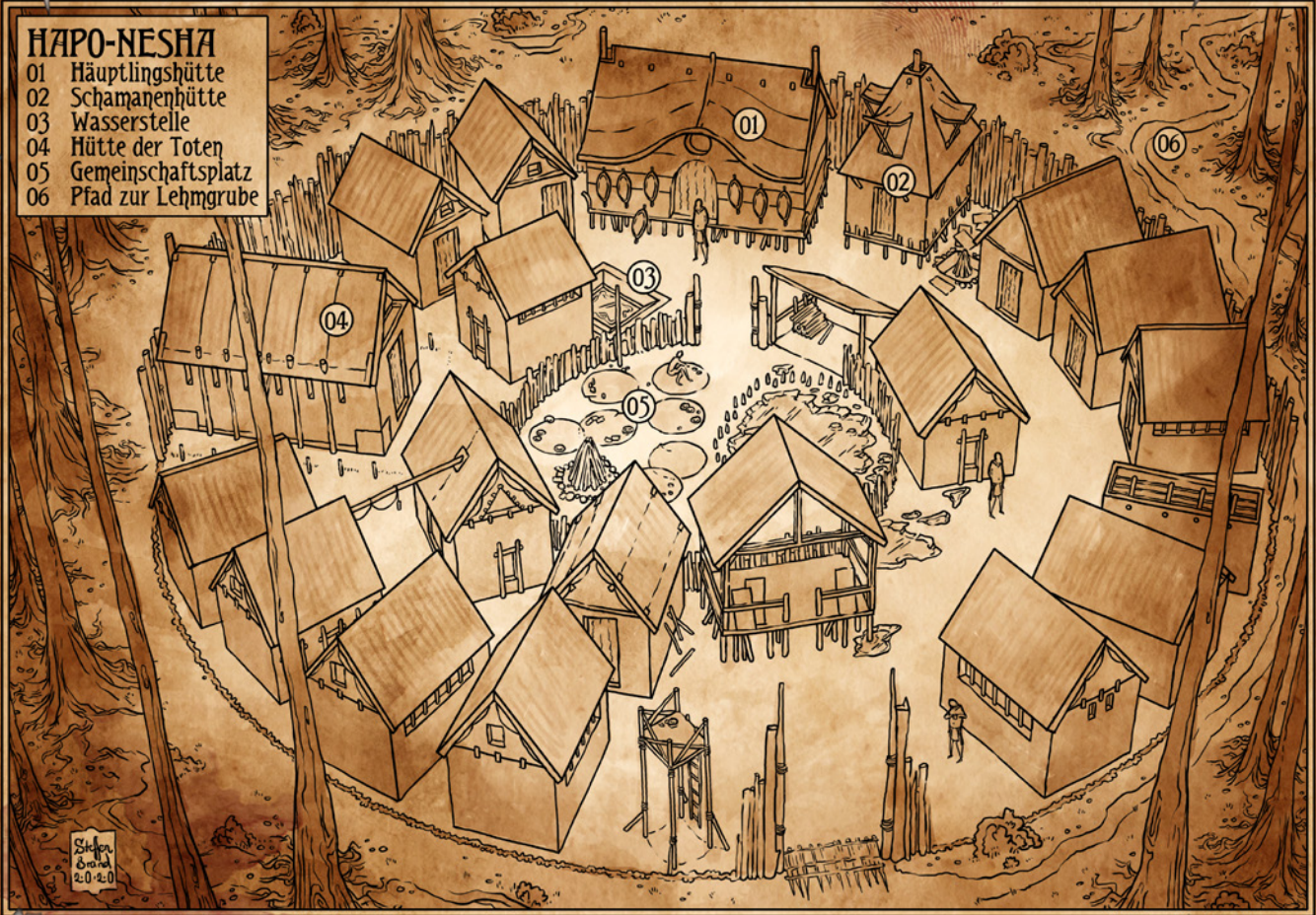
Im Folgenden sind die besonderen Orte und Persönlichkeiten des Dorfes beschrieben, in Abhängigkeit davon, ob es sich um ein Waldmenschen Dorf auf dem Festland () oder um einen Kral der Utulus auf den Waldinseln () handelt.

Wichtige Örtlichkeiten

 Die hölzernen Gebäude des Dorfes wurden in Pfahlbauweise errichtet, wie sie für viele Stämme der Waldmenschen typisch ist, allerdings war es sicher nicht leicht, die dicken Pfähle in den doch recht festen, dunklen Erdboden zu treiben. Gedeckt sind sie teils mit Laub, teils aufwändiger mit Holzschindeln. Jede Hütte dient als persönlicher Bereich einer kleinen Familie, große Sippen teilen sich gleich mehrere Hütten. Während das gesamte Dorf einen öffentlichen Gemeinschaftsraum darstellt, der von allen Bewohnern genutzt wird, ist es zwar nicht verboten, ungefragt

HAPU-NESHA

- 01 Häuptlingshütte
- 02 Schamanenhütte
- 03 Wasserstelle
- 04 Hütte der Toten
- 05 Gemeinschaftsplatz
- 06 Pfad zur Lehmgrube



fremde Hütten zu betreten, wird aber mit Argwohn und Misstrauen registriert.

Die langgezogenen Hütten aus ockerfarbenem Lehm sind niedrig und größtenteils mit Riedgras gedeckt, das in der kräftigen Sonne bereits stark ausgebleicht ist. Der Erdboden ist durchsetzt von einem dunklen Sand, der wohl vulkanischen Ursprungs ist, und von oben betrachtet mögen die hellen Dächer der Hütten fast wie die Strahlen einer Sonne anmuten. Tagsüber herrscht im gesamten Dorf eine selige Ruhe, denn mit Ausnahme der Schamanin sind die Bewohner dazu angehalten, bei Sonnenlicht im Freien laute Gespräche zu vermeiden. Wer reden möchte, begibt sich dazu in eine der Hütten, um damit Obarans Frieden nicht zu stören, und Gespräche finden auch dort nur in gedämpftem Ton statt. Dafür steht es jedem Mitglied der Dorfgemeinschaft und jedem Besucher frei, nach Belieben über sämtliche Gebäude und alles, was sich darin befindet, zu verfügen.

Häuptlingshütte (01)

Eines der größten Gebäude des Dorfes ist die Behausung des Häuptlings, der keine rechte Herrschaftsgewalt ausübt, aber mit allen weltlichen Belangen der Dorfgemeinschaft betraut ist, Streit schlichtet und Urteile fällt. Die langgezogene Hütte dient zudem als Versammlungsort für die Dörfler.

Das Innere ist aufgeräumt und sauber, schwere Matten aus in aufwendigen Mustern geknüpftem verschiedenfarbigem Bast liegen aus, und stets stehen Schalen aus schwerem Ton bereit, in denen beruhigende oder leicht berauschende Kräuter verbrannt werden können,

sollten die diplomatischen Gepflogenheiten des Dorfes es erfordern.

Schamanenhütte (02)

Der Schamane von Hapo-Nesha bewohnt seit Generationen die gleiche Hütte, der im Laufe der Jahre immer wieder kunstvolle Verzierungen hinzugefügt wurden, sodass sie bereits auf den ersten Blick zu erkennen ist. Die Wände sind von außen mit Schnüren behangen, an denen bunte Steine, Äste und auch einige Tierknochen baumeln. Sie verbergen den Blick auf ein wildes Sammelsurium weiterer Objekte. Viele dieser Gegenstände wurden dem spirituellen Ratgeber der Gemeinschaft anvertraut, nachdem irgendein Bewohner des Dorfes etwas Besonderes darin erkannte.

Direkt vor der Hütte befindet sich die größte Feuergrube des Dorfes. Nach Sonnenuntergang versammelt sich hier meist das gesamte Dorf, um gemeinsam den Tag ausklingen zu lassen. Zum Schutz vor Regen und Sturm liegen stets schwere Matten aus Bambus bereit, um die Grube abzudecken.

Wasserstelle (03)

Zwar kennen Hapo-Neshas Bewohner einige Quellen mit genießbarem Wasser in der Nähe, dennoch umfasst die Vereinbarung, welche die Schamanen des Dorfes einst mit den Nipakau des Dschungels geschlossen haben, auch das Zugeständnis, die Geister dieser Quellen nicht ohne Not aufzuschrecken. Darum haben die Dörfler ein großes Becken aus Holz errichtet, um möglichst viel Regenwasser aufzufangen und nutzbar zu machen. Jeden Vormittag wird es geleert und gereinigt.

Diese verantwortungsvolle Aufgabe wurde  *Mushu-Tokaka* (16, zierliche Gestalt, flinke Finger, von Neugier getrieben) ursprünglich als Strafe dafür auferlegt, dass sie an althergebrachten *Tabus* rührte, doch bald stellte sich heraus, dass sie ihre Aufgabe geradezu genießt, und seither tüftelt sie an einer Konstruktion, welche die regelmäßige Wartung überflüssig macht.

Hütte der Toten (04)

In einigem Abstand zu den übrigen Gebäuden des Dorfes befindet sich die größte Hütte. Kein lebender Mensch bewohnt sie, denn sie ist allein den Ahnen des Stammes vorbehalten. Im Wechsel ist jeden Monat eine andere Sippe Hapo-Neshas damit betraut, die ehrenvolle Heimstatt der Toten sauber zu halten und nach eigenem Ermessen für den Geschmack ihrer jenseitigen Bewohner herzurichten. Zurzeit bedeutet dies, dass der hier befindliche Ahnenschrein jeden Tag mit frischen Blüten aus dem Regenwald geschmückt wird und die überall befindlichen Tonschalen jeden Morgen neu mit frischem, duftendem Obst bestückt werden. Was die Ahnen nicht essen – und tatsächlich verschwinden Nacht für Nacht einige Früchte –, wird am nächsten Morgen an Hapo-Neshas Kinder verteilt.

 Bislang ahnt niemand, dass sich nach Einbruch der Dunkelheit  *Lahelu* (11, leuchtend grüne Augen in einem stets schmutzverschmierten Gesicht, Zauberer) in die Hütte schleicht und so viel Obst entwendet, wie er tragen kann. Die erwachende Magiebegabung des Jungen wurde bislang nicht entdeckt, aber ein *Nipakau* der Umgebung hat begonnen, Kontakt zu ihm aufzunehmen, und fordert das Obst ein. Wenn die nächtlichen Aktivitäten des jungen Zauberers, die er mit intuitiver Magie unterstützt, auffallen, ist wahrscheinlich, dass er eine Ausbildung zum Animisten erhalten wird. Der gefräßige *Nipakau*, der Geist eines Affen, wird sein primärer Patron sein.

 Für das Verschwinden der Früchte ist  *Paupu-Mutomo* (24, behäbig, schüchtern und unsicher, großflächige Pigmentstörung am Rücken) verantwortlich, denn in der Hütte platziert werden sie von  *Balari* (21, langes, lockiges Haar, bezauberndes Lachen, bestickt und färbt ihre Kleidung ständig neu), auf die der schüchterne junge Mann ein Auge geworfen hat. Indem er so tut, als nähmen die Ahnen ihre Gaben bereitwillig an, möchte er seine Herzensdame in ein gutes Licht rücken und ihr eine Freude bereiten.

Gemeinschaftsplatz (05)

Ein zweites Tor, mehr ein Gatter, trennt den zentralen Platz vom Rest des Dorfes.

 Hier liegt der gemeinschaftliche Arbeitsbereich Hapo-Neshas. An kleineren Feuerstellen und Töpfersteinen herrscht den ganzen Tag geschäftiges Treiben, es werden Korbflechtarbeiten durchgeführt, Mahlzeiten sowie medizinische Pasten und Sude vorbereitet,

Matten geknüpft und Tiere ausgenommen, und wer tatsächlich nichts zu tun hat, hatte bisher stets eine Beschäftigung darin, die Gebäude des Dorfes oder andere Bewohner mit farbenprächtigen Lehmsymbolen zu schmücken, die sie vor den Fährnissen des Lebens im Regenwald schützen sollen. Seit der bunte Lehm jedoch knapp wird, scheut sich so mancher, allzu freigiebig mit der wertvollen Erde umzugehen.

 Im Zentrum des Dorfes sind rechteckige Tümpel angelegt, im tiefsten steht das Wasser etwa kniehoch. Hier züchten die Baguarak die sogenannten „Kühe der Utulus“, die amphibischen Pei-Pei-Asseln. Nur selten und zu besonderen Feierlichkeiten wird eines der fetten Tiere geschlachtet und verspeist, wertvoller ist das Sekret, das ihnen mit ausgiebigen Massagen „abgemolken“ werden kann. Es lässt sich zu einer gelb-weißlichen Paste, dem Pei-Pei-Brei, verarbeiten. Die nahrhafte Substanz hat etwa die Konsistenz von getrocknetem Schafskäse, schmeckt aber etwas würziger.

Pfad zur Lehmgrube (06)

Ein ganzes Stück außerhalb des Dorfes verwehrt üppiges Blattwerk den Blick auf eine Szenerie, die zunächst gar nicht besonders eindrucksvoll erscheint. Die Lehmgrube, der Hapo-Nesha seine Existenz verdankt, ist augenscheinlich nicht viel mehr als ein Loch im Boden, eine auffällige Wunde, die in das allgegenwärtige Grün geschlagen wurde. Wer über eine Leiter in die bereits einige Schritt tiefe Grube hinabsteigt, dem bietet sich ein imposanterer Anblick: Das Erdreich bildet hier mehrere übereinanderliegende Schichten, jeweils wenige Spanndick. Jede wird von einer Lehmorte einer individuellen Farbe gebildet, einigen Schichten scheinen gar funkelnde Mineralien beigemischt zu sein.

Während direkt unter dem Gras gewöhnlicher dunkelbrauner Humusboden ruht, erstreckt sich direkt darunter eine fast einen halben Schritt messende Lage aus rotbrauner Erde. Sie ruht auf einer dunklen Lehmschicht, fast schon blau, die glitzernde Achatplitter zu enthalten scheint. Sonnengelb leuchtet das Erdreich darunter, und der Lehm hat eine milde, fast cremige Konsistenz, die ihm auch beim Austrocknen nicht verlorengelht.

Je tiefer die Bewohner Hapo-Neshas hier gruben, umso mehr interessante Lehmschichten förderten sie zutage. Wie es dazu kam, dass gerade an dieser Stelle so viele verschiedene Erdsorten fein säuberlich voneinander getrennt übereinander liegen, weiß niemand zu sagen, allenthalben wird dies für eine Laune der *Nipakau* gehalten.

Der Schrecken der Lehmgrube

 Die besondere Beschaffenheit des Erdbodens hier ist das Werk eines verspielten Elementarwesens des Humus, das sich hier vor langer Zeit eingenistet hat. Im Laufe der Zeit ist das eigentlich wohlmeinende Wesen jedoch langsam zu einem *Satuul* verkommen. Schließlich wollte es die Störungen, welche die Waldmenschen

Hapo-Neshas seiner Zuflucht beibrachten, nicht länger dulden und ließ praktisch über Nacht unzählige gefährliche Pflanzen um die Grube herum wachsen. Seither ist der Urwald um den kostbaren Lehm voller giftiger Pflanzen und zähem Dornengestrüpp – und am Rande der Grube wuchern unzählige Baba-Gikos, von denen einige groß genug wären, sich einen kleinen Elefanten einzuverleiben. Die Tierwelt des Dschungels meidet das Gebiet seither intuitiv, doch die Lehmsammlerin **Elwiri** (19, flink und leichtfüßig, überschätzt sich aber oft selbst) konnte ihre Neugier ob des merkwürdigen Geruchs nicht unterdrücken und fiel vor einigen Tagen einer der verfressenen Pflanzen zum Opfer.

Wer sich der Grube nähert, stößt bereits in einem Umkreis von zwanzig Schritt auf unzählige Überreste kleinerer und größerer Tiere. Auch das eine oder andere menschliche Skelett mag darunter sein, denn mehr lassen die Mordpilze (siehe Seite 91), die im Umkreis der Grube wuchern, von ihren Opfern nicht übrig. Einige Monate ist es her, dass der Lehmsammler **Shokuluq** (38, liebt Kinder, kann aber selbst keine bekommen; hat sich zu ihrer Belustigung bei jedem seiner Sammelgänge als *Nipakau* bemalt, um bei seiner Rückkehr eine Geschichte zu erzählen)

eine neue Erdschicht am Grund der Grube freilegte. Den von gelblich-grün funkelnem Sand durchsetzten Lehm hielt er für ein Geschenk Obarans. Unwissend, dass in der Erdschicht todbringende Pilzsporen eingeschlossen waren, beschmierte er sich mit dem bunten Lehm. Den Weg zurück ins Dorf hat er jedoch nicht mehr geschafft, bevor er dem tödlichen Pilz zum Opfer fiel. Seither breiten sich die Sporen immer weiter aus, jedoch scheinen sie nicht allzu weit von der Grube bestehen zu können. Die deutlich unmittelbarere Bedrohung für Hapo-Nesha ist jedoch zweifelsfrei das *Yaq-Hai*, auf welches die vielen Kadaver, die in Windeseile rund um die Lehmgrube herum verrotten, eine unwiderstehliche Anziehungskraft ausüben ...

Wichtige Meisterpersonen

! Tonca-Nipa, Häuptlingin von Hapo-Nesha

Sorgenvolle Zeiten sind für ihr Dorf angebrochen, das spürt *Hocaya* Tonca-Nipa deutlich. Sie fürchtet um die Konsequenzen, sollte Hapo-Neshas Vorrat an dem bunten Lehm, der all seine Bewohner seit Generationen vor dem schädlichen Wirken gefährlicher Geister bewahrt hat, zur Neige gehen. Dass der Schamane des Dorfes zu zaudern scheint, sich endlich des Problems anzunehmen, das offenkundig spiritueller Natur ist, ist der eigensinnigen Wortführerin des Stammes ein Dorn im Auge. Sie empfindet einen tiefen Frust darüber, sich ob des



verhängten *Tabus* nicht selbst auf die Suche nach der verschollenen Lehmsammlerin begeben zu können, und erwägt inzwischen, die Kompetenz des einige Jahre jüngeren Schamanen, von dem sie noch nie viel hielt, offen in Zweifel zu ziehen. Allein die Harmonie im Dorf, der sie sich verpflichtet fühlt, hält sie noch davon ab.

Tonca-Nipa (Mitte 40, aufwendiger Halsschmuck aus Schnüren und ungeschliffenen Edelsteinchen, strenger Blick, besorgte Häuptlingin; Bekehren & Überzeugen 6 (12/12/13), Menschenkenntnis 7 (12/13/13), Willenskraft 8 (12/13/13), SK 1)

! Meri-Bati, Schamane des Kamalug

Seit frühester Kindheit hat der junge Schamane Meri-Bati mit der sanften, beruhigenden Stimme sein Leben in den Dienst der *Nipakau* gestellt. Er verbringt viel Zeit in den Wäldern außerhalb des Dorfes, wo er Zwiesprache mit den Geistern hält, begibt sich jedoch nur selten zur Lehmgrube, denn er weiß, dass dort Essenzgeister schlummern, die empfindlich auf Störungen reagieren.

Nur wenigen Angehörigen des Dorfes gestattet er, den im Dschungel verborgenen Ort aufzusuchen, und seit Elwiri, die mit dem Sammeln der farbigen Erde betraut ist, nicht zurückgekehrt ist, spürt er, dass das Gleichgewicht der nahen Natur aus den Fugen geraten ist. Er kennt uralte Riten, um die in Aufruhr versetzten Geister zu besänftigen, und in den letzten Wochen war er vollauf damit beschäftigt, die dafür notwendigen Materialien zu beschaffen und vorzubereiten. Allerdings zögert er, das Leben der Bewohner Hapo-Neshas aufs Spiel zu setzen, und dass es ihm allein und ohne Schutz kaum gelingen wird, zur Wurzel des Problems vorzudringen, ist ihm sehr wohl bewusst. Außenstehende könnten ihren Weg nach Hapo-Nesha finden und sich durch tatkräftige Unterstützung der Gemeinschaft das Vertrauen des Schamanen verdienen, denn auf ihre Hilfe bei der Durchführung eines Exorzismus würde er letztlich wohl oder übel zurückgreifen.



Meri-Bati (Anfang 30, zeigt sich nie ohne asymmetrische Bemalung, ernste Augen, aufopferungsvoller Schamane; Götter & Kulte 7 (13/13/15), Malen & Zeichnen 9 (15/13/13), Menschenkenntnis 5 (13/15/12), Willenskraft 4 (11/15/12), SK 2)

Wichtige Meisterpersonen

▲ Hannoto, Häuptling von Hapo-Nesha



Erst seit wenigen Jahren hat der junge Krieger Hannoto das Amt des Häuptlings von Hapo-Nesha inne. Damals war ein anderes Dorf der Insel vom Pfad Obarans abgekommen und einem Irrglauben anheimgefallen, im Zuge dessen man die Verehrung eines widerwärtigen *Satuul* aufgenommen hatte. Die

Abtrünnigen versuchten, Hapo-Nesha und die Grube mit dem mystischen

Lehm mit Waffengewalt zu erobern. Der frühere

Häuptling ließ in dem Konflikt

sein Leben, und Hannoto war es, der die Verteidigung des Dorfes organisierte, welche die Angreifer erfolgreich zurückschlagen konnte. Die moralische Unterstützung der Schamanin Obarans, Masushuma, erwies sich dabei als überaus wertvoll, und auch wenn Hannoto noch nicht vollends in seine Rolle als Fürsprecher und Entscheidungsträger Hapo-Neshas hineingefunden hat, empfindet er Masushuma gegenüber Dankbarkeit und bringt ihr tiefes Vertrauen entgegen. Er ist zuversichtlich, dass sie das Dorf durch die gegenwärtige Krise bringen können wird.

Hannoto (Anfang 20, jung und kräftig, Optimist, erfahrener Krieger, unerfahrener Häuptling; Bekehren & Überzeugen 2 (14/11/13), Menschenkenntnis 3 (11/12/13), Willenskraft 6 (14/12/13), SK 1)

▲ Masushuma, Schamanin des Obaran

Die in Würde gealterte Schamanin Masushuma dient in Hapo-Nesha schon länger als Sprachrohr Obarans, als sie sich erinnern kann. Die Ausbreitung ketzerischen Gedankenguts unter den Utulus beobachtete sie anfangs mit tiefer Sorge, fast wäre sie selbst ob der plötzlichen Entfernung, die auch sie selbst zu ihrem Gott spüren konnte, ähnlichen Selbstzweifeln anheimgefallen. Ihr Heil hat sie jedoch in berausenden Kräutern gefunden, und wann immer sie sich mithilfe ihrer pflanzlichen Mittel in eine selige Trance versetzt, spürt sie die Nähe Obarans



beinahe so deutlich wie zuvor. Dass der Konsum des Krauts sie langsam in die Abhängigkeit getrieben hat, ist ihr zwar bewusst, aber für die Bewahrung des aufrechten, wahren Glaubens erscheint ihr dies wie ein geringer Preis. Über die Geschehnisse an der Lehmgrube ist sie inzwischen in Kenntnis gesetzt, die sich ausbreitenden Mordpilzsporen hat sie selbst in Augenschein genommen – wobei ihre Augen bei Weitem nicht mehr das sind, was sie einmal waren –, doch um das Dorf nicht in Aufruhr zu versetzen, schweigt sie darüber. Die unverblünte Wahrheit nämlich ist, dass die Schamanin keine Ahnung hat, wie den tödlichen Pilzen wohl beizukommen sein könnte. So harrt sie Tag für Tag aus, konzentriert sich darauf, mit Predigten und öffentlichen Zeremonien die spirituelle Moral des Dorfes hochzuhalten, und hofft, dass bald von irgendwoher eine Antwort kommen mag ...

Masushuma (Ende 60, verliert langsam ihr Augenlicht, rauschkrautabhängig, kompetente Schamanin; Götter & Kulte 10 (13/13/16), Menschenkenntnis 3 (13/16/11), Pflanzenkunde 11 (13/12/11), Willenskraft 10 (13/16/11), SK 2)



KULTUR & WISSENSCHAFT



»Meine Leute?! Nein, Blasser, das sind überhaupt nicht meine Leute! Kamaluqs Dschungel ist groß, und einige Stämme leben strenger nach seinen Gesetzen als andere, doch die Yakosh-Dey – der Weiße Panther möge sie holen! – sind von einer anderen, einer üblen Sorte. Ihr Menschen aus dem Norden seid nicht von Kamaluq geschaffen, ihr wisst nichts vom Ewigen Gesetz und den Tayas, die so alt sind wie die Menschheit. Ihr seid wie Kinder, wenn ihr euch in den Wald wagt, unwissend und unachtsam, ungeschickt und laut. Die Yakosh-Dey aber, diese rasierten Hunde, kennen den Dschungel und seine Gefahren. Sie wissen genau, was sie tun, und doch machen sie sich mit der übelsten Sorte von euch gemein, jagen und versklaven meine Leute und verkaufen sie dann an eure Menschenschinder. Die Yakosh-Dey sind verloren, sie haben vergessen, wie Kamaluqs Stimme klingt und wie Takehes Fäden sich anfühlen. Stattdessen schenken sie neuen Geistern Gehör. Ich weiß nicht, wie sie die nennen, aber ich nenne sie Gier und Verrat.

Wann immer du also im Dschungel einem von meinem Volke begegnest, der sich den Schopf kahlrasiert hat oder der nur noch eine mit Dreck, Schweiß und Blut steif aufgerichtete Bürste trägt, dann sieh dich vor! Denk ja nicht, mein Freund, dass die Niedertracht der Yakosh-Dey vor dir Halt macht, nur weil du dich in feine Seide kleidest! Mag sein, dass sie dich nicht in Ketten aus dem Wald führen werden, aber töten werden sie dich und dir deine Gewänder nehmen! Aber keine Sorge, wenn du vor ihnen davonläufst, dann ruf einfach nach den Oijaniha. Siehst du, wir scheren unsere Haare nicht, und wir sind aufrechte Kinder des Göttlichen Jaguars, die sich tapfer gegen die Verräter stellen.

Aber sag mal, diese Seide, die du da hast, die ist tatsächlich sehr hübsch. Aus Al'Anfa, sagst du? Was kann ich dir dafür bieten?»

—ein Krieger der Oijaniha im Gespräch mit einem reisenden Händler aus Mengbilla, neuzeitlich



Sitten & Gebräuche

Waldmenschen und Utulus werden in Nord- und Mittelaventurien häufig in einem Atemzug genannt – wenn sie nicht sogar schlicht zu „Mohas“ vereinheitlicht werden. Kaum einem Nordländer sind die erheblichen Unterschiede bekannt, wohl aber die Gemeinsamkeiten, denn beide Volksgruppen stammen vermutlich vom fernen Südkontinent Uthuria, waren bereits lange vor Ankunft der Güldenländer in Aventurien beheimatet und leben in losen Stammesgemeinschaften im meridianischen Regenwald und auf den Inseln der Charyptik. Auch werden Angehörige beider Gruppen als Sklaven und Zwangsarbeiter auf den Plantagen Al'Anfas und seiner Verbündeten in der Schwarzen Allianz eingesetzt. Tiefer reicht das Wissen des durchschnittlichen Mittelländers über die Bewohner der meridianischen Regenwälder jedoch meist nicht.

Tatsächlich sind die Waldmenschen bereits einige Jahrtausende vor den Utulus in Aventurien aufgetaucht. Das Volk, das sich inzwischen in vielen verschiedenen Stämmen im gesamten Süden des Kontinents ausgebreitet hat, zeichnet sich durch einen warmen, bronzefarbenen Hautton, einen vergleichsweise zierlichen Körperbau und dunkles, braunes bis bläulich schwarzes Kopfhair aus, wobei Bartwuchs und restliche Körperbehaarung eher schwach ausgeprägt sind.

Im Gegensatz dazu sind die meisten Utulus von hochgewachsener, breitschultriger Statur, haben eine dunkle Haut, die von mittel- bis schwarzbraun reicht, und krauses Haar, das sie sich nicht selten vollständig rasieren.

Die meisten Stämme von Waldmenschen sowie Utulus leben in Dorfgemeinschaften tief im Urwald des Südens. Ihre Siedlungen bieten kaum je mehr als 200 Menschen Platz, setzen sich aber aus Angehörigen mehrerer Sippen und Familien zusammen. Vor allem bei den Rololo und Shemuhaha der Waldinseln sowie den Mohaha und Oijaniha des Festlands werden Dörfer häufig in runden

Formen rings um einen gemeinschaftlich genutzten Platz angelegt. Bei den Stämmen Altoums und Trahe-liens herrschen hingegen häufig Pfahlbauten vor, bei denen hölzerne Brücken und Plattformen den feuchten Untergrund zwischen den einzelnen Gebäuden überspannen. Manches Mal bewohnt jede Familie ein eigenes Langhaus, gelegentlich teilen sich gleich mehrere Sippen ein besonders großes Gebäude. Die größte Hütte eines Waldmenschendorfes steht meist etwas abseits von den anderen und ist den Verstorbenen vorbehalten, bei den Baguarak und anderen Utulustämmen werden den Toten hingegen eigene Dörfer fernab der von Lebenden bewohnten Hütten errichtet.

In der Gesellschaft der Waldmenschen herrscht generell Gleichberechtigung. Jeder trägt auf seine eigene Weise zum Gemeinwohl bei, jeder übernimmt Verantwortung zur Versorgung des Dorfes mit Nahrung und anderen Verbrauchsgütern. Besondere Rollen kommen dabei zwei Personen zu: dem Häuptling, der sich um die weltlichen Belange und Herausforderungen der Gemeinschaft kümmert, und dem Schamanen, der sich um die spirituellen und geistlichen Bedürfnisse des Dorfes kümmert.

Die dörfliche Gemeinschaft nimmt für die Bewohner der Dschungel einen höheren Stellenwert ein als ihre Stammeszugehörigkeit (welche für eingeweihte Außenstehende oft anhand charakteristischer Haartrachten abzulesen ist), auch persönliche Beziehungen müssen mitunter hinter dem Wohl des Dorfes zurückstehen. Wichtiger Ausdruck dieser Verbundenheit sind Traditionen, die sich von Stamm zu Stamm, von Dorf zu Dorf deutlich unterscheiden können. Üblich sind regelmäßige feierliche Zusammenkünfte, beispielsweise während einer bestimmten Mondphase, bei denen Geschichten erzählt, Tänze aufgeführt und althergebrachte Bräuche gepflegt werden. Vielerorts trifft man sich zudem einmal im Jahr mit anderen Dörfern zu einer Art Stammestreffen,



das mit einem üppigen Freudenmahl und ausgelassenem Feiern einhergeht. Bei manchen Stämmen, beispielsweise den Tschopukikuha, nimmt eine solche Veranstaltung zu Neumond gar orgiastische Züge an, die schließlich in eine andächtige Zeremonie münden, bei der sich die Krieger des Stammes gegenseitig Körperbemalungen, das sogenannte *Luloo*, auftragen, um dann gemeinsam gegen einen Feind – einen anderen Stamm, eine befestigte Siedlerstadt, eine besonders furchterregende Bestie oder auch eine marodierende Horde von *Yaq-Hais* – in die Schlacht zu ziehen.

Das Verhältnis zwischen benachbarten Stämmen unterscheidet sich häufig nicht von dem zwischen benachbarten Dörfern, wenn man ihnen doch meist etwas reservierter entgegentritt als „den eigenen Leuten“. Offene Feindschaft pflegen nur wenige Stammesgemeinschaften untereinander, so etwa die Oijaniha des nördlichen Regengebirges mit den als Sklavenjägern verrufenen Yakosh-Dey, oder die kriegerischen Tschopukikuha mit den territorialen Keke-Wanaq. Mit Herablassung betrachten andere Utulustämme die Biko-Biko der Mittleren und Äußeren Perleninseln, die allenthalben als Barbaren verschrien sind und die gebratenes Menschenfleisch verzehren. Ebenso sind die Panaq-Si des Festlandes, welche die Körper getöteter Feinde von anderen Stämmen gar roh verschlingen sollen, bei ihren Nachbarn für ihre raubtierähnliche Lebensweise gefürchtet.

Meist jedoch pflegen benachbarte Gemeinschaften mehr oder minder sporadische diplomatische und merkantile Beziehungen – je nachdem, wie weit sie voneinander entfernt leben, denn der Weg durch die Grüne Hölle von einem besiedelten Dorf zum nächsten kann mitunter mehrere Tagesreisen dauern. Zum Schutz der Gemeinschaft unterliegen solche Begegnungen gewissen Regeln, die sich zwar bei nah beieinanderliegenden Dörfern ähneln, aber dennoch unterschiedliche Ausprägungen und Details aufweisen. Wenn Häuptlinge oder ihre Delegationen sich treffen, kann es also durchaus zu Missverständnissen kommen, weil beispielsweise die Rololo zu einem bestimmten Zeitpunkt die Übergabe eines Gastgeschenks erwarten, die Baguarak dieses traditionell aber erst am Ende der Zeremonie übergeben. Über solche Differenzen sieht man jedoch hinweg, wann immer möglich, denn ein Übermaß an Konflikten und Animositäten ist in der ohnehin nicht gerade ungefährlichen Umgebung der Regenwälder und Sümpfe des Südens in niemandes Interesse. Bei der Zusammenkunft von Angehörigen unterschiedlicher Stämme ist es jedoch häufig Sitte, eine mit milden Rauschkräutern gestopfte Pfeife herumzureichen, um sich auf mehr Toleranz für die Anerkennung fremder Traditionen einzustimmen.

Statt Göttern verehren die Waldmenschen und Utulus machtvolle Geisterwesen, die sie *Nipakau* nennen, und als höchster unter diesen gilt so gut wie uneingeschränkt der jaguargestaltige Kamaluk, der als großer Schöpfergeist gilt. Daneben erfahren je nach Stamm auch andere *Nipakau* Verehrung, allen voran der Sonnengott Obaran bei den Utulus, den sie als ihren Befreier und Begründer kennen.

Alles in allem ist es schwierig, Aussagen über die Lebensweise der Stammesgemeinschaften zu treffen, die auf jede von ihnen zutrifft. Zu sehr unterscheiden sich selbst schon einzelne Dörfer in ihren Traditionen, ihrer Weltsicht und ihrem Verhältnis zu den Stadtbewohnern des Südens oder zu anderen Stämmen.

☪ Die Kultur der Tapo-Tikaute im verhehlten Kuruke-Lahe hat sich vor Jahrtausenden von jener der anderen Waldmenschenstämme isoliert und sich seitdem in ihre ganz eigene Richtung entwickelt. Strenge Gesetze und Richtlinien sichern, dass die verborgene Stadt weiterhin geheim bleibt. Die riesige Höhle, in der sie im Regengebirge über einem tiefen Süßwassersee errichtet wurde, besitzt mehrere Durchbrüche in der Decke, durch die Licht und Regen hineinfallen können, die jedoch dank des *Tabus* über der Stadt von außen nicht zu entdecken sind. Der Stamm, der sich vor langer Zeit unter den Berg *Tutaq-Rolida* zurückzog, hat seither eine deutlich komplexere Gesellschaft entwickelt als die Bewohner des Dschungels. Älteren Mitgliedern der Gemeinschaft wird tiefempfundener Respekt gezollt, viele wichtige Ämter in der Stadt stehen nur diesen offen, andere sind gar allein Magiebegabten vorbehalten, die unter den Tapo-Tikaute etwas häufiger sind als bei den meisten anderen Stämmen. Wer sich weigert, seinen Beitrag zum Gemeinwohl zu leisten, hat wenig Toleranz seitens der Obrigkeit der Stadt zu erwarten.

Aufgrund des sehr beschränkten Lebensraums und der geringen Flexibilität, wenn es um die Beschaffung von Lebensmitteln geht, ist die Familienplanung bei den Tapo-Tikaute strengen Reglementierungen unterworfen. Hochzeiten werden nur an drei festen Tagen im Jahr geschlossen, und Schwangerschaften werden nur erwogen, wenn die Bevölkerungsentwicklung und ein stabiler Nahrungsüberschuss in den vergangenen Jahren es zulassen. Wer zu alt geworden ist, um am Alltag mit seinen Aufgaben und Pflichten teilzunehmen, wird im Tempel der Fruchtbarkeitsgöttin Sumukopa aufgenommen und leistet dort nach Kräften solange seinen Beitrag, wie es ihm möglich ist. Der Tempel der Großen Schlange Rate-tak steht jedem Bewohner der Stadt offen, denn sie ist die Schutzherrin der Gemeinschaft und ihr Haus ist der Ort, wo Kinder in allen Belangen des täglichen Lebens geschult werden. Jene hingegen, die früh eine besondere persönliche Begabung erkennen lassen, werden abseits der Allgemeinheit im Tempel des Affengottes Hanpokuna zu animistischen Kriegern, Beamten oder Handwerkern ausgebildet. Die unmittelbare Verehrung des Schöpfers Kamaluk ist ein Privileg der Herrscherkaste, die in Kuruke-Lahe aus dem sechsköpfigen Ältestenrat und einem auf Lebenszeit gewählten König gebildet wird.

Die Tapo-Tikaute pflegen eine sehr genaue Zeitrechnung, und in jedem Jahr zum Fest der *Häutung der Schlange* fertigt jedes Mitglied der Gemeinschaft (oder aber seine Eltern) eine bunt bemalte Perle aus Holz, Stein oder Metall an. Verliebte und verheiratete Paare machen sich ihre Kugeln meist gegenseitig zum Geschenk, und die Perlen werden an einer Schnur aufgereiht um den Hals getragen, wo sie das Alter ihres Besitzers anzeigen.

Sprache & Schrift

Angehörige der südlichen Stammeskulturen verständigen sich mit einer gemeinsamen Sprache, dem *Tahaya*, das im Norden oft schlicht als „Mohisch“ bezeichnet wird. Die *Ewige Sprache* besteht tatsächlich aus einem breiten Kontinuum verschiedener Dialekte, denn eine Hochform der Sprache existiert nicht. Stattdessen hat sich die Sprache, deren uthurische Wurzeln ursprünglich wohl von den Waldmenschen nach Aventurien gebracht wurden, in jedem Dorf etwas anders entwickelt. Als Jahrtausende später die Utulus auf den Inseln des Südens anlandeten, sprachen sie eine Sprache, die noch immer eng mit jener der Waldmenschenstämme verwandt war, und im Laufe der folgenden fast viertausend Jahre haben sie sich wieder so weit angenähert, dass sie inzwischen wieder als unterschiedliche Ausprägungen der gleichen Sprache durchgehen. Das *Tahaya* der Dschungelstämme ist eine schriftlose Sprache, denn sie halten ihre Erzählungen und Geschichten nicht auf Papier oder Pergament fest, sondern geben sie in ihren *Tayas* mündlich von Generation zu Generation weiter. Sprache, Vokabular und Grammatik der Waldmenschen haben sich im Laufe der Zeit somit entsprechend den Bedürfnissen von Sprechern und Zuhörern entwickelt, nicht von Schreibern und Lesern. Die Bedeutung eines gesprochenen Satzes hängt somit stark von Betonung und Melodie im aktiven Gebrauch ab, Worte und Formulierungen, welche die gleichen Silben verwenden, haben nicht selten ganz unterschiedliche Übersetzungen. Auf eine gemeinsame Sprachbasis haben sich die Stämme niemals einigen können – aufgrund der großen Entfernungen zwischen ihren jeweiligen Siedlungsgebieten war eine

Der ausgeprägte Dialektcharakter der Ewigen Sprache macht es schwierig, allgemeingültige Übersetzungen und Vokabeln aufzulisten, denn eine Standardsprache der Utulus und Waldmenschen gibt es nicht. Nachfolgend werden stattdessen die Übersetzungen einiger Silben vorgestellt, die in der entsprechenden Bedeutung zumindest bei der Mehrheit der Dschungelstämme gebräuchlich sind. Anhand einiger Beispiele werden auch Wort- und Satzbildung exemplarisch verdeutlicht. Ein Held, der das *Tahaya* auf Sprachstufe I beherrscht, wird die meisten dieser verbreiteten Silben kennen, mit Sprachstufe II sollte es möglich sein, mit den Angehörigen eines bestimmten Stammes ohne spürbare Barriere zu kommunizieren. Hinreichende Verständigung mit sämtlichen Stammeskulturen des Südens gleichermaßen erfordert Sprachstufe III.

Für das Spiel in deiner Runde kannst die Liste als Grundlage oder Anregung für eine Ausgestaltung des *Tahaya* individueller Stämme heranziehen und eigene Bedeutungen, Silben und Wörter hinzufügen. Ob sich Angehörige unterschiedlicher Stämme untereinander verstehen, kannst du ebenfalls je nach Bedarf festlegen.

solche Einigung aber auch niemals notwendig. Weitestgehend problemlos kann man sich mit den Bewohnern benachbarter Dörfer unterhalten, mit zunehmender Distanz steigt aber die Gefahr, dass einzelne Wörter oder Formulierungen beim Gegenüber nicht mehr bekannt sind, manchmal entstehen auch Missverständnisse. Bemerkenswerterweise sind aber die Mohaha von der siebenwindigen Küste mit einiger Mühe und gutem Willen dennoch in der Lage, sich einem Angehörigen der Shemuhaha von den Perleninseln verständlich zu machen und auch ihrerseits die Intention seiner Worte zu erfassen.

Die Ewige Sprache

Allen Dialekten des Mohischen ist gemein, dass sich ihre Wörter aus einzelnen Silben mit eigener Bedeutung zusammensetzen. Jede Gemeinschaft der Dschungelstämme verwendet einen leicht anderen Wortschatz an Silben, und ein und dieselbe Silbe hat je nach Kontext und Aussprache oft mehr als nur eine mögliche Bedeutung. Aus diesen Bausteinen lassen sich beliebig lange Wörter und Sätze bilden, komplexe Sachverhalte werden durch Aneinanderreihung passender Silben umschrieben. Diese besondere Sprachstruktur erleichtert die Kommunikation zwischen unterschiedlichen Gemeinschaften ungemein, ist es doch gar nicht notwendig, alle Wörter zu kennen, welche in den allgemeinen Sprachgebrauch des Gesprächspartners eingegangen sind. Ein grundlegendes Verständnis von der Bedeutung der Silben, aus denen unbekannte Wörter zusammengesetzt sind, reicht aus, damit der Redefluss nicht ins Stocken gerät.

Das gegenseitige Verständnis wird zudem immens von dem Umstand begünstigt, dass gewisse Silben praktisch bei allen Stämmen der Waldmenschen und in allen Dörfern der Utulus noch immer das gleiche bedeuten, sich also in Jahrtausenden weitestgehend freier Sprachentwicklung nicht verändert haben. Aus diesen Silben setzen sich die zentralen Begriffe der Weltsicht und der Traditionen der Stammeskulturen zusammen: *Tabu*, *Nipakau*, *Tapam* und *Taya* sind somit universelle Vokabeln, die überall im Tiefen Süden ohne Schwierigkeiten erkannt und verstanden werden.

Die Sprache der Bewohner des Dschungels stellt sich ebenso vielfältig und uneinheitlich dar wie alles andere in seinem Inneren. Feste grammatikalische Regeln gibt es in der Ewigen Sprache nicht. Silben werden oft wiederholt, um sie zu steigern oder anzudeuten, dass die Mehrzahl gemeint ist. Zur Betonung werden bei einigen Stämmen Vokale gedehnt, bei anderen variiert man die Tonhöhe oder spricht wichtige Silben leicht nasal aus. Vielerorts wird gesprochene Sprache zudem mit Handbewegungen und anderen Gesten unterstützt und erhält erst so ihre endgültige Bedeutung. Feine Nuancen in der Aussprache bestimmter Konsonanten (speziell im Rachen gebildeter Laute wie k, r und g) und dunkler Selbstlaute sind für Nichtmuttersprachler oft

kaum zu erkennen und verleihen der Ewigen Sprache eine weitere für Außenstehende nur schwierig zugängliche Bedeutungsebene.

In die Ewige Sprache haben außerdem einige Lehnwörter Einzug gehalten, vorwiegend aus dem echsischen

Rssahh, aber lokal begrenzt auch aus Urtulamidya und Bosparano. Bei einigen Vokabeln hingegen – etwa bei dem unheilvollen Begriff *Satuul*, der böse Geister und Dämonen bezeichnet – lässt sich der Ursprung nicht recht errahnen.

Gängige Silben der Ewigen Sprache

Ak	Geist, Klugheit, Wissen	Lu	jagen, vertreiben	Ro	Kugel, rollen, rund
An	entfernen, nehmen, tragen	Luq	Erde, Welt	Ru	Gemeinschaft, Heimat, Zuflucht
Ba	gut, rein, süß	Ka	eckig, fünf, Hand	Sha	Boden, Erde
Bu	Gesetz, Regel, Verbot	Kau	überwirklich, Jenseits	She	Sonne, Tag
Ca	Frau, weiblich	Ke	alt, erhaben, Spinne	Sho	rauben, stehlen, trennen
Can	Herz, Leben	Ki	Bewegung, laufen	Si	lügen, täuschen
Chik	stinken	Ko	einnehmen, essen, verbrauchen	Ta	ewig, unveränderlich
Du	ablehnen, verneinen	Ku	Kraft, Stärke	Taq	Kralle, scharf, spitz, Zahn
En	geben, schenken	Ma	machen, tun, verändern	Te	Blut, Wunde
Ga	sehen, suchen	Mi	zermalmen, zerstören	Ti	aufmerksam, hören, wahrnehmen
Gi	Blume, Blüte, Duft	Mu	Ort, Richtung	To	fließen, treiben, vergehen
Gu	blau	Na	Freude, tanzen, Zauber	Ton	groß, wichtig
Ha	Mensch, Mann, männlich	Ne	gelb, hell, Licht	Wa	auflösen, befreien, verstecken
Han	dunkel, Nacht, schwarz	Ni	alt, Baum, hoch	Ya	reden, sprechen, zustimmen
He	leuchten, strahlen	No	Fell, Haut, Schutz	Yu	Atem, Wind
Hu	Fragepartikel (vor den Satz gestellt)	Pa	Leben, Tier, Wesen		
Joc	Fels, hart, Stein	Pam	Erinnerung, Inhalt, Seele		
La	aufsteigen, kommen, sich erheben	Pe	brauchen, suchen, verlieren		
		Ri	dünn, klein, zierlich		

Exemplarische Sätze

Enku!	Hilfe!
Hegahal!	Du bist schön! (an einen Mann)
Huu-Aklu?	Hast du den Verstand verloren?
Huu-Yaenyaca?	Wie heißt du? (an eine Frau)
Mabaya!	Gut gemacht! (auch: Danke.)
Shatema!	Tötet sie alle!
Tiak(du).	Ich weiß es (nicht).
Tican-Nacan.	Ich liebe dich.
Pekati.	Bitte.

☞ Auch die Sprache der Tapo-Tikaute von Kuruke-Lahe ist vor langer Zeit aus dem *Tahaya* hervorgegangen und ähnelt diesem noch immer sehr. In den Jahrtausenden der Isolation hat sie sich jedoch unweigerlich in eine recht eigenwillige Richtung entwickelt, zahlreiche Wörter, die außerhalb der verborgenen Stadt von Bedeutung sein mögen, sind hier in Vergessenheit geraten. Stattdessen wurden neue Begriffe ersonnen, um Dinge zu beschreiben, die den Stämmen des Dschungels unbekannt sind. Mit den Bewohnern des Regenwaldes können sich die Tapo-Tikaute dennoch leidlich gut verständigen, und die gemeinsamen sprachlichen Wurzeln

Beispielwörter der Ewigen Sprache

Anpa	Tod
Kamaluq	Schöpfer des Bodens
Nipakau	Geist, jenseitiges Wesen
Nipapakauha	Zwölfgöttergläubiger
Peko	Hunger
Shamane	gelb färbender Lehm
Tachikko	Stinktiefresser (eine Beleidigung, vor allem für Ojaniha gebraucht)
Takehe	unsterbliche Geisterspinne
Tabu	unumstößliches Gesetz
Taya	ewige Erzählung
Tapam	unvergängliche Erinnerung

schlagen hilfreiche Brücken über die breite Kluft kultureller Unterschiede.

In Kuruke-Lahe sind Papier oder Pergament ebenso wenig in Gebrauch wie in den Regenwäldern. Stattdessen halten Priester seit Gründung der Stadt ihre Beobachtungen des nächtlichen Sternenhimmels und ihre daraus abgeleiteten Prophezeiungen in einer Bilderschrift fest, die sich zwar im Laufe der Zeit



Die Variante der Ewigen Sprache, die in Kuruke-Lahe gesprochen wird, ist recht weit von den Dialekten der Dschungelstämme entfernt, auch wenn es sich regeltechnisch um die gleiche Sprache handelt. Die Kommunikation zwischen Tapo-Tikaute und Sprechern einer anderen Variante des *Tahaya* kannst du so behandeln, als verfügen die Helden nur über die nächstniedrigere Sprachstufe.



davon entfernt hat, aber noch immer eine deutliche Verwandtschaft mit den Chuchas-Glyphen der Echsenvölker aufweist. Die teils recht komplexen Piktogramme treiben sie in die Innenwände des Tempels der schildkrötengestaltigen Fruchtbarkeitsgöttin Sumukopa, der im Laufe der Jahrtausende immer weiter in den Berg hinein vergrößert wurde. Dabei handelt es sich allerdings kaum um eine Transkription der gesprochenen Sprache, vielmehr ist die Bedeutung des Geschriebenen direkt aus den Glyphen herauszulesen, und viele der Darstellungen haben einen unverkennbaren astronomischen Bezug.

»Warte, diesmal komme ich drauß! Kuruke ... Kuruke ... irgendwas mit Spinnen, richtig? So wie diese Keke in Trahelien? So funktioniert dieses Kauderwelsch doch, oder? Was, die Silbe heißt hier was anderes? Alt? Aber hieß nicht dieser Manaq übersetzt »Der Alte? Was soll das heißen, das war Tulamidy? Der war doch ein Waldmensch! Bei Angroschs Hammergesang, ihr Menschen mit eurer Vielspracherei macht mich noch wahnsinnig! Was meinst du damit, ich habe es ohnehin falsch ausgesprochen?!«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meister-schmied, neuzeitlich



Weitere Kommunikationswege

Ob bei lauernder Stille oder im prasselnden Regen, der Schall trägt unter dem schweren Blätterdach der Dampfenden Dschungel nicht annähernd so weit wie im offenen Gelände. Angesichts der unzähligen Gefahren, die im Urwald lauern, erscheint es für versierte Jagdtrupps allerdings ohnehin wenig ratsam, sich durch laute Rufe miteinander zu verständigen. Viele Stämme haben daher Möglichkeiten entwickelt, durch rasche Handzeichen und Armbewegungen Informationen und Anweisungen auszutauschen, sodass ihnen Sichtkontakt für einfache Unterhaltungen genügt. Ähnlich wie bei den Dialekten des *Tahaya* unterscheiden sich die Zeichensprachen verschiedener Gemeinschaften häufig ein wenig voneinander, aber nicht so weit, dass man nicht dennoch auch Fremde, denen man in der Grünen Hölle über den Weg läuft, weitestgehend verstehen kann.

Eine weitere recht einzigartige Form der Nachrichtenübermittlung im Dschungel stellt die Trommelsprache dar. Dazu setzen meist gleich mehrere Angehörige eines Dorfes ihre Instrumente dazu ein, um einfache Sätze immer wieder mit Trommelschlägen in bestimmten Rhythmen und Tonfolgen hinausschallen zu lassen. Wo Dörfer nah genug beieinanderliegen, lassen sich so Botschaften übermitteln, ohne einen Überbringer den Gefahren der zwischen ihnen liegenden Wälder auszusetzen. Auch dienen solche getrommelten Sätze als Signal und Information für Jagd- oder Sammeltrupps, die außerhalb des Dorfes weilen und die man über etwas in Kenntnis setzen möchte, ohne erst nach ihnen suchen zu müssen. Je nach Beschaffenheit der Umgebung, der Zahl und dem Eifer der Trommler können solche Botschaften durchaus einige Meilen weit in den Dschungel getragen werden.

Anreden

Adelstitel oder höfliche Floskeln beim Umgang miteinander sind bei den Stämmen der südlichen Regenwälder kaum gebräuchlich. Spricht man übereinander, verwendet man – sofern bekannt – den Namen, Unbekannte benennt man mit Umschreibungen wie *Yaca* („Sprecherin“) oder *Tiha* („Zuhörer“). Personen, die für die Gemeinschaft wichtige Funktionen bekleiden, erhalten bei einigen Stämmen Ehrbezeichnungen, die dem Namen vorangestellt werden. So kann eine Häuptlingin *Hocaya* („die als Erste spricht“) genannt werden, ein Schamane *Kaumuya* („spricht mit der Geisterwelt“). Allen Stämmen bekannt ist der Titel des *Tonko-Tapam*, der stets auf den Hochschamanen und Gesandten Kamaluqs am Tempel der Roten Jaguare zu Gulaghal verweist. Stammesübergreifend gängige Begrüßungs- oder Abschiedsformeln gibt es nicht.

❧ Hierarchischer ist die Gesellschaft der Tapo-Tikaute gegliedert. An der Spitze der Stadt steht ein König oder eine Königin, die geschlechtsunabhängig als *Itheta* tituliert werden. Weibliche Mitglieder des Ältestenrates tragen den ehrfurchtsvollen Namensvorsatz *Ipoca* (männliche hingegen *Ipoha*). Alle älteren Mitglieder der Gemeinschaft ab einem Alter von fünfzig Jahren werden von jüngeren mit einem respektvollen vorangestellten *I-* angesprochen.

Handwerksmeister, Priester, Animisten – all jene also, die eine Ausbildung im Tempel des Hanpokuna durchlaufen haben –, erhalten fortan den Titel *Moku*, was sich sinngemäß ungefähr als „Meister“ übersetzen lässt (und bei gehobenerem Alter zu *Imoku* wird).

Ihre traditionell zweiteiligen Namen kürzen die Tapo-Tikaute niemals ab, stattdessen adressieren sie einen direkten Gesprächspartner einfach mit *Gapo* („derjenige, den ich vor mir sehe“), und das auch gern in Kombination mit dem passenden Titel. Eine altgediente Älteste wird im direkten Gespräch beispielsweise als *Ipoca-Gapo* angesprochen.

Eine typische Begrüßung in Kuruke-Lahe lautet *Hiki-bahe?* (etwa: „Läuft es gut und hell?“), worauf ein innbrünstiges *Kiba!* („Es läuft gut!“) erwidert wird. Zum Abschied wünscht man sich *Neshiguhan* („einen gelben Tag und eine blaue Nacht“) und verweist damit auf das sanfte blaue Glühen des nächtlichen Höhlen-sees unter der Stadt.

Wie heißt du? – Namensgebung

Familien- oder Sippennamen sind bei Waldmenschen und Utulus ungebräuchlich; wo nötig, wird stattdessen auf Konstruktionen wie *Mumpoto von den Miniwatu* oder *Kehala von der Sippe der Nimunene* zurückgegriffen. Anhand eines Namens lassen sich in der Regel keinerlei Rückschlüsse auf das Geschlecht seines Trägers ziehen. Eine besondere Tradition der Stämme des Regenwaldes ist es, dass Kinder zwar von ihren Eltern bei der Geburt einen Rufnamen erhalten, diesen aber bei Eintritt ins Erwachsenenendasein ablegen und sich stattdessen selbst einen Namen wählen – allerdings kommt es auch vor, dass auch einem erwachsenen Waldmenschen solange ein herabwürdigender Spitzname anhängt, bis er sich in den Augen der Gemeinschaft das Recht auf einen eigenen Namen verdient hat. In der Folge sind „sprechende Namen“, die ihre Träger oder Taten, auf die sie besonders stolz sind, beschreiben, unter den Bewohnern der meridianischen Dschungel weitverbreitet. Aufgrund der kaum greifbaren Varietät der Ewigen Sprache ist es aber durchaus möglich, dass ein ehrenhafter Name bei einem benachbarten Stamm eine ganz andere, weniger eindrucksvolle Bedeutung hat.

Namen oder Namensbestandteile werden für gewöhnlich nicht vererbt, man wählt sich seinen Namen unabhängig von den eigenen Vorfahren.

In den Varianten des *Tahaya*, welche Utulustämme vornehmend auf den Waldinseln gebrauchen, haben sich vor allem in der Namensgebung die deutlichsten Eigenheiten in Bezug auf Rhythmus, Vokalverteilung und Konsonantengebrauch gehalten. Viele Utulus gestalten ihre selbstgewählten Namen daher traditionsgemäß auf eine ihnen selbst archaisch anmutende Weise, und Muttersprachler des *Tahaya* sowie versierte Sprachkundige aus der Fremde können häufig anhand des Namens zwischen Waldmenschen und Utulus unterscheiden, wenn auch genauere Aussagen über die Stammeszugehörigkeit schwieriger sind.

Namen der Waldmenschen

Ake-Iya, Anhe, Anpa-Ha, Bahene, Bohantopa, Cankuna, Cante-Tinza, Catka, Cepka, Eyapa-Tisa, Hahatonwa, Han-Hepi, Hayatepe, He-Sche, Hey-Mo, Hiye-Haja, Ho-Iaya-Yo, Huka, Huka-Hey, Isna-Inti, Istima-Tonko, Jebato, Kauka-He, Kehala, Ketaqua, Miniwatu, Mumpoto,

Pahaha, Panhahe, Sica, Takate, Tapam-Wah, Tapo, Taya-Ko, Tetaka, Tiki-Ta, Tokahe, Tonkowan, Tonku, Totogi, Wapiya, Yako

Namen der Utulus

Akuma, Apiye, Boadi, Bodongo, Bolotongo, Cazembe, Epamwa, Hwamba, Imaro, Kalalu, Kalimba, Kibwa, Kingombo, Kirabo, Kubesi, Kukula, Kweli, Labiwasene, Lutu, Mangabe, Monebu, Mopane, Mpemba, Mulga, Mwasego, Nutombi, Obada, Ombawa, Oweso, P(e)tani, Ranabo, Rumari, Schegabe, Schenumba, Shasiwatu, Shimenege, Takate, Tangawizi, Tauu, Tenkile, Tuhemba, Udonka, Umbele, Umpaba, Unabo, Usuthu, Zainabu

Bedeutungen der Namen

1.000 Worte, Alligatorzahn, aufgehende Kakaoblüte, bei Nacht umherschleichend, den die Geister schützen, dessen Hand immer blutig ist, drei Speere, einsam, erblickt den Moskito im Geäst, flink, Flötenspieler, fürchtet sich nicht, geht voran, Geistertänzer, Giftpfeil, gilden schimmernd, Hand der ewigen Spinne, hört im Schlaf den Schreivogel nicht, Kind des Wassers, kleine Schildkröte, kommt bei Morgendämmerung, Kriegeruf, kurzes Haar, laute Stimme, linke Hand, Mondnacht, Nabelschnur, Perlenknacker, Raubkatze, Rauschkraut, Schildkröte, Schlange, schreitet mit Kamaluq, seine Hände tun Gutes, spricht mit zwei Zungen, starker Geist, strahlende Sonne, tapferes Herz, trotz dem Sturm, vergießt das Blut des Säbelzahntigers, vier Finger, zu groß für seinen Schurz

☞ Auch unter den Bewohnern Kuruke-Lahes sind kurze, für jedes Geschlecht geeignete Namen gängig. Erwachsene verfügen jedoch stets über zwei Namen, die immer gemeinsam und in der gleichen Reihenfolge genannt werden, eine Verkürzung oder sogar Verballhornung zu einem Spitznamen kommt nicht vor. Den ersten Namen erhalten Kinder bei der Geburt von ihren Eltern, und es ist nicht ungewöhnlich – wenn auch keine Pflicht –, dass dazu der Namensbestandteil eines Familienmitglieds wiederverwendet wird. Am vorderen Namen eines Tapo-Tikaute lassen sich somit Verwandtschaftsverhältnisse zumindest erahnen. Bei Abschluss ihrer Schulzeit, wenn sie also aus der Obhut eines Tempels der Stadt als vollwertige Mitglieder der Gesellschaft entlassen werden, erhalten die jungen Bürger ihren zweiten Namen, der ihnen häufiger von ihren Lehrern verliehen als selbst gewählt wird.

Namen der Tapo-Tikaute

Akku-Kota, Aomi-Potak, Dakri-Schaya, Engke-Haiha, Engmayu-Laoke, Kugo-Leheto, Mi-Yotonko, Nukra-Samsam, Okri-Po, Pao-Paopu, Sehi-Patukta, Showo-Shoya, Tikko-Param, Tapo-Timoku, Yako-Mijok

Redensarten & Aberglaube

Einer außenstehenden Betrachterin fällt es schwer, zwischen tatsächlichen Glaubensaspekten der Waldmenschen und Utulus und bloßem Aberglauben zu unterscheiden. Es gibt keine Kirchenstrukturen oder andere Institutionen, die den Stämmen des Dschungels einen Moralkodex vorgeben oder ihnen eine handfeste Auslegung des Weltgeschehens und des Alltags bieten. Stattdessen bestimmen sogenannte *Tabus* (siehe Seite 96) oftmals das Verhalten des Einzelnen. Einige dieser in Geschichten und Liedern, den *Tayas*, überlieferten Gebote und Verbote entfalten auf übernatürliche Weise gar eine messbare körperliche Wirkung auf Angehörige der Stammeskulturen, während ein zwölfgöttergläubiger Mittelländer oftmals kaum etwas davon spürt. Dies trifft jedoch längst nicht auf jedes *Tabu* zu, und so manch eine der Regeln, an die sich Utulus und Waldmenschen halten, hat ihren Ursprung sicher im Reich des Aberglaubens.

Welche Redensarten und Sprichwörter in einer Dorfgemeinschaft tagtäglich zum Einsatz kommen, hängt maßgeblich von den dort gültigen *Tabus* und den jeweiligen Lebensumständen ab, und im Allgemeinen sind Idiome schon im übernächsten Dorf unbekannt und ihre Nutzer stoßen auf verwirrtes Unverständnis.

Beispielhafte Redewendungen

- »Was dich anschreit, will dich nicht in den Hintern beißen.«
- »Den Regen des Tages nicht zu schätzen, heißt, die Ruhe der Nacht nicht zu verdienen.«
- »Die süßeste Blüte birgt die spitzesten Dornen.«
- »Beuge nicht das Haupt vor etwas, das du nicht aus den Augen lassen solltest.«
- »Wer nicht blutet, dem macht auch das dunkelste Wasser nichts aus.«
- »Sich morgens den Bauch vollschlagen kann nur, wer abends nicht essen will.«
- »Der kommt niemals in den Wald, der jeden Farn fürchtet.«
- »Wer eine Handvoll Beeren nimmt, der wird satt. Wer zwei Handvoll Beeren nimmt, dessen Sippe wird satt. Wer drei Handvoll Beeren nimmt, der wird morgen weiter laufen müssen.«
- »Was dem Tiger der Dschungel ist, ist der Maus der Farn.«
- »Alles Gute kommt von oben, also nimm die Kapuze ab.«
(☹)
- »Wer sein Vieh fett mag, hat hoffentlich Geduld gelernt.« (☹)

Verbreiteter Aberglaube

- Nach dem Tode muss dem *Nipakau* eines Waldmenschen der Weg in die Geisterwelt gewiesen werden. Der Übertritt findet in seinem Heimatdorf statt, in der größten Hütte, die von den Lebenden instandgehalten

Verhaltensregeln und Traditionen unterscheiden sich nicht nur von Stamm zu Stamm, sondern selbst von einem Dorf zum nächsten. Im Folgenden geben wir dir eine Liste möglicher Vorstellungen zur Hand, die du nach Belieben in euer Spiel einfließen lassen, abändern und ergänzen kannst. Ob es sich dabei um wirksame *Tabus*, wohlbegründete Vorgaben zugunsten der persönlichen Sicherheit und des Stammes oder aber reine Interpretationen für auch anders deutbare Phänomene handelt, obliegt deiner Entscheidung. Auch innerhalb einer Dorfgemeinschaft kann es unterschiedliche Meinungen und Auslegungen zu denselben Beobachtungen und Ableitungen geben, obwohl Leitlinien von Häuptlerin oder Schamanin vorgegeben werden.



wird, aber allein den Toten vorbehalten ist. Andere halten dies für Aberglauben und pflegen gänzlich andere Totenriten.

- Die Lebenden dürfen nicht üppiger oder besser wohnen als die Toten, denn ansonsten kehren sie zu Raubzügen aus der Geisterwelt zurück. Den Verstorbenen werden daher an einigen Orten eigene prachtvolle Dörfer errichtet.
- Kontakt mit den verstorbenen Angehörigen lässt sich nur über eine Ahnenstatuette aufnehmen. Geht diese verloren, gilt die Vergangenheit der eigenen Sippe als verloren.
- Zusätzlich zu ihrem *Nipakau* besitzen Waldmenschen den *Tapam*, einen Schutzgeist, der nach dem Tod des Körpers auf einen anderen Waldmenschen übergeht. Allerdings gilt dies bei einigen nicht für andere Sippen oder Stämme, bei manchen schon gar nicht für Angehörige anderer Kulturen!
- Wird ein *Tapam* nach dem Tod seines Besitzers nicht rechtzeitig befreit und gereinigt, verdirbt er und wird zu einem bössartigen und hasserfüllten *Satuul*.
- Bei seiner Geburt erfährt jeder Waldmensch von seiner Mutter den geheimen Namen seines *Tapams*, mit dem vorsichtig und sorgsam umgegangen werden muss. Wer den Namen kennt, kann den *Tapam* von seinem Träger fortlocken und diesen dadurch in große Gefahr bringen. Befreit werden kann der *Tapam* allerdings nur von jemandem, der seinen Namen kennt. Von einem Waldmenschen den Namen seines *Tapams* zu erfahren, gilt daher als immenser Vertrauensbeweis, der oft nur in Zeiten großer Not erbracht wird.
- Augen, Mund und Nase eines Verstorbenen müssen vernäht werden, da sonst ein *Satuul* eindringen und den Körper zum untoten *Yaq-Hai* erheben kann. Manche halten dies für Aberglauben, da *Yaq-Hai* trotzdem eindringen könnte oder aber, weil das *Yaq-Hai* nicht das einzige ist, was die Toten wandeln lässt.
- Den Schädel eines erschlagenen Feindes soll man zu einem *Tsantsa*, einem Schrumpfkopf, verarbeiten, denn sonst entweicht der *Tapam* und wird unweigerlich zu einem rachsüchtigen *Satuul*.
- Bei den Utulus der Waldinseln gilt das Meer als Heim der Nachtschwarzen Herrin. Wer sich ohne Not auf die offene See hinauswagt, verwirkt damit sein Leben. Bei manchen Stämmen gilt das Verlassen der Heimatinsel als unweigerlicher Tod, und wer je zurückkehrt, muss von einem *Satuul* beseelt sein. Ähnliches denkt man von Fischern, die vor Einbruch der Dunkelheit nicht zurückgekehrt sind.
- Farben sind machtvoll und üben einen nachhaltigen Einfluss aus. Was schwarz ist, ist kraftvoll und gut, weiß steht hingegen für Schwäche, Krankheit und Tod. Wird etwas Schlechtes schwarz eingefärbt, so wandelt es sich mit der Zeit allmählich zu etwas Positivem, so werden Kranke beispielsweise hoffnungsvoll mit dunkler Erde beschmiert.
- Musik, Gesang und Tanz abseits von Feiertagen sind gefährlich, da sie eifersüchtige *Satuul* anlocken.
- Was das Wasser des Meeres nie berührt hat, muss schmutzig sein, und man sollte es nicht essen!

- Ein süßer Geschmack ist das sicherste Anzeichen dafür, dass eine Frucht vergiftet ist. Rotschaliges Obst verursacht unfehlbar heftigen Durchfall.
- Wer Vanillepflanzen rund um das eigene Dorf anpflanzt, schützt es vor übelmeinenden Geistern. Pfeffersträucher halten wilde Tiere ab. Schwarzer Nachtschatten hingegen bewirkt, dass wohlmeinende *Nipakau* im Inneren des Dorfes gehalten werden.
- Wer im Wald einem Elefanten begegnet und nicht von ihm bemerkt wird, dem ist großes Jagdglück beschieden. Hat der Elefant hingegen rote Augen, muss er umgehend zur Strecke gebracht werden, da sonst der gesamten Sippe der Hungertod droht.
- Mit dem Saft von Perainäpfeln lassen sich fette und nahrhafte Beutetiere anlocken. Essbare Wurzeln wie Ingwer und Maniok ziehen als Köder nur die Aufmerksamkeit kranker und schwacher Tiere auf sich.
- Ein Gewässer ohne Stechmücken ist tödlich für jeden, der davon trinkt.
- Bei Vollmond dürfen keine Tiere getötet werden, da sonst seine gesamte Art den Mord beobachtet und gegen den Stamm der Jägerin auszieht.
- Edelsteine, die größer sind als der eigene Daumen nagel, müssen nach ihrem Fund für zwei Wochen im Meer versenkt werden, bevor sie mitgenommen, verarbeitet oder gehandelt werden dürfen, sonst ruft man einen juckenden Fluch auf sich.

Aberglaube in Kuruke-Lahe

- Eine herabgestürzte Brücke oder ein gelöstes Seil darf nicht an der gleichen Stelle erneut angebracht werden, sonst wiederholt sich das Unglück.
- Am Grund des Sees unter der Stadt befindet sich ein Tor in eine andere Welt. Wer das Wasser aufwühlt, der riskiert, die Aufmerksamkeit ihrer ungeheuerlichen Bewohner zu erregen. Das Leben desjenigen, der hineinstürzt, gehört fortan dem See und dem, was darin verborgen liegt.
- Wird ein Name nicht vollständig ausgesprochen, dann bereitet das dem *Tapam* seines Trägers Unbehagen.
- Handwerkliches Geschick ist eine Ausprägung von Magie und darum angeboren. Es kann kaum erlernt werden.
- Um den Bau und die Pflege ihres Schildes muss sich eine Animistin eigenhändig kümmern, sonst lässt er sie in einem kritischen Moment im Stich.
- Die Gestirne sind die leuchtenden *Nipakau* der Verstorbenen, die wohlwollend auf die Stadt herabblicken und ihren Bewohnern nützliche Botschaften zukommen lassen wollen. Sind keine Sterne zu sehen, so durchstreift ein machtvolles Übel die Nacht.

◀Blasshäute, die sich mit dunkler Bemalung anzubiedern versuchen oder sich gar angebliche „Späße“ erlauben, gelten zu Recht als lächerlich und werden in der Regel als herbe Fehlinterpretation und Beleidigung kultureller Bräuche aufgefasst. Oder man hält denjenigen für einen Angehörigen der *Tschopukikuha*, was allerdings meist für nicht minder distanzierte Reaktionen sorgt.

Zeitrechnung & Jahresverlauf

In den Dampfenden Dschungeln gibt es keine Jahreszeiten, und seine Bewohner haben keinen rechten Bedarf daran, das genaue Datum festzustellen. Das einzige jährlich wiederkehrende Phänomen von echter Bedeutung für die Stammeskulturen ist die jährlich zweimal stattfindende Regenzeit im Frühling und im Spätsommer, die vor allem an den Osthängen des Regengebirges meist sehr heftig ausfällt und auf den westlichen Inseln im *Schwert des Südens* tobende Stürme mit sich bringt. Noch zerstörerischer ist der *Kauca*, ein dunkler Wirbelsturm, der sich im Hochsommer gelegentlich im Boronsgrund bildet und auf seinem Weg nicht selten auch einige der Waldinseln in Mitleidenschaft zieht.

Die Phasen des Madamals und wiederkehrende Konstellationen des Sternenhimmels erlauben es den Waldmenschen und Utulus, die Zeit, in der solche Ereignisse drohen, vorherzusehen. Noch zuverlässiger sind allerdings Beobachtungen von Wolkenbewegungen, Wellengängen und anderen Naturphänomenen.

Die Stämme der Waldmenschen und Utulus verwenden keine Jahreszahlen. Die Handlung von *Tayas* findet meist zeitlich unabhängig oder in einer nicht näher bestimmten Vergangenheit statt, über zeitlich nicht allzu weit zurückliegende Ereignisse spricht man mit Formulierungen wie „vor vier Regenzeiten“ oder „beim vorletzten Neumond“.



- Die Tapo-Tikaute hingegen zählen die Jahre seit Verhehlung ihrer Stadt. Als Jahreswende gilt bei ihnen die Nacht, in der an einer bestimmten Stelle am aus der Höhle heraus sichtbaren Nachthimmel ein wabernder Nebel steht, den sie *Sumukopas Schale* nennen.

Jahr nach Bosparans Fall + 1303 = **Jahr nach Kurukes Verhehlung**

Eine besondere Benennung von Monaten ist weder im Dschungel noch in Kuruke-Lahe üblich, allerdings ist die Einteilung des Mondzyklus in vier Phasen von je einer Woche Länge bekannt, interpretiert werden sie meist als *Schale*, *Auge*, *Berg* und *Schlaf*. Eine einheitliche Benennung der Wochentage herrscht bei den Stämmen nicht, sie sind meist nach Tier- oder Pflanzenarten benannt. Bei den Tapo-Tikaute hingegen beschreibt man sie pragmatisch als „Ersten Tag der Schale“ oder „Vierter Tag des Schlafes“.

Der jeweils siebte Tag ist traditionell der einzige, an dem Vieh geschlachtet wird.

Bei geschichtlichen Daten in diesem Band sind Jahreszahlen der besseren Übersichtlichkeit halber stets in der Zeitrechnung nach Bosparans Fall angegeben, es sei denn, es handelt sich explizit um inneraventurische Quellen.

Jahresverlauf

Jährlich am gleichen Tag wiederkehrende Feierlichkeiten sind ungewöhnlich, aber kommen vor, so versammeln sich beispielsweise regelmäßig mehrere Schamanen – gelegentlich gar von unterschiedlichen Stämmen – zu althergebrachten Riten an geheimen Orten. So manch eines davon mag vermutlich dazu dienen, uralte *Tabus* zu erneuern, doch zu einem Außenstehenden würde keiner der beteiligten Diener Kamaluqs davon sprechen.

Feste, Bankette und Versammlungen in den Stammesgemeinschaften richten sich meist nach den Phasen des Mondes, am häufigsten finden solche Zusammenkünfte im Monatsrhythmus bei Voll- oder Neumond statt.

Die Veränderungen am Nachthimmel im Zuge des Sternenfalls haben die Zeitrechnung der Stadt ins Chaos gestürzt. Inzwischen hat sie sich weitestgehend davon erholt, man hat gelernt, alte Phänomene in ihrem neuen Gewand zu erkennen und neue Beobachtungen zu deuten. Die Glaubenswelt der Tapo-Tikaute, ihr Selbstverständnis und ihr Ausblick auf die Zukunft wurden jedoch durch den Sternenfall maßgeblicher erschüttert als in den meisten anderen Regionen Aventuriens.



Die Tapo-Tikaute verfügen durch ihre Sterndeuter über einen recht genauen Jahreskalender. In der Stadt werden in Abhängigkeit von sichtbaren astronomischen Phänomenen besondere Feiertage und Zeremonien begangen. Da viele der aus Kuruke-Lahe beobachtbaren Himmelskörper sich in ihrer Umlaufzeit unterscheiden, treten viele solcher Ereignisse in teils veränderlichen Abständen ein.

Wann immer ein Wandelstern von der Stadthöhle aus sichtbar wird, sehen die Priester dies als bedeutendes Omen und leiten anhand der genauen Umstände und anderer Beobachtungen, die sie durch die Löcher der Höhlendecke am Nachthimmel machen können, komplexe und detailreiche Prophezeiungen ab, die nicht selten auch andere Schauplätze Aventuriens betreffen und die an den Wänden der Tempel in einer komplizierten Bilderschrift festgehalten werden.

Rondra

4. Pantherfest, Abschlussprüfungen für Zöglinge im Tempel der Ratetak, junge Unverheiratete werden in die Höhlen unter der Stadt geschickt und kehren mit Cobalterz oder Tiefenröhrlingen zurück (bunt schillernder Nebel am Rande des Sternbilds *Harfe*)

Efferd

17. Feuerfest, zu dem Hochzeiten stattfinden können (*Guachakabu*, Meteorregen im Sternbild *Pfeil*)

Travia

- Anfang** Häutung der Schlange, ausgelassenes Feiern und Neuwahl des Ältestenrats (der Stern *Satinav* passiert das *Zyklopenauge*, einen bläulichen Ringnebel unter dem Sternbild *Ringe*, meist alle andert- oder zweieinhalb Jahre)

Hesinde

22. Affenfest, Abschlussprüfungen für Zöglinge im Tempel des Hanpokuna, königliche Opferzeremonie in den Grotten unter dem Tempel des Kamaluq (*Sumukopas Schale*, fließender, sanft rotierender Nebel abseits großer Sternbilder)

Firun

19. Feuerfest, zu dem Hochzeiten stattfinden können (*Guachakabu*, Meteorregen im Sternbild *Pfeil*)

Peraïne

- Anfang** Häutung der Schlange, ausgelassenes Feiern und Neuwahl des Ältestenrats (der Stern *Satinav* passiert das *Zyklopenauge*, einen bläulichen Ringnebel unter dem Sternbild *Ringe*, meist alle andert- oder zweieinhalb Jahre)

Ingerimm

21. Feuerfest, zu dem Hochzeiten stattfinden können (*Guachakabu*, Meteorregen im Sternbild *Pfeil*)

Namenlose Tage

- alle Stumme Tage, während derer nur flüsternd gesprochen wird und niemand ohne Not seine Behausung verlässt (*Sternenleere* nimmt einen Großteil des sichtbaren Himmels ein)

Gesellschaft & Stände

»Gefährlich? Die Wilden im trahelischen Dschungel? Lächerlich! Wie viele von diesen Barbaren soll es da schon geben? Die bauen ja nicht mal Städte, beschmieren sich nur mit Schlamm und hüpfen in ihren possierlichen Schurzen herum! Und echte, wertvolle Leistung erbringen sie auch nur, wenn sie auf unseren Plantagen arbeiten dürfen. Nein, mit denen werden wir keine Probleme haben. Und die Kemi sind kaum besser.«
—Generalin Marvana Zornbrecht, al'anfanische Grandin, Rondra 1042 BF

Stammeswesen in den Dampfenden Dschungeln

Das Stammeswesen der Utulus und der Waldmenschen im Tiefen Süden ist in unterschiedliche Ebenen des Zusammenhalts gegliedert: Die meisten Waldmenschen definieren sich recht stark über ihre Stammeszugehörigkeit, die neben dem wahrscheinlichen Siedlungsgebiet auch mit den grundlegenden Glaubensvorstellungen und Traditionen, der typischen Haartracht und Kleidung zusammenhängt. Konflikte zwischen verschiedenen Sippen innerhalb eines Stammes sind, außer bei kriegerischen Stämmen wie den Biko-Biko oder den Tschopukikuha, selten; blutige Erzfeindschaft kommt aber auch dort nicht vor. Die Angehörigen des eigenen **Stammes** werden – selbst wenn sie viele Meilen voneinander entfernt leben – stets gewissermaßen als Verbündete betrachtet. Stämme haben sich im Laufe der Geschichte immer wieder aufgelöst und neu gebildet, und spätestens seit den Tagen des legendären Einigers

Manaq scheint es, als sei das wichtigste verbindende Element der Mitglieder eines Stammes die übertragene Verantwortung für ein bestimmtes *Großes Tabu*.

Verwandtschaftsverhältnisse, wenn auch nicht zwangsweise besonders enge, sind die Bindeglieder einer **Sippe**. Große Stämme können Hunderte von Sippen umfassen, kleinere vielleicht nur eine Handvoll. In einer Dorfgemeinschaft leben meist Angehörige von mindestens drei und höchstens zehn unterschiedlichen Sippen, große Sippen haben Angehörige in mehreren benachbarten Dörfern, bis die jeweiligen Zweige groß genug werden, um sich fortan als eigenständige Sippe zu begreifen und sich einen neuen Sippennamen wählen.

Das gewichtigste Gefühl des Zusammenhalts verspüren Utulus und Waldmenschen meist nicht gegenüber ihrem Stamm oder ihrer Sippe, sondern für ihre **Dorfgemeinschaft**. Eine solche setzt sich aus 30 bis 50 Erwachsenen und einer entsprechenden Anzahl Kinder zusammen, die sich ein gemeinsames Siedlungsgebiet erwählt haben. Das tägliche Leben ist stets darauf ausgerichtet, das Beste für die Dorfgemeinschaft zu schaffen. Der Dorfgemeinschaft andere Interessen voranzustellen, wird oft nicht wohlwollend aufgenommen.

Die unmittelbare **Familie**, also direkte Verwandte wie Eltern, Geschwister und eigene Nachkommen, nehmen in der Regel einen geringeren Stellenwert ein. Ohnehin werden Kinder gemeinschaftlich vom gesamten Dorf aufgezogen, Partnerschaften werden zwar fürs Leben geschlossen, dauern aber in der Praxis nur solange an, wie beide Partner es wünschen. Vor einer Vermählung

müssen die Liebenden ihren Zusammenhalt beweisen, indem sie das *Jahr der ersten Hütte* miteinander verbringen.

Hierarchie in den Dampfenden Dschungeln

Nicht nur Gleichberechtigung zwischen den Geschlechtern ist die Regel bei den Stämmen des Tiefen Südens, auch ist ihnen ein Ständewesen, wie es andernorts üblich ist, unbekannt. Jeder leistet seinen bestmöglichen Beitrag zur Gesellschaft und übernimmt die Aufgaben, für die er sich geeignet fühlt. Zwei besondere Rollen werden jedoch verteilt:

Hauptverantwortlich für alle zwischenmenschlichen Belange eines Dorfes ist der Häuptling, bei den meisten Stämmen *Hohaya* (männlich) oder *Hocaya* (weiblich) genannt. Es ist nicht ganz richtig, ihn als Anführer oder Herrscher eines Dorfes zu betrachten, vielmehr fallen ihm nur Entscheidungsgewalt und Gerichtsbarkeit zu, wenn Streitereien innerhalb der Gemeinschaft aufkommen, und ihm ist es auferlegt, mit Außenstehenden Zwiesprache und Verhandlungen zu führen, unabhängig davon, ob es sich um Mitglieder eines anderen Dorfes oder Händler aus den Städten der Siedler handelt. Meist legt ein Dorf gemeinschaftlich fest, wer die Aufgaben eines *Hohaya* am besten erfüllen kann. Nicht selten fällt die Wahl dann schlicht auf den ältesten Bewohner des Dorfes. Erblich ist die Position selten. Bei einigen Stämmen ist es jedoch üblich, einen milden Friedenhäuptling für Zeiten der Harmonie und einen selbstbewussteren Kriegshäuptling für Zeiten des Zwists zu benennen. In den meisten Gemeinschaften ist die Autorität eines Häuptlings von der Billigung seiner „Untertanen“ abhängig, und wenn er seine Aufgaben nicht angemessen erfüllt, wird er recht unzeremoniell ersetzt, wenn nicht gar für seine Verfehlungen aus dem Dorf gejagt.

Im Gegensatz dazu ist der Schamane Ansprechpartner für sämtliche spirituellen Angelegenheiten seiner Stammesgenossen. Er kümmert sich um die Wahrung kultischer Traditionen, trägt Sorge für eine ehrenvolle Behandlung der Toten, achtet auf Einhaltung der von den Geistern verhängten *Tabus* und nutzt seine Macht zur Heilung von Geist und Körper bei all jenen, die ihrer bedürfen. Frauen und Männer, welche dieser besonderen Berufung folgen, werden ehrfurchtsvoll *Kaumuya* genannt, und ihr Urteil wird von niemandem infrage gestellt. Doch auch ihr Wirken ist voll und ganz den Interessen der Gemeinschaft unterstellt, und aus ihrer Kompetenz für alles, das die Geisterwelt betrifft, lässt sich meist keinerlei weltliche Autorität ableiten. Übertritt eine *Kaumuya* wiederholt ihre Zuständigkeit oder erweisen sich ihre Methoden mehrfach als unzureichend, die an sie gestellten Anforderungen zu erfüllen, so droht auch ihr der Ausschluss aus der Gemeinschaft.

Hierarchie bei den Miniwatu

Einer anderen Struktur folgt die Gesellschaft der Miniwatu, die auf den Gewürzinseln ein Königreich nach Vorbild der Sklavenhalterstädte errichtet haben. Regiert wird das Reich von einer **Königin**, die eine direkte Nachkommin der Stammesgründerin und Reichsstifterin Wapiya ist.

Auch den Mitgliedern ihrer Familie kommt als **Fürsten** eine besonders hohe Stellung in der Adelshierarchie des Reiches zu, und nur von direkten Nachkommen der Königin kann der Thron dereinst bestiegen werden.

Das feudale System der Miniwatu teilt die beherrschten Inseln in mehrere Territorien ein, denen jeweils ein **Graf** vorsteht. Dabei handelt es sich um einen erblichen Titel, den die Oberhäupter einflussreicher Familien tragen. Ihnen unterstellt und von ihnen belehnt sind zahlreiche **Barone**, meist Mitglieder der eigenen Familie. Sie stehen einzelnen Pflanzungen vor und betreiben dort ein Plantagenwesen, für das sie nach al'anfanischem Vorbild die Kasam'Utulus der Gewürzinseln zur Zwangsarbeit versklavt haben.

Kastensystem in Kuruke-Lahe

Der Gesellschaft der Tapo-Tikaute liegt ein recht rigides Kastensystem zugrunde. Dabei haben Geburt und Stand der Eltern keinen Einfluss auf die spätere Funktion eines Kindes in der Gemeinschaft, sondern lediglich seine Veranlagungen und Fähigkeiten. Anders als bei den Bewohnern der Dschungeldörfer werden Partnerschaften bei den Tapo-Tikaute auf Lebenszeit geschlossen, und zwar nur an drei bestimmten Tagen des Jahres, an denen das sogenannte Feuerfest begangen wird. Eine Ehe bedeutet allerdings in der Hauptsache das Versprechen, sich umeinander zu kümmern und sich in allen Lebenslagen zu unterstützen. Sexueller Kontakt außerhalb der Ehegemeinschaft ist üblich, Eifersucht selten.

Jedes magiebegabte Neugeborene durchläuft ab seinem dritten Lebensjahr eine sorgfältige, mehrjährige Ausbildung zum Animisten im Tempel des Hanpokuna, während der das Kind kaum Kontakt mit den anderen Bewohnern der Stadt außerhalb des Tempels hat. Auch Kinder, die früh eine Begabung für ein Handwerk oder eine besondere Nähe zu den *Nipakau* erkennen lassen, werden dort unter ähnlichen Bedingungen ausgebildet. Jedes andere Kind erhält im Tempel der Ratetak eine Grundausbildung in der Selbstverteidigung und Unterricht in allen anderen Belangen des täglichen Lebens, die so ähnlich wie eine gewöhnliche Schulausbildung andernorts abläuft. Erst nach Abschluss dieser Lehrzeit gelten sie als vollwertiges Mitglied der Gesellschaft, nehmen an allen Aspekten des öffentlichen Lebens teil und erhalten ihre individuelle Rolle in der Gesellschaft in Form eines Berufes, beispielsweise als Bauer oder Viehzüchter, Wäscher oder Lastenträger. Auf diese Wahl hat der oder die Jugendliche sogar selbst einigen Einfluss. Alle übrigen Ämter wie Priester, Lehrer, Verwalter, Wächter und auch viele Handwerksberufe werden ausschließlich von Zöglingen des Tempels von Hanpokuna besetzt. • ○ • • • • •

Da „Fremde“ von außerhalb jahrhundertlang praktisch unbekannt waren, haben Wächter vor allem eine repräsentative Funktion, und die Sicherung der Außengrenzen der Stadt erfordert häufig genug Fähigkeiten,

• Regeltechnisch kannst du das Kastensystem der Tapo-Tikaute abbilden, indem du Absolventen entsprechender Ausbildungen im Tempel des Hanpokuna den Vorteil *Adel* zugestehst.

die über reine Waffengewalt hinausgehen – denn wer weiß schon, was alles in der Dunkelheit unter dem Regengebirge haust? Dies führte allerdings in der Geschichte der Stadt bei länger andauernden Perioden, in denen die Geburtenjahrgänge wenige Zauberer hervorbrachten, zu Engpässen. Welcher ausgebildete Animist welches Amt bekleiden soll, entscheidet stets der Ältestenrat auf Basis der aktuellen Bedürfnisse der Stadt, ein Mitspracherecht haben die Betroffenen dabei nicht. Viele Priesterposten in der Stadt werden in der Tat von Animisten bekleidet, die keine Weihe zum Schamanen erfahren.

Hierarchie in Kuruke-Lahe

Alle wichtigen Entscheidungen in der Stadt werden von einem **Ältestenrat** getroffen. Dieser zählt seit jeher sieben Mitglieder, die – in Abhängigkeit von astronomischen Phänomenen – unregelmäßig zum *Fest der Häutung*

der Schlange in einer großen Volksversammlung neu gewählt werden. Wahlberechtigt sind alle Einwohner der Stadt ab einem Alter von dreißig Jahren. Für die Wahl aufstellen lassen dürfen sich nur unverheiratete oder verwitwete Wahlberechtigte. Theoretisch ist es somit möglich, dass auch recht junge Bewohner der Stadt als Älteste dienen können, in der Praxis hat jedoch niemand unter 50 Jahren echte Aussichten darauf, gewählt zu werden. Eine magische Begabung stellt für die Wahl keine Voraussetzung dar.

Aus ihrer Mitte wählen die Mitglieder des Ältestenrats außerdem einen **König** auf Lebenszeit, der fortan dauerhaft einen der sieben Sitze des Rates besetzt und als einziger, jährlich zum Affenfest, in die Höhlen unter der Stadt hinabsteigen darf. Stimmen die übrigen sechs Ratsmitglieder überein, kann ein König jedoch auch vorzeitig ersetzt werden.

Kleidung & Tracht

Das vorherrschende Klima der Regenwälder macht schwere, geschlossene Kleidung unpraktisch, dennoch ist es auch für Waldmenschen und Utulus nicht ratsam, gänzlich auf Bedeckung zu verzichten, gewährt sie doch einen gewissen Schutz vor unwillkommenen Insekten, Mittagsgewittern und dem unbarmherzigen Blick der meridianischen Sonne. Luft- und wasserdurchlässige Materialien, die den unvermeidlichen Schweiß nicht am Abdampfen hindern, sind dabei beliebt. Viele Stämme fertigen luftige Kleidungsstücke aus weichem Leder, andere knüpfen Röcke und Lendenschurze aus Bast oder färben Wickeltücher aus Leinen bunt ein, um damit empfindliche Körperstellen zu verhüllen.

Die schützende Wirkung von Kleidung kann gewissermaßen durch Hautbemalungen aus verschiedenen farbigen Erdsorten ersetzt werden, einige Dorfgemeinschaften der Waldinseln etwa zeichnen mit weißlichem Lehm kunstvolle *Lu-loas* mit Sonnensymboliken auf ihre Oberkörper. Ob der Schutz vor Praiosbränden nun der Zusammensetzung dieses Lehms, der mystischen Wirkung der Malereien oder einer angeborenen Unempfindlichkeit ihrer Träger zuzuschreiben ist, ist ungeklärt. In der Nähe der Perlenmeerküste behängen sich wichtige Stammesmitglieder – und jene, die sich dafür halten – gern mit abgeschliffenen und aufgefädelten Muscheln und Korallen. Die übliche Tracht der Dschungelbewohner ist jedoch vielfältig und unterscheidet sich von Stamm zu Stamm und auch innerhalb eines

solchen. Viele Stämme der Waldmenschen besitzen jedoch eine charakteristische Haartracht, die unter ihren Angehörigen weitverbreitet ist.

Festes Schuhwerk ist bei allen Dschungelstämmen ungewöhnlich, allenfalls im Regengebirge trägt man weiche Lederschuhe, im Norden bekannt als *Mohassins*. Auf den Inseln des Perlenmeers sind Sandalen gängig.

 In Kuruke-Lahe wird die persönliche Kleidung meist passend zur Profession gewählt. Wer in den Schwebenden Gärten arbeitet, schützt sich mit langärmeligen Hemden und Kapuzen vor Sonne und Regen, wer ein schweißtreibendes Handwerk betreibt, verzichtet womöglich gänzlich auf Oberbekleidung.

Allen Berufsgruppen und Geschlechtern sind lange Röcke gemein, die Füße bleiben meist bar, sofern sie nicht in Sandalen stecken.

Bedeutsame Mitglieder der Gesellschaft, allen voran also Animisten und offizielle Würdenträger, unterstreichen ihre Stellung gern mit einer individuellen Bekleidungs Auswahl. Kämpfer legen bei der Wahl ihrer Ausstattung meist gleichermaßen Wert auf Beweglichkeit ohne starke Einschränkung sowie auf die Schutzwirkung von Rüstungen aus hartem Epharit. Hochschamanen und die Mitglieder des Ältestenrats hüllen sich meist in ein besonders prächtiges Ornat, mit dem sie noch immer ihrer einstigen Herkunft aus dem Regenwald gedenken.

Außerhalb Kuruke-Lahes unbekannt dürfte hingegen der Brauch sein, sich die Haare mit dem Staub zerstoßener Halbedelsteine einzufärben, um damit zu signalisieren, dass man auf Partnersuche ist.



Kampfkunst & Kriegsführung

In der Grünen Hölle Meridianas herrscht beileibe kein Mangel an Gefahren für Leib und Leben, und um sich dergleichen zu erwehren, haben die Bewohner der Dschungeldörfer verlässliche Kampftechniken entwickelt. Das schwüle Klima macht es tückisch, sich auf Waffen und Rüstzeug zu verlassen. Ohnehin ist es unerlässlich, flink auf den Beinen zu sein, will man den vielgestaltigen Raubtieren der Wälder trotzen, und vor so mancherlei Unbill, etwa Sumpflöchern und giftigem Geziefer, vermag keine Klinge ihren Träger zu schützen. Wem sein Leben lieb ist, der weiß sich in jeder Situation zu verteidigen, ob allein oder in der Gruppe, ob bei Sonne oder Regen, ob mit oder ohne Waffe. Natürlich erreicht aber nicht jeder Waldmensch oder Utulu eine solch allumfassende Wehrhaftigkeit. Viele wagen sich darum nur in entsprechend fähiger Gesellschaft allzu weit aus den sicheren Dörfern ihres Stammes hinaus in die unerbittliche Wildnis.

Jagd und Krieg in den Dschungeln

Verbreitet sind vor allem Jagdwaffen wie handliche Kurzbögen und Speere. Letztere werden auch unter Wasser gern eingesetzt. Zuverlässiger als gespannte Fernkampfwaffen, deren Sehnen die Luftfeuchtigkeit nur eine gewisse Zeit lang gut vertragen, sind Blasrohre, gefertigt aus Brabaker Rohr (auch Bambus genannt) oder bestimmten Sorten von Riedgras. Als Munition werden Federn mit kleinen Steinchen beschwert oder Pfeile aus Holz oder Knochen geschnitzt oder aus Pflanzenblättern gedreht und anschließend befiedert. Die kleinen Geschosse richten keinen großen Schaden an, lassen sich aber besonders leicht mit den unterschiedlichsten Giften präparieren, von denen einige aus Pflanzen gewonnen, andere aus den Drüsen erlegter Gifttiere wie Schlangen und Spinnen extrahiert werden. Die Wirkung solcher Gifte reicht von bloßer Übelkeit über leichte Lähmung und schmerzhaftes Brennen



»Die Utulus sind eindrucksvolle Kämpfer! Ich habe vor ein paar Jahren mal einen in Punin kämpfen sehen, in der Arena. Er trat ganz ohne Rüstung, nur mit einem Speer, an und stellte einige eindrucksvolle Manöver zur Schau, verlor aber bald seine Waffe. Danach ging es aber erst richtig los, mit Schlägen und Tritten setzte er seiner Gegnerin zu, dass es eine wahre Freude war, es mitanzusehen! Die schwergerüstete Secutorin hatte keine Chance.«

—Geron Waisenmacher, mittelreichischer Doppelsöldner, neuzeitlich



bis hin zu völliger Hilflosigkeit und einem qualvollen Tod binnen Minuten.

Je nach Situation und Gegner greifen Angehörige der Stammeskulturen auch zu anderen Waffen wie Keulen, Äxten und Schwertern, wobei die Klingen wesentlich häufiger aus sprödem Vulkangestein denn aus Metall bestehen. Sie sind zwar schwierig zu verarbeiten und nutzen schnell ab, sind aber auch einfacher zu beschaffen, und die schwüle Hitze der Regenwälder schadet ihnen nicht.

Rüstungen tragen die Stammeskrieger der Dschungel in der Regel nur, wenn sie gemeinsam in die Schlacht gegen einen menschlichen Feind ziehen, beispielsweise einen anderen Stamm. Dabei kommen Panzerungen aus den unterschiedlichsten Materialien zum Einsatz: zu starren Formen gebundene Gräser, die nur wenig Schutz bieten; Brustpanzer und Schienen aus gekochtem Leder mit einer zähen Konsistenz, sogar klobige Kürasse aus den borstigen Überresten riesenhafter vielbeiniger Wesen. Koordinierte Kriegszüge sind allerdings eher selten, allenfalls bei den kriegerischen Tschopukikuha kommen sie womöglich im Monatsabstand vor.

Von ihren Raubzügen kehren einige Sippen mit den abgetrennten Köpfen ihrer erschlagenen Feinde zurück, denn durch das Entwenden ihres *Tsantsas* verwehren sie den Toten die Möglichkeit, ins Land hinter der Sonne einzuziehen – und schaffen damit einen Anlass zu einem Vergeltungsschlag für die Feinde, um die *Nipakaus* und *Tapams* ihrer Gefallenen zurückzuerobern.

Durch eine besondere Bewaffnung zeichnen sich jene Angehörige der Dschungelstämme aus, die mit Geistern verkehren: Die sogenannten *Geisterkrieger*, die *Nipakau-Kocan*, tragen stets eine reich geschmückte Hiebwaaffe bei sich, die *Nipakau-Axt*, in welche sie Geister einfahren lassen, um damit unmöglich erscheinende Manöver zu vollführen. Jeder Schamane trägt hingegen eine Knochenkeule bei sich, mit der sie *Nipakau* lenken und somit ebenfalls Übernatürliches bewirken können.

Besonders den Waldmenschen des Tiefen Südens hängt jedoch auch der Ruf an, frei von jeglicher Bewaffnung noch immer tödliche Kämpfer zu sein. Mit blitzschnellen Schlägen und behändigen Tritten können sie auch gut gerüstete Krieger in Bedrängnis bringen. Mittels rascher Ausweichmanöver und eleganter Wurftechniken machen sie sich Kraft und Schwung ihres Gegners zunutze. Als *Hruruzat* ist diese Technik auch weit über die Grenzen der Regenwälder hinaus bekannt, selbst auf der Insel Maraskan hat sie in einer besonderen Variante Verbreitung gefunden. Gelehrte vermuten, dass die Ursprünge dieses effektiven waffenlosen Kampfstils in der echsischen Kultur liegen, was die dabei notwendigen Bewegungen und der nicht aus dem *Tahaya* stammende Name gleichermaßen nahelegen.

Die Wehrhaftigkeit der Tapo-Tikaute 2

Obwohl sie in ihrer selbstgewählten Isolation keine direkten Feinde haben, derer sie sich erwehren müssen, erhält jeder, der in Kuruke-Lahe aufwächst, eine sorgfältige Ausbildung im Kampf. Dies geht darauf zurück, dass die Stadt einst als verborgener Hort der Wachsamkeit und als Schutzraum gegründet wurde und seine Bewohner auf Kamaluqs Weisung hin jederzeit bereit sein müssen, sich gegen drohendes Übel zu erheben. Notwendig war dies bisher selten, sieht man davon ab, dass die *Tayas* der Tapo-Tikaute noch immer von einem mittlerweile vergangenen Verlorenen Stamm erzählen, der einst das *Tabu* um ihre Verhehlung gefährdete und gegen den ein legendärer König der Stadt daher in den Krieg zog.

Allerdings ist die Grotte von Kuruke-Lahe mit einem weitläufigen unterirdischen Höhlensystem verbunden, aus dem der verhehlten Stadt immer wieder Gefahren drohen. Dem Schutz vor solchen Bedrohungen sind die Animisten verschrieben, die ihre eigene Form der Ausbildung und Bewaffnung erhalten. Doch auch jene Bewohner der Stadt ohne magische Begabung – wenigstens jene, die noch nicht verheiratet sind – erhalten einmal im Jahr, beim sogenannten *Pantherfest*, ausreichend Gelegenheit, ihren Kampfunterricht sinnvoll einzusetzen. Dann nämlich werden sie in die Tiefe der Kavernen außerhalb der Stadt geschickt, um sich dort in den Augen der Gemeinschaft zu beweisen und mit essbaren Pilzen, wertvollen Erzen oder anderen Ressourcen bepackt zurückzukehren. Die Höhlensysteme in unmittelbarer Nähe der Stadt sind gut erforscht und werden von patrouillierenden Animisten relativ frei von Gefahren gehalten, doch manchmal gibt sich einer der Sammler tollkühnem Ehrgeiz hin und kehrt nicht wieder in die sichere Stadthöhle zurück.

Verbreitet sind bei den Tapo-Tikaute vor allem Klingenwaffen wie gekrümmte Schwerter, Haumesser



und Speere, die im Laufe der Jahrtausende aus den vorhandenen Rohstoffen entwickelt wurden. Auch Rüstungen aus Platten, die in einem flexiblen Kettengeflecht befestigt sind, und ovale Schienen aus Holz, die mit Metallplatten beschlagen werden und als Schild an einem Arm befestigt werden können, kommen im Kampf zum Einsatz.

Eine besondere Bewaffnung ist den magiebegabten Animisten der Stadt vorbehalten. Anders als die Geisterkrieger des Dschungels tragen sie keine Axt mit sich. Ihre Animistenwaffe ist stattdessen ein länglicher, dreieckiger Schild mit geschärften Kanten, den sie mit Lederbändern an ihren Unterarmen befestigen. Er dient ebenso zur Verteidigung vor giftigen Stacheln, geifernden Zähnen und scharfen Krallen wie zum Angriff gegen die geschuppten, chitingepanzerten oder fellbewehrten Ungeheuer unter dem Regengebirge. Ergänzt wird der Schild durch eine zweite Waffe, meist ein kurzes Schwert oder einen Speer. Die traditionelle Rüstung der Animisten ist ebenfalls aus dem blauschimmernden Metall gefertigt, aus dem sie auch ihre Waffen herstellen und das sie als *Gumijok* bezeichnen. Sie verleiht ihnen eine affenähnliche Silhouette, die ihre Verbundenheit zu Hanpokuna, dem göttlichen Schutzgeist persönlicher Stärke, unterstreichen soll. Taktiken des Formationskampfes haben sich bei den Tapo-Tikaute nie entwickelt. Zu wenig Raum bieten die engen Gänge der Tunnel und Höhlen. Durchaus zum Einsatz kommen jedoch Waffengifte, die alchemisch aus pflanzlichen, tierischen und mineralischen Substanzen gewonnen werden, denn im Kampf gegen die schreckenserregenden Gefahren der Tiefe darf kein Mittel leichtfertig ungenutzt bleiben!



Essen & Trinken

»Ist das eine mayille? Es sieht wie eine aus, aber die Schale ist nicht so weich. Und fest ist sie, ich kann kaum hineinbeißen! Bha'iy! Pass auf, iss nicht davon! Ihr Saft ist schrecklich sauer! Oh, aber er ist auch süß ... Was für eine eigentümliche Verbindung. Ja, du solltest sie doch probieren. Wie nennt ihr diese Frucht? Pampemu-Se? Und was ist das hier? Eine Citrone? Wie die wohl schmecken mag ...«

—Layariel Wipfelglanz, aue尔夫ische Wildnisläuferin, neuzeitlich



Für einen Außenseiter stellen sich die Regenwälder Meridianas durch und durch als lebensfeindliche Umgebung dar, geprägt von einer berückend gleichförmigen Unordnung aus Grün und Braun, aus Torf und Schlamm, aus Flora und Fauna. Es bedarf einiger Übung, zwischen essbaren und giftigen Pflanzen, zwischen geeigneter Jagdbeute und allzu gefährlichen Raubtieren unter dem Blätterdach zu unterscheiden. Die geringe Bevölkerungsdichte in den Dörfern der Dampfenden Dschungel erlaubt, dass die gesamte Gemeinschaft durch Jagd oder Fischerei und das Sammeln von Früchten, Wurzeln und anderen Zutaten ernährt werden kann.

Dabei bietet der Regenwald dem kundigen Auge eine kaum zu beschreibende Vielfalt an schmackhaftem **Obst**, von säuerlichen Perainäpfeln bis zu Bananen, der „süßen, gelben Freude“, die allesamt roh verzehrt werden. Die Dschungelstämme verstehen sich darauf, mit scharfem **Wurzelgemüse**, Pfefferschoten und verschiedenen anderen **Gewürzen**, die hier im Süden auch wild gefunden werden können, ihre Gerichte zu verfeinern. Für aus dem Norden stammende Gaumen mag so mancher exotische Geschmack gar zu intensiv sein. Was **Fleisch** anbelangt, so nutzt man fast alles, was sich erlegen oder fangen lässt, sei es Geflügel, ausgewildertes Zuchtvieh oder gar eine Giftschlange – nur

nach fachgerechter Entfernung gefährlicher Organe und Inhaltsstoffe, versteht sich. Auch die **Fischerei** ergänzt vielerorts den Speisentisch, und manche Stämme verstehen sich darauf, aus Bananen und Nuss- oder Getreidemehl **Brot** zu backen.

Getränke

Wer das trübe Süßwasser der zahllosen Flüsse, welche die Regenwälder Meridianas durchziehen, von klein auf gewohnt ist, kann es zwar durchaus trinken, ohne gleich einen Flinken Difar zu riskieren, doch auch die Dschungelstämme ziehen es vor, das täglich niedergehende saubere Regenwasser aufzufangen. Für den Alltag stellt dies üblicherweise das einzige Getränk dar. Zu Feierlichkeiten hingegen erweitert sich die Auswahl, denn in den meisten Dörfern sind Techniken zur kontrollierten Gärung von Früchten bekannt. Dabei werden alkoholische Getränke gewonnen, den weiter nördlich üblichen Schnäpsen und Likören nicht unähnlich, aber deutlich süßer. Berühmt ist außerdem der Mohaskawein, den die Mohaha aus Quinjabeeren keltern und nach einem sorgsam gehüteten Rezept mit verschiedenen Gewürzen und Zusätzen verfeinern.

Spezialitäten

So mancher Stamm hat erwähnenswert erscheinende Eigenheiten in seiner Ernährung entwickelt. Allen Stämmen der Waldmenschen gilt der **Waldelefant** als Tier mit einer besonderen Beziehung zur Geisterwelt. Sie dürfen nicht bejagt werden und auch die tief im Wald verborgenen Elefantenfriedhöfe sind für die Waldmenschenstämme *Tabu*. Einzig die Tschopukikuha der Syllanischen Halbinsel teilen diese Ansicht nicht und schrecken nicht vor der Elefantenjagd zurück.

Den Oijaniha des westlichen Regengebirges gilt das **Dschungelstinktief** als besondere Delikatesse. Vor allem von den Yakosh-Dey werden sie dafür als *Tachikko*, als „Stinktiefresser“, verspottet. Im Regengebirge leben besonders viele **Affenarten**. Die kleinsten von ihnen werden gern von Angehörigen der Anoiha eingefangen und finden dann recht originelle kulinarische Verwendung, die bei Mitgliedern anderer Stämme und bei anderen Bewohnern Südaventuriens auf wenig Verständnis stößt. Viele Stämme des Festlands, allen voran Anoiha und Mohaha, sehen **Insekten** wie Honigameisen, Raupen und Zikaden als besondere Leckerbissen an. Bei den Napewanha gilt es als glückverheißend, kleine **Lurche** wie Frösche und Molche mit der Hand zu fangen und roh zu verspeisen. Wer diesen Brauch imitieren will, läuft aber Gefahr, unwissend ein giftiges Exemplar zu verzehren und daran zugrunde zu gehen.

Einige Stämme der Utulus haben **Pei-Pei-Aseln** domestiziert und halten sie in niedrigen Tümpeln, denn ihr Sekret lässt sich zu einer gehaltvollen Paste verarbeiten, die in Konsistenz und Geschmack Ziegenkäse ähnelt.



Eine für Mittelländer recht makaber anmutende kulinarische Tradition ist bei den Panaq-Si verbreitet. Viele von ihnen nehmen sich die Lebensweise großer Raubtiere zum Vorbild und passen sich auch an deren Essensgewohnheiten an. So kommt es vor, dass ein Außenseiter, der sich – ob bewusst oder unwissend – in ihr Territorium wagt, alsbald auf ihrem Speiseplan landet. **Kannibalismus** mag ein wenig aufgeklärter Mittelländer ganz undifferenziert jedem Waldmenschenstamm und jeder Utulusippe vorwerfen, solche Vorwürfe sind jedoch in fast allen Fällen haltlos und die Vorstellung der Gefangennahme und rituellen Verspeisung von Menschen ist stark übertrieben. Allein den Panaq-Si der westlichen Tieflande und den Biko-Biko der Perleninseln haftet ein solcher Ruf möglicherweise zu Recht an, wenn auch einige Völkerkundler die These aufgestellt haben, dass letztere diesen finsternen Leumund eigens kultivieren, um sich besser gegen die al'anfanischen Eindringlinge auf ihren Inseln zur Wehr setzen zu können.



Kulinarisches in Kuruke-Lahe

Für die zurückgezogen in ihrer verhehlten Stadt lebenden Tapo-Tikaute sind Jagd und Sammlertum nicht recht geeignet, um die Bevölkerung mit Nahrung zu versorgen. Stattdessen hat sich eine besondere Form der **Landwirtschaft** entwickelt, die das tägliche Nahrungsangebot bestimmt. In den Schwebenden Gärten über der Stadt züchten sie Avocados (außerhalb der Stadt auch als Brabakbirnen bekannt), gelbe und rote Bananen, Zuckermelonen, Stachelannonen, Kakao, Mais, Mangold, Papayas, Sternfrüchte und verschiedene Beerenarten. Äcker und Beete sind auf ausladenden hölzernen Plattformen angelegt, die an Seilen aufgehängt und mit Brücken verbunden hoch über dem Höhlensee am Grund der Stadt baumeln, wo sie das Sonnenlicht und das Regenwasser, das durch die in der Höhlendecke klaffenden Löcher in ihr Inneres dringt, optimal nutzen

können. Auch Weideland gibt es, auf dem vor allem kleines, wenig anspruchsvolles **Vieh** wie Selemferkel und fette Schnegel zum Verzehr gezüchtet werden.

Einige Höhlengänge etwas abseits beherbergen Beete, auf denen **Pflanzen** gezogen werden, die nicht viel Licht benötigen, wie Rhabarber, Salat, Speisepilze, Spinat, Süßkartoffeln und Zwiebeln. Ein ausgeklügeltes System von kristallinen Spiegeln, aus Halbedelsteinen geschliffenen Linsen und strategisch geschlagenen Schächten lenkt Sonnenlicht aus der Haupthöhle in diese Nebengänge.

In den Höhlengängen tief unterhalb der Stadt wachsen **Felsenmilch** und **Tiefenröhrlinge**, ausnehmend nahr- und schmackhafte Pilzsorten, die sich jedoch bislang jeglichen Zuchtversuchen verweigert haben. Die Kappen der robusten Gewächse zu ernten, ist Teil eines jährlich wiederkehrenden Übergangsrituals für Jugendliche.

Als wichtigstes Grundnahrungsmittel gilt das *Badako*, ein aus Maismehl und gestampften Bananen gebackenes süßes Brot.

Getrunken wird hauptsächlich aufgefangenes Regenwasser, denn Wasser aus dem Höhlensee zu schöpfen, ist verboten. Für Ausscheidungen gibt es ebenfalls einen speziellen Höhlenschacht, in den See dürfen sie nicht gelangen.

Spiel & Sport

Der ausgeprägte Gemeinschaftssinn, der unter den Bewohnern der Dampfenden Dschungel verbreitet ist, erstreckt sich nicht nur auf die Pflichten eines jeden Stammesmitglieds, sondern auch auf seine Freizeit. Von klein auf ertüchtigt man sich in sportlichen Wettkämpfen, rennt und klettert um die Wette, Letzteres speziell bei den Stämmen des Regengebirges. Die Napewanha verbringen einen Großteil ihrer Kindheit in den Fluten und Stromschnellen des Jalob und seiner Nebenflüsse. Die Haipu im Osten Altoums sind dafür bekannt, auf bemalten Brettern auf das Meer hinauszufahren und sich von dort auf den Wellen balancierend wieder zum Strand tragen zu lassen. Trotz aller Gefahren des

meridianischen Regenwalds und der charyptischen Gewässer darf die Lebensfreude niemals zu kurz geraten! Bei den großen Stämmen des Festlands ist es üblich, dass Jäger gemeinsam ausziehen und Wetten darüber abschließen, wer die eindrucksvollste Beute mit nach Hause bringt. Bei vielen Stämmen der Waldinseln wird auch das Tauchen nach Perlen gern zu einem Sport erklärt. Kampf- und Spieltänze sind überall bei Groß und Klein beliebt. Schauerlich erscheint manchen hingegen die Tradition einiger Sippen der Tschopukikuha, nach der dem Krieger, der mit den meisten Kopftrophäen von einem Raubzug zurückkehrt, die meiste Ehre gebührt.



Mit Freude betreiben die Dschungelbewohner auch Ballspiele, die dem mittelländischen Imman in Grundzügen ähneln mögen, ihren Ursprung aber wahrscheinlicher im *Jem'Ktl* haben, einem althergebrachten Mannschaftssport der Echsenvölker, der für viele von ihnen eine kultische Bedeutung trägt. Anders als die Achaz verfügen die Waldmenschen nicht über einen Schwanz, den sie beim Spiel als zusätzlichen „Wurfarm“ einsetzen können, und sie fertigen den Spielball nicht immer aus Holz, sondern meist aus gestopftem und vernähtem Leder. Dabei geht es meist darum, in konkurrierenden Gruppen den Ball in ein vorher definiertes Ziel zu befördern. Bei den Keke-Wanaq ist es hingegen Sitte, sich im Spiel lebendige Asseln zuzuwerfen, die sich vor Angst zu festen Kugeln zusammenrollen. Die Tiere können ein leichtes Gift versprühen, doch steigert dies den Reiz des Spiels nur, und zu ernsthaften Unfällen mit langfristigen Folgen kommt es fast nie. Für die Tiere ist das Ganze alles andere als eine spaßige Angelegenheit, doch lässt sich dasselbe auch vom Freizeitangeln und anderen Traditionen sagen, die im Norden von vielen Stämmen gepflegt werden.

⌘ Auch bei den Tapo-Tikaute ist Beweglichkeit für das tägliche Leben von höchster Bedeutung, und selbst während ihrer Ausbildungszeit in einem von zwei Tempeln nehmen sie regelmäßig an freundschaftlichen Wettkämpfen im Springen und Klettern teil. Zu schwimmen und zu tauchen lernen sie jedoch meist nicht, denn in das Wasser des Höhlensees darf sich niemand begeben. Wer unachtsam hineinfällt, dessen Leben gehört nach althergebrachten Regeln dem *Nipakau* des Sees. In der Praxis wird dieses Gesetz oft nicht gar so ehern ausgelegt, doch wer sich lange genug über Wasser halten kann, dass man ihn rettet, der sieht sich anschließend oft abergläubischem Argwohn und beißendem Spott gegenüber – zumindest für eine Weile.

Zum Zeitvertreib haben die Tapo-Tikaute auch einige Brettspiele entwickelt, etwa das komplexe *Royoki*, das mit achtfächigen, aus Knochen oder Halbedelsteinen gefertigten Würfeln gespielt wird. Am Rande eines kreisrunden Spielfeldes werden dabei Spielsteine in verschiedenen Farben entlanggezogen, wobei es darum geht, spezielle Konstellationen zu erzeugen und dem Gegner gleichzeitig solche Züge zu verwehren.

Handwerk & Technik

Handwerkstätigkeiten sind bei den Stammeskulturen der Dampfenden Dschungel nicht in Berufen oder Gilden organisiert. Stattdessen betätigt sich jedes Mitglied der Gemeinschaft in dem Feld, in dem es am besten etwas beitragen kann. Während fähige Speerkämpferinnen zur Jagd ausziehen und begabte Fischer aufs Meer hinausfahren, beschäftigen sich die in den Dörfern Zurückgebliebenen mit dem Flechten von Körben, der Bearbeitung von Holz, Stein und Leder, dem Ausnehmen von Tieren, der Zubereitung von Lebensmitteln und dem Gewinnen von Giften. Sollte ein Stammesangehöriger sich auf keine dieser Künste so

recht verstehen, kann er als Sammler den Dschungel durchforsten oder einem anderen unterstützend zur Hand gehen. Von solchen Pflichten des täglichen Lebens samt und sonders verschont bleiben in den meisten Dörfern jedoch die Schamanen, denn man fürchtet, dass derartig profane Aufgaben ihre Verbindung zur Geisterwelt beeinträchtigen könnten.

In Abhängigkeit der genauen Lage eines Dorfes ändern sich auch seine Bedürfnisse und die Anforderungen an seine Struktur. Gerade in sumpfigen Bereichen und im unwegsamen Bergland findet die Pfahlbauweise rege Verwendung. Viele Utulustämme der Waldinseln, die

Mohaha in Horobans Wäldern und die Oijaniha des Regengebirges hingegen legen runde Dörfer an, die sie nach außen mit Palisaden schützen. Hütten und Dächer werden vielerorts aus Holz errichtet. Manchmal bestehen Dörfer aus vielen einzelnen Katen, manchmal aus wenigen großen Langhäusern, die bei Bedarf erweitert werden. Shuritakha, Baguarak, Ibonkosi und Rololo bauen stattdessen rundliche Hütten aus Lehm, die sie mit Stroh oder Ried decken, in deren Mitte sie aber eine Öffnung im Dach lassen, um im Inneren bedenkenlos ein Feuer entfachen zu können. Bei den Napewanha besonders verbreitet ist die Kunst, zuverlässige Kanus und Katamarane zu bauen. Auf den Waldinseln sind die Haipu Spezialisten für die Fertigung von Flößen und einmastigen Thalukken.

Handwerk bei den Tapo-Tikaute

Die Stadt Kuruke-Lahe besitzt auf den ersten Blick eine wilde und unstrukturierte Architektur. Steinerne Bauten scheinen aus dem Fels der Wände selbst zu Tempeln und Palästen herausgebildet zu werden. Auf ihren Dächern, an den Wänden oder an uralten, stabilen Holzkonstruktionen ruhen Wohnbereiche der Stadt, deren Gebäude teils aus Stein, teils aus Holz bestehen. Schließlich schweben über allem die mit Seilen abenteuerlich an den Wänden und Decken der Höhle sowie an den steinernen Bauten befestigten Plattformen aus Bambus, auf denen Landwirtschaft und Viehzucht betrieben werden. Gewaltige Felssäulen erheben sich aus dem See am Höhlengrund und dienen als Ankerplatz und Stütze für viele der Konstruktionen. Kaum gesicherte Leitern verbinden die verschiedenen Bereiche der Stadt hin, und ständig werden überall Seile, Aufhängungen und Bambusbauten erneuert. Tatsächlich ist die Stadt von größeren Abstürzen und Katastrophen lange verschont geblieben, denn von einem verheerenden Erdbeben vor vielen Jahrhunderten hat man einiges gelernt, um die Konstruktionen sicherer zu gestalten.

In Einklang mit dem Licht der Sonne und dem täglichen Regen, die von außen in die Höhle dringen, hat sich bei

den Tapo-Tikaute eine ganz eigene Form der Landwirtschaft entwickelt. In den Schwebenden Gärten über der Stadt werden alle möglichen Obst- und Gemüsesorten angebaut, derer man habhaft werden konnte, und das gleichbleibende Klima ermöglicht das ganze Jahr über eine konstante Ernte. Auch die Gewinnung von effektivem Dünger hat man gemeistert. Viehzucht wird hier ebenfalls betrieben, hauptsächlich werden Selemferkel und Schnegel gezogen, da sie jene Produkte der Landwirtschaft verwerten können, die den Menschen nicht unmittelbar nützlich sind. Mais wird zu Maismehl weiterverarbeitet und zusammen mit Bananen als Bindemittel zu einer sehr speziellen Art von Brot geformt, dem *Badako*. In Kuruke-Lahe kann nicht einfach jeder Einwohner einem Handwerk nachgehen, stattdessen werden bereits im Kindesalter jene Tapo-Tikaute, die eine Begabung für einen Handwerksberuf erkennen lassen, einer speziellen Ausbildung unterzogen, die jener der magisch begabten Animisten und anderer verantwortungsvoller Posten der Öffentlichkeit ähnelt. Aufgrund der besonderen Bauweise der Stadt gibt es wenig Raum für Fehler und Irrtümer in Lebensbereichen wie Architektur, Zimmererei, Metallguss und Seilerei.

Obwohl es im Regengebirge nur wenig und kein hochwertiges Eisen gibt, haben die Tapo-Tikaute eine Technik entwickelt, um aus den hier reichhaltig zu findenden Erzen von Cobalt, Chrom und Nickel eine besonders harte und stabile Legierung, das *Gumijok*, zu verhüten und daraus Waffen und Rüstungen zu schmieden. Das dunkle Metall ist etwas schwerer als Eisen oder Stahl und lässt sich weniger sorgfältig formen, ist dafür aber besonders hart. Außerdem wohnt ihm ein charakteristischer dunkelblauer Schimmer inne, für den der hohe Cobaltanteil verantwortlich ist. Jeder Animist muss bei der Herstellung seiner eigenen Waffen und Rüstungen anpacken, und dem damit einhergehenden Stolz verleihen sie häufig Ausdruck, indem sie hier ebenfalls häufig vorkommende Halbedelsteine zermahlen und mit Wasser zu einer Paste verarbeiten, mit der sie komplexe Muster auf ihre Ausrüstung auftragen.

Kunst & Musik

Das Kunsthandwerk ist in den Dampfenden Dschungeln nicht minder verbreitet als anderswo in Aventurien, auch wenn die dazu verwendeten Materialien und Techniken jenseits des Dschungels oft unbekannt sind. Schnitzereien aus schweren Edelhölzern, wie Praiosandelholz und Mohagoni, oder wertvollen Schmucksteinen, etwa der Jade aus dem Altimonts, haben nicht selten eine spirituelle Bedeutung. Verzierungen und Dekorationen für Kleidungsstücke und Statuetten werden aus Federn und bunten Stoffen gefertigt. Korallen werden zu kultischen Figürchen verarbeitet, und mit Perlen und ungeschliffenen Edelsteinen sucht so manch einer, die Aufmerksamkeit seiner Stammesmitglieder zu erregen. Auch Knochen sind ein beliebtes Material, aus dem Schmuckgegenstände gefertigt

werden. Manche über Generationen weitervererbte Waffe dient eher zur Zierde denn zum Kampf.

Zur Musik pflegen die Bewohner des Waldes ein zwiespältiges Verhältnis. Gesang ist eine private Angelegenheit, und vor allem im Dschungel sollte man stets auf verdächtige Geräusche lauschen und nicht selbst unnötige verursachen. Einen Waldmenschen auf dem Weg durch den Dschungel singen hören kann man nur, wenn er sich auf dem Weg nach Gulaghal befindet und das *Todeslied* anstimmt. Der Text des Liedes ist ein *Tabu*, das nicht mit Außenstehenden geteilt werden darf. Es ist ungeklärt, ob sämtliche Stämme das gleiche Todeslied kennen oder ob vielleicht der Singende selbst über den genauen Wortlaut des traurigen Gesangs entscheidet (♥ 179).

Gemeinschaftlich gesungen wird gelegentlich zu Feierlichkeiten. Die Stammeskulturen fertigen Instrumente wie Trommeln und Flöten, auf denen zur Begleitung von Geschichten gespielt wird. Dazu erzählt ein Vorsprecher – häufig der Schamane oder eine Dorfälteste – eine Legende, die sogenannte *Taya*. In getragener Stimme, die auch eine Art Sprechgesang sein kann, wird die gemeinsame Vergangenheit verdeutlicht. Dabei werden Heldensagen und Berichte über meist unbestimmte Zeitspannen zurückliegende Begebenheiten ausgetauscht. Es geht nicht nur darum, die Taten der Ahnen zu zelebrieren, sondern auch um die Vermittlung von althergebrachten Regeln und Geboten, moralischem Verhalten sowie wichtigen *Tabus*. Schon Kinder nehmen teil, indem sie einen Refrain singen, der eine Art Einleitung bietet oder den Inhalt zusammenfasst („Zur dunklen Nacht, da kam das unheimliche Raubtier zum zweiten Mal, zum zweiten Mal ...“). Der Vorredner oder auch mehrere Erwachsene im Wechsel erzählen die Umstände des Ereignisses („Huka lag auf einem Baum mit gelber Blüte. Der Weiße Panther folgte ihr ...“). Junges Kriegsvolk stellt häufig in pantomimischen Tänzen die Schlüsselereignisse dar, in denen wichtige Kämpfe und andere waghalsige Taten gespielt werden. Hierzu werden ausgefallener Schmuck und extra dafür angefertigte Masken getragen, um die verkörperte Rolle noch lebensechter darzustellen. Um die Dramatik zu unterstreichen und einen Rhythmus vorzugeben, wird dabei meist getrommelt.

Da die Gemeinschaft aus der *Taya* lernen soll, leiten die Ältesten und der Schamane nach der Vorstellung oft eine Diskussionsrunde, in der die Moral der Geschichte nicht selten bis tief in die Nacht besprochen wird. Alte Weisheiten vermischen sich dabei mit neuen Deutungen des



Ereignisses, und im Nachgang verändert sich die *Taya* entsprechend, wenn sie das nächste Mal erzählt wird.

Um die Verhüllung von Kuruke-Wape nicht unnötig zu gefährden, sind Musik und ausgelassenes Feiern in der Stadt verpönt, auch wenn sie nicht unter Strafe stehen. Nur nach der nach astronomischen Gesetzmäßigkeiten wiederkehrend stattfindenden Wahl des Ältestenrats ergeht sich die ganze Stadt in ausgelassenem Feiern. Jenseits von Trommeln, mit denen rhythmischer Sprechgesang untermalt wird, kennt man hier andere Instrumente kaum, stattdessen gehört auch vielstimmiger und harmonisch komplexer Gesang über viele Stunden hinweg als fester Bestandteil zu diesen Feierlichkeiten.

Anderweitig betätigen sich vor allem Handwerker künstlerisch, wenn sie die Zeit dafür haben. Die Resultate solch kreativen Schaffens sind jedoch für den rein privaten Gebrauch gedacht, denn in den Augen der Öffentlichkeit gelten sie als wenig ernsthafte Spielerei, deren Entstehungszeit sinnvoller hätte eingesetzt werden können.

Stammeszugehörigkeit

»Ihr müsst verstehen, die Stämme der meridianischen Ureinwohner, das ist ein dynamisches System! Die Wissenschaft versteht noch nicht, wie und warum sie sich bilden, welche Ereignisse so etwas auslösen. Am Selemgrund gab es bis vor wenigen Jahren den Stamm der Schokubunga, die haben sich jedoch aufgelöst und als Shuritakha neugegründet. Praktisch die gleichen Individuen machen die Gemeinschaft aus, aber der Unterschied, den die Neugründung ausmacht, scheint bedeutsam zu sein, zumindest für sie. Faszinierend, nicht wahr?«

—Yalsinia ya Tarcallo, Leiterin der Aves-Schule an der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, 1043 BF



Die Vorstellung selbst vergleichsweise aufgeklärter Mittelländer von „den Waldmenschen“ oder „den Utulus“ stellt meist eine grobe Vereinfachung dar. Auch wenn viele der in diesem Band vorgestellten Informationen für mehrere der verschiedenen Stämme der Dampfenden Dschungel gleichermaßen gelten, wäre es eine grobe Verfehlung, nicht genauer zwischen ihnen zu differenzieren. Jeder Stamm siedelt in einem charakteristischen Gebiet, hat eine ganz eigene Lebensweise und spezielle Traditionen. Zu unterscheiden sind die Angehörigen einiger Stämme an einer kennzeichnenden Haartracht.

Im Folgenden sind einige Stämme der Dampfenden Dschungel knapp vorgestellt – zusammen mit ihren jeweiligen Eigenarten.

Stämme der Waldmenschen

Der Vorstellung des Mittelländers vom „typischen Moha“, wie er unzutreffend verallgemeinert wird, kommen die Waldmenschen rund um das Regengebirge am nächsten. Einst siedelten die **Anoiha** auf der gesamten Ostseite des Regengebirges. Durch den Vorstoß der Al'Anfaner wurden sie jedoch immer weiter in versteckte Täler und Schluchten und in schwer zugängliche Bergdörfer zurückgedrängt. Sie sind gute Kletterer und tragen ihr Haar meist lang und offen, wobei sie es beiderseits des Gesichts zu schmalen Zöpfen binden. Im westlichen Altimontgebirge auf der Insel Altoum leben die **Darna**, ein friedliebender und zugänglicher Stamm, dessen Angehörige allesamt mit der Gabe der Magie geboren werden. Sie fertigen Waffen und Werkzeuge aus dem Holz der Nebelwälder und dem Chitin ihrer achtbeinigen Bewohner, treiben Handel mit den begehrten Schätzen des Altimonts und kleiden sich in Leder und Bast, denn Stoffe sind bei ihnen nur den Toten vorbehalten. Gefürchtet sind sie für Flüche, die sie über ihre „Todestrommeln“ verbreiten sollen, und für blutige Kriegszüge, an denen sie in der Vergangenheit immer wieder teilnahmen.

Ein ebenso kriegerischer Ruf haftet gleichermaßen zu Unrecht den **Haipu** von den Küsten Altoums an, denn ein Bündnis zwischen den beiden Stämmen hat einst die Piraten- und Sklavenhalterstadt Charypso dem Erdboden gleichgemacht. Die Haipu sind eng mit dem Meer, seinen Gaben und den Gezeiten verbunden. Sie tragen kurze Zöpfe, befahren das Perlenmeer in hochseetauglichen Booten und auf bunt verzierten Brettern und sind einem verbreiteten – und unzutreffenden – Vorurteil zufolge Vegetarier, solange sie sich nicht auf dem Kriegspfad befinden, denn dann sollen sie sich in blutrünstige Bestien verwandeln.

Die Dschungel Traheliens rund um die Spinnenberge sind das Territorium der **Keke-Wanaq**. Die unheimlichen Waldmenschen sind gut zu erkennen an ihrer rasierten Stirn und der Tatsache, dass sie ihrer Haut und ihrer Kleidung mit Erde und Asche einen dunkleren Ton verleihen, damit man sie schwerer entdeckt. Anders als die meisten anderen Stämme lehnen sie die Fertigung von Schrumpfköpfen ab, stattdessen zeichnen sie sich durch eine besondere Nähe zu den Spinnen aus, welche das nach ihnen benannte Gebirge in Scharen bevölkern. Der größte Stamm sind die **Mohaha** des Tieflands westlich des Regengebirges. Die gängigsten Beschreibungen der mohischen Lebensweise, die es in die Mittellande geschafft haben, entstammen völkerkundlichen Expeditionen zu diesem Stamm, sodass die Bräuche und die Glaubenswelt der Mohaha das Bild eines Mittelreichers oder Horasiens von den Waldmenschen wohl am stärksten geprägt haben. Ihre Haare tragen sie lang oder im Pferdeschwanz, und sie brüsten sich damit, dass der legendäre Einiger der Stämme, Manaq, aus ihrer Mitte stammte. Bekannt sind sie als Hüter zahlreicher Geheimnisse der Kräuterkunde.

Lebenslustig und scheinbar sorgenfrei wirken die **Napewanha** des südöstlichen Regengebirges und der

dahinterliegenden Dschungel nach außen. Ihr Lebensstil wird vom Fluss Jalob bestimmt, und sie sind begabte Kletterer, Schwimmer und Fischer. Ihr Haar flechten sie zu vielen kleinen Zöpfchen, und trotz der großen Verantwortung, die ihnen einst von Manaq übertragen wurde, und der Nähe zu den bedrohlichen Sklavenjägern Al'Anfas, haben sie sich eine gewisse verspielte, lebensbejahende Weltsicht bewahrt.

Lang und offen tragen die **Oijaniha** des westlichen Regengebirges ihr Haar. Sie gelten als tapfere und territoriale Krieger, begegnen Fremden reserviert, aber nicht sofort aggressiv. Als besondere Delikatesse gilt bei ihnen das Fleisch des Dschungelstinktiers, wofür sie von den Yakosh-Dey, ihren Erzfeinden, verspottet werden.

In einem recht eng gefassten Gebiet westlich des Regengebirges leben die nicht sehr zahlreichen **Panaq-Si**. Sie fühlen sich den gefährlichen, raubtierhaften Aspekten des Dschungels besonders nahe und richten ihre gesamte Lebensweise auf den *Nipakau* einer bestimmten Tierart aus, den sie in sich zu tragen glauben. Gegen Eindringlinge verteidigen sie ihr Territorium gnadenlos und schrecken auch nicht davor zurück, wie das Raubtier in ihnen, die Körper getöteter Feinde zu verspeisen. Anders als Darna und Haipu, die sich durch ihren gemeinschaftlichen Angriff auf Charypso eine gewisse Berühmtheit bei den Bukaniern Südaventuriens errungen haben, ist der Bergstamm der **Rutuni** im Altimont so gut wie unbekannt. Auch ihnen sagt man eine besondere Magiebegabung nach, und sie sollen in versteckten Dörfern in den Wipfeln des Nebelwaldes leben.

Verlorene Stämme

Jene Gemeinschaften, die sich von der althergebrachten Lebensweise entfernt haben oder seither regen Kontakt mit den güldenländischen und tulamidischen Neuankömmlingen pflegen, gelten bei den übrigen Stämmen als Verloren. Ihre Mitglieder werden mitunter gemieden, ihr Verlust und ihr Austritt aus Kamaluqs Volk betrauert, gelegentlich werden sie von den ursprünglicheren Stämmen gar als Feinde betrachtet.

Die **Bukopi** sind ein kleiner Stamm in der Nähe von Chorphop. Sie pflegen regen Kontakt mit den Bewohnern der Stadt und wurden dafür von den Mohaha so wirkungsvoll denunziert, dass sie inzwischen in ganz Meridiana fälschlicherweise als Blutschänder verschrien sind.

So gut wie aufgegangen in der zwölfgöttlichen Kultur sind die **Chirakah** rund um Loch Harodrôl. Ursprünglich handelte es sich bei ihnen um verbissene Krieger, die den Vorstoß von Güldenländern und Tulamiden nach Süden opponierten. Inzwischen ist praktisch der gesamte Stamm zum Glauben an Tsa und Travia missioniert worden und betreibt friedlichen Maisbau im horasischen Wilden Süden und dem Großemirat Mengbilla.

Aus befreiten Sklaven verschiedener anderer Stämme hervorgegangen ist der recht junge Stamm der **Miniwatu**, der ein feudales Königreich auf den Gewürzinseln errichtet hat. Sie tragen das lange Haar offen, binden es zu Pferdeschwänzen oder Scheitelknoten, nehmen sich die al'anfanische Hegemonie zum Vorbild und setzen

auf ihren Gewürzplantagen die versklavten Utulustämme der Inseln als Zwangsarbeiter ein.

In den Mysobsümpfen verbirgt sich der Stamm der **Para-Pek-Tapam**, der dort grausigen Geistern huldigt und sein Gebiet vehement gegen jeden Eindringling verteidigt. Kontakt zu anderen Stämmen aus den weiter nördlich gelegenen Regenwäldern pflegen sie schon lange nicht mehr, manchen Waldmenschen gelten sie allesamt als von *Satuul* besessen.

In Aussehen und Lebensweise unterscheiden sich die **Tocamuyac** sehr von anderen Stämmen. Sie haben rotbraunes Haar und eine geringere Körpergröße als andere Waldmenschen, zudem verbringen sie ihr gesamtes Leben in schwimmenden Siedlungen, die sie auf großen Flößen errichtet haben. Der darum auch als „Floßleute“ bekannte Stamm verfügt über eine eigene Sprache, befährt das gesamte Perlenmeer und treibt regen Handel mit jedem, dem sie begegnen.

Als Inbegriff des Verlorenen Stammes gelten den meisten anderen Waldmenschen die **Yakosh-Dey**. Sie siedeln in den nordwestlichen Ausläufern des Regengebirges und treiben Handel mit Chorphop und Mengbilla. Sie gelten als skrupellos und liegen in Blutfehde mit den Oijaniha, da einige von ihnen Jagd auf die Angehörigen der Bergstämme machen, um sie in die Sklaverei zu verkaufen. Zu erkennen sind auch die Yakosh-Dey an ihren Frisuren, in der Regel kahlrasiert oder zu einer einzelnen Haarbürste geformt.

Vergessene Stämme

Im Laufe der Jahrtausende sind zahlreiche Stämme vergangen oder neu entstanden, haben sich zusammengetan oder geteilt. Über viele von ihnen existieren heute keine Zeugnisse mehr, denn schriftliche Aufzeichnungen gibt es bei den Dschungelstämmen nicht. Den Kontakt mit den güldenländischen Siedlern aus dem Norden hat nicht jeder Stamm schadlos überstanden. Als praktisch ausgestorben gelten inzwischen die Stämme der **Cuori**, die einst große Siedlungen am Loch Harodröl gründeten, der **Kaku-Galoyak**, die vor langer Zeit im nördlichen Regengebirge siedelten, und die **Tinzameha**, ein ehemals großer Stamm, der an der Goldenen Bucht lebte, aber fast vollständig den Sklavenjägern Al'Anfas und Mirham in die Hände fiel. Als Verbündete der Sklavenhalter galten hingegen die **Opanko**, wurden jedoch vor einigen Jahrhunderten von einem unbekannten Feind blutig niedergemacht.

Gerüchte, die kaum mehr als ein Flüstern sind, behaupten, neben Darna und Rutuni einen weiteren Stamm im Altimont zu kennen, die **Jecatoia**.

Im Regengebirge siedelte vor mehreren Jahrtausenden der Stamm der **Tapo-Tikaute**, entschiedene Feinde der von Al'Anfa betriebenen Sklaverei, bis sie irgendwann spurlos verschwanden. • ○

Ebenfalls mehr als ein Jahrtausend ist es her, seit der Stamm der **Wudu** fast über ganz Meridiana herrschte. Sie pflegten einen besonderen Toteskult, verehrten den Gott Visar und folgten einem Propheten, der als Stifter des Al'Anfaner Ritus der Boronkirche gilt. Ihr Reich ist jedoch lange zerbrochen, und auch wenn sich Reste ihres Glaubens in dunklen Winkeln der Regenwälder und Gebirge gehalten haben mögen, existieren sie nicht mehr als Stammesgemeinschaft.

Stämme der Utulus

Sich gegenseitig in ihrer Lebensweise und ihren Traditionen ähnlicher als die Waldmenschen des Festlands sind die Utulustämme, welche auf den Eilanden des Waldinselarchipels heimisch sind.

Auf den Moskitoinseln leben die **Baguarak**, ein vielköpfiger, weltoffener Stamm, der über die Häfen mehrerer Kolonialmächte auf ihren Inseln regen Kontakt mit anderen Kulturen pflegt. Neugierde treibt so manchen von ihnen in die Fremde. Wenn man in den Mittellanden einem Utulu begegnet, stehen die Chancen gut, dass er diesem Stamm angehört.

Im äußersten Osten leben die **Biko-Biko**, die Eindringlingen wenig Zuneigung oder Verständnis entgegenbringen. Ihnen wird gar Kannibalismus vorgeworfen, und die al'anfanischen Niederlassungen auf Sukkuvelani bekämpfen sie erbittert.

Das Siedlungsgebiet der **Ibonkosi** beschränkt sich auf die Insel Numesi. Der Stamm zählt nicht allzu viele Mitglieder, verteidigt sein Eiland aber erfolgreich gegen Piraten und Sklavenjäger, indem sie sich ihnen gegenüber betont grimmig und kämpferisch geben – was allerdings kaum mehr als eine Finte ist.

Die ursprünglichen Bewohner der Gewürzinseln, die **Kasam'Utulus**, schufteten als Sklaven auf den Plantagen der Miniwatu. Von ihren Herren werden sie als minderwertiger, unselbstständiger Menschenschlag angesehen, jedoch gibt es einige geheime Dörfer auf den Inseln, in denen freie Kasam'Utulus leben, und es regen sich immer wieder Bemühungen, das Joch abzuwerfen.

Der einflussreichste Stamm der Utulus sind die **Rololo** von Ulikkani, denn aus ihren Reihen stammt seit einigen

Jahrhunderten der Sonnensohn, der Hochschamane des Obarankultes. Die Krise, in der sich dieser Glaube momentan befindet, trifft den Stamm besonders hart und verursacht Uneinigkeit und Zukunftsängste.

Die **Shemuhaha** leben auf Unaiekk und den Inseln des Bilku-Archipels. Von den schrecklichen Naturkatastrophen längst vergangener Zeiten haben sie sich nie so recht erholt, und Demut und Zurückhaltung gelten bei ihnen seither als die erstrebenswertesten Tugenden.

Ursprünglich bewohnten alle Stämme der Utulus den Archipel der

• Bis heute weiß kaum jemand, dass sie sich in eine Höhle unter dem Berg *Tutaq-Rolida* zurückzogen und dort bis heute in der verhehlten Stadt Kuruke-Lahe weiter existierten. Den Namen des Stammes hat man seither vollkommen vergessen, jener der Stadt ist zu einem gut gehüteten Mythos geworden.

Waldinseln, von dort haben sie sich im Laufe der Zeit aber auch auf das Festland ausgebreitet. Am weitesten von ihrer ursprünglichen Heimat ansässig sind die **Shuritakha**, ein kriegerischer Stamm auf der südelemitischen Halbinsel, der sich kürzlich neubenannt hat. Sie formen ihr krauses Haar mit Lehm zu einzelnen Bürsten oder Stacheln, und viele von ihnen bestreiten ihren Lebensunterhalt mit Raubzügen, bei denen sie mit Vorliebe vergiftete Waffen einsetzen.

Im Westen Altoums leben die **Tscholuq**, ein friedfertiger Stamm, der von den benachbarten Bukaniern die Landwirtschaft übernommen hat. Sie pflegen Bündnisse mit einigen Achazstämmen der Insel und huldigen deren kämpferischem H'Ranga Kr'Thon'Chh, was Völkerkundlern des Nordens bis heute Rätsel aufgibt.

Die Dschungel der Syllanischen Halbinsel sind besonders gefährlich. Das liegt nicht nur an der Vielzahl wilder Tiere und der recht großen Verbreitung dämonischer und untoter Wesenheiten, sondern auch an den **Tschopukikuha**. Ursprünglich Utulus, haben sich dem halbnomadisch lebenden Stamm immer wieder auch vereinzelt Waldmenschen, Kemi und gar güldenländische Siedler angeschlossen, die bereitwillig aufgenommen wurden. Interessanterweise geht man allerdings gemeinschaftlich mit großer Angriffslust gegen benachbarte Stämme und Kulturen vor. In dem Stamm ist es Sitte, dass sich Mitglieder mit allzu heller Haut ebenjene dunkel einfärben. Zudem nimmt der Glaube des Stammes für Außenstehende mitunter beängstigende Züge von Blutriten und Menschenopfern an, wie sie zuletzt zur Zeit der Wudu verbreitet waren und außerhalb des Dschungels in ihrer Intensität vergleichbar heute selten, etwa bei den Ferkina- und Trollzackerschamanen sowie radikalen Madakulten, zu finden sind. Wie bei keinem anderen Stamm haben sich in der Glaubenswelt der Tschopukikuha Vorstellungen von Kamaluq und den Nipakau, Überreste des Obaranglaubens und die Verehrung von Todesgöttern vermischt.

Einige der zuvor genannten Stämme sind in Regionen außerhalb der Dampfenden Dschungel beheimatet, die in anderen Regionalspielhilfen ausführlicher beleuchtet werden. Im Südmeer werden viele Eilande von Stammeskulturen bewohnt, die eng mit den aventurischen Waldmenschen und Utulus verwandt sind, diese erfahren jedoch ebenso in einer anderen Regionalspielhilfe genauere Ausgestaltung. Dieses Buch konzentriert sich stattdessen auf eine sorgfältige Darstellung der Lebensweise jener Stämme, welche die Dschungel des meridianischen Festlands und der Waldinseln bevölkern.

Jenseits der hier vorgestellten Stämme gibt es zahllose weitere kleinere Gemeinschaften in allen Ecken und Winkeln der Dampfenden Dschungel. Nach Belieben kannst du eigene Stämme erfinden und ausgestalten, wie es für euer Spiel nötig wird.



HANDEL & WANDEL



»Nein, nein, nein, du bietest viel zu wenig! Das sind Anoiha, gute Arbeitssklaven. Sehr fleißig, sehr ausdauernd. Sie können hart arbeiten, schwere Lasten tragen und gut klettern. Nur die Stärksten aus ihrem Dorf habe ich dir gebracht, und du beleidigst mich, indem du einen Tausch anbietest, der mich im Kreis der Krieger zum Gespött macht. Ich bin eine Yakosh-Dey, keine Oijaniha, die sich winselnd im Schoß ihrer Mutter versteckt! Ich trage viele Schrumpfköpfe erschlagener Feinde an meinem Gürtel. Vergiss das nicht!

Krank? Hu-Ak-Lu? Sieh genauer hin! Sie sind alle gesund und kräftig. Wenn du sie gut versorgst, werden sie lange leben und gut für dich arbeiten. Dann werden noch die Kinder, die deinen Kindern folgen, sie arbeiten sehen. Ich gebe sie dir alle, und außerdem die Kräuter, die du brauchst. Aber ich will für jeden von ihnen ein Beil, drei Messer und einen Sack eiserne Pfeilspitzen.

Aufsässig? Nein, nicht mehr. Als wir in ihr Dorf kamen, haben sie mutig gekämpft, mit Speer und Messer. Sie haben sogar einige unserer Krieger verwundet und zwei erschlagen. Aber jetzt haben sie erkannt, dass die Yakosh-Dey die Stärksten unter allen Stämmen sind. Der große Schöpfergeist Kamaluq hat uns auserwählt und zu den mächtigsten Kriegern unter allen Menschen gemacht. Sie sind besiegt und das wissen sie. Du stellst meine Geduld auf die Probe, blasshäutiger Schoma-Ha. Sie sind doppelt so viel wert. Wenn du keinen besseren Tausch bietest, verkaufen wir die Sklaven an den Al'Anfanner mit dem langen Hals, der immerzu redet und dessen Haar feucht ist vom Schleim der Sumpfkroäte. Sein Geplapper ist nutzloser als das Lärmen der Affen und lästiger als das Summen der Moskitos, aber bei Kamaluqs Speer, wenn du dein Angebot nicht erhöhst, werde ich ihm die Anoiha geben.

[...]

Ya, ich bin einverstanden. Dafür bekommst du die Anoiha, die Kräuter und die Hälfte der Felle. Und ich verzichte darauf, den Kopf deines großmäuligen Beschützers meiner Sammlung hinzuzufügen.

So soll es sein, drei Tage nachdem der neue Mond geboren wurde, treffen wir uns wieder hier am Tauschplatz. Wenn die Geister es wollen, dann bringe ich dir weitere Arbeitssklaven, und du bringst mehr Waffen aus Eisen. Kama Ibon-Ba.«

—Anpa-Ha, Sklavenjägerin vom Stamm der Yakosh-Dey, in einer Verhandlung mit einem Mengbiller Händler, neuzeitlich



Währung & Zahlungsverkehr

Unter den Dschungelstämmen ist seit jeher der Tauschhandel der vorherrschende Weg, um Waren zu handeln. Münzgeld, wie es sonst in Aventurien verwendet wird, kennt man kaum. Bei manchen Stämmen sind jedoch gewisse Formen von Geld im Gebrauch, so etwa bei den Darna, die Jade nicht nur als Schmuckstein, sondern auch als Zahlungsmittel für den Handel untereinander nutzen. Der Tauschwert wird dabei an der Größe der Steine gemessen. Doch auch bei den Darna gelten beispielsweise Nahrungsmittel innerhalb einer Dorfgemeinschaft als gemeinschaftlicher Besitz, an dem sich jeder frei bedienen kann.

Die Utulus der Waldinseln verwenden als Minisepen bezeichnete Korallenfragmente, Meeresmuscheln und Perlmutscheibchen, die auch im Tauschhandel mit Händlern und den Bewohnern der Kolonialsiedlungen Gebrauch finden. Der Tauschwert einer kleinen Minisepe von etwa einem Skrupel Gewicht entspricht ungefähr einem Heller.

Einige Stämme, die direkten Handel mit den südlichen Stadtstaaten oder Händlern aus dem Norden betreiben, kennen deren metallgeprägtes Geld und akzeptieren es mitunter auch als Tauschware. Vielen Waldmenschen erscheint das Konzept von Geld oder Bezahlen aber zunächst umständlich und sie haben wenig Verständnis für den Umweg zum Tausch. Den Überfluss zu horten und mehr anzuhäufen, als man zum Leben benötigt, erscheint ihnen unpraktisch und töricht.

Die Tapo-Tikaute praktizieren ein währungsfreies Verteilungssystem für Waren und Dienstleistungen, das eine der Grundlagen ihrer Gesellschaftsstruktur ist. Geld, wie auch die dahinterstehende Weltsicht, ist ihnen

fremd, Edelsteine und seltene Metalle finden lediglich in der Schmuckherstellung Verwendung. So finden sich in ihrer Kultur weder reiche noch arme Menschen, da der vorhandene Wohlstand allen zugutekommt. Ihre Vorstellung von persönlichem Besitz beschränkt sich auf Gegenstände des täglichen Bedarfs wie Kleidung, Schmuck, Werkzeuge oder Jagdwaffen. Und selbst bei diesen besteht meist eine große Bereitschaft, Dinge zu leihen oder nicht mehr benötigte Stücke an jemanden zu verschenken, der sie gebrauchen kann. Streit um einzelne Gegenstände oder deren Nutzung kommt zwar vor, ist jedoch vergleichsweise selten und wird gemeinhin als kindisches, unreifes Verhalten betrachtet. Die in den Stadtstaaten des Südens verbreitete Gier nach Reichtum und Besitz, die das Denken und Handeln vieler Blasshäutiger prägt, betrachten sie mit einer Mischung aus Unverständnis und Mitleid. Umgekehrt mögen das ungewöhnliche Besitzverständnis und die Lebensweise der Tapo-Tikaute, die sich in dieser Form an kaum einem anderen Ort in Aventurien finden lassen, auf die meisten meridianischen Conquistadores, aber auch Besucher aus den nördlichen Reichen, verwirrend und scheinbar naiv wirken.



»Zu versuchen, einem Tapo-Tikaute den Nutzen von Dublonen zu erklären, ist etwa so aussichtsreich wie den Krokodilen im Hanfla zu erklären, sie sollten fortan Seegrass statt Menschen fressen.«

—Notia Botero-Montez, al'anfanische Entdeckerin, 1043 BF

Maße & Gewichte

Zählen und Rechnen spielen im Alltagsleben der Waldmenschen keine große Rolle. Die meisten Stämme verfügen daher nur über ein rudimentäres Zahlensystem. Grundlage ist die Zahl Fünf (*ka*), was zugleich auch „Hand“ bedeutet. Zahlen oberhalb der Fünf werden stets in Form eines Vielfachen von Fünf gedacht und gesprochen und pauschal als *kaka* („mehrere Hände“) bezeichnet. Die genaue Menge wird durch die Zahl der gezeigten Hände signalisiert. Zahlen jenseits von 100 werden von den Waldmenschen als hoch wahrgenommen, ohne dass ihnen eine weitere Unterscheidung in ein mehr oder weniger an „Viel“ sprachlich ohne kreative Anstrengung möglich wäre. Entsprechende Notwendigkeiten waren kulturell schlicht nie dringlich gegeben, sodass eine weitere Differenzierung innerhalb des Alltagslebens im Dschungel kaum sinnvoll erschien oder sich in Einheiten niedergeschlagen hätte.

Zahlensystem der Waldmenschen

Zahlwort	Zahl	Bedeutung
ya	1	Ja
yaya	2	viel reden
haya	3	laut reden
hey	4	schreien
ka	5	Hand
kaka	ein Vielfaches von 5	mehrere Hände
hiye-haya	die größte denkbare Zahl	Geplapper des gesamten Stammes

Einzig die Tocamuyac, die als seefahrendes Volk häufig Handel treiben, sind im Umgang mit größeren Zahlen und Mengen geübt und kennen viele der Maßeinheiten

Zahlensystem der Utulus

Zahl	Körperstelle
1	ein Fingergelenk
2	zwei Fingergelenke
3	drei Fingergelenke
4	Handgelenk
5	Armbeuge
6	Schulter

und Gewichte anderer Völker. Auch die Utulus verfügen nur über wenige Zahlen, zählen diese jedoch nicht mit Worten, sondern mit Gesten, indem sie die Gelenke eines

Arms zu Hilfe nehmen. So symbolisiert etwa das Legen der rechten Hand in die linke Armbeuge die Zahl fünf.

Die Tapo-Tikaute verwenden ebenfalls ein Zahlensystem auf Basis der Zahl Fünf, das jedoch ungleich komplexer ist und auch aufwendige Berechnungen ermöglicht, wie sie für ihre Architektur unerlässlich sind. Sie verfügen über standardisierte Maßeinheiten und Gewichte. Das *Dakri*, ein Stock aus Holz oder Metall, wird zum Messen verwendet. Es misst insgesamt etwa einen halben Schritt und ist durch Markierungen in fünf Abschnitte gegliedert, die wiederum in fünf Unterabschnitte von jeweils etwa einem Finger Breite unterteilt sind. Das *Horo*, die „erste Kugel“, wiegt etwa ein Stein und dient als Maßstab für Gewichte in der Handwerks- und Baukunst.

Handel & Dienstleistungen

Die Handelspraktiken der Dschungelstämme weisen eine große Vielfalt auf und sind mitunter auch stark von den Einstellungen und Launen der Häuptlinge abhängig. Prägend für fast alle Handelsbräuche ist jedoch eine hohe Ritualisierung der Abläufe. Dies gilt sowohl für Handelsbeziehungen zwischen den Stämmen als auch mit fremden Händlern. Der Ort des Austauschs wird vorab verabredet und dann oft über Generationen beibehalten. Gleiches gilt auch für festgelegte Erkennungs- und Legitimationszeichen der beteiligten Parteien. Die eigentlichen Verhandlungen können sich mitunter tage- oder sogar wochenlang hinziehen. Angebot und Gegenangebot werden dabei solange angepasst, bis eine Seite die Verhandlungen für gescheitert erklärt oder man letztlich zu einer Übereinkunft gelangt.

Für Händler von außerhalb kann es bereits eine Herausforderung darstellen, überhaupt einen Handelskontakt mit einem Dschungelstamm aufzubauen, betrachten diese doch alle Fremden zunächst als Eindringlinge in ihr Gebiet und damit als potenzielle Feinde. Diese Einstellung bringen viele Waldmenschen sowohl Fremden, die von außerhalb des Dschungels kommen, als auch ihnen unbekannten Angehörigen anderer Stämme entgegen, weshalb auch in direkter Nachbarschaft siedelnde Stämme nicht automatisch lebhaft Handelsbeziehungen zueinander unterhalten. Handelshäuser,

die einen verlässlichen Kontakt zu einem Stamm hergestellt haben, hüten diesen und alle damit zusammenhängenden Informationen daher mit großer Sorgfalt vor ihren Konkurrenten.

Begehrte Waren der Waldmenschen und Utulus sind Edelsteine, Färbemittel, Felle, Gifte und Tinkturen. Des Weiteren handeln sie mit seltenen Gewürzen und Kräutern, aber auch mit Früchten und anderen Nutzpflanzen aus den Regenwäldern wie der als alchemistische Zutat benötigten Orazalliane. Im Tausch akzeptieren sie mit Vorliebe verarbeitete und gefärbte Stoffe, Schmiedegut wie Waffen und Werkzeuge aus rostbeständigem Metall sowie Glas und Keramik. Auch Alkoholika erfreuen sich bei einigen Stämmen großer Beliebtheit.

Die Tapo-Tikaute unterhalten keine Beziehungen zu anderen Stämmen oder den Stadtstaaten des Südens und haben daher keinerlei Erfahrung im Austausch von Waren. Innerhalb ihrer Stadt werden Waren wie auch Dienstleistungen prinzipiell jedem gewährt, der sie benötigt. Häufig geschieht dies im Tausch gegen andere Waren oder Dienstleistungen. Ein Missbrauch des seit Jahrhunderten bestehenden Systems kommt nur sehr selten vor – zumal Bewohner, die ihren persönlichen Vorteil über das Wohl der Stadt stellen, sich über kurz oder lang vor dem Ältestenrat verantworten müssen.



Preisliste

Waffen

Baccanaq	80 Silbertaler
Bastschild	25 Silbertaler
Blasrohr	40 Silbertaler
Blasrohr, lang	60 Silbertaler
Entdeckerpeitsche	80 Silbertaler
Epharit-Schild	160 Silbertaler
Epharit-Schwert	260 Silbertaler
Epharit-Speer	100 Silbertaler
Harpune	60 Silbertaler
Karmulka	240 Silbertaler
Jagdspeer der Mohaha	60 Silbertaler
Katar der Eidechsenkrieger	70 Silbertaler
Keulenbeil der Miniwatu	40 Silbertaler
Knochenkeule, kurz	20 Silbertaler
Knochenkeule, lang	80 Silbertaler
Knochenkeule, mittel	40 Silbertaler
Kurzbogen der Yakosh-Dey	40 Silbertaler
Leichter Lederschild	40 Silbertaler
Machete	120 Silbertaler
Netz der Keke-Wanaq	700 Silbertaler
Nipakau-Axt/Nigoma	140 Silbertaler
Panzerschild	80 Silbertaler
Stachelkeule der Tschopukikuha	16 Silbertaler
Tauchspeer der Napewanha	40 Silbertaler
Wurfspeer der Anoiha	30 Silbertaler
Zwille der Oijaniha	25 Silbertaler

Rüstungen

Bastrüstung	60 Silbertaler
Epharit-Rüstung	700 Silbertaler

Keke-Chitinrüstung	180 Silbertaler
Miniwatu-Lederharnisch	200 Silbertaler
Wellenreiterbrett	100 Silbertaler

Werkzeuge

Einbaum-Kanu	300 Silbertaler
Kletterriemen	4 Silbertaler
Mörser & Pistill	50 Silbertaler

Besondere Gegenstände

Jadeamulett 0,1 Stn	1.200 Silbertaler
Schrumpfkopf	20 Silbertaler

Kleidung

Brustgurt	2 Silbertaler
Brusttuch	2 Silbertaler
Hemd	3 Silbertaler
Kapuze	4 Silbertaler
Lendenschurz	3 Silbertaler
Mohassins	8 Silbertaler
Ornat	30 Silbertaler
Rock	3 Silbertaler
Sandalen	3 Silbertaler
Stirnband	0,5 Silbertaler
Wickeltuch	4 Silbertaler

Kunsth Handwerk

Dschungeltrommel	15 Silbertaler
Flechtkorb	7 Silbertaler
Klangholz	12 Silbertaler
Hölzerne Maske	50 Silbertaler
Nasenflöte	12 Silbertaler
Töpferware	20 Silbertaler

Recht & Gesetz

»Kamaluq nahm Speer und Wasserschlauch und ging in das Nebeltal. Dort traf er eine Spinne mit neun Beinen. Kamaluq sagte zu ihr: Viele böse Geister wohnen an diesem Ort, und die Morgendämmerung ist fern. Und er schnitt einen Pfahl aus dem Baum. Und er ritzte Zeichen der Warnung in den Pfahl hinein. Und er pflanzte den Pfahl an den Eingang des Tals. Und deshalb ist es für alle Kinder Kamaluqs und alle Blasshäute verboten, das Nebeltal zu betreten. Wer dies dennoch tut, wird vor den Häuptling gebracht und bestraft.«

—aus einer Taya des Stammes der Anoiha, seit unzähligen Generationen überliefert

Die geltenden Rechtsbräuche wie auch Verbote, die bestimmte Handlungen untersagen und unter Strafe stellen, unterscheiden sich bei den Waldmenschen von Stamm zu Stamm. Dabei kommt traditionell überlieferten Regeln und Tabus eine große Bedeutung zu. Reisende und Conquistadores können sich deshalb nicht darauf verlassen, dass etwas, das bei einer Sippe streng bestraft wird, auch im Nachbardorf als Verbrechen angesehen wird – und umgekehrt. Allzu leicht kann es dabei geschehen, dass ungewollt ein Verbot oder Tabu übertreten wird.

Das Rechtsverständnis der Waldmenschen ist umfassend, so unterscheiden sie nicht zwischen dem naturgegebenen Gesetz des Dschungels und den Gesetzen des Stammes. Hierbei spielt der animistische Geisterglaube der Dschungelstämme eine Rolle, demzufolge auch Bäumen, Pflanzen, Tieren oder Gewässern Geister innewohnen, die zu beleidigen oder zu verletzen ein Verstoß gegen die Regeln der Gemeinschaft bedeuten kann.

Strafen in den Stammesgesellschaften

Während in manchen Dschungelstämmen die volle Entscheidungsgewalt beim Häuptling, dem Schamanen oder den Ältesten liegt, werden Urteil und Bestrafungen andernorts fast demokratisch in der Gemeinschaft der Sippe diskutiert und entschieden. In seltenen Fällen wird ein endgültiges Urteil auch bis zum nächsten Stammestreffen verschoben, etwa wenn die Umstände des Vergehens sehr kompliziert sind und deshalb der Rat eines als besonders erfahren geltenden Häuptlings oder Schamanen eingeholt werden soll. Ein grundlegendes Prinzip ist dabei die Vorstellung eines Ausgleichs, weshalb es als gerecht und mitunter sogar

notwendig angesehen wird, Gleiches mit Gleichem zu vergelten. Wenn ein Waldmensch den Angehörigen einer anderen Sippe tötet, hat diese das Recht, ihrerseits das Leben des Mörders zu fordern. Gleichwohl trachtet man in der ohnehin lebensfeindlichen Umgebung des Dschungels nicht leichtfertig nach dem Leben eines Menschen, nicht einmal zwischen verfeindeten Stämmen.

Als schwerste Strafe wird die Verbannung, der Verstoß aus der Gemeinschaft der Sippe und des Stammes, angesehen. Ein solcher Ausschluss ist dauerhaft und verdammt den Täter zu ewiger Feindschaft mit allen Waldmenschen. Der Verlust der Gemeinschaft kommt einer Zerstörung der gewohnten Lebenswelt gleich. Der Verurteilte wird durch eine rote Kriegsbemalung aus Scharlachwurzelsbrühe gezeichnet, die auf dem ganzen Körper angebracht wird und mehrere Wochen Bestand hat. Dieses Schicksal ist für die meisten Waldmenschen das Schlimmste, das sie sich vorstellen können, schlimmer noch als der Tod.

In einigen Stämmen wird außerdem der schamanistische Schlangenschluch verwendet, um besonders verwerfliche, als unverzeihlich geltende Verbrechen oder die Verletzung wichtiger *Tabus* zu bestrafen. Der Fluch verwandelt den Verbrecher für eine Weile in eine Würgeschlange, von besonders mächtigen Schamanen ausgesprochen ist er gar unumkehrbar. Nicht selten ist diese Strafe mit einer zusätzlichen Aufgabe verbunden, etwa der Wacht über einen bestimmten Ort oder eine *Tabu-Zone*.

Viele andernorts gängige Strafen wie Gefangenschaft oder Verstümmelung, aber auch Ehrenstrafen wie Pranger und Schandkragen sind bei den Waldmenschen gänzlich unbekannt. Stattdessen versucht man, einen angemessenen Ausgleich zu schaffen, der das Gleichgewicht zwischen den Beteiligten wiederherstellt. Auch Konzepte wie schriftliche Gesetzestexte, Ständerecht

unterschiedlicher Stufen oder die Trennung von Kläger und Richter sind den Waldmenschen fremd.

Das Recht in Kuruke-Lahe 2

Kleinere Meinungsverschiedenheiten und Streitfälle werden in Kuruke-Lahe meist ohne großes Aufheben untereinander geklärt. Bei größeren Konflikten und kapitalen Straftaten wird dagegen der Rat der Ältesten hinzugezogen, der zugleich die einzige Gerichtsinstanz der Tapo-Tikaute darstellt. Allen Erwachsenen steht es frei, den Rat aufzusuchen und ihr Anliegen vorzutragen. Meist weiß man sich jedoch zu einigen, sodass die Ältesten nicht allzu häufig mit kleinlichen Streitereien zwischen Nachbarn und anderen Nebensächlichkeiten behelligt werden.

Die Gesetze der Stadt dienen in erster Linie dem Schutz und Erhalt der Gemeinschaft, daher werden Verstöße gegen den Sittenkodex streng bestraft. Die Blutgerichtsbarkeit liegt beim Ältestenrat, der seine Urteile mit einfacher Mehrheit fällt. Bei schweren Vergehen ist die Todesstrafe durchaus gängig, während die bei den Stammesvölkern verbreitete Strafe der Verbannung in ihrer Kultur undenkbar ist, würde durch die Verbannten doch das Geheimnis der Stadt in Gefahr geraten.

Bei wichtigen Urteilen, die von weitreichender Bedeutung oder aus anderen Gründen für viele Bewohner interessant sind, kommen zahlreiche Menschen zusammen, um den Schiedsspruch des Ältestenrats zu hören. Das Urteil des Rats ist bindend und wird von den meisten Bewohnern widerspruchslos akzeptiert. Die Entscheidung der Ältesten infrage zu stellen bedeutet, die grundlegenden Regeln der Gemeinschaft infrage zu stellen. Die Wenigen, die dies in den vergangenen Jahrhunderten versucht haben, gelten unter den Tapo-Tikaute als Aufrührer und Unruhestifter, die entweder einen gewaltsamen Tod gefunden haben oder spurlos verschwunden sind.

Steuern & Zölle

Einen Überfluss an Waren anzuhäufen, der nicht unmittelbar von der Einzelperson oder Gemeinschaft benötigt wird, ist eine den Waldmenschen fremde Praxis. Steuern und Zölle, wie sie in den südlichen Stadtstaaten, aber auch in den Reichen des Nordens üblich sind, sind sowohl in den Stammesgesellschaften wie auch bei den Tapo-Tikaute unbekannt. Erzeugnisse von Mitgliedern der Gemeinschaft gehören in der Regel zunächst ohnehin dem ganzen Stamm oder der ganzen Stadt, sodass es keine Notwendigkeit für Abgaben an Häuptlinge und Herrschende gibt. Eine Ausnahme bilden hier die Miniwatu, die in ihrem nach nördlichem Vorbild errichteten Königreich ein System von Abgaben und Zöllen eingeführt haben.

Häufiger anzutreffen sind dagegen regelmäßige Tributzahlungen, die von friedliebenderen Sippen an

kriegerische Stämme wie die Keke-Wanaq oder die Tschopukikuha entrichtet werden, damit ihr Dorf vor Raubzügen und Überfällen verschont bleibt. Meist handelt es sich dabei um Lebensmittel oder leicht zu transportierende Güter, die im Stammesgebiet der einfordernenden Waldmenschen nicht vorkommen. Die Empfänger nutzen die Tributlieferungen entweder für den eigenen Bedarf oder als Handelswaren, die bei benachbarten Stämmen oder außenstehenden Händlern eingetauscht werden. Einige der „Verlorenen Stämme“, insbesondere viele Sippen der Yakosh-Dey, sind meridianischen Stadtstaaten gegenüber tributpflichtig beziehungsweise durch nachteilige Handelsverträge in eine langfristige Abhängigkeit von diesen geraten.

FLORA & FAUNA



»Du interessierst dich für die Juwelen des Regenwaldes, für die Schätze, die unsere Heimat uns schenkt? Ich kenne deine Kluft und ich kenne den Großen Nipakau, den du verehrst. Du bist nicht der erste Nachkomme von Pera-Ina, der zum Land der Mohaha kommt. Hier, koste von meinem Mohaska. Wir machen ihn aus süßen Beeren, und eine Kriegerin aus meinem Stamm, die einst dein Land bereiste, hat mir berichtet, dass sie auch dort wachsen. Wusstest du, dass er dich, richtig angemischt, vor dem tückischen Kukris retten mag?

Guraan gibt es jenseits von Kamaluqs Wäldern ebenfalls, nicht wahr? Seine Blüten sind von der Farbe des Nachthimmels, und ich habe gelernt, dass du sie nach einem anderen deiner Großen Nipakau benennst. Es ist wahrhaft merkwürdig, wofür du die Namen deiner Nipakau anrufst.

Siehst du diesen Strauch dort? Wir nennen ihn Pashu, und seine Wurzeln heilen Verletzungen ebenso gut, wie eure Worte es können, Kaumuya. Ich konnte es selbst beobachten, vor vielen Jahren, als eine Krankheit ein Dorf deiner Leute an der Küste heimsuchte. Ich glaube, es heißt Dschimbas. Einer, der gekleidet war wie du, sprach dort zu den Nipakau und verjagte die heißen Satuul aus einigen. Doch er war allein, und es litten viele. Seine Worte hatten Macht über die Nipakau, aber sie erschöpften ihn auch. Unsere Kaumuya kam aber, und mit ihr andere Kaumuya, und sie brachten Sansaro mit sich. Als Blasentang kennst du ihn, nicht wahr? Sie halfen, weitere Satuul zu vertreiben. Als sie aber von den Worten eures Kaumuya lernen wollten und er von den ihren, da bemerkten sie, dass die Nipakau ihnen nicht zuhörten.

Lausche, Wind ist aufgekommen! Kannst du die Süße riechen, die Frische, die Würze? Es ist der Grund, warum so viele von euch zu uns kommen. Der Wind trägt den Duft unserer Juwelen weithin fort von der Sonne, bis hin zu euren Ländern, und dort erreicht er eure Nasen. Na, ich kann es euch kaum verübeln. Hier, nimm und koste! Wir nennen diese Frucht Papaya, denn alles, was lebt, spricht ihr gern zu.«

—Hey-Mo vom Stamm der Mohaha, im Gespräch mit dem Perrainegeweihten Hilbert von Auen, neuzeitig



Flora & Fauna in den Dampfenden Dschungeln

Regenzeiten, Mittagsgewitter, unablässig gleichförmige Feuchtigkeit und Hitze – das Zusammenspiel dieser Faktoren hat den aventurischen Süden zu einer Region geformt, der in zoologischer und botanischer Spannbreite allenfalls die von Tsa gesegnete Insel Maraskan das Wasser reichen kann. Leicht unterschiedliche klimatische Bedingungen führen aber dazu, dass die Dschungel Meridianas – so uniform ihr wildes Chaos auf das ungeübte Auge auf den ersten Blick auch wirken mag – tatsächlich verschiedene Landschaften ausgebildet haben, die sich in ihrer Vegetation deutlich unterscheiden. Sieht man von isolierten Exklaven wie Altoum und den Waldinseln ab, steht die Artenvielfalt in einem Teil des Regenwaldes jener in einem anderen zwar in nichts nach, die individuelle Ausprägung und die Häufigkeit, mit der gewisse Wuchsformen auftreten, hängt jedoch maßgeblich von den Umständen ab, die im Folgenden kurz beleuchtet werden.

In **Horobans Wäldern** etwa, und damit im Windschatten des Regengebirges, fällt der tägliche Niederschlag weit aus weniger heftig aus. Die unheimliche Komplexität, mit der biologische Bedingungen sich gegenseitig beeinflussen, zeigt sich hier besonders deutlich: Nicht nur ist der Regenwald hier etwas trockener als weiter im Osten und Süden, es gibt auch viel mehr Insekten. Die wiederum sorgen einerseits für einen besonders lockeren, luftigen Boden, der selbst an den Gebirgshängen tiefwurzelnde Bäume Halt finden lässt, andererseits fördern sie eine zeitnahe Zersetzung von Baum- und Pflanzenresten, die andernorts das undurchdringliche Unterholz bilden. Gerade für Letzteres sind die gefürchteten Heere der Söldnerameisen verantwortlich. Die Gebiete westlich des Regengebirges zeichnen sich dadurch einerseits durch besonders hohe, mächtige Urwaldriesen aus, so etwa der passend benannte Alveranspfeiler, der bis zu 70 Schritt hoch wird, oder die nur wenig kleineren Drachenflügel- und Elefantenbäume, ebenso auch Nadelbäume wie Araukarien, Steineiben, Lärchen und Zypressen mit Riesenzwuchs sowie standfeste Brettwurzel- und farbenprächtige Tulpen- und Korallenbäume. Dennoch bleibt genügend Platz und Licht am Waldboden übrig, dass dort unzählige schnell wachsende, krautige Pflanzen mit aromatischen Blüten in den verschiedensten Farben und Formen gedeihen können. Nicht umsonst sagt man dem Horoban nach, die betörenden Düfte der Dschungel weit nach Norden zu tragen, bis hin zu den Zyklopeninseln. Mittelhohe Bäume und Sträucher kommen in Horobans Wäldern ebenfalls vor, jedoch längst nicht so zahlreich und üppig wie auf der Ostseite des Gebirges. Es wimmelt förmlich vor dicken Käfern, schillernden Schmetterlingen und brummenden Libellen, doch nicht nur Insekten in jeder Form, Farbe und Größe sind hier häufig anzutreffen: Auch für Insekten- und Pflanzenfresser wie Dschungelstinktiere, Äffchen, Unken und Waldelefanten ist die Gegend unter Naturforschern bekannt – sowie für Raubtiere wie den Jaguar, der Jagd auf eben diese macht.

Im harten Untergrund des hohen **Regengebirges** behaupten sich nur wenige Bäume, und je höher die wagemutige Entdeckerin aufsteigt, desto mehr weichen die

Laubbäume des Tieflands ausdauernden Ebenholzbäumen und flachwurzelnden Nadelhölzern wie Kiefern und Akazien. Einsame Greifvögel nennen die schroffen Grate ebenso ihr zu Hause wie Schneeleoparden und Zwergdrachen, und auch die sonderbaren Greifkatzen ziehen sich gerne in die unwirtlichen Höhen zurück. Die wenigen Forscher, die lebendig von Expeditionen ins Regengebirge zurückgekehrt sind, berichten auch von Riesenaffen, die in den verborgenen Schluchten und Tälern leben sollen.

Als besonders unangenehm mag der Nord- oder Mittelaventurier einen Aufenthalt in den Regenwäldern **Trahe-liens und der Syllanischen Halbinsel** weiter im Süden empfinden. Die Luft ist hier so feucht, dass Schweiß keine kühlende Linderung verschaffen kann, sondern sich vielmehr in Bächen dem sumpfigen Untergrund anschließen möchte – und das den ganzen Tag und die gesamte Nacht hindurch. Dem ohnehin sanftmütigen Siral fehlt oft die Kraft, die sich am Vormittag auftürmenden Wolkenberge über das Südmeer hinauszutreiben, und so erlebt der Dschungel hier jeden Tag zum Mittagsgewitter eine kleine Regenzeit. An ein leichtes Vorankommen ist hier dank des wild wuchernden und vor sich hin modernden Unterholzes nicht zu denken, und Regenwald jeglicher Art geht unvermittelt in Sumpfland über, ohne dass der unkundige Reisende einen Unterschied bemerken könnte. Das über alle Maßen feuchte Milieu bietet Mohagoni-, Praiosandelholz- und Perainapfelbäumen, Farnen und Moosen, Schling- und Kletterpflanzen hervorragende Bedingungen. Einzig zarte, krautige Pflänzchen haben Schwierigkeiten, sich hier zu behaupten. Schwimmendes Truggras macht es selbst dschungelerfahrenen Reisenden schwer, festen Boden von tückischen Gewässern zu unterscheiden. Hier zeigt sich die Grüne Hölle in einem Gewand, das seinem Namen ohne jeden Zweifel gerecht wird. Der starke Konkurrenzdruck, dem hier selbst die sich auf engstem Raum drängenden Pflanzen unterworfen sind, hat zur Verbreitung von vielen Gattungen giftiger und fleischfressender Pflanzen geführt, etwa der Disdychonda oder der Baba-Giko. Nicht weniger unbarmherzig präsentiert sich die Fauna: In den brackigen Tümpeln und triefenden Wipfeln der Region fühlen sich bissige Schlangen, giftige Frösche, großmäulige Kaimane und viele andere Reptilien und Amphibien ausgesprochen wohl. Auch die gefürchteten Blutfische sind hier zu Hause, ebenso zahlreiche Vögel und die Zwergelefanten. Im Bereich um die Spinnenberge kommen besonders viele Spinnen jeglicher Größe vor, und mit den speziell auf der Syllanischen Halbinsel im Osten beheimateten zahlreichen Skorpionen verbindet sie eine heftige Feindschaft.

Während die Strände der **Pirateninseln** mit ihrem weißen Sand ein friedliches Bild zeichnen und man im erschlossenen Westen Altoums vor allem Nutzvieh wie Rinder, Ziegen, Schafe und Selemferkel antrifft, ist man auch hier vor den zahlreichen Gefahren der Regenwälder nicht sicher, die sich in den Bergregionen versteckt halten. Eine Besonderheit Altoums stellt der Nebelwald rund um das Gebirge Altimont dar, wo gewaltige Südmeersedern den zurückgezogen lebenden Raubtieren

der Insel Schutz bieten – darunter sogar Säbelzahn tiger und die berühmten Nebelspinne n. Die südlichen Küsten der Pirateninseln (und in geringerem Ausmaß auch jene des Festlandes) bekommen weniger Niederschlag ab als die meisten Urwälder des Südens. Dort herrscht trockene Vegetation mit Kakteen und Akazien vor, das karge Gras bietet den hier lebenden Eidechsen Schutz, die Inseln haben gar etliche einzigartige Arten von Waranen hervorgebracht.

Ähnliches gilt für die **Waldinseln**, wobei diese aufgrund ihrer abgeschiedenen Lage zum Teil eine völlig eigene, individuelle Tier- oder Pflanzenwelt beherbergen. Andikan gilt so beispielsweise als Hoheitsgebiet der Fledermäuse, auf Aeniko hingegen leben einige Vogelarten, die

anderswo nicht vorkommen. Unweit der Ufer treiben Bracudas und Streifenhaie ihr Unwesen, und nicht selten werden giftige Quallenarten an die Strände rund um die Inseln gespült. Auch die malerischen Haine aus Kokos- und Dattelpalmen an den Stränden beherbergen so manches giftiges Getier. Viele der vulkanischen Inseln bilden Lagunen und Atolle, denen farbenfrohe und artenreiche Korallenriffe vorgelagert sind. Weiße Sandstrände aus Korallensand sind hier ebenso verbreitet wie schwarze Küstenstreifen voller vulkanischem Kiesgestein. Auch andernorts kaum bekannte Pflanzen wachsen auf einigen Eilanden, beispielsweise der Tiik-Tok-Baum, dessen leichtes Holz für den Bau von Kanus und Flößen genutzt wird, oder der Praiosandel, der hier als *Utulumba* bekannt ist.

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 und 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.

Erschwernis: -2

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Anspringen (Spezialmanöver)

Einige Kreaturen versuchen, mit etwas Anlauf oder aus dem Stand heraus, ihren Gegner anzuspringen und zu Fall zu bringen.

Regel: Gegen diesen Angriff kann man sich normal verteidigen. Ist die Verteidigung misslungen, stürzt der Gegner und erleidet den Status *Liegend*. Der Angriff verursacht 1W3 TP anstelle des eigentlichen Schadens. Die Kreatur sitzt zudem auf ihrem Opfer und genießt eine *Vorteilhafte Position* (siehe **Regelwerk** Seite 238). Um das Wesen herunterzubekommen, ist eine Vergleichsprobe auf *Kraftakt (Heben & Stemmen)* notwendig, die um je volle 50 Stein Gewicht der Kreatur um -1 erschwert ist. Dies kostet eine Aktion. Will der Held gleichzeitig auch noch aufstehen, so ist die Probe um zusätzlich -3 Punkte erschwert. Ein misslungener Angriff bedeutet, dass dem Gegner ein Passierschlag zusteht. Die Attacke ist um -4 erschwert.

Erschwernis: -4

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

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 dem 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 einer freien Aktion kann der Klammernde den Gehaltene 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

Überrennen (Spezialmanöver)

Eines der einfachsten Mittel, einen Gegner anzugreifen und viel Schaden zu verursachen, ist das Überrennen. Die Kreatur versucht in diesem Fall einfach, eine Art Sturmangriff auszuführen, der aber nicht beim Helden endet. Das Wesen stürmt einfach weiter, selbst wenn es den Helden erwischt hat.

Regel: Das Manöver *Überrennen* kann nur durchgeführt werden, wenn der Angreifer eine Anlaufstrecke von mindestens 8 Schritt hat und über eine GS von mindestens 4 verfügt. Dieser Angriff kann regulär abgewehrt werden. Sollte das Überrennen misslingen, erhält der Verteidiger Gelegenheit für einen Passierschlag, dieser ist aber zusätzlich um -4 erschwert. Ist das *Überrennen*-Manöver erfolgreich, so ist eine Attacke gegen das Wesen durch den Angegriffenen in dieser KR um -2 erschwert. Am Ende der KR ist das Wesen, wenn es dies will, bis zu GS/2 Schritt von seinem Opfer entfernt, unabhängig davon, ob es mit dem Angriff getroffen hat oder nicht. Dieses Spezialmanöver kann nicht mit dem Basismanöver *Finte* kombiniert werden.

Erschwernis: 0

Voraussetzungen: Wesen verfügt automatisch über die SF

Bestiariusum der Dampfenden Dschungel

Für die im Folgenden vorgestellten Kreaturen ist die jeweilige Bezeichnung in der Ewigen Sprache in Klammern nachgestellt.

Ahnengeist (Nipakau)

»Kaumuya Calaname betrat die Hütte der Toten und schloss die Tür, und ihr Stamm wachte davor. Sie aber trank den Sud der Vragieswurzel, entzündete eine Feuerschale und verbrannte die Blätter des Kukuka. Sie tanzte und tanzte, sie sang und sang, und jene, die vor der Hütte versammelt waren, lauschten mit banger Herzen ihren Riten. Dann zerriss der Schleier, Nebel stieg auf und ein sanftes Glühen war in der Hütte auszumachen. Die Geister der Ahnen waren gekommen, um den Worten der Kaumuya zu lauschen.«

—aus einer Taya der Mohaha, überliefert seit mindestens vier Generationen, neuzeitlich erzählt

Wenn ein Mittelländer an Geister denkt, so hat er meist die gepeinigten Gefesselten Seele im Sinn, die nach ihrem Tode ans Diesseits gekettet weiterexistieren muss und bald einen tiefen Groll gegen alle Lebenden entwickelt,

da sie nicht ins Reich der Toten eintreten kann. Bei anderen Kulturen hingegen – vor allem jenen, die einen ausgeprägten Ahnenkult pflegen – gelten Geister als wohlmeinende Überreste lieber Verstorbener, die in ihrer eigenen Welt weiterexistieren. Sie bewahren ihre Erinnerungen, ihre Fähigkeiten und ihre Persönlichkeiten und können von Schamanen in die Welt der Lebenden

• Geister können z. B. durch bestimmte heilige Objekte Furcht oder Schmerzen verspüren. Gerade seelische Schmerzen oder die Wirkung von Zaubern und Liturgien kann diese Zustände auslösen, auch wenn Geister keinen Körper besitzen, der Schmerzen erleiden kann, und sie sich vor dem Tod nicht fürchten – schließlich sind sie bereits tot.

Vom Wesen der Geister

- Geister können nur durch die Zustände *Furcht*, *Schmerz* und *Verwirrung* beeinträchtigt werden.
- Durch einen niedrigen LeP-Stand erleiden Geister keine Zustandsstufen *Schmerz* (siehe **Regelwerk** Seite 34).
- Geister sind körperlos. Sie können durch feste Materie wandern, schweben oder im Boden versinken, auch wenn manche dies aus Gewohnheit nicht tun.
- Werden Geister getötet, bleibt nichts Körperliches zurück.
- Angriffe mit profanen Waffen verursachen keinen Schaden.
- Angriffe mit geweihten Waffen von Totengöttern (z. B. Boron oder Tairach) erzeugen normalen Schaden.
- Angriffe mit magischen und geweihten Waffen aller anderen Götter sowie Zaubern und Liturgien

zurückgerufen werden, um von ihnen Rat und tätliche Hilfe zu erleben.

Baba-Giko

»... ich sag dir, das war nicht so 'ne Didikonda oder wie das heißt. Zusammenrollen hat die sich nicht getan, stinken tat sie aber wie blöde. Süß hat's gerochen und faulig, so wie das eine Mal, als unterwegs einen der Aussatz erwischte hat. Haben den trotzdem an Land gebracht, aber gestunken hat der arme Tropf! Und genauso hat diese Blume gerochen, riesig war sie und hatte so ne laute Farbe. Packen wollte das Ding mich, und Zähne hatte es, so lang wie Kinderarme! Da bin ich nur noch gerannt. Ein Wunder, dass die Mohas mich nicht erwischte haben ...«

—gehört in einer Hafenschänke in Brabak, neuzeitlich



erzeugen halben Schaden. Die Trefferpunkte werden ausgewürfelt, dann halbiert, anschließend der Rüstungsschutz abgezogen.

- Geister sind immun gegen Zaubern mit den Merkmalen Heilung, Illusion, Telekinese und Verwandlung.
- Geister sind immun gegen Gifte und Krankheiten.
- Geister können üblicherweise aus Liturgien keinen Nutzen ziehen. Hier mag es jedoch einige wenige Ausnahmen geben.
- Geister nehmen die Welt durch ihren Magiesinn wahr. Sie brauchen dafür weder Licht noch Sinnesorgane wie Augen oder Ohren. Die Reichweite beträgt etwa 200 Schritte.
- Geister regenerieren durch Regenerationsphasen wie üblich, wobei sie nicht im üblichen Sinne schlafen müssen.

Ahnengeist

Größe: je nach Verstorbenem

Gewicht: kein Gewicht

MU 13 KL 13 IN 13 CH 13

FF 12 GE 12 KO 12 KK 12

LeP 20 AsP 30 KaP – INI je nach Verstorbenem

AW 12 SK 4 ZK 6 GS 9

Waffenlos: AT 11 PA 6 TP 1W3 SP RW lang

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 8, Fliegen 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 13, Willenskraft 9

Zauber: Horriphobus 13

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (kleine Geisterschar)

Größenkategorie: mittel

Typus: Geist (niederer), humanoid

Anrufungsschwierigkeit: 0

Beute: keine

Kampfverhalten: Ahnengeister nehmen an Kämpfen teil, wenn ihr Beschwörer sie darum bittet.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Magiekunde (Magische Wesen):

- ☛ **QS 1:** Ahnengeister sind Geister von Verstorbenen.
- ☛ **QS 2:** Sie halten sich nur im Diesseits auf, wenn sie durch einen Beschwörer aus der Geisterwelt gerufen wurden.
- ☛ **QS 3+:** Bei den Stammeskulturen Meridianas kümmern sich Schamanen um das Verhältnis der Lebenden zu den Toten. Sie verfügen über Mittel und Wege, die Geister der Ahnen anzurufen und um Rat zu fragen.

Sonderregeln:

Geister-Regeln: Für Ahnengeister gelten die allgemeinen Geister-Regeln.

Wesen des Verstorbenen: Auch im Tode bewahren sich viele Geister Fähigkeiten und Eigenarten, über die sie im Leben verfügten. Nach Meistersentscheid können sie ganz unterschiedliche Vor- und Nachteile haben, Sonderfertigkeiten beherrschen und veränderte Spielwerte besitzen.



Den Botanikern der Mittellande bislang kaum bekannt ist die Baba-Giko, die „zuckersüße Fressblüte“. Dabei ist sie beileibe nicht unauffällig zu nennen. Die mehrere Spann durchmessende, fleischige Blüte nimmt die wildesten Farben an – häufig sind vor allem Rot- und Pinktöne – und wächst inmitten so mancher größeren Fläche im undurchdringlichen Regenwald, wobei sie konkurrierendes Unterholz und Strauchwerk aggressiv verdrängt. Das auffälligste Merkmal der gefährlichen Pflanze ist jedoch der durchdringende Gestank, den sie absondert. In einem Umkreis von bis zu dreißig Schritt verbreitet sich aus ihrem schmierigen Blütenkelch ein

Baba-Giko

Größe: 1,80 bis 3,00 Schritt

Gewicht: 120 bis 350 Stein

MU 20 KL 9 (t) IN 11 CH 15

FF 7 GE 10 KO 11 KK 13

LeP 100 AsP – KaP – INI 11+1W6

VW 1 SK 3 ZK 2 GS 0

Ranke: AT 11 TP 1W6+1* RW mittel

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Ranke)

Talente: Einschüchtern 7, Kraftakt 10, Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch), Sinnesschärfe 6, Verbergen 2, Willenskraft – (gelingt automatisch)

Anzahl: 1

Größenkategorie: groß

Typus: Pflanze, nicht humanoid

Beute: Blütenblätter (16 Silbertaler)

Kampfverhalten: Potenzielle Beute, die ihr zu nahekommt, packt die Baba-Giko mit ihren Ranken. Hat sie das Opfer im Klammergriff, so stopft sie es in ihr Verdauungsbecken.

Flucht: Baba-Giko flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Pflanzenkunde (Giftpflanzen):

- ☛ **QS 1:** Die Baba-Giko ist auch als „honigsüße Fressblüte“ bekannt und wächst ausschließlich im meridianischen Regenwald. Man sollte sich ihr besser nicht nähern.
- ☛ **QS 2:** Ein widerwärtig süßlicher Fäulnisgeruch deutet auf die Gegenwart einer solchen Pflanze hin. Die Flüssigkeit in ihrem Blütenkelch ist stark ätzend.
- ☛ **QS 3+:** Kleine Exemplare der Pflanze vertilgen viele Insekten und kleine Aasfresser, weshalb sie bei den Dschungelstämmen als nützlich gelten. Große Pflanzen sind jedoch auch für Menschen gefährlich.

Sonderregeln:

***) Verdauungssaft:** Hält die Baba-Giko ihr Opfer erfolgreich im Klammergriff, so versucht sie es mit ihrer nächsten Aktion in ihren Verdauungssack zu zerren. Gelingt ihr dazu eine Vergleichsprobe auf **Kraftakt** (Ziehen & Zerren), erleidet das Opfer von nun an Säureschaden, als wäre es auf großer Fläche betroffen (siehe **Regelwerk** Seite 341), bis es sich befreien kann. Proben auf **Kraftakt** des Opfers, um sich zu befreien, sind zusätzlich um –1 erschwert, solange es im Verdauungssaft steckt.

Ranke abschlagen: Um der Baba-Giko eine Ranke abzuschlagen, muss vor der Attacke ein Angriff auf die Ranke angekündigt werden. Nur Waffen mit einer scharfen Klinge können eine Ranke durchdringen. Dazu sind 6 SP notwendig, die innerhalb von 1 KR erzielt werden müssen, da man nach kurzer Zeit die angeschlagene Stelle des Fangarms nicht noch einmal treffen kann.

Pflanzliche Physiologie: Die Baba-Giko ist immun gegen die meisten Zustände und Status, von Sichtmodifikatoren wird sie ebenfalls nicht beeinflusst. Im Zweifel entscheidet die Spielleiterin, ob ein Zustand oder Status Wirkung entfalten kann.



wahrhaft widerwärtiger, süßlicher Verwesungsduft, der vor allem Aasfresser und Insekten in eine tödliche Falle lockt. Wenn sie sich der Blüte nämlich nähern, schnellen ihre Ranken reflexartig hervor, packen das arme Opfer und stopfen es tief in das Becken mit der stinkenden Flüssigkeit hinein, wo es anschließend genüsslich zersetzt und verdaut wird. Ältere Blüten werden von Jahr zu Jahr größer, und in entlegeneren Regionen des Dschungels können sie groß genug werden, um selbst Menschen gefährlich zu werden, wenn diese sich zu nah heranwagen.

Die Stämme der Waldmenschen und Utulus schätzen das stinkende Gewächs, solange es nicht zu nah an ihren Siedlungen wuchert, denn es dämmt zuverlässig die Population von Insekten und solcher Tiere ein, die sich von Aas ernähren.

Glücksspinne (Keke)

»Die Keke aber sind unsere Brüder. Ihre Wacht ist unsere Wacht, ihr Geist ist unser Geist. Nur gemeinsam können wir das Tabu von Shan'r'trak bewahren und verhindern, dass sein Fluch erneut ausbricht. Sie schenken uns das Kekeyatonba, das Glück bringt und unseren Tapam mit ihrem verbindet. So erfahren wir ihren Willen. Achte und ehre sie stets, denn sie waren lange vor uns und werden noch lange nach uns sein.«
—Ketaqua, Schamane der Keke-Wanaq zu seiner Schülerin Cankuna, neuzeitlich

Die Glücksspinne ist eine intelligente Spinnenart, deren Verbreitungsgebiet sich über die gesamten Spinnenberge erstreckt. Je nach Geschlecht unterscheiden sie sich deutlich in ihrem Erscheinungsbild. Die Männchen sind etwa ein Spann groß, haben einen unscheinbaren grauweißen Chitinpanzer und besitzen die Intelligenz eines Hundes. Die selteneren Weibchen können hingegen bis zu drei Spann groß werden und sind graugold marmoriert. Ihre Intelligenz reicht fast an die eines Menschen heran, was die hochgiftigen Tiere zu gefährlichen Jägern macht. Während die Weibchen häufig

Glücksspinne

Größe: 0,10 bis 0,30 Schritt lang

Gewicht: 0,03 bis 0,20 Stein

MU 15 **KL** 8 **IN** 15 **CH** 12

FF 15 **GE** 15 **KO** 6 **KK** 9 (k)

LeP 5 **AsP** – **KaP** – **INI** 12+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 3

Biss: **AT** 11 **TP** 1W3–1(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss)

Talente: Einschüchtern 7, Klettern 17, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 1, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 9, Sinnesschärfe 11, Verbergen 15, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2W6 (Sippe) oder 2W20+10 (Schwarm)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Glücksspinnen sind berechnend und greifen koordiniert diejenigen an, die sich zu tief in die Spinnenberge wagen. Wahrhaft aggressiv reagieren sie jedoch meist nur auf Jadeskorpione.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** In den Spinnenbergen Traheliens leben die dortigen Waldmenschen, die Keke-Wanaq, in einer merkwürdigen Symbiose mit den nur dort vorkommenden Glücksspinnen.

☞ **QS 2:** In den Regenwäldern rund um die Spinnenberge soll man gelegentlich beobachten können, wie ganze Sippenverbände von Glücksspinnen über die ebenfalls in Trahelien heimischen Jadeskorpione herfallen.

☞ **QS 3+:** Ihrem Gift wird eine schmerzstillende Wirkung nachgesagt, doch soll es auch dafür sorgen, dass sein Opfer halluziniert und mit den Spinnen zu sprechen beginnt. Die Keke-Wanaq verarbeiten es zu der Droge Kekeyatonba.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Glücksspinnengift:** Das Gift der Glücksspinne wirkt kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP, 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Verwirrung*, falls das Opfer unter 1 oder 2 Stufen *Schmerz* leidet, werden diese für die Wirkungsdauer unterdrückt / 1W3 SP, 1 Stufe *Betäubung*, falls das Opfer unter 1 Stufe *Schmerz* leidet, wird diese für die Wirkungsdauer unterdrückt

Beginn: sofort

Dauer: 30 Minuten

Kosten: 150 Silbertaler



große Netze spinnen, in welchen sich kleine Nager und Eidechsen verfängen, lauern die Männchen geduldig im Dickicht auf ihre Beute. Die Anzahl der Glücksspinnen nimmt zu, je näher man den Ruinen von Shan'r'trak kommt. Hier leben sie in Symbiose mit den Keke-Wanaq, welche mit den Spinnen gemeinsam die uralten Ruinen vor neugierigen Entdeckern und anderen Eindringlingen bewachen. Selbst die Waldmenschen ahnen nur, dass die Glücksspinnen der degenerierte Rest einer Zivilisation aus der Zeit der Vielbeinigen sind, welche einst die Spinnenberge bevölkerte. Den Schamanen der Keke-Wanaq ist es gelungen, das Gift der Kekeweibchen zu extrahieren, um die hochpotente Droge Kekeyatonba zu gewinnen. Neben glücksartigen Rauschzuständen, welchen die Spinne ihren Namen verdankt, stellt das Gift eine geistige Verbindung zu den Glücksspinnenweibchen her. Schwache Geister werden schnell von den fremden Gefühlen und Eindrücken übermannt und für die Dauer der Wirkung zu willenlosen Sklaven der Spinne. Geübte Anwender können diese Brücke jedoch nutzen, um mit den Keke zu kommunizieren. Neben den Keke-Wanaq wissen nur noch die Spinnenhexen Meridianas um das Geheimnis des Kekeyatonba. Unter den Schwestern gelten die Kekeweibchen als machtvollste Vertraute, denen man neben ihrer Intelligenz eine starke Verbindung zu Satuarua nachsagt.

Jadeskorpion (Mokebu)

»Es schien unmöglich, die Zungen der Einheimischen zu lösen. Tagelang grübelte ich über der uralten Spinnenbroche, bis ich mich dazu entschloss, das Unmögliche zu wagen und die Antworten im Dschungel zu suchen. Wer hätte gedacht, dass ich es in einer Region namens ›Spinnenberge‹ zunächst mit anderen achtbeinigen Kreaturen zu tun bekommen würde? Eines vorweg: Der Jadeskorpion ist wie die Glücksspinne weit mehr als bloß eine weitere Giftkreatur des Urwaldes.«

—Der Häuptlingssohn und der Skorpionkönig, aus: Wahrhaftige Reiseberichte des Geron Vielfuß, zusammengetragen im 599. Jahre nach dem Fall des alten Bosparan

Der grünlich schimmernde Jadeskorpion ist eine bis zu drei Spann große Kreatur, welche nahe der Spinnenberge sowie auf der Insel Altoum beheimatet ist. Das erstaunlich intelligente und aggressive Tier ernährt sich wie viele seiner Verwandten von kleinen Wirbeltieren, wie Fröschen, Vögeln, Nagern und Eidechsen, und sieht dem aranischen Königsskorpion zum Verwechseln ähnlich. Zu unterscheiden sind sie an der Form ihrer Krallen und der Wirkung ihres Giftes.

Im Gegensatz zu anderen Vertretern seiner Ordnung ist der Jadeskorpion kein reiner Einzelgänger. Mehrmals wurde er beobachtet, wie er sich mit Artgenossen zu einem riesigen Schwarm sammelte. Wie eine Armee marschierte dieser Richtung Spinnenberge und tötete alles, was sich ihm in den Weg stellte. Das Gift des Jadeskorpions verursacht starke Schmerzen und Krämpfe. Die wenigen Überlebenden berichten von verwirrenden Visionen einer zornigen, uralten Macht oder Gottheit. Verraten von ihren einstigen Geschwistern soll ein Teil von ihr noch immer in den Spinnenbergen ruhen und

Jadeskorpion

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt lang

Gewicht: 20 bis 32 Stein

MU 14 **KL** 13 (t) **IN** 13 **CH** 11

FF 13 **GE** 11 **KO** 17 **KK** 16

LeP 24 **AsP** – **KaP** – **INI** 15+1W6

VW 5 **SK** 2 **ZK** 0 **GS** 9

Schwanz: AT 9 TP 1W6+3(+Gift)* **RW** mittel

Zangen: AT 13 TP 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn), Hitzegewöhnung / Persönlichkeitschwäche (Rachsucht)

Sonderfertigkeiten: Finte I (Schwanz, Zangen), Klammergriff (Zangen)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 10, Körperbeherrschung 9, Kraftakt 11, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 12, Sinnesschärfe 8, Verbergen 11, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Jagdrupp) oder 3W6+6 (Schwarm)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 16 Rationen Fleisch (ungenießbar), Zangen (5 Heller)

Kampfverhalten: Einzelne Jadeskorpione sind feige und gehen Kämpfen lieber aus dem Weg, in Gruppen versuchen sie, ihr Opfer koordiniert in die Ecke zu drängen, in den Klammergriff zu nehmen und es mit ihrem Stachel zu vergiften.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

Schmerz +1 bei: 18 LeP, 12 LeP, 6 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** Jadeskorpione leben in den Regenwäldern rund um die Spinnenberge und sind erbitterte Feinde der Spinnen.

☞ **QS 2:** Ihr Gift ist schmerzhaft und verursacht nicht selten ein Delirium voller Wahnvorstellungen.

☞ **QS 3+:** Jadeskorpione leben in Familienverbänden und gehen gemeinsam auf die Jagd. Außerdem können sie recht gut schwimmen und sollen sich sogar auf die Pirateninseln ausgebreitet haben.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Jadeskorpionsgift:** Jadeskorpionsgift entfaltet seine volle Wirkung erst nach mehreren Stichen. Die Wirkung ist jeweils kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Schmerz*; falls das Opfer bereits unter *Schmerz III* leidet, erhält es stattdessen 1 Stufe *Verwirrung* bis zu einem Maximum von 3 Stufen

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Kosten: 200 Silbertaler



auf ihre Befreiung warten. Selbst Jahre nach dem Giftangriff spüren die Gestochenen die Anziehungskraft der Spinnenberge. Zahlreiche erliegen früher oder später diesem Drang und folgen dem Ruf.

Für die Keke-Wanaq gelten die Jadeskorpione als Diener eines Großen Satuul. Sie bekämpfen die Kreaturen mit allen Mitteln (🐛 183).

Riesenaaffe (Kuka)

»Endlich ist mir die erste Kontaktaufnahme gelungen. Lange haben sie mich ignoriert, obwohl ich sicher bin, dass mich die Kolonie von Anfang an bemerkt hat. Die meisten meiner Träger und Führer haben keine Geduld für die hesindegeläufige Arbeit der Feldforschung und sind schon lange fort. Mit diesem Brief geht auch der letzte gelangweilte Questador und ich hoffe, er kommt gut in der Fakultät an. Sei's drum, meine Arbeit ist zu wichtig! Bereits jetzt kann ich einige Thesen meiner Collegae verwerfen. Eine Chimäre aus Affe und Riese? Lächerlich! Wir haben es hier mit einer intelligenten, fortpflanzungsfähigen Tierart zu tun, die an der Schwelle der Kulturschaffenheit steht. Sie nutzen Werkzeug, haben eine komplexe Sozialstruktur und wer weiß ... Vielleicht gelingt es mir tatsächlich, ihnen die Zeichensprache beizubringen. Ich plane, mich von meiner Ausrüstung zu trennen und mich der Kolonie anzuschließen. Nur so kann ich ihre Lebensweise in Gänze erfassen.«

—letzter Brief der verschollenen Zoologin Janane Godallo, gefunden im Archiv der Universität von Al'Anfa, 1012 BF

Riesenaffen sind eine dunkel behaarte, dem Gorilla ähnliche Affenart. Ihre Männchen werden bis zu sechs Schritt groß und können ein Gewicht von über 4.000 Stein erreichen. Die Weibchen sind mit vier bis fünf Schritt etwas kleiner und gelten als verträglicher. Die Giganten können zwar vereinzelt in ganz Aventurien angetroffen werden, doch nirgends ist ihre Zahl so groß wie in den

Dschungeln Südaventuriens. Hier leben die friedlichen Primaten in Kolonien von bis zu 25 Tieren. Meist gibt es in den Gruppen nur ein ausgewachsenes Männchen, das eifersüchtig über seinen Harem wacht. Junge männliche Riesenaffen können bei ihrer Suche nach einer neuen Kolonie gewaltige Entfernungen zurücklegen, wodurch es vorkommt, dass ein junger Heißsporn bis ins südliche Horasreich vordringt. Die Pflanzenfresser sind jedoch überwiegend friedlich und neugierig, sofern sie nicht gereizt oder bedroht werden. Ihr Verhältnis zu den Waldmenschen kann als entspannt und unkompliziert bezeichnet werden. Die Anoiha erzählen sich Legenden über ein altes Riesenaffenkönigreich, das sich einst vom Regengebirge bis in die südlichen Sümpfe erstreckt haben soll. So kommt es immer wieder vor, dass Questadores aufbrechen, um in den Dampfenden Dschungeln nach Schätzen und Relikten des Affenkönigs zu suchen. Auf manchen Fürstenhöfen und bei Gauklertruppen in Südaventurien gelten gezähmte Riesenaffenweibchen als große Attraktion, da sie mit genügend Geduld und Naschereien allerlei Kunststücke erlernen können.



Riesenaffe

Größe: 4,00 bis 6,00 Schritt

Gewicht: 3.000 bis 4.000 Stein

MU 14 **KL** 10 **IN** 13 **CH** 13

FF 14 **GE** 14 **KO** 18 **KK** 32

LeP 200 **AsP** – **KaP** – **INI** 7+1W6

VW 4 **SK** 0 **ZK** 5 **GS** 8

Biss: AT 12 TP 3W6 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 2W6+3 RW mittel

Ast: AT 13 TP 2W6+9 RW lang

Trampeln: AT 10 TP 2W6+8 RW kurz

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Klammergriff (Pranke), Trampeln (Trampeln), Verbeißen (Biss), Wuchtschlag I-III (Ast, Pranke)

Talente: Einschüchtern 14, Klettern 14, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 16, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 5, Verbergen 7, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Familie) oder 4W6 (großer Familienverband)

Größenkategorie: riesig

Typus: übernatürliches Wesen, humanoid

Beute: 200 Rationen Fleisch (zäh), Fell (40 Silbertaler)

Kampfverhalten: Riesensaffen sind friedliche Wesen. Sie greifen aber Kulturschaffende an, die in ihr Revier eingedrungen sind, wenn diese sich nicht zurückziehen, nachdem die Affen versucht haben, sie mit Drohgebärden zu vertreiben. Wenn sie einen großen Ast zur Verfügung haben, nehmen sie diesen und prügeln damit auf den Eindringling ein. Manchmal heben sie auch ein Wesen der Größenkategorie mittel oder kleiner auf und umklammern es, bis sie dann zubeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 150 LeP, 100 LeP, 50 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer):

QS 1: Riesensaffen leben im Dschungel Meridianas und überraschenderweise auch in den Salamandersteinen.

QS 2: Die Riesensaffen sind im Grunde friedliche Tiere, die man mit Früchten gutmütig stimmen kann.

QS 3+: Ab und an entführen Riesensaffen aus unbekannten Gründen Menschen.

Sonderregeln:

Angsteinflößende Drohgebärden: Riesensaffen können angsteinflößende Drohgebärden aufführen und so ihrem Gegner das Fürchten lehren und sie lähmen. Hören Helden die Drohgebärden, muss eine Vergleichsprobe zwischen *Einschüchtern* der Riesensaffen und *Willenskraft* (*Einschüchtern widerstehen*) der Helden abgelegt werden. Gewinnen die Riesensaffen die Probe, so erleidet der Held pro Netto-QS der Riesensaffen 1 Stufe *Furcht* für 1 Stunde. Bei zwei oder mehr Netto-QS bekommt der Held zusätzlich 1 Stufe *Paralyse* für 1 Stunde hinzu. Der Einsatz der Drohgebärden kostet 2 Aktionen. Die Zustandsstufen durch die Drohgebärden sind nicht kumulativ, der Held erleidet also nur einmal diese Zustände durch die Drohgebärden, nicht mehrfach. Nach Ablauf der Stunde kann ein Held jedoch erneut davon betroffen sein.

Freundliche Riesensaffen: Einige Riesensaffen lassen sich durch Geschenke in Form von Früchten und freundlichen Gesten beruhigen. Dazu ist eine Vergleichsprobe auf *Überreden* (*Schmeicheln*) gegen *Willenskraft* notwendig. Mindestens eine Bananenstaude als Geschenk erleichtert die Probe um +1.

Neugierige Riesensaffen: Einige Riesensaffen sind neugierig und entführen gerne Kulturschaffende, um sie 1W6 Tage lang bei sich zu behalten und ihr Verhalten zu studieren.

Raserei: Riesensaffen werden in den Status *Raserei* versetzt, sobald sie 1 Stufe *Schmerz* erlitten haben. Es gelten für sie dann folgende Modifikatoren: -2 VW, +2 AT, +4 TP. Der Status hält an, bis der Gegner getötet wurde, längstens jedoch eine halbe Stunde.



Schwarzoger (Matatscho-Ha)

»Die Wilden des Dschungels? Seit Monaten bemüht diese Lehranstalt sich, euch einen qualifizierteren Blick auf die meridianischen Stammeskulturen beizubringen, und noch immer haltet ihr die Waldmenschen für unzivilisierte Wilde? Ich möchte euch etwas zeigen. Hier, diese Tafel zeigt den wahren Wilden des Dschungels, einen Schwarzoger. Die Tahaya kennt sie als »Matatscho-Ha«. Sie kommen vereinzelt im Regengebirge und im Schwert des Südens vor und sind zwar nicht weniger gefräßig und gewalttätig, aber deutlich klüger als ihre blasshäutigen Verwandten. Dieses Holzgestell auf seinem Rücken entspringt übrigens nicht nur der Freiheit der künstlerischen Darstellung, es hat tatsächlich eine Funktion. Wer

mir sie korrekt nennen kann, den ziehe ich in Erwägung, mich bei meiner nächsten Feldforschung zu begleiten. Also?»

—Yalsinia ya Tarcallo, während einer Vorlesung an der Aves-Schule der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis, 1042 BF

Die barbarischen Schwarzoger entstammen ebenso wie Utulus und Waldmenschen dem Südkontinent Uthuria. Dort jedoch pflegen ihre Artverwandten eine regelrechte Kultur, errichten Städte und Reiche. Niemand weiß, wann die aventurischen Schwarzoger das Südmeer überquert haben und warum ihre geistigen Fähigkeiten seither so sehr degeneriert sind. Dennoch stellen sie die vernunftbegabtesten Oger des Kontinents dar.

Ihre Intelligenz reicht beinahe an die anderer Kulturschaffender heran. Dies ändert jedoch nichts daran, dass der Heißhunger auf Menschenfleisch auch den Geist der einzelgängerischen Schwarzoger fast vollständig erfüllt und es ihnen nicht gestattet, sich mit dem Aufbau einer Gesellschaft oder anderen kulturellen Leistungen zu beschäftigen.

Was die aventurischen Schwarzoger in diesem Punkt von den uthurischen unterscheidet – schließlich ist es diesen ja durchaus gelungen, eine Zivilisation zu errichten –, darüber stellen Völkerkundler erste zaghafte Theorien auf. Am wahrscheinlichsten ist wohl, dass es wie auch immer geartete derographische Umstände gibt, welche den Verstand der Oger auf Aventurien vom Hunger überwältigen lassen.

Die meisten Schwarzoger werden stets mit einem hölzernen Gestell auf dem Rücken beobachtet, auf das sie rot gefärbte Stoffe spannen. Einer Taya der Baguarak zufolge schützen sie sich damit gegen den forschenden Blick der Pfefferfresser, einer Vogelart, die bei den Waldmenschen als Tukan bekannt ist. Der Erzählung zufolge besteht eine tiefe Feindschaft zwischen dem Tierkönig der Pfefferfresser und dem Volk der Schwarzoger, und hinter dem roten Sichtschutz, vor dem die Vögel zurückschrecken sollen, können die riesigen Humanoiden sich wirkungsvoll vor ihren scharfen Schnäbeln verbergen.

Schwarzoger

Größe: 2,70 bis 3,10 Schritt

Gewicht: 240 bis 320 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 5 **SK** –1 **ZK** 5 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 11 **PA** 7 **TP** 1W6+8 **RW**

mittel

Oger-Keule: **AT** 10 **PA** 6 **TP** 2W6+8 **RW** lang

RS/BE: 2/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)

Sonderfertigkeiten: Mächtiger Schlag (Waffenlos, Oger-Keule), Schildspalter (Oger-Keule), Wuchtschlag I (Waffenlos, Oger-Keule)

Talente: Einschüchtern 10, Klettern 4, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 10, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 6, Verbergen 1, Willenskraft 2

Anzahl: 1 oder 2W3 (Ogerfamilie)

Größenkategorie: groß

Typus: Kulturschaffender, humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Oger fressen gerne Menschen und andere Zweibeiner. Sie sind fast immer hungrig und auf der Suche nach Futter. Schwarzoger sind intelligent genug, um ihren Opfern Fallen zu stellen und sie hinein zu locken und zu treiben, stürzen sich aber, sobald sie sich ihres Sieges sicher sind, ungehemmt auf ihre Beute.

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, muss er beim Anblick eines fressbaren Zweibeiners (etwa einem Menschen) eine Probe auf Willenskraft –3 bestehen, um nicht sofort seinen Fressgelüsten nachzugehen.



Yaq-Hai

»Der Schutz des Nipakau und des Tapam ist die heiligste Aufgabe eines jeden Schamanen. Nachdem wir den Nipakau in den ewigen Dschungel geleitet haben, kommt die schwierigste Aufgabe. Nicht die Knochenkeule, sondern die Nadel ist hier unser wichtigstes Werkzeug. Zahlreiche Satuul trachten danach, die Wiedergeburt des Tapams zu verhindern. Darum sei stets gründlich und vernähe Mund, Augen und Nase. Die Ohren verklebst du mit zerkaute Mirheblättern, wodurch es keinem Satuul gelingen wird, den Tapam zu verderben.

—Ketaqua, Schamane der Keke-Wanaq zu seiner Schülerin Cankuna, neuzeitlich

Das Yaq-Hai ist ein eingehörnter Dämon aus der Domäne Tjakool. Der außerhalb des Dschungels fast unbekannte Hauch der Herrin der Untoten dringt in die Körperöffnungen eines frisch Verstorbenen ein, um



Yaq-Hai

Größe: je nach GK*

Gewicht: kein Gewicht

MU 18 **KL** 15 **IN** 14 **CH** 13

FF 12/**GK**+1 **GE** 15/**GK**+2 **KO** 18/**GK**+3 **KK** 19/**GK**+4

LeP **GK**+20 **AsP** 16 **KaP** – **INI** 17+1W6

AW 9 **SK** 4 **ZK** 4 **GS** **GK**+3

Waffenlos: **AT** 16 **PA** 8 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Waffe: **AT**, **PA**, **TP**, **RW**: je nach **GK**

RS/BE: **GK**+4/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht II / Lichtempfindlich I

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II (Waffenlos, je nach Waffe), Wuchtschlag I-II (Waffenlos, je nach Waffe), zusätzliche je nach **GK**

Talente: **GK**+4

Zauber: Horriphobus 8

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Rudel)

Größenkategorie: **GK**

Typus: Dämon (gehörnter, Thargunitoth), nicht humanoid/humanoid

Beute: keine

Anrufungsschwierigkeit: –4

Kampfverhalten: Yaq-Hai jagt seine Opfer gerne und tötet sie nicht sofort. Im Kampf setzt es gerne Finten und den HORRIPHOBUS ein.

Flucht: Yaq-Hai flieht nicht.

Schmerz +1 bei: immun gegen Schmerz

Sphärenkunde (Sphärenwesen):

☛ **QS 1:** Yaq-Hai ist ein gefährlicher Dämon, der viele Jahre lang nicht für einen solchen gehalten wurde, da man nicht wusste, wie man ihn beschwört. Er dient Thargunitoth.

☛ **QS 2:** Das Yaq-Hai kann in den Körper einer Leiche einfahren, oder auch menschenähnliche

Dinge, wie Vogelscheuchen, in Besitz nehmen.

☛ **QS 3+:** Yaq-Hai liebt es, sein Opfer zu jagen. Er wird es meistens erst zu Tode erschrecken, bis es zu einem finalen Kampf kommt.

Sonderregeln:

*) **Gastkörper:** Der jeweilige Gastkörper (**GK**) wird um die entsprechenden Boni modifiziert. Als Gastkörper muss eine Leiche bzw. ein Untoter dienen. Als Werte des Gastkörpers dienen die Werte des Toten, in den das Yaq-Hai schlüpft.

Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen: Ein Yaq-Hai ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen Borons. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod oder Schlaf ein.

Körperlos: Der Dämon ist körperlos. Dies bedeutet, dass er von physischen Waffen, gleich ob profan, magisch oder geweiht, nicht angegriffen werden kann.

Dämonen-Regeln: Für Yaq-Hai gelten die allgemeinen Dämonen-Regeln (siehe **Regelwerk** Seite 355).

Zusätzliche Dienste:

Suchen und Vernichten: Der Beschwörer benennt ein humanoides Ziel, das er persönlich kennt und dessen Namen er weiß. Der Dämon macht sich auf die Suche nach dem Opfer und wird alles daransetzen, es zur Strecke zu bringen. Die Suche darf sich bis zu 13 Tage lang hinziehen, solange bleibt der Dämon auf Dere (verbraucht alle Dienste, mindestens aber 3).



dessen Leichnam zu übernehmen. Ein solcher Wiedergänger kennt nur eine Aufgabe: die unbarmherzige Jagd auf alles Lebende. Hierfür schleicht der besessene Leichnam mit grünlich schimmernden Augen durch die Wälder, um Sterbliche heimtückisch mit seinen krallenartigen Klauen niederzustrecken. Der Getötete wird mit hoher Wahrscheinlichkeit zu einem weiteren Gefäß für das Yaq-Hai. Seine Art sich zu verbreiten erinnert an die Sporen eines parasitären Pilzes, welche über die Luft in den Kopf von Verstorbenen eindringen und dort wuchern. Um ihre Verstorbenen vor dem Einfluss des Yaq-Hai zu schützen, nähen Schamanen Mund, Auge und Nase der Toten zu. Die effektivsten Methoden, den unnatürlich starken Gastkörper zu töten, sind Köpfen oder Verbrennen. Nachdem der Wirt vernichtet wurde, löst er sich in gelben Schleim auf, was eine Untersuchung fast unmöglich macht. Somit blieb

der Dämon lange unentdeckt vor der akademischen Welt der Magiergilden und war nur den Waldmenschenstämmen bekannt.

Durch sein jüngstes Auftauchen in den Schattenlanden gelang es letztlich doch, den Dämon zu beschreiben. Die Beschwörungsformel wird angeblich in der Heptagonakademie gelehrt. In den Dschungeln Meridianas scheinen Yaq-Hais auch ohne bekannte Beschwörung zu existieren, da es hier immer wieder zu epidemieartigen Ausbrüchen kommt.





Besonders Stämme, deren Schamane aufgrund von Tod oder Krankheit das rituelle Präparieren der Toten nicht mehr durchführen kann, sind gefährdet. Angeblich ist in zwölfgöttergläubigen Regionen die Gefahr einer Ansteckung geringer, da das Begraben auf einem gesegneten Boronsotter zuverlässig vor einem *Yaq-Hai* schützt, aber jede solche Hypothese harrt bislang einer ordentlichen Überprüfung.

Boronsotter (Mambacho)

Die als Inbegriff der Tödlichkeit geltende schwarze Boronsotter lebt in nahezu allen feucht-warmen Regenwäldern, von Maraskan über Selem bis zu den Waldinseln. Die bis zu dreieinhalb Schritt lange

Schlange zählt zu den giftigsten Lebewesen Aventuriens, weshalb sie keine natürlichen Feinde hat. Binnen Sekunden kann ihr Biss einen Menschen vollständig lähmen und ihn innerhalb weniger Minuten qualvoll ersticken lassen. Die Boronsotter lauert meist auf Bäumen, attackiert ihre Beute von oben und zieht das gelähmte Opfer auf den Baum, wo sie es umschlingt und verspeist.

Buntschreier (Papagei)

Eine beachtliche Vielfalt von Größen und Farben weisen die Vogelarten auf, die unter dem Namen „Buntschreier“ zusammengefasst werden. Am bekanntesten ist wohl der gelehrsame Graupapagei, den sich so mancher Seefahrer abgerichtet hat, und gerade in den Menagerien von Adelshäusern und Fürstenhöfen sind die buntgefiederten Aras beliebt. Die Vögel erreichen bei guter Pflege auch in Gefangenschaft ein erstaunliches Alter, das jenes ihrer menschlichen Halter übertreffen kann, und bauen eine starke Bindung zu ihren Fürsorgern auf.

Dschungelstinktief (Tachik)

Der Tachik, auch Baumstinker genannt, ist ein kleiner Verwandter des Stinktiefers und lebt im dichten Unterholz des Regengebirges. In Gefahrensituationen stellt er sich auf seine Vorderbeine und besprüht seine Gegner zielsicher mit seinem Stinksekret. Selbst

Boronsotter

Größe: 3,00 bis 3,50 Schritt

Gewicht: 5 bis 8 Stein

MU 14 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 12

FF 10 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 13

LeP 18 **AsP** – **KaP** – **INI** 9+1W6

VW 4 **SK** 1 **ZK** 1 **GS** 3

Biss: **AT** 11 **TP** 1W6+1(+Gift)* **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss) Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 5, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 6, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 11, Willenskraft 7

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch, Haut (10 Silbertaler)

Kampfverhalten: Boronsottern verbergen sich im Blätterdach niedriger Bäume, stoßen von dort aus dem Hinterhalt mit einem Biss auf ihr Opfer herab und versuchen dann, es zu sich in die Baumkrone zu zerren.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 14 LeP, 11 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Boronsottern sind die vielleicht giftigsten Schlangen Aventuriens.

☛ **QS 2:** Sie lauern auf niedrigen Ästen im Regenwald und beißen von dort blitzschnell zu.

☛ **QS 3+:** Ihr Gift kann ein Opfer innerhalb von Sekunden lähmen. Ein wirksames Gegengift ist nicht bekannt.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Boronsottergift:** Mit ihrem starken Lähmungsgift kann die Boronsotter ihr Opfer schnell hilflos machen. Das Gift wirkt jedoch nicht kumulativ.

Stufe: 4

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 2W6 SP, 4 Stufen *Paralyse*, Erstickungsschaden während der Wirkungsdauer (siehe **Regelwerk** Seite 341) / 1W6 SP, 2 Stufen *Paralyse*

Beginn: 5 KR

Dauer: 10 Minuten

Kosten: 400 Silbertaler



Buntschreier

Größe: 0,40 bis 0,50 Schritt (ohne Schwanzfedern); 0,80 bis 0,90 Schritt (mit Schwanzfedern); 0,90 bis 1,00 Schritt Flügelspannweite

Gewicht: 1 bis 1,2 Stein

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

FF 13 **GE** 13 **KO** 10 **KK** 12 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –1 **ZK** 0 **GS** 5/13 (an Land / in der Luft)

Schnabel und Krallen: **AT** 12 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel und Krallen)

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 10, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Paar) oder 3W6 (Gruppe)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

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

Kampfverhalten: Papageien greifen Kulturschaffende nicht ohne Grund an, meistens nur dann, wenn sie sich bedroht und in die Ecke gedrängt fühlen. Dann können sie jedoch mit ihrem kräftigen Schnabel zubeißen.

Flucht: Verlust von 50 % der Lebenspunkte

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 2 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** Papageien sind bunte, hübsche Vögel aus Südaventurien.

☞ **QS 2:** Einige Papageienarten sollen sprechen können.

☞ **QS 3+:** Papageien sind sehr intelligent und können einige, teils komplexe Tricks erlernen.

Jagd: –2



Dschungelstinktier

Größe: 0,15 bis 0,50 Schritt (ohne Schwanz); 0,35 bis 0,70 Schritt (mit Schwanz); 0,30 bis 0,40 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 1 bis 5 Stein

MU 14 **KL** 11 (t) **IN** 13 **CH** 14

FF 12 **GE** 12 **KO** 8 **KK** 13 (k)

LeP 10 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 7

Biss: **AT** 10 **TP** 1W3+1 **RW** kurz

Sekret: **FK** 18 **LZ** 1 **TP** Sekret* **RW** 1/2/3

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Sekret)

Talente: Einschüchtern 6, Klettern 2, Körperbeherrschung 7, Kraftakt 3, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 7, Sinnesschärfe 7, Verbergen 7, Willenskraft 6

Anzahl: 1

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 2 Rationen Fleisch (zäh), Fell (4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Stinktiere versuchen bei der ersten besten Gelegenheit zu fliehen. Als Verteidigung setzen sie ihr Sekret ein. Nur wenn ein Gegner sich

von dem üblen Gestank nicht beeindrucken lässt, beißen sie zu.

Flucht: Verlust von 25 % der LeP

Schmerz +1 bei: 8 LeP, 5 LeP, 3 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

☞ **QS 1:** Das Stinktier ist friedfertig, solange es nicht provoziert oder in die Enge getrieben wird oder seine Jungen bedroht werden.

☞ **QS 2:** Sein stinkendes Sekret kann das Stinktier zielsicher bis zu 3 Schritt weit verspritzen.

☞ **QS 3+:** Dschungelstinktiere sind nachtaktiv, reagieren aggressiv und greifen denjenigen sofort an, der sie tagsüber weckt.

Jagd: –1

Sonderregeln:

*) **Sekret:** Das Sekret verursacht bei einem Treffer 1 Stufe *Verwirrung*. Die Wirkung des Sekrets ist nicht kumulativ. Auch bei weiteren Treffern kommen keine weiteren Stufen *Verwirrung* dazu. Als Folge eines Treffers durch das Sekret des Stinktiers erleidet der Held für eine Woche den Status *Übler Geruch*. Proben auf Gesellschaftstalente (außer *Einschüchtern*, *Menschenkenntnis* und *Willenskraft*) sind für eine Woche zusätzlich um –1 erschwert. Der Geruch lässt sich nicht abwaschen, nur durch andere starke Gerüche wie Parfüm für 1 Stunde überdecken.



gründliches Baden hilft nicht gegen den üblen Geruch, der Tage bis Wochen an seinem Opfer haftet. Die Oijaniha im westlichen Regengebirge sind die einzigen Waldmenschen, die Tachiks jagen und verspeisen. Nur sie beherrschen die Kunst, die Stinkdrüsen eines toten Baumstinkers gefahrlos zu entfernen, wodurch das Fleisch genießbar bleibt.



Greifkatze (Yaqori)

Die Greifkatze gibt den Zoologen Aventuriens bis heute Rätsel auf. Das etwa einen halben Schritt große Tier ähnelt einer Mischung aus Greif und Raubkatze, scheint jedoch weder magischen noch karmalen Ursprungs zu sein. Der flinke Jäger ist rund um Hôt-Alem, im Regengebirge und auf den Waldinseln anzutreffen. Da die Greifkatze dem edlen Greifen ähnelt und ein geschickter Rattenfänger ist, wird sie in den Grandenhäusern Südaventuriens auch als Haustier gehalten. Die vollständige Domestizierung ist jedoch bis heute nicht gelungen, weshalb Freigänger immer wieder verschwinden, wenn sie ein besseres Nahrungsangebot finden.

Jaguar (Yaguar)

Der von den Waldmenschen als heiliges Tier des Kamaluq verehrte Jaguar ist eine Großkatze, die überall in den Dschungeln Südaventuriens anzutreffen ist. Als geschickter Kletterer springt er von Bäumen auf seine Beute, um sie zu umklammern und zu Tode zu beißen. Hungerige Jaguare können durchaus Menschen angreifen, wobei ihre eigentliche Beute eher mittelgroße Säugetiere wie das Selemferkel sind. Neben dem schwarz-gelb gefleckten Jaguar gibt es in Südaventurien auch noch den schwarzen Panther, der dem Kor heilig ist, sowie den weißen Schneepanther, der nahe der Schneegipfel des Regengebirges lebt.

Greifkatze

Größe: 0,30 bis 0,40 Schritt

Gewicht: 1,00 bis 1,50 Stein

MU 12 **KL** 12 (t) **IN** 14 **CH** 14

FF 13 **GE** 14 **KO** 10 **KK** 15 (k)

LeP 12 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 9 **SK** 3 **ZK** 1 **GS** 9/14 (am Boden / in der Luft)

Biss: AT 12 TP 1W6 RW kurz

Pranke: AT 12 TP 1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Angriff auf ungeschützte Stellen (Biss, Pranke), Anspringen (Pranke), Flugangriff (Biss, Pranke), Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 2, Fliegen 12, Klettern 10, Körperbeherrschung 8, Kraftakt 5, Schwimmen 0, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 11, Verbergen 7, Willenskraft 12

Anzahl: 1 oder 2 (Paarungszeit)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Kampfverhalten: Greifkatzen greifen Menschen nicht an, außer sie müssen sich verteidigen. Dennoch werden sie jede Chance zur Flucht nutzen, die sich ihnen bietet. Ratten jagen sie fliegend oder aus dem Hinterhalt lauernd.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP Schmerz +1 bei: 10 LeP, 8 LeP, 6 LeP, 4 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

QS 1: Greifkatzen sind Sendboten der Götter, denn sie fressen mit Vorliebe die Kreaturen des Namenlosen, die Ratten.

QS 2: Sie sind keine Chimären oder magischen Geschöpfe, sondern natürliche Tiere.

QS 3+: Wenn man Ratten verschrecken will, sollte man eine Greifkatze dabeihaben.

Jagd: –2

Sonderregeln:

Rattenschreck: Ratten erleiden 3 Stufen *Furcht*, wenn eine sie eine Greifkatze in einem Radius von 12 Schritt bemerken. Zudem vermeiden es die Nager, sich der Greifkatze auf mehr als 12 Schritt zu nähern.



Nebelspinne (Hepichonga-Ke)

Die etwa pferdegroße Nebelspinne ist eine gerissene Jägerin, deren Lebensraum sich über die Nebelwälder von Altoum erstreckt. Da die Fauna der zweitgrößten Insel Aventuriens nicht ganz so üppig wie auf den Waldinseln ist, hat die Nebelspinne diverse Jagdtechniken entwickelt, um ihren immensen Hunger zu stillen. Sie beherrscht die Pirsch ebenso wie die Lauer. Bei wehrhafter Beute schreckt sie auch nicht davor zurück, ihre Opfer zu trennen und in einer wilden Treibjagd in fast unsichtbare klebrige Fallstricke zu locken, ehe sie sich dem offenen Kampf stellt.

Otan-Otan

Otan-Otans sind menschenähnliche Affen mit rötlichem Fell und einer für Tiere sehr hohen Intelligenz. Man trifft sie in Familienverbänden lebend auf Maraskan und in den Urwäldern Südaventuriens. Da sie sehr neugierig sind und menschliches Verhalten imitieren, werden sie häufig gefangen und dressiert, um an Grandenhöfen für Erheiterung zu sorgen. Sie sind in der Lage, primitive Waffen zu schwingen, was man sich für Schaukämpfe zunutze macht. Hüten sollte man sich vor betrunkenen Otan-Otans, da sie nach dem Genuss vergorener Früchte zu aggressivem Verhalten neigen.



Jaguar

Größe: 1,40 bis 1,80 Schritt (ohne Schwanz); 2,00 bis 2,40 Schritt (mit Schwanz); 0,70 bis 0,80 Schritt Schulterhöhe

Gewicht: 80 bis 130 Stein

MU 14 KL 11 (t) IN 13 CH 13

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP 40 AsP – KaP – INI 17+1W6

VW 10 SK –3 ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I (Pranke, Biss), Kampfrelexe I+II, Verbeißen (Biss), Verbessertes Ausweichen I+II

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 13, Körperbeherrschung 12, Kraftakt 7, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 12, Willenskraft 6

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdgruppe, in Ausnahmefällen)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 50 Rationen Fleisch, Fell (15 Silbertaler), Trophäe (Zähne, 4 Silbertaler)

Kampfverhalten: Jaguare verstecken sich auf Bäumen und lauern dort auf ihre Beute. Manchmal tun sie dies bis zu einer halben Stunde lang, bevor sie

angreifen. Sie versuchen, sich an ihr Opfer heranzuschleichen und es zu überraschen.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 30 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Jaguare werden durch den Geruch von gebratenem Fleisch am Lagerfeuer angelockt. Sie greifen aber nicht sofort an, sondern beobachten menschengroße Wesen in der Regel erst eine Weile und entscheiden dann, ob sie angreifen oder nicht.
- **QS 2:** Die Waldmenschenstämme Südaventuriens verehren Kamaluq, den göttlichen Jaguar. Ob das Erlegen eines Jaguars bei einem der Stämme Ansehen einbringt oder die Waldmenschen zornig macht, ist von Stamm zu Stamm und von Sippe zu Sippe unterschiedlich.
- **QS 3+:** Jaguare transportieren ihre Beute an einen sicheren Ort.

Jagd: –3

Sonderregeln:

Beute verschleppen: Wenn ein Jaguar seine Beute erlegt hat oder sie *Handlungsunfähig* ist, schleppt er sie vom Kampfplatz weg, um sie zu einem sicheren Versteck zu bringen (z. B. in eine Höhle oder auf einen Baum, den er erklettern kann). In dieser Situation lässt er von seiner Beute nur ab, wenn er stark verwundet wird (unter 25 % seiner LeP). Solange er seine Beute mitschleppt, ist er sehr langsam (GS 4).



Nebelspinne

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt hoch; 1,80 bis 2,20 Schritt lang

Gewicht: 60 bis 120 Stein

MU 12 **KL** 15 (t) **IN** 13 **CH** 10

FF 13 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 15

LeP 44 **AsP** – **KaP** – **INI** 14+2W6

VW 6 **SK** 1 **ZK** 2 **GS** 9

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+4 **RW** kurz

Überrennen: **AT** 9 **TP** 2W6+2 **RW** kurz

RS/BE: 3/0

Aktionen: 2

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I, Herausragender Sinn (Tastsinn)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Biss), Überrennen (Überrennen), Verbeißen (Biss)

Talente: Einschüchtern 9, Klettern 15, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 9, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 10, Verbergen 10, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 1W3+1 (Jagdrupp)

Größenkategorie: groß

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 40 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitin (50 Silbertaler)

Kampfverhalten: Die territorialen Nebelspinnen machen Jagd auf alles, was sich in ihre Wälder wagt und mindestens Katzensgröße besitzt. Sie sind intelligent genug, um zusammenzuarbeiten und ihre Beute in Fallen und Hinterhalte zu treiben.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 33 LeP, 22 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

☛ **QS 1:** Nebelspinnen sind gefährliche Ungeheuer, welche zum Glück nur in den den Wäldern der Piraten- und Waldinseln hausen.

☛ **QS 2:** Sie belauern ihre Beute, springen plötzlich hervor und stürzen sich auf sie. Zudem spinnen sie Netze aus kaum sichtbaren Fäden, in die sie ihre Opfer locken.

☛ **QS 3+:** Gerüchten zufolge leben in den Baumwipfeln hoch über ihrem Revier Waldmenschen, welche die Nebelspinnen als ihre erbittertesten Feinde betrachten.

Sonderregeln:

Netz: Helden können sich im Netz der Spinne verfangen. Um das Netz zu entdecken, ist eine Probe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* erschwert um -2 erforderlich. Bei Gelingen wird das Netz rechtzeitig entdeckt. Bei Misslingen verfängt sich der Held darin. Er erhält den Status *Fixiert*. Um sich aus dem Netz zu befreien, muss eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung (Entwinden)* gelingen (es müssen 10 QS angesammelt werden, Zeitintervall 1 Kampfrunde, 7 erlaubte Proben, danach ist der Held entweder frei oder schafft es nicht aus eigener Kraft).



Otan-Otan

Größe: 1,20 bis 1,50 Schritt

Gewicht: 50 bis 100 Stein

MU 12 **KL** 7 **IN** 13 **CH** 10

FF 13 **GE** 14 **KO** 15 **KK** 15

LeP 36 **AsP** – **KaP** – **INI** 13+1W6

VW 7 **SK** 0 **ZK** 3 **GS** 9

Waffenlos: **AT** 12 **TP** 1W6 **RW** mittel

Ast: **AT** 13 **TP** 1W6+2 **RW** lang

Biss: **AT** 9 **TP** 1W6+3 **RW** kurz

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag I-II (Ast)

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 16, Körperbeherrschung 11, Kraftakt 10, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6, Verbergen 7, Willenskraft 8

Anzahl: 1 oder 1W6+1 (Familie) oder 4W6 (großer Familienverband)

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, humanoid

Beute: 30 Rationen Fleisch (zäh), Fell (20 Silbertaler)

Kampfverhalten: Otan-Otans sind neugierige Wesen, mitunter etwas launisch und nicht sehr berechenbar. Zu Angriffslust neigen sie für gewöhnlich nicht, solange sie oder ihre Angehörigen nicht bedroht werden – außer, wenn sie betrunken sind.

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger

Tierkunde (Wildtiere):

☛ **QS 1:** Der Otan-Otan ist eine aufrecht gehende, recht intelligente Affenart aus dem meridianischen Dschungel, leicht zu erkennen an seinem roten Fell.

☛ **QS 2:** Otan-Otans sind sehr familienorientiert und leben in Sippenverbänden zusammen. Ihre Jungtiere verteidigen sie tollkühn gegen jede Bedrohung.

☛ **QS 3+:** Einige der Affen scheinen herausgefunden zu haben, wie sie Obst aufbewahren müssen, um bei seinem Genuss in einen rahjagefälligen Rausch zu verfallen. Unter seiner Wirkung verliert ein Otan-Otan jedoch alle Vorsicht und wird unberechenbar.

Jagd: -2



Paradiesvogel (Netengalaq)

Der überderisch schöne Paradiesvogel gilt als heiliges Tier des Aves und Glücksbringer für Reisende. Als göttlicher Sendbote soll er Kummer aus den Herzen vertreiben und Wächter der Quelle des Lebens sein. Der zwei Spann große Vogel mit seiner bis zu einen Schritt langen bunten Federschleppe kann überall in Südaventurien angetroffen werden. Selbst auf den entlegensten Inseln der Südsee wurde er bereits gesichtet. Gebremst wird der Reisedrang des Paradiesvogels nur von Questadores, die sich über das von der Aveskriche verhängte Fangverbot hinwegsetzen, um ihre Beute an den Meistbietenden zu verkaufen.

Pei-Pei-Assel (Peipei-Beq)

Die als „Kuh der Utulus“ bekannte Pei-Pei-Assel ist eine amphibisch lebende Verwandte der Gruftassel. Sie ist aus einem gescheiterten Zuchtexperiment der Drachenkriege hervorgegangen und wurde von den Utulus der Waldinseln domestiziert. Diese halten die Tiere in kleinen Tümpeln, um sie täglich zu melken. Aus dem gewonnenen Sekret werden käseähnliche Pasten und Würzpasteten hergestellt, welche unter Feinschmeckern als Delikatesse gelten. Fühlen sich die Tiere bedroht, bespritzen sie ihre Feinde mit ihrem stinkenden Harn, der Hautreizungen und Warzen hervorruft.



Paradiesvogel

Größe: 0,15 bis 0,24 Schritt (ohne Federschleppe), 0,78 bis 1,10 Schritt (mit Federschleppe)

Gewicht: 0,05 bis 0,20 Stein

MU 11 KL 11 (t) IN 13 CH 16

FF 13 GE 12 KO 10 KK 11 (k)

LeP 5 AsP – KaP – INI 13+1W6

VW 8 SK 0 ZK –2 GS 4/15 (am Boden / in der Luft)

Schnabel: AT 12 TP 1W3–1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Gutaussehend I / Persönlichkeitsschwäche (Eitelkeit)

Sonderfertigkeiten: Flugangriff (Schnabel)

Talente: Einschüchtern 3, Fliegen 7, Klettern 4, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 7, Verbergen 2, Willenskraft 7

Anzahl: 1 oder 2 (Pärchen)

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 1 Ration Fleisch, bunte Federn (6 Silbertaler)

Kampfverhalten: Paradiesvögel greifen nie von selbst an und fliehen sofort, sollten sie angegriffen werden.

Flucht: sofort

Schmerz +1 bei: 4 LeP, 3 LeP, 2 LeP, 1 LeP

Tierkunde (Wildtiere):

- **QS 1:** Die bunten und prächtigen Paradiesvögel leben in Südaventurien und gelten als heilige Tiere des Gottes Aves. Sie kommen in den verschiedensten Farben und Formen vor.
- **QS 2:** Für lebendige Tiere zahlen al'anfanische Granden und tulamidische Potentaten horrende Summen, doch die Tiere sind nicht sehr robust und gehen in Gefangenschaft schnell ein.
- **QS 3+:** Einige Paradiesvogelarten sind Einzelgänger und vertragen sich nicht mit ihren Artgenossen auf engem Raum, andere brauchen stets einen Partner an ihrer Seite, weil sie sonst schnell vor Kummer vergehen.

Jagd: –1



Würgeschlange (Boa)

Dass auch ungiftige Schlangen für den Menschen gefährlich werden können, sieht man an der goldbraun geschuppten Würgeschlange. Mit bis zu zehn Schritt Länge ist sie in der Lage selbst Großkatzen und Elefantensaugen zu verspeisen. Wie die Boronsotter lauert sie regungslos auf Bäumen, umschlingt ihre Opfer aber direkt, um sie zu ersticken und anschließend zu fressen. Manche Waldmenschenstämme berichten von Würgeschlangen mit besonderer Färbung, die ihre Opfer hypnotisieren, um sie leichter fressen zu können.

Pei-Pei-Assel

Größe: 0,70 bis 1,10 Schritt lang

Gewicht: 10 bis 30 Stein

MU 8 **KL** 5 (t) **IN** 14 **CH** 9

FF 9 **GE** 12 **KO** 15 **KK** 11

LeP 30 **AsP** – **KaP** – **INI** 4+1W6

VW 6 **SK** –3 **ZK** –1 **GS** 3

Zangen: **AT** 9 **TP** 1W6+2 **RW** kurz

Harn: **FK** 13 **LZ** 1 **TP** Harn* **RW** 1/3/5

RS/BE: 3/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Dunkelsicht I

Sonderfertigkeiten: keine

Talente: Einschüchtern 5, Klettern 8, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 5, Schwimmen 5, Selbstbeherrschung 8, Sinnesschärfe 6, Verbergen 15, Willenskraft 11

Anzahl: 1 oder 2W6 (Nest)

Größenkategorie: klein

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: 10 Rationen Innereien (ungenießbar), Chitinplatten (8 Silbertaler)

Kampfverhalten: Pei-Pei-Asseln sind nicht besonders mutig und hüten sich davor, größere Wesen anzugreifen. Nehmen sie jedoch den Geruch von Gold oder frischem Bier wahr, versetzt sie das in aggressive Raserei.

Flucht: Verlust von 75 % der LeP

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

Tierkunde (Ungeheuer oder Wildtiere):

- ☞ **QS 1:** Pei-Pei-Asseln kommen auf den Waldinseln vor und sind nahe Verwandte der Gruftasseln, wenn auch etwas kleiner.
- ☞ **QS 2:** Sie werden von den Utulus als Weidetiere gehalten und aus ihrem Sekret lässt sich eine Art Käse herstellen.
- ☞ **QS 3+:** Fühlen die an sich eher zurückhaltenden Tiere sich bedroht, verspritzen sie eine Substanz, die unansehnliche Hautreizungen verursacht.

Jagd: –3

Sonderregeln:

*) **Harn:** Werden sie in die Enge getrieben, verteidigen sich Pei-Pei-Asseln mit ihrem ätzenden Harn, den sie einige Schritt weit versprühen können. Trifft er auf ungeschützte Hautstellen, verursacht er 1 SP und hässliche, warzenartige Hautreizungen, die erst nach 7 Tagen verschwinden. Derartige Verunstaltungen im Gesicht beschern einem Helden für die entsprechende Dauer den Nachteil *Hässlich I* (oder reduzieren den Effekt des Vorteils *Gutaussehend* entsprechend).

Raserei: Der Geruch von reinem Gold oder Bier kann eine Pei-Pei-Assel in Raserei versetzen. Solange sie dem Auslöser ausgesetzt ist, genießt sie einen Bonus von jeweils +2 auf MU, INI, AT, FK und GS.



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 Größenkategorie *mittel*), Verbeißen (Biss)

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

Anzahl: 1

Größenkategorie: 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.



Herbarium der Dampfenden Dschungel

Für die im Folgenden vorgestellten Pflanzen ist die jeweilige Bezeichnung in der Ewigen Sprache in Klammern nachgestellt (sofern die mittelländischen Namen ihr nicht ohnehin schon entlehnt sind).

Arganstrauch (Pashu)

Die Knolle des gelbblühenden Arganstrauchs gilt unter kundigen Alchimisten und Heilern als hochpotente Heilpflanze und ist eine begehrte Handelsware der Waldmenschen. Sie ist selten und wächst an ausgewählten feuchtsonnigen Plätzen im Regengebirge und auf den Waldinseln. Während der Verzehr der rohen Knolle bereits wirksam heilt, verstärkt sich der Effekt beim Argansud noch. Auf die Einnahme sollte stets eine Ruhepause folgen, da sich die heilende Wirkung sonst stark abschwächt.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Bei strikter Ruhe heilt Arganwurzel Verletzte nach 7 Stunden (1W6+10 LeP). Körperliche Ertüchtigung, zum Beispiel Kampf, Klettern und lange Wanderungen reduzieren die Wirkung auf 1W6 LeP. Die Einnahme weiterer Anwendungen innerhalb der 7 Stunden ermöglicht weitere Heilung mit denselben Bedingungen, verursacht aber zusätzlich 3 Stufen Paralyse für 24 Stunden. Die Chance auf Wundfieber ist nach der Einnahme für einen Tag halbiert.

Wert / Preis: 10 / 15 Silbertaler

Finage (Kupamwah)

Finage ist ein bis zu drei Schritt hoher Baum, der in praktisch allen Wäldern und Regenwäldern südlich von Neetha wächst. Auch wenn es im Dschungel Südaventuriens keine Jahreszeiten gibt, so scheint Finage dennoch einen Zyklus zu durchlaufen. Im Tsa können die jungen Triebe zu einem wohltuenden Sud verarbeitet werden. Im Boronmond erntet man den sich abschälenden Finagebast. Zu Verbänden verwoben soll er die Heilung unterstützen. Da die Bäume jedoch blutsaugende Insekten anlocken, werden sie nur selten kultiviert und lediglich in Kleingruppen angepflanzt.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: Frische Finagetribe erhöhen beim gemeinsamen Verzehr mit einem Elixier der Tugend (z. B. Mutelixier oder Charismaelixier) die QS des jeweiligen Tranks einmalig um 1. Wiederholter Verzehr führt zu Stimmungsschwankungen. Der Bast aus der Baumrinde kann als Wundauflage verwendet werden. Bei einer Probe auf *Heilkunde Wunden* dürfen dank des Bastes beide Teilproben auf FF wiederholt werden. Es müssen jedoch stets beide Teilproben wiederholt werden oder keine. Als Sud haltbar gemachte Finage heilt durch Magie und Gift verursachte Schäden (1W3 LeP).

Wert / Preis: 8 / 12 Silbertaler

Guraanstrauch (Guraan)

Der Guraanstrauch ist ein Grund für den Reichtum mancher Granden und Handelshäuser im tiefen Süden, stellt man doch aus seinen Blättern den leuchtend blauen Farbstoff Hesindigo her. Selbst das Berühren der fleischigen Guraanblüte färbt Kleidung, Haut und Haare. Hesindigobauern erkennt man daher stets an ihren blauen Fingern und Haaren. Die Waldmenschen nutzen die Pflanzenfarbe für rituelle Hautbemalungen, schätzen aber auch die berauschende Wirkung, die das Inhalieren des Blütenduftes hervorruft.

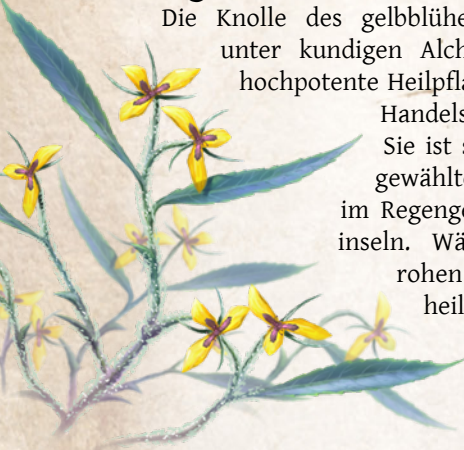
Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Guraanblüten färben Haut, Haare, Nägel, Zähne, Textilien und in hoher Dosierung selbst Metalle, Glas und fast jedes andere Material strahlend blau. Der Farbstoff der rohen Pflanze verblasst jedoch innerhalb von zwei Wochen gleichmäßig in direktem Sonnenlicht. Er lässt sich nicht abwaschen. Einatmung kann die Wirkung von Rauschmitteln, z. B. Alkohol, verstärken.

Wert / Preis: 1 / 1,2 Silbertaler





Höllenkraut (Liane-Mitschka)

Das Höllenkraut ist eine schnell wachsende Kletterpflanze, die bevorzugt in großen Höhen rankt. Da die gelbblütige Schlingpflanze stets dem Licht entgegenwächst, findet man sie besonders häufig unter den Wipfeln der Mammutbäume und anderer Baumriesen. Die Waldmenschen stellen aus Höllenkrautfasern das Nervengift Wurara her, das besonders effektiv gegen geschuppte Wesen ist. Manche Schamanen und Alchimisten beherrschen gar die Kunst, aus den Blüten das hochwirksame Angstgift zu brauen, welches gern für Folter eingesetzt wird und hohe Preise auf dem Schwarzmarkt erzielt.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -3

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Die Wurzeln des Höllenkrauts sind haarsträubend bitter und lassen sich zum Einnahme- und Waffengift Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342) verarbeiten.

Wert / Preis: 5 / 10 Silbertaler

Kajubo

In den lichten, halbtrockenen Küstenwäldern der Waldinseln lässt sich der unscheinbare Strauch Kajubo finden, der den Haipu als heilige Pflanze gilt. Der Verzehr der Knospen lässt den Anwender unter Wasser zu atmen, was sie zu einer begehrten Schmuggelware macht. Da bisher noch keine effektive Konservierungsmethode existiert, beschränkt sich der Handel auf die Blütezeit von Phex bis Travia. Besonders Schatzsucher und Perlentaucher sind bereit, große Summen für eine frische Kajuboknospe zu zahlen, erleichtert es ihre Arbeit doch immens.

Suchschwierigkeit: -1

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Nach der Einnahme von Kajubo muss der Held 15 Minuten nicht atmen.

Wert / Preis: 2 / 2,2 Silbertaler



Kukuka

Den knapp 30 Schritt hohen Kukukabaum findet man in den tiefen Dschungeln, wo er im Schatten anderer Baumriesen wächst. Wären seine Blätter nicht auffallend rot, würde die feingliedrige Pflanze im dichten Grün der Wälder sicher untergehen. So ist er aber recht leicht auszumachen. Das Kauen der Blätter weckt die Lebensgeister, wirkt aufputschend und betäubt kurzfristig Schmerzen. Klingt die Wirkung ab, fällt die Anwenderin jedoch in einen tiefen Schlaf und kann nur mit größter Mühe geweckt werden.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/2/2/3

Wirkung: Die Anwenderin ist drei Stunden lang immun gegen jeglichen Schmerz. Bereits bestehende Schmerzstufen werden schlagartig abgebaut. Für 12 Stunden nach der Einnahme ist es nicht möglich, auf natürliche Weise Schlaf zu finden. Danach fällt die Anwenderin für 8 Stunden in einen Tiefschlaf, aus dem sie nur gewaltsam zu wecken ist.

Wert / Preis: 16 / 24 Silbertaler

Mirhamer Seidenliane (Kukris)

Wie viele Lianen wächst auch die Mirhamer Seidenliane an dicken Baumriesen empor. Dank ihrer wulstigen Knoten, aus denen blassgelbe Blüten sprießen, ist sie leicht zu bestimmen, wenn auch wenig bekannt. Namhafter ist das in allen zivilisierten Landen verbotene Gift Kukris, das den mohischen Namen der Lianen trägt und aus ihren fauligen Knoten gewonnen wird. In einigen Städten Südaventuriens verarbeitet man die Fasern zu stabilen Seidenseilen. Die Waldmenschen sollen aus den Fibrillen gar feine durchscheinende Stoffe, sogenannte Schwindelseide, spinnen können, welche in gewissen Kreisen ein Vermögen wert sind.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -1

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Die Lianenknoten sondern Saft ab, der brennt und Jucken verursacht (1 SP). Seidenliane lässt sich zum Einnahme- und Waffengift Kukris (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131) sowie weicher, aber Ausschlag verursachender Seide und robusten Seilen verarbeiten.

Wert / Preis: 9 / 36 Silbertaler

Moarana

Moarana ist eine fingerdicke Liane, die aufgrund ihres geringen Höhenwachstums an lichten Waldrändern zu finden ist. Besonders Sklavenhalter und Plantagenbesitzer schätzen die Pflanze, ist sie doch ein beliebtes Rauschmittel unter Sklaven. Getrocknet wird die Rinde am Stück gekaut oder zerrieben ins Essen gegeben, um Müdigkeit und Gliederschmerzen zu vertreiben. Die Sklavenhalter machen sich die starke Suchtwirkung zunutze, um ihre Arbeiter gefügig zu machen und an sich zu binden. Die Waldmenschen hingegen brauen aus der Liane einen potenzsteigernden Liebestrank, der häufig angewendet ebenfalls abhängig macht.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/2/3/4/5/6

Wirkung: Moarana-Lianen können wie Süßholz gekaut oder geraspelt werden und wirken leistungssteigernd (+1 KO, +1 KK für 2 Stunden). Anschließend rächt sich der Körper allerdings mit Gliederschmerzen (1 Stufe *Betäubung* für 2 Stunden). Sie können zu einem



Liebessaft sowie dem alchemistischen Gift Boabungaha verarbeitet werden.

Wert / Preis: 4 / 6 Silbertaler

Mordpilz (Ribungaga)

Als Inbegriff aller arglistiger Gefahren des unerforschten Dschungels mag wohl der zum Glück äußerst seltene Mordpilz gelten.

Er kann praktisch jedes Lebewesen befallen. Weder die kleinste Ameise noch der größte Waldelefant sind dagegen gefeit. Haben sich die tückischen Sporen erst einmal festgesetzt, wuchern sie unkontrolliert und überziehen ihr Opfer in kürzester Zeit mit einem unscheinbaren weißlich bis gelblichen Geflecht und beginnen, es von außen nach innen zu zersetzen. Nach wenigen

Tagen bleibt nicht mehr von ihm zurück als ein fruchtbarer Nährboden.

Suchschwierigkeit: -4

Bestimmungsschwierigkeit: -4

Anwendungen: 1/1/1/1/2/2

Mordpilzbefall

Der schnell wachsende Mordpilz breitet sich in kurzer Zeit über den gesamten Körper eines Befallenen aus und beginnt dann unter beständigem Jucken, ihn zu zersetzen. Das oberflächliche Geflecht von der Haut zu entfernen, hilft nicht, denn der Befall sitzt unter der Oberfläche. Lediglich mir starker Kälte kann das unaufhaltsame Wuchern des tödlichen Pilzes unterbunden werden.

Stufe: 5

Verlauf: Auf der gesamten Körperoberfläche des Erkrankten breitet sich ein gelblich-weißes Geflecht aus, das den Körper langsam, aber stetig zu fruchtbarem Humus zersetzt.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 24 Stunden

Schaden: 1W3 SP pro Stunde, 1 Stufe *Verwirrung* (durch Jucken), zusätzlich 1 Stufe *Schmerz* alle 4 Stunden / 1 SP pro Stunde, 1 Stufe *Verwirrung* (durch Jucken)

Dauer: bis zur Genesung oder dem Tod

Ursachen: Kontakt (1-4 auf W20, 20 %) mit oder Einatmen (1-8 auf W20, 40 %) von Mordpilzsporen

Behandlung: kühlende Umschläge mit essiggetränkten Tüchern und einer Paste aus Conchisin (-1 SP pro Stunde für 8 Stunden)

Gegenmittel: Während der Erkrankte unter 2 Unterkühlungsstufen (siehe **Regelwerk** Seite 346) leidet, richtet die Krankheit keinen Schaden an. Wird der Körper des Erkrankten für mindestens 24 Stunden auf 3 oder mehr Unterkühlungsstufen gehalten, so sterben die Pilzsporen ab und die Krankheit endet.





Wirkung: Wer ein Mordpilzgeflecht des Mordpilzes berührt, läuft Gefahr, vom Mordpilz befallen zu werden (1-4 auf W20, 20 %). Bei geringer Luftfeuchtigkeit kann ein Befall auch durch Einatmen der Sporen eintreten (1-8 auf W20, 40 %).

Preis: 5 / 10 Silbertaler

• Vragieswurzel

Die Vragieswurzel wächst in ganz Südaventurien, wobei sie die schattig-feuchten Standorte des Regengebirges bevorzugt. Während das knollenartige Gewächs nördlich von Selem nur von zwielichtigen Hexen und Alchimisten angebaut wird, gilt es im tiefen Süden als heilige Pflanze Borons. Richtig verarbeitet lässt sich der Saft der Wurzel zu Boronwein, einem beliebten Rauschmittel im Al'Anfaner Ritus, verarbeiten. Roh gegessen führt es zu starken Magenverstimmungen und Erbrechen. Auch als Zutat für Schlaf- und Betäubungsgifte sowie Traumstaub findet die Wurzel Verwendung.

Suchschwierigkeit: -3

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/1/2/2/2

Wirkung: giftig: 2 SP und 1 Stufe *Betäubung* für 12 Stunden (Stufe 2; wiederholtes Erbrechen, während dieser Zeit kann kein Wasser und keine Nahrung im Körper behalten werden); Mit Vragieswurzel lassen sich eine Reihe von Giften herstellen, besonders berühmt ist die Pflanze jedoch für den beruhigenden Boronwein.

Wert / Preis: 5 / 8 Silbertaler

Würgedattel (Liaboa-Pipo)

Die tückische Würgedattel ist schon manchen hungrigen Seeleuten und Schiffbrüchigen zum Verhängnis geworden. Man findet sie auf der Insel Altoum, wo sie in sandigen Strandwäldern mit großen, saftigen Dattelstauden lockt. Sobald man aber eine der Früchte berührt, attackiert einen die Pflanze mit ihren kräftigen, im lockeren Sand versteckten Wurzelranken. Nur wenige überleben diesen Angriff und entkommen dem Schicksal als Pflanzendünger. Die Waldmenschen von Altoum wissen um die Gefahren der Palme und meiden die Strände, an denen die Würgedattel wächst.

Suchschwierigkeit: -2

Bestimmungsschwierigkeit: -2

Anwendungen: 1/1/2/2/3/3

Wirkung: Bei Berührung greift die Pflanze an (AT 10, TP 1W6+2 pro KR, RW lang, LeP 40, RS 1; es müssen 10 SP angerichtet werden, um eine Ranke abzutrennen, Verteidigungen gegen die Angriffe der Würgedattel sind um -2 erschwert). Bei einem Treffer ist das Opfer im Würgegriff gefangen und erhält die Status *Eingeengt* und *Fixiert*, bis es sich befreit. Die Palme selbst kann nur mit Feuer oder Säure vollständig zerstört werden.

Wert / Preis: 12 / 20 Silbertaler



GÖTTER & DÄMONEN

»Den Ruf des Roten Jaguars vernehme ich, den Ruf des Schöpfers, den Ruf Kamaluqs. Wird es das letzte sein, was ich vernehme?

Das Flüstern aus dem Land hinter der Sonne höre ich, das Flüstern aus dem Wald hinter der Welt, aus dem Reich der Geister. Wird es das letzte sein, was ich höre?

Das Nahen des Pfeiles spüre ich, das Lauern des Speeres, die zum Sprung bereiten Krallen. Wird es das letzte sein, was ich spüre?

Wird mein Weg mein letzter sein? Wird mein Sprung mein letzter sein? Wird mein Kelch mein letzter sein?

Das Faulen des Fleisches rieche ich, das Wüten des Fluches, das Schwinden der Kräfte. Wird es das letzte sein, was ich rieche?

Das Stocken des Blutes schmecke ich, die betäubende Bitternis, das Versiegen des Lebens. Wird es das letzte sein, was ich schmecke?

Das Schwinden des Tages sehe ich, das Ausbleiben des Morgens, den Untergang meiner Sonne. Wird es das letzte sein, was ich sehe?

Wird Ssad'Huar ihren Segen geben? Wird Ssad'Navv Erbarmen haben? Wird V'Sar auf das verzichten, was sein ist?

Vor dem Gelben Auge erzittere ich, vor dem schwarzen Herzen der Nacht, vor der ewigwährenden Kälte. Wird es das letzte sein, wovor ich erzittere?

Nach der Stille des Regens lausche ich, nach dem nassen Schweigen des Waldes, nach den schweren Stunden des Niedergangs. Wird es das letzte sein, wonach ich lausche?

Nach dem Ende der Schmerzen strebe ich, nach dem Urteil über mein Leben, nach dem letzten Sprung. Wird es das letzte sein, wonach ich strebe?

Wird Goparaq mir Gnade erweisen? Wird mein Tapam mir zur Ehre gereichen? Wird mein Nipakau Rast finden können?»

—aus dem Todeslied eines verletzten Kriegers der Napewanha, 1039 BF



Glaube in den Dampfenden Dschungeln

Für die Stämme der Waldmenschen und Utulus haben die Zwölfgötter und das Silem-Horas-Edikt keinerlei Bedeutung. Seit jeher pflegen sie ihren Glauben, der sich in seiner Ausprägung

von Stamm zu Stamm unterscheidet. Allen Glaubensvorstellungen der Dschungelbewohner liegt jedoch das gleiche Weltbild zugrunde, nach welchem alle Menschen, Tiere, Pflanzen, sogar Dinge wie Steine oder Gewässer von Naturgeistern, den *Nipakau*, durchdrungen und beseelt sind. Diese Geister folgen einer festen Hierarchie, und der höchste von ihnen ist Kamaluq, der Göttliche Jaguar. Den meisten Stämmen gilt er als Schöpfer des Waldes und der Waldmenschen, andere sehen in ihm gar den Erbauer der gesamten Welt.

Einheitlichkeit herrscht unter so gut wie allen Waldmenschen und Utulus über die Stellung Kamaluqs als oberster und wichtigster Geist jedoch wohl erst seit den Tagen des legendären Schamanen Manaq und der Entdeckung des Tempels von Gulaghal. Über seine genaue Bedeutung hingegen ist man sich immer noch nicht einig. Besonders bei den Tschopukikuha und den Shuritakha wird er weniger als überirdisches Wesen begriffen, sondern vielmehr als weiser, alter Jäger am Rande des eigenen Dorfes.

Zweiter zentraler Bestandteil der Weltsicht der Waldmenschen ist die Vorstellung vom *Tapam*, einem Schutzgeist, über den – je nach individueller Überlieferung – jeder Waldmensch, jeder Mensch oder sogar jedes vernunftbegabte Lebewesen verfügt. Einige Stämme und Sippen sind allerdings auch der Meinung, dass nur die eigenen Angehörigen über einen *Tapam* verfügen. Stirbt ein Mensch, so geht sein *Nipakau* in die Geisterwelt, die je nach Auslegung mit dem *Land hinter der Sonne* identisch ist, ein, der *Tapam* hingegen überdauert und geht alsbald auf einen anderen Waldmenschen über.

Der Glaube der Dschungelstämme

Kamaluq untergeordnet sind die **Großen Nipakau**, andere mächtige Geisterwesen, die mitunter gottähnliche Verehrung erfahren. Konkrete Kulthandlungen sind jedoch auf einen oder einige wenige Stämme begrenzt und

Traditionen der Huldigung variieren stark. Prominentestes Beispiel dafür ist wohl **Obaran**, eine Sonnengottheit, welche die Utulus der Waldinseln als legendäre Gestalt verehren, die sie einst aus der Gefangenschaft befreit und über das Südmeer nach Aventurien geführt hat (☾ 177). Über die Grenzen des Stammes der Oijanhia hinaus bekannt ist das heilige Tal von Kun-Kau-Peh, wo der Stamm die unsterbliche Geisterspinne **Takehe** (☾ 183) verehrt und beschützt.

Ähnlich bewahrt der Stamm der Keke-Wanaq tief in einer Ruinenstadt, die sie gegen fremde Augen verteidigen, einen weiteren spinnengestaltigen *Großen Nipakau* namens **Takehumba** (☾ 183).

Solche Geisterwesen sind mitunter selbst mächtig genug, um eigener schamanistischer Verehrung würdig zu sein, letzten Endes jedoch stellen sie alle Sendboten Kamaluqs dar und vollbringen seinen Willen.

Einige Aspekte der Glaubenswelt anderer Kulturen haben die Utulus und Waldmenschen übernommen. So hat die

Verehrung einiger echsischer H'Ranga Einzugs bei einzelnen Stämmen gehalten, beispielsweise

Kr'Thon'Chh als kriegerischer Beschützer der Gemeinschaft bei den Tscholuq von Altoum, **Ssad'Navv** als Geist der Zeit und des fließenden Wassers bei den Napewanha und **Ssad'Huar** als Inbegriff des Lebens und der Wiedergeburt vor allem bei einigen Sippen der Mohaha und den Stämmen des Regengebirges. Auch so manche Tierkönigin oder uralter Drache des Regengebirges gilt bei einigen Stämmen als *Großer Nipakau* (☾ 175).

Und obwohl jeder Stamm anderen Geistern Respekt zollt, andere *Große Nipakau* verehrt und selbst Kamaluq unterschiedlich begreift, werden diejenigen Wesenheiten, welchen die Schamanen benachbarter Stämme ihr Dasein gewidmet haben, stets als gleichberechtigte Ausprägungen derselben gemeinschaftlichen Natur begriffen. Auch im Zwölfgötterglauben der Mittelländer und Südaventurier sehen die meisten Waldmenschen nicht feindselige Blasphemie, sondern ein andersartiges Verständnis der von Kamaluq gefügten Weltordnung – auch wenn außer Frage steht, dass das Verständnis der Nordländer viel weiter von der Wirklichkeit entfernt ist. Entsprechend stellt es für die Waldmenschen keinen Widerspruch dar, der freiheitsliebenden bunten Eidechse **Tsa** zu huldigen, welche die Befreiung der Sklaven wünscht, und gleichzeitig im Geiste Kamaluqs in den Kampf gegen ihre al'anfanischen Halter zu ziehen. Von etwas anderer Art hingegen war der Glaube der Wudu, bei dem einzig und allein dem Todesgott **Visar** gehuldigt wurde und der mittlerweile fast ausgestorben ist. Seit dem Sternenfall entstehen jedoch zunehmend Kulte, die in eine ähnliche Kerbe schlagen (☾ 177).



»Geisterspinnen und Echsengötzen, du meine Güte! Da kommt einem die ketzerische Al'Anfaner Boronkirche ja fast aufgeklärt vor! Und als Götterfürsten verehren sie also eine Raubkatze? Von der gütigen Herrin Peraine und ihren beiden mildtätigen Schwestern hat hier anscheinend noch niemand gehört. Wie bitte, Tsa kennen sie also?«
—Bruder Hilbert, verzweifelter Perainegeweihter, neuzeitlich

Den *Großen Nipakau* sind weitere Geister unterstellt, zu denen letztlich auch die Ahnen verstorbener Stammesmitglieder zählen. Wenn es um Zwiesprache mit der Geisterwelt geht, herrscht eine strenge Hierarchie: Nur der Schamane einer Sippe oder eines Dorfes darf sich in die Geisterwelt begeben und mit den Ahnengeistern sprechen, diese tragen das Anliegen der Lebenden dann weiter an höhergestellte *Nipakau*, diese an die *Großen Nipakau* und diese letztlich an Kamaluq selbst, sollte die Angelegenheit seiner Aufmerksamkeit bedürfen. Eine Ausnahme von dieser strengen Regel besteht nur für die Hochschamanen, denen das Privileg zusteht, mit den *Großen Nipakau* direkt in Kontakt treten zu dürfen, sollte es notwendig sein. Eine direkte Verbindung zum Göttlichen Jaguar steht hingegen allein dem *Tonko-Tapam* selbst zu, dem Hochschamanen des Kamaluq im Tempel der Roten Jaguare zu Gulaghal.

Der Glaube in Kuruks-Lahe

Auch tief im Regengebirge, in der verborgenen Stadt der Tapo-Tikaute, gilt **Kamaluq** als höchster und mächtigster der *Nipakau* – was darauf schließen lässt, dass die gemeinsamen Traditionen der Dschungelstämme, die auf den ersten *Tonko-Tapam* Mana zurückgehen, ihren Ursprung in sehr viel älteren Praktiken haben, von denen aber einige Stämme im Laufe der Jahrhunderte abgekommen sind. Ihm beigeordnet sind drei bedeutende *Nipakau*, die jeweils für unterschiedliche Aspekte des täglichen Lebens stehen, während Kamaluq selbst als Demiurg und Gott der Herrschenden eine recht unnahbare Position einnimmt. Für die meisten Bewohner der verborgenen Stadt hat stattdessen die große Schlange **Ratetak** die größte Bedeutung. Sie steht in erster Linie für die Fähigkeiten der Gemeinschaft, für Zusammengehörigkeit, gesunden Menschenverstand, aber auch für Kampf, Krieg und List – und damit für grundlegende Kompetenzen, in denen jedes einzelne Mitglied der Gesellschaft geschult werden sollte.

Dem gegenüber wird der affengestaltige **Hanpokuna** als Gott verehrt, welcher die Fähigkeiten des Einzelnen repräsentiert. Ihm unterstehen damit Lebensbereiche wie das Handwerk, die Politik oder das Priestertum, deren Angehörige spezielle Veranlagungen vorweisen müssen, ebenso auch die Magie und ihre Anwender, die Animisten. Weniger eng mit der Gesellschaft verbunden und damit auch etwas weniger bedeutungsschwer in ihrer Verehrung ist die zweigeschlechtliche Schildkrötengottheit **Sumukopa**. Sie wacht über Gedeihen und Wachstum, über Leben und Geburt und über die Landwirtschaft. Im Glauben der Tapo-Tikaute hat sie zwei Kinder: Der schneigelgestaltige **Sata-Navo** trägt Sorge, dass alles Lebende nach einer angemessenen Zeit dahinwelkt und vergeht. Außerdem ist er auch für die Bewegung des Sternenhimmels verantwortlich und der Schirmherr



der Prophetie. Sumukopas Tochter **Me-Jaho** tritt in vielerlei Gestalt auf und ist die wichtigste Fürsprecherin der Menschen. Sie steht zudem für Fürsorge, Schutz und Geborgenheit und gilt als Schirmherrin der Hebammen und Heiler, hat jedoch ebenso wie ihr Bruder keinen eigenen Tempel ( 174).

Lokale Heilige & mystische Gestalten

In ihren *Tayas* überliefern die Stämme der Utulus und Waldmenschen so manche Sage über legendäre Häuptlinge und Krieger von Generation zu Generation, und die Taten dieser Helden werden immer weiter ausgeschmückt. In jeder Siedlung und bei jeder Sippe werden diese *Tayas* ein wenig anders erzählt, im nächsten Dorf sind sie oft schon gar nicht mehr bekannt. Recht verbreitet sind Geschichten über *Kahemaha*, das Morgengrauen, das jede Nacht den Himmel vom Ruß der vielen Feuer befreit, auf dass ein neuer Tag anbrechen kann, oder über den Bezwinger der Seeschlangen *Kucanha*.

Dem Status eines Heiligen, wie er in den Zwölfgöttlichen Kirchen gebräuchlich ist, am nächsten kommt wohl der Schamane Mana, der den meisten Stämmen als Auserwählter Kamaluqs, der *Tonko-Tapam*, gilt. Ihm wird zugeschrieben, vor vielen Generationen die Waldmenschen gegen die Städte der Sklavenhalter vereint zu haben. Auch soll er den Tempel der Roten Jaguare in Gulaghal entdeckt haben, die wichtigste Kultstätte Kamaluqs, wo todgeweihte Waldmenschen angeblich das Geschenk der Wiedergeburt erlangen können ( 179). Die Stämme hoffen auf die baldige Ankunft des Helden *Baccanaq*, eines direkten Nachkommens Manaqs, der dessen Werk vollenden und die versklavten Waldmenschen endgültig in die Freiheit führen und ihre Halter aus Meridiana vertreiben soll.

Die Miniwatu huldigen an Schreinen und Altären der Gründerin ihres Königreichs *Wapiya*, während bei vielen Stämmen der Utulus auf den Waldinseln der *Sonnensohn* als direkter Abkömmling und Gesandter Obarans gilt.

 Bei den Tapo-Tikaute ist der Ahnenkult weniger verbreitet als bei den Utulus und Waldmenschen in den Regenwäldern, denn wer ihren Namen heraufbeschwört, der rührt an der wohlverdienten Ruhe der Toten. Aufmerksamkeit in lehrsamem Sagen und Legenden zollt man daher nur denjenigen, die ihr Dasein als Könige gänzlich in den Dienst der Gemeinschaft gestellt haben. In feierlichen Zeremonien wird häufig der ersten Königin Tanka-Jeba gedacht, welche die Stadt einst als sicheres Versteck vor den Sklavenhaltern gründete. Mit Ehrerbietung erinnert man sich auch an König Aluku-Hanpo, der Kuruks-Lahe mit Kamaluqs Hilfe auf Dauer vor dem Zugriff ihrer Feinde verbarg, und an König Yako-Pa, der in einer Zeit großer Not sein eigenes Leben opferte, um sein Volk vor dem Hungertod zu retten.

Glaube im Alltag

Verehrung bringen die Angehörigen der meridianischen Stammeskulturen nicht nur ihren Göttern dar, in denen sie machtvolle Geisterwesen sehen, sondern auch ihren Ahnen. Wichtigstes Instrument für die meisten Stammesmitglieder sind dabei die *Tayas*: Legenden und Geschichten, welche das ganze Dorf gemeinschaftlich am Lagerfeuer erzählt. Protagonisten dieser Erzählungen sind häufig verstorbene Angehörige des eigenen Stammes, die für ihre großen Taten gerühmt werden, aber auch *Nipakau* wie Kamaluq selbst können in *Tayas* auftreten, ohne dass ein unkundiger Zeuge eines solchen Ereignisses vermuten würde, dass zwischen dem erhabenen Schöpfer der Waldmenschen und einem zuvor besungenen tapferen Häuptlingssohn ein qualitativer Unterschied bestünde. *Tayas* nämlich sind für die Lebenden gedacht, sie dienen als kollektives Gedächtnis eines Stammes, transportieren wichtige Lektionen für die nachfolgenden Generationen und bieten durch die immer weitere Ausschmückung ruhmreicher Taten der Vorfahren Inspiration und Motivation, es ihnen gleichzutun.

Kultische Handlungen jedweder Art hingegen bedürfen für einen Angehörigen der Stammeskulturen stets der Anleitung durch einen Schamanen. Zwar trifft man sich auch ohne spirituelle Führung am dörflichen Lagerfeuer und tauscht Geschichten über die Taten der Ahnen aus, erzählt *Tayas* vom Wirken Kamaluqs und der Bedeutung großer Geisterwesen, aber niemand erwartet, dass einer von ihnen die Lobgesänge vernimmt und darum mit Wohlwollen auf den Stamm blickt. Eine *Taya* ist nicht dazu da, den Geistern oder den Ahnen direkt Respekt und

Verehrung angedeihen zu lassen. Dennoch nehmen Schamanen häufig an den wichtigen *Tayas* eines Stammes teil, denn niemand hat bessere Kenntnisse über die Geister und ihr Wirken als diese Kinder beider Welten.

Aus diesen Gründen sind gemeinsame Gebete oder Gottesdienste, wie sie beispielsweise bei den zwölfgöttlichen Kirchen üblich sind, bei den Waldmenschen des Dschungels nicht verbreitet. Den mächtigen Essenzgeistern und Großen *Nipakau* gebührt zweifelsfrei Respekt, die Geister der Ahnen werden in Ehren gehalten, aber unterwürfige Verehrung und Demut im Angesicht Kamaluqs sind keine Bestandteile der hiesigen Glaubenswelt. Stattdessen pflegt man einen eher pragmatischen Umgang mit der Geisterwelt und überlässt es dem Schamanen, sich um die spirituellen Belange des Dorfes zu kümmern.

Jedoch gleicht kein Stamm dem anderen, und so gibt es einige Ausnahmen: Durch ihren regen Austausch mit Händlern aus dem Norden haben deren religiöse Bräuche Einfluss auf die Traditionen der Miniwatu ausgeübt. Sie haben ihrem Schöpfer Kamaluq protzige Tempel errichtet, Schreine für ihre sagenhafte Gründerin Wapiya aufgestellt und regelmäßige Zeremonien eingeführt, in denen man beiden gemeinschaftlich huldigt. Auf den Waldinseln ist es besonders für die Stämme der Baguarak und Rololo Sitte, dass Anrufungen, welche die Schamanen an den Sonnengott Obaran richten, unter Anwesenheit und Mitwirkung aller Mitglieder der Gemeinschaft vollzogen werden. Huldvolle mehrstimmige Gesänge, rituelle Tänze und festliches Räucherwerk werden verwendet, um Obarans Aufmerksamkeit und Segen zu erleben. Ähnliche Praktiken verfolgen auch einige der Todeskulte, die sich auf die Tradition der Wudu berufen und die in letzter Zeit verstärkt im Osten Meridianas wieder Fuß fassen – nur dass ihre Kult-handlungen selbstverständlich nachts stattfinden und nicht selten blutige Opferrituale umfassen.

Tabu

Anders als beispielsweise die zwölfgöttlichen Kirchen schreibt der Glaube an Kamaluq oder die Verehrung anderer *Nipakau* den Menschen keinen Moralkodex vor, nach dem sie zu leben haben. Einen Platz in der Stammesgesellschaft der Waldmenschen und Utulus verdient jeder, der mit seinem Verhalten die Gemeinschaft stärkt und unterstützt. Regeln und Traditionen für das tägliche Zusammenleben ergeben sich aus den unmittelbaren Bedürfnissen des Stammes oder ist in *Tayas* überliefert.

Letztere jedoch enthalten häufig Warnungen und Verbote, die sich meist auf eine bestimmte Handlung oder einen Ort beziehen. Diese sogenannten *Tabus* sind meist dazu da, die Menschen der Regenwälder daran zu hindern, sich selbst oder andere in Gefahr zu bringen. Einigen kommt eine fast schon magische Bedeutung zu, und ihre Botschaft wird bereits Kindern eindringlich vermittelt. Selbst ohne unmittelbare Vorstellungen von Ursache und Wirkung lernen junge Waldmenschen so bereits früh, dass es keine gute Idee ist, offenes Feuer in einen Trockenwald zu tragen oder sich allein in eine Senke zu begeben, in der vor vielen Generationen ein tückisches Moor entdeckt wurde.



Die *Tayas*, welche solche Handlungen untersagen, enthalten meist allenfalls noch eine mythisch erklärte Erläuterung des Verbots, und auch wenn es den Dschungelstämmen stets gute Dienste leistet, sich einfach daran zu halten, erscheint es einem Betrachter von außerhalb wie ein naiver Aberglaube, wenn ein Mohaha sich weigert, aus einem Tümpel mit klarem Wasser zu trinken und dabei schlicht und ohne Hinterfragen darauf verweist, es sei *Tabu*. Dass das Trinken aus ebenjener Quelle vor vielen Jahren das Leben einer ganzen Sippe bedrohte, als bei ihnen die Reißwasserseuche ausbrach, ist vermutlich nicht überliefert und der warnenden Person nicht bekannt.

Während den meisten dieser *Tabus* jedoch nichts Übernatürliches innewohnt, gibt es auch welche anderer Art. Einige *Tabus* scheinen bewusste Zuwiderhandlungen aktiv zu behindern. Verbote dieser Art müssen regelmäßig von Schamanen in aufwendigen Zeremonien erneuert werden, die bewirken, dass bestimmte Orte tatsächlich nicht betreten oder gewisse Themen nicht besprochen werden können. Solche mittels göttlicher Macht verhängten *Tabus* entfalten ihre volle Wirkung meist nur für Angehörige des Stammes des Schamanen. Mitglieder anderer Stämme oder gar unvorsichtige Reisende anderer Kulturen spüren oft bestenfalls ein sanftes Widerstreben, wenn sie sich einer solchermaßen zum *Tabu* erklärten Zone nähern. Besonders machtvoll *Tabu*-Zonen scheinen sich sogar körperlich auf Zuwiderhandelnde auszuwirken und können Schmerzen, Krankheiten oder Wunden ohne erkennbare Ursache verursachen. In bestimmten *Tayas* wird überliefert, dass der Brecher eines machtvollen *Tabus* Unheil über seine ganze Sippe bringen kann, weshalb ein Ignorieren von *Tabus* jedweder Art in der Gesellschaft der Waldmenschen und Utulus stets schlecht gelitten ist.

Die bemerkenswertesten *Tabus* sind jene, mit denen der legendäre Schamane Manaq einst den Stämmen der Waldmenschen die Wacht über große Geheimnisse der Dampenden Dschungel auferlegte. Mittels karmaler Macht hat der erste *Tonko-Tapam* es gefügt, dass es den Waldmenschen praktisch unmöglich ist, die ihnen anvertrauten Mysterien zu kompromittieren und Außenstehenden zu eröffnen.

Zu diesen *Großen Tabus* zählen der Tempel der Roten Jaguare von Gulaghal, den die Mohaha beschützen (🐾 179), die Gletscherspalten auf dem *Kara'iri'tir* in der Obhut der Napewanha (🐾 176), die tief im Regengebirge von den Anoia bewahrte Höhle Gron'gu'mur (🐾 179) und das Heilige Tal Kun-Kau-Peh (🐾 183) auf dem Gebiet der Oijaniha.

In der jüngeren Geschichte war jedoch einige Male zu beobachten, dass diese mächtigen *Tabus* Regeln unterliegen, die nicht einmal die Schamanen der Waldmenschen vollends verstehen, denn unter gewissen Umständen, besonders wenn Bedrohungen es notwendig machen, erscheint es durchaus möglich, Fremde in die größten Geheimnisse der Dschungelstämme einzuweißen. Es ist jedoch zu vermuten, dass auch die *Großen Tabus* mit der Zeit schwächer werden, wenn niemand sie erneuert.

🐾 Das mächtigste bekannte *Tabu* ist jedoch ohne Zweifel jenes, das jahrtausendlang über Kuruke-Lahe gelegen und dafür gesorgt hat, dass die Stadt vom Rest der Welt völlig vergessen wurde – doch dieses *Tabu* ist seit dem Sternendall im Niedergang begriffen (🐾 174).

Totenbestattung und Schrumpfköpfe

Die vielleicht wichtigste und zeitaufwendigste Aufgabe der Schamanen ist es, die Geister der Toten des Stammes für den Übertritt in die Geisterwelt vorzubereiten. Dabei wird dem *Nipakau* der Weg in die Geisterwelt erleichtert, der *Tapam* wird sorgfältig vom toten Körper abgelöst, gereinigt und für seinen nächsten Körper vorbereitet, der Leichnam wird letztlich vor dem Zugriff übelmeinender Geister geschützt. All dies erfordert zeitaufwendige Riten, und gerade in Zeiten von Krieg und Krankheit ist es den Schamanen manchmal nicht möglich, sie schnell genug durchzuführen, ohne dass Gefahr für *Nipakau* oder *Tapam* besteht, Schaden zu nehmen. Eine vorübergehende Lösung, die wesentlich schneller vonstattengeht, ist die Anfertigung eines *Tsantsa*, eines Schrumpfkopfs. Vom Körper des Verstorbenen wird dabei der Kopf abgetrennt, Mundöffnung und Augenhöhlen werden vernäht, um ein Entweichen des *Tapams* zu verhindern, anschließend wird die schaurige Trophäe mittels eines übelriechenden Suds verarbeitet und getrocknet. All diese Schritte können von jedem Mitglied des Stammes durchgeführt werden, und der sich daraus ergebende Schädel, über den sich gegerbte Haut spannt, ist nun ausreichend konserviert, um zu überdauern, bis sich ein Schamane der richtigen Bestattungsriten annehmen kann. Bei dieser Praxis vertraut man jedoch darauf, dass der *Nipakau* eigenständig seinen Weg ins Jenseits findet.

Die größte Hütte in den Dörfern der meisten Waldmenschenstämme ist den Geistern der Toten vorbehalten. Hier halten sich die *Nipakau* der Verstorbenen auf, bevor sie in die Geisterwelt übertreten, und hier harren auch ihre *Tapams* aus, sicher vor verderblichen Einflüssen, bevor sie in einen neuen Körper übergehen können. Bei den Utulustämmen der Waldinseln ist es gar Brauch, den Dahingeschiedenen eigene Siedlungen zu errichten, in denen sie auch in der Geisterwelt weiter residieren. Solche Dörfer der Toten liegen häufig ein Stück abseits vom Dorf, manchmal gar auf einer anderen, nur den Geistern vorbehaltenen Insel, und jede Familie richtet ihren Ahnen eine eigene Hütte her und stattet sie mit allem aus, was die lieben Verstorbenen im Jenseits benötigen könnten.

Unter kriegerischen Stämmen, wie den Tschopukikuha und den Shuritakha, sowie bei einigen ruchlosen Sippen anderer Stämme ist es üblich, den Kopf eines getöteten Feindes zu einem *Tsantsa* zu verarbeiten. Dies gilt einerseits als Verspottung eines verfeindeten Stammes, der damit nicht zur Bestattung ihrer Toten in der Lage ist, bis der Schrumpfkopf mit Waffengewalt zurückgewonnen wurde, andererseits schwächt es laut mancher Vorstellung den Feind aber auch, da diesem dadurch ein *Tapam* gestohlen wurde, der nicht wiedergeboren werden kann.

🐾 Die Tapo-Tikaute stellen bereits seit langem keine Schrumpfköpfe mehr her, denn in der Isolation Kuruke-Wapes waren sie niemals notwendig. Die körperlichen Überreste verstorbener werden in feierlichen Zeremonien in einer Knochengrube im hinteren Teil des Tempels der Sumukopa beigesetzt, dessen tiefste Kammern auch als Heimstatt der Ahnengeister und ihrer *Tapams* dienen.

Die Widersacher

Den für Außenstehende befremdlich anmutenden und komplexen Totenriten der Dschungelstämme liegt eine beängstigende Glaubensvorstellung zugrunde: Ein *Tapam* nämlich, der nicht sorgfältig von seinem Leib getrennt und gereinigt wird, degeneriert mit der Zeit und wird zu einem *Satuul*, einem bösen Geist, in dem gildenmagische Sphärenforscher dämonische Wesen erkennen wollen. *Satuul* entstehen durch schädliche, verderbliche Einflüsse des Diesseits. Es sind zerstörerische Wesen, die nicht von einem *Nipakau* geleitet werden und dementsprechend nur von rein körperlichen Gelüsten getrieben sind: Hunger, Blutdurst, Mordlust. Am weitesten verbreitet ist die Vorstellung, dass ein *Satuul* in einen toten Körper einfährt und ihn zu einem Untoten mit unauslöschlichem Hass auf alles Lebende erhebt, einem *Yaq-Hai*. Und tatsächlich scheint diese dämonisch besessene Wesensart gerade in den Dschungeln des Tiefen Südens auch ohne erkennbare Beschwörung häufig vorzukommen, besonders auf dem Gebiet der Syllanischen Halbinsel.

Aktuelle dämonologische Erkenntnisse schätzen zwar, dass die *Yaq-Hais* in Aventurien zum ersten Mal während der Dunklen Zeiten des Bosparanischen Imperiums aufgetreten sind, der Begriff und das Konzept des *Satuul* muss jedoch ungleich älter sein. Ähnlich wie den *Nipakau* wird auch den *Satuul* eine Hierarchie zugeschrieben, und die *Großen Satuul* werden von Utulus und Waldmenschen inbrünstig gehasst und gefürchtet. Es gibt keine direkten Hinweise darauf, ob die *Satuul* in der Geisterwelt oder im Diesseits beheimatet sind – oder ob sie gar gänzlich anderen Ursprungs sind. In den *Tayas* der Dschungelstämme nehmen sie oft die Rolle eines Antagonisten ein. Die meisten Stämme scheuen sich nicht, die Namen selbst ihrer *Großen Satuul* in ihren Geschichten zu gebrauchen, einige jedoch hegen eine abergläubische Scheu davor, diese fürchterlichen Übel direkt zu benennen und damit ihre Aufmerksamkeit zu erregen – was historisch wohl auf den Kontakt mit den religiösen Bräuchen der Echsenvölker zurückzuführen ist.

Für viele Stämme ist der mächtigste Gegner der Schöpfung ein zutiefst verdorbenes Geschöpf namens **Burdaq**. Es wurde einst von Kamaluq seines *Tapams* beraubt und zieht seither rastlos auf der Suche nach seinem verlorenen Schutzgeist umher. Einige *Tayas* geben Hinweise darauf, dass Burdaqs *Tapam* inzwischen zu einem *Großen Satuul* geworden ist und von Kamaluq verwahrt wird, auf dass er keinen Schaden anrichte. Eine eigene Bezeichnung erhält dieser *Satuul* jedoch niemals. Trotz seiner offensichtlichen Natur als wichtigster Gegenspieler Kamaluqs wird Burdaq nur in wenigen *Tayas* explizit erwähnt.

Im kulturellen Bewusstsein der Utulustämme der Waldinseln ist die Angst vor dem Meer tief verwurzelt, denn es gilt als Domäne der **Nachtschwarzen Herrin**, welche die Utulus einst gefangen hielt, bevor Obaran sie in die Freiheit und nach Aventurien führen konnte. Seither wacht der „Sonnenvater“ über sein Volk und schützt es vor schädlichen Zugriffen, bis er dereinst von den

Mächten der Finsternis überwunden wird und vergehen muss. Manch einer glaubt gar, diese Zeit sei bereits angebrochen (☛ 177).

Nicht minder verrufen sind gerade bei den Stämmen der Waldmenschen die *H'Ranga*, die Götzen der Echsenvölker, denen sie vor langer Zeit als Sklaven dienten. Im mündlich weitergegebenen Gedächtnis der Stämme sind vor allem der brutale **Kr'Thon'Chh**, der zorn-erfüllte **Chr'Ssir'Ssr** und die gnadenlose **Charyb'Yzz** geblieben. Sie gelten als Inbegriff der zerstörerischen Gewalt der Natur, vor der man sich nur nach Kräften schützen kann, denn besänftigen lassen sie sich nicht. Ebenso wie bei den *Großen Nipakau* unterscheidet sich von Stamm zu Stamm, welche *Großen Satuul* bekannt sind. Einige Wesenheiten, die an einem Ort als übelmeinende Verderbnis angesehen werden, erfahren andernorts gar respektvolle Verehrung.

☛ Das Konzept der *Satuul* ist den *Tapo-Tikaute* interessanterweise gänzlich unbekannt. Es ist unklar, ob es während ihrer Isolation schlicht in Vergessenheit geraten ist oder ob sich die Vorstellung bei den Dschungelstämmen erst verbreitete, nachdem Kuruke-Wape bereits verhehlt war. Dank des sanften Glühens des Höhlensees ist es in der verborgenen Stadt niemals völlig dunkel, und so ist es vielleicht wenig überraschend, dass die größte Furcht ihrer Bewohner der **Schwärze** gilt. Geschichten berichten von einer mehrere Tage andauernden Finsternis, welche die Höhle vor einigen Jahrhunderten überkam. Kein Sonnenlicht drang durch die Löcher in der Höhlendecke, die Feldfrüchte der Schwebenden Gärten begannen zu verdorren, eine



Lokale Schauergestalten

Die Tscholuq kennen den bösen Geist **Da-Ghu-Na** als finsternen Verführer der Menschheit. Andere Utulustämme kennen ähnliche Gestalten. So erwarten die Kasam'Utulus die Ankunft des **Herrn der Rache**, der die sklaventreibenden Miniwatu zur Strafe in eine ewige Finsternis führen wird. Die Bagarak glauben, dass dereinst der **Schwarze Schlinger** die Sonne verschlucken und sich die Menschen untertan machen wird. Die Utulus des Festlands erzittern hingegen vor der **Herrin des Yaq-Hais**, die sie auch als die **Tubaka-Tata** kennen.

Bei den Keke-Wanaq gelten die Jadeskorpione Traheliens als Sendboten des *Großen Satuul* **Kebunganaq**, der danach trachtet, den Wald und alles Leben darin mit seinem brennenden Gift auszulöschen.

Die Waldmenschen des Regengebirges erzählen furchterfüllte Geschichten über die Weiße Pantherin **Anpa-Tonku**, welche die Menschen mit einem furchtbaren Fluch belegt, der sie in

blutrünstige Bestien verwandelt. Seltener wird ihre grausame Schwester **Anpa-Mara** genannt, die den gesamten Dschungel mit dem süßlich-ranzigen Duft der Verwesung flutet und selbst Pflanzen zu zahnbewehrten Ungeheuern macht.

Eher von spöttischer Natur sind Legenden über **K'She-Zulu**, ein mächtiges Wesen in der Gestalt eines Affen, dem seine Geliebte vor langer Zeit den Verstand geraubt hat und der seither einsam und verwirrt im Wald sitzt und sich vergeblich zu erinnern sucht, was ihm verlorengegangen ist. Diese oder ähnliche Geschichten sind bei allen Stämmen des Regengebirges verbreitet und sogar in Kuruke-Lahe bekannt.

Wann immer sich zudem eine Tapo-Tikaute in die tiefen Höhlen unter der Stadt vorwagt, hält sie unentwegt Ausschau nach Anzeichen für das Nahen der schrecklichen dreiköpfigen Feuerechse **Asa-Mira**, die tief unter der Erde lebt und mit ihrem Atem selbst Gestein zum Schmelzen bringen kann.

Hungersnot drohte und niemand wusste Rat oder Ausweg. In seiner Verzweiflung stürzte sich König Yako-Pa schließlich zu Tode, und sofort schwand die Dunkelheit, die Gärten erholten sich rasch und die Stadt war gerettet. Die offizielle Geschichtsschreibung der Stadt erinnert sich an das beispiel- und selbstlose Opfer

Yako-Pas, mit dem er den Segen Kamaluqs und Sumukopas zurückgewinnen konnte, doch dank einer Legende, welche die Zeit fast unverändert überdauert hat, wissen die Tapo-Tikaute noch immer um die wahren Ereignisse von damals, deren wirkliche Ursache nie geklärt werden konnte.

Kirchen & Kulte

Der Glaube der Stammeskulturen Meridianas ist nicht in Kirchen organisiert und kennt keinerlei Orden. So gut wie allen Waldmenschen und Utulus gemein ist die Überzeugung, dass der jaguargestaltige Schöpfergeist Kamaluq an der Spitze der *Nipakau* steht. Ausprägungen darüber hinaus unterscheiden sich teils stark von Stamm zu Stamm, ja gar von Dorf zu Dorf. Von einem Kult mag man sprechen, wo sich gemeinschaftliche Glaubensvorstellungen über die Grenzen eines Stammes hinaus entwickelt haben, wie die Anbetung des Sonnengottes Obaran bei vielen Utulustämmen der Waldinseln. Ebenfalls kultartige Züge weist die Verehrung verschiedener Todesgottheiten auf, die sich in den letzten Jahren verstärkt ebenfalls im Waldinsel-Archipel verbreitet. Auf den ersten Blick scheinen sie verschiedenen

Wesenheiten mit verschiedenen Bezeichnungen zu huldigen, aber wer sich eingehender mit den Kulturen beschäftigt, könnte bald feststellen, dass sie mehr Gemeinsamkeiten aufweisen, als zunächst gedacht.

Als ein „zwölfgöttlicher Orden“, der in den Regenwäldern Meridianas Anhänger gefunden hat, mögen wohl die **Eidechsenkrieger** durchgehen, häufig grimme und schweigsame Kämpfer, in bunte Gewänder gehüllt, die gegen die Sklaverei und das Plantagenwesen vorgehen – und das nötigenfalls mit Waffengewalt. In ihrem Ziel und mit ihrem Auftreten sind sie zweifelsfrei der Göttin Tsa wohlgefällig. Dass die Kirche der Ewig Jungen jedoch die Methoden der Eidechsenkrieger gutheißt, muss aber wohl bezweifelt werden.

Schamanismus

Die Glaubenswelt der aventurischen Waldmenschen und Utulus beruht auf einem animistischen Weltbild. Jedem Affen und jedem Elefanten, jedem Fisch und jedem Felsen, jedem Baum und jedem Tümpel wohnt ein *Nipakau* inne, ein Geist, der aus der jenseitigen Welt ins Diesseits gekommen ist, um einem Wesen Leben und eine Seele einzuhauchen, und der beim Tod des beseelten Geschöpfes wieder in die Geisterwelt eingeht, die allein ihnen vorbehalten ist. Anders als in der Welt der Lebenden, im Stamm oder in einer Dorfgemeinschaft etwa, herrscht in der Geisterwelt

und damit unter den *Nipakau* eine recht strenge Rangfolge. Einige gelten als einflussreicher und mächtiger, andere als weniger wichtig. Solange ein Mensch lebt, ist sein *Nipakau* vom Kollektiv der Geister im Jenseits getrennt und kann nicht damit in Verbindung treten.

Als Bindeglied zwischen den Welten gelten die Schamanen, und nur ihnen ist es erlaubt – und darum auch die Pflicht auferlegt –, mit der anderen Welt zu interagieren, die Ahnengeister zu konsultieren und Rituale zur Beseänftigung rachsüchtiger *Nipakau* durchzuführen. Durch

ihre Natur als Geschöpf zweier Welten, nehmen die Schamanen der Waldmensen- und Utulustämme eine eher randständige Stellung in der Gemeinschaft ein, denn sie gehören ihr nur zur Hälfte an. Viele der Regeln und Gebote, die ein friedliches Zusammenleben der Sippen und Dörfer sichern, gelten für sie nicht so recht, und über Verhalten, das man einem gewöhnlichen Stammesmitglied niemals durchgehen lassen würde, sieht man bei einer Schamanin gerne einmal hinweg, solange es den Interessen der Gemeinschaft nicht zuwiderläuft.

Zu den wichtigsten Aufgaben einer Schamanin gehören die zeremonielle Bestattung der Toten, die Befreiung ihrer *Nipakaus* und die Reinigung ihrer *Tapams*, die Wahrung und Erneuerung bedeutender *Tabus*, die Zwiesprache mit den Geistern der Ahnen zu Themen, die für die Lebenden relevant sind, sowie die heilkundliche Versorgung ihrer Sippe im Falle von Verletzungen, Krankheiten und seelischen Gebrechen. Wie eine Schamanin all diese Pflichten erfüllt, spielt für die Gemeinschaft keine wirkliche Rolle. In Schwierigkeiten gerät sie nur, falls sich ihre Methoden wiederholt als unwirksam erweisen. Nicht selten kommt es daher vor, dass die spirituelle Funktion der Schamanin nicht von einem korrekt initiierten Priester oder Geweihten ausgeht, sondern von Zauberern, etwa Hexen oder Animisten, die das göttliche Wirken eines Schamanen mit ihren magischen Fähigkeiten simulieren können. Es mag sogar vorkommen, dass eine Person, die weder über astrale noch karmale Kräfte verfügt, sich in der Rolle eines Schamanen wiederfindet. Doch selbst überragende heilkundliche oder alchemistische Fähigkeiten werden nicht lange über die unpassende Besetzung – ob böswilliger Betrug oder bedauernswerter Irrtum – hinwegtäuschen können. Wer sich fälschlich als Sprachrohr der Geisterwelt ausgegeben hat, kann nicht darauf hoffen, anschließend noch mit offenen Armen in der Stammesgemeinschaft empfangen zu werden.

Während ihrer zeitaufwendigen Rituale ist die Schamanin leicht als solche zu erkennen, denn wann immer sie mit der Geisterwelt in Kontakt tritt, ist ein gewisses Protokoll

einzuhalten. Ritualplatz und -gegenstände sind sorgfältig vorzubereiten und vor allem staltet sich auch die Schamanin selbst in besonderer Weise für ihr Vorhaben aus. Kleidung, Schmuck und Körperbemalung unterstützen mit einer asymmetrischen Anordnung eine Verbindung zwischen Diesseits und Jenseits. Bei den meisten Stämmen repräsentiert die linke Körperhälfte der Schamanin – und damit alles, was sie dort trägt, anbringt oder befestigt – die Welt der Geister, während die rechte Körperhälfte in der Welt der Lebenden verhaftet und entsprechend gestaltet ist. Wie sie ihre Bekleidung und ihre Accessoires ausgehend von dieser Handregel gestaltet, liegt ganz im Ermessen der Schamanin selbst, was nicht selten zu recht eigenwilligen und aufsehenerregenden Kombinationen führt.

Bei ihren Riten setzt die Schamanin letztlich alle Mittel ein, die ihr angemessen erscheinen und die ihr die Kontaktaufnahme mit der Geisterwelt erleichtern. Für länger andauernde Rituale versetzt sie sich meist in Trance. Bewusstseinsweiternde Rauschmittel und beebelndes Räucherwerk, ekstatische Tänze bis zur Erschöpfung, leidenschaftliche Gesänge und enthemmte Schreie mögen ihr karmales Wirken unterstützen, wirken auf Betrachter aus Weltgegenden, die sich für zivilisierter halten, aber mitunter wild und animalisch. Meist sind schamanistische Riten eine recht persönliche Angelegenheit. Andere Mitglieder der Gemeinschaft dürfen zuschauen, werden aber selten aktiv eingebunden, sofern sie keine Patienten sind, die einer Geistheilung bedürfen. Umgekehrt werden in manchen Dörfern schamanistische Handlungen, die in regelmäßigen Abständen zu vollführen sind, in wiederkehrende festliche Anlässe eingebunden.

Um wahrhaft Großes zu vollbringen, mag es vorkommen, dass sich die Schamanen mehrerer Stämme an einem gemeinsamen Ritualplatz zusammenfinden und ihre von Kamaluq gewährte Macht über die Geisterwelt vereinigen, doch ist es kaum einem Außenstehenden je gestattet worden, einem solch denkwürdigen Ereignis auch nur als Beobachter beizuwohnen.



ZAUBEREI & HEXENWERK

»Von der Goldenen Bucht werden Gerüchte übers Meer getragen. Tschopukikuha suchen das Land heim. Immer weiter wagen sie sich vor und stören den Frieden der Nipakau. Die Totendörfer treten sie nieder und Satuul folgen ihnen nach. Was sie mit Kukris nicht töten können, schlachten sie hernieder. Wie eh und je tragen viele von ihnen Schuppenkragen und Zähne aus den Leibern von Kaimanen. Doch sie achten die Tiere nicht mehr, treiben leichenblasse Magie mit ihnen. Shetento, wir fürchten uns! Im Dunkel der Nacht tanzen sie umher und schreien zu Götzen, verleugnen Obaran. Sie sollen die Leiber der Echten mit den bloßen Händen aushöhlen und ihre Herzen essen. Was dann folgt, ist schrecklich: Sie häufen stinkendes Gedärm auf, um Yaq-Hais anzulocken. Sie singen und singen, jaulen und schreien, bis der Schatten zwischen ihnen umhergeht. Nicht nur ihre Schamanen, sondern auch die Animisten können dem Yaq-Hai befehlen. Wenn der Kaiman sich schließlich erhebt, quillt seine Zunge rot hervor und schlängelt umher, wie Lianen in der Brandung. Kurz bevor er sich auf den Beinen das erste Mal – wieder – emporstemmt, quillt gelbes Geschwür aus seinen Augen. Wie der Mordpilz sieht es aus, doch stinkend und totenkalt. Die Tschopukikuha waren schon immer grausam, streitbar. Uns sollte dies nicht kümmern, doch, ach, sie bringen Unheil über uns alle, mit dem, was sie nun treiben. Manche von ihnen sollen in Flammen aufgehen, doch nie verbrennen. Manche sollen mit dem Bösen Blick der Schlangen andere fesseln können, bis ihnen die Augen ausfallen und sie blind umherwandeln, als fehle ihnen nichts. Sie sollen nie mehr schlafen und umhergehen zu jeder Zeit, einen verfolgen, bis man zusammenbricht. Sie schreiten einem nach, langsam, doch ohne jemals anzuhalten, bis man stehen bleibt und sie plötzlich, wie von einem Hasen-Nipakau besessen, Haken schlagen und auf einen zu spurten. Manches kann mit Nipakau-Kocan unter ihnen erklärt werden. Anderes weist auf Satuul hin. Sie sind stark in der Magie. Von den Keke-Wanaq hört man den Namen des Satuul, mit dem Tschopukikuha paktieren: Tubaka-Tata, die Herrin des Yaq-Hais. Kamaluq steh uns bei, wenn sie auf ihren Kaimanen zu uns kommen!«

—Tikiwa von den Rololo zum Sonnensohn, Herrscher von Benbukkula, 1042 BF



Zauberei & Alltag

»Du fragst mich, woher die Magie fließt, und hältst dich für weise, denkst, du hättest mich ertappt. Doch die richtige Frage stellst du nicht. Magie fließt. Überall, so lautet die Antwort, doch heißt dies auch: von nirgends. Nipakau sind allgegenwärtig, sind Magie. Und es ist nicht nur ein Nipakau, wie deine Schlangenfrau, sondern alle Nipakau, die sie verkörpern. Hier, im Diesseits, sind alle Dinge gleich Teil der Magie, nur manche sprechen mit Nipakau und sammeln sie in sich, während andere zu schwach sind, um gehört zu werden.«

—Tikiwa, Animist der Rololo, zu einem auswärtigen Völkerkundler

Die meisten magisch begabten Waldmenschen und Utulus genießen nie eine ordentliche Ausbildung zum Zauberer, wie sie etwa im Mittelreich üblich wäre. Dennoch ist ihre Veranlagung selten vergeudet, denn zahlreiche einzigartige Professionen sind aus der latenten Gabe hervorgegangen. Besonders hervorzuheben sind dabei die **Darna** und **Rutuni**. Es ist unbekannt, warum die beiden im Altimontgebirge lebenden Stämme ausschließlich magiebegabte Kinder hervorbringen. Forscher namhafter Magierakademien vergleichen die Stämme mangels schlüssiger Theorien gelegentlich mit Elfen, denn die intuitiven Zauberer und Meisterhandwerker des Gebirges sind von ähnlich filigranem Wuchs und magischer Potenz. Vor allem Einfluss- und den Körper betreffende Magie ist bei den Darna und Rutuni zu beobachten. Zwar kennen die Stämme keine Zaubersprüche, wie die Elfen sie praktizieren, um andere in ihren Bann zu schlagen, doch Gerüchte von musikalischen Flügen per Trommelspiel dringen weit über Altoum nach ganz Südaventurien. Mit Sicherheit lässt sich dagegen bestätigen, dass die spielerische Leichtigkeit, mit der die Waldmenschen des Altimonts magische Handlungen in ihren Alltag einflechten, gerechtfertigt mit den Elfen der nördlichen Wälder verglichen werden kann. Jägerinnen, Krieger, Künstler und Handwerkerinnen unterfüttern jede ihrer Handlungen subtil mit Magie, sodass die traditionellen Kampftechniken und Werkzeuge der Rutuni und Darna mit individueller Raffinesse protzen, die von Auswärtigen kaum nachgeahmt werden kann. Zentral für den Alltag aller Waldmenschen- und Utulustämme ist der Glaube an die beseelte Natur. Gewöhnlich sind Schamanen für die Pflege der Kontakte zu den Nipakau, den alles beseelenden Naturgeistern, verantwortlich. Mancherorts wird die Position jedoch nicht von Geistlichen, sondern von **Animisten** bekleidet. Diese sind statt mit karmaler Kraft von magischem Talent erfüllt und besitzen die Fähigkeit, gezielt Nipakau in sich aufzunehmen, um deren Eigenschaften anzunehmen.

In der verborgenen Stadt Kuruke-Lahe werden traditionell gar alle überlebenswichtigen Ämter von übernatürlich Begabten bekleidet, sodass Animisten dort einen sehr hohen Rang genießen, der Schamanen in nichts nachsteht.

Die Waldmenschen und Utulus unterscheiden im Alltag gewöhnlich nicht zwischen karmalem und astralem Wirken. Zentral ist für sie die Information, ob eine Person mit Nipakau interagieren kann oder nicht. Welche Mittel dazu verwendet werden, ist nachrangig, solange die betreffende Person ihre Fähigkeiten in der jeweiligen Funktion für die Gemeinschaft effektiv einsetzt. Animisten sind meist nicht aufgrund der astralen Quelle ihrer Fähigkeiten weniger angesehen als Schamanen, sondern weil ihr alltäglicher Beitrag in der Funktion als Krieger, Jäger oder Handwerker etwas weniger geachtet wird als die Pflege der Beziehungen zur Geisterwelt. Wo ein Zauberer also alltäglich die Funktion der höchsten Ämter effektiv bekleiden kann, sind Zauberer und Priester nicht nur ebenbürtig, sondern, aus der Sicht des Stammes, ein- und dasselbe.

So begegnet Zauberei den meisten Waldmenschen im Alltag vor allem auf unbewusste, da allumfassende Weise, sofern sie nicht gerade mit einem Animisten in Schamanenfunktion oder einem explizit geschulten Geisterkrieger in Kontakt geraten. Wahrgenommen werden all diese Phänomene als Werk der Nipakau, seien sie durch Personen gelenkt oder – umgekehrt – weil der Nipakau seinen Wirt lenkt.

Überall sind Zauberer in die Gemeinschaften der Waldmenschen integriert und unterstützen intuitiv ihr tägliches Werk. Manche Zauberer entwickeln jedoch ein Bewusstsein für ihre Einzigartigkeit und ordnen sich nur schwer den alltäglichen Strukturen unter, die von ihren Stammesgemeinschaften verlangt werden. Ein exemplarischer Fall ist die Präsenz von **Hexen** inmitten von Stammeskulturen. Größere organisierte Hexenzirkel sind in den Dampfenden Dschungeln eine absolute Seltenheit, sodass Hexen in der Regel als Einzelgängerinnen ihr Leben bestreiten oder ihre Praxis den Bedürfnissen einer Stammesgemeinschaft unterordnen müssen. Obwohl es vielen Hexen aufgrund ihrer Fähigkeiten möglich wäre, das Amt eines Schamanen zu bekleiden, ziehen sie einen streifenden Kontakt zu benachbarten Dörfern gewöhnlich sesshaften Bindungen vor. Die Existenz am Rande eines oder gar mehrerer Stämme führt dabei nicht selten zu Konflikten. Loyalität ist dabei weniger entscheidend als die schlichte Tatsache, dass aus Sicht der meisten Stämme kein Grund besteht, Ressourcen zu teilen. Auch Animisten werden von einigen Stämmen ungern gesehen, da die Interaktion mit Nipakau mancherorts, aus Furcht vor Satuul, strikt Schamanen, also zentralen Vertrauenspersonen, vorbehalten ist.

Magische Traditionen

Animisten

Zauberer, die Geister in sich aufnehmen können, werden als Animisten bezeichnet. Dieser Kontakt kann ähnlich aussehen wie bei Magiern, die mit Ritualen Geister von Toten ansprechen. Ein entscheidender Unterschied besteht dabei im erweiterten Verständnis der Waldmenschen und Utulus, um was es sich bei einem Geist handelt. Magier handeln unter der Prämisse, Geister seien Überreste von Toten, was voraussetzt, dass etwas einst Lebendiges gestorben ist. Die Auswahl möglicher Quellen und Ursprünge für Geister ist damit, aus einer mittelreichisch geprägten Weltsicht, recht eingeschränkt.

Den Stammeskulturen der Dampfenden Dschungel ist ein animistisches Weltbild gemein, das allen Objekten der Natur ein Eigenleben beimisst, selbst wenn es sich dabei um einen Stein oder gar einen bloßen Ortsbegriff wie eine Schlucht oder einen See handelt. Gildenmagische Rituale zur Kommunikation mit Geistern versagen an dieser Stelle, doch die Animisten der Dschungel können solche beseelenden Geister nicht nur ansprechen, sondern sie lenken und in sich aufnehmen. Was anderswo unter Komplikationen als Elementargeist oder Totengeist differenziert würde, wird so für Animisten zu einer einheitlich nutzbaren Ressource.

Weder die Kontaktaufnahme mit Wesen „anderer Sphären“ noch das Einverleiben von personifizierten Geistern oder gar Dämonen, die eigentlich nicht in die Welt der Lebenden gehören, liegt gewöhnlich im Bestreben eines Animisten. Für ihn sind vielmehr die frei in der dritten Sphäre ruhenden *Nipakau* von Bedeutung, die sich in allen Dingen finden lassen. Dazu gehören ebenso *Nipakau*, die bereits aus Objekten oder Lebewesen gelöst sind und frei umhergehen. Rachsüchtige, eigenmächtig agierende Wesen sind dabei nicht zu diesen freien *Nipakau* zu zählen, sondern zu den *Satuul*, also korrumpierten, böswilligen Geistern und Dämonen. Sich mit solchen einzulassen, gilt bei den meisten Stämmen als *Tabu* und ist höchstens Schamanen vorbehalten. Die Grenze zwischen verärgerten *Nipakau* und ohne Eingreifen vollends verdorbenen *Satuul* ist hingegen oft schwer auszumachen, und so mancher Animist mag seine Kräfte auch aus Interaktion mit Wesenheiten dämonischen Ursprungs ziehen. Mit den zeitweilig aufgenommenen *Nipakau* stärken Animisten vor allem ihre körperlichen Fähigkeiten. Während ihrer Ausbildung erscheint der Animistin ein Patron, dessen Eigenheiten später auch die Art der Zauberei inspiriert, auf die sie sich spezialisieren wird. Am häufigsten werden *Nipakau* von Tieren gewählt, aber auch Ahnengeister sind mögliche Patrone und in seltenen Fällen sogar *Satuul*. Neben der Aufnahme des eigenen Patrons verleiben sich Waldmenschen- und Utulu-Animisten je nach Stamm ebenso *Nipakau* gefallener Gefährten oder besiegtter Feinde ein, um sich zeitweiliger Fähigkeiten zu bedienen.

Animisten sind bei den Waldmenschen und Utulus gewöhnlich sehr angesehen, da sie starke, oft unentbehrliche Krieger sind. Man kennt sie als *Nipakau-Kocan*, die

„Geisterverschlinger“, und beehrt sie häufig mit der Wache an heiligen Stätten oder *Tabus*. Einem Animisten im Kampf die *Nipakau*-Axt, sein Traditionsartefakt, abnehmen zu können, gilt als einer der größten Beweise vollendeter Kampfkunst. Bei den Verlorenen Stämmen hingegen herrscht nicht selten abergläubischer Argwohn vor Zauberern aller Art, sodass Animisten dort ein eher schwieriges Leben führen, das mitunter im Exil endet.

Darna

Die Darna sind durch ihre Allianz mit den Haipu gegen Charypso über ihre Heimat im Altimontgebirge hinaus bekannt geworden. Auf der einen Seite seien sie anmutig und zaubermächtig wie die Elfen des Nordens, auf der anderen blutrünstige Krieger, die keine Gefangenen nehmen. Die Wahrheit liegt, wie so oft, dazwischen. Es ist richtig, dass der Stamm sein Territorium gegen Aggressoren erbittert verteidigt. Doch wer als Gast kommt, erlebt sie freundlich, dem Handel zugeneigt und freiheitsliebend. Wieso alle Angehörigen des Stammes mit einer magischen Begabung zur Welt kommen, ist unbekannt. Möglicherweise liegt der Grund irgendwo in ihrem Gebirge verborgen und wird zu Recht mit aller Härte vor Übergriffen geschützt. Ihre magischen Fähigkeiten schulen die Darna überwiegend im Hinblick auf den Kampf. Spezialisiert ausgebildete Krieger, etwa die virtuosen Speerkämpferinnen, genießen hohes Ansehen in der Gemeinschaft. Neben zweckorientierter Förderung für spezielle Professionen, der sich erfahrene Lehrer verschreiben, schätzen die Darna die freie Entfaltung der eigenen Talente. Auch aus Spaß und zum Selbstzweck wird das eigene magische Können erforscht und erweitert. Ihre Zaubermacht führen die Darna meist auf den Segen und die Nähe *Großer Nipakau* zurück. Sie ermuntern einander zu Neugier und beobachten Fremde eindringlich aus den Schatten. Präventive Angriffe kommen vor, da manche Darna durch ihre spielerisch-alltägliche Magieanwendung dazu neigen, unbewusst die Gedanken ihres Gegenübers zu lesen. Fremde, die mit unlauterer Motivation am Rand ihres Territoriums wandeln, werden so selbst bei vorsichtigem Verhalten frühzeitig ausgeschaltet. Wer den Stamm verlassen will, um die weite Welt zu erkunden, wird meist wehmütig ziehen gelassen. Die Darna glauben, dass der *Tapam* eines Darna mit dem Altimont verbunden ist und das verlorene Kind immer zurückführen wird.

Hexen

Da es kaum namhafte Hexenzirkel in den Dampfenden Dschungeln gibt, begegnet man Hexen dort nur spärlich. Sie führen meist ein Leben als Ausgestoßene, obwohl ihre berühmte Freiheitsliebe sie durchaus oft zu einem freiwilligen Leben als Eremiten oder fahrende Kräuterfrauen bewegt. Manche Stämme dulden die Besuche der Damen (und seltenen Herren), um von heilkräftigen Tinkturen, Jagdgiften und prophetischen Einsichten zu profitieren. In Einzelfällen sollen Hexen gar die Position der Schamanin einnehmen und die volle Verantwortung über die Pflege von Kontakten

zur Geisterwelt erlangt haben. Meistens schlagen sie sich jedoch in Begleitung eines Vertrautentiers allein im Dschungel durch, wobei manche sich häuslich einrichten, andere hingegen mit dem Zyklus der Natur ein Wanderleben führen. Besonders häufige Hexentiere der Dampfenden Dschungel sind Papageien, Äffchen, Spinnen und Würgeschlangen. Wesentlich seltener sind Paradiesvögel, Frösche und ebenso für Animisten typische Patrone wie Stachelschweine oder Jaguare.

Hexen der Dampfenden Dschungel schließen sich selten zu Zirkeln zusammen, fühlen sich dann aber überwiegend der Fahrenden Schwesternschaft zugehörig. Aber auch Töchter der Erde, Schwarze Witwen und Schöne der Nacht sind anzutreffen, und einzelne Schwestern des Wissens ergründen die Geheimnisse des Dschungels, immer gefährlich nahe um *Tabus* herumschlängelnd. Seherinnen von Heute und Morgen sind am ehesten mit den Ritualen vertraut, die eine kompetente Schamanin ausmachen könnten, werden jedoch noch kritischer geprüft als Animisten, die einen solchen Posten anstreben.



Die Hexen der Dampfenden Dschungel verehren verschiedene *Große Nipakau*, je nachdem, was sie als ihr persönliches Ziel verstehen oder welcher Schwesternschaft sie sich verbunden fühlen. Sumu-

kopa und Ssad'Navv – letzterer unter dem Namen Sata-Navo – gelten vor allem in Kuruke-Lahe als wichtige *Nipakau*, doch auch im Regenwald erschennen einige Hexen die Weisheit des Geschwisterpaars, das Heilung und Wachstum fördert. Eine ähnliche Bedeutung hat die H'Ranga Ssad'Huar vor allem bei den Hexen des Regengebirges inne, wo sie als Vorbild deren magisches Wirken prägt.

Durch ihre Isolation geraten einige Hexen jedoch an finstere *Nipakau* oder sogar *Satuul*. Mit in den Dschungel gehauchten Einladungen oder in ekstatischen Ritualen erleben sie die Stärke der Schatten. Eben solche Leichtsinnigen sind der Grund für die allgemeine Skepsis vor hexischer Magie, die Schamanen und Animisten wahllos erscheint, da schließlich die Tür für jegliche Geister aufgestoßen wird, während ihr eigenes Werk Schlichtung und Kontrolle anstrebt.

Animismus

»Ich versuche seit geraumer Zeit zu verstehen, wirklich zu verstehen, wie Tikiwa denkt. Es erscheint mir wahnwitzig, anzunehmen, dass mein Freund, dem ich so viel verdanke, ein Ketzer sein soll. Sicherlich verwenden wir unterschiedliche Worte für dieselben Dinge, nur der Schlüssel zur Übersetzung entgleitet mir. Folgendes Modell ist mein aktueller Ansatz: *Nipakau* bezeichnet sicherlich nichts anderes als die Sumukraft, aus der Zauberer ihre Macht gewinnen. Gelehrte nennen es Astralkraft und mancher wundert sich, doch soll nicht Sumu einst der erste Stern gewesen sein, bevor sie herniederfiel? Dies erklärt zweifellos auch, warum Hexen die Füße am Boden lassen müssen, um Flüche auszustoßen, und schließlich warum Tikiwa schwört, er nehme den Geist der Natur in sich auf, wenn er *Nipakau* verschluckt, um zu zaubern. Doch was nun ist dieser Tapam, der nur den erwählten Stämmen eigen sein soll? Ich vermute, ohne es vor Tikiwa erwähnen zu wollen, dass auch ich in gewisser Weise einen Tapam besitze, doch da maße ich mir wahrscheinlich etwas an ... Jedenfalls bedeutet mir die Anwesenheit einer zweiten inneren Kraft neben dem Geist nichts anderes als die Seele. Und die Seele kommt von den Göttern, wie ich es verstehe. Das heißt wohl, meine Seele kommt vom Herrn Praios, vielleicht, oder von einem anderen der Zwölfe, und Tikiwas Tapam kommt von Kamaluq. Nur die *Satuul* verstehe ich nicht richtig, und alles passt auf einmal nicht mehr ganz zusammen. Manchmal nennt Tikiwa Dämonen *Satuul*, an anderen Tagen böse Geister. Ich verstehe, dass beide mit Magie gerufen und kontrolliert werden können, ja vielleicht selbst aus ihr bestehen, doch der Wille macht mir Angst. *Nipakau* schweben so umher, wie ich es mir vorstelle, doch auf einmal sollen sie böswillig werden und als *Satuul* Unheil bringen? Das klingt mir nach Seele! *Satuul* können wohl also beides sein, böswillige *Nipakau* und verdorbene

Tapam. Heißt das etwa, Dämonen waren einmal Seelen? Da wird mir ja ganz seltsam zumute ... Oder verstehe ich das alles falsch?«

—Tagebucheintrag des al'anfanischen Völkerkundlers Ramon Fontanez, Lager bei einer Siedlung der Rololo auf Ulikkani, 1042 BF

Nipakau – die Seelen der Dinge

Allen Stämmen der Waldmenschen und Utulus ist ein grundlegendes Weltverständnis gemein, nach dem jedes Objekt der Natur, ob Mensch, Tier, Fluss oder Stein, von Naturgeistern beseelt wird. Diese Geister werden *Nipakau* genannt und liegen entweder frei in der dritten Sphäre vor, weil sie noch keinen Weg ins Jenseits der Geisterwelt gefunden haben, oder ruhen in jeder Art von Objekt, Lebewesen oder übergeordnetem Konzept. In der Geisterwelt herrscht eine strikte Rangordnung unter den *Nipakau*, an deren Spitze Kamaluq steht. Zwischen niederen *Nipakau*, die von Schamanen des Diesseits angesprochen werden können und dürfen, und den höheren *Nipakau* werden Wissen und Prophezeiungen ausgetauscht, die den Lebenden Hilfestellungen sein können. Auch die *Nipakau* verstorbener Stammesmitglieder und lang dahingeschiedener Ahnen können von Kundigen angesprochen werden. Die Pflege dieser Kontakte spielt eine zentrale Rolle für die Stammesgemeinschaften der Waldmenschen und Utulus und obliegt dedizierten Schamanen. Nicht alle, aber die meisten Schamanen sind Geweihte, die zu karmalem Wirken fähig sind. Wer in den Dampfenden Dschungeln von einem Schamanen spricht, meint jedoch in erster Linie eine Funktion, die innerhalb der

Gemeinschaft von einem geeigneten Individuum bekleidet wird. Diese Rolle kann auch von Animisten und Hexen eingenommen werden, wann immer diese die nötigen Fähigkeiten mitbringen und kein Geweihter ihnen den Platz streitig macht.

Konsequenzen eines animistischen Weltbilds

Viele Ereignisse des alltäglichen Lebens werden so wahrgenommen, als fügten sie sich aus dem Willen der anwesenden *Nipakau*. Zufälle scheinen unwahrscheinlich, glaubwürdiger ist, dass durch Fehlverhalten ein bestimmtes Ergebnis heraufbeschworen wurde. *Nipakau* wird ausdrücklich ein Charakter zugeschrieben, der sich ständig und überall in kleinen Phänomenen, wie der Blüte bestimmter Pflanzen in einer Region, oder auch größeren, wie unerwarteten Wetterumschwüngen oder sich weitflächig ausbreitenden Krankheiten, äußert. Je nachdem, wo der *Nipakau* residiert und wie sein Charakter und seine Motivation bestimmt sind, können völlig verschiedene Ereignisse eintreten, denn *Nipakau* sind oft magisch potent. Wer sie gegen sich aufbringt, hat kein leichtes Leben. Manch einer wird vom Pech verfolgt, andere werden träge, lahm oder dämlich, ohne dass ein direkter Auslöser zu erkennen wäre. Spätestens, wenn außerdem kein Fisch anbeißen will oder sich die Mücken in Raserei auf einen stürzen, wird eine Schamanin aufgesucht, um dem Spuk ein Ende zu machen. All diese sich steigernden Unannehmlichkeiten können langfristig zum Untergang eines ganzen Stammes führen, also tut eine Gemeinschaft gut daran, Experten unter sich zu wissen, die eine Katastrophe frühzeitig verhindern können.

Die animistische Perspektive lässt jedoch bei Weitem nicht nur Kleinigkeiten, die dem Leser als zufällig gelten mögen, wie eine groß angelegte Verschwörung aussehen – in diesem Punkt unterscheiden sie sich im Übrigen kaum von frommen Mittelländern –, sondern führt ebenso zu einem beachtlichen Selbstvertrauen in die eigene Handlungsfähigkeit. Statt vom Schicksal hin- und hergeworfen zu werden, versteht man sich als Kapitänin seines eigenen Floßes auf dem Fluss des Lebens. Das gesteigerte Bewusstsein gegenüber den Bedürfnissen der Umwelt, seien dies *Nipakau* der Lebenden oder der bereits Verstorbenen, zahlt sich in einem intimen Rückhalt aus, den Stammesgemeinschaften sowohl miteinander als auch mit dem Grund und Boden und all seinen Bewohnern in der Umwelt erleben. Dennoch weicht die Weltwahrnehmung von solch idyllischen Phantasiereichen ab, wie sie etwa den Elfen nachgesagt werden. Der Dschungel sei vielmehr als Bestie zu verstehen, die sich mit Klauen zu wehren versteht, und eben nicht als das flauschige Wunderland von Vogelsang und friedlicher Eintracht, von dem manche Städter naiv träumen mögen. Wäre das Überleben im Dschungel kein Kampf, dann wäre auch die



Verehrung von Kamaluq nicht schlüssig, dessen Aspekte immerhin Ausdauer, Jagd und Überleben umfassen. Sich selbst und die Umwelt zu kennen und anzunehmen, um effektiv zu kooperieren oder zumindest

zu koexistieren, sind lebenslange Lektionen, die Stämme durch *Tayas* zugunsten des eigenen Fortbestands vererben. Gerade die Schulung im Kampf und das Wissen, wo dieser angebracht ist, prägt dabei die Kultur der Stämme und schweißt ihre Mitglieder fest zusammen.

Unterschiede zum Sphärenmodell

Mit dem Rohalschen Sphärenmodell ist das Weltverständnis der Stammesanimisten nicht zu vereinbaren. Einzig richtig ist die Feststellung, dass das Zwiebelmodell Rohals nicht schlüssig die Erlebniswelt von Animisten fassen kann. Statt einer geschachtelten Welt nehmen sie die Natur als Einheit von Diesseitiger und Jenseitiger Welt wahr. Die jenseitige Geisterwelt ist nicht die Vierte Sphäre, in der Zwölfgöttergläubige die Seelen der Toten verorten. Wenn von Geistern und Seelen gesprochen wird, ist dasselbe gemeint, denn alles, was beseelt ist oder war, ist ein *Nipakau*, ein Teil der beseelten Natur. Die Welt der Geister ist für den Animisten das für Körper unerreichbare Jenseits, welches ausschließlich von Geistern bewohnt wird. Paradiese und Niederhöllen sind nicht als eigenständige Orte bekannt. Einzig das Land hinter der Sonne, in das Kamaluq die Erwählten holt, die mit einem *Tapam* ausgestattet sind, kann als ähnlicher Ort begriffen werden, wobei dieses Land an Kamaluqs Seite im Glauben der meisten Stämme weder einen Ort im engeren Sinne noch eine ständige Residenz darstellt.

Der Tapam der Auserwählten

Bei einem *Tapam* handelt es sich um einen besonderen Geist, der in Kamaluqs Auftrag an der Seite der *Nipakau* seiner auserwählten Menschen steht. Manche Stämme sprechen jedem Menschen einen *Tapam* zu, andere nur Waldmenschen und Utulus oder gar nur ihrem eigenen Stamm. Die Funktion eines *Tapam* – so jemand es wagt, eine solch seltsame Frage zu stellen – ist der Schutz seines anvertrauten *Nipakau*. Wie das genau aussieht, kann ebenso wenig bestimmt werden wie der Stoff einer Seele. Worte können zwar Vermutungen umschreiben, aber Beweise liefert dies nicht. Die „Zwillingsseele“ der Auserwählten sollte nicht als Spaltung missverstanden werden. Im Reich der Körper sind beide nicht zu trennen, erst der Tod des Körpers löst die Seele auf, genau wie der Körper verrottet und zerfällt. Es ist möglich, einen *Tapam* vom Körper und damit dem *Nipakau* des Erwählten fortzulocken. Doch die „physische“ Distanz des *Tapams* beschränkt lediglich seine Schuttfähigkeit, in keiner Weise jedoch seine Zugehörigkeit und sein Band zum *Nipakau*.

Die Welt der Geister und das Land hinter der Sonne

Während der *Nipakau* vom *Tapam* ins Reich der Geister begleitet wird, beendet dieser schlicht noch nicht seine eigene Reise, sondern geht ins „Land hinter der Sonne“ über. Dieses Land ist dabei kein Ort außerhalb der Geisterwelt, sondern eher als Platz an der Seite Kamaluqs, des höchsten aller *Nipakau*, zu verstehen, also entweder als Zusicherung eines gewissen Status in der Hierarchie der Geister oder als festgelegte Domäne innerhalb der Geisterwelt. Da mit der Zeit überall alles stirbt und vergeht, sind viele *Nipakau* frei in der Welt der Lebenden unterwegs. Ohne jemanden, der sie leitet, finden sie selten einen Weg ins Jenseits. Eben dafür wirken Schamanen ihre Zeremonien und Rituale, damit die Wandelnden ohne ihre Körper nicht ihre Natur vergessen und korrumpiert werden.

Die Natur, insbesondere der Urwald, ist auch deshalb das Heilige Land der Waldmenschen und Utulus, da überall altbekannte *Tapam* und *Nipakau* ruhen, die von Kamaluq in neuen Körpern an der Seite eines anderen *Nipakau* bzw. *Tapam* aus der Geisterwelt ins Diesseits zurückgebracht wurden.

- Allein in dieser Vorstellung sind sich manche Stämme stärker uneinig, denn einige glauben, dass ein *Tapam* aus dem Land hinter der Sonne nicht mehr zurückkehrt oder zumindest nicht mehr als derselbe *Tapam* wiedererkannt werden könnte. Zu gewichtig sei das Zusammenspiel von *Nipakau* und *Tapam*, dass eines ohne das andere nicht mehr dasselbe sei. Dies ist zum Beispiel daran zu beobachten, dass ein *Tschumbi* oder das *Yaq-Hai* nach Deutung der Waldmenschen ein toter, weil *Nipakau*-loser Körper sei, der von einem ungepaarten, verdorbenen *Tapam* geführt wird. Sein Verhalten entspricht nicht dem eines Lebenden und ist von Bosheit geprägt. *Tapam* sind keine Entitäten, die ungepaart im Reich der Lebenden wandeln sollten, da sie schnell korrumpiert werden.

Aber auch die Vorstellung, dass Kamaluq die *Tapam* in sich aufnimmt und nie wieder zurückgibt, wird von manchen Gemeinschaften vertreten. Die Heimkehr an seine Seite sei dann das Ende der Jagd, und der Kreis schließe sich. Es kann vermutet werden, dass jede Schamanin ihre eigene Geschichte vom Land hinter der Sonne vorzutragen weiß und viele Deutungen legitim nebeneinander existieren. Eine von einer Schamanin sorgfältig erlöste Seele sollte jedenfalls nicht in den Körper zurückkehren, aus dem sie entflohen ist, soweit ist man sich einig.

Unter welcher Bedingung manche *Nipakau* und *Tapam* ins Diesseits zurückgeschickt werden, während andere permanent in der Geisterwelt verbleiben, ist Kamaluqs Geheimnis. Manche vermuten, dass dahinter ein Plan steckt, nach dem der Gott immer diejenigen zurückbringt, die für etwas gebraucht werden. Andere glauben, wer sich in der Hierarchie des Jenseits emporkämpfe, erhalte die Ehre eines neuen Lebens, wobei dabei weiterhin Uneinigkeit herrscht, ob das Diesseits dem Jenseits überhaupt vorgezogen werden könne – falls nein, warum nicht, und falls ja, was das bedeute. Wieder andere denken das Gegenteil und legen nahe, dass Kamaluq die Stärksten für sich behält und die Schwachen zurückwirft, damit sie sich beweisen mögen.

Satuul – korrumpierte Nipakaus und Tapams

Wird ein *Nipakau* verdorben, so entsteht ein *Satuul*. Entscheidend für diesen Übergang ist nicht das Wesen des *Nipakau* oder aus welcher Art Körper er stammt, sondern allein seine Gesinnung. Was böse ist, zerstören will und nicht zur Ruhe kommt, gilt als *Satuul*, wobei das letzte Wort, ob es sich lediglich um einen kurzweilig erzürnten *Nipakau* oder bereits um einen *Satuul* handelt, beim Schamanen liegt. Falsche Deutungen sind möglich, da Schamanen, wie alle Menschen, Fehler machen. Die Konsequenzen für ein derartiges Versagen sind jedoch heftig.

Schlimmer ist nur der Verlust eines *Tapam* ans Böse. Denn *Satuul*, die aus Kamaluqs Schutzgeistern hervorgehen, sind oft die mächtigsten, grausamsten und unberechenbarsten Gegner. Während *Satuul*, die aus *Nipakau* hervorgingen, meist ungelenk und verzweifelt die Aufmerksamkeit der Lebenden suchen, sind ehemalige *Tapam* von ambitioniertem Hass erfüllt. Ihr Schwund ist für die Stammesgemeinschaft eine der bittersten Tragödien, ihre Rettung der Stoff, aus dem *Tayas* entstehen.

Der animistische Götterbegriff

Personifizierte Götter oder Göttergleiche kennen Waldmenschen und Utulus als *Große Nipakau*. Neben Kamaluq, dem von fast allen Stämmen der höchste Rang beigemessen wird, zählt dazu vor allem Obaran, die personifizierte Sonne und der Befreier der Utulus. Manche *Große Nipakau* erscheinen körperlich im Diesseits, so zum Beispiel Takehe, die Geisterspinne, welche in ihrem Sanktum vom Stamm der Oijaniha bewacht wird. Es ist unklar, ob es sich dabei um eine fleischliche Hülle handelt, die tatsächlich vom *Großen Nipakau* beseelt ist, um einen „ferngelenkten“ Avatar oder lediglich um eine Repräsentantin, die im Namen des *Großen Nipakau* frei handelt. Der mit dem Schutz eines solchen Wesens beauftragte Stamm wird es in jedem Fall so behandeln, als stünde man einem leibhaftigen Gott gegenüber.

Den *Großen Nipakau* werden Aspekte zugeschrieben, ähnlich wie Göttern in anderen Kulturen, und ihnen unterstellt sind weitere, weniger hochrangige *Nipakau*, von denen sich gewisse Vergleiche zu Alveraniaren ziehen lassen. Eine Sonderstellung nehmen die sogenannten *Essenzgeister* ein, höhere *Nipakau*, die mit ihren Kräften unmittelbar spürbaren Einfluss auf das Diesseits nehmen. Ihre Fähigkeiten und die Vorstellung von ihrem Vorkommen kommt dem druidischen Verständnis von Elementargeistern und Dschinnen recht nahe. Einige Schamanen verstehen sich auf ihre Beschwörung und unter Animisten ist es recht verbreitet, sich ihrer zu bedienen. Als wohlwollende *Essenzgeister* gelten dabei ganz pauschal jene, die mit den Elementen Humus, Luft und Wasser assoziiert werden, mit den übrigen Elementen verbindet man in der Regel *Satuul* oder anderes schädliches Wirken und man hält sich von ihren *Essenzgeistern* fern.

RANG & NAMEN

»Ich grüße euch, Gesandte des Adlerthrons, die ihr gekommen seid, um Handel zu treiben. Im Namen des mächtigen und von Kamaluq auserwählten Volkes der Miniwatu heiße ich euch in Tapam-Waba willkommen. Ich bin Kaba-Tica, Tochterstochter der Wapiya, Trägerin der strahlenden Federkrone, Hüterin des Heiligen Ruders und Königin des Reiches der Miniwatu. Ich sehe die Verwunderung in euren Augen, darum fragt, wenn euch Fragen beschäftigen.

Ihr müsst verstehen, die Miniwatu sind nicht wie die anderen Stämme, mit denen ihr bisher zu tun hattet. Ihr werdet feststellen, dass sich eure und unsere Art zu leben nur wenig voneinander unterscheiden. Unser Königreich wurde einst von Wapiya, der Mutter des Volkes, gegründet. Ihr habt auf dem Weg zu meinem Palast gewiss ihre Statuen gesehen. Ihr werdet sie auf allen Inseln der Miniwatu vorfinden. Sie erinnern uns daran, wem wir unseren Aufstieg verdanken. Wir haben viel von den Blasshäutigen gelernt. Doch es war Wapiya, welche die Kinder des Wassers geeint hat. Dank ihrer Weitsicht gelang es den Miniwatu, die Sippen der Inseln zu unterwerfen und ein Königreich zu begründen, das alle anderen Stämme des Dschungels überragt: ein Königreich, das von seinen Freunden geachtet und von seinen Feinden gefürchtet wird. Selbst die Piraten Charypsos und das mächtige Al'Anfa zittern vor unseren Katamaranen und Kriegskanus.

Ich bin eine Nachkommin Wapiyas, und einst wird ... einst wird eines meiner Kinder mir auf den Thron nachfolgen. Wie es mir bestimmt ist, herrsche ich über mein Volk und alle Stämme, die uns untertan oder tributpflichtig sind. Auf bedeutenden Inseln habe ich Fürsten aus meiner Familie eingesetzt. So herrscht mein Sohn Teto-Pahaha über Iltoken und ist mir eine wichtige Stütze bei der Verteidigung unserer Grenzen. Unter den Fürsten stehen Grafen, welche die Gebiete der Stämme verwalten, die unter unsere Herrschaft gekommen sind. Graf des nördlichen Iltoken war Vikko Stoorrebrandt, mein geschätzter Vater. Ihr habt bereits von ihm gehört, nehme ich an. Und auf den einzelnen Pflanzungen und in Siedlungen habe ich Barone eingesetzt, zu deren Aufgaben es gehört, die Sklaven zu beaufsichtigen, die wir anleiten, fleißig zu arbeiten, um den Wohlstand aller Miniwatu zu mehren. Die Gewürze, die sie anbauen, sind von erlesener Qualität, ihr könnt euch gerne selbst davon überzeugen. Und wir werden diese Schätze gerne mit euch teilen – zu einem angemessenen Preis.«

—Kaba-Tica, Königin der Miniwatu, bei der Begrüßung einer horasischen Handelsdelegation in ihrem Palast auf der Insel Sokkina, neuzeitlich





Tonko-Tapam Bohantopa
Hochschamane des Kamaluq

»Auf meiner Reise sah ich, was geschehen ist und was geschehen wird. Denn was das Morgen bestimmt, erwächst aus dem Gestern. Und der Krieger, der den Speer ergreift und das Dorf verlässt, ist nicht der gleiche, der mit der Beute heimkehrt.«

Bohantopa ist ein Schamane vom Stamm der Mohaha. Den Ehrentitel *Tonka-Tapam*, den er in der Tradition einer langen Reihe von Schamanen trägt, kennzeichnet ihn als den von allen Dschungelstämmen anerkannten Hochschamanen, der das *Tabu* von Gulaghal bewacht. Viele Waldmenschen sehen in ihm einen Auserwählten des Jaguargottes und nehmen weite Reisen in Kauf, um am Tempel Gulaghal seinen Rat einzuholen. Bohantopa vertritt die Belange seines Volkes mit all seiner Macht und scheut sich nicht, selbst auszu ziehen, wenn es gilt, ein Unheil von den Stämmen abzuwehren. Es heißt, er folge einem untrüglichen Instinkt und gelange auf seinen Traumreisen an die entlegensten Orte. Er kenne Zukunft und Vergangenheit gleichermaßen und könne sich sogar an seine eigene Geburt erinnern. Bohantopa steht auch im Ruf eines für seine Furchtlosigkeit gerühmten Kriegers, wenngleich seine Schnelligkeit mit fortschreitendem Alter nachgelassen hat.

Volkes Stimme:

- + »Er ist der größte Schamane aller Stämme. Kamaluq hat ihn auserwählt.«
- »Er war zu oft außerhalb des großen Dschungels, und der Kontakt mit den Blasshäuten und bösen Geistern hat sein Herz verdorben.«



Refardeon II.
Fürst-Protector von Hôt-Alem

»Im Namen des Götterfürsten Praios und der Kaiserin des Mittelreichs, im Namen des Rechts und der Ordnung, erlasse ich folgendes Edikt: Es wird ... es wird ... die Zölle ... nein ... die Hafengebühren ... gesenkt ... erhöht ... äh ... lasst jetzt das Essen auftragen.«

Von klein auf schien Refardeons Weg vorherbestimmt, war er doch von seinen Eltern für ein Leben im Dienste Praios' vorgesehen. Er absolvierte das Noviziat in der Stadt des Lichts in Gareth und wurde Geweihter in der Kirche des göttlichen Richters. Nach dem Tod seines Vaters durch die Hand der Kemi legte er sein kirchliches Amt nieder und sah sich in der Pflicht, zum Wohle seiner Familie und seiner Heimatstadt dessen Nachfolge anzutreten. Mit dem Wohlwollen des Kaiserhofes bestieg er den Thron und führte Hôt-Alem als Fürst-Protectorat zurück unter die Fittiche des Mittelreichs. Bald jedoch zeigte sich, dass Refardeon nicht zum Regenten geboren war und es ihm an Erfahrung fehlte. Dadurch geriet er in Abhängigkeit von seinen Beratern, die – untereinander in einen fortwährenden Konkurrenzkampf verstrickt – versuchen, ihn in ihrem Sinne zu lenken. Die zunehmende Zerstreutheit, die von ihm Besitz ergriffen hat, hat den Einfluss dieser Ratgeber auf die Regierungsgeschäfte noch verstärkt. Gleichwohl sind viele Menschen in der Stadt ihrem Fürst-Protector noch immer wohlgesonnen.

Volkes Stimme:

- + »Hôt-Alem hat ihm viel zu verdanken. Praios weiß, dass unsere Stadt nie einen gerechteren und kundigeren Richter hatte als ihn.«
- »Hesinde hat seinen Geist verwirrt. Stellt euch vor, er hat den al'anfanischen Gesandten Decius Paligan mit dem Prinzen von Brabak verwechselt!«



Zsintiss
Hohepriesterin der H'Szint

»H'Szzint ist die Meisssterin der Veränderung, und doch ist nicht jede Veränderung, die H'Rezzxem erlebt, in ihrem Sssinne. Ihr habt weisse gehandelt, mit eurem Anliegen zum Heiligtum der H'Szzint zu kommen. Ich werde euch helfen, sso wie ihr mir helfen werdet.«

Die schlangenleibige Zsintiss ist Tempelvorsteherin des Heiligtums der H'Szint und als Hohe Priesterin das Oberhaupt der uralten Tempelstadt H'Rezzxem im nördlichen Regengebirge. Als glühende Verehrerin der Göttin der Veränderung, des Wandels und der Magie wacht sie über das religiöse Zentrum der zahlreichen Echsenmenschenstämme der Region. Listenreich und verschlagen behauptet sich die kundige Zauberwahrerin bereits seit Jahrzehnten an der Spitze der Priesterschaft des Heiligen Tals der Tempel. Dabei spielt sie die Priester der anderen Echsengottheiten geschickt gegeneinander aus, sodass es keine geeinte Opposition gegen ihren Führungsanspruch gibt. Gleichwohl muss sie sich stets aufs Neue behaupten, insbesondere auch gegen den erstarkenden Kr'Thon'Chh-Kult unter ihrem Gegenspieler K'Shorr.

Volkes Stimme:

- + »Sie ist von großer Weisheit. H'Szint hat ihr die Gabe verliehen, die Zukunft vorauszusehen. Deshalb weiß sie bereits, welches Anliegen dich zu ihr geführt hat, noch ehe du es ausgesprochen hast.«
- »Sie gebietet über Schmetterlinge, Libellen und Eidechsen, die in ihrem Auftrag durch die Lande streifen und für sie spionieren. Ihr entgeht kein Wort, das über sie gesprochen wird.«



K'Shorr
Hohepriester des Kr'Thon'Chh

»Die Napewanha haben Kr'Thon'Chh beleidigt, darum zieht aus und überzieht ihre Dörfer mit dem Zorn des Krieges! Verwüstet ihre Gelege und tränkt den Boden mit ihrem abscheulichen warmen Blut! Erschlagt sie alle! Lasst keinen von ihnen am Leben!«

Als Hohepriester des Kr'Thon'Chh in der Tempelanlage von H'Rezzxem ist K'Shorr eine wichtige Autorität für die Maru und Achaz des Regengebirges und der umliegenden Wälder und Sümpfe. Er gehört selbst zum Volk der Maru und stammt ursprünglich von der Insel Maraskan. Noch immer pflegt er einen regelmäßigen Kontakt zu seiner alten Heimat. Die übrigen Hohepriester in der Tempelstadt betrachten ihn mit Misstrauen, da sie seinen wachsenden Einfluss fürchten.

K'Shorr ist ein Zim, wie die Zauberkundigen der Maru genannt werden, und hat schon mehr als einmal unter Beweis gestellt, dass er über mächtige Magie verfügt. Gleichzeitig gilt er auch als furchtloser Streiter im Zweikampf wie auch auf dem Schlachtfeld. In den letzten Jahren ist es ihm gelungen, eine treue Anhängerschaft um sich zu scharen. Er ist ein erklärter Feind der Warmblüter und verfolgt energisch das Ziel, die Kämpfe der Echsenmenschen gegen die Napewanha voranzutreiben.

Volkes Stimme:

- + »Ein großer Priester und ein großer Krieger, ein großer Zauberer und ein großer Anführer. Er wird uns zum Sieg über die Warmblüter führen.«
- »Er ist ein wilder Schlächter. Seinen Zorn zu erregen ist beinahe so gefährlich wie den Zorn eines H'Ranga zu wecken.«



Ribagi
Schamanin und Auführerin



Der Baccanaq
Prophezeiter Befreier

»Das Kind, das ich euch bringe, ist der verheißene Baccanaq, der große Vereiner, der die versklavten Dschungelstämme befreien wird. So ist es prophezeit und so wird es geschehen. Darum schließt euch mir an, ergreift eure Waffen und folgt mir in den Kampf gegen die Unterdrücker! Wir werden ihnen einen Schlag versetzen, von dem sie sich niemals erholen.«

Die junge Schamanin Ribagi vom Stamm der Napewanha reist mit ihrem Mündel, dem Baccanaq, von Stamm zu Stamm. Einst selbst eine Sklavin in H'Rabaal, sieht sie sich als Nachfolgerin des legendären Manaq, dem es einst gelang, alle Waldmenschenstämme zu einen und zu einem Aufstand gegen die Reiche der Sklavenhalter zu führen. Sie hat die Führung über die Eidechsenkrieger übernommen, eine Gruppe von Kämpfern, die zum Glauben an Tsa gefunden haben und erbittert gegen die Sklaverei in Meridiana vorgehen. Ribagi macht keine Unterschiede zwischen den freien Stämmen der Waldmenschen und Utulus; alle, die bereit sind, sich ihrer Sache anzuschließen, sind ihr willkommen. Gleichzeitig lässt sie jedoch auch keinen Zweifel an ihrem Führungsanspruch über den Aufstand.

Volkes Stimme:

- + »Sie ist eine Nachfahrin Manaqs, und wie er wird sie alle Kinder Kamaluqs, die jetzt noch in Sklavenketten gefangen sind, in die Freiheit führen.«
- »Ihr großes Ziel hat sie blind gemacht. Sie kennt kein Erbarmen und in ihrem Herzen ist für den Frieden kein Platz mehr.«

»...«

„Pantherklaue“ bedeutet das Wort *baccanaq* in der Sprache der Waldmenschen, zugleich ist es aber der Titel des großen Vereiners aller Stämme, dessen verheißene Ankunft bereits seit langer Zeit erwartet wird. Die Taya vom großen Baccanaq, der die Waldmenschen aus der Sklaverei befreien soll, ist eine der wenigen Legenden, die in den Stammesgeschichten aller Waldmenschenstämme gleichermaßen überliefert ist und auch unter denen, die in Sklaverei geraten sind, heimlich von einer Generation an die nächste weitergegeben wird. Der Knabe, der an der Seite der Schamanin Ribagi durch die Dschungel des Südens zieht, trägt tatsächlich die charakteristische Narbe des Prankenhiebs eines Jaguars mit vier parallelen Striemen im Gesicht. Doch er scheint stumm, sodass es stets Ribagi ist, die in seinem Namen spricht und seinen Willen deutet. Nur wenig ist über ihn und seine Herkunft bekannt. Es heißt, er sei ein Kind aus dem Stamm der Napewanha, das bereits seit seiner Geburt die Stimmen der Geister zu hören vermag.

Volkes Stimme:

- + »Er trägt das Zeichen, wie es die Taya berichtet. Er ist der Baccanaq. Er wandert durch den Dschungel und die Welt der Geister. Mag er auch die Gestalt eines Kindes haben, wenn du in seine Augen blickst, erkennst du darin die Weisheit eines Stammesältesten.«
- »Er sagt kein Wort. Warum sagt er nichts? Wenn er wirklich der prophezeite Baccanaq ist, warum lässt er dann stets die Schamanin an seiner Stelle sprechen? Warum spricht er nicht selbst zu uns?«



Kaba-Tica
Königin der Miniwatu

»Wie vereinbart: Ihr erhaltet mit dieser Lieferung die doppelte Menge an Benbukkel und Mir-Theniok. Im Gegenzug überlasst Ihr dem Volk der Miniwatu diese beiden Schiffsgeschütze, die meine Tochter in Augenschein nehmen konnte.«

Es heißt, Kaba-Tica sei eine Tochter Vikko Stoorrebrandts, des Gründers von Port Stoorrebrandt und Großvaters des berühmten Handelsmagnaten Emmeran. Tatsächlich legen nicht nur die grünen Augen und die hellbraune Haut davon Zeugnis ab, der Königin der Miniwatu scheint auch ein untrüglicher Sinn für Handel und gute Geschäfte im Blut zu liegen. Bereits seit Jahrzehnten herrscht sie unangefochten über die Miniwatu. Dabei pflegt sie gute Kontakte zu den Kolonialmächten wie auch zu unabhängigen Handelshäusern und hat den Einfluss und Wohlstand ihres Volkes stets gemehrt. Dass der Reichtum der Miniwatu auch auf der Versklavung unterworfenen Utulustämme gründet, scheint weder ihr noch ihren nordaventurischen Handelspartnern Kopfzerbrechen zu bereiten. Inzwischen ist sie aber alt geworden, was sich insbesondere in einem schmerzhaften Rückenleiden bemerkbar macht. Ihren Palast in Tapam-Waba auf der Insel Sokkina kann sie daher nur noch in einer Sänfte verlassen.

Volkes Stimme:

- + »Eine große Königin, womöglich die größte unter allen Anführern der Waldmenschen. Sie hat das Reich der Miniwatu wohlhabend und mächtig gemacht.«
- »Eine gierige und intrigante Sklavenhalterin. Sie ist nicht besser als die Al'Anfaner.«



Schetento
Hochschamane, Stimme Obarans

»Es ist gut, dass ihr zu mir gekommen seid. Ein böser Zauber liegt auf dieser Statuette, und sie hätte die Menschen in eurem Dorf in große Gefahr gebracht. Aber mit Obarans Hilfe werde ich die ihr innewohnende Finsternis bannen können, damit nie wieder Gefahr von ihr ausgeht.«

Der Hochschamane des Obaran ist ein Utulu vom Stamm der Rololo und lebt auf der Insel Ulikkani. Einst trug er einen anderen Namen, doch er legte ihn ab, als er durch das Knochenorakel zur Stimme Obarans gewählt wurde. Seitdem wird er nur noch mit seinem Titel *Schetento* angesprochen, der „Sonnensohn“ bedeutet. Durch sein Amt als Stimme Obarans ist er zugleich das formelle Oberhaupt aller Utulus. Die meisten Stämme erkennen ihn daher als unparteiische Autorität an und beugen sich seinen seltenen Urteilssprüchen. Der hochgewachsene und massige Schetento strahlt eine große Würde aus und spricht mit tiefer, wohlklingender Stimme. Er wird von den Bewohnern der Zimtiniseln aufgesucht, wenn es gilt, einen gerechten Schiedsspruch zu erhalten, ein unsicheres Omen zu deuten oder böse Magie zu bannen.

Volkes Stimme:

- + »Als der Zwist zwischen Häuptling und Schamanen den Frieden unseres Stammes gefährdete, haben die beiden ihn aufgesucht. Ich weiß nicht, was er zu ihnen gesagt hat, aber seit diesem Tag haben sie nieder wieder gestritten.«
- »Alle bewundern ihn für seine Weisheit, und auch er selbst glaubt, er sei der Klügste unter uns. Aber er ist nicht halb so schlau, wie er denkt. Und eines Tages werden auch die Stämme das erkennen.«



Yalsinia ya Tarcallo

Völkerkundlerin der Universität von Methumis

»Wie Ihr seht, habe ich einige vielversprechende Hinweise gefunden, die danach verlangen, durch eine hesindianische Expedition verifiziert zu werden.«

Bereits in jungen Jahren brachte es die Dottora zur Leiterin der Aves-Schule für Völkerkunde an der Herzog-Eolan-Universität von Methumis, die auf ihre Initiative hin neu gegründet wurde. Als leidenschaftliche Theoretikerin und Archivarin scheint Yalsinia am besten in den lichten Hallen der Universität aufgehoben, umgeben von Büchern, Schriftrollen und alten Tontafeln. Sie hat sich eine vollständige Katalogisierung der Völker und Kulturen Aventuriens zur Lebensaufgabe gemacht und verfolgt das Ziel voller Akribie. Ein unbändiger Drang, den Dingen auf den Grund zu gehen, treibt sie immer wieder hinaus in die Feldforschung, jüngst bis tief in die Dschungel des Südens, um den Spuren alter Überlieferungen zu folgen und Beweise für ihre Theorien zu finden. Seit einigen Jahren steht die Ergründung des Tabus von Kuruke-Wape im Zentrum ihrer Forschungen. Dabei steht sie häufig in Konkurrenz mit ihrer al'anfanischen Collega Notia Botero-Montez.

Volkes Stimme:

- + »Eine große Gelehrte, auf die unsere Stadt und Universität zurecht stolz sein können. Ich bin sicher, sie wird es noch weit bringen.«
- »Sie hat den Herzog in einer privaten Unterredung davon überzeugt, das Schließband seines Geldsäckels zu lockern und ihre neue Aves-Schule zu finanzieren. Wer weiß, wie viele seltene Fundstücke im Gegenzug nun im Salon des Herzogs landen, anstatt hier in der Universität allen Gelehrten zur hesindegefälligen Erforschung zur Verfügung zu stehen.«



Notia Botero-Montez

Naturkundlerin der Universität von Al'Anfa

»Spinnen! Ich hasse Spinnen.«

Im Universitätsviertel von Al'Anfa steht die praktisch veranlagte Gelehrte längst im Ruf, die tollkühnste Entdeckerin zu sein, welche die Naturkundliche Fakultät in den letzten Jahren hervorgebracht hat. Die lebendigen, von zahlreichen Anekdoten begleiteten Vorträge der Al'Anfanerin mit mohischen Wurzeln sind gefragt, und viele der Studiosi bewundern sie oder haben gar insgeheim ihr Herz an sie verloren. Doch hält es sie selten lange in der Stadt, ehe sie, ausgestattet mit Peitsche und abgewetztem Lederhut, zu einer neuen Expedition in die unwegsamen Dschungel aufbricht, um mit eigenen Händen uralte Relikte auszugraben und vergessene Schätze zu heben. Nur wenige wissen, dass sie bei all ihren Reisen – mehr noch als vom Kitzel der Jagd nach Ruhm und Reichtum – von dem Wunsch angetrieben wird, den Spuren ihrer eigenen Vergangenheit zu folgen. Dieser Drang war es auch, der ihr Interesse geweckt hat, das Tabu von Kuruke-Wape zu ergründen – ein Unterfangen, das sie erneut in einen Wettstreit mit ihrer alten Konkurrentin Yalsinia ya Tarcallo geführt hat.

Volkes Stimme:

- + »Sie hat alten Tempelanlagen und den Ruinen untergegangener Städte im Dschungel mehr Geheimnisse entzissen als jede andere Entdeckerin in den letzten hundert Jahren.«
- »Wenn es darum geht, seltene Antiquitäten zu beschaffen, nimmt sie es mit Recht und Ordnung nicht immer so genau. erinnert ihr euch an diese Sache in Tyrinth, als sie mit dem Kopf des Echsengötzen ...«



Akku-Mijok
König der Tapo-Tikaute

»Diese Tradition besteht in unserer Stadt seit Anbeginn der Zeiten. Stets hat sie sich bewährt. Ich dulde nicht, dass sie infrage gestellt wird. Wir werden nicht mehr über dieses Thema sprechen.«

Der vom Ältestenrat auf Lebenszeit ernannte König Akku-Mijok ist die höchste Autorität der Tapo-Tikaute in der kaum zugängliche Stadt Kuruke-Lahe (ehemals Kuruke-Wape). Er ist ein mächtiger Animist, der schon während seiner Ausbildung im Tempel des Hanpokuna seine Gleichaltrigen in den Schatten stellte. Auch ist er ein Mann der Tat, der sich nicht scheut, den Königspalast zu verlassen, wenn es gilt, den Frieden in der Stadt zu erhalten oder eine Bedrohung abzuwenden. Die Menschen verehren ihn. Sein Wort und sein Vorbild haben großes Gewicht, auch in Fragen des täglichen Lebens.

Akku-Mijok ist ein überzeugter Verfechter des rigiden Kastensystems der Tapo-Tikaute und steht allen Arten von Veränderung misstrauisch und ablehnend gegenüber. Seine Haltung wird jedoch nicht von allen Mitgliedern des Ältestenrates geteilt, und viele fürchten insgeheim den Tag, da es zu einer Spaltung des Rates kommen könnte.

Volkes Stimme:

- + »Der König weiß, was er tut. Er ist ein Garant für Beständigkeit in den unruhigen Zeiten des Wandels und der Veränderung, die über unsere Heimat hereingebrochen sind.«
- »Akku-Mijok wäre vor drei Generationen ein guter König gewesen. Aber für Kuruke-Lahe, die Stadt, die sich gewandelt hat, ist er kein geeigneter Anführer, denn er lebt in der Vergangenheit und ist blind für die Zukunft.«



Huu-Jutomu
Oberhaupt des Visarkultes

»Die Verehrung Visars war bei unseren Vorfahren lange Brauch. Solange sie ihm dienten, waren sie stark und mächtig. Er schenkte ihnen viele Siege, und sie errichteten ein gewaltiges Reich, vor dem selbst die Blasshäutigen furchtsam zitterten. Und seht euch jetzt an! Seht, was aus euch geworden ist, nachdem ihr den Pfad Visars verlassen habt!«

In jeder Siedlung auf den Waldinseln kennt man Huu-Jutomu. Die junge Schamanin vom kriegerischen Stamm der Tschopukikuha hat sich als Führerin des neu erstarkenden Visarkultes einen Namen gemacht. Sie knüpft an die Traditionen der untergegangenen Hochkultur der Wudu an, die einst über ein großes Reich in Meridiana herrschten. Insbesondere unter den Utulus der Waldinseln findet Huu-Jutomus Lehre viele Anhänger. Mitunter schließen sich nach einem Besuch ganze Dörfer dem von ihr verbreiteten Glauben an. In einigen Sippen führt die Verbreitung ihres Kultes, der den Traditionen des Stammes und der Verehrung Obarans widerspricht, aber auch zu einem Zwist innerhalb der Dorfgemeinschaft, weshalb sie nicht allerorten gern gesehen ist.

Volkes Stimme:

- + »Sie führt uns auf einen neuen Pfad, der zugleich ein alter Pfad ist. Ihre Worte sind von großer Weisheit. Visar hat das Reich der Wudu mächtig gemacht, er wird auch uns mächtig machen.«
- »Sie bringt nichts als Streit und Zwietracht. Haltet euch von ihr fern und hört nicht auf ihre Worte. Der faulende Gestank des Todes düftet aus ihnen.«

Weitere Personen

Die königliche Familie der Miniwatu

Zur Herrscherfamilie gehören neben dem Prinzen **Teto-Pahaha** (*988 BF, Scheitelknoten, dichtstehende Augen, stolz, aufbrausend), der als Fürst von Iltoken und ältestes Kind Kaba-Ticas an der Spitze der Erbfolge steht, noch ein Dutzend weitere Personen. Es handelt sich dabei um Kinder der Königin aus unterschiedlichen Verbindungen sowie deren Nachkommen. Kaba-Tica bevorzugt unter ihnen ihre Lieblingstochter **Kanuanhe** (*1003 BF, Scheitelknoten, sanfte Stimme, versierte Händlerin, listig), deren Vater, wie jener der Königin, einst mit einem Schiff über das Meer kam. Die Königin würde ihre Krone weit lieber Kanuanhe als ihrem Erstgeborenen übergeben, doch wusste Teto-Pahaha dies bisher erfolgreich zu verhindern, indem er auf Traditionen und alte Stammesgesetze pochte. Während er einer Thronbesteigung seiner Schwester auf diese Weise Steine in den Weg legt, sammelt er im verborgenen Anhänger, um für den Tag gerüstet zu sein, da die Königin stirbt und der bisher im Verborgenen verlaufende Machtkampf offen ausbricht.

Der Ältestenrat der Tapo-Tikaute

Während der König von Kuruke-Lahe auf Lebenszeit gewählt und damit dauerhaft Teil des Rates ist, werden die übrigen sechs Mitglieder des Ältestenrates von den Tapo-Tikaute regelmäßig neu gewählt. Gleichwohl zeichnet sich eine gewisse Kontinuität in der Haltung der innerhalb des Rates vertretenen Standpunkte ab. So gibt es stets konservative Mitglieder (derzeit **Aomi-Noso** und **Engmi-Schaye**) wie auch jene, die auf Veränderung pochen (**Boki-Piwan** und **Duki-Poya**). Hinzu kommen Ratsmitglieder, die um einen Ausgleich der Interessen und ein Aufrechterhalten der Harmonie bemüht sind (**Balme-Showo** und **Aiko-Potak**).

Der Rat von Hôt-Alem

Sein Mangel an Erfahrung in Regierungsdingen hat den Fürst-Protector von Hôt-Alem schon zu Beginn seiner Herrschaft in Abhängigkeit von den Mitgliedern seines engen Rates gebracht. In den letzten Jahren ist die Macht seiner Berater sogar noch gewachsen, doch da sie sich untereinander spinnefeind sind, ist keiner von ihnen stark genug, um selbst nach der Macht zu greifen.

Adaque von Oberberg-Savanar (*1001 BF, tiefgrüne Augen, elegant, ehrgeizig; meisterliche Politikerin), die Nichte des Fürst-Protectors, ist das Oberhaupt der Zünfte und Seefahrer von Hôt-Alem und hat durchaus eigene Vorstellungen davon, was das Beste für „ihre“ Stadt ist.

Praiadanya Seridarez (*995 BF, hüftlange schwarze Haare, gerötetes Gesicht, einarmig, pflichtbewusst; meisterliche Seeoffizierin), einst Admiralin der mittelreichischen Perlenmeerflotte und inzwischen Admiralin der Südflotte des Kaiserreichs, ist seit 1040 BF die Gattin des Fürst-Protectors.

Praionor di Balligur (*983 BF, goldblond gefärbtes Haar, stahlblaue Augen, intrigant; brillanter

Rechtskundiger) ist als Wahrer der Ordnung Sonnenlande der oberste Praiosgeweihte des aventurischen Südwestens und ein Mann, der sich nicht scheut, auch in die Belange der weltlichen Politik einzugreifen.

Weitere Personen aus den Dschungeln des Festlands

Ang-Pamthe (*1011 BF, zwei kunstvolle Schläfenzöpfe, gelenkig, keckerndes Lachen, sprunghaft; meisterliche Hexe) ist eine Affenhexe der Anoiha. Ihr Name bedeutet „erklettert-Seilbrücke-ohne-Hände“. Tatsächlich bewegt sie sich auch in schwindelerregenden Höhen mit spielerischer Sicherheit. Ihr Vertrautentier Bal-Ju, ein Boronsäffchen, ist ihr steter Begleiter. Fremden gegenüber ist Ang-Pamthe misstrauisch, weiß sie doch, welche Gefahr Sklavenjäger oder nach Schätzen suchende Conquistadores für ihren Stamm bedeuten können.

Engho-Tak (*1022 BF, am ganzen Körper mit grünen Schuppentätowierungen bedeckt, gelenkig, tückisch; meisterliche Schamanin) entstammt dem kriegerischen und kannibalischen Stamm der Panaq-Si. Wie die meisten Mitglieder ihres Stammes hat Engho-Tak ein Tier zum Totem gewählt, in ihrem Fall eine Palmviper, deren Verhalten und Lebensweise sie zu imitieren sucht. Lautlos und überraschend wie eine Schlange überfällt sie ihre Beute und schlängelt kaltblütig das rohe Fleisch herunter.

Gakao-Mo (*1002 BF, athletisch, vernarbter Oberkörper, ernüchtert; brillanter Animist und Krieger) ist für viele junge Krieger der Dschungelstämme Vorbild und Prüfstein zugleich. Nachdem es ihm in jungen Jahren gelang, nur mit einem Messer bewaffnet ein Jaguarpärchen im Kampf zu töten, wurde sein Name weit über die Grenzen seines eigenen Stammes hinaus zur Legende. Immer wieder kommt es vor, dass selbstbewusste Krieger, die sich einen Namen machen wollen, ausziehen, um sich mit ihm zu messen. Inzwischen ist Gakao-Mo der eigenen Berühmtheit und der immer wieder an ihn herangetragenen Herausforderungen überdrüssig, und er sehnt sich nach der Zeit zurück, als noch niemand seinen Namen kannte.

Maro-Hiboteh (*1010 BF, Hautbilder von Geiern und anderen Vögeln mit weißem Gefieder, ungewöhnlich hohe Stimme, furchtlos; visionäres Kultoberhaupt) war ein Krieger der Tschopukikuha, ehe er im Kampf mit einem anderen Stamm erschlagen wurde. Am folgenden Tag aber, noch ehe seine Angehörigen die Totenriten durchführen konnten, erhob er sich und kehrte ins Leben zurück. Seitdem warnt Maro-Hiboteh vor dem Kampf zwischen guten und bösen Todesgöttern und hat unter den Tschopukikuha, aber auch unter den benachbarten Stämmen, viele Anhänger gefunden.

Nepi-Luhan (*1020 BF, in viele kleine Zöpfchen geflochtenes mittellanges dunkles Haar, verspielt, neugierig; meisterlicher Flusskundiger) entstammt einer Sippe der

Napewanha westlich von H'Rabaal. Mit seinem Boot befährt er den Jalob und ist schon bis zu seinem Delta gereist. Nepi-Luhan fühlt sich im Wasser wohl und bewegt sich darin geschickt wie ein Fisch, zumal er um bewährte Mittel weiß, um Blutfische und Kaimane fernzuhalten.

🐉 **Praxpalel** (*1015 BF, leichenblasses Haar, weiße Iris, stechender Blick, heimtückisch; brillanter Händler, meisterlicher Beherrschungszauberer) zählt zu den bedeutendsten regengrolmischen Sklavenhändlern des Südens. In Al'Anfa und Chorphop gerne gesehen, wird er von den Waldmenschenstämmen des nördlichen Regengebirges gehasst und gefürchtet. In den Dörfern warnt man die Kinder vor dem bösen Geisterbeschwörer Paxpalel, hat er mit List und Magie doch schon zahlreiche Waldmenschen gefangen und in die Sklaverei verkauft.

🐉 **Ra-Cante** (*1000 BF, blutrot gefärbte Haarbürste, angespitzte Zähne, vernarbt; skrupellose Sklavenjägerin mit taktischem Verstand) ist eine Kriegerin der Yakosh-Dey und trägt ihren Namen, der übersetzt „kaltes Herz“ bedeutet, zu Recht. Als Anführerin des räuberischen Kriegerbundes *Shosho-Chikuta* lenkt sie ihre Leute bei Überfällen auf Mohaha, Anoia und Oijaniha, schreckte in der Vergangenheit aber auch nicht davor zurück, mengbillanische Dörfer zu überfallen. Die meisterliche *Hruruzat*-Kämpferin pflegt gute Kontakte zur Familie Arupanaq in Chorphop wie auch zu Sklavenhändlern in Mengbilla.

🐉 **Ronwulf Immenstatt** (*998 BF, stämmig, wohlgestutzter Bart, hartnäckig; meisterlicher Händler) verfügt als wohlhabender Kaufmann in Hôt-Alem über gute Kontakte in ganz Meridiana. Trotz seiner vorzüglichen Verbindungen steht er bei seinem großen Ziel, an die Jadevorkommen auf Altoum zu gelangen, vor unerwarteten Herausforderungen. Der begehrte Stein wird von den dortigen Waldmenschenstämmen sorgfältig gehütet. Daher ist Ronwulf stets auf der Suche nach wagemutigen Abenteurern, die in seinem Namen eine Expedition wagen, um mit den Darna ein Tauschgeschäft auszuhandeln.

🐉 **Vida Lupinez** (*1007 BF, drahtig, rasierter Schädel, unerbittlich; meisterliche Sklavenjägerin) rühmt sich, mehr entlaufene Sklaven wieder eingefangen zu haben als jede andere, die diesem Gewerbe nachgeht. Sie verfügt über einen untrüglichen Jagdinstinkt und über die notwendige Ausdauer, um ihrer Beute auch für einen längeren Zeitraum und durch widriges Gelände zu folgen. In jungen Jahren hat sie bei einem Sklavenaufstand in H'Rabaal ihren Bruder verloren. Seitdem völlig verbittert, kennt sie für rebellische Sklaven keine Gnade.

Weitere Personen von den Waldinseln

🐉 **Cat-Pu** (*1010 BF, langes, mit Orchideenblüten geschmücktes Haar, ausdrucksloses Gesicht, detailverliebt; meisterliche Handwerkerin) vom Stamm der Darna ist weit über die Grenzen ihres Dorfes hinaus als Trommelbauerin bekannt. Stets webt sie einen Teil ihrer Magie in ihre Instrumente und vermag es auch, aus den Chitinplatten der Nebelspinnen die gefürchteten Trommeln anzufertigen,

die von den Schamanen der Darna genutzt werden und deren Klang wirksame Flüche übertragen soll.

🐉 **Ssarcha** (*987 BF, dunkelgrüne Schuppen mit hellgrünen Streifen, weltoffen; meisterlicher Abenteurer und Avesjünger), ein umherziehender Achaz von den Waldinseln, begleitete einst einen Avesgeweihten auf seinen Reisen. Durch den mehrjährigen Austausch mit seinem Reisegefährten besitzt er ein für sein Volk seltenes Verständnis der menschlichen Denkweise und Lebensart. Der menschenfreundliche Ssarcha eignet sich daher hervorragend als Vermittler zwischen den Völkern und kann reisenden Helden auf den Inseln wie auf dem Festland als Kontakt zu den Achaz dienen.

🐉 **Tayawan** (*999 BF, verwahrlost, wahnsinnig; meisterlicher Jäger) aus dem Stamm der Darna ist auf Altoum nur als der Spinnenmann bekannt. Einst Opfer von Galottas chimärologischen Experimenten am Fuß des Altimonts, hat der machtvolle Animist durch das, was er mit ansehen musste, den Verstand verloren und macht seitdem erbarmungslos Jagd auf alle Fremden. Besessen vom Wunsch nach Rache hält er dabei insbesondere nach Menschen in Magierroben und mit rotem Haupt Ausschau. Er ist ein lautloser Jäger, der Wurfnetze mit Giftdornen verwendet und wird von den Bukaniern, die zahlreiche Legenden um ihn gesponnen haben, abergläubisch gefürchtet.

Weitere Personen aus Kuruke-Lahe

🐉 **Aoli-Schowe** (*1008 BF, breitschultrig, abstehende Ohren, neugierig; meisterliche Schamanin des Kamaluq) kam bereits als Kind in den Tempel Kamaluqs in Kuruke-Lahe. In der Stadt ist sie eine respektierte Schamanin und genießt wegen ihrer vermittelnden, ausgleichenden Art hohes Ansehen. Seit einiger Zeit aber ist in ihr eine brennende Neugier auf das erwachsen, was hinter den schützenden Felswänden liegt. Nur zu gerne würde sie aufbrechen, um die Welt außerhalb der Stadttore zu erforschen, doch noch halten ihre Pflichten und ihr Gehorsam gegenüber dem Ältestenrat sie davon ab.

🐉 **Balkao-Ruya** (*1010 BF, muskulös, tränendes Auge, geschickt, erfindungsreich; meisterlicher Schmied) zählt zu den besten Schmiedemeistern der Tapo-Tikaute. Als solcher ist er nicht nur ein kundiger Handwerker und Lehrmeister, er ist auch ein Wahrer des Geheimnisses um die Verarbeitung von Epharit, der nur in Kuruke-Lahe bekannten, bläulich schimmernden Legierung aus Cobalt, Chrom und Nickel, aus der er außergewöhnlich stabile Waffen und Rüstungen fertigt.

🐉 **Guomam** (*990 BF, schwarzes Fell, sanfte Augen, langmütig, aber unnachgiebig) zählt zu den wenigen intelligenten Riesenaffen aus Kuruke-Lahe, denen man auch außerhalb der Stadt begegnen kann, wo er gelegentlich unterwegs ist, um das *Tabu* zu bewahren. Die Tapo-Tikaute betrachten ihn und seine Artgenossen als höhere Wesen und bringen ihnen kultische Verehrung entgegen. Guoman fordert dies zwar bei Begegnungen mit Menschen nicht ein, zeigt sich aber geschmeichelt, wenn ihm eine entsprechende Behandlung zuteilwird.



So kamen sie zurück, so kamen sie zurück, so kamen sie zurück. Sie holten die Trommeln und riefen über die Berge. Zwei Hände lang trommelten sie. So kamen sie, so kamen sie, so kamen sie. Sie härteten die Speere im Feuer. Zwei Hände lang härteten sie. So kam der Geist des Krieges, so kam der Geist des Krieges, so kam der Geist des Krieges. Sie kochten Kukris. Zwei Hände lang kochten sie. So kam der Geist der Jagd, so kam der Geist der Jagd, so kam der Geist der Jagd. Die Schamanen tanzten und vertrieben die bösen Geister, die Schamanen tanzten und riefen die guten Geister, die Schamanen tanzten und erkannten den Feind. Zwei Hände lang tanzten sie. So kamen sie zu Kräften, so kamen sie zu Kräften, so kamen sie zu Kräften. Hohaya Canwa ging voran. Alle folgten ihm. Am Stein des Sturmes trafen sie die Darna, mit Speer und Schild, mit Gift und Pfeil, mit dem Geist des Krieges und der Jagd. Hohanya Canwa ging voran. Sie warteten vor dem Platz aus Stein, bis der Mond so flach war wie die reife Banane. Dann waren sie Jaguar und Schlinger, Elefant und Hornechse, dann waren sie Brüllaffe und Krokodil. Hohaya Canwa ging voran. Die Blasshäutigen hatten Angst, weil sie nicht den Geist des Krieges kannten, weil sie nicht den Geist der Jagd kannten. Die Schlinger und Jaguare zerfleischten ihre Krieger, die Elefanten und Hornechsen rissen ihre Häuser ein, die Affen und Krokodile lauerten ihren Häuptlingen auf. Hohaya Canwa ging voran. So kam Stille über den Ort. Unsere Vorfahren befreiten die Eingesperrten aus ihren Käfigen und führten sie heim. Hohaya Canwa ging voran.«

Die Geschichte der Dampfenden Dschungel

Nur einem ignoranten Nordländer mag es einfallen, die Dschungel des Südens für geschichtslos zu halten. Nichts liegt ferner. Seit vielen Zeitaltern sind die Inseln des Perlenmeers, die dampfenden Wälder und atemberaubenden Höhen der Gebirge Schauplatz der Entstehung mächtiger Reiche – und auch ihres Untergangs. Doch der Dschungel ist unbittlich, er holt sich früher oder später alles zurück und bedeckt es mit seinem Grün.

Kaum ein Aventurier ahnt, dass einst katzenartige Gryphonen oder riesenhafte Skorpione und Spinnen Bauten errichteten, die noch immer ihren ersten menschlichen Besuchern harren. Die Wälder entstanden in ihrer heutigen Pracht vermutlich erst viel später, während der Herrschaft der Echsen. Die Reste der echsischen Besiedlung sind noch heute gut sichtbar, und jeder gestandene Abenteurer hat von den Echsenpyramiden des Südens zumindest gehört. Genauso vielgesichtig wie die Geschichte dieser Völker ist die Historie der Menschen dieser Region. Schon früh besiedelten die Vorfahren der heutigen Waldmenschen die Dschungel, später kamen die Utulus hinzu. Sie gründeten Stämme, die wuchsen, sich teilten und wieder vergingen. Aus einigen von ihnen entstanden mächtige Reiche. Gelehrten gut bekannt sind die Wudu, und die Kultur der Kemi hat in Teilen gar bis heute überdauert. Andere, wie die tief im Dampfenden Dschungel verborgene Stadt Kuruke-Lahe, gelten bis heute als wenig mehr als ein Mythos.

Gegenwärtig siedeln an den Rändern des Dschungels Menschen aus dem Norden, größtenteils Nachfahren der aus dem Gildenland eingewanderten Bosparaner oder der von Aventurien stammenden Tulamiden. Sie gründeten Städte, vertrieben die Echsen und sehen sich als die Herren des Landes. Aber weder die Schwarze Perle Al'Anfa noch die kleinen Kolonien der nördlichen Mächte beherrschen den Regenwald, denn dort behaupten sich seit Jahrtausenden die Stämme der Waldmenschen und Utulus gegen fremde Eroberer und die wuchernde Wildnis.

Geschichtsschreibung in den Dampfenden Dschungeln

Eine geschlossene Geschichte der Dampfenden Dschungel existiert nicht. Im Laufe der Jahrtausende herrschten unterschiedliche Völker und Kulturen über den Tiefen Süden des Kontinents, und im Zuge von Eroberungen und Plünderungen wurden immer wieder Zeugnisse vergangener Zeiten geschleift, geschichtsträchtige Werke und Bauten zerstört und wieder vom Ewigen Dschungel in Besitz genommen. Historische Aufzeichnungen haben nur vereinzelt überdauert, chronologische Dokumentationen gibt es nicht mehr, falls sie denn je angefertigt wurden.

Dabei ist Wissen über die Vergangenheit an vielen Stellen zu finden. Forscher aus den Städten am Rande der Dschungel sammeln sämtliche Informationen, derer

sie habhaft werden können, hüten ihre Erkenntnisse jedoch meist eifersüchtig. Es lässt sich so manch ein historisch bedeutsamer Fund in den Bibliotheken in Al'Anfa, Brabak, Methumis, Selem, Festum oder Khunchom entdecken. Keine Garantie besteht dabei jedoch, dass die dort gebotenen Fakten auch vollständig sind, dass Übersetzungen korrekt durchgeführt wurden und es dem Autor nicht nur darum ging, die Stämme der Waldmenschen in ein schlechtes Licht zu rücken oder ein verfeindetes Großreich zu verunglimpfen.

Vielsprechender ist da die Feldforschung vor Ort. Viele steinerne Inschriften der Kemi oder der Echsen sind bis heute im Dschungel zu finden und könnten mit entsprechenden Schrift- und Sprachkenntnissen entziffert werden. Selbst ein altes Grabmal in Al'Anfa oder eine alte bosparanische Villa in Brabak können zu einem Erkenntnisgewinn verhelfen, wenn für den Bau alte Steinplatten mit Schriftzeichen oder Zeichnungen verwendet wurden.

Die Stammesgemeinschaften der Waldmenschen und Utulus verwenden keine Schrift. Wer also etwas über die Vergangenheit eines Stammes oder einer Sippe erfahren will, muss ihren Tayas lauschen. Dabei handelt es sich jedoch um ein Gemeinschaftswerk, nicht die Erzählung eines Einzelnen, das über viele Generationen hinweg überliefert und dabei immer weiter ausgeschmückt, verkürzt und in Teilen verändert wird. Als sachliche Berichterstattung können die Erzählungen, die oft zu feierlichen Anlässen von ganzen Dorfgemeinschaften zelebriert werden, somit kaum gelten.

Historisch etwas verlässlicher als die Darstellungen der Waldmenschen und Utulus sind die Überlieferungen der Echsenvölker, aber nur wenigen Menschen ist es vergönnt, von einem echsischen Priester die jahrtausendealte Geschichte der Achaz dargelegt zu bekommen. Ebenso schwierig ist es, Zugang zu den sorgfältig gepflegten Aufzeichnungen der Echsenvölker zu erhalten – ganz zu schweigen von der mühevollen Übersetzung ...

Für Außenstehende fast gänzlich unbekannt ist die verborgene Stadt Kuruke-Lahe. Dort entwickelte sich über die letzten Jahrtausende eine Schrift auf Grundlage des echsischen Chuchas, mit der vor allem Beobachtungen des Sternenhimmels und daraus abgeleitete Interpretationen des Weltgeschehens festgehalten werden. Für Prophezeiungen greift man auf diese Aufzeichnungen zurück, um Muster zu erkennen und damit die Zukunft vorherzusagen. Zwar existiert damit ein unschätzbares Archiv der Vergangenheit, aber da die Stadt sich vor Jahrtausenden isolierte, haben die Aufzeichnungen einen sehr starken lokalen Bezug.

Die Hochschamanen der Waldmenschen

Der Titel des *Tonko-Tapam* kennzeichnet die Hochschamanen der Waldmenschen. Ob damit immer der mächtigste oder erfahrenste Schamane bezeichnet wird, bleibt fraglich, aber es handelt sich in der Regel

um denjenigen, der sich am Jaguartempel zu Gulaghal als würdig erwiesen hat, diesen und andere Geheimnisse der Dschungel zu schützen. Einige Träger des Titels sind überliefert:

658–663 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Manaq, der legendäre Einer der Waldmenschenstämme und Wiederentdecker des Jaguartempels von Gulaghal
763–819 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Sicapu, die häufig Zwiesprache mit den Raubkatzen der Umgebung hielt
844–851 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Tonkowan, der seinen Tod im Kampf gegen fremde Plünderer voraussah
918–941 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Tonku, die viele <i>Satuul</i> vertrieb, die durch fremde Entdecker freigesetzt worden waren
999–1016 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Wapiya, der bei Borbarads Angriff auf Gulaghal getötet wurde
seit 1017 BF	<i>Tonko-Tapam</i> Bohantopa, der den Jaguartempel vom Einfluss des Dämonenmeisters befreite

Die Überlieferungen der Waldmenschen trifft oft keine Aussage über das Geschlecht eines berühmten Ahnen, ebenso tritt dieses Detail im Vergleich zu den Taten, welche eine frühere Königin, einen Häuptling oder eine Hochschamanin auszeichnen, in den Hintergrund. Allein an den überlieferten Namen ist kaum je ein Rückschluss auf das Geschlecht ihrer Träger zu ziehen, und niemand stört sich daran, gelten doch auch die *Nipakau* verstorbener Ahnen im Allgemeinen als geschlechtslose Wesenheiten.



Die Herrscher von Kuruke-Lahe

Als Oberhaupt der Tapo-Tikaute von Kuruke-Lahe wird ein König auf Lebenszeit aus den Reihen des Ältestenrats gewählt. Einige ausgewählte Herrscher der einst verhehlten Stadt werden im Folgenden präsentiert:

1990–1972 v. BF	Tanka-Jeba, mythische Gründerin der Stadt
1301–1278 v. BF	Aluku-Hanpo, wirkte das <i>Tabu</i> von Kuruke-Wape und verhehlt damit die Stadt
562–526 v. BF	Yaja-Yo, leitete nach einem Erdbeben den Wiederaufbau

33–31 v. BF	Yako-Can, usurpierte den Thron, weil sie sich übergangen fühlte
31–5 v. BF	Haya-Paha, führte die Rebellen an, welche die alte Ordnung wiederherstellten
274–283 BF	Akku-Tahaka, vernichtete den Stamm der Opanko, nachdem diese das <i>Tabu</i> von Kuruke-Wape gebrochen hatten
357–375 BF	Akku-Yo, konnte seine Expansionsideen in tieferliegende Höhlen gegenüber den Ältesten nicht durchsetzen
522–543 BF	Yako-Pa, tötete sich selbst, weil er seinem Volk in einer Hungersnot nicht helfen konnte
789–813 BF	Anpa-Ha, stürzte bei einem Ritual unglücklich von einer Treppe und verstarb
839–844 BF	Tanku-Mijok, revolutionierte das Bewässerungssystem der Schwebenden Gärten
seit 1028 BF	Akku-Mijok, der aktuelle König

Chronik der Dampfenden Dschungel

um 9000 v. BF	Pyrdacors Herrschaft über die Echsenvölker beginnt.
ab 7870 v. BF	Die Vorfahren der Waldmenschen erreichen Aventurien.
um 7428 v. BF	Die Echsen entdecken den gryphonischen Tempel von Gulaghal.
um 6300 v. BF	Katzenartige aus Uthuria besiedeln für drei Jahrhunderte Ancchir.
4457 v. BF	H'Rabaaal wird von Echsen gegründet.
3967 v. BF	Nach einem Aufstand fliehen menschliche Sklaven der Echsen von H'Rabaaal und gründen kleine Siedlungen, die sich an der echsischen Kultur und ihrem Glauben orientieren.
3015 v. BF	Das Kemi-Reich geht aus diesen Siedlungen hervor.
2814 v. BF	Die ersten Utulus setzen nach Aventurien über.
2024 v. BF	Das Kemi-Reich wird durch Echsen aus den Echsensümpfen vernichtet.
1990 v. BF	Der Waldmenschenstamm der Tapo-Tikaute errichtet die Stadt Kuruke als geheime Zuflucht für entflohene Sklaven.

1987 v. BF Das zweite Kemi-Reich wird gegründet.

1640 v. BF Ein Pärchen von Riesenaffen begründet eine eigene Kultur.

1589 v. BF Tulamiden gründen auf echsischen Ruinen Al'Anfa.

1351 v. BF Die Kultur der Riesenaffen zerfällt.

1303 v. BF Die Stadt Kuruke-Wape verhehlt sich.

998 v. BF Das sagenhafte Adamantenland wird durch einen Vulkanausbruch zerstört, zurück bleibt der Bilku-Archipel.

960 v. BF Das zweite Kemi-Reich wird durch Angriffe der Waldmenschen zerstört.

874 v. BF Das Bosparanische Imperium dringt nach Süden vor und treibt die Waldmenschen vor sich her.

640 v. BF Das Wudu-Reich entsteht und erobert wenig später Al'Anfa und Mirham.

553 v. BF Die Wudu entdecken im Regen- gebirge die Zitadelle der Geister.

547 v. BF Das dritte Kemi-Reich wird gegründet.

444 v. BF Nemeka, der Leichenblase Prophet des Gottes Visar, erscheint.

341 v. BF Elemitische Siedler gründen Hôt-Alem.

336 v. BF Bei der *Schlacht am Hanfla* unter- liegen die Wudu und ziehen sich daraufhin aus den südlicheren Re- gionen zurück.

261 v. BF Nemeka geht ins Reich des Todes ein.

um 250 v. BF Das Wudu-Reich zerfällt.

72 v. BF Das dritte Kemi-Reich wird von Bo- sparanern unterworfen.

185 – 230 BF Die Sklaverei ist im Süden Aventu- riens verboten.

655 BF Der Schamane Manaq vereint die Waldmenschenstämme und löst einen Sklavenaufstand aus.

658 BF Manaq entdeckt den Jaguartempel von Gulaghal.

660 BF Nach der *Schlacht am Visra* zerfällt das Waldmenschenbündnis und die Aufstände werden niedergeschlagen.

761 BF Der Ort Altaïa, wo sich ein Orakel von Efferd, Hesinde und Phex be- findet, wird besiedelt.

802 BF Charypso wird durch ein Bünd- nis zwischen Darna und Haipu vernichtet.

903 BF Wapiya gründet mit ihren Getreuen das Reich der Miniwatu.

um 950 BF Seemächte gründen immer mehr Kolonien auf den Waldinseln und werden so zu Nachbarn der dort le- benden Utulustämme.

966 BF Die Miniwatu verkaufen das Gebiet des heutigen Port Stoerrebrandt an Vikko Stoerrebrandt.

986 BF Thalussische Gelehrte entdecken den Jaguartempel von Gulaghal.

989 BF Das Káhet Ni Kemi erklärt seine Unabhängigkeit.

1016 – 1017 BF Borbarad entweiht den Jaguar- tempel, der kurze Zeit später durch Bohantopa zurückerobert wird.

1017 BF Altaïa wird von Borbaradianern zerstört.

Die Frühgeschichte (bis etwa 1700 v. BF)

Bevor Menschen die Regenwälder des Südens be- siedelten, herrschten über viele Jahrtausende andere, heute untergegangene Völker über Aventuriens Süden und hinterließen wenige, aber dafür umso eindrucks- vollere Spuren. So gilt das Tal von Ancchir als Hinter- lassenschaft einer mysteriösen katzenartigen Spezies (🐾 178). Tief in den Spinnenbergen (🐾 183) und auch in der Nähe von Chorhop (🐾 183) existieren Ruinen, die einst von vielbeinigen Wesen bewohnt worden sein mögen. Für die Waldmenschen ist die Bewachung dieser Orte eine heilige Pflicht, der sie seit Ewigkeiten nach- kommen. Fremde, die solche mit *Tabus* geschützten Orte besuchen wollen, gefährden durch ihre Unkenntnis nicht nur ihre eigene Sicherheit, denn so manch einer von ihnen darf aus gutem Grund nicht angerührt wer- den, da sie uralte Flüche, gebannte Ungeheuer oder an- dere Schrecken beherbergen.

Unter der Meeresoberfläche in Küstennähe lassen sich manchmal Spuren von maritimen Zivilisationen zu fin- den, am deutlichsten jedoch zeigen sich zweifellos die Hinterlassenschaften der Echsenvölker. Nicht nur leben noch immer Echsen an einzelnen Orten im Dschungel, auch in den längst von den Menschen eroberten Echsen- städten künden die verlassenen Stufenpyramiden von vergangener Pracht.

Damals ließen sich die waranartigen Achaz, die krokodilgestaltigen Marus und die kobraköpfigen Shintr im Süden Aventuriens nieder und errichteten nach strengen Kasten aufgebaute Gesellschaften. Nörd- lich der Dampfenden Dschungel herrschte der Goldene Drache Pyrdacor von Zze'Tha aus über die Echsen- völker. Schließlich begann er **um 8500 v. BF** seine Herr- schaft auch über den Süden Aventuriens auszudehnen.



Pyrdacors Plan war die Verlängerung der Herrschaft der Echsenvölker als führende Spezies auf Dere. So führte er seine Schläge gegen die nachdrängenden Zwerge, Elfen und auch die ersten Menschenvölker. Seine Absicht und seinen Herrschaftsanspruch musste er aber zunächst mit Gewalt gegen andere Echsenreiche durchsetzen. Die Priester des Sonnengottes Pprsss, die Shintr, wurden von ihm fast vollständig ausgerottet, die Kriegerkaste der Marus besiegt und die Achaz ihm unterworfen. Auf Befehl des Goldenen Drachen gründeten die Zauberpriester der schlangenhaften Skrechim auf den Ruinen von Gulaghal eine Tempelstadt. An den Mündungen von Hanfla und Jalob errichteten sie ebenfalls große Anlagen ihrer Tempelpyramiden.

Dennoch ist es falsch, anzunehmen, dass die Wälder vollständig unter der Herrschaft der Echsen standen. Die Waldmenschen vom Südkontinent Uthuria hatten **zu Beginn des 8. Jahrtausends v. BF** Aventurien erreicht, und auch aus den Echsenstädten geflohene Sklaven vom Volk der Sumurrer, den Vorfahren der Tulamiden, gründeten versteckte Siedlungen in den dichten Wäldern und in den Gebirgen des Südens. Von dieser für die Menschen gefährlichen Zeit berichten nicht wenige Tayas der Waldmenschen, auch wenn man sich uneinig darüber ist, wie lange sie her ist. Aus welchen Gründen die wagemutigen Seefahrer den Weg über das Südmeer wagten, bleibt bis heute ebenso ungeklärt. Für alle menschlichen Bewohner galt aber, dass sie den Schutz entlegener Inseln und tiefer Dschungeltäler suchen mussten, um gegen die echsischen Küstenbewohner zu bestehen und nicht als Sklaven verschleppt zu werden. Das Tal von Ancchir (🐸 178) erfuhr von **etwa 6300 bis 6000 v. BF** Besiedlung durch eine katzenartige Spezies, die mit fliegenden Schiffen aus Uthuria gekommen war. Von dort aus versuchten sie, an verschiedenen Orten im Dschungel Fuß zu fassen, was jedoch letztlich am Widerstand der Echsenvölker scheiterte. Im Jahr **4457 v. BF** errichteten die krötengestaltigen Krakonier in den

Sümpfen des Quellgebiets von Mysob und Jalob die Stadt H'Rabaaal, zunächst nur als Tempelstadt, doch später breitete sich von dort ausgehend ein mächtiges Echsenreich aus, das Pyrdacors Reich überdauern und insgesamt 3.600 Jahre lang existieren sollte (🐸 175).

Als erstes menschliches Großreich im Süden kann das Kemi-Reich gelten, das sich an der echsischen Kultur orientierte, fast das gesamte **3. Jahrtausend v. BF** hindurch die Alemitische Halbinsel beherrschte und steinerne Spuren hinterließ, die sich dort noch heute auffinden lassen. Zum ersten Mal gelang es Waldmenschen, sich zu einer größeren Gemeinschaft zu organisieren und den Echsenvölkern offen zu trotzen.

Zu Beginn des 3. Jahrtausend erreichten auch die Vorfahren der Utulus die östlichen Waldinseln. Sie wurden von dem Greifen Obaran angeführt, einem Alveranier des Praios, der sie aus der Gefangenschaft in einem erzdämonischen Unheiligtum befreit hatte. Bis heute erzählen die Tayas der Utulus von den Schrecken des Meeres und den falschen Verlockungen, denen sie in ihrer alten Heimat Uthuria ausgesetzt waren. Während der folgenden Jahrhunderte breiteten sich die Utulus auf den Inseln des Perlenmeeres und auch an einigen Stellen auf dem Festland aus. Die ersten Stämme entstanden und zumeist kriegerische Kontakte mit den Echsenvölkern beförderten – gerade bei den Festlandstämmen – eine ausgeprägte Kriegerkultur.

Um 1990 v. BF zog sich der Waldmenschenstamm der Tapo-Tikaute unter Führung Häuptling Tanka-Jebas, der sich bislang offen und aggressiv gegen die Unterdrückung durch die Echsenvölker gestemmt hatte, tief ins Regengebirge zurück, wo sie unter einem Berg die Stadt Kuruke gründeten. Sie sollte allen Menschen, denen es gelang, aus der echsischen Sklaverei zu fliehen, eine sichere Zuflucht bieten. Dabei unternahm der kriegerische Stamm von nun an im Verborgenen Anstrengungen, um die Existenz und vor allem die Lage der Stadt vor den Echsen geheim zu halten.

Wenig später, im Jahr **1989 v. BF**, kam es zu einem großen Sklavenaufstand im Echsereich von Cisz'k'hr im Gebiet des heutigen Selem. Die Rebellion wurde rasch niedergeschlagen, doch zahlreiche Sklaven entkamen in die südlichen Dschungel. Einige von ihnen fanden den Weg nach Kuruke, andere zogen weiter in die Regenwälder jenseits von H'Rabaal und gründeten dort das zweite Reich der Kemi auf Grundlage der Verehrung des Todesgottes Boron als Götterfürst.

Die Zeit der Tulamiden und Bosparaner (bis etwa 640 v. BF)

Der Vorstoß des Sultanats von Khunchom nach Süden führte **um 1700 v. BF** zur Gründung der Stadt Elem, die heute Selem heißt. Mit dem Niedergang der Echsreiche stießen die Tulamiden von dort immer weiter in den Süden vor. **1589 v. BF** gründeten sie auf echsischen Ruinen Al'Anfa, wenige Jahre später Mirham. Beide Orte waren Elem tributpflichtig, sodass zahlreiche Sklaven in die Stadt in den Echsensümpfen gelangten und die Waldmenschen der Dampfbenden Dschungel sich erneut durch Eindringlinge von den Küsten bedroht sahen. Ihr hartnäckiger Widerstand ließ die Tulamiden jedoch zögern, sich tiefer in die Dschungel hinein auszubreiten. Stattdessen begannen die Elemiten mit der Erkundung des Regengebirges und stießen dabei unter anderem auf eine Siedlung, die angeblich von vernunftbegabten Riesenaffen bevölkert wurde (🐾 179).

Um **1300 v. BF** entsandten die echsischen Herrscher von H'Rabaal ein Heer, welches das Regengebirge nach der verborgenen Zuflucht Kuruke durchforsten sollte, um den Überfällen der Tapo-Tikaute, die ihnen immer wieder zusetzten, ein Ende zu bereiten. Die Armee kehrte nie zurück (🐾 176), und auch von der verborgenen Stadt Kuruke sollte in den folgenden Jahrtausenden niemand je wieder hören (🐾 174). H'Rabaal jedoch hatte einen erheblichen Teil seiner militärischen Stärke eingebüßt und sollte dem Ansturm der Tulamiden nicht mehr allzu lange Widerstand leisten können.

Ein Ereignis wird bis heute in den *Tayas* der Utulus und Waldmenschen überliefert: Die Zerstörung des legendären Adamantenlandes im Jahr **998 v. BF**. Das große Eiland mit seinen reichhaltigen Mineralvorkommen im Bogen der Waldinseln und der dort lebende Utulustamm der Shemuhaha waren erst kurz zuvor erstmals mit den Tulamiden in Kontakt getreten, als ein großer Vulkan ausbrach und die Insel zerbersten ließ. Erdbeben und Flutwellen zerstörten nicht nur viele Siedlungen auf den Waldinseln, selbst in fernen Städten weitab der Küste, etwa Mirham, kam es zu Überschwemmungen. Bis heute bezeichnen die Utulus die vier Inseln des Bilku-Archipels in Erinnerung an diese Katastrophe als die *Vier Waisen*.

Das zweite Kemi-Reich befand sich zu dieser Zeit bereits im Niedergang und zerbrach unter den Angriffen von Waldmenschen, vor allem Keke-Wanaq und Tscho-pukikuha, **um 960 v. BF**. Seine Reste wurden bald darauf von den Elemiten erobert. Diese und andere

Tulamiden besiedelten zur gleichen Zeit die Insel Altoum und wagten sich immer weiter hinaus auf die offene See zu den Waldinseln, wo sie nur auf spärliche menschliche Besiedlung trafen, denn die Utulus waren durch den Vulkanausbruch im Bilku-Archipel stark dezimiert worden und würden Jahrhunderte brauchen, um sich davon zu erholen.

Der Eindruck einer tulamidischen Vorherrschaft über den Süden Aventuriens ist nicht ganz falsch, aber **zwischen 1600 und 600 v. BF** gelang ihnen wenig mehr als die Eroberung der echsischen Städte und die Neugründung einiger Küstensiedlungen. Die Tiefen des Dschungels waren weiterhin Rückzugsort der Waldmenschen und Utulus, die sich unter nachlassendem Druck seitens der Echs weiter ausbreiten konnten, neue Gebräuche ausbildeten und sich in neue Stämme teilten. So sollen sich damals beispielsweise die Parapek-Tapam abgespalten und im brabakischen Tiefland niedergelassen haben.

Während die Tulamiden die letzten Reste der Echsensherrschaft beseitigten, tauchten aus einer ganz anderen Richtung die neuen Herren der südlichen Städte auf: Die Bosparaner, Nachfahren der vor Jahrhunderten an der aventurischen Westküste angelandeten güldenländischen Siedler, vertrieben ab **874 v. BF** die Waldmenschen aus ihren Gebieten rund um das heutige Mengbilla. Über Kap Brabak kommend erreichten sie **860 v. BF** Altoum und **855 v. BF** die Goldene Bucht vor Al'Anfa. **762 v. BF** ließen sich die ersten bosparanischen Siedler in Brabak, damals Brabacia genannt, nieder und verlebten sich die Überreste des zweiten Kemi-Reiches ein, während Misswirtschaft und Seuchen die tulamidische Herrschaft nach und nach aushöhlten. **Um 650 v. BF** zogen die Tulamiden ihre Söldner aus den Befestigungen in Al'Anfa und Mirham ab, aber die Bosparaner konnten noch nicht davon profitieren, denn eine andere Macht betrat die Bühne der Geschichte.

Das Reich der Wudu (bis etwa 250 v. BF)

Für die Waldmenschen und Utulus waren diese gänzlich hellhäutigen Menschen recht überraschend aufgetaucht und sehr ungewöhnlich in ihrer Lebensweise. Neben einigen Theorien zu ihrem als plötzlich wahrgenommenen Erscheinen, verbreitete sich unter anderem jene, dass es sich um auferstandene Tote handeln könnte, was einige Missverständnisse zur Folge hatte. Trotz der ebenso diversen Stämme der Hellhäutigeren, seien es Bosparaner oder Tulamiden, schienen der Landhungers und die Gier nach den Schätzen des Waldes bei beiden seefahrenden Völkern gleichermaßen ausgeprägt. Östlich des Regengebirges war zwar die Macht der Tulamiden gebrochen, aber dennoch schwärmten weiterhin beständig Sklavenjäger in die Dschungel aus. In dieser schwierigen Lage erhob sich der Stamm der Wudu und besetzte kurzerhand die verlassenen tulamidischen Bastionen, um von dort den Bosparanern die Stirn zu bieten. Al'Anfa wurde zum religiösen Zentrum der Wudu, die von den Echsenvölkern die Verehrung

eines Gottes des Todes und der Geister namens Visar übernommen hatten, der ihrer Vorstellung nach im Vulkan Visra nahe der Stadt lebte. So wurden die alten schwarzen Tempelpyramiden der Skrechim zum Grundstein eines mächtigen Waldmenschenreichs.

In blutigen Ritualen wurden Menschen auf den Pyramiden geopfert, um die Gnade des Totengottes zu erleben. Mit Visars Macht erhoben die Wudu Tschumbies, eine Art von Untoten, die als auserwählte Krieger galten. Ihre Fähigkeiten und ihr Wissen schulten ihre Schamanen in der **553 v. BF** entdeckten Zitadelle der Geister im Regengebirge, bald ebenfalls ein bedeutsamer Ritualort. Das dortige Tor in die Totenwelt existiert bis heute und wird weiterhin von Lebenden wie Toten bewacht.

Das Reich der Wudu breitete sich immer weiter aus. Stämme ordneten sich unter oder wurden, wie die Napewanha, unterworfen. Eine Zeitlang herrschten die Wudu über fast alle Gebiete östlich des Regengebirges, standen selbst vor den Mauern Syllas. Diese Ausdehnung war auch nötig, denn die blutigen Rituale der Visarschamanen forderten immer mehr Menschenleben, mit denen sie ihren Gott besänftigen und selbst der Unsterblichkeit näherkommen wollten.

Der erst beginnende bosparanische Einfluss auf den Süden brach während der Dunklen Zeiten weitestgehend zusammen. Städte erklärten sich für unabhängig, auch die Kemi riefen **547 v. BF** ein neues Reich aus. Allerdings hatten sie sich längst von ihrem kulturellen Ursprung entfernt und sich tulamidischen und bosparanischen Einflüssen geöffnet. Einzig ihr starker Boronglaube blieb über die Jahrhunderte erhalten. Grabpyramiden, Tempel und reich verzierte Gräfte sind die Hinterlassenschaft dieses goldenen Zeitalters der Kemi.

Im Jahr **444 v. BF** ergriff ein blasser Waldmensch die Herrschaft über das Reich der Wudu. Er bezeichnete sich selbst als der wiedergeborene Prophet Nemekath, der im vorausgehenden Jahrhundert im Bosparanischen Reich eine ideologische Spaltung der Boronkirche

ausgelöst hatte. Für fast zweihundert Jahre sollte er die auf dem Höhepunkt ihrer Macht befindlichen Wudu anführen. Unter der Herrschaft des Leichenblassen Propheten Nemeka, wie sein Volk ihn nannte, stieg die Zahl der Menschenopfer weiter an.

Viele andere Waldmenschenstämme taten das, was sie zuvor auch schon unter den Echsen und nachfolgenden menschlichen Eroberern getan hatten: Sie zogen sich tief in die Wälder zurück, um möglichst wenig Aufmerksamkeit zu erregen. Andere wiederum bildeten neue Stämme, um den Wudu vereint entgegentreten zu können.

Aus dem wieder aufstrebenden Elem kamen **341 v. BF** erneut Siedler in den Süden und gründeten nahe dem Kemi-Reich Groß-Elem, heute als Hôt-Alem bekannt. Ziel war es wohl, die Kemi von dort aus zu unterwerfen. Allerdings misslang dieses Vorhaben auf spektakuläre Weise. Zwar lockte die Siedlung zu Anfang viele neue Siedler an, darunter auch Bosparaner aus Brabacia, aber auch die Wudu sahen in dem Ort ein lohnendes Ziel und griffen die Stadt mehrfach an. So mussten die Elemiten sich mit Kemi und Napewanha verbünden, um zu überdauern. **336 v. BF** kam es am Ufer des Flusses Hanfla zur entscheidenden Schlacht, welche die Wudu gegen das Bündnis verloren. Selbst die Bosparaner schickten Verstärkung aus Brabacia, darunter einen Greifenreiter, der die Wende in der Schlacht brachte. Seither wird der Lichtgott Praios, damals als Brajan bekannt, in Hôt-Alem besonders verehrt.

Die Wudu mussten sich in der Folge zurückziehen. Im Wudu-Reich selbst erlag Nemeka, der Todesprophet, infolge der Niederlage seinen Selbstzweifeln und den Einflüsterungen der Erzdämonin Thargunitoth. Er wandte sich dämonischen Praktiken zu, welche den Grundstein für die bis heute andauernde Verbreitung von *Yaq-Hais* in den Dschungeln legte, bis Visar seinen Abgesandten **261 v. BF** ins Totenreich zurückholte – so berichteten es zumindest die Wudu. Infolgedessen



zerfleischten sich die Wudu gegenseitig in Kämpfen um die Nachfolge des Propheten, sodass es dem inzwischen zum Großsultanat ausgerufenen Elem gelingen konnte, die Küstenorte des Reiches zu überrennen und zu erobern. In der Folge wurden viele Wudu und auch andere Waldmenschen nach Elem verschleppt, wo sie als Sklaven oder Blutopfer endeten. In den Wäldern bekehrten die unterworfenen Stämme auf, verweigerten den Wudu ihren Tribut oder spalteten sich ab und gründeten wiederum neue Stämme. Die letzten Wudu zogen sich zur Zitadelle der Geister zurück und Elem stieg zur führenden Macht im Süden auf, mit Besitzungen bis zu den Waldinseln.

Das Vizekönigreich Meridiana (bis 848 BF)

Das letzte Jahrhundert vor dem Fall Bosparans brachte einen weiteren Umschwung der Verhältnisse am Rande des Dschungels, der für die Waldmenschen erst einmal kaum spürbar war. Das elemitische Reich ging **106 v. BF** infolge eines gefallenen Sterns vor der Küste unter. Die Flutwellen erreichten alle Häfen der südlichen Küsten, wo sie erhebliche Schäden anrichteten. Auf der anderen Seite erstarkten die Bosparaner wieder, die Stück für Stück die wichtigsten Küstenorte zurückeroberten: **89 v. BF** wurden Al'Anfa und Elem erobert, das Kemi-Reich fiel **72 v. BF** und in den folgenden Jahrzehnten strömten auf Befehl der bosparanischen Horaskaiser neue Siedler in den Süden, wo sie Siedlungen verstärkten, den Dschungel rodeten und neue Felder anlegten.

Der Fall Bosparans markierte in vielen Teilen Aventuriens eine bedeutsame Zeitenwende, und auch im Süden änderten sich die Machtverhältnisse. Raul von Gareth strukturierte **1 BF** den aventurischen Süden als Provinz Meridiana um und setzte einen Vizekönig als Verwalter ein, zunächst mit Sitz in Sylla, ab **140 BF** in Al'Anfa. **11 BF** gerieten auch Mengbilla und Corapia (das spätere Chorhop) unter garethische Herrschaft. All dies jedoch kümmerte Utulus und Waldmenschen wenig. Die Herren der Städte an den Küsten änderten sich, neue Grafschaften, Protektorate, Fürstentümer entstanden und verschwanden wieder. Der Ewige Dschungel jedoch änderte sich nicht.

Erwähnenswert ist ein kurzzeitiges Vebot der Sklaverei, welches **185 BF** vom mittelreichischen Kaiser Gerbald erlassen wurde, nachdem eine Sklavin ihm das Leben gerettet hatte. Das Verbot wurde jedoch bereits **230 BF** auf Druck der tulamidischen und meridianischen Reichsprovinzen von Gerbalds Nachfolger gelockert, die Jagd auf Sklaven wiederaufgenommen. Kurz darauf fielen kaiserliche Truppen in die noch immer von Tulamiden beherrschte Stadt Mirham ein, zerstörten sie und versklavten ihre Bewohner.

Die politischen Verhältnisse im Süden konsolidierten sich weiter, es strömten mit der Zeit immer mehr Siedler auf der Suche nach Land und den Kostbarkeiten Meridianas heran.

So drangen die Siedler immer weiter vor, errichteten Plantagen, bewirtschafteten diese auch mit Hilfe von Sklaven, während gleichzeitig Handel mit den Waldmenschen

und Utulus getrieben wurde, denen man Gewürze, Alchimika und Schmucksteine abkaufte. Manche Stämme der Waldmenschen passten ihre Lebensweise den neuen Gegebenheiten an, ließen sich in der Nähe der Küstenstädte nieder und bauten Handelsbeziehungen zu den Siedlern auf. Von jenen Stämmen, die sich weiterhin in die Dampfenden Dschungel zurückzogen und den Kontakt mit den Siedlern mieden, wird die Abkehr jener Verlorenen Stämme von der althergebrachten Lebensweise zumeist betrauert. An manchen Orten sind jedoch auch handfeste Feindschaften zwischen ehemals freundschaftlich verbundenen Stämmen entstanden, so etwa zwischen den Oijaniha des Regengebirges und den Yakosh-Dey, die alsbald selbst auf Sklavenjagd auszogen, um in Chorhop Profit herauszuschlagen.

Im verborgenen Kuruke-Wape dienten alle Anstrengungen dazu, die selbstgewählte Isolation zu bewahren. Später des Verlorenen Stammes der Opanko jedoch, die sich den mittelreichischen Siedlern angedient und sich am Angriff auf Mirham beteiligt hatten, entdeckten **282 BF** die verhehlte Stadt. Die Tapo-Tikaute waren bestürzt, dass das *Tabu* zum ersten Mal seit mehr als 1.500 Jahren versagt hatte, doch König Akku-Tahaka zauderte nicht. Er führte seine Truppen aus dem Berg und begann einen blutigen Krieg gegen die Opanko, bei dem er selbst den Tod fand. Die Opanko hingegen wurden restlos ausgelöscht, das Geheimnis um Kuruke-Wape war bewahrt und seine Bewohner zogen sich wieder für einige Jahrhunderte in ihre Stadt zurück. Wie ein ganzer Stamm auf so gewaltsame Weise binnen weniger Monate ausgelöscht werden konnte, konnten ihre aus dem Norden eingewanderten Nachbarn niemals herausfinden.

Mit der Gründung von Charypso auf Altoum im Jahre **499 BF** beginnt die Besiedlung der Pirateninseln durch das Mittelreich. Im **5. und 6. Jahrhundert nach Bosparans Fall** wurde Al'Anfa zur dominierenden Macht im Süden, deren Wirtschaft sich zum überwältigenden Teil auf Sklavenarbeit und Plantagenwesen stützte. Bald fast vollständig in Ketten gelegt fanden sich die Tinzameha aus den östlich des Regengebirges gelegenen Dschungeln. Andere Stämme, wie die Anoilha, wichen immer weiter in die Berge zurück, um den Sklavenjägern zu entgehen. Auch vor tulamidischen Siedlern machten diese nicht Halt, denn mit wachsender Bevölkerung wuchs auch der Bedarf an Arbeitskräften für die sich immer weiter ausbreiteten Felder und Plantagen im al'anfanischen Umland. In dieser Zeit entwickelte sich auch die bis in die heutige Zeit andauernde Feindschaft zwischen den Sklavenhaltern des Südens und den freiheitsliebenden Thorwaler Seefahrern.

655 BF erhoben sich die Sklaven der Stadt zu einem Aufstand, dessen zentrale Figur der Schamane Manaq war. Unter den Waldmenschen aller Stämme genoss der junge Schamane hohes Ansehen, hatte er die Menschen des Dschungels doch einige Jahre zuvor von einem gefährlichen echsischen Fluch, dem Ungeheuer Bor Lok, befreit. Manaq zog von Stamm zu Stamm, handelte Bündnisse aus und vereinte alle Waldmenschen

im gemeinsamen Widerstand gegen die Sklavenhalter Brabaks, Chorchops und Al'Anfas. Wort von seinen Bemühungen drang auch bis zu den Sklaven in der Stadt am Hanfla vor, und bald begehrten sie in einer blutigen Rebellion erfolgreich gegen ihre Herren auf, die als der Manakus-Aufstand – nach dem bosparanischen Namen ihrer Leitfigur – in die Geschichte eingehen sollte. Auf den Plantagen wurden die Villen niedergebrannt, in den Minen die Aufseher in die tiefsten Schächte geworfen. Tausende Soldaten des Vizekönigs von Meridiana kamen zu Tode, doch auch den sich befreienden Waldmenschen wurde ein hoher Blutzoll abverlangt.

Manaq selbst folgte alten Erzählungen und entdeckte **658 BF** in den Ruinen von Gulaghal eine im Regenwald verborgene Tempelanlage. In den katzengehaltigen Idolen des Tempels erkannten die Waldmenschen ihre Schöpfergottheit Kamaluq. Manaq wurde als sein Gesandter angesehen und zum ersten *Tonko-Tapam*. Gelehrte vermuten, dass der legendäre Schamane hier jedem einzelnen Stamm der Waldmenschen Verantwortung für die Geheimnisse des Dschungels auf ihrem jeweiligen Territorium übertrug, ihnen die Pflicht zur Wahrung der sogenannten *Großen Tabus* auferlegte. Indessen hatte Walkir Zornbrecht, ein Söldnerführer mit thorwalschen Wurzeln, ein Heer aufgestellt, um das Aufbegehren der meridianischen Sklaven niederzuschlagen. Am Berg Visra provozierte er **660 BF** eine Schlacht mit den durch ihre Siege übermütig gewordenen Waldmenschen. Zwar waren die Waldmenschen den Söldnern, der sogenannten al'anfanischen Fremdenlegion, zahlenmäßig haushoch überlegen – auf jeden der 2.000 Söldner kamen sechs Gegner –, aber die ehemaligen Sklaven waren weder gut ausgerüstet noch hartgesottene oder erfahrene Kämpfer. Die ehemaligen Sklaven und ihre Befreier wurden aufgerieben, Zornbrechts Heer trieb die Überlebenden zusammen, führte sie zurück nach Al'Anfa und ließ zufällig jeden zweiten hinrichten. Am grausamen „Silberberger Würfelspiel“, das über Leben und Tod der Sklaven entschied, mussten selbst jene teilnehmen, die sich dem Manakus-Aufstand nicht angeschlossen hatten.

Das Bündnis zwischen den Waldmenschenstämmen zerfiel nach der Niederlage am Visra, denn Manaq hatte den Ausgang der Schlacht vorhergesehen und davon abgeraten, sich Zornbrechts Armee zu stellen. Viele machten ihn daher für ihren Ausgang verantwortlich, denn der *Tonko-Tapam* habe den Kämpfenden seine rettende Unterstützung versagt. Drei Jahre später starb Manaq, und damit verging auch die Einigkeit der Waldmenschen. Einige der geschmiedeten Bündnisse, die Wacht über die *Großen Tabus* sowie die Tradition der Ernennung eines *Tonko-Tapam* in Gulaghal hingegen haben bis heute überdauert.

Jüngere Geschichte

In Al'Anfa nahm man Walkir Zornbrechts Sieg und den sich allzu bald wiederEinstellenden Wohlstand als Anlass zu immer ausgeprägterem Selbstvertrauen. Zornbrecht ließ sich als König des Südens bezeichnen und

brachte Meridiana auf einen Weg, der schließlich in der Unabhängigkeit vom Garethher Kaiserthron aufgehen sollte. Auch durch Zornbrechts Verschwinden **668 BF**, der sich aus ungeklärten Gründen mit 1.000 Söldnern in den Dschungel aufmachte und nie wieder zurückkehrte, war die Stadt nicht mehr von diesem Pfad abzubringen. Im Nachgang des verheerenden Ausbruchs der Schwarzen Pest **686 BF** bekannte sich Al'Anfa zum nemekathäischen Ritus des Boronglaubens, der den Todesgott als Götterfürsten verehrt, schüttelte den Einfluss des mittlerweile in Mirham residierenden, vom Kaiser eingesetzten Königs ab und setzte den Rat der Zwölf ein. Das Neue Reich sah sich in der Folgezeit zunehmend von innenpolitischen Spannungen und Konflikten bedroht. Fiel ein Vasall des Kaisers in Ungnade, so fand er sich nicht selten an den Rand des Reiches strafversetzt, um sich dort zu bewähren und die kaiserlichen Ansprüche durchzusetzen. So erging es auch **761 BF** dem balashidischen Herzog Kynos von Cres, der fortan auf Altoum mit dem Aufbau des Ortes Altaia mitten im Gebiet der Tscholuq betraut war. Das dort befindliche dreifache Orakel der Götter Efferd, Hesinde und Phex gelangte zu noch größerer Bekanntheit als Pilgerort, als in den Minen nahe der Stadt eine grün leuchtende Kugel gefunden und zu einer Reliquie der Hesindekirche ernannt wurde.

Eine wichtige Einnahmequelle der Stadt war der Verkauf von Jade und auch von Gütern, die man von Darna und Haipu erhandelte, denn zu beiden Stämmen pflegte man ein gutes Verhältnis. Anders verhielt es sich mit den Sklavenjägern von Charypso. **802 BF** besannen sich Haipu und Darna auf die Überlieferungen des erfolgreichen Aufstands unter Manaqs Führung, gingen ein Bündnis ein und machten Charypso dem Erdboden gleich. Erst über 50 Jahre später wagte man aus Sylla eine Neugründung, die aber heutzutage unter den Waldmenschen und Utulus genauso verrufen ist wie ihre Vorgängerin. Gegen Altaia hingegen hegte kein Stamm der Waldmenschen einen Groll, und Stadt wie Orakel blieben unbehelligt.

In einem günstigen Moment politischer Schwäche im Norden erfolgte **848 BF** die formelle Erklärung der Unabhängigkeit Meridianas vom Kaiserreich. Bis zum **Ende des 9. Jahrhunderts** waren die meisten Kolonialstädte des Südens unabhängig und unternahmen nun recht unkoordiniert Versuche, den Nachbarn darin zuvorzukommen, sich den Dschungel, seine Bewohner und seine Schätze untertan zu machen.

Während das Mittelreich nicht willens schien – und zudem kaum in der Lage war –, militärisch gegen die aufsässigen Kolonialmächte des Südens vorzugehen, setzten Überfälle der Thorwaler Piraten den Galeeren der Sklavenhändler weiterhin zu. Die Kaperfahrer aus dem Norden setzten befreite Sklaven ungeachtet ihrer Herkunft schlicht dort an Land, wo es ihnen passend erschien. Aus ebensolchen ehemaligen Sklaven entstand auf den Gewürzinseln **um 900 BF** der Stamm der Miniwatu. Ihre Begründerin Wapiya errichtete ein Königreich nach Vorbild der mittelländischen Siedler. Sie führte das Plantagenwesen ein und ließ die

Kasam'Utulus der Inseln gewaltsam unterwerfen und versklaven. An der Westküste von Sokkina ließ sie eine prächtige Palastsiedlung errichten, von wo aus sie Botschafter zu den Stadtstaaten Meridianas entsandte und letztlich Handelsbeziehungen mit ihnen knüpfte.

Die Waldinseln, denen die mächtigen Reiche des Nordens bislang wenig Beachtung geschenkt hatten, rückten in den folgenden Jahrzehnten immer mehr in den Fokus ihrer Aufmerksamkeit. **920 BF** segelte die Grangorer Admirelin Yaquiria ter Rijßen bis nach Sukkuvelani. Ihre Beschreibung der Waldinseln und der dort vermuteten Schätze lockte viele Nachahmer an. Bald schon kreuzten regelmäßig al'anfanische und horasische Frachtschiffe das Perlenmeer, um die exotischen und kostbaren Schätze zu verschiffen, welche man den Inseln entreißen konnte. **966 BF** wurde mit Port Storrebrandt der erste allgemein zugängliche nördliche Handelshafen gegründet, der nicht unter der Ägide einer Kolonialmacht stand. Die Utulustämme der Waldinseln wurden zu direkten Nachbarn der Seemächte, begegneten den Neuankömmlingen jedoch bestenfalls reserviert. Gegenseitige Handelsbeziehungen nahm man nur zaghaft auf, vielerorts verhinderte der Widerstand der Inselbewohner die dauerhafte Niederlassung von Kolonisten erfolgreich. Mit offener Feindseligkeit und Aggressivität reagierten in erster Linie die Biko-Biko Sukkuvelanis auf die brutale Gewalt, mit der sich Al'Anfa auf ihrem Eiland einrichtete.

Die Ereignisse um die Rückkehr des Dämonenmeisters Borbarad blieben den Waldmenschen und Utulus nicht verborgen, aber sie waren vergleichsweise gering betroffen. **1016 BF** schändete der Schwarzmagier in Gestalt eines Waldmenschen den Jaguartempel von Gulaghal und verfluchte seinen Hochschamanen Wapiya

zu untoter Existenz. Im darauffolgenden Jahr gelang es dem Schamanen Bohantopa, der seitdem den Titel des *Tonko-Tapam* trägt, den Tempel zu reinigen und den Geist seines Vorgängers zu befreien. Bohantopa wurde dabei bewusst, welche Gefahr von Borbarad ausging, und er verschrieb sich dem Schutz aller Waldmenschentämme vor den Einflüsterungen des Dämonenmeisters. Auch auf Alotum wirkten Borbarads Schergen. Sie setzten eine Purpurnormchimäre in der Stadt Altaia aus und vernichteten sie, wobei sie die Leuchtende Kugel der Hesinde stahlen. Wenig später, im Jahr **1019 BF**, verkündet das ramponierte Orakel jenen Helden, die später als die Sieben Gezeichneten bekannt werden sollten, seine letzte Weissagung, bevor es verging.

Der Sternenfall **ab 1039 BF** führte besonders in der so lange verborgenen Stadt Kuruke-Wape zu Unruhe. Während das althergebrachte astronomische Wissen, welches eine der wenigen Berührungspunkte der verhehlten Stadt mit der Außenwelt darstellte, versagte, erhoben sich neugierige Stimmen, die lange Jahrhunderte hindurch geschwiegen hatten. Ob nun die Schwächung des uralten *Tabus* über der Stadt, die in den folgenden Jahren zunehmend zu spüren war, mit dem Sternenfall zusammenhing oder mit der schwindenden Entschlossenheit der Tapo-Tikaute, ein Dasein in versteckter Isolation zu führen, einherging, ist unklar. Währenddessen wurde der Wunsch, die Tore zu öffnen, immer lauter. Zwar haben König und Ältestenrat noch keinen Konsens darüber erreicht, doch einem göttlichen Zeichen folgend, das einer der Schamanen der Stadt aus Beobachtungen des veränderten Sternenhimmels ableitete, werden bewaffnete Spähtrupps aus der Stadt entsandt. Dies stellt jedoch nur den ersten Schritt auf dem Pfad dar, der die Stadt nun als Kuruke-Lahe aus der Verhehlung führt.

Was weiß mein Held über die Dampfenden Dschungel?

Die vorstehend geschilderten Ereignisse und Entwicklungen sind keinem Aventurier in ihrer vollen Breite geläufig. Das hat verschiedene Gründe: Zunächst bildeten die Dampfenden Dschungel nie ein zusammenhängendes Reich mit einer gemeinsamen Historie. Ein Boronpriester der Kemi kennt sich womöglich hervorragend mit den Wurzeln und Ursprüngen seiner eigenen Kultur aus, weil er zusammengetragene Geschichtswerke studiert, Ahnenreihen rekonstruiert und alte Bauinschriften entziffert hat. Dies verschafft ihm jedoch keinerlei Einblick in die Ereignisse, von denen die *Tayas* der Mohaha oder die Geschichten der Rololo berichten. Außerdem wird das Wissen der Dschungelstämme lediglich mündlich weitergegeben, und dabei verändert es sich unmerklich von Erzählung zu Erzählung. Zuverlässiger – wenn auch meist nicht sachlicher, nicht in ihrer Darstellung der eigenen und erst recht nicht in den Beschreibungen anderer Kulturen – sind die raren Dokumente und Zeitzeugnisse, die aus echsischer, tulamidischer oder bosparanischer

Zeit überdauert haben und von denen fraglos noch immer einige in Bibliothekshorten voller Staub und Gelehrsamkeit unbeachtet schlummern. Eine vollständige und unvoreingenommene Sicht auf die Vergangenheit oder gar die Gegenwart der Dampfenden Dschungel und ihrer Bewohner kann jedoch nichts von alledem bieten.

Helden der Waldmenschen und Utulus des Tiefen Südens erhalten einen Bonus von +3 auf die folgenden Proben. Je nach Situation kannst du jedoch selbst festlegen, dass ein Krieger vom Stamm der Mohaha wenige Kenntnisse von der Glaubenswelt der Utulus auf den Waldinseln besitzt. Viele der nachfolgenden Informationen werden für die Bewohner des Dschungels Allgemeinwissen sein, während Auswärtige nur wenig Ahnung vom Leben in der Grünen Hölle haben. Einen Sonderfall stellen natürlich die Tapo-Tikaute dar, deren bloße Existenz bislang kaum jemandem bekannt ist, die aber auf der anderen Seite auch selbst kaum etwas über die Welt außerhalb Kuruke-Lahes wissen.

Probe auf Götter & Kulte
(Tiefer Süden oder Südmeer & Waldinseln)

- 1 QS – Abseits der Städte leben in den Wäldern des Südens die Mohas, die nicht an die Zwölfe glauben, sondern eigene Götzen verehren.
- 2 QS – Der Ausdruck „Mohas“ ist ein unzutreffender Sammelbegriff für die Stammeskulturen der Dschungel. Für die Waldmenschen ist der wichtigste Gott der jaguargestaltige Schöpfer Kamaluq. Die Utulus der Waldinseln verehren einen Sonnengott namens Obaran.
- 3 QS – Die Stammeskulturen des Südens glauben daran, dass die gesamte Natur von Geistern namens *Nipakau* beseelt ist. Jeder Mensch – zumindest jeder Waldmensch – hat zudem ein *Tapam*, eine Art Schutzgeist. Toten- und seltener Blutkulte sind bei den Stämmen der Waldmenschen und Utulus verbreitet, womöglich ein Überbleibsel der Kultur der Wudu, die einst den gesamten Süden beherrschte.

Probe auf Geographie
(Tiefer Süden oder Südmeer & Waldinseln)

- 1 QS – Die Stämme der Waldmenschen und der Utulus leben im immergrünen Dschungel, der die Südspitze Aventuriens und die Waldinseln bedeckt. Dabei gibt es flache, sumpfige Bereiche, wie auch Hochwälder in den Bergen des Regengebirges.
- 2 QS – Beginnend mit den Ufern des Loch Harodrôl im Norden leben Waldmenschen in allen Wäldern des Südens. Utulus leben vor allem auf den Waldinseln, aber auch an der Ostküste des Festlands. Stämme unterscheiden sich in ihrer Lebensweise, was sich in verschiedenartigen Dörfern, Glaubensvorstellungen oder auch in ihrer Erscheinung zeigt.
- 3 QS – Selbst an vielen heute von Mittelländern besiedelten Orten haben zu früheren Zeiten Waldmenschen und Utulus gelebt. Im Dschungel gibt es versteckte Orte, welche die Bewohner vor den Augen Fremder schützen. Die Waldinseln sind zu großen Teilen von den Seemächten unerforscht, insbesondere weil tückische Gewässer viele der Eilande umgeben.

Probe auf Etikette (Klatsch & Tratsch)

- 1 QS – Die meisten Waldmenschen und Utulus führen ein Leben in Stammesgesellschaften abseits der Städte. Den einzelnen Sippen steht ein Häuptling vor, dem tiefer Respekt entgegengebracht wird.
- 2 QS – Während ein Häuptling sich um die weltlichen Belange der Dorfgemeinschaft kümmert, ist ein Schamane für das körperliche und geistige Wohl der Stammesangehörigen, den Kontakt zu den Geistern und die Verehrung der Götter zuständig. Jede Gemeinschaft folgt eigenen Regeln der Etikette, und es ist kaum möglich, aus Regeln und Traditionen bei

einem Stamm Rückschlüsse über das richtige Verhalten bei einem anderen zu ziehen.

- 3 QS – Die Stämme rund um das Regengebirge leben zurückgezogen und meiden den Kontakt mit den Städten meist. Auf der Syllanischen Halbinsel lebt ein besonders kriegerischer Stamm. Die Miniwatu auf den Gewürzinseln haben ein Königreich nach mittelreichischem Vorbild errichtet.

Probe auf Geschichtswissen
(Tiefer Süden oder Südmeer & Waldinseln)

- 1 QS – Weite Teile des Tiefen Südens werden von verschiedenen Reichen beansprucht. In den Regenwäldern leben jedoch unabhängig davon seit Jahrtausenden die Stämme der Waldmenschen und Utulus. Einst herrschten hier die Wudu mit Toteskulten und Blutriten.
- 2 QS – Vor einigen Jahrhunderten begehrten die Waldmenschen unter ihrem Anführer Manaq gegen die al'anfanische Sklaverei auf. Der Aufstand wurde von Walkir Zornbrecht, dem Gründer des späteren Grandenhauses, blutig niedergeschlagen. Vor den Waldmenschen haben auch andere Völker den Dschungel besiedelt, nämlich verschiedene kulturschaffende Echsenpezies.
- 3 QS – Vermutlich sind sowohl die Vorfahren der Waldmenschen als auch der Utulus vom Südkontinent Uthuria eingewandert. Der Held kann zudem grob den zeitlichen Ursprung der Miniwatu einordnen und kennt die Abfolge der Kemi-Reiche.

Probe auf Sagen & Legenden
(Tiefer Süden oder Südmeer & Waldinseln)

- 1 QS – Die Stämme der Dschungel kennen keine Schrift, sie überliefern ihr Wissen an nachfolgende Generationen mündlich in Liedern und Geschichten, genannt *Tayas*. Sie erzählen davon, wie die Waldmenschen von Kamaluq zum Kampf gegen die blasshäutigen Eindringlinge geschaffen wurden oder wie die Utulus über das Meer nach Aventurien kamen.
- 2 QS – Gegenstand vieler *Tayas* ist der Hochschamane Manaq, der einst die Stämme der Waldmenschen gegen die Sklavenhalter einte, den Jaguartempel von Gulaghal entdeckte und den Stämmen die Wache über große Geheimnisse des Dschungels anvertraute. Grausame *Yaq-Hais* machen die Dschungel unsicher und erheben alle Toten, denen nicht Mund und Augen zugenäht werden, zu dämonischem Unleben.
- 3 QS – Eigentümliche Kulte werden bei einigen Stämmen praktiziert, so sollen die Oijaniha des Regengebirges und die Keke-Wanaq der Spinnenberge etwa zu vielbeinigen Spinnengötzen beten. Irgendwo in den Tiefen des Regenwaldes wird die verborgene Stadt Kuruke-Wape vermutet, die sagenhafte Reichtümer birgt und geflohenen Sklaven eine sichere Zuflucht bietet (🐾 174).

Die Lebendige Geschichte

Aventurien besitzt eine fortlaufende Geschichte, die wir auch als Lebendige Geschichte bezeichnen. Dank ihr unterliegt die Welt ständiger Veränderung, denn stets kommen neue Geschichten hinzu sowie Ereignisse, die durch das Zutun von Helden ein (glückliches) Ende finden. Es kann jedoch auch vorkommen, dass findige Helden alte Geheimnisse zutage fördern und so neues Licht auf bereits Vergangenes werfen.

Wir möchten daher gern Meister wie Spieler ganz gezielt dazu einladen, mögliche Widersprüche oder beschriebene Gegensätze als Anreiz zu begreifen und sie als Inspiration für ihre eigene aventurische Geschichte zu verstehen. Natürlich wird es für besonders große Ereignisse meist auch eine offizielle Lesart geben, aber wir lassen häufig gezielt Lücken, in denen ihr eure eigene Fantasie spielen lassen könnt.

Bei der Frage, welche Figuren wichtig für die Lebendige Geschichte sind, hilft euch das Garadan-System, mit dessen Figuren Meisterpersonen in unseren Publikationen versehen sind (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 204).

Die Dampfenden Dschungel des aventurischen Südens befinden sich am Rande des Kontinents, und ihre Bewohner – zuvorderst die Stammeskulturen der Waldmenschen und Utulus – nehmen wenig Anteil an den Schicksalen und Fährnissen der Mittellande, geschweige denn Nordaventuriens. Dennoch befindet sich die Stellung, welche die Stammeskulturen des Regenwalds im Gefüge Deres einnehmen, im Wandel. Während der Weltzeitwende geraten die Inseln und Dschungel in den Fokus göttlicher wie dämonischer Mächte, seit Generationen dräuende Konflikte spitzen sich zu und mit den Tapo-Tikaute aus Kuruke-Lahe betritt eine neue Fraktion die Bühne Aventuriens, die erst ihren Platz finden muss.

Im Zuge von Abenteuern und Kampagnen können deine Helden direkt Einfluss auf die Dampfenden Dschungel nehmen, lange verschollene Geheimnisse entdecken, uralte Gefahren bekämpfen und die tiefklaffenden

Unterschiede zwischen den Dschungelstämmen und Kolonialisten erleben. Womöglich können sie sogar dabei helfen, einige Differenzen zu überwinden, aber auch an anderer Stelle auseinanderhalten, was sich kaum glücklich einen lässt.

Im Abenteuer **Rabenblut** nehmen die Helden vor allem Einfluss auf das Machtgefüge in Al'Anfa, aber die versunkenen Geheimnisse des Dschungels spielen dabei eine wichtige Rolle.

Die Wudu stehen im Mittelpunkt des Abenteuers **Der Pfad des Visar** aus der Abenteuersammlung **Wahl der Waffen**. Wer sich weiter in die Vergangenheit begeben möchte, findet in der Setting-Box **Die Dunklen Zeiten** das Abenteuer **Unter Wudu** und zahlreiche Hintergründe zum blutigen Kult dieses Stammes auf der Höhe seiner Macht.

Eine Spielhilfe im **Aventurischen Boten** 154 behandelte ausgiebig die Machtverhältnisse in Al'Anfa im Jahre 1028 BF, das anschließende Abenteuerszenario **Sturm der Freiheit** setzt sich mit der Sklaverei in Meridiana auseinander. Auch in jüngeren Ausgaben werden die Entwicklungen in Meridiana immer wieder beleuchtet.

Der Anthologieband **Spuren der Verheißung** bietet Helden mit dem Szenario **Blutbeflecktes Gold** und dem Abenteuer **Krötengold** Gelegenheit, die Dampfenden Dschungel des Regengebirges und der Waldinseln zu erforschen.

Im DSA-5 Beta-Abenteuer **Das Tal des Todes** begeben sich die Helden ebenfalls auf eine Dschungelexpedition, müssen jedoch Rettung vor ganz ungewöhnlichen Gefahren leisten.

In **Niobaras Vermächtnis** folgt man den Spuren der größten Astronomin Aventuriens und reist dabei auch zur untergegangenen Stadt Altaia.

Passend zu dieser Spielhilfe wurde das Abenteuer **Jadegrün und Kobaltblau** geschrieben, in dem die Helden die Lüftung eines der größten Geheimnisse des Dschungels am eigenen Leib erfahren können.



Der Aventurische Bote ist das Begleitmagazin zu **Das Schwarze Auge**, in dem sich viele inneraventurische Berichte finden, mit denen die Lebendige Geschichte begleitet wird. Mehr Informationen gibt es unter www.ulisses-spiele.de.

HELDEN DER DAMPFENDEN DSCHUNGEL



»Takehumba wird jeden Tag schwächer. Kebunganaq zerrt immer stärker an seinen Fesseln. Irgendwann wird er sich befreien. Du bist jung, Paq-Ka-Manka. Deine Stärke und dein Geschick werden darüber entscheiden, ob die Spinne den Skorpion weiter fesselt oder nicht. Wenn du Erfolg haben wirst, werden deine Kinder und deren Kinder und alle Kinder bis zum Ende der Zeit deine Heldentaten erzählen.

Du musst ausziehen und einen Weg finden, wie wir Takehumbas Kraft wieder zurückkehren lassen. Die Geister der Ahnen haben mir erzählt, dass es jenseits des Dschungels große Dörfer gibt, wo die anderen Menschen leben. Dort gibt es Häuser aus Stein und ihre Schamanen haben ihr Wissen in totes Holz gebannt. Vielleicht kennen sie einen Weg, um der Himmels Spinne ihre alte Stärke zurückzugeben.

Der Weg ist gefährlich und voller Tücken. Nur ein echter Held wird bestehen können. Ein Krieger wie du, Paq-Ka-Manka! Die Ahnen werden mit dir sein und über dich wachen. Es ist dir vorherbestimmt, dem Pfad zu folgen, der dich in das sagenumwobene Hôt-Alem führen wird, einen Ort, der von den anderen Menschen bewohnt wird. Suche dort nach den Schamanen der Himmelsgötter, die so viele sind, dass keiner alle ihre Namen kennen kann. Sie werden dir helfen können.

Nimm die Pantherklaue mit, deinen Bastschild und den Speer deiner Mutter. Mit ihnen wirst du alle Gefahren überstehen, die auf dich zukommen werden, gleich ob es die Würgeschlange, der Riesenaffe oder das Yaq-Hai ist.

Auf deinem Weg wirst du Gefährten finden, die nicht von unserer Sippe, ja nicht einmal von unserem Stamm sind. Einige von ihnen mögen Menschen aus den Felsenstädten sein, andere nicht einmal Menschen. Du musst ihnen vertrauen, sie kennen sich in den Städten aus und werden deine Führer sein. Aber sie sind im Dschungel verloren und überleben nicht einmal eine Nacht. Sie wissen nichts von Mordpilzen, welches Wasser man trinken darf oder wie man sich dem Jaguar nähert. Helft euch gegenseitig, erzähle ihnen von Kebunganaq und der Gefahr, die von ihm ausgeht – für alle.

Sei jedoch vorsichtig, wenn du den Menschen aus Al'Anfa begegnest. Sie fangen gerne jeden, der nicht zu ihnen gehört, gleich ob es ein Keke-Wanaq, ein Hôt-Alemer oder ein Mensch aus dem Norden der Welt ist. Sie hören uns nicht zu, sie sind unbelehrbar und denken nur an ihren eigenen Vorteil.«

—Onk-Bak-Lar, Schamane der Keke-Wanaq, neuzeitlich



Weltliche Professionen

Adlige der Miniwatu

Auf den Gewürzinseln haben die Miniwatu ihr Königreich errichtet. Der Stamm geht auf befreite Sklaven zurück, die ungeachtet ihrer Stammeszugehörigkeit gemeinsam auf den Inseln des Archipels ausgesetzt wurden. Dort haben sie ein Reich nach Vorbild der Kolonialmächte, denen sie einst dienten, errichtet und eifern ihnen seither in ihrer Lebensweise und der Gestaltung ihrer Städte und Bauwerke nach – aber auch in der Unterwerfung und Versklavung anderer, nämlich der Kasam'Utulus. Die Miniwatu haben sich mit den Bedürfnissen und Gelüsten der

Kolonialmächte nach den Gütern der Inseln im Perlenmeer arrangiert und Handelsvereinbarungen mit ihnen getroffen. Ihrer geschickten Diplomatie, mit der sie fremdländische Interessensgruppen geschickt gegeneinander ausspielen, ist es zu verdanken, dass das kleine Reich der Miniwatu seit seiner Gründung vor mehr als 100 Jahren von den Seemächten weitestgehend in Frieden gelassen wird. Zwar mag ein Besucher aus Gareth, Festum oder Al'Anfa das bemüht würdevolle Gebaren der Herrscher der Gewürzinseln für allzu drollig, geradezu lachhaft halten, doch dieser Eindruck kann den Miniwatu nur recht sein, hat er ihnen doch zu vielen vorteilhaften Handelsverträgen verholfen, die seither ihren bescheidenen Reichtum mehren.

So sehr es eine Adlige auch reizen mag, Besucher aus der Fremde mit der Pracht zu beeindrucken, die sich die Miniwatu inzwischen aufgebaut haben, so neugierig mag sie sein, wie das Leben wohl andernorts ablaufen mag und was man dort wohl mit den Unmengen an Gewürzen und anderen Luxusgütern anfängt, die man für so horrende Summen importiert.



Ausrüstung und Tracht

Die Aristokratie der Miniwatu legt höchsten Wert auf ein würdevolles Auftreten – schließlich will man den wohlhabenden Handelspartnern aus dem Norden in Nichts nachstehen! Die Oberschicht der Gewürzinseln kleidet sich in weiches Leder. Wer es sich leisten kann, lässt sich Kleidung aus importierten Stoffen schneiden. Schmuck und Zierrat sollen die Schätze der Waldinseln präsentieren. Häufig finden dabei Perlen, Korallen, Edelsteine und bunte Federn Verwendung.

Adlige der Miniwatu

Professionspaket

AP-Wert: 208 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Adel I (5 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 8 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Etikette

Kampftechniken: Dolche 8, Hieb Waffen 8, Raufen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 5, Singen 2, Sinnesschärfe 4, Tanzen 2, Zeichnen 2

Gesellschaft: Betören 3, Einschüchtern 4, Etikette 6, Gassenwissen 3, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Verkleiden 2, Willenskraft 5

Natur: Orientierung 2

Wissen: Geographie 2, Geschichtswissen 2, Götter & Kulte 4, Rechtskunde 3, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Handel 3, Heilkunde Wunden 2, Lebensmittelbearbeitung 2

Empfohlene Vorteile: Reich

Empfohlene Nachteile: Behäbig, Persönlichkeitschwächen (Verwöhnt, Vorurteile gegen Utulus)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Arm

Dschungelschleicherin der Keke-Wanaq

Als düster und unnahbar gilt die Keke-Wanaq bei ihren Nachbarn, und dieser Ruf kommt nicht von ungefähr. Den anderen Stämmen der Waldmenschen ist das enge Verhältnis, das sie zu den Keke, den Glücksspinnen, pflegt, nicht minder unheimlich als den in Trahelien lebenden Kemi und anderen Siedlern. Selbst die Achazstämme der Gegend halten sich von der finsternen Kämpferin lieber fern. Mit ihren vergifteten Waffen und Blasrohrpfeilen, ihrem zähen Fangnetz und der hinterhältigen Lauer, aus der sie zuschlägt, scheint sie selbst beinahe ein tödliches Spinnenwesen zu sein.

Für viele ist daher kaum vorstellbar, dass die Dschungelschleicherin der Keke-Wanaq weder Böswilligkeit noch Mordlust antreibt. Sie hat eine Aufgabe, die sie überaus ernst nimmt: den Schutz der Ruinen in den Spinnenbergen vor neugierigen Augen, vor allem jenen der verhassten Jadeskorpione. Bezüglich dieser Verantwortung zeichnet sie sich durch Entschlossenheit, Ernsthaftigkeit und Zielstrebigkeit aus, die kaum Raum für andere Lebensbereiche zu lassen scheinen. Dabei hat sie durchaus einen Sinn für Humor, auch wenn dieser außerhalb ihrer eigenen Kultur meist als beißend und makaber gilt und wenig Anklang findet.

Die Bekanntschaft mit diesen anderen, die das Leben gelegentlich merkwürdig leicht zu nehmen scheinen, hat jedoch die Flamme der Neugierde entfacht, und so mag die Dschungelschleicherin ausziehen, um zu erfahren, was die Menschen wohl andernorts, fernab althergebrachter Verantwortung, umtreiben mag.

Dschungelschleicherin der Keke-Wanaq

Professionspaket

AP-Wert: 341 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Verbergen, Geländekunde Dschungelkundig, Tierstimmen imitieren

Kampftechniken: Blasrohre 10, Dolche 12, Raufen 10, Stangenwaffen 10, Wurfwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 5, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 4, Sinneschärfe 6, Verbergen 7

Gesellschaft: Einschüchtern 3

Natur: Fährtensuchen 5, Fesseln 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 6, Tierkunde 6, Wildnisleben 6

Wissen: Götter & Kulte 4, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 5, Heilkunde Krankheiten 5, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Lederbearbeitung 3

Empfohlene Vorteile: Flink, Giftresistenz

Empfohlene Nachteile: Hässlich, Persönlichkeitschwäche (Unheimlich)

Ungeeignete Vorteile: Vertrauenerweckend

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Spinnen), Giftanfällig, Unfähig (Naturtalente)



Ausrüstung und Tracht

Zum düsteren Erscheinungsbild der Dschungelschleicherin trägt ihr Rüstzeug bei, das sie aus den Chitinplatten und Borsten riesenhafter Spinnen fertigt, mit denen ihr Stamm in den Spinnenbergen zusammenlebt. Rüstung, Kleidung und sogar ihre Haut verdunkelt sie mit Asche, Ruß oder Erde, um ihre Tarnung im Zwielicht des Regenwaldes zu verbessern. Bewaffnet ist sie meist mit einem Fangnetz aus fest geknotetem, mit Spinnenseide verstärktem Seil, einem Blasrohr oder einer anderen leicht zu verbergenden Waffe, die sie – ebenso wie ihre Blasrohrpfeile – bei Bedarf mit wirksamen Giften bestreicht.

Eidechsenkriegerin der Yakosh-Dey

Kaum eine Sippe der Waldmenschen ist sicher vor den Häschern der Sklavenhändler, die sich in den Städten des Südens am Leid anderer eine goldene Nase verdienen. Dem „Verlorenen Stamm“ der Yakosh-Dey hängt der üble Ruf an, sich an dieser Praxis unmenschlicher Ausbeutung zu beteiligen und ihrerseits bei den anderen Stämmen auf Sklavenjagd zu gehen. Wer jedoch denkt, dass jeder Yakosh-Dey sich vom Weg des Göttlichen Jaguars abgewandt hat und nun die Sklavenhalter unterstützt, der irrt sich.

Durch ihre Erfahrungen mit Händlern aus dem Norden hat diese junge Yakosh-Dey gelernt, dass sich viele Menschen in den Mittellanden gegen die Sklaverei aussprechen und sich dabei auf die Lehren einer in den buntesten Farben schillernde Göttin in Gestalt einer Eidechse berufen. Der Glaube an die Ewig Junge Regenbogeneidechse Tsa breitet sich bereits seit mehreren Jahren immer weiter in den Regenwäldern Meridianas aus und immer mehr Krieger aller Stämme verschreiben ihr Leben und ihre Fähigkeiten dem Kampf gegen die Sklaverei. Als bunt gewandete Eidechsenkrieger führen sie einen Partisanenkrieg gegen die Plantagen, die allzu weit

Ausrüstung und Tracht

Ihren freiheitsliebenden Überzeugungen verleiht die Eidechsenkriegerin mit bunten Gewändern Ausdruck. Schwere Rüstung lehnt sie eher ab, wichtiger sind ihr Beweglichkeit und Spontanität im Kampf. Als Erkennungszeichen dient ihr ein Katar in Form eines Eidechschweif, ein Faustdolch, der sich selbst zur Abwehr der schweren Schlagwaffen der Sklavenjäger eignet.

von den großen Städten entfernt liegen, und befreien so viele geschundene Zwangsarbeiter wie möglich.

Vielleicht besser als so manch anderer Bewohner des Regenwalds weiß die Eidechsenkriegerin gut, dass die Welt nicht nur schwarz und weiß ist, dass Herkunft

und Aussehen eines Menschen keine Rückschlüsse über seine Moral und seine Absichten erlauben. Ihre vielfarbige Welt-

sicht teilt sie bereitwillig mit jenen, von denen sie denkt, dass eine solche Erkenntnis auch ihr Leben bereichern wird, doch gegen die Verfechter von Ausbeutung und Sklaverei geht die junge Kriegerin entschlossen und ohne Gnade vor.

Eidechsenkriegerin der Yakosh-Dey

Professionspaket

AP-Wert: 330 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: IN 13 (für die SF Verteidigungshaltung), GE 13 (für die SF Einhändiger Kampf, Finte I und Präziser Stich I), Nachteil Prinzipientreue I (Kampf gegen die Sklaverei) (-10 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 6 Abenteuerpunkte, Einhändiger Kampf, Finte I, Präziser Stich I, Verbessertes Ausweichen I, Verteidigungshaltung

Kampftechniken: Dolche 12, Raufen 12

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 4, Schwimmen 2, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 5, Verbergen 3

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 2, Einschüchtern 3, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Willenskraft 2

Natur: Orientierung 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 4, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 3, Metallbearbeitung 2, Stoffbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Flink, Schlangemensch

Empfohlene Nachteile: Schlechte Eigenschaften (Naiv, Neugier)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Blutausch, Farbenblind, Schlechte Eigenschaft (Jähzorn)



Perlentaucher der Haipu

Die Haipu leben an den östlichen Küsten der Insel Al-toum, an Sandstränden und in lichten Regenwäldern. Das war jedoch nicht immer so, denn ihren *Tayas* zufolge hat Kamaluq das Eiland mitsamt seinen Bewohnern einst mit einem Fischernetz aus dem Meer gezogen. Noch immer fühlt sich der Stamm dem Meer stark verbunden, und in ihren Küstendörfern, die sie nach Kräften vor den gierigen und zudringlichen Blicken der meridianischen Sklavenjäger zu verbergen suchen, führen sie ein Leben, das ihnen vom Rhythmus der Gezeiten vorgegeben wird.

Kein besserer Taucher findet sich in ganz Aventurien als der Perlentaucher der Haipu! Zwar bietet das Meer der Stammesgemeinschaft vieles von dem, was sie zum Leben braucht, und die Suche nach Perlen ist nicht die wichtigste Tätigkeit, aber besonders große, wohlgeformte Exemplare der runden Kügelchen, welche bei den Haipu rege Verwendung in nützlichen Elixieren finden, ausfindig zu machen, ist eine Kunst für sich.

Richtig wohl fühlt sich der Perlentaucher nur in Sichtweite der warmen tropischen See, doch Fernweh und die bohrende Frage, was sich wohl hinter dem flimmernden Horizont befinden mag, mögen ihn durchaus dazu verleiten, sich auf Reisen zu begeben. Wohin auch immer es ihn verschlagen mag, stets wird er sich das meist heitere, gelegentlich auch aufbrausende, bald aber wieder sanfte und ruhige Gemüt bewahren, das ihm die Ufer seiner Heimat eingaben.

Perlentaucher der Haipu

Professionspaket

AP-Wert: 209 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Schwimmen

Kampftechniken: Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 3, Kraftakt 2, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 6

Gesellschaft: –

Natur: Fischen & Angeln 7, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Götter & Kulte 3, Sagen & Legenden 3

Handwerk: Boote & Schiffe 7, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 3, Lebensmittelbearbeitung 5

Empfohlene Vorteile: Begabung (Schwimmen), Glück, Richtungssinn

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (dem Meer), Eingeschränkter Sinn (Sicht)



Ausrüstung und Tracht

Wer sich in die warme Umarmung des Perlenmeers begibt, der hat nicht viel nötig. Der menschliche Körper ist hinlänglich gut zum Schwimmen und Tauchen ausgestattet, wenn man ihn richtig zu gebrauchen weiß, und schwere Ausrüstung behindert dabei nur. Unverzichtbar sind einige Säckchen und Beutelchen, in denen der Perlentaucher seine Funde verstauen kann. Seine Hände benötigt er, um stets einen Tauchspeer bereitzuhalten. So friedlich die farbenfrohe Pracht der Bewohner tropischer Gewässer auch scheinen mag, so schnell werden sie leichtsinnigen Tauchern zum Verhängnis.

Waffenschmied der Tapo-Tikaute

Die Schmiedekunst ist in Kuruke-Lahe nicht weniger eine traditionsreiche Berufung als andernorts. Tatsächlich ist es nicht jedem in der verborgenen Stadt vergönnt, ein Handwerk zu erlernen. Eine entsprechende Ausbildung im Tempel der Affengottheit Hanpokuna kommt nur jenen zu, die bereits in jungem Alter eine besondere Begabung erkennen lassen. Entsprechend hoch angesehen ist ein fähiger Waffenschmied in der Gesellschaft der Tapo-Tikaute, und nur er und seinesgleichen sind in bestimmte Geheimnisse der Schmiedekunst eingeweiht. Seit Jahrhunderten hütet jeder Schmied von Kuruke-Lahe eifersüchtig das Wissen um die Verhüttung und Verarbeitung des blauschimmernden Metalls, das in der Stadt als *Gumijok*, außerhalb als „Epharit“, bekannt ist – Wissen, das über einen langen Zeitraum in kurzen Lektionen von Meister zu Schüler weitergegeben wird. Mit Recht ist der Waffenschmied der Tapo-Tikaute somit stolz auf seine Arbeit, und eine besondere Beziehung verbindet ihn mit denjenigen Animisten, welche von ihm angefertigte Waffen und Rüstungen tragen, ist es doch Sitte, dass sich stets derjenige Schmiedegeselle, der ein Werkstück geschaffen hat, um dessen Instandhaltung, Verbesserung und individuelle Anpassung kümmert. Neue Stücke schafft ein Schmiedemeister kaum noch.

Waffenschmied der Tapo-Tikaute

Professionspaket

AP-Wert: 247 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: keine

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteurpunkte, Berufsgeheimnis (*Gumijok* verarbeiten*), Fertigkeitsspezialisierung Metallbearbeitung

Kampftechniken: Hiebaffen 12, Raufen 10, Zweihandhiebaffen 8

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 3

Gesellschaft: Menschenkenntnis 3, Willenskraft 3

Natur: Tierkunde 2

Wissen: Geschichtswissen 3, Götter & Kulte 5, Kriegskunst 2, Magiekunde 4, Mechanik 4, Rechnen 4, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Alchimie 4, Heilkunde Wunden 3, Holzbearbeitung 5, Lederbearbeitung 4, Metallbearbeitung 8*, Steinbearbeitung 5, Stoffbearbeitung 4

Empfohlene Vorteile: Adel, Begabung (Metallbearbeitung), Hitzeresistenz

Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Hitzeempfindlich

*) Bitte beachte, dass für das Berufsgeheimnis *Gumijok* verarbeiten ein FW in *Metallbearbeitung* von 10 notwendig ist. Der Wert ist hier nur auf 8 gesetzt, um nicht durch einen Bonus eines Kulturpakets einen Wert von mehr als 10 zu erhalten. Steigere einfach mit AP die fehlenden Punkte, wenn dein Held weniger als 10 in *Metallbearbeitung* aufweist.

Ausrüstung und Tracht

Esse, Amboss und Hammer, mehr braucht ein Schmied nicht, um seine Kunst auszuüben. Die schweißtreibende und kraftfordernde Arbeit geht in luftiger Bekleidung oder auch ganz ohne solche leichter von der Hand. Nur die Schnur mit aufwendig gearbeiteten Kugeln, die jeder Bewohner der verborgenen Stadt jährlich erweitert, legt er auch am Schmiedeofen nicht gern ab.

Seit Kuruke-Lahes *Tabu* abgemildert wurde und die Stadt sich der Außenwelt wieder mehr geöffnet hat, fallen ihrem Schmied aber gelegentlich Schmiedearbeiten in die Hände, die von außen stammen und bei deren Fertigung faszinierende Schmiedetechniken und ungewöhnliche Materialien zum Einsatz gekommen sind. Ob er der Versuchung, in die unbekannte Welt hinauszuziehen und sich diese Techniken selbst zu eigen zu machen, wohl lange widerstehen können?



Magische Professionen

Animist der Tapo-Tikaute

Die Gabe der Magie ist bei den Tapo-Tikaute nicht selten, aber ebenso kostbar wie bei den meisten anderen menschlichen Kulturen. Wer eine Veranlagung zeigt, die astralen Flüsse manipulieren zu können, welche die Waldmenschen als *Nipakau* begreifen, der wird bereits in früher Kindheit zur Schulung dieser Fähigkeiten in die Obhut der Schamanen Hanpokunas übergeben. Es ist eine langwierige und bisweilen einsame Lehrzeit, denn bis der junge Schüler als fertig ausgebildeter Animist in die städtische Gemeinschaft zurückkehrt, vergehen viele Jahre, die er nur in Gesellschaft seiner Lehrmeister und anderer Zöglinge des Tempels verbringt.

Viele Zauberer entscheiden sich anschließend für eine Laufbahn, die sie in Positionen von Amt und Würden führt, denn in Kuruke-Lahe bekleiden traditionell Animisten sämtliche öffentliche Funktionen. So manch ein Animist hingegen verschreibt sein Leben jedoch dem Schutz der Stadtgrenzen, und auf sich gestellt dürfen sich nur jene mit entsprechender Ausbildung in die gefährlichen Kavernen unter der Stadt vorwagen.

Auch in der jüngsten Zeit, da sich in der ehemals verhehlten und isolierten Stadt immer mehr Interesse an der Welt vor den Toren regt, fällt ihre Erkundung in erster Linie den wehrhaftesten und ressourcenreichsten Töchtern und Söhnen der Stadt zu, nämlich den Animisten.



Animist der Tapo-Tikaute

Professionspaket

AP-Wert: 356 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Tapo-Tikaute, KO 13 (für die SF Belastungsgewöhnung I), Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Belastungsgewöhnung I, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Raufen 10, Schilde 12, eine der folgenden Kampftechniken 12: Hieb Waffen, Schwerter, Stangenwaffen

Talente:

Körper: Klettern 3, Körperbeherrschung 6, Kraftakt 6, Selbstbeherrschung 4, Sinnesschärfe 4, Verbergen 2

Gesellschaft: Einschüchtern 3, Willenskraft 4

Natur: Fährtsensuchen 2, Orientierung 3, Tierkunde 3, Wildnisleben 2

Wissen: Götter & Kulte 5, Kriegskunst 3, Magiekunde 3, Rechtskunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 4, Lederbearbeitung 3, Metallbearbeitung 4

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Hautbild, Lockruf, Schnipsen, Signatur; Balsam Salabunde 4, Blitz dich find 6, Katzenaugen 5; Animistenkräfte: Großer Sprung 3, Kampffähigkeiten verbessern 5, Schneller Angriff 5, Talentverbesserung 4

Empfohlene Vorteile: Adel, Beidhändig, Waffenbegabung, Zäher Hund

Empfohlene Nachteile: Artefaktgebunden, Magische Einschränkung (Fluch der Berge), Verpflichtungen (Stamm)

Ungeeignete Vorteile: Soziale Anpassungsfähigkeit

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Dunkelheit)

Ausrüstung und Tracht

Die Ausstattung eines Animisten der Tapo-Tikaute ist ebenso individuell wie sein Kampfstil und seine Fähigkeiten. Manch einer möchte seine Rüstung wie einen kraftvollen *Nipakau* in Tiergestalt wirken lassen, beliebt sind vor allem Affen, Würgeschlangen und Raubkatzen. Ebenso wie seine Waffe lässt er sie aus *Gumijok* fertigen. Sein wertvollster Besitz ist wohl sein Schild, den ein jeder Animist eigenhändig anfertigt und mit einem *Nipakau* besetzt. Sämtliche Ausrüstungsgegenstände verziert er mit Pasten aus zerstoßenen Edelsteinen, meist Lapislazuli, Malachit oder Zinnober.

Nipakau-Kocan der Tschopukikuha

Als „Geisterkrieger“ sind die Animisten der Dschungelstämme in den Städten der Siedler bekannt. Das ist allerdings keine sehr präzise Übersetzung, korrekter wäre „Geisterverschlinger“. Anders als ein Schamane, der mit der Welt der Geister interagiert, *Nipakaus* und *Tapams* geleitet und Verantwortungen und Pflichten für den Stamm übernimmt, setzt ein *Nipakau-Kocan* seine angeborenen Fähigkeiten dazu ein, diejenigen *Nipakau*

Ausrüstung und Tracht

In den Dschungeln des Tiefen Südens leisten Leichtfüßigkeit und Geschick bessere Dienste als schwere Panzerung. Seine Kleidung wählt der *Nipakau-Kocan* darum vor allem mit dem Ziel, seine Begabung kundzutun und seine Stärke zu unterstreichen. Über Hautmalereien und Tätowierungen, die den Geistern und anderen Waldmenschen ihre besondere Stellung vermitteln sollen, verfügen vor allem solche Animisten, die als Wächter eines *Tabus* bestimmt wurden. Allen *Nipakau-Kocan* gemein ist stets ihre Geisterwaffe, die *Nipakau-Axt*.

Nipakau-Kocan der Tschopukikuha

Professionspaket

AP-Wert: 368 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Mohas, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Animisten) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Bindung der Waffe

Kampftechniken: Blasrohre 10, Hieb Waffen 12, Raufen 8, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 6, Kraftakt 4, Schwimmen 3, Selbstbeherrschung 5, Sinneschärfe 4, Verbergen 5

Gesellschaft: Einschüchtern 5

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 4, Pflanzenkunde 5, Tierkunde 5, Wildnisleben 5

Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 5

Handwerk: Heilkunde Gift 3, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 4, Holzbearbeitung 5

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Duft, Jagdtrommel, Schlangenhände; Armatutz 4, Axxeleratus 5, Krötensprung 5; Animistenkräfte: Blut trinken 4, Immunität gegen Hitze 5, Kampffähigkeiten verbessern 6, Talentverbesserung 5

Empfohlene Vorteile: Schutzgeist

Empfohlene Nachteile: Artefaktgebunden, Blutrausch, Verpflichtungen (Stamm), Wilde Magie

Ungeeignete Vorteile: Beidhändig

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Toten und Untoten), Unfähig (Naturtalente)

zu beeinflussen, die bereits im Diesseits weilen, und ihre Kräfte anzuzapfen.

Auf welche Weise er sich seine Gaben zunutze macht, unterscheidet sich dabei von Animist zu Animist. Manch einer versetzt sich zur Einnahme eines *Nipakau* mittels ekstatischer Kampftänze in Trance, ein anderer vertieft sich in stoische, beherrschte Meditation, den nächsten überkommen machtvolle Krämpfe, die er nur durch aufrechte Positur und stolze Willensanstrengung überwindet.

In der Regel wird der Animist in seiner Gemeinschaft für seine besonderen Fähigkeiten geschätzt, erfährt eine Ausbildung zum Krieger und verteidigt fortan den Stamm oder seine heiligen Stätten gegen die Ungeheuer und Gefahren der Wälder und Meere, nötigenfalls auch aufrechtgehende und vernunftbegabte.

In einigen Stammesgemeinschaften hingegen, besonders jenen, die aufgrund ihrer Nähe zu den Stadtkulturen als „Verloren“ gelten, wird der Animist aufgrund seiner Zauberei mit Argwohn und Aberglauben betrachtet und führt eher ein Dasein am Rande der Gesellschaft. Kaum überrascht es da, wenn er seiner Sippe und seinem Dorf vollständig den Rücken kehrt.



Papageienhexe der Napewanha

Die lebenslustige und eigensinnige Papageienhexe hat ein besonderes Gespür für das Mystische und kann mit der Geisterwelt in Kontakt treten, obwohl sie keine Schamanin ist. Da sie damit aus der Ordnung heraussticht, die Kamaluq und die *Großen Nipakau* für die Gemeinschaft der Stammeskulturen gefügt haben, zieht sie ein selbstbestimmtes Dasein abseits von Regeln, Traditionen und dem Argwohn, der ihr gelegentlich entgegen schlägt, vor. Ähnlich wie ihre nördlichen Schwestern, versteht sie sich als Tochter Ssad'Huars, eines *Großen Nipakau*, der für das Leben in jeglicher Form steht – groß oder klein, schlicht oder hochentwickelt, friedlich oder rachsüchtig. Sie achtet den Großen Wald und all seine Geschöpfe, ist aber nicht schüchtern, ihren eigenen Platz darin zu behaupten. Mit wem sie sich umgibt, entscheidet sie selbst, und die liebste Gesellschaft ist ihr ohne Frage jene ihres Vertrautentieres, eines buntgefiederten Papageien. Die gelehrigen Vögel sind nicht selten in der Lage, die menschliche Sprache zu verstehen und gar selbst ein paar Worte zu sprechen.

Für ein nahegelegenes Dorf mag sie übergangsweise die Pflichten und Aufgaben eines Schamanen übernehmen. Sie spricht mit den Ahnengeistern, bietet Seelsorge und sagt die Zukunft des Stammes voraus. Dass eine Hexe jedoch dauerhaft zur spirituellen Führerin

eines Dorfes wird, kommt eher selten vor, zu wichtig sind ihr persönliche Freiheit und Unabhängigkeit.

Eine Hexe, die einen Papageienvogel zu ihrem Vertrauten erwählt hat, steht meist der Fahrenden Schwesternschaft nah. Um an Hexennächten teilnehmen zu können, nimmt sie nicht selten weite und gefährvolle Reisen auf sich, die sie weit über die Grenzen des Dschungels hinausführen können. So manch eine mag dabei auf den Geschmack des Abenteuers kommen und für eine lange Zeit nicht in den Regenwald zurückkehren.



Papageienhexe der Napewanha

Professionspaket

AP-Wert: 362 Abenteurpunkte

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Hexen) (135 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteurpunkte, Flugsalbe, Vertrautenbindung

Kampftechniken: Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 10

Talente:

Körper: Fliegen 5, Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Sinnesschärfe 5, Tanzen 2, Verbergen 4

Gesellschaft: Betören 2, Einschüchtern 2, Etikette 2, Menschenkenntnis 3, Überreden 3, Verkleiden 3

Natur: Fährtensuchen 3, Orientierung 4, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 4

Wissen: Geographie 2, Götter & Kulte 4, Magiekunde 5, Sagen & Legenden 5, Sternkunde 3

Handwerk: Alchimie 2, Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Wunden 2

Zauber: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Glücksgriff, Hexenblick, Lockruf, Tierpflege; Affenarme 4, Avilea 5, Große Gier 4; Papageienruf 6, Radau 4, Sanftmut 5, Spinnenlauf 5

Empfohlene Vorteile: Altersresistenz (nur bei Egeborenen), Flink, Gutaussehend, Magische Einstimmung (Wesen des Waldes), Verhüllte Aura

Empfohlene Nachteile: Magische Einschränkung (Fluch des Waldes), Verpflichtungen (Stamm)

Ungeeignete Vorteile: Waffenbegabung, Zäher Hund

Ungeeignete Nachteile: Angst vor ... (Höhen), Hässlich

Ausrüstung und Tracht

Die Papageienhexe schmückt sich gern mit bunten Federn, Stoffen und Hautmalereien. Es geht ihr nicht nur darum, in Harmonie mit dem Wald und seinen Geschöpfen zu leben, sondern sie möchte selbst ein stolzer und aufrechter Bestandteil der Natur sein. Ihren Alltag teilt sie mit ihrem Vertrautenvogel. Sie trägt stets einen hölzernen Stab, den sie als Fluggerät einsetzt. Viele Töchter Ssad'Huars sind auch begabte Kräuterkundige und brauen potente Salben und Tinkturen in irdenen, metallenen oder gar hölzernen Hexenkesseln.

Speerkämpferin der Darna

Die Darna leben zurückgezogen im Altimontgebirge auf der Pirateninsel Altoom, fernab der Küsten. Kaum ein Außenstehender kann von sich behaupten, je einem der für Waldmenschen ungewöhnlich hochgewachsenen Darna begegnet zu sein. Dennoch ist der Stamm vor allem unter den Bukaniern Südaventuriens wohl bekannt, gar gefürchtet, denn man hat nicht vergessen, wie sich vor mehr als zweihundert Jahren Darna und Haipu zusammengetan haben, um die Stadt Charypso zu schleifen.

Der wilde, blutrünstige Ruf, welcher der Speerkämpferin der Darna unter Piraten anhängt, könnte indes kaum weiter von der Wirklichkeit entfernt sein. Frieden, Harmonie und Gemeinschaft sind ihr die höchsten Güter. Ihren Speer trägt sie vornehmlich bei sich, um sich und ihren Stamm vor den zahllosen Gefahren der Nebelwälder Altooms zu schützen. Fremden gegenüber ist sie grundsätzlich neugierig und aufgeschlossen, und zu einem Handel ist sie durchaus bereit, weiß sie doch gut, wie begehrt das „grüne Gold“ des Altimonts, die Jade, bei den Kolonien ist. Doch wer Freiheit oder Leben eines ihrer Stammesmitglieder gefährdet, wird bald feststellen, dass hinter der stoischen Fassade der Speerkämpferin eine entschlossene Unbarmherzigkeit hervortreten kann.

Wie allen Darna wohnt auch ihr eine angeborene Magie inne, die sie intuitiv einzusetzen vermag. Ihre beachtlichen Fähigkeiten im Kampf mit dem Speer hat sie in den Dienst ihrer Stammesgemeinschaft gestellt, aber

Ausrüstung und Tracht

In der Wildnis ihrer Heimat kennt sich die Speerkämpferin hervorragend aus. Ihr Speer und ihre Magie sind ihr Mittel genug, sich ihrer Haut zu erwehren. Flink entgeht sie allen Gefahren, gegen die beide nicht helfen. Rüstzeug benötigt sie dabei nicht, so etwas würde sie nur einengen. Unter den Darna ist es hingegen Sitte, Kleidung und Körper mit bunten Blättern oder duftenden Blüten auszustaffieren.

sollte sich herausstellen, dass ihre Begabung andernorts vonnöten ist, zögert sie nicht lange und begibt sich im Zweifel auch auf eine lange Reise, um Freiheit und Harmonie in der Welt zu verteidigen.



Speerkämpferin der Darna

Professionspaket

AP-Wert: 306 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Mohas, Vorteil Zauberer (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Darna) (110 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Finte I, Jäger

Kampftechniken: Bögen 10, Dolche 8, Raufen 10, Stangenwaffen 12

Talente:

Körper: Klettern 5, Körperbeherrschung 5, Kraftakt 3, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 4, Verbergen 4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen 4, Orientierung 3, Pflanzenkunde 3, Tierkunde 4, Wildnisleben 5

Wissen: Götter & Kulte 4, Magiekunde 2, Sagen & Legenden 4

Handwerk: Heilkunde Gift 4, Heilkunde Krankheiten 3, Heilkunde Wunden 3, Musizieren 3

Zauber/Magische Handlungen: ein Zaubertrick aus folgender Liste: Abkühlung, Lockruf, Regenbogenaugen, Trocken; Axxeleratus 6, Blick in die Gedanken 5, Visibili 5; Flüche: Beute! 3

Empfohlene Vorteile: Glück, Schutzgeist, Waffenbegabung

Empfohlene Nachteile: Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister

Ungeeignete Vorteile: Magische Einschränkung (Fluch des Waldes)

Ungeeignete Nachteile: Niedrige Seelenkraft

Karmale Professionen

Obaranschamane der Rololo

Ein Schamane erfüllt wichtige Funktionen in seiner Stammesgemeinschaft. Er ist jenen verpflichtet, die sich auf der Suche nach Heilung oder Rat an ihn wenden, besänftigt die Geister der Natur und hält Zwiesprache mit den Ahnen. Bei den Utulustämmen der Waldinseln gelten die Schamanen als Sprachrohre Obarans, des Sonnenvaters, der ihr Volk einst aus der Knechtschaft befreite und nach Abenteuerien führte. Ihre übernatürliche Kraft beziehen sie jedoch ebenso wie alle Schamanen der Waldmenschen von Kamaluq, dem Schöpfer der immergrünen Regenwälder. Das Wort „Schamane“ entstammt dem Tahaya, der Ewigen Sprache, und bezieht sich auf die gelbliche Erde, mit der die Diener Obarans Sonnensymbole auf ihrer Haut malen. Durch ihre besondere Bedeutung für die Stammesgemeinschaft ist

es ungewöhnlich, einem Schamanen fernab seines Dorfes zu begegnen. Jedoch mag es geschehen, dass eine von den Großen Nipakau gesandte Gesichte ihn auf wichtiger Mission in die Fremde schickt. Mit Unruhe reagiert so mancher Schamane auch darauf, dass sich Obarans Segen seit einiger Zeit anders anfühlt, dass seine Anwesenheit nicht mehr so deutlich zu spüren ist. Auf der Suche nach der Stimme des Sonnenvaters hat sich ein Schamane so vielleicht auf eine Reise begeben, die ihn weit von seinem Stamm fortführen wird.

Obaranschamane der Rololo

Professionspaket

AP-Wert: 313 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Mohas, Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Mohaschamanen) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 4 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Hiebswaffen 11, Raufen 10

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 4, Kraftakt 4, Selbstbeherrschung 4, Singen 3, Sinneschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 3, Einschüchtern 2, Etikette 3, Menschenkenntnis 4, Willenskraft 4

Natur: Orientierung 4, Pflanzenkunde 4, Tierkunde 4, Wildnisleben 3

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Rechnen 2, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 4, Heilkunde Seele 5, Heilkunde Wunden 3

Liturgien: Bannzone 6, Befehl des Schamanen 5, Geistheilung 5, Kriegsfarben 4, Obarans Blendung 4

Empfohlene Vorteile: Hohe Seelenkraft, Hohe Zähigkeit, Vertrauenerweckend

Empfohlene Nachteile: Persönlichkeitsschwächen (Arroganz, Eitelkeit)

Ungeeignete Vorteile: keine

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Unfähig (Körpertalente), Unfrei, Zerbrechlich



Ausrüstung und Tracht

Kunstvolle Hautmalereien aus farbigem Lehm und verschiedenartigste Kleinodien wie Perlen, Muscheln, bunte Schnüre und Federn, um ihre Zugehörigkeit zur Welt der Lebenden und zur Welt der Geister zu versinnbildlichen, gehören zu den wichtigsten Utensilien des Schamanen. Seine linke Körperhälfte stellt dabei meist die Verbindung zur Geisterwelt dar, die rechte seine Wurzeln im Diesseits. Sein Zeremonialgegenstand ist eine Knochenkeule aus dem Schenkelknochen einer Raubkatze oder eines Elefanten.

Ratetakschamanin der Tapo-Tikaute

Ratetak ist eine Göttin, die für Zwölfgöttergläubige schwer greifbar sein muss. Sie steht einerseits für Familie, Gemeinschaft und Zusammengehörigkeit, andererseits aber auch für gemeinschaftliche und koordinierte Bemühungen wie strategischen Kampf oder Hinterhalt. Als sich die Schamanin der Ratetak zu ihrem Lebensweg entschloss, stellte sie ihr gesamtes Dasein in den Dienst der Gemeinschaft Kuruke-Lahes, und eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist es, den Kindern der verborgenen Stadt alles beizubringen, was sie brauchen, um ihrerseits einen wertvollen Beitrag zum Gemeinwohl leisten zu können. Ihre Aufgabe als spiritueller Wegweiser und moralisches Vorbild nimmt die Schamanin Ratetaks sehr ernst, doch gerade in letzter Zeit, seit die Tapo-Tikaute sich der Welt außerhalb ihrer Stadt annähern, sieht sie sich mit Situationen und Fragestellungen konfrontiert, die ihre eigene althergebrachte Sicht der Dinge infrage stellen. Die gesplante Haltung des Ältestenrats bezüglich der Enthehlung der Stadt überträgt sich zunehmend auf die Bevölkerung, und einstige Gewissheiten und unverbrüchlich erscheinende Überzeugungen geraten ins Wanken. In dieser unsicheren Zeit überkommt auch so manch eine Dienerin Ratetaks der Wunsch, sich nach draußen zu begeben und die Rolle zu ergründen, die ihre Göttin im restlichen Aventurien spielt – denn mag die Große Schlange außerhalb der verhehlten Stadt auch unbekannt sein, ihr verbindendes Wirken und ihr gemeinschaftlicher Geist sind bei jeder Kultur des Kontinents zu erkennen.

Ratetakschamanin der Tapo-Tikaute

Professionspaket

AP-Wert: 270 Abenteuerpunkte

Voraussetzungen: Kultur: Mohas, Vorteil Geweihter (25 AP), Sonderfertigkeit Tradition (Mohaschamanen) (100 AP)

Sonderfertigkeiten: Sprachen und Schriften für insgesamt 2 Abenteuerpunkte, Fertigkeitsspezialisierung Götter & Kulte

Kampftechniken: Dolche 10, Hiebaffen 10, Raufen 4

Talente:

Körper: Körperbeherrschung 3, Selbstbeherrschung 6, Sinnesschärfe 4

Gesellschaft: Bekehren & Überzeugen 5, Einschüchtern 3, Etikette 5, Menschenkenntnis 5, Überreden 3, Willenskraft 4

Natur:

Wissen: Geschichtswissen 4, Götter & Kulte 6, Rechnen 3, Rechtskunde 4, Sagen & Legenden 6

Handwerk: Heilkunde Gift 2, Heilkunde Krankheiten 2, Heilkunde Seele 6, Heilkunde Wunden 4, Lebensmittelbearbeitung 4

Liturgien: Bannzone 5, Befehl des Schamanen 4, Geistersprache 5, Geistheilung 4, Rat der Ahnen 6

Empfohlene Vorteile: Begabung (Gesellschaftstalente), Geborener Redner, Vertrauenerweckend

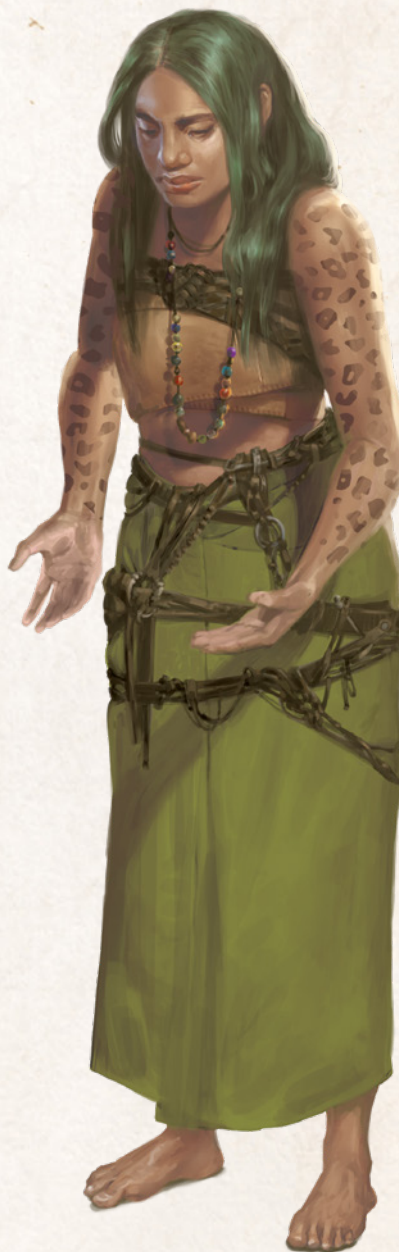
Empfohlene Nachteile: keine

Ungeeignete Vorteile: Waffenbegabung

Ungeeignete Nachteile: Pechmagnet

Ausrüstung und Tracht

Als Bewohnerin Kuruke-Lahes trägt auch die Ratetakschamanin eine Halskette, der jedes Jahr eine weitere Perle hinzugefügt wird. Ihre kultischen Hautmalereien erinnern an Schlangenschuppen oder Raubkatzenfelle. Jede Dienerin Ratetaks gürtet sich traditionsgemäß mit einem stetig wachsenden Fundus an ledernen Bändern und Schnüren, mit denen sie bedeutsame Verbindungen persönlicher Natur kennzeichnet, die sie eingegangen ist. Eine genaue Auslegung der Bedeutung dieser Tradition obliegt dabei der Schamanin selbst – manch eine fügt einen neuen Gurt hinzu, wenn sie eine Kohorte Schüler ins Erwachsenenleben entlässt, eine andere mag damit den Überblick über die Zahl ihrer Liebschaften behalten ...



Hintergründe für Helden aus den Dampfenden Dschungeln

Motivation

»Was mich antreibt? Der Herzschlag Kamaluqs, der mein Tapam zum Tanzen bringt. Und Badako. Dafür würde ich alles tun.«

—gehört in Kuruke-Lahe, 1042 BF

Im Gegensatz zu den großen Städten des Nordens, wo man häufig fremd und unbekannt an den Nachbarn vorbeilebt, kennen sich alle Bewohner eines Dorfes untereinander. In einer solch eng gestrickten Gemeinschaft wird jedes fehlende Mitglied schmerzlich vermisst, doch ebenso harsch ausgesiebt, wenn manche eine Gefahr für das Gefüge darzustellen scheinen. Aus dieser Grundsituation, die bei allen Stämmen der Waldmenschen und Utulus ähnlich ist, ergeben sich viele mögliche Motivationen für ein Abenteuerleben.

- Gerade Stämme, die regelmäßigen Kontakt mit anderen Stämmen oder Bewohnern der Siedlungen außerhalb des Dschungels pflegen, sind anfällig für eine schlechte Eigenschaft namens **Neugier**. Wer gelegentlich aufregend seltsame Bräuche anderer Kulturen beobachtet und dann viel Zeit bis zum nächsten Kontakt hat, um sich allerhand Gedanken darüber zu machen, der entwickelt vielleicht ein anhaltendes Interesse für die Welt jenseits der Heimat. Manche Sichtweisen unterscheiden sich so radikal vom eigenen Weltbild, dass man sich zu Recht fragen könnte, wie das Leben außerhalb aussehen muss, damit man derart andere Vorstellungen entwickelt. Dies aus erster Hand herauszufinden, motiviert einige genug, um ihr bisheriges Leben, wenigstens für eine Weile, hinter sich zu lassen.
- Auf anderen lastet eine beachtliche Verantwortung, der sich manche zugunsten persönlicher Erfüllung entziehen möchten. Als Schamane oder *Tabu*-Wächterin etwa ist man unersetzlich für den Stamm. Diener der Zwölfgötter mögen ihre Funktion ebenso ernst nehmen und gelten sicherlich als vergleichbar unabhkömmlich, doch die ganze Wahrheit ist, dass sie weit weniger persönlich als funktional in ihre Würde eingebunden sind und durch eine große Zahl anderer Geweihter ihrer Kirche ersetzt werden könnten. Gerade dieser Druck der Unaustauschbarkeit in kleinen Gemeinschaften mag bei manchen zu einer schlichten **Lebensflucht** führen, die dann zwar keinen heldenhaften Anfang der großen Abenteuerreise markiert, aber doch die Chance auf einen eigenen *Taya* würdigen Weg bietet.
- Manche sind die Härte des Lebens inmitten der Wildnis satt. Die Erkenntnis, dass ein anderes Leben überhaupt möglich und irgendwo sogar erreichbar ist, kommt freilich eher Menschen, die mit Städtern in Kontakt gekommen sind, die so völlig sorglos, naiv und unbeschwert durch den Dschungel stampfen. Ebenso mögen die Geschichten von **Ruhm** jenseits der Position in der Gemeinschaft, sondern als einzelnes, unabhängiges Individuum und der Personenkult, dem vor allem manchen Handwerkern, Künstlern und Kriegern gehuldigt wird, einigen das Abenteuer schmackhaft machen.
- Allerdings kann neben Hoffnung auch Wut das Herz zu den Städten drängen. Im schlimmsten Fall wurde dem Stamm etwas Wertvolles, gar spirituell Unersetzliches oder ein geliebtes Mitglied gestohlen, vielleicht sogar für Gold verscherbelt oder in die Sklaverei verkauft. Ein erster Ausflug in die Welt hinter dem Dschungel kann so einen mehr als bitteren Beigeschmack haben, aber gleichzeitig nebenbei die schönen Seiten des Restes der Welt mit dem **Rächer** bekannt machen. Selbst wenn das, der oder die Verlorene sicher zurückgebracht wurde, konnte das Unbekannte vielleicht **Sehnsucht** nach Abenteuer wecken.
- Nicht umfassend typisch, aber möglich, ist das Bestreben, den Glauben an Kamaluq und andere *Große Nipakau* verbreiten zu wollen. Anders herum, wie etwa bei den Yakosh-Dey, ist die Kunde von bisher unbekannten *Großen Nipakau* ein Grund, eine **spirituell** motivierte Abenteuerreise zu beginnen. Gerade im Zuge des Sternenfalls, dessen Auswirkungen auch in den Dampfenden Dschungeln deutlich zu beobachten sind, ist die Bereitschaft gestiegen, die Ordnung unter den *Großen Nipakau* als zeitweilig zu begreifen und sich für den Rat bisher unbeachteter *Nipakau* zu öffnen.
- Manch eine stolze Kriegerin, Animistin oder Perlen-Taucherin hält sich für unbelehrbar und die Krönung ihres Stammes, sodass die Aussicht auf **Herausforderung** eine Reise zum Horizont begründet.
- Zwischen machen Stammesmitgliedern herrscht gar ein so untrennbares Band, dass die Herausforderung des einen ebenso die Prüfung des anderen bedeutet. Ein Waffenschmied der Tapo-Tikaute mag etwa von einem Material hören, das durch seine Technik zur vollendeten Kunst aufsteigen könnte und dem Krieger, dessen Rüstung er ständig weiterentwickelt, bleibt nichts, als ihm zu folgen. Anders herum mag ein Widersacher auftauchen, der den Krieger herausfordert und ans Ende der Welt treibt – und der Schmied wird ihn begleiten und sein Wissen auf immer neue Weisen erweitern können.
- Neben persönlichen, spirituellen und weltlichen Gründen motivieren soziale Verpflichtungen manche Helden aus den Dampfenden Dschungeln. Am typischsten ist dabei der **Sendungsauftrag** durch einen Schamanen oder ein Stammesoberhaupt, aber auch durch einen Lehrmeister oder einen *Nipakau*, einen Ahnen oder Gott. Ob dabei Loyalität oder das Erreichen eines bestimmten Ziels den Ausschlag zum Aufbruch geben, variiert individuell.
- **Einzelgänger**, die schon ihr Leben lang am Rande der Gemeinschaft stehen, warten womöglich nur darauf, von jemandem aufgegabelt zu werden, der ihre Fähigkeiten zu schätzen weiß. Schließlich sind

solche, die neulich ein *Tabu* gebrochen haben oder denen für ein solcher Fehltritt in der Vergangenheit einfach nicht verziehen wird, oft durch **Ausgrenzung** implizit dazu aufgefordert, zu gehen und eine andere Gemeinschaft zu finden. Oder der Held wurde davongejagt und muss sich seiner neuen Gruppe als nützlich erweisen, findet **Liebe, Freundschaft** oder schuldet einen **Gefallen**.

Hintergrundereignisse

Wie ein Held aufgewachsen ist und welche Ereignisse seine Kindheit und Jugend prägten, beeinflusst seine Persönlichkeit und Fähigkeiten nachhaltig. Aber auch spezielle Umstände bei seiner Geburt können langfristige Folgen haben, die sich nicht zuletzt regeltechnisch auswirken können. Würfle bei jedem Abschnitt ein- oder zweimal mit einem W20, um für die Dampfenden Dschungel typische Ereignisse aus dem frühen Leben deines Helden zu bestimmen. Bei einigen Ergebnissen sind Vorschläge für regeltechnische Auswirkungen angegeben.

Besondere Umstände bei der Geburt (1W20)

- 1 Das Kind wird mit einem besonders eigensinnigen *Tapam* geboren, der es zwar sicher leitet, aber auch auf Trab hält (empfohlen: Vorteil *Richtungssinn* und Nachteil *Schlafwandler*).
- 2-3 Eine Elefantenfamilie/ein großer Raubvogel besucht das Dorf/die Behausung und vertreibt mit ihrer/seiner Anwesenheit alle Raubtiere/alles Kleingetier. Das Kind wird mit einer inneren Ruhe geboren, die für immer seinen Charakter prägt (empfohlen: Vorteil *Vertrauenerweckend*).
- 4 Die Heldin wird während eines feierlichen Stammestreffens/des Feuerfestes geboren. Es scheint ein Segen der Ahnen über ihr zu liegen, der sie besonders anziehend macht (empfohlen: *Betören*-FW +3).
- 5-7 Am Morgen nach der Geburt offenbart sich im nahen Wald/an einer nahen Höhlenwand ein flammenrotes Meer aus Dschungelpflanzen/Moosflechten, das über Nacht gewachsen zu sein scheint. Die Schamanin sieht dies als Zeichen der *Großen Nipakau* und empfiehlt einen Namen für das Kind, der auf das Ereignis Bezug nimmt.
- 8-9 Der die Geburt begleitende Schamane fällt plötzlich in Ohnmacht.
- 10-12 Ein ungeladener Gast wohnt heimlich der Geburt bei und belauscht die beiwohnende Schamanin, als sie den Wahren Namen des *Tapam* ausspricht, der im Helden ruht. Diese Mysteriöse Person oder Wesenheit hat fortan eine gewisse Macht über den gerade geborenen Helden (empfohlen: Nachteil *Wahrer Name*).
- 13-14 Etwas am Neugeborenen wirkt anziehend für *Nipakau*. Sie werden ihm sein Leben lang auf den Fersen bleiben, so wie kleine Mäuse, die um Bananenbrot betteln, und ihn in viele unglückliche Situationen bringen (empfohlen: Nachteil *Lästige Mindergeister* bei Zauberern oder *Pechmagnet*)

15-17 Ein Tropensturm erfasst das Umland und überschwemmt die Geburtsstätte/starker Regen lässt den Höhlensee über seine Ufer treten und eine nahegelegene Grotte volllaufen. Der *Nipakau* des neugeborenen Helden verspürt sein Leben lang eine Nähe zum Wasser (empfohlen: *Schwimmen*-FW +3).

18 Die Schwangerschaft ist kompliziert und gefährlich für Mutter und Kind. Ein Schamane verleiht der entgegen aller Vorzeichen Triumphierenden und ihrem Kind die Ehre eines heiligen Luloas, die sie als Überlebende einer Schlacht ehren und für Ansehen im Dorf sorgen.

19 Eine Tragödie ereignet sich: Ein Krieger des Dorfes/ein Animist stirbt zeitgleich zu den finalen Wehen der Geburt im Kampf gegen einen Jaguar/eine Gruftassel, der/die das Dorf/die Stadt bedroht. Im Neugeborenen meinen einige den *Tapam* des Gefallenen wiederzuerkennen. Als besäße es bereits die Erfahrung eines ganzen Lebens, bewegt das Kind sich später spielerisch in sozialen Situationen (empfohlen: Vorteil *Soziale Anpassungsfähigkeit*).

20 Das Kind wird mit einem besonderen Mal geboren, vor dem in alten *Tayas* gewarnt wird. (empfohlen: Nachteil *Stigma*)

In der Kindheit (1W20)

1-2 Ein *Satuul*/ein übelmeinender Geist flüstert dem Kind des Nachts furchtbare Dinge zu. Statt sich zu fürchten oder entmutigen zu lassen, lernt es, sich gegen schädliche Einflüsse abzuschirmen (empfohlen: Vorteil *Hohe Seelenkraft* oder *Willenskraft*-FW +3).

3-6 Das Kind gewinnt über ein gemeinsames Interesse einen Freund fürs Leben. Es handelt sich um ... (1W6).

1-2 den elegant-anspruchsvollen Peitschenkampf, gleich ob mit selbst gebautem, erworbenem oder entwendetem Gerät (empfohlen: Kampftechnik *Peitschen*). Früh übt sich!

3-4 die Kunst, sich auch ohne viele Worte zu verständigen (empfohlen: Sonderfertigkeit *Dschungel-Zeichensprache* oder *Menschenkenntnis*-FW +3).

5-6 die sorgfältige Kultivierung nützlicher Pflanzen (empfohlen: *Pflanzenkunde*-FW +3).

7-8 Bei einer Diskussionsrunde nach einer feierlichen Zelebration von *Tayas*/beim täglichen Unterricht im Tempel bringt das Kind seine Fragen ein. Der Schamane ist so beeindruckt von dessen analytischen Fähigkeiten, dass er es regelmäßig unterrichtet/speziell fördert (empfohlen: *Sagen & Legenden*-FW +3).

9 Das Kind stellt sich beim gemeinsamen Ballspiel/im Royoki-Spiel als Meisterstrategie heraus und erhält von den Dorfkriegern besonderen Unterricht (empfohlen: *Kriegskunst*-FW +3).

- 10 Bei einem Unglück stirbt ein Familienmitglied, so dass die Heranwachsende die nächste in der Erbfolge eines vom Dorf gehüteten Karmulkas/eines besonderen Epharit-Schwerts (siehe Seite 144) ist, welches sie nach Beweis ihrer Würdigkeit im Erwachsenenalter erhalten wird.
- 11-14 An einem Tag findet das Kind etwas, das achtlos in einem Fischleib übersehen/in sein morgendliches *Badako* eingebacken wurde. Es handelt sich um ... (1W6)
- 1 eine Perle (Wert: 70 Silbertaler).
 - 2 einen lebendigen Schnegel.
 - 3 einen mysteriösen, winzigen Ring aus Jade (Materialwert: 40 Silbertaler, womöglich verzaubert (Meisterentscheid), dann mehr).
 - 4 Mordpilzlamellen. Die folgende Krankheit schwächt das überlebende Kind nachhaltig (empfohlen: Nachteil *Krankheitsanfällig I*).
 - 5 ein Stückchen blau glänzendes Epharit (Wert: 15 Silbertaler).
 - 6 ein Fetzen eines Schrumpfkopfs/ein Mineral, das verdächtig wie das Wasser des heiligen Sees glänzt! Das kann nichts Gutes bedeuten. (empfohlen: Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Aberglaube)*).
- 15 Das Kind wird förmlich von Glücksspinnen/Würgeschlangen/Paradiesvögeln/Asseln verfolgt. Der Spuk nimmt ein Ende, als der Schamane interveniert, aber eine gewisse Bindung zum Tierreich ist geblieben (empfohlen: *Tierkunde-FW +3*).
- 16-17 Im Dorf entwickelt sich just zur Kindheit der Heldin die Notwendigkeit eines neuen *Tabu*. ... (1W6)
- 1-2 Die Tiere und Pflanzen des umliegenden Waldes/die Tiefenröhrlinge naher Höhlentollen sind immer häufiger von Mordpilz befallen. Nur die Fische eines nahen Teiches sind nicht betroffen (empfohlen: Nachteil *Prinzipientreue I (Speisegebot)*).
 - 3 Eine fliegende Bestie kreist gelegentlich im Himmel über dem Dorf/stößt immer wieder in die Höhle hinab. Wer einen ausladenden Hut aus beispielsweise Bast trägt, wird nicht attackiert. Es ist fortan *Tabu*, ohne Kopfbedeckung draußen/auf den Schwebenden Gärten herumzulaufen (empfohlen: Nachteil *Schlechte Angewohnheit (Krankhafter Hutliebhaber)* o. ä.).
 - 4-5 Da das Dorf lange mit *Yaq-Hais* zu kämpfen hatte, ist das Gähnen strikt verboten, da der Schamane befürchtet, dass der *Satuul*/der böse Geist sonst schon im Leben in den Körper eindringen könnte. Die ängstliche Erwartung davor, dass jemand gähnen könnte und deshalb vielleicht niedergeknüppelt werden muss, macht den Helden sein Leben lang unruhig (empfohlen: Nachteil *Schlechte Angewohnheit (nervös)*).
 - 6 Ein Besucher/eine Animistin bringt aus dem Nachbardorf/aus den tiefen Höhlengängen die Geschichte mit, dass ein *Satuul*/ein böser Geist umgeht, der fliehenden Opfern Hoden und Brüste abfallen lässt. Nach kürzester Zeit sind Details in der Aufregung vergessen und es gilt fortan als *Tabu*, jemals vor einem Gegner davonzulaufen (empfohlen: Nachteil *Prinzipientreue II (niemals aus Kämpfen fliehen)*, zwei Kampftechnik-FW +5).
- 18-19 Bei einem Spaziergang durch die Wälder/die Stadt findet das Kind einen kleinen Goldklumpen, den jemand verloren hat. Das Nugget verschwindet über Nacht aus seinem Besitz und hinterlässt eine lebenslange Sehnsucht nach funkelnden Schätzen (empfohlen: Nachteil *Schlechte Eigenschaft (Goldgier)*).
- 20 Das Kind legt sich mit einem Tachik/einem Stinkkäfer an und bekommt eine heftige Ladung direkt ins Gesicht. Zusätzlich zu albernem Spitznamen leidet das Kind fortan unter dem Nachteil *Eingeschränkter Sinn (Geruchssinn)*.
- ### In der Jugend (1W20)
- 1-2 Der Held findet ein verwundetes Tier (Greifkatze/Otan-Otan/Paradiesvogel/riesige Assel) und hilft ihm bei der Genesung. Aber ... (1W6)
- 1-4 ... obwohl die Behandlung erfolgreich ist, stirbt das Tier kurz darauf an unerklärlichen Ursachen (empfohlen: *Heilkunde Wunden-FW +2*)
 - 5-6 ... obwohl das Tier überlebt, kann es sich nicht mehr selbst versorgen und ist dem Helden ausgeliefert. (empfohlen: *Tierkunde-FW +3*)
- 3-4 Der Held tut sich wiederholt als besonders mutig und geschickt hervor. Die Jägerinnen des Stammes nehmen ihn zur Hilfe häufig mit und zeigen ihm die Kniffe ihrer Profession. (empfohlen: *Sonderfertigkeit Jäger*)
- 5-6 Der jugendliche Held verliebt sich früh und heftig, wagt das Jahr der Ersten Hütte und bereut es bitterlich.
- 7-9 Der jugendliche Held begegnet im Wald/tief in der Höhle einer Hexe. Sie prophezeit ihm ungefragt ein Ereignis, das angeblich eintreten wird, falls er die Lande jenseits des Dschungels bereist. ... (1W6)
- 1-3 Er werde einem Mitglied seines Stammes begegnen, jenseits der Dschungel, und sie würden sich erbittert bekämpfen, als wären sie sich völlig fremd.
 - 4-6 Er werde eine andere Hexe treffen, die ihm den Tag seines Todes nennen werde. Falls er deren Prophezeiung unwahr machen wolle, müsse er ihr einen Gefallen erweisen.
- 10-13 Der junge Held entwickelt während seiner Jugend eine Erfindung, für die die anderen ihn in gleichen Teilen achten, aber auch belächeln: ... (1W6)
- 1-2 Mittelgute selbst gebraute Alkoholla, die in getrockneten Eierschalen von

Würgeschlangen angesetzt werden (empfohlen: *Lebensmittelbearbeitung*-FW +2, *Alchimie*-FW +1)

3-4 Geniale, aber albern aussehende Handfalttechniken, die es erlauben, besonders realistische Imitationen von Tierlauten zu erzeugen (empfohlen: Sonderfertigkeit *Tierstimmen imitieren*, Voraussetzung: Tierkunde 4)

5-6 Aus einer extensiven Federkiel- und Holzlöhrchensammlung geht nach viel Experimentieren ein Messwerkzeug hervor, mit dem sich Wetterwechsel voraussagen lassen. Die intensive Beschäftigung mit dem Thema geht bald in ein intuitives Verständnis für Wetterphänomene über (empfohlen: Sonderfertigkeit *Wettervorhersage*, Voraussetzung: *Wildnisleben*-FW 4).

14-15 Jemand oder etwas legt nachts regelmäßig wertvolle Tauschgüter, frische Früchte und gelegentlich Waffen oder Werkzeuge vor die Hütte des jugendlichen Helden. Niemand scheint die Gaben zu vermissen, sodass der Held im Laufe der Zeit mit gutem Gewissen etwas Reichtum anhäuft (empfohlen: Vorteil *Reich I*). Eines Tages könnte sich der mysteriöse Spender jedoch enthüllen.

16-17 Der jugendliche Held erhält durch vorüberziehende Händler/einen verirrtten Abenteurer

die Gelegenheit, einen Gegenstand zu ertauschen, der von einem anderen Stamm gefertigt wurde. Es handelt sich um ... (1W6)

1-2 einen reich verzierten Kurzbogen der Yakosh-Dey, an dessen Sehne etwas Blut haftet (Wert: 40 Silbertaler).

3-4 eine mit Menschenknochen dekorierte Stachelkeule der Tschopukikuha (Wert: 16 Silbertaler).

5-6 ein Katar der Eidechsenkrieger, dessen Form den Kopf einer Boronsotter nachahmt (Wert: 70 Silbertaler).

18 Der Held verliebt sich in einen Angehörigen eines anderen Stammes/einen verirrtten Abenteurer. Er vergisst sein Herzblatt nie und träumt davon, die Beziehung eines Tages möglich zu machen.

19 Die junge Heldin erhascht einen Blick auf einen sagenumwobenen Kristallschädel. Sie ist so fasziniert, dass sie ihre gesamte Jugend über immer wieder von dem Artefakt träumt. Irgendwie erlernt sie in ihren Traumreisen, eine Sprache, die keiner in ihrem Dorf versteht (empfohlen: eine weitere Sprache auf Stufe II).

20 Der Schamane des Dorfes stirbt, um den jugendlichen Helden aus einer gefährlichen Situation zu retten. Niemand spricht etwas Derartiges aus, aber der Held hat das Gefühl, es sei seine Schuld.

Neue Kultur

Tapo-Tikaute

Vor mehr als zwei Jahrtausenden hat sich der Stamm der Tapo-Tikaute von der Außenwelt abgeschottet und bewohnt seither ausgedehnte Kavernen unter dem Berg *Tutaq-Rolida* im südlichen Regengebirge. Während all

dieser Zeit hat sich das kulturelle Erbe des Stammes in vielen Aspekten von jenem der Dschungelstämme entfernt, auch wenn sie noch immer eine Sprache sprechen, die jener der anderen Waldmenschen sehr ähnelt.

Tapo-Tikaute

Sprache: Mohisch (Kuruke-Tahaya)

Schrift: Kuruke-Mamuya (eine Abart des Chuchas, 6 AP)

Ortskenntnis: Kuruke-Lahe

Sozialstatus: Adel

Übliche Professionen:

Weltliche Professionen: Bauer, Händler, Heiler, Höfling, Streuner

Zaubererprofessionen: Animist, Intuitiver Zauberer

Geweihtenprofessionen: Schamane

Typische Vorteile: Begabung (Klettern), Gutaussehend, Schlangenmensch, Zwergennase

Typische Nachteile: Angst vor ... (dem Meer, Dunkelheit), Nachtblind, Persönlichkeitsschwäche (Vorurteile, Weltfremd), Schlechte Eigenschaft (Aberglaube), Unfähig (Schwimmen)

Untypische Vorteile: Richtungssinn

Untypische Nachteile: Angst vor ... (engen Räumen, Höhe, Insekten, Reptilien oder Spinnen), Schlafwandler, Schlechte Eigenschaft (Goldgier), Unfrei

Typische Talente: Etikette, Fesseln, Götter & Kulte, Klettern, Körperbeherrschung, Mechanik, Metallbearbeitung, Rechnen, Rechtskunde, Sternkunde

Untypische Talente: Boote & Schiffe, Fahrzeuge, Fischen & Angeln, Fliegen, Gassenwissen, Geographie, Musizieren, Reiten, Schlösserknacken, Schwimmen

Typische Namen: Akku-Kota, Aomi-Potak, Dakri-Schaya, Engke-Haiha, Engmayu-Laoke, Kugo-Leheto, Mi-Yotonko, Nukra-Samsam, Okri-Po, Pao-Paopu, Sehi-Patukta, Showo-Shoya, Tikko-Param, Tapo-Timoku, Yako-Mijok

Kulturpaket Tapo-Tikaute (27 AP)

Etikette +2, Fesseln +1, Götter & Kulte +1, Klettern +2, Körperbeherrschung +1, Mechanik +1, Metallbearbeitung +1, Rechnen +1, Rechtskunde +1, Sternkunde +1

Neue Waffen & Rüstungen

An dieser Stelle sind weitere Nah- und Fernkampfwaffen aufgeführt, die jene aus dem **Regelwerk** (ab Seite 366) ergänzen. Eine Tabelle mit Preisen für Ausrüstung sowie die vorgestellten Waffen und Rüstungen findest du in diesem Band auf Seite 69.

Nahkampfwaffen

Entdeckerpeitsche (Ana-Indi) (Kampftechnik *Peitschen*): Die Entdeckerpeitsche ist länger und schwerer als eine typische Fuhrmannspeitsche und wird von Questadores im Dschungel gerne dazu benutzt, um von Baum zu Baum oder über eine Schlucht zu schwingen. Als Angriffswaffe hat sie den Vorteil ihrer Reichweite auf ihrer Seite, allerdings kann man mit ihr keine Angriffe parieren. Dieser Peitschentyp ist so verbreitet, dass selbst die Waldmenschen und Utulus ihm einen eigenen Namen gegeben haben, der an eine große Würgeschlange erinnert.

Epharit-Schild (Gumijok-Nokri) (Kampftechnik *Schilde*): Der dreieckige Schild wird von den Animisten der Tapo-Tikaute als Traditionsartefakt verwendet. Wie alle Epharit-Waffen besteht auch der Metallteil des Schields aus einer Legierung aus Cobalt, Chrom und Nickel, was ihm eine bläuliche Farbe verleiht. Der Rest besteht aus Holz und wird am Unterarm einer Stammeskriegerin befestigt.

Epharit-Schwert (Gumijok-Takri) (Kampftechnik *Schwerter*): Dieses Schwert dient den Animisten der Tapo-Tikaute als eine ihrer Hauptwaffen. Es besteht aus einer bläulich-schimmernden Legierung aus Cobalt, Chrom und Nickel, was es besonders widerstandsfähig gegen die Feuchtigkeit des Regengebirges macht.

Epharit-Speer (Gumijok-Tepe) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Der Speer mit der charakteristischen blauen Färbung durch die Epharit-Legierung, die allen Gumijok-Waffen der Tapo-Tikaute zu eigen ist, durchstößt mühelos Stoff- und Lederrüstungen. Getragen wird er üblicherweise von den Animisten des Stammes.

Geisteraxt (Nipakau-Nigoma) (Kampftechnik *Hieb-
waffen*): Unter den Animisten der Waldmenschen und Utulus ist die *Nipakau*-Axt das verbreitetste Traditionsartefakt. Die einhändig geführte Waffe wird üblicherweise aus Stein hergestellt und mit einem Ritual gebunden, so dass sie unzerbrechlich wird. Die Geisteraxt lässt sich zudem mit weiteren Waffenzaubern belegen und verschafft ihrem Besitzer ungeahnte Vorteile im Kampf.

Jagdspeer der Mohaha (Moha-Tepe) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Beim Jagdspeer der Mohaha handelt es sich um eine klassische Jagdwaffe der Waldmenschen und Utulus. Er ist dazu ausgelegt, Dschungeltiere aufzuspießen, und verfügt, anders als einfache Holzspeere, über eine Metallspitze.

Katar der Eidechsenkrieger (Katar-Za) (Kampftechnik *Dolche*): Unter den Eidechsenkriegern, einer Gruppe von Widerstandskämpfern gegen die Sklaverei, ist ein spezielles, kurzes Katar verbreitet, das sich für Angriffe aus dem Hinterhalt eignet. Im offenen Kampf ist das Katar anderen Waffen aufgrund seiner Länge unterlegen, aber ein geschickter Kämpfer kann diesen Nachteil durch die

Umgebung wettmachen und versuchen, seinen Kontrahenten im dicht bewachsenen Dschungel und in beengter Umgebung zu attackieren, wo lange Waffen oft hinderlich sind.

Keulenbeil der Miniwatu (Watu-Baku) (Kampftechnik *Hieb-
waffen*): Die Prunkkrieger der Miniwatu führen häufig ein Keulenbeil als Waffe, das sich dazu eignet, in Zweikämpfen den Schild des Gegners zu zerschlagen. Die Waffe wirkt wuchtig und schwer, sie ist dennoch leichter als eine mittelreichische Streitaxt. Der größte Nachteil des Keulenbeils ist das Material, das nicht so beständig wie Metall ist.

Knochenkeule (Kama-Baran) (Kampftechnik *Hieb-
waffen* oder *Zweihandhieb-
waffen*): Bei Knochenkeulen handelt es sich um Zeremonialgegenstände der Waldmenschen- und Utuluschamanen, die mit karmalen Kräften versehen sind. Die Keulen können in der Größe variieren, je nachdem, von welchem Tier sie stammen. Kleinere bis mittellange Keulen zählen dabei als Einhandwaffen, während große Keulen mit zwei Händen geschwungen werden müssen.

Leichtbauschild (Tung-Ko) (Kampftechnik *Schilde*): Unter diesem Begriff kennen die Waldmenschen und Utulustämme Südaventuriens verschiedene leichte Schilde aus Bast und Leder. Manchmal wird auch der Panzer einer Schildkröte verwendet, vor allem bei Inselstämmen oder an Küstengebieten. Alle Schildtypen eignen sich für eine kurze Auseinandersetzung und um Pfeile abzuwehren, aber sie eignen sich nicht gut als Waffe oder dazu, den Gegner durch Stöße aus dem Gleichgewicht zu bringen.

Machete (Shambusa) (Kampftechnik *Schwerter*): Im nördlicheren Aventurien wird bei Expeditionen in den Dschungel gerne das klassische Haumesser verwendet. In Meridiana gibt es eine eigene Variante, die Machete. Mit ihr kann man lästige Lianen durchtrennen und Tiere abwehren, sie eignet sich aber weniger gut als Waffe gegen schwergerüstete Questadores. Selbst einige Sippen der Waldmenschen und Utulus haben als Beutestücke Macheten in ihren Besitz gebracht und nutzen die Shambusa gerne als Werkzeug oder Waffe.

Pantherklaue (Baccanaq) (Kampftechnik *Raufen*): Diese berühmte Waffe der meridianischen Stämme ist bei fast allen Sippen gebräuchlich. Die Pantherklaue ist jedoch zugleich ein ritueller Gegenstand. Der kurze Stab aus Holz ist an der Spitze mit gekrümmten Klauen versehen und wird um das Handgelenk geschnallt. Ein Träger soll dabei das Geschick eines Tieres annehmen und dessen Geist in ihn übergehen.

Stachelkeule der Tschopukikuha (Tscho-Bakura) (Kampftechnik *Hieb-
waffen*): Eine besonders furchteinflößende Waffe ist die vor allem von den Tschopukikuha eingesetzte Stachelkeule. Der Stamm streicht die Stacheln der Keule gerne mit Giften ein. Obwohl die Waffe an sich schon ernsthafte Verletzungen anrichten kann, wird ihre Gefährlichkeit dadurch noch verstärkt. Nicht selten reicht bereits ein Treffer aus, um das Schicksal des Gegners zu besiegeln.

Tauchspeer der Napewanha (Nape-Tepe) (Kampftechnik *Stangenwaffen*): Das Volk der Napewanha benutzt bei der Jagd eine spezielle Speerform, die sich gut für das Fischen unter Wasser, aber notfalls auch zur Verteidigung eignet. Der Tauchspeer ist leichter als ein normaler Speer, steht diesem aber ansonsten in nichts nach.

Utuluschwert (Karmulka) (Kampftechnik *Schwerter*): Dieses ehrwürdige Schwert besitzt eine lange Tradition bei einigen Sippen der Utulus. Es besteht aus einer reich verzierten Metallklinge, die von Generation zu Generation weitervererbt wird. Die Kunst, diese Schwerter zu schmieden, ist den Utulus nicht (mehr) bekannt, und es wird aufgrund einiger *Tayas* vermutet, dass die hochwertigen Schwerter aus ihrer alten Heimat stammen, vom legendären Südkontinent Uthuria.

Fernkampfwaffen

Blasrohr (Chabala) (Kampftechnik *Blasrohre*): Das Blasrohr ist eine der gebräuchlichsten Jagdwaffen der Stämme Südaventuriens. Das Rohr wird aus Holz gefertigt, kann unterschiedliche Größen aufweisen und wird mit vergifteten Pfeilen bestückt.

Harpune (Nom-Ura) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Harpunen dienen den Waldmenschen und Utulustämmen, die an der Küste oder auf den Waldinseln leben, als Jagdwaffen auf größere Fische und andere Meeresbewohner. Die Harpune ist deutlich schwerer als ein Wurfespeer und hat aufgrund des Gewichts der Waffe eine geringere Reichweite.

Kurzbogen der Yakosh-Dey (Yakosh-Nipa) (Kampftechnik *Bögen*): Bei den Yakosh-Dey wird eine Kurzbogenvariante benutzt, die für präzise, kraftvolle Schüsse auf kurze Distanz ausgelegt ist, allerdings keine so große Reichweite besitzt wie vergleichbare Bögen. Im Dschungel benötigen die Yakosh-Dey keine Schusswaffen, die für weite Distanzen ausgelegt sind, da das Blattwerk der Bäume sie an solchen Schüssen hindert und sie gegen große Wildtiere eher auf Durchschlagskraft setzen.

Wurfspeer der Anoiha (Anoi-Tepe) (Kampftechnik *Wurfaffen*): Dieser leichte Wurfespeer, der vor allem vom Stamm der Anoiha verwendet wird, ist etwas weniger wuchtig als ein gewöhnlicher Wurfespeer. Durch seine Bauweise kann der Speer jedoch weiter geworfen werden, was im Regengebirge, der Heimat der Anoiha, ein großer Vorteil sein kann.

Zwille der Oijaniha (Oijani-Palka)

(Kampftechnik *Bögen*): Die Oijaniha benutzen eine kleine Fernkampfwaffe, die mit der elastischen Zugkraft von Lianen funktioniert. Die Lianen werden zwischen einem U-förmigen Holzstück befestigt. Als Geschosse dienen üblicherweise kleine Steinchen.

Rüstungen

Bastrüstung (Tung-Mano): Bei der Bastrüstung handelt es sich um einen Rüstungstyp, der von vielen Stammeskriegern Südaventuriens verwendet wird. Die Bastrüstung lässt sich leicht herstellen, das Material ist fast überall in der Region reichlich vorhanden und eine solche Rüstung bietet passablen Schutz gegen Speere und Hiebaffen.

Epharit-Rüstung (Gumijok-Mano): Die kobaltblaue Rüstung der Tapo-Tikaute ist nur schwer zu durchdringen und steht einer Plattenrüstung aus dem Mittelreich in nichts nach.

Keke-Chitinrüstung (Keke-Mano): Diese Rüstung ist fast ausschließlich bei den Keke-Wanaq verbreitet, da man für die Herstellung die Chitinplatten großer Dschungelspinnen benötigt. Der Panzer schützt eine Stammeskriegerin ausgezeichnet vor Klingenfaffen und ist mindestens so widerstandsfähig wie eine Lederrüstung.

Miniwatu-Lederharnisch (Watu-Mano): Im Reich der Miniwatu wird ein Lederharnisch aus Haileder hergestellt, der seinen Träger vor der Kälte des Meers schützt und so geformt ist, dass er beim Kampf im Wasser keine größere Behinderung darstellt.



• Anders als die anderswo auf dem Kontinent gebräuchlichen Schleudern, bei denen Geschosse durch kreisende Bewegungen der Wurfhand beschleunigt werden, spannt der Schütze beim Einsatz dieser Waffe elastische Verbindungen, in denen die Munition ruht. Gespannt und gezielt wird sie daher viel eher wie ein Bogen, nicht wie eine Stabschleuder.

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

Kampftechnik Hieb Waffen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Geisteraxt	1W6+3	KK 14	0/0	mittel	1 Stn	60 HF	140 S	prim
Keulenbeil der Miniwatu (Watu-Baku)	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	90 HF	40 S	einf
Knochenkeule, kurz (Kama-Baran)	1W6+2	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	20 S	prim

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Knochenkeule, lang (Kama-Baran) (2H)	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	4 Stn	150 HF	80 S	prim
--------------------------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Knochenkeule, mittel (Kama-Baran)	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	75 HF	40 S	prim
-----------------------------------	-------	-------	------	--------	---------	-------	------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Stachelkeule der Tschopuki-kuha (Tscho-Bakura)	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	16 S	prim
--	-------	-------	-------	--------	----------	-------	------	------

Kampftechnik Peitschen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Entdeckerpeitsche (Ana-Indi)	1W6	FF 16	0/-	lang	3,5 Stn	300 HF	80 S	prim

Kampftechnik Raufen								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Baccanaq (Pantherklaue)	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,6 Stn	30 HF	80 S	einf

Kampftechnik Schilde								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Bastschild (Tung-Ko)	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,25 Stn	-	25 S	prim
Epharit-Schild (Gumijok-Nokri)	1W6+3	KK 16	-4/+2	kurz	4 Stn	-	160 S	komp (3 AP)
Leichter Lederschild (Tung-Ko)	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,5 Stn	-	40 S	prim
Panzerschild (Tung-Ko)	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	2 Stn	-	80 S	prim

Kampftechnik Schwerter								
Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Epharit-Schwert (Gumijok-Takri)	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	mittel	1,75 Stn	90 HF	260 S	komp (2 AP)

Kampftechnik Schwerter

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Karmulka (Utuluschwert)	1W6+4	GE/KK 15	+1/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	240 S	einf
Machete (Shambusa)	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	80 HF	120 S	einf

Kampftechnik Stangenwaffen

Waffe	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Epharit-Speer (Gumijok-Tepe)	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	lang	2,25 Stn	190 HF	100 S	komp (2 AP)
Jagdspeer der Mohaha (Moha-Tepe) (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	lang	1,5 Stn	180 HF	60 S	prim
Tauchspeer der Napewanha (Nape-Tepe)	1W6+4	GE/KK 14	0/0	lang	1,75 Stn	180 HF	40 S	prim

Kampftechnik Blasrohre

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Blasrohr (Chabala) (kurz)	1W3+1	2 Aktionen	2/10/15	Blasrohrpfeile	0,3 Stn	40 HF	40 S	prim
Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.								
Blasrohr (Chabala) (lang)	1W3-1	3 Aktionen	10/50/80	Blasrohrpfeile	1 Stn	120 HF	60 S	prim

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Kampftechnik Bögen

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Kurzbogen der Yakosh-Dey	1W6+4	1 Aktion	10/40/70	Pfeile	0,5 Stn	120 HF	40 S	einf
Zwille der Oijaniha	1W6+2	1 Aktion	5/25/60	Steinchen	0,5 Stn	–	25 S	prim

Kampftechnik Wurfaffen

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Harpune (Nom-Ura)	2W6+1	2 Aktionen	5/20/35	–	1 Stn	110 HF	60 S	prim
Netz der Keke-Wanaq	–	1 Aktion	1/3/5	–	2,5 Stn	350 HF	700 S	keine
Wurfspeer der Anoiha (Anoi-Tepe)	2W6+1	2 Aktionen	10/30/50	–	0,6 Stn	110 HF	30 S	prim

Rüstungen

Art	Rüstungs-schutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis	Komplexität
Bastrüstung	2	1	–	2,5 Stn	60 S	prim
Epharit-Rüstung	6	3	–	18 Stn	700 S	komp (4 AP)
Keke-Chitinrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	8 Stn	180 S	komp (2 AP)
Keke-Chitinrüstung	3	1	-1 GS, -1 INI	6 Stn	200 S	einf



Neue Kampftechniken

Neben den im **Regelwerk** aufgeführten Kampftechniken gibt es noch weitere Kampftechniken für exotischere Waffentypen. Wie bei allen Kampftechniken startet ein Held auch in *Blasrohre* und *Peitschen* mit einem Kampftechnikwert von 6 und kann diesen nach den üblichen Regeln steigern. Aufgeführt sind bei der Beschreibung die dazugehörige Leiteigenschaft der Kampftechnik und der Steigerungsfaktor.

Blasrohre

Es gibt unterschiedlich lange Blasrohre. Kürzere Versionen, die auch eine geringere Reichweite aufweisen, sind beliebt bei tulamidischen und südaventurischen Attentätern, da man sie leicht unter der Kleidung verbergen kann. Lange Blasrohre kommen vor allem bei der Jagd zum Einsatz. Ein Blasrohrpfeil vermag kaum eine schwere Verletzung hervorzurufen, aber die Gefahr besteht auch nicht im Pfeil, sondern im Gift, in das die Spitze getaucht wurde.

Kampfsonderfertigkeiten für Blasrohre

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik *Blasrohre* genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Feindespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Peitschen

Üblicherweise werden Peitschen dazu eingesetzt, um ein Zug- oder Reittier anzutreiben. Doch auch Sklavenhalter benutzen Peitschen, um Sklaven einzuschüchtern und Verfehlungen zu bestrafen. Peitschen eignen sich zudem auch, um einen Gegner von den Beinen zu holen oder die Waffe um einen Ast zu schlingen und als Seil zu benutzen.

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

Kampfsonderfertigkeiten für Peitschen

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik *Peitschen* genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Berittener Kampf, Entwaffnen, Feindespür, Finte I-III, Kampfreflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

Wesenszüge

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Kulturen.



Um die Eigenheiten der aventurischen Kulturen regeltchnisch abzubilden, kannst du auf Wesenszüge zurückgreifen. Wesenszüge sind kleine Eigenarten, welche die Bewohner unterschiedlicher Regionen charakterisieren.

- Wesenszüge kosten nur in Ausnahmefällen Abenteurpunkte. Meist heben sich ihre Vor- und Nachteile punktetechnisch auf.
- Jeder Spieler kann für seinen Helden passende Wesenszüge wählen, wenn er die Voraussetzungen erfüllt.
- Wesenszüge sind in Stufen eingeteilt, welche den Spezialisierungsgrad auf eine Region anzeigen. Ein Held kann jeweils nur einen Wesenszug einer bestimmten Stufe besitzen. Er muss aber nicht die niedrigere Stufe besitzen, um den Wesenszug einer höheren Stufe zu

wählen. Man kann also durchaus den Wesenszug Regengebirge (Stufe II) nehmen, ohne vorher Typische Festlandstämme (Stufe I) wählen zu müssen.

Beispiel: Hey-Mo, ein Held aus den Dschungeln Meridianas, bekommt von seinem Spieler den Wesenszug Typische Festlandstämme (I) verliehen. Die Voraussetzung Kultur Mohas erfüllt er. Der Wesenszug kostet ihn keine AP. Da Hey-Mo zudem zu den Yakosh-Dey gehört und sein Spieler auch gerne die Eigenarten der Yakosh-Dey ausspielen möchte, entscheidet er sich zusätzlich für die Wesenszüge Horobans Wälder (II) und Yakosh-Dey (III). Auch diese kosten keine AP. Der Spieler hätte sich ebenso entschließen können, seinen Helden ausschließlich mit Horobans Wälder (II) und/oder Yakosh-Dey (III) auszustatten und auf Typische Festlandstämme (I) zu verzichten. Zwischen Horobans Wälder (II) und Regengebirge (II) bzw. zwischen den Wesenszügen der Stufe III hätte er jedoch wählen müssen, da Hey-Mo nur einen Wesenszug der Stufen II und III besitzen darf.

• Sollte dir die Regel für Wesenszüge zu kleinteilig sein, kannst du sie einfach ignorieren – so wie jede Fokusregel.

Typische Festlandstämme (Stufe I)

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulthandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

Typische Inselstämme (Stufe I)

Bootskenner: Bewohner der Inseln kennen sich mit dem Bau und der Nutzung von Booten und kleineren Wasserfahrzeugen bestens aus. FF-Teilproben auf *Boote & Schiffe* und *Holzbearbeitung* sind um +1 erleichtert, wenn es um den Bau und das Benutzen kleiner Wasserfahrzeuge geht.

Hinterwäldler: Auf den Inseln gibt es keine größeren Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner eine Probe auf

Gassenwissen (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Voraussetzungen: Die Heldin gehört der Kultur Mohas an.

• Sollte deine Heldin diesen Vorteil schon besitzen, erleidet sie nur noch 1 Punkt Abzug.

Horobans Wälder (Stufe II)

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Sturkopf: Bewohner von Horobans Wäldern sind stur und lassen sich nur schwer von Neuerungen, Fortschritt und Verbesserungen überzeugen. Der Meister kann Proben auf *Überreden* (*Schmeicheln*) verlangen, damit ein Stammesmitglied sich von seinen Gefährten überzeugen lässt, Dinge nicht auf die gewohnte Art und

• Weise zu erledigen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Mohaha, Yakosh-Dey

• Diese Probe sollte nicht immer zum Einsatz kommen, sondern wirklich nur bei passenden Gelegenheiten und wenn es die Situation bereichert. Es ist eher als lustige Eigenart zu verstehen und sollte nicht dazu führen, dass der Held aus Horobans Wäldern nicht mehr spieltauglich ist.

Regengebirge (Stufe II) ••• ○

Nebelwanderer: Ein Bewohner des Regengebirges ist es gewohnt, sich in seiner Region trotz schlechter Sicht durch Nebel zu orientieren. Erschwernisse bei Proben auf *Orientierung* aufgrund von Nebel werden um 1 gesenkt.

Hinterwäldler: Im Regengebirge gibt es kaum größere Ansiedlungen. Sollte ein Bewohner

eine Probe auf *Gassenwissen* (*Informationssuche* oder *Orteinschätzung*) in einer Ortschaft mit mehr als 300 Einwohnern ablegen müssen, so erhält er bei der Teilprobe auf IN eine Erschwernis von -1.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Anoiha, Napewanha, Oijaniha, Yakosh-Dey

Trahelien und Syllanische Halbinsel (Stufe II)

Giftkenntnisse: Durch die vielen giftigen Pflanzen und Tiere, die in dieser Region leben, sind alle Proben auf *Pflanzenkunde*, *Tierkunde* und *Heilkunde Gift*, die mit der Herstellung oder der Identifikation von Giften verbunden sind, um +1 erleichtert.

Schlechter Ruf: Die Angehörigen dieser Stämme genießen bei anderen Menschen einen vergleichsweise schlechten Ruf, da man ihnen nachsagt, dass sie entweder Giftmischer sind oder einen abstoßenden Totenkult pflegen. Sie erhalten bei allen Personen, die nicht diesen Wesenszug haben, eine Erschwernis von -1 auf alle Proben auf *Bekehren & Überzeugen* und *Überreden*. Dafür sind Teilproben auf CH bei *Einschüchtern* um +1 erleichtert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Festlandstämme, Stufe III: Keke-Wanaq, Tschopukikuha

Pirateninseln (Stufe II)

Partisane: Durch ihre Sippenverbundenheit und die Kämpfe, welche die Menschen der Pirateninseln ausfechten mussten, sind sie im Partisanenkampf geübt. Bei einer gelungenen Probe auf *Kriegskunst* (*Partisanenkampf*) erhalten sie +1 FP.

Anfällig für fremde Krankheiten: Die ZK des Helden gilt als um 1 niedriger, wenn eine Krankheitsprobe gewürfelt wird. Dies betrifft nur Krankheiten, die normalerweise nicht in seiner Region vorkommen.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Darna, Haipu, Tscholuq

Waldinseln (Stufe II)

Moskitoabweisend: Die Heldin erleidet nur Abzüge von 2 (statt 3) Punkten bei der Regeneration, wenn sie von Moskitoschwärmen belästigt wird.

Unzählige Bräuche: Die Heldin ist in einem Umfeld aufgewachsen, das unzählige Kulthandlungen und Bräuche kennt, die sich teilweise stark von denen anderer Kulturen unterscheiden. Teilproben auf IN bei *Etikette* und *Menschenkenntnis* sind bei Personen ohne den gleichen Wesenszug um -1 erschwert.

Kombinierbar mit: Stufe I: Typische Inselstämme, Stufe III: Baguarak, Kasam'Utulus, Miniwatu, Rololo, Shemuhaha

••• Die Tapo-Tikaute würden in diese Region fallen, da sie allerdings selbst in einer großen Stadt leben und nur wenige Kenntnisse über den Nebel des Regengebirges aufweisen, ist dieser Wesenszug für sie ungeeignet. Die Napewanha sind auch teilweise in der Region Trahelien und Syllanische Halbinsel verbreitet, sollten aber stets den Wesenszug Regengebirge wählen, da dieser besser zu ihnen passt.

Animisten

Die Tradition (Animisten) als Sonderfertigkeit

- Ein Zauber der Tradition Animisten erfordert Sicht auf das Ziel, allerdings keine Geste oder Formel.
- Animisten können maximal 3 Zaubersprüche erlernen (keine Rituale). Diese Zaubersprüche können aus jeder Tradition stammen oder allgemein sein, aber sie dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zaubersprüche ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Animist einen bestimmten Spruch wählen darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.
- Animisten können keine Zaubermodifikationen durchführen.
- Animisten können keine weiteren magischen Traditionen erlernen, und kein Held mit einer anderen Tradition kann sich die Tradition der Animisten aneignen.

- Animisten können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil Zauberer) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen, statt der üblichen 50 AP (siehe **Regelwerk** Seite 162). Sie dürfen keine Vor- und Nachteile wählen, die nur für Zaubersprüche und Rituale gelten, sondern nur jene, die auch ihre magischen Handlungen wie Animistenkräfte beeinflussen.
- Animisten können spezielle animistische Traditionsartefakte ihrer Kultur herstellen und nutzen (z. B. die Animistenwaffe).
- Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer, Kultur Mohas oder Tapo-Tikaute

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Animistenkräfte

Animistenkräfte sind magische Handlungen und können nicht modifiziert werden. Die *Zauberdauer* einer Animistenkraft beträgt immer 1 Aktion, es sei denn, eine abweichende Zeit ist bei der Kraft angegeben. Die *Zielkategorie* ist immer selbst, da die Magie durch die Beeinflussung eines Geistes, Elementars oder Dämons, der in den Körper des Animisten einfließt, ausgelöst wird.

Patrone

Allen Animisten ist gemein, dass sie durch ihre Animistenkräfte in einem Schnellritual übernatürliche Wesenheiten rufen, die in ihren Körper einfahren, ihnen für einen kurzen Augenblick Kraft verleihen und anschließend wieder verschwinden.

Diese Wesenheiten, Patrone genannt, können elementare oder dämonische Wesen, Ahnen- oder Tiergeister sein. Dies ist je nach Kultur unterschiedlich, funktioniert regeltechnisch aber immer gleich. Allerdings macht es bei einigen Animistenkräften einen Unterschied, welches Wesen von einem Animisten Besitz ergreift.

Bei der Heldenerschaffung wählt der Animist aus einer der vier Kategorien der Patrone eine Wesenheit als seinen primären Patron (z. B. Bär unter den Tiergeistern). Aus den anderen Kategorien wählt er sich einen einzigen sekundären Patron aus.

Animisten der Waldmenschen und Utulus wählen als ihren primären Patron einen Tiergeist, einen Ahnengeist oder ein dämonisches Wesen.

Patrone	Talentverbesserung
Tiergeister	
Adler	Selbstbeherrschung, Sinnes-schärfe, Willenskraft
Affe	Gaukeleien, Klettern, Kraftakt
Delphin	Gaukeleien, Körperbeherrschung, Schwimmen
Hai	Kraftakt, Schwimmen, Willenskraft
Jaguar	Orientierung, Klettern, Körperbeherrschung
Krokodil	Schwimmen, Selbst-beherrschung, Verbergen

Patrone	Talentverbesserung
Tiergeister	
Löwe/ Dschungeltiger	Klettern, Kraftakt, Verbergen
Rochen	Körperbeherrschung, Schwim-men, Willenskraft
Schildkröte	Selbstbeherrschung, Sternkunde, Willenskraft
Spinne	Heilkunde Gift, Selbst-beherrschung, Verbergen
Wildkatze	Klettern, Körperbeherrschung, Verbergen
Würgeschlange	Klettern, Kraftakt, Verbergen

Patrone	Talentverbesserung
<i>Elementare Wesen</i>	
Humus	Heilkunde Wunden, Kraftakt, Sinnesschärfe
Luft	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Tanzen
Wasser	Körperbeherrschung, Schwimmen, Selbstbeherrschung
<i>Ahnengeister</i>	
Ahnengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft
Blutgeist	Körperbeherrschung, Sinnesschärfe, Willenskraft
Waffengeist	Körperbeherrschung, Kraftakt, Selbstbeherrschung
<i>Dämonische Wesen</i>	
Agrimoth	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft
Aphasmayra	Betören, Körperbeherrschung, Willenskraft
Aphestadil	Kraftakt, Überreden, Willenskraft, Zechen
Asfaloth	Körperbeherrschung, Tierkunde, Willenskraft
Belhalhar	Körperbeherrschung, Kraftakt, Willenskraft
Blakharaz	Kraftakt, Selbstbeherrschung, Willenskraft
Charyptoroth	Körperbeherrschung, Schwimmen, Willenskraft
Mishkara	Körperbeherrschung, Heilkunde Wunden, Willenskraft
Thargunitoth	Körperbeherrschung, Selbstbeherrschung, Willenskraft

Blut trinken

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist kann das Blut eines von ihm getöteten Kulturschaffenden trinken, um sich dessen letzte Lebenskräfte anzueignen. Dadurch kann der Animist QS LeP bei sich heilen, allerdings nur bis zum eigenen Maximalwert. Der Einsatz dieser Fähigkeit dauert mindestens 2 Aktionen, nach Meisterentscheid auch länger.

AsP-Kosten: 3 AsP

Wirkungsdauer: sofort

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Großer Sprung

Probe: IN/GE/KO

Wirkung: Der Animist kann mit dieser Kraft erstaunlich hoch und weit springen. Die normale Sprungreichweite wird pro QS um 50 % erhöht. Pro KR kann der Animist mit 1 Aktion einen Sprungversuch durchführen.

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

Kampffähigkeiten verbessern

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Diese Animistenkraft erlaubt es dem Animisten, vorhandene Kampfsonderfertigkeiten, die eine Erschwernis aufweisen, leichter einzusetzen. Die Erschwernis sinkt während der Wirkungsdauer um QS/2, wird durch diesen Bonus aber niemals zu einer Erleichterung. Der Animist muss diese Animistenkraft nicht auf eine spezielle Kampfsonderfertigkeit festlegen, muss sich aber beim Wirken für eine entscheiden und kann während der Wirkungsdauer die Animistenkraft nicht auf eine weitere Kampfsonderfertigkeit anwenden.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Immunität gegen Hitze

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist erhält während der Wirkungsdauer eine vollständige Immunität gegen Hitze. Nachteile durch Hitzeregeln (siehe **Regelwerk** Seite 347) kann er während der Wirkungsdauer vollständig ignorieren. Die Animistenkraft bietet jedoch keinen Schutz vor Feuerschaden.

AsP-Kosten: 5 AsP

Wirkungsdauer: QS Stunden

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Patronruf

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Der Animist ruft seinen Patron um Unterstützung an. Es erscheinen aus dem Nichts ein Tier, geisterhafte Gestalten oder Stimmen, um sich auf Seite des Animisten zu schlagen. Die Wesenheiten können zwar nicht körperlich eingreifen, aber sie erleichtern Proben auf *Einschüchtern* für den Animisten um QS/2.

AsP-Kosten: 4 AsP

Wirkungsdauer: 30 KR

Merkmal: Sphären

Steigerungsfaktor: A

Schneller Angriff

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei einem Kampf kann der Animist zuerst handeln, auch wenn er laut Initiative nicht zuerst an der Reihe ist. Dies gilt für jede KR, solange die Wirkungsdauer anhält. Sollten zwei oder mehr Kämpfer Sonderfertigkeiten oder Kräfte aufweisen, um als Erster zu handeln, entscheidet die reguläre Initiative über die Reihenfolge, aber sie sind alle vor den übrigen Kampfteilnehmern an der Reihe. Eine Person, die die Schicksalspunkte-Option *Erster* verwendet, ist dennoch vor allen Kämpfern mit dieser Animistenkraft an der Reihe. Benutzen mehrere Kämpfer die Schicksalspunkte-Option innerhalb einer KR, haben Sonderfertigkeiten und Kräfte eine höhere Priorität zur Bestimmung der Reihenfolge als der Initiative-Basiswert oder der W6-Wurf (siehe **Regelwerk** Seite 29/226).

AsP-Kosten: 4 AsP (Aktivierung) + 2 AsP pro KR

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

Talentverbesserung

Probe: IN/CH/KO

Wirkung: Mit dieser Animistenkraft erhält der Zauberer eine kurzzeitige Verbesserung auf drei Talente, die abhängig von der Wesenheit sind, die er ruft. Der FW der drei Talente steigt während der Wirkungsdauer um QS/2+1 und kann auch die Maximalgrenze des FW übersteigen. Talente des primären Patrons erhalten einen zusätzlichen Bonus von +2.

AsP-Kosten: 2 AsP (Aktivierung) + 1 AsP pro Minute

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Merkmal: Heilung

Steigerungsfaktor: B

Unbeschadeter Sturz

Probe: MU/IN/GE

Wirkung: Bei der Berechnung von Sturzschaden können die ersten QS x 2 Schritt ignoriert werden. Stürzt ein Animist also aus 12 Schritt Höhe und hat bei dieser Kraft vorher 4 QS erzielt, so wird der Sturz so behandelt, als wäre er aus 4 Schritt Höhe gestürzt. Die Aktivierung dieser Animistenkraft dauert 1 freie Aktion.

AsP-Kosten: 6 AsP

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Merkmal: Verwandlung

Steigerungsfaktor: B

Die Animistenwaffe

Fast alle Animisten besitzen als Traditionsartefakt eine sogenannte Animistenwaffe. Jede Kulturtradition der Animisten führt dabei eine andere, für die jeweilige Kultur typische Waffe.

Jeder Animist kann nur über eine Animistenwaffe gleichzeitig verfügen. Verzaubert wird die Animistenwaffe mittels eines Initiationsrituals unter kontrollierten Bedingungen, weswegen dafür keine Probe erforderlich ist. Regelseitig gelten Waffenzauber als Sonderfertigkeiten und werden auch so erlernt. Das Aktivieren von Waffenzubern erfordert daher keine Fertigungsproben. Manche Waffenzauber bauen auf anderen Waffenzubern auf. Einmal auf eine Animistenwaffe gewirkte Waffenzauber können nicht mehr von ihr entfernt werden. Wenn mehrere Waffenzauber auf eine Animistenwaffe gewirkt wurden, kann jenseits der Effekte von *Bindung der Waffe* jeweils nur ein Waffenzauber gleichzeitig genutzt werden, es sei denn, es wird bei einem Waffenzauber explizit darauf hingewiesen.

Die Aktivierung von Waffenzubern kostet meist AsP und erfordert 1 Aktion, sofern die Wirkung nicht dauerhaft aktiv ist. Für Belange wie beispielsweise Antimagie gelten Waffenzauber als Zauber mit einer QS von 2.

Das angegebene Merkmal ist ebenfalls für antimagische Maßnahmen relevant. Waffenzauber können immer willentlich durch den Animisten beendet werden. Dies kostet eine freie Aktion.

Fassungsvermögen

Die Animistenwaffe kann nur eine bestimmte Menge an Waffenzubern aufnehmen, bis das Fassungsvermögen erschöpft ist. Eine Animistenwaffe besitzt 15 Volumenpunkte.

Name	Kultur
Nipakau-Axt	Mohas
Epharrit-Schild	Tapo-Tikaute



Die Waffenzauber im Detail

Unter dem Begriff Bindungskosten sind die Kosten der permanenten AsP für die Bindung der Waffe aufgeführt. AsP-Kosten hingegen beziehen sich auf die Aktivierung der Waffenzauber.

Bindung der Waffe

Wirkung: Die Bindung der Waffe ist stets das erste Ritual, das auf eine Animistenwaffe gewirkt wird. Mit ihm wird die Waffe an den Animisten gebunden und dadurch unzerbrechlich. Einzig elementares Feuer, das heißer brennt als ein Drachenodem oder ein IGNIFAXIUS, oder aber gezielte Antimagie können sie fortan zerstören. Die Waffe gilt von nun an als magische Waffe und kann nicht auf anderem Weg, wie etwa dem ARCANOVI, mit weiteren Zaubern belegt werden. Ein Animist kann immer nur eine Animistenwaffe besitzen. Das Binden einer Animistenwaffe kostet ihn einmalig 2 permanente AsP. Der Animist kann sich entscheiden, seine Verbindung zur Waffe zu lösen, beispielsweise um eine neue Waffe an

sich zu binden. Nach dem Tod eines Animisten verliert die Waffe nach 24 Stunden die permanent gespeicherten AsP und jegliche Magie.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 0 Punkte

Bindungskosten: 2 permanente AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Eins mit der Waffe

Wirkung: Dem Animisten unterlaufen während der Wirkungsdauer keine Patzer auf AT und PA mit der Waffe. Würfelt er einen Patzer (also im Regelfall eine 20 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Parade ist in diesem Fall zwar misslungen, aber es kommen keine weiteren Regeln für Patzer zur Anwendung. Die Fähigkeit wirkt 5 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Einschüchternde Waffe

Wirkung: Die Waffe erzeugt 1 Stufe *Furcht* gegen einen Kulturschaffenden oder ein Tier nach Wahl des Animisten, sofern es sich innerhalb einer Reichweite von 8 Schritt befindet und höchstens eine SK von 2 aufweist.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 3 Punkte

AsP-Kosten: 6 AsP

Merkmal: Einfluss

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Kampfglück

Wirkung: Der Animist kann die Wahrscheinlichkeit erhöhen, dass ihm Kritische Erfolge mit der Waffe gelingen. Würfelt er einen Kritischen Erfolg (also im Regelfall eine 1 auf W20), so muss er keinen Bestätigungswurf würfeln. Die Attacke oder die Verteidigung ist in diesem Fall automatisch ein kritischer Erfolg. Die Fähigkeit wirkt 10 KR lang.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: 4 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Scharfe Klinge

Wirkung: Wenn TP der Animistenwaffe bestimmt werden, kann ein einziger TP-Würfel neu gewürfelt werden. Das zweite Ergebnis ist bindend.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 5 Punkte

AsP-Kosten: 5 AsP

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 12 Abenteuerpunkte

Waffe gegen böse Wesen

Wirkung: Die Waffe richtet gegen Dämonen und Geister +1 TP an.

Voraussetzungen: keine

Volumen: 4 Punkte

AsP-Kosten: keine

Merkmal: Objekt

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Darna

Die Waldmenschen des Stammes der Darna verfügen allesamt über eine magische Begabung. Ihre Zauberkräfte sind eine Art von intuitiver Magie, sodass man sie zu den Magiedilettanten zählen müsste, allerdings tritt bei ihnen die Magie nicht zufällig auf, sondern sie erfüllt jeden Darna. Diesen Umstand haben sie mit den aventurischen Elfen gemein, die ebenfalls allesamt über Zauberkräfte verfügen.

Einen zaubermächtigen Angehörigen der Darna  kannst du mit der Sonderfertigkeit *Tradition (Darna)* ausstatten; dein Held muss dafür über den Vorteil *Zauberer* verfügen.

☹ Auch andere Stämme, die im Altimont heimisch sind, verfügen über eine natürliche Magiebegabung, die jener der Darna ähnelt. Einen Angehörigen der Rutuni, der Jecatoia oder eines anderen dort ansässigen Stammes kannst du ebenfalls über diese Sonderfertigkeit abbilden.

Die Tradition (Darna) als Sonderfertigkeit

- ☞ Ein Zauber der Darna erfordert Sicht auf das Ziel und eine magische Geste. Außerdem müssen die Formeln der Zauber ausgesprochen bzw. gesungen werden.
- ☞ Sollte ein Darna eine andere magische Tradition erlernen, beispielsweise die der Hexen oder Animisten, so verliert er dafür die Darna-Tradition. Eventuell müssen zusätzliche AP ausgegeben werden, um die neue Tradition zu erwerben. Die AP von Zaubern und Flügen, die der Darna nun nicht mehr nutzen kann, kann er umverteilen. Kann er Zauber und Flüche durch die neue Tradition weiterhin nutzen, behält er sie.
- ☞ Darna können maximal 3 Zauber (auch Rituale) erlernen. Diese Zauber müssen aus der Tradition Elfen oder allgemein stammen und dürfen keinen Steigerungsfaktor von mehr als B aufweisen. Ein einziger Zauber darf der Kategorie C entstammen. Diese Zauber gelten für sie dann als Zauber ihrer eigenen Tradition. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Spruch wählen

darf. Zaubertricks sind von dieser Begrenzung ausgeschlossen.

- ☞ Darna können zudem als magische Handlungen Hexenflüche erlernen. Der Meister hat das letzte Wort darüber, ob ein Darna einen bestimmten Fluch wählen darf.
- ☞ Darna erhalten bei der Zaubermodifikation *Zauberdauer erhöhen* eine Erleichterung von +2 statt nur von +1.
- ☞ Darna können die Zaubermodifikation *Erzwingen* nicht ausführen.
- ☞ Darna können maximal 25 AP in magische Vorteile (neben dem Vorteil *Zauberer*) stecken und maximal 25 AP durch magische Nachteile gewinnen.
- ☞ Die Darna verfügen über kein Traditionsartefakt.
- ☞ Spielst du mit den entsprechenden Fokusregeln, dürfen Darna Zaubererweiterungen erlernen.
- ☞ Die Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition, allerdings wird diese nur zur Hälfte (aufgerundet) in die Berechnung des AsP-Grundwerts und den Zukauf von AsP einbezogen.

Voraussetzungen: Vorteil *Zauberer*, Kultur Mohas
AP-Wert: 110 AP

Neue Zaubertricks

Hexenblick

Mittels Hexenblick kann eine Hexe herausfinden, ob eine andere Person ebenfalls die hexische Tradition beherrscht. Sollte das ausgewählte Ziel die Tradition besitzen, so leuchten ihre Augen kurz purpurn auf, was aber nur für die zaubernde Hexe sichtbar ist.

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Hellsicht

Anmerkung: ausschließlich Hexen

Hautbild

Auf der Haut des Animisten erscheinen Hautbilder nach seinen eigenen Vorstellungen. Die aufgemalten Symbole und Bilder können sich sogar auf Wunsch während

der Wirkungskdauer auf der Haut bewegen und auch wieder in ihrer Position verharren.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 30 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

Jagdtrommel

In einem Radius von 16 Schritt um den Animisten sind Jagdtrommeln zu hören. Die Illusion bewegt sich mit dem Animisten.

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 1 Minute

Zielkategorie: Zone

Merkmal: Illusion

Anmerkung: Animisten

Tierpflege

Gegenstände wie Bürsten, Lappen und andere für die Tierpflege geeignete Gegenstände bewegen sich telekinetisch zum Vertrauten der Hexe und fangen an, das Tier zu bürsen und zu säubern. Das Vertrautentier darf sich nicht weiter als 8 Schritt von der Hexe entfernt befinden.

Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: 5 Minuten
Zielkategorie: Objekte
Merkmal: Telekinese
Anmerkung: Hexen



Neue Zaubersprüche

Affenarme

Mithilfe dieses Zauberspruchs kann eine Hexe ihre Hände und Füße so kräftig und flexibel machen, dass sie damit beim Klettern große Vorteile erlangt.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Die Hände und Füße der Hexe bekommen einen sehr guten Halt und so viel Kraft, um damit besser klettern zu können. Die Hexe erhält QS/2 Erleichterung für Proben auf Klettern (*Baumklettern*, *Bergsteigen* oder *Fassadenklettern*) und *Körperbeherrschung* (*Balance*). Um die Erleichterung nutzen zu können, muss die Hexe barfuß sein, darf keine Handschuhe tragen und auch sonst nichts in den Händen halten (wohl aber weiterhin so etwas wie einen Ring am Finger tragen), ansonsten kommt keine Erleichterung zum Tragen.

Zauberdauer: 2 Aktionen

AsP-Kosten: 4 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Verwandlung

Verbreitung: Hexen

Steigerungsfaktor: A

Avilea

Der Spruch ruft Vögel herbei, die sich um den Zauberer herum versammeln.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Alle innerhalb von 1 Meile befindlichen Vögel der Größenkategorie winzig werden vom Zauberer angezogen und bewegen sich in seine Richtung. Betroffen sind davon nur solche Wesen, die KL (t) statt KL verwenden und deren SK die QS nicht überschreitet. Zudem verlieren die Wesen nicht ihren Selbsterhaltungstrieb, werden sich also beispielsweise nicht durch Feuer bewegen, das den Pfad zum Zauberer versperrt. Sobald sie beim Zauberer angekommen sind, verbleiben sie in seiner unmittelbaren Nähe und folgen ihm, falls er sich bewegt. Der Zauber erlaubt dabei keinerlei Kontrolle über die herbeigeeilten Wesen, es ist also gut möglich, dass sie ihn oder auch die anderen eingetroffenen Wesen angreifen.

Zauberdauer: 8 Aktionen

AsP-Kosten: 16 AsP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Zone (50 Schritt mit dem Zauberer als beweglichen Mittelpunkt)

Merkmal: Einfluss

Verbreitung: Elfen, Hexen

Steigerungsfaktor: C

Papageienruf

Die Hexe ruft Papageien zur Hilfe, die sie im Kampf unterstützen und ihre Gegner attackieren.

Probe: MU/CH/CH

Wirkung: Die Hexe ruft mit diesem Zauberspruch bis zu QS x 3 Papageien herbei, die für sie kämpfen (ungeachtet dessen, wie viele Gegner die Hexe bedrohen). Die Hexe muss einen Punkt in der Luft innerhalb der Reichweite bestimmen, an dem die Tiere dann in einem Radius von QS/2 Schritt erscheinen. Die Papageien verteilen sich gleichmäßig auf alle Gegner. Geht

Hexenpapagei

MU 13 KL 14 (t) IN 13 CH 14

FF 13 GE 13 KO 10 KK 12 (k)

LeP 10 AsP – KaP – INI

13+1W6

VW 6 SK –1 ZK 0 GS 5/17 (am Boden / in der Luft)

Schnabel und Krallen: AT 12 TP

1W3+1 RW kurz

RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: keine

Sonderfertigkeiten: Flugangriff

Talente: Einschüchtern 1, Fliegen 10, Körperbeherrschung 12, Krafttakt 5, Selbstbeherrschung 5, Sinnesschärfe 12, Verbergen 6, Willenskraft 7

Größenkategorie: winzig

Typus: Tier, nicht humanoid

Beute: keine

Flucht: fliehen nicht

Anmerkung: Als magische Wesen sind die Tiere immun gegen den Zustand Schmerz.



die gleichmäßige Verteilung nicht ganz auf, kann die Spielerin der Hexe bestimmen, welche Gegner einen Papageien mehr oder weniger abbekommen. Stirbt ein Gegner, verschwinden alle Papageien bei ihm wieder im Nichts. Nach ihrem Erscheinen können die Papageien sich beliebig weit vom Ort ihrer Herbeirufung wegbewegen. Die Papageien sind magische Wesen, die aus Magie erschaffen wurden. Endet die Wirkungs-
dauer, verschwinden die Papageien wieder im Nichts.

Zauberdauer: 4 Aktionen
AsP-Kosten: 16 AsP
Reichweite: 8 Schritt
Wirkungsdauer: bis zum Tod der Tiere, maximal jedoch 20 KR
Zielkategorie: Zone
Merkmal: Dämonisch
Verbreitung: Hexen
Steigerungsfaktor: C

Neue Rituale

Nekropathia

Möchte ein Zauberer mit der Seele einer verstorbenen Person kommunizieren, ist dies nicht unmöglich. Ist deren Geist auf Dere geblieben, kann er recht einfach beschworen werden. In anderen Fällen muss der Zauberer hingegen mithilfe des NEKROPATHIA in das Reich der Toten reisen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Zauberer trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Zauberer muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss der Zauber also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der

Totenreiche, beispielsweise die zwölfgöttlichen Paradise oder die Niederhöllen, ist nicht möglich. Während der Wirkungs-
dauer bemerkt der Zauberer nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungs-
dauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verendet. Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieses Rituals nicht kontaktiert werden. Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Zauberer 4-QS Stufen *Verwirrung* (mindestens jedoch 1 Stufe).

Ritualdauer: 30 Minuten

AsP-Kosten: 16 AsP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Merkmal: Sphären

Verbreitung: Gildenmagier, Hexen

Steigerungsfaktor: C



Mohaschamanen

Moralkodex der Mohaschamanen

Bestattung der Toten: Der Schamane muss die Verstorbenen der Sippe würdevoll und mit den richtigen Zeremonien bestatten.

Heilung: Falls der Schamane Kranken begegnet, ist er verpflichtet, ihnen zu helfen, sofern es ihm möglich ist.

Kontakt zur Geisterwelt: Der Schamane ist für den Kontakt zur Geisterwelt verantwortlich. Er ist Mittler zwischen dieser Welt und der Welt der Geister.

Tabu-Zonen: Der Schamane errichtet und bewacht Tabu-Zonen, da das, was dort lauert, eine Gefahr für seine Sippe ist.

Die Aspekte der Mohaschamanen

Die Waldmenschen und Utulus weisen zwar in ihrer Glaubenswelt einige Unterschiede auf, doch ihre Sicht auf die Geisterwelt und die Magie ist grundlegend ähnlich. Als Aspekte spielen vor allem das Überleben im Dschungel und die Macht der Sonne eine größere Rolle.

Dschungel

Das Leben im Dschungel hat auch die Schamanen der Waldmenschen geprägt. Durch diesen Aspekt können sie Wildtiere und Pflanzen beeinflussen oder auch ihre körperlichen Fähigkeiten verbessern, um so ein Überleben in der Grünen Hölle zu sichern.

Sonne

Vor allem durch die Utulugottheit Obaran, aber auch durch viele andere Legenden der Mohas, spielt die Kraft der Sonne eine wichtige Rolle. Für einige Schamanen ist sie der Führer in die Geisterwelt und hat eine immens hohe Bedeutung.

Ob eine Schamanin den Waldmenschenschöpfer Kamaluk oder den Sonnengott Obaran der Utulus verehrt, ob sie der Gemeinschaft im Sinne Rate-taks oder der Stärke des Einzelnen im Einklang mit den Lehren Hanpokunas folgt, spielt regel-technisch keine Rolle. Sie alle verfügen über die Tradition der Mohaschamanen. Die individuelle Ausrichtung der Schamanin zeigt sich in den ge-nauen Ausprägungen ihrer Fähigkeiten.



Die Tradition (Mohaschamanen) als Sonderfertigkeit

- Geistermacht: Beim Einsatz von Talenten gegenüber Geistern sowie beim Beschwören oder Verbannen von Geistern erhalten Mo-haschamanen eine Erleichterung von +1.
- Mohaschamanen können keine herkömm-lichen Liturgien der Verbreitung allgemein wirken, sondern nur jene, die unter der Be-zeichnung *Schamanenritus* aufgeführt sind.
- Mohaschamanen können eine Knochenkeule als Zeremonialgegenstand herstellen.
- Mohaschamanen müssen sich an den Moral-kodex (Prinzipientreue) halten (siehe links). Die Wahl des Nachteils ist Voraussetzung, wenn die Spielerin einen Schamanen der Kultur spielen will.
- Wohlgefällige Talente: Heilkunde Krank-heiten, Heilkunde Seele, Heilkunde Wunden, Körperbeherrschung, Kraftakt, Orientie-rung, Pflanzenkunde, Selbstbeherrschung, Tanzen, Verbergen, Wildnisleben
- Leiteigenschaft der Tradition ist Intuition.

Voraussetzungen: Vorteil *Geweihter*, Kultur Mohas oder Tapo-Tikaute

AP-Wert: 100 Abenteuerpunkte

Weitere Liturgien und Zeremonien der Mohaschamanen

Neben den nachfolgend vorgestellten Liturgien können Mohaschamanen zusätzlich folgende im **Regelwerk** enthaltene erlernen: Exorzismus (all-gemein), Göttliches Zeichen (allgemein), Kleiner Bann wider Untote (Sonne), Magiesicht (Sonne), Objektsegen (allgemein), Objektweihe (allgemein) und Wahrheit (Sonne). Alle diese Liturgien sind als Schamanenriten bekannt. In weiteren Publikatio-nen, etwa **Aventurisches Götterwirken II**, sind weitere Schamanenriten enthalten.

Neue Liturgien

Bannzone

Die BANNZONE schützt den Schamanen und seine Mitstreiter von bössartigen Kreaturen, beispielsweise Untoten und Geistern.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Die Bannzone kann einige als unheilig geltende Wesen von einem Gebiet fernhalten. Folgende Typen von Wesen können ferngehalten werden: Geister, Untote (Hirnlose), niedere Dämonen jeglicher Art. Bei Errichtung der Bannzone muss entschieden werden, gegen welchen Typ Wesenheit sie wirken soll. Solche Wesen können während der Wirkungsdauer das gesegnete Gebiet nicht betreten. Sind solche Wesen gezwungen, das Gebiet zu betreten, dann versuchen sie sofort, sich wieder aus diesem zurückzuziehen. Die Bannzone darf nicht größer sein als 4 Schritt im Radius, sehr wohl aber kleiner. Die Zone ist stationär und bewegt sich nicht mit dem Schamanen. Wenn sich Personen innerhalb der Zone an deren Rand bewegen, um dort lauernde Wesen im Nahkampf anzugreifen, können diese Wesen ebenfalls angreifen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 4 KaP (Aktivierung der Liturgie) + 2 KaP pro 5 KR

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: aufrechterhaltend

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Befehl des Schamanen

Der Schamane kann eine Person mit einer gewaltigen Befehlsstimme ansprechen, sodass diese kaum eine andere Wahl hat, als zu gehorchen.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel befolgt einen einzigen Befehl des Schamanen, solange dieser nicht gegen die Prinzipien der Gottheit verstößt oder dem Selbsterhaltungstrieb des Ziels im groben Maße widerspricht. Der Betroffene wird also einen Diebstahl begehen, Fragen beantworten und dem Geweihten im Kampf beistehen, nicht aber von einer Klippe springen oder seine eigenen Hände verspeisen. Das Ziel vermag währenddessen nichts zu tun, das nicht explizit befohlen wurde oder zur Erfüllung des Befehls notwendig ist. Befehle werden dabei nicht zwangsläufig wortwörtlich befolgt, sondern im Sinne des Schamanen. Es ist also nicht möglich, die Anordnung aufgrund ungeschickter Vorgaben zu umgehen.

Liturgiedauer: 2 Aktionen (Liturgiedauer nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 4 Schritt

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Geisterfalle

Manchmal möchte ein Schamane einen Geist nicht sofort exorzieren, sondern nur seine Bewegungsmöglichkeiten einschränken. Durch diese Liturgie kann man einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so daran hindern, sich beliebig weit zu bewegen.

Probe: MU/IN/CH (modifiziert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Schamane kann einen Geist an einen Gegenstand binden und ihn so zwingen, einen Radius von 7-QS Schritt um den Gegenstand nicht zu verlassen.

Liturgiedauer: 8 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: nicht Lebende (Geister)

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus), Boron (Schlaf und Tod)

Steigerungsfaktor: B

Hauch des Elements

Den HAUCH DES ELEMENTS können Schamanen einsetzen, um Gegner anzugreifen.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane ergreift eine Handvoll des Elements, das er seinem Gegner entgegenschleudern will (z. B. einen Stein, eine Eichel, einen Schneeball, Quellwasser oder eben Luft). Der Gegner kann den Angriff mit einer *Schild-PA* abwehren oder ihm ausweichen. Misslingt die Verteidigung, so erleidet der Gegner 1W6+4 TP. Außerdem muss dem Gegner eine Probe auf *Körperbeherrschung* erschwert um QS/2 gelingen, sonst erleidet er den Status *Liegend*.

Liturgiedauer: 1 Aktion

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: alle

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Jaguarruf

Das heilige Tier des Kamaluq kann mittels dieser Liturgie gerufen werden, um in einem Kampf beizustehen.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Liturgie kann der Schamane QS/2 Jaguare herbeirufen (siehe Seite 85). Die Jaguare müssen sich nicht in der Nähe aufgehalten haben, sondern sie werden auf übernatürliche Weise in die Nähe des Schamanen gebracht. Dennoch dauert ihre Ankunft

7-QS KR. Der Schamane kann den Tieren einen gemeinsamen Befehl erteilen („Beschützt mich“, „Greift folgende Gegner an“ etc.), den die Tiere dann bis zum Ende der Wirkungsdauer ausführen. Anschließend verschwinden sie wieder, falls sie noch leben, und kehren augenblicklich an den Ort zurück, von dem sie kamen.

Liturgiedauer: 4 Aktionen

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 15 Minuten

Zielkategorie: Tiere (Jaguare)

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

Kriegsfarben

Durch Kriegsfarbenbemalung kann der Schamane ungeheure Stärke in sich vereinen.

Probe: MU/IN/KO

Wirkung: Durch diese Liturgie erlangt der Schamane für einen kurzen Zeitraum große Kräfte. Der FW im Talent *Kraftakt* erhöht sich um die QS. Maximal können bei einer solchen Probe aber nur 18 FP erzielt werden.

Liturgiedauer: 2 Aktionen

KaP-Kosten: 4 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: 5 KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: A

Obarans Blendung

Obaran ist für viele Stämme der Utulus der Gott des Lichts und der Sonne. Mit diesem Schamanenritus kann einem Gegner für kurze Zeit das Augenlicht genommen werden, sodass er nicht von Obarans Gabe profitieren kann.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Das Ziel erhält den Status *Blind*.

Liturgiedauer: 4 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: 16 Schritte

Wirkungsdauer: QS KR

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Sonne)

Steigerungsfaktor: B

Sprache des Tapams

Sprechen seine Träger auch verschiedene Sprachen, die Verständigungswege zwischen zwei *Tapams* sind universell. Ein Schamane, der auch anderen Kulturschaffenden diesen Schutzgeist zugesteht, kann mit Hilfe dieses Ritus Sprachbarrieren nichtig werden lassen.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Schamane und bis zu QS zusätzliche freiwillige Ziele, die sich währenddessen an den Händen halten müssen, können während der Wirkungsdauer über Bilder kommunizieren, die im Geist aller Teilnehmer erscheinen. Jeder Gedanke der Teilnehmer überträgt sich dabei in Bilder, und es ist nicht möglich, zeitgleich geheime Absprachen zu treffen, die nicht alle Teilnehmer mitbekommen sollen. Proben auf *Menschenkenntnis* untereinander sind für alle Teilnehmer anschließend für 24 Stunden um +1 erleichtert.

Liturgiedauer: 8 Aktionen (Liturgiedauer ist nicht modifizierbar)

KaP-Kosten: 16 KaP

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 5 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: B

Neue Zeremonien

Freie Seelenfahrt

Die FREIE SEELENFAHRT ist eine Zeremonie, die bei allen schamanistischen Völkern bekannt ist und die es dem Schamanen ermöglicht, sich in Trance zu versetzen und die Geisterwelt zu betreten.

Probe: MU/IN/CH

Wirkung: Mit dieser Zeremonie kann ein Schamane seinen Geist von seinem Körper trennen und sich in die Geisterwelt seiner Kultur begeben. Bewegt sich der Geist zu seinem Ausgangspunkt zurück, so kann der Schamane die Wirkung der Zeremonie willentlich vorzeitig beenden.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 2 Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

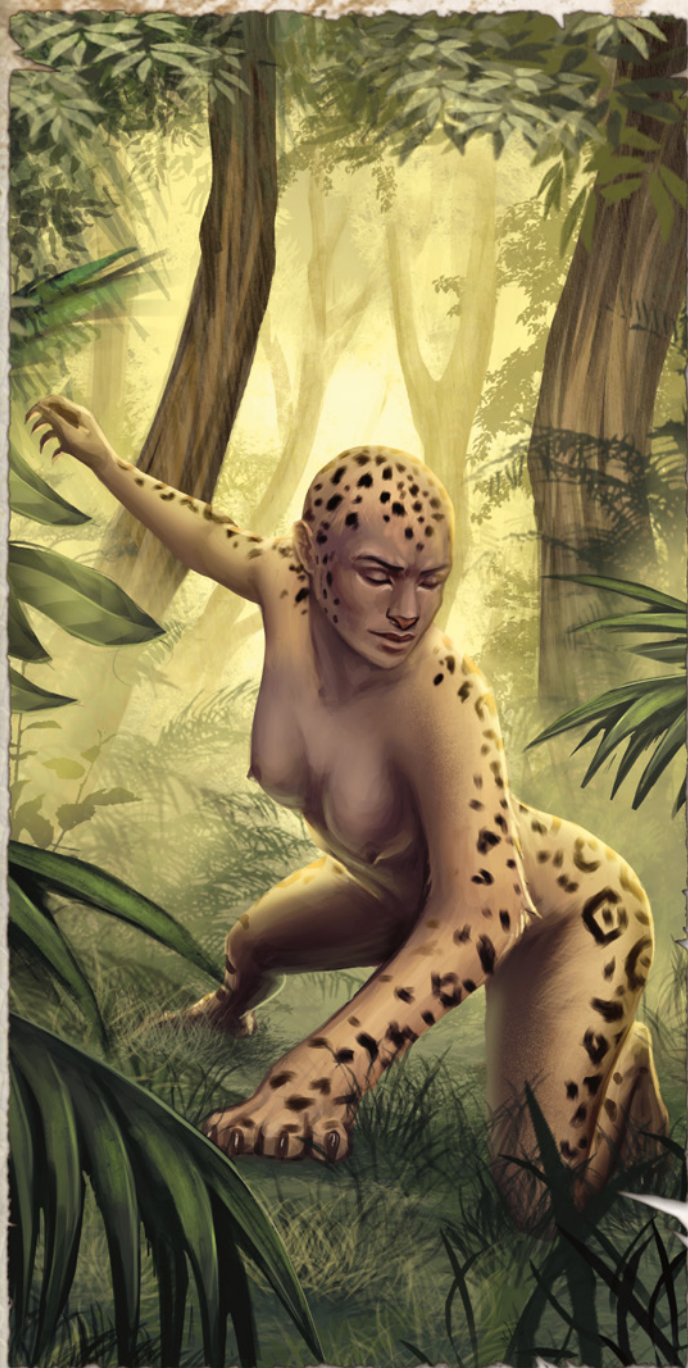
Steigerungsfaktor: C

Geistersprache

Durch die GEISTERSPRACHE ist der Schamane in der Lage, mit Ahnengeistern zu kommunizieren.

Probe: MU/KL/CH

Wirkung: Der Schamane trennt seinen Geist von seinem Körper und kann sich mit ihm in eines der



Totenreiche begeben. Dadurch ist es ihm möglich, mit den dort weilenden Seelen zu kommunizieren. Es dauert 5 Minuten, eine Seele ausfindig zu machen oder ihre Abwesenheit festzustellen, während die Kommunikation in normaler Sprachgeschwindigkeit erfolgt. Der Schamane muss zu Beginn festlegen, in welches der Totenreiche er reisen möchte, denn ein späterer Wechsel ist nicht möglich. Befindet sich die gesuchte Seele nicht in dem ausgewählten Totenreich, muss die Liturgie also erneut gewirkt werden, um die Reise fortzusetzen. Eine Reise an Orte außerhalb der Totenreiche, beispielsweise die zwölfgöttlichen Paradiese oder die Niederhöhlen, ist nicht möglich. Während der Wirkungsdauer bemerkt der Schamane nicht, was mit seinem bewusstlosen Körper geschieht, selbst wenn dieser Schaden erleidet. Stirbt der Körper, kehrt der Geist zwar in die 3. Sphäre

zurück, wird jedoch zu einer Gefesselten Seele. Gleiches geschieht, wenn der Geist nicht vor Ende der Wirkungsdauer in den Körper zurückkehrt, der daraufhin als leere Hülle verwendet. Sollte der Geist eines Toten nicht in einem der Totenreiche sein, so kann er mittels dieser Zeremonie nicht kontaktiert werden. Durch die Trennung von Körper und Seele und das Reisen in eine andere Sphäre erleidet der Schamane 4–(QS/2) Stufen *Verwirrung*.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 10 Minuten

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Geistheilung

Die **GEISTHEILUNG** ist ein typisches Schamanenritual, in dem der Schamane einem Patienten wieder Kraft gibt.

Probe: KL/CH/KO

Wirkung: In der nächsten Regenerationsphase, die während der Wirkungsdauer begonnen werden muss, regeneriert das Ziel QS x 2 LeP zusätzlich. Zudem verläuft der Schlaf ruhig und traumlos, solange äußere Einflüsse dem nicht entgegenwirken. Die Liturgie kann nicht verhindern, dass Gifte und Krankheiten in der Regenerationsphase wirken.

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 4 KaP (Kosten sind nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: 24 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: B

Jaguargestalt

Durch diese Zeremonie kann sich die Schamanin in einen Jaguar verwandeln.

Probe: MU/KL/IN

Wirkung: Die Schamanin verwandelt sich in einen Jaguar. Hierbei wird die Kleidung nicht mitverwandelt. In der Jaguargestalt behält die Schamanin ihre geistigen Eigenschaften und erhält die körperlichen Eigenschaften sowie die Fähigkeiten des Jaguars. Zudem kann sie QS x 2 Punkte zusätzlich auf die körperlichen Eigenschaften des Jaguars verteilen. In der Jaguargestalt vermag sie keine übernatürlichen Fähigkeiten wie Zauber und Liturgien zu wirken, gilt jedoch als gesegnet.

Zeremoniedauer: 30 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: QS x 3 Stunden

Zielkategorie: Lebewesen (nur die Schamanin selbst)

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel und Sonne)

Steigerungsfaktor: C

Jaguar

Geistige Eigenschaften wie
Geweihnte

FF 12 GE 16 KO 13 KK 14

LeP wie Geweihte AsP – KaP

– INI 17+1W6

VW 10 SK wie Geweihte ZK 0 GS 16

Biss: AT 15 TP 2W6+1 RW kurz

Pranke: AT 15 TP 1W6+2 RW kurz

Aktionen: 2 (max. 1 x Biss)

Sonderfertigkeiten: Anspringen (Pranke), Finte I
(Pranke, Biss), Verbeißen (Biss)

Talente: wie Geweihte

Größenkategorie: mittel

Typus: Tier, nicht humanoid



Rat der Ahnen

Der RAT DER AHNEN ist das typische Ritual, mit dem Schamanen Geister beschwören.

Probe: MU/IN/CH (erschwert um Anrufungsschwierigkeit)

Wirkung: Der Priester kann einen niederen Geist rufen, der ihm zu Diensten ist. Die Regeln entsprechen denen der Invokation von Geistern (siehe Seite 163).

Zeremoniedauer: 5 Minuten

KaP-Kosten: 8 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: selbst

Wirkungsdauer: sofort

Zielkategorie: Geister

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Schlangenfluch

Ein beliebter Fluch der Schamanen der Waldmenschen und Utulus ist der SCHLANGENFLUCH.

Probe: MU/KL/CH (modifiziert um SK)

Wirkung: Der Schamane kann sein Opfer in eine Würgeschlange verwandeln. Er muss sein Opfer kurz berührt haben, danach beginnt die Zeremoniedauer. Während dieser Zeit muss er das Opfer nicht mehr berühren. Während das Opfer ein Tier ist, verfügt es nur über den Verstand des Tiers und kann sich bei der Rückverwandlung nur bruchstückhaft an die Zeit als Tier erinnern.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: Berührung

Wirkungsdauer: QS Stunden

Zielkategorie: Kulturschaffende

Verbreitung: Mohaschamanen (Dschungel)

Steigerungsfaktor: C

Tabu-Zone

Mittels ihrer göttlichen Macht können Schamanen bestimmte Gebiete, die Gefahren für ihren Stamm bergen, für *Tabu* erklären.

Probe: KL/IN/CH

Wirkung: Der Schamane kann ein Gebiet zur *Tabu*-Zone erklären. Um die Zone zu betreten, ist eine Probe auf Willenskraft (*Bedrohungen standhalten*) erschwert um QS notwendig. Das Gebiet darf maximal 100 Rechschritt groß sein.

Zeremoniedauer: 2 Stunden

KaP-Kosten: 16 KaP (Kosten nicht modifizierbar)

Reichweite: 8 Schritt

Wirkungsdauer: 1 Monat

Zielkategorie: Zone

Verbreitung: allgemein (Schamanenritus)

Steigerungsfaktor: C

Neuer Vorteil

Schutzgeist

Die Zauberer der meridianischen Stammeskulturen entwickeln mitunter eine besondere Verbindung zu ihrem *Tapam*, die sie vor schlimmen Missgeschicken bewahren kann.

Regel: Wer über einen Schutzgeist verfügt, der kann die folgenden Optionen einsetzen. Sie kosten weder eine Aktion noch eine freie Aktion, sondern können jederzeit eingesetzt werden.

Bei einem Patzer kann der Held einen Schip einsetzen. Das Ergebnis gilt einfach als misslungen, ist aber kein Patzer.

Wenn der Held nur noch 5 oder weniger LeP besitzt, kann er 1 Schip einsetzen, um 1W6 LeP zurückzubekommen. Der Einsatz dieser Option ist nur einmal am Tag gestattet.

Voraussetzungen: Tradition Animisten oder Darna

AP-Wert: 10 Abenteuerpunkte

Neue allgemeine Sonderfertigkeiten

Dschungel-Zeichensprache

Waldmenschen und Utulus benutzen zur Verständigung für die Jagd und Kriegszüge gerne eine Zeichensprache, mit der man schnell einzelne Wörter und Befehle wiedergeben kann.

Regel: Mit der Dschungel-Zeichensprache kann man sich, ohne ein Wort zu sagen, mit jemanden, der ebenfalls über diese Sonderfertigkeit verfügt, unterhalten.

Voraussetzungen: Etikette 4, kein Nachteil *Blind*

AP-Wert: 3 Abenteuerpunkte

Gift melken (Land- und Lufttiere)

Nicht jeder Aventurier kennt sich mit der Gewinnung von Skorpion- und Schlangengiften oder gar dem Abzapfen von Mantikorgift aus. Man benötigt die Kenntnis des richtigen Umgangs mit dem Tier und des Melkvorgangs.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Tieren und Ungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Land- und Lufttiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Tierkunde*.

Voraussetzungen: Tierkunde 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte



Gift melken (Wassertiere)

Die Meere und Ozeane Aventuriens sind voller Leben. Einige Fische und andere Wasserlebewesen sind giftig und können somit zu einer tödlichen Gefahr werden. Doch das Gift lässt sich auch sammeln, damit man es weiterverarbeiten kann.

Regel: Durch diese Sonderfertigkeit erlangt der Held die Kenntnisse, um aus giftigen Wassertieren und Seeungeheuern Gift zu extrahieren. Die Gewinnung einiger Gifte aus bestimmten Wesen ist jedoch ein *komplexer* Vorgang, sodass der Held dafür zusätzlich das entsprechende Berufsgeheimnis braucht. *Gift melken (Wassertiere)* ist ein Einsatzgebiet des Talents *Fischen & Angeln*.

Voraussetzungen: Fischen & Angeln 8, Heilkunde Gift 4

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

Gumijok verarbeiten (Berufsgeheimnis)*

Die Gumijok-Verarbeitung ist ein gut gehütetes Geheimnis weniger Waldmenschen vom Stamme der Tapo-Tikaute.

Voraussetzungen: Metallbearbeitung 10

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

Schrumpfkopfherstellung

Mit dieser Sonderfertigkeit kann eine Heldin einen Schrumpfkopf herstellen, der durch diese Art des Konservierens sehr lange hält und in den kein *Yaq-Hai* einfahren kann.

Regel: Diese Sonderfertigkeit eröffnet im Talent *Lederbearbeitung* ein neues Anwendungsgebiet: *Schrumpfköpfe herstellen*. Die Heldin ist in der Lage, aus einem abgetrennten Kopf eines Humanoiden, einem Kessel voller heißem Wasser, einigen verbreiteten Kräutern, sowie einem längeren Räucherungszeitraum, einen Schrumpfkopf herzustellen. In einen Schrumpfkopf kann kein *Yaq-Hai* einfahren.

Voraussetzungen: Lebensmittelbearbeitung 6, Lederbearbeitung 8

AP-Wert: 2 Abenteuerpunkte

* Detaillierte Regeln zur Herstellung von Gegenständen sind im **Aventurischen Kompendium** enthalten.

Material	Effekt	Herstellung-Probe	Bruch-/ Stabilitätsfaktor
Gumijok/Epharit	PA-Mod -1, Gewicht steigt um mindestens 20 %	-1	+3
Anmerkung nur 6 Versuche erlaubt			

Herbeirufung

Die vorliegende Regel ist eine Fokusregel der Stufe I für den Themenkomplex Beschwörung.



Ähnlich wie das Beschwören von Elementaren und Dämonen funktioniert auch das Herbeirufen von Geistern. Die größten Unterschiede liegen darin, dass Geister aus der 4. Sphäre herbeigerufen werden und sich nicht einfach beherrschen lassen, sondern das, was sie zu leisten bereit sind, auf die Redegewandtheit des Schamanen ankommen lassen. Zur Herbeirufung von Geistern, die sich in der 3. oder in der 4. Sphäre aufhalten können, verwenden Schamanen die Zeremonie RAT DER AHNEN (siehe Seite 161).

1. Die Vorbereitung

Die Vorbereitung zur Herbeirufung beginnt mit den Vorbereitungen für die nötige Zeremonie. Der Schamane legt meistens einen Kreis aus Kreide, Farbe oder gar Blut an, stellt Kerzen auf, zeichnet besondere Hautmalereien usw.

2. Das Wirken der Formel

Die eigentliche Herbeirufung wird durch das Wirken der entsprechenden Zeremonie durchgeführt. Die Fertigkeitsprobe wird zusätzlich um die Anrufungsschwierigkeit des Wesens erschwert. Die Anrufungsschwierigkeit ist eine Maßgabe dafür, wie schwer ein Wesen zu beschwören ist. Weitere Modifikatoren sind bei der allgemeinen Beschreibung von Zeremonien zu finden. Die Modifikatoren sind kumulativ.

3a. Das Gelingen der Probe

Der Schamane kann entscheiden, QS der erfolgreichen Probe dafür zu verwenden, die Fähigkeiten des gerufenen Wesens zu verbessern. Diese Verbesserungen werden von den QS für Bitten, die das Wesen ausführen wird, abgezogen. Statt für Bitten kann man QS auch für eine Verbesserung des beschworenen Wesens ausgeben (siehe **Regelwerk** Seite 264). Jede Verbesserung kann nur einmal gewählt werden.

3b. Das Misslingen der Probe

Wenn die Zeremonie misslingt, dann kostet dies den Schamanen, wie bei jeder Liturgie, die Hälfte der KaP.

4. Die Bitten

Erscheint das Wesen bei einer gelungenen Probe, ist es prinzipiell bereit, Bitten zu erfüllen. Die Zahl dieser Bitten ist jedoch begrenzt. Jedes Wesen muss mindestens eine Bitte anhören. Für jede QS bei der Herbeirufung kann das Wesen eine zusätzliche Bitte anhören. Zudem kostet das Verbleiben ebenfalls Bitten: Bei jedem Sonnenaufgang geht daher eine verbliebene

Bitte verloren. Sind alle Bitten verbraucht, verschwindet das Wesen dahin, woher es kam. Es gibt Wesen, die nicht alle Arten von Bitten ausführen, dies ist dann aber bei dem jeweiligen Wesen vermerkt. Der Schamane kann jederzeit mit 1 freien Aktion eine Bitte abbrechen lassen. Das Wesen selbst folgt dem Schamanen auch ohne Bitte automatisch und bleibt in Rufreichweite, solange es sich vom Ort der Herbeirufung wegbewegen kann.

5. Der Bittsteller

Der Schamane muss, anders als bei Dämonen und Elementaren, das Wesen bitten. Dazu ist eine Probe auf *Überreden* notwendig. Die Probe ist bei niederen Geistern um -2 erschwert, bei mittleren um -4, bei hohen sogar um -6. Nach Maßgabe des Meisters können weitere Modifikatoren hinzukommen, so werden Geister, die zu Lebzeiten der Familie des Schamanen angehört haben, eventuell leichter zu überreden sein. Pro zusätzlicher Bitte, die der Schamane investiert, kann er eine Erleichterung von +1 erhalten. Misslingt die Probe, so sinkt die Anzahl der verfügbaren Bitten um 1. Der Schamane kann dem Wesen die gleiche Bitte nicht zweimal stellen.

Dienste beschworener Wesen

Arbeit

Der Geist führt im Rahmen seiner geistigen und körperlichen Möglichkeiten bis zum nächsten Sonnenaufgang eine einfache Arbeit aus, wie Gegenstände oder Personen von einem Ort zum anderen zu tragen. Dies kann auch den Transport des Schamanen beinhalten.

Beratung

Der Geist berät den Schamanen im Rahmen seiner geistigen Möglichkeiten. Dies kann ein militärischer Ratschlag, eine Partie *Royoki* oder die Hilfe bei einem Rätsel sein. Geister sind nicht allwissend.

Fähigkeit benutzen

Der Geist verwendet eine seiner Fähigkeiten oder einen von ihm beherrschten Zauber.

Kampf

Der Geist greift ein einzelnes Ziel an. Er kann dabei die Mittel seiner Wahl einsetzen, wenn nichts anderes befohlen wurde. Wenn er von anderen Gegnern angegriffen wird, wird der Geist sich verteidigen. Soll er mehrere Gegner angreifen, verbraucht das alle Bitten (mindestens 2). Spätestens nach 1 Stunde hört der Geist auf zu kämpfen. Der Geist bewegt sich dabei nicht mehr als 100 Schritt vom Ort des ersten Kampfes weg. Eine Verfolgung eines Gegners außerhalb dieser Distanz kostet 1 weitere Bitte pro angefangenen 200 Schritt.

Spionage

Der Geist verfolgt und beobachtet ein vom Beschwörer gewähltes Ziel. Nach einer vom Schamanen festgelegten Zeit kehrt er zu ihm zurück und erstattet ihm Bericht. Die Spionage wird nicht länger als 1 Tag pro Bitte ausgeführt.

Suche

Der Geist macht ein Objekt oder eine Person ausfindig, die dem Schamanen persönlich bekannt ist. Je nach Distanz kann die Dauer der Suche stark variieren. Auch ein gutes Versteck und unübersichtliches Terrain verlängern sie. Ein Geist kann einen Bereich von 2 Rechtheilen in etwa 1 Stunde absuchen. Danach ist eine neue Bitte fällig.

Wache

Der Geist bewacht ein Objekt oder eine Person. Wird das Objekt von Unbefugten angefasst oder die Person angegriffen, schützt der Geist sein Ziel mit den ihm

zur Verfügung stehenden Mitteln. Die Wache dauert maximal 1 Tag. Durch Wache werden alle Bitten verbraucht. Der Wachdienst des Geistes endet nach dem ersten Kampf.

Die Geisterwelt

Schamanen ist es möglich, mittels der Zeremonie **Freie Seelenfahrt** (siehe Seite 159) ihren Geist von ihrem Körper zu trennen und in die Geisterwelt einzutauchen. Die Geisterwelt ist einer Traumwelt nicht unähnlich, jedoch anders als diese kein erträumter Ort, sondern eine Ebene über der Wirklichkeit, die von Geistern und Dämonen bewohnt wird.

Die Geisterwelt der Mohaschamanen

Die Geisterwelt der Waldmenschen und Utulus ist der *Ewige Dschungel*, eine Welt, die von guten und bösen Geistern bewohnt wird. Überall kann man die Geister der Bäume, der Tiere und der Ahnen sehen. Die Geisterwelt wirkt hier wie ein Ort des überquellenden Lebens, ein Dschungel von so großer Artenvielfalt, wie man ihn selbst in Südaventurien nicht kennt.

Die Regeln der Geisterwelt

- **Eigenschaften:** Die körperlichen Eigenschaften einer Person spielen in der Geisterwelt keine Rolle, ihre Werte werden durch die der geistigen Eigenschaften wie folgt ersetzt: FF entspricht der KL, GE der IN, KO dem CH und KK entspricht dem MU. Die ZK und der RS entsprechen jeweils der SK, wobei es keinen negativen RS gibt, sein Minimum ist 0. Die TP betragen $1W6 + (MU + CH) / 4$. Alle übrigen Werte bleiben gleich.
- **Zaubern** ist in der Geisterwelt um -2 erschwert. Ausnahmen hiervon sind Zauber mit dem Merkmal *Hellsicht* oder *Dämonisch*, die sogar um +2 erleichtert sind. Alle Zauber kosten nur die Hälfte der Astralenergie.
- **Liturgien** sind in der Regel nicht modifizierbar und kosten volle Karmaenergie. Liturgien des Boron, Tairach und anderer Götter, die mit dem Tod assoziiert sind, erhalten eine Erleichterung von +1. Liturgien mit dem Aspekt *Tod* sind ebenfalls um +1 erleichtert. Diese Erleichterungen sind kumulativ.
- Ein Kampf kann aus besonders beeindruckenden und auch unrealistischen Manövern und Effekten bestehen. Regeltechnisch liegen diesen Aktionen aber immer die Kampfwerte der Handelnden zugrunde, und der Kampf verläuft gemäß den normalen Regeln. Waffen haben keinen Einfluss auf den Kampf bzw. verursachen nicht unterschiedlich viel Schaden. Der Schaden wird immer durch $1W6 + (MU + CH) / 4$ bestimmt. Waffenwerte können dementsprechend ignoriert werden, außer die AT und PA der gewählten Kampftechnik. Sollte ein Schamane in Besitz seines Traditionsartefaktes sein, erhält er einen Bonus von +2 TP.

- Talente funktionieren wie üblich, allerdings besitzen Eigenschaften möglicherweise andere Werte (siehe oben).
- Ausrüstung kann prinzipiell nicht genutzt werden, es sei denn, sie wurde in der Geisterwelt herbeigerufen.
- Schaden, der in der Geisterwelt erlitten wird, wird voll auf den Körper des Schamanen übertragen.
- Jede volle Stunde, die der Schamane in der Geisterwelt verbringt, erleidet er 1W3 SP.
- Um die Geisterwelt zu verlassen, muss dem Schamanen eine Probe auf *Selbstbeherrschung* -1 gelingen. Bei Misslingen erleidet er 1W6 SP.
- In der Geisterwelt ist es deutlich leichter, Ent- und Beschwörungen vorzunehmen. Der Schamane erhält bei Handlungen, um einen Geist zu rufen oder zu bannen, eine Erleichterung von +2. Bei Dämonen beträgt die Erleichterung noch +1.
- Der Schamane kann in der Geisterwelt versuchen, mit einem bestimmten Geist zu sprechen, der sich allerdings auch hier aufhalten muss. Dazu ist eine Probe auf *Orientierung* nötig, die der Meister nach eigenem Ermessen modifizieren kann. Geister von Verstorbenen, die schon lange Zeit tot sind oder nicht mit dem Schamanen reden wollen, erschweren die Probe. Erst vor kurzem Verstorbene oder Freunde des Schamanen können durch eine Erleichterung dargestellt werden.
- Jede begonnene Stunde in der Geisterwelt muss der Meister 2W6 würfeln, um die Reaktion der Bewohner der Geisterwelt gegenüber dem Schamanen zu bestimmen

Geisterreaktionen

Ergebnis (2W6)	Reaktion
-------------------	----------

- | | |
|-----|---|
| 2 | <i>Gefangen:</i> Der Schamane wird von Geistern 1W6 Stunden in der Geisterwelt gefangen gehalten. |
| 3 | <i>Verletzt:</i> Der Schamane wird von einem bösen Geist verletzt und erleidet 1W6+2 TP. |
| 4-5 | <i>Abgewiesen:</i> Die Geister weisen den Schamanen ab, alle weiteren Proben am heutigen Tag gegenüber Geistern sind um -1 erschwert (kumulativ, maximal -5). |
| 6-8 | <i>Ignorieren:</i> Die Geister ignorieren den Schamanen, nichts Besonderes passiert. |

Geisterreaktionen

- | | |
|------|--|
| 9-10 | <i>Freundlich:</i> Die Geister helfen dem Schamanen, alle weiteren Proben am heutigen Tag gegenüber Geistern sind um +2 erleichtert (kumulativ, maximal +3). |
| 11 | <i>Stärken:</i> Der Schamane erhält 1W6 LeP zurück. |
| 12 | <i>Verjagt:</i> Der Schamane wird sofort aus der Geisterwelt befördert und kann sie für 2W6 Tage nicht mehr betreten. |

Manifestation

- Ein Schamane in der Geisterwelt kann seinen durchscheinenden, geisterhaften Körper von der Geisterwelt im Diesseits manifestieren. Dazu muss ihm eine Probe auf *Willenskraft* -3 gelingen. Er kann dies an einem Ort nach Wahl tun, der nicht mehr

als 7 Meilen von seinem Körper entfernt sein darf. Diese Manifestation kann er 1 Minute lang aufrechterhalten, danach muss er nach jeder begonnen weiteren Minute eine Probe auf *Willenskraft* ablegen, die um -3 und pro weiterer Minute nach der ersten um zusätzlich -1 erschwert ist. Bei Misslingen erleidet der Schamane 1 Stufe *Betäubung*. Während der Manifestation kann der Schamane normal reden und die Umgebung wahrnehmen, so als ob er körperlich anwesend wäre. Die Manifestation kostet 1W6 KaP.

- Der manifestierte Schamane kann versuchen, Objekte im Diesseits zu manipulieren (z. B. einen Gegenstand aufheben oder bewegen). Dazu ist eine Probe auf *Willenskraft* -2 notwendig. Der Schamane kann bei einer gelungenen Probe den Gegenstand 2 KR lang manipulieren. Das Manipulieren kostet 1W3 KaP.
- Der Schamane kann jederzeit mit 1 freien Aktion entscheiden, die Manifestation aufzugeben.

Lianenschwung

Helden können versuchen, Lianen oder eine Entdeckerpeitsche als Fortbewegungsmittel einzusetzen. Zunächst muss der Held eine zum Schwingen brauchbare Liane erreichen oder er besitzt eine Entdeckerpeitsche. Dazu muss eventuell eine Handlung zum Bewegen aufgewandt und mit 1 Aktion eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Springen*) bestanden werden. Um eine Entdeckerpeitsche um ein Ziel zu schlingen, ist eine *Peitschen-AT* -4 notwendig. Hat der Held Liane oder Peitsche ergriffen und kann mit dem Schwingen beginnen, hat er danach zwei Möglichkeiten:

- Sollte der Abenteurer die Liane erreicht haben, kann er sich mit 1 Aktion im Rahmen der Möglichkeiten, die ihm die Liane bietet, dorthin schwingen, wo er hinmöchte. Die Reichweite hängt von der Länge der Liane und der Umgebung ab. Um zu einem gleich hohen oder niedrigeren Ziel zu gelangen, muss eine Probe auf *Körperbeherrschung* (*Kampfmanöver*) -2 gelingen. Bei einem höher gelegenen Ziel muss er

zusätzlich eine Probe auf *Klettern* bestehen. Diese kostet ihn 1 weitere Aktion. Misslingt eine Probe, so hat er es nicht geschafft und die Aktion(en) verbraucht, kann es aber in der nächsten Kampfrunde, pro Wiederholung um -1 erschwert, erneut versuchen.

- Möchte der Held einen Gegner mit einem Schlag oder Tritt treffen, so muss ihm eine *Raufen-AT* -2 (ohne Basis- oder Spezialmanöver) gelingen. Misslingt die Probe, muss er sich mit Sturzschaden auseinandersetzen (die Höhe ergibt sich aus der jeweiligen Situation). Wird der Angriff nicht erfolgreich verteidigt, erleidet der Gegner 1W6+1 TP, wird 1W3 Schritt zurückgeschleudert und erleidet den Status *Liegend*. Wird der Angriff pariert, erleidet der Gegner keinen Schaden, wird aber 1W3 Schritt weggeschleudert. Eine gelungene Verteidigung durch einen Schild oder Ausweichen bedeutet, dass der Gegner weder TP erleidet noch weggeschleudert wird.

Neue karmale Sonderfertigkeit

Großer Festritus

Geweihte können an Festhandlungen während der Feiertage ihrer Gottheit ihr Selbstvertrauen stärken, sodass sie in bestimmten Fähigkeiten über sich hinauswachsen können.

Regel: Während eines Feiertags der Kirche oder des Kults kann diese Sonderfertigkeit eingesetzt werden. Die Spielerin der Geweihten legt eine Probe auf *Götter & Kulte* (*entsprechender Kult*) ab. Jede erzielte QS lässt sich in einen der folgenden Boni umwandeln:

- FW *Bekehren & Überzeugen* +2
- FW *Überreden* +1
- FW *Willenskraft* +1
- FW einer beliebigen Liturgie oder Zeremonie der Tradition der Geweihten +1

Die Boni halten 24 Stunden lang an und sind kumulativ. Keine Fertigkeit kann jedoch einen höheren Bonus als +3 erhalten.

Voraussetzungen: Tradition des Kults, Götter & Kulte 8
AP-Wert: 15 Abenteurerpunkte

Neue magische Sonderfertigkeit

Materielle Verbindung

Eine materielle Verbindung erlaubt es, den Willen und die Widerstandskraft gegen Magie bei einem Ziel zu schwächen.

Regel: Verfügt der Zauberer über eine körperliche Komponente seines Ziels (ein Büschel Haare, eine

kleine Phiole Blut usw.; ein Haar oder ein Tropfen Blut reichen nicht aus), dann sinken SK und ZK des Ziels gegen seine Zauber und magischen Handlungen um 1.

Voraussetzungen: Vorteil Zauberer

AP-Wert: 12 Abenteurpunkte

Neue Gifte

Arachnae

Arachnae ist ein aus dem Verdauungsssekret der Höhlenspinne gewonnenes Gift. Bei einer mehrfachen Vergiftung durch Arachnae ist die Wirkung nicht kumulativ, sondern es zählen die ggf. höheren Abzüge, falls die Giftprobe gelingt (und die erste Vergiftung mit einer misslungenen Giftprobe entstanden ist).

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: -2 AT, -2 FK, -2 VW / -1 AT, -1 FK, -1 VW

Beginn: 2 KR

Dauer: 1 Stunde / 30 Minuten

Kosten: 50 Silbertaler

Boabungaha

Ein von den Waldmenschen im Süden genutztes, gefährliches Atemgift, das aus der Moarana-Liane gewonnen wird. Es führt zu Erstickten.

Stufe: 5

Art: Atemgift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz* / 1 Stufe *Betäubung*

Alle volle 5 KR muss dem Helden eine Probe auf *Selbstbeherrschung* (*Handlungsfähigkeit bewahren*) gelingen, ansonsten erleidet er erneut die Giftwirkung. Wird der Held während der Wirkungsdauer durch den

Zustand *Betäubung* handlungsunfähig, erleidet er für 2W6+6 Minuten den Status *Bewusstlos* und beginnt zu ersticken (siehe **Regelwerk** Seite 341). Der Status kann, mit Ausnahme von übernatürlichen Effekten (Zauber, Götterwirken), nicht aufgehoben werden.

Beginn: sofort

Dauer: 50 KR

Kosten: 1.200 Silbertaler

Fleckenhaigift

Das Gift des Fleckenhais sorgt für eine körperliche Lähmung, die durch wiederholte Bisse immer schlimmer wird. Die Wirkung ist kumulativ. Glücklicherweise ist das schmerzhaftes Gift aber nicht sonderlich potent gegenüber den meisten Kulturschaffenden.

Stufe: 2

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP, 1 Stufe *Betäubung* / 1W3+1 SP

Beginn: sofort

Dauer: 24 Stunden

Kosten: 200 Silbertaler

Kekeyatonba

Der Grundstoff für dieses Gift wird von Glücksspinnen gemolken. Kaum jemand anderes als die Giftmischer des Waldmenschenstammes der Keke-Wanaq können das Gift verarbeiten. Angeblich können sie unter der Wirkung des schmerzstillenden Extraktes mit den Spinnen in Kontakt treten.

Stufe: 5

Art: Einnahme- und Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6+2 SP, Immunität gegen die Auswirkungen von Zustandsstufen *Schmerz* (bei Stufe IV erleidet der Held dennoch den Zustand *Handlungsunfähig*), nach Ende der Wirkungsdauer 3 Stufen *Betäubung* für 8 Stunden / 1W3+1 SP, der Held kann die Auswirkungen der höchsten Zustandsstufe *Schmerz* ignorieren, unter der er leidet (bei Stufe IV erleidet er dennoch den Zustand *Handlungsunfähig*), nach Ende der Wirkungsdauer 1 Stufe *Betäubung* für 8 Stunden

Beginn: sofort

Dauer: 1 Stunde

Kosten: 1.000 Silbertaler



Konzentriertes Shurinknollengift

Das aus der Shurinknolle gewonnene Gift wirkt langsam, hat jedoch oft eine tödliche Wirkung. Es schwächt das Opfer zudem innerhalb des Wirkungszeitraums. Sollte das Opfer überleben, regeneriert es pro Stunde je 1 Punkt auf alle Körperlichen Eigenschaften bis zum ursprünglichen Wert.

Stufe: 3

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6 SP und Verlust von -1 Punkt auf alle Körperlichen Eigenschaften pro vollen 5 Minuten (sollte eine Eigenschaft auf 0 fallen, tritt sofort der Tod ein)

Beginn: 30 Minuten

Dauer: 60 Minuten / 30 Minuten

Kosten: 600 Silbertaler

Krötenschemelgift (Kupeq)

Das Krötenschemelgift wird aus dem Pilz Eitriger Krötenschemel gewonnen. Das Gift verursacht Übelkeit und Erbrechen. Charakteristisch ist die Blaufärbung von Zunge und Händen. Die Wirkung des Giftes ist nicht kumulativ, solange das Opfer noch unter der Giftwirkung leidet.

Stufe: 4

Art: Einnahme- und Waffengift, pflanzlich

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: heftige Magenkrämpfe und Erbrechen (1W6+2 SP pro angefangener Stunde), Blaufärbung der Hände und des Gesichts / Magenkrämpfe und Erbrechen (1W3+1 SP pro angefangener Stunde), Blaufärbung der Hände und des Gesichts

Beginn: 1 Stunde

Dauer: 4 Stunden / 2 Stunden

Kosten: 480 Silbertaler

Morfugift

Das Gift der Morfus ist lästig und bei größerer Konzentration auch für Menschen gefährlich. Im Grunde wird es aber nur bedrohlich, wenn ein Gegner von einigen Dutzend Blasrohrpfeilen mit Morfugift beschossen wird. Ein Pfeil allein ist hingegen ziemlich harmlos.

Stufe: 1

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1 SP / -

Beginn: sofort

Dauer: einmalig

Kosten: 300 Silbertaler

Pfeilfroschgift (Nacan-Ne)

Dieses Gift wird aus der Haut des Gelben Pfeilgiftfrosches gewonnen. Es ist potent und sorgt für starke Lähmungserscheinungen. Darüber hinaus ist es für einen Kulturschaffenden oftmals selbst in einer kleinen Konzentration tödlich.

Stufe: 6

Art: Waffengift, tierisch

Widerstand: Zähigkeit

Wirkung: 1W6-1 SP pro KR, 2 Stufen *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz* / 1W3-1 SP pro KR, 1 Stufe *Betäubung*, 1 Stufe *Schmerz*

Beginn: sofort

Dauer: 20 KR

Kosten: 800 Silbertaler

Weitere verbreitete Gifte der Region

☞ Kelmon (siehe **Regelwerk** Seite 342)

☞ Kukris (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 131)

☞ Wurara (siehe **Regelwerk** Seite 342)

Giftgewinnung

Das Gift von Schlangen, Spinnen und anderen Kreaturen ist nicht nur ausgesprochen gefährlich, sondern oftmals auch ein nützlicher Grundstoff für Heiler und Alchimisten. Die Gewinnung ist jedoch nicht ganz ungefährlich und die meisten Gifte sind zudem nur kurz haltbar. Nur wenn sie kühl gelagert und mit der nötigen Vorsicht transportiert werden, halten sie zumindest einige Tage. Ansonsten verlieren die meisten tierischen Gifte ihre Wirkung innerhalb weniger Stunden.

Regel: Die Entnahme von Gift bei einem lebenden Tier ist natürlich nur möglich, wenn es zahm oder entsprechend gefangen und gesichert ist. Bei toten Tieren entscheidet der Meister, ob Giftgewinnung möglich ist. Im Regelfall ist die Gewinnung dann aber auf ein einziges Mal begrenzt, da das Gift nicht nachproduziert wird. Zudem kann der Spielleiter bei toten Tieren die unten genannte Probe auf *Tierkunde* oder *Fischen & Angeln* um bis zu -2 erschweren.

Mit einer Probe auf *Tierkunde* (*domestizierte Tiere*, *Ungeheuer* oder *Wildtiere*) bei Landtieren und Flugwesen bzw. *Fischen & Angeln* (*Salzwassertiere*, *Süßwassertiere*, *Wasserungeheuer*) bei Wassertieren kann die Giftdrüse gemolken werden. Voraussetzung ist jedoch die Sonderfertigkeit *Gift melken* (*Land- und Lufttiere*) bzw. *Gift melken* (*Wassertiere*). Außerdem werden bei bestimmten Wesen zusätzlich noch Berufsgeheimnisse verlangt.

Misslingt diese Probe, wird kein Gift abgegeben oder es wird verschüttet. Bei einem Patzer kann sich der Melkende selbst damit vergiften oder das Gift wird, ohne sein Wissen, gänzlich unbrauchbar.

Durch die QS kann die Gewinnung des Giftes beschleunigt werden. Jede QS nach der ersten sorgt dafür, dass sich der Zeitraum um 10 % verkürzt, was besonders bei lebenden Tieren ein echter Vorteil sein kann.

Dauer und Komplexität der Giftgewinnung

Wesen	Dauer	Komplexität
Fleckenhai	30 Minuten	einfach
Gelber Pfeilgiftfrosch	5 Minuten	komplex (4 AP)
Glücksspinne	5 Minuten	komplex (4 AP)
Höhlenspinne	10 Minuten	einfach
Morfu	20 Minuten	komplex (3 AP)

Neue Krankheiten

Übernatürliche Krankheiten

Für magische und karmale Krankheiten gelten einige zusätzliche Regeln, die die Aussagen aus dem **Regelwerk** von Seite 343 ergänzen.

- Übernatürliche Krankheiten können nicht durch Zauber und Liturgien geheilt werden, es sei denn, dies wird extra erwähnt.
- Alle übernatürlichen Krankheiten sind komplexe Krankheiten, sodass man ein Berufsgeheimnis braucht, um das Wissen um ein Gegenmittel zu kennen.

Blutkrächzen

Das Blutkrächzen ist eine unangenehme, vor allem in Sumpfgebieten verbreitete Krankheit. Der Name kommt sowohl von der Heiserkeit, die die Stimme befällt, als auch vom blutigen Husten. Dennoch verläuft die Krankheit selten tödlich und ist nach einigen Tagen wieder auskuriert.

Stufe: 3

Verlauf: Ab dem ersten Tag Halsschmerzen und Heiserkeit. Starker, blutiger Husten und Kopfschmerzen setzen ab dem zweiten Tag ein.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 1 Tag

Schaden: 1W3 SP pro Tag, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung* / 1 SP pro Tag, ab dem zweiten Tag 1 Stufe *Betäubung*

Dauer: 5 Tage / 3 Tage

Ursachen: Moskitostiche (1-3 auf W20, 15 %), Biss einer Ratte (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: Einnahme eines Tees aus getrockneten Gulmondblättern (Dauer -2 Tage)

Jaguarfieber

Beim Jaguarfieber handelt es sich um eine Krankheit, die aus Uthuria nach Aventurien eingeschleppt wurde. Sie basiert auf dem gefährlichen Pantherfieber, allerdings hat sich die Krankheit etwas verändert.

Stufe: 4

Verlauf: Drei Tage nach der Ansteckung geht es dem Kranken zusehends schlechter. Zunächst wirkt das Fieber drei Tage lang wie eine schwere Erkältung, ab dem vierten Tag bricht dann starkes Fieber aus und schwächt den Kranken. Sollte der Erkrankte nach 10 Tagen noch leben, geht das Fieber innerhalb von zwei Tagen komplett zurück. Am Jaguarfieber kann man nur einmal im Leben erkranken, danach ist man dagegen immun.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 3 Tage

Schaden: zunächst 1W3+1 SP pro Tag, ab dem vierten Tag 1W6+2 SP pro Tag und der Kranke verliert täglich je 1 Punkt auf alle seine körperlichen Eigenschaften bis zu einem Minimum von 6 / zunächst 2 SP pro Tag, ab dem vierten Tag 1W3+1 SP pro Tag und der Kranke

verliert täglich je 1 Punkt auf alle seine körperlichen Eigenschaften bis zu einem Minimum von 6
Egal welcher Krankheitsverlauf vorliegt, nach dem 10. Tag regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftspunkte innerhalb von zwei Tagen vollständig.

Dauer: 10 Tage

Ursachen: Biss eines Kranken (1-10 auf W20, 50 %), Nähe eines Kranken (1-4 auf W20, 20 %)

Behandlung: Bettruhe (1 SP weniger pro Tag)

Gegenmittel: Die Einnahme der uthurischen Pflanze **Pentora** stoppt die Krankheit augenblicklich.

Reißwasserseuche

Die Durchfallerkrankung, die auch Reißwasserseuche genannt wird, ist überall dort verbreitet, wo das Trinkwasser schmutzig ist und ein Heim für Mücken und andere Parasiten bietet.

Stufe: 5

Verlauf: Eine Krankheit, die mit Bauchkrämpfen, Erbrechen, Durchfall, Kopfschmerzen und Fieber einhergeht.

Widerstand: Zähigkeit

Inkubationszeit: 2 Tage

Schaden: 1W6+1 SP pro Tag / 1W3+1 SP pro Tag

Dauer: 8 Tage / 4 Tage

Ursachen: Trinken von verunreinigtem Wasser (1-2 auf W20, 10 %)

Behandlung: Bettruhe senkt den Schaden pro Tag um 1 SP; ein Tee aus Donf und Gulmond sogar um 2 SP pro Tag. Bettruhe und Tee zusammen senken den Schaden um 3 SP pro Tag (jeweils immer bis zu einem Minimum von 1 SP pro Tag)

Gegenmittel: keines; die Peraineikirche kennt Liturgien, um die Reißwasserseuche zu stoppen.

Schlafkrankheit (magische Krankheit)

Die magische Schlafkrankheit lässt den Erkrankten in einen tiefen, todesähnlichen Schlaf fallen. Man sagt den Elfen nach, dass sie besonders anfällig für die Schlafkrankheit sind und während der Erkrankung teilweise schlafwandeln.

Stufe: 6

Verlauf: Nach einer kurzen Phase der Kraftlosigkeit und aufkommender Schwindelanfälle setzt ein Tiefschlaf ein, aus dem der Erkrankte auch nach mehreren Stunden und Tagen nicht erwacht. Dabei ist sowohl die Atmung als auch der Herzschlag sehr schwach.

Widerstand: Seelenkraft

Inkubationszeit: 1 Stunde

Schaden: 1 Stufe *Betäubung* pro vollen 30 Minuten, nach 2 Stunden zusätzlich der Status *Bewusstlos*. Der Tiefschlaf hat keine direkten Folgen, bei langer Schlafdauer

• In Aventurien ist diese Pflanze so gut wie unbekannt, sie könnte aber mit sehr viel Glück bei einem einschlägigen Händler zu erwerben sein – auch wenn dieser kaum die Einsatzmöglichkeit des Krauts kennen dürfte.

könnte jedoch fälschlicherweise der Tod diagnostiziert werden oder der Schlafende langsam verdursten bzw. verhungern. Leiden Elfen an der Schlafkrankheit, schlafwandeln sie teilweise bis zu 8 Stunden am Tag. Der Meister hat hier das letzte Wort.

Dauer: geringe Wahrscheinlichkeit zu erwachen (pro Tag, 1-2 auf W20, 10 %) / hohe Wahrscheinlichkeit zu erwachen (pro Tag, 1-5 auf W20, 25 %)

Ursachen: Frevel an einer geweihten Grabstätte (1-4 auf W20, 20 %), Kontakt mit Untoten (1-2 auf W20, 10 %), Biss einer Fledermaus oder von Ungeziefer (1 auf W20, 5 %)

Behandlung: Wird die Krankheit als solche erkannt, sollte bei längerer Dauer die Zufuhr von Nahrungsmitteln und Wasser gewährleistet werden, damit der Erkrankte überlebt.

Gegenmittel: Auftragen von Öl einer Yagannuss auf die Augenlider. War die Krankheitsprobe erfolgreich und nahm die Krankheit den schlimmeren (bzw. längeren) Verlauf, nimmt sie nach der Verabreichung den weniger schlimmen Verlauf; war die Probe der Krankheit misslungen, wird der Tiefschlaf sofort beendet.

Weitere verbreitete Krankheiten der Region

- ☛ Blaue Keuche (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 127)
- ☛ Blutiger Rotz (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 127)
- ☛ Sumpffieber (siehe **Regelwerk** Seite 344)

Moskitostiche

Neben dem Übertragen von Krankheiten stellen Moskitoschwärme durch ständig auftretende und schmerzhafte Stiche eine dauerhafte und unangenehme Belastung in Sümpfen und im Dschungel dar. Durch die Stiche können sich Helden mit Krankheiten anstecken, die Stiche können sich entzünden und zu eitrigen Beulen werden und die Regeneration ist eingeschränkt. Der Meister entscheidet, wann das Aufkommen von Moskitos so groß ist, dass die folgenden Regeln zur Anwendung kommen.

Folgen

- ☛ Für jeden Tag, den ein Held Moskitos ausgesetzt ist, muss er mit 1W20 würfeln: Bei einer gewürfelten 20 haben sich einige der Stiche zu eitrigen Beulen entwickelt, die nach Meisterentscheid seinen Wert in CH (bei vielen Gesichtsstichen), FF (vor allem an den Händen) oder GE (an den Waden und an den Füßen) um 1 Punkt senken. Dieser Abzug ist nicht kumulativ. Ein längerer Aufenthalt zwischen Moskitoschwärmen verstärkt den Effekt nicht. Sollte der Held zwei Tage lang keinen Moskitos ausgesetzt sein, sind die Beulen so gut verheilt, dass der Abzug endet.

- ☛ Moskitos können Krankheiten übertragen. Überprüfe dies vor allem für Blutkrächzen (siehe Seite 168) und Sumpffieber (siehe **Regelwerk** Seite 344).
- ☛ Die Regeneration ist eingeschränkt (siehe unten).

Sicherheitsmaßnahmen

Helden können sich durch verschiedene Sicherheitsmaßnahmen vor Moskitostichen schützen. Zu den Sicherheitsmaßnahmen zählen:

- ☛ Egelschrecksalbe (oder vergleichbare Salben)
- ☛ Moskitonetze
- ☛ Lagerfeuer
- ☛ Zauber und Liturgien, die über längere Zeit Insekten fernhalten.

Sollte mindestens eine Sicherheitsmaßnahme getroffen worden sein, kann auf den W20-Wurf zur Bestimmung der eitrigen Beulen verzichtet werden.

Sollten mindestens zwei Sicherheitsmaßnahmen ergriffen worden sein, muss auch nicht darauf gewürfelt werden, ob sich ein Held durch Krankheiten, die Moskitos übertragen, angesteckt hat.

Die Anzahl der Sicherheitsmaßnahmen hat ebenfalls Auswirkungen auf die eingeschränkte Regeneration.

Eingeschränkte Regeneration

- ☛ Ein Held, der keine Sicherheitsmaßnahmen getroffen hat, regeneriert in jeder Regenerationsphase 3 Punkte weniger. Dies betrifft seine LeP und, sofern er darüber verfügt, auch AsP und KaP.
- ☛ Sollte ein Held mindestens eine Sicherheitsmaßnahme treffen, so ist seine Regeneration nur um 2 Punkte gesenkt.
- ☛ Bei mindestens zwei Sicherheitsmaßnahmen ist die Regeneration um -1 gesenkt.
- ☛ Sollten gar drei Sicherheitsmaßnahmen eingehalten werden, kann auf einen Abzug der Regeneration verzichtet werden.
- ☛ Mehr als drei Sicherheitsmaßnahmen haben keinen zusätzlichen Effekt.
- ☛ Sollten bei der Regenerationsphase Moskitostiche dazu führen, dass ein Held weniger als 0 Punkte regeneriert, so verliert er sogar LeP durch die zahlreichen Stiche (und, falls er darüber verfügt, auch AsP und KaP).

Beispiel: Geron befindet sich im Regenwald und wird von Moskitoschwärmen belästigt. Er hat zumindest Egelschrecksalbe dabei, eine Sicherheitsmaßnahme. Bei seiner nächsten Regenerationsphase regeneriert er also 1W6-2 LeP. Unglücklicherweise würfelt er eine 1, sodass sein Ergebnis -1 beträgt und er somit sogar 1 LeP verliert.

INDEX

Achaz.....	23, 120	Blut trinken (Animistenkraft).....	151	Geistersprache (Zeremonie).....	159
Adaque von Oberberg-Savanar.....	114	Blutiger Rotz.....	169	Geisterwelt.....	164
Adlige der Miniwatu (Profession).....	129	Blutkrächzen.....	168	Geistheilung (Zeremonie).....	160
Aeltikan.....	24	Boa.....	87	Geographie.....	11
Aeniko.....	24, 73	Boabungaha.....	166	Geschichte.....	117
Affenarme (Zauberspruch).....	155	Bohantopa.....	108	Geschichtsschreibung.....	117
Affenfest.....	53	Boki-Piwan.....	114	Gesellschaft & Stände.....	53
Ahnengeist.....	74	Boronsotter.....	82	Ghorio Kugres.....	35
Aiko-Potak.....	114	Brabacuda.....	24, 73	Gift melken	
Akku-Mijok.....	113	Brokschal.....	26	(Land- und Lufttiere) (SF).....	162
Alemitische Bucht.....	20, 29	Bukanier.....	11, 22	Gift melken (Wassertiere) (SF).....	162
Alemitische Halbinsel.....	20, 120	Bukopi.....	17, 63	Giftgewinnung.....	167
Altaia.....	23	Buntschreier.....	82	Glaube im Alltag.....	96
Alt-Alem.....	30, 124	Burdaq.....	98	Glücksspinne.....	76
Ältestenrat.....	31, 55, 114	Cat-Pu.....	115	Goldene Bucht.....	11, 20, 121
Altimont.....	22, 63	Chap-Mata-Tapam.....	19	Greifenplatz.....	30
Altoum.....	22	Charyb'Yzz.....	98	Greifkatze.....	84
Aluku-Hanpo.....	95, 118	Charypso.....	22, 123	Große Nipakau.....	94
Ancchir.....	18, 119	Chirakah.....	63	Große Satuul.....	99
Andikan.....	24, 73	Chr'Ssir'Ssr.....	98	Großer Festritus (karmale SF).....	165
Ang-Pamthe.....	114	Chronik.....	118	Großer Sprung (Animistenkraft).....	151
Angriff auf ungeschützte Stellen (SF).....	73	Chuchas.....	48, 117	Grüne Hölle.....	8, 72
Angstgift.....	90	Cuori.....	64	Guachakabu.....	53
Animismus.....	104	Da-Ghu-Na.....	99	Gulaghal.....	17, 94, 124
Animist der Tapo-Tikaute		Dakri.....	68	Güldenhänge.....	30
(Profession).....	134	Darna.....	103	Gumijok.....	61, 162
Animisten.....	103	Darna (Tradition).....	154	Gumijok verarbeiten	
Animisten (Traditions-SF).....	150	Disdychonda.....	20, 72	(Berufsgeheimnis).....	162
Animistenkräfte.....	150	Dodotuko.....	24	Guomam.....	115
Animistenwaffe.....	152	Dorfgemeinschaft.....	53	Guraan.....	89
Anoiha.....	18, 63	Dreifaches Orakel.....	124	Guraanstrauch.....	89
Anpa-Mara.....	99	Dschimbab.....	27	H'Ranga.....	94, 98
Anpa-Tonku.....	99	Dschimbab-Fieber.....	27	H'Rezxm.....	18, 109
Anrede.....	48	Dschungelschleicherin der		H'Szint.....	109
Anspringen (SF).....	73	Keke-Wanaq (Profession).....	130	Haipu.....	22, 63, 124
Aoli-Schowe.....	115	Dschungelstinktier.....	82	Handel & Dienstleistungen.....	68
Aomi-Noso.....	114	Dschungel-Zeichensprache (SF).....	162	Handwerk & Technik.....	60
Arachnae.....	166	Duki-Poya.....	114	Hannoto.....	42
Arganstrauch.....	89	Eidechsenkriegerin der		Hanpokuna.....	95
Asa-Mira.....	99	Yakosh-Dey (Profession).....	131	Hapo-Nesha.....	38
Askanisches Meer.....	27	Eins mit der Waffe (Waffenzauber).....	153	Harfe (Sternbild).....	53
Aurelia.....	20	Einschüchternde Waffe		Harpune (Nom-Ura).....	145
Avilea (Zauberspruch).....	155	(Waffenzauber).....	153	Hauch des Elements (Liturgie).....	158
Baba-Giko.....	74	Engho-Tak.....	114	Hautbild (Zaubertrick).....	154
Baccanaq.....	110	Engmi-Schaye.....	114	Häutung der Schlange.....	53
Badako.....	59, 61	Entdeckerpeitsche (Ana-Indi).....	144	Helasgabel.....	18
Baguarak.....	25, 64	Epharit.....	19, 162	Hepichonga-Ke.....	85
Baku-Ruka.....	26	Epharit-Rüstung (Gumijok-Mano).....	145	Herbarium.....	89
Balkao-Ruya.....	115	Epharit-Schild (Gumijok-Nokri).....	144	Herbeirufung.....	163
Balme-Showo.....	114	Epharit-Schwert (Gumijok-Takri).....	144	Herr der Rache.....	99
Bannzone (Liturgie).....	158	Epharit-Speer (Gumijok-Tepe).....	144	Herrin des Yaq-Hai.....	99
Bastrüstung (Tung-Mano).....	145	Essen & Trinken.....	58	Herrscher von Kuruke-Lahe.....	118
Befehl des Schamanen (Liturgie).....	158	Ewige Sprache.....	46	Hexen.....	103
Benbukkula.....	24	Familie.....	53	Hexenblick (Zaubertrick).....	154
Bestiarium.....	74	Feuerfest.....	53	Hexenpapagei.....	155
Biko-Biko.....	26, 59, 64	Finage.....	89	Hintergründe für Helden.....	140
Bilku.....	24	Fleckenhaigift.....	166	Hocaya.....	48, 54
Bilku-Archipel.....	24, 121	Freie Seelenfahrt (Zeremonie).....	159	Hochschamane.....	117
Bindung der Waffe (Waffenzauber).....	153	Frühgeschichte.....	119	Höllenkraut.....	90
Bitte.....	163	Fürst-Protector.....	27, 108	Horo.....	68
Bittsteller.....	163	Gakao-Mo.....	114	Horobans Wälder.....	17
Blasrohr (Chabala).....	145	Gapo.....	48	Horobans Wälder (Wesenszug).....	149
Blasrohre (Kampftechnik).....	148	Geisteraxt (Nipauka-Nigoma).....	144	Hôt-Alem.....	27
Blaue Keuche.....	169	Geisterfalle (Liturgie).....	158	Hruruzat.....	56

Huu-Jutomu	113	Kossike	24	Myridanum	19
Ibekla	24, 26	Kr'Thon'Chh.....	94, 98	Mysobien	20
Ibon-Ba-Pi.....	31	Kral	38	Mysobstraße	12
Ibonka	24	Kriegsfarben (Liturgie).....	159	Nabuleth	37
Ibonkosi	25, 64	Kromijok	19	Nacan-Ne	167
Iheta	48	Krötenschemelgift	167	Nachtschwarze Herrin	51, 98
Iltoken	24	Kucanha	95	Namensgebung.....	49
Ilvat	24	Kuka.....	78	Napewanha	19, 21, 63, 136
Immunität gegen Hitze (Animistenkraft).....	151	Kukris.....	91, 167	Nasha.....	35
Ingrimsport	22	Kukuka	90	Nebelspinne	85
Ipoca/Ipoha.....	48	Kunst & Musik	61	Nekrophia (Ritual).....	156
Jade	22, 61, 67	Kupamwah	89	Nepi-Luhan.....	114
Jadeskorpion	77	Kupeq	167	Netengalaq	87
Jagdspeer der Mohaha (Moha-Tepe)	144	Kuruke-Lahe	31	Neue Waffen & Rüstungen	144
Jagdtrommel (Zaubertrick)	154	Kurukes Verhehlung	52	Neustadt	30
Jaguar	84	Kuruke-Wape	95, 123	Nikkali.....	22
Jaguarfieber.....	168	Kurbogen der Yakosh-Dey (Yakosh-Nipa)	145	Nipakau.....	74, 104
Jaguargestalt (Zeremonie).....	160	Kynos von Cres	124	Nipakau-Kocan der Tschopukikuha (Profession).....	135
Jaguarruf (Liturgie).....	158	Kyshn't.....	26	Nirgendmeertempel	30
Jahr der ersten Hütte.....	54	Land hinter der Sonne.....	106	Notia Botero-Montez.....	112
Jahreslauf.....	12	Lebendige Geschichte.....	127	Numesi	24, 64
Jalob.....	13, 20, 120	Leichtbauschild (Tung-Ko)	144	Nuvak.....	24
Javalasi	24	Liaboa-Pipo	92	Obaran.....	94, 138
Jecatoia	23, 64	Liane-Mitschka	90	Obarans Blendung (Liturgie)	159
Jem'Ktl	60	Lianenschwung.....	165	Obaranschamane der Rololo (Profession)	138
K'She-Zulu	99	Loch Harodröl.....	11, 18	Ojaniha.....	18, 63
K'Shorr	109	Lokale Heilige	95	Opanko.....	64, 123
Kaba-Tica.....	111	Lulua	45, 55	Otan-Otan	85
Ka-Hanluq.....	31	Machete (Shambusa)	144	Palaststraße	12
Kahemaha.....	95	Madas Auge	18	Panaq-Si.....	17, 59, 63
Káhet Ni Kemi.....	20, 119	Magische Traditionen	103	Pantherfest.....	53
Kajubo	90	Mambacho	82	Pantherklaue (Baccanaq).....	144
Kaku-Galoyak.....	64	Manaq	53, 95, 123	Papagei.....	82
Kama-Ibon.....	31	Manifestation (Geisterwelt)	165	Papageienhexe der Napewanha (Profession)	136
Kamaluq.....	94	Marktviertel.....	27	Papageienruf (Zauberspruch)	155
Kampffähigkeiten verbessern (Animistenkraft).....	151	Maro-Hiboteh	114	Paradiesvogel.....	87
Kampfglück (Waffenzauber)	153	Maru	109, 119	Para-Pek-Tapam.....	64, 121
Kampfkunst & Kriegsführung	56	Maße & Gewichte	67	Pashu.....	89
Kannibalismus	59	Masushuma	42	Pass von Sorbur	12, 18
Kanuanhe	114	Matatscho-Ha	79	Patron	103, 150
Kara'iri'itir.....	18, 97	Matatscho-Ha	79	Patronruf (Animistenkraft)	151
Kasam'Utulus	25, 64	Materielle Verbindung (magische SF)	166	Pei-Pei-Assel	87
Kastensystem	54	Medienhinweise	10	Peipei-Beq	87
Katar der Eidechsenkrieger (Katar-Za)	144	Me-Jaho.....	95	Peitschen (Kampftechnik)	148
Kauca.....	11, 52	Meri-Bati.....	41	Pekladi	24
Kaumuya.....	48, 54	Meridiana	8, 11	Perlentaucher der Haipu (Profession) ..	132
Kebunganaq	99	Mikkan	24	Petolo-Pass.....	12, 18
Keke.....	76	Miniwatu	24, 54, 63, 124, 129	Pfefferfresser	80
Keke-Chitinrüstung (Keke-Mano)	145	Miniwatu-Lederharnisch	145	Pfeilfroschgift	167
Keke-Wanaq	20, 63, 130	Mirhamer Seidenliane.....	91	Pirateninseln.....	22
Kekeyatonba	166	Moarana.....	91	Pirateninseln (Wesenszug).....	149
Kelmon.....	167	Mohaha	17, 63	Port Honak	24
Keulenbeil der Miniwatu (Watu-Baku) ..	144	Mohaschamanen (Tradition)	157	Port Peleiston	22
Khefu	20	Mohaska-Wein.....	17, 58	Port Stoeerbrandt	24, 125
Kirchen & Kulte	99	Mohassins	55	Porto Paligan	22
Klammergriff (SF)	73	Mokebu	77	Praiadanya Seridarez.....	114
Kleidung & Tracht.....	55	Moku	48	Praionor di Balligur	114
Klima & Wetter	11	Monte Damnato.....	18	Praiosandel.....	61, 72
Knochenkeule (Kama-Baran)	144	Mordpilz	91	Praxpalel.....	115
Königliche Familie der Miniwatu	114	Morfugift	167	Preisliste	69
Konzentriertes Shurinknollengift.....	167	Moskitoinseln	24	Rabensteig.....	12, 18
		Moskitostiche	169	Ra-Cante	115
		Mumbana.....	17		

Rat der Ahnen (Zeremonie).....	161	Sprache & Schrift	46	Typische Festlandstämme	
Rat von Hôt-Alem.....	114	Sprache des Tapam (Liturgie)	159	(Wesenszug).....	149
Ratetak.....	95	Ssad'Huar.....	94	Typische Inselstämme (Wesenszug) ..	149
Ratetakschamanin der Tapo-Tikaute		Ssad'Navv	94	Tyrinth.....	37
(Profession)	139	Ssarcha.....	115	Überrennen (SF).....	73
Recht & Gesetz.....	69	Stachelkeule der Tschopukikuha		Ulikkani	24
Redensarten & Aberglaube.....	50	(Tscho-Bakura)	144	Unaiekk.....	24
Refardeon II.....	108	Stamm	53	Unbeschadeter Sturz	
Regengebirge	18	Stammeszugehörigkeit	62	(Animistenkraft).....	152
Regengebirge (Wesenszug)	149	Sternenleere	53	Utulu	8, 64
Regengrolm.....	19	Steuern & Zölle.....	70	Utulumba.....	73
Regenhorn.....	18	Streifenhai.....	24, 73	Utuluschwert (Karmulka)	145
Reich der Wudu	121	Stumme Tage	53	Vida Lupinez.....	115
Reißwasserseuche.....	168	Sukkuvelani.....	24, 125	Visar	94, 122
Ribagi	110	Sultansechse	20	Vizekönigreich Meridiana.....	123
Ribungaga.....	91	Sumpffieber	169	Vom Wesen der Geister.....	74
Riesenaffe	78	Sumukopa.....	32, 95, 104	Vragieswurzel.....	92
Rololo	25, 64, 138	Sumukopas Schale	52	Waffe gegen böse Wesen	
Ronwulf Immenstatt.....	115	Syllanische Halbinsel.....	20	(Waffenzauber).....	153
Royoki	60	Tabu.....	96	Waffenschmied der Tapo-Tikaute	
Runddorf.....	38	Tabu-Zone (Zeremonie)	161	(Profession)	133
Rutuni	23, 63, 102	Tachik	82	Währung & Zahlungsverkehr	67
Sant Ascanio.....	35	Tahaya.....	46	Waldelefant	58, 72
Saphirna	35	Takehe.....	94	Waldinseln	24
Sata-Navo	95, 104	Takehumba	94	Waldinseln (Wesenszug).....	149
Satuul.....	98, 106	Talentverbesserung		Waldmensch	8, 63
Schamanismus.....	99	(Animistenkraft).....	152	Walkir Zornbrecht	124
Scharfe Klinge (Waffenzauber).....	153	Tanka-Jeba	95, 118	Wapiya	95, 124
Scheinseide	16	Tapam	105	Was weiß mein Held?	125
Schetento.....	111	Tapam-Waba.....	35	Weg & Steg.....	12
Schlafkrankheit.....	168	Tapo-Tikaute.....	19, 31, 64	Wegstrecken	14
Schlangenfluch (Zeremonie).....	161	Tapo-Tikaute (Kultur)	143	Weltbild	105
Schlinger	20	Tauchspeer der Napewanha		Wesenszüge.....	148
Schneller Angriff (Animistenkraft).....	152	(Nape-Tepe)	145	Wetter	12
Schrumpfkopf.....	97	Taya.....	62, 96, 117	Wudu.....	64, 121
Schrumpfkopfherstellung (SF)	162	Tayawan	115	Wurara	167
Schutzgeist (Vorteil).....	161	Tempel der Dschungellöwin	29	Wurfspeer der Anoiha	
Schwarze Pest.....	124	Tempel der Roten Jaguare	17, 97	(Anoi-Tepe)	145
Schwarzer Schlinger.....	99	Ter-Rijßen-Archipel	24	Würgedattel	92
Schwarzoger	79	Teto-Pahaha.....	114	Würgeschlange	87
Schwert des Südens	8, 11	Tierpflege (Zaubertrick)	155	Yaca	48
Schwindelseide.....	91	Tiha.....	48	Yaguar	84
Seeigeltempel	29	Tiik-Tok-Baum.....	73	Yako-Pa.....	95
Selemferkel	20, 59, 72	Tinzameha.....	64, 123	Yakosh-Dey	18, 64, 123, 131
Setokan	24	Tocamuyac.....	13, 64	Yalsinia ya Tarcallo.....	112
Shan'r'trak	21	Todeslied	61	Yaq-Hai	81
Shemuhaha	27, 64, 121	Token	24	Yaqori.....	84
Shosho-Chikuta	115	Tonca-Nipa.....	41	Yaquiria ter Rijßen	125
Shuritakha.....	65	Tonko-Tapam	117	Yar'dasham	37
Silberberger Würfelspiel.....	124	Totenbestattung.....	97	Yleha	20
Sippe.....	53	Trahelien	20	Zarrsi	26
Sitten & Gebräuche.....	44	Trahelien und Syllanische		Zauberei & Alltag	102
Sokkina	24	Halbinsel (Wesenszug)	149	Zeitrechnung & Jahresverlauf	52
Solareon di Morundi.....	29	Truggras	20, 72	Ziliten.....	26
Sonnensohn	24, 95	Tsantsa.....	97	Zimtinseln	24
Sorak	24	Tscholug	23, 65, 124	Zitadelle der Geister	19
Souram.....	22	Tschopukikuha	21, 65, 121, 135	Zsintiss	109
Speerkämpferin der Darna		Tschumbi.....	106, 122	Zweiter Sonnentempel.....	29
(Profession)	137	Tubaka-Tata.....	99	Zwergdrache.....	24, 72
Spiel & Sport	59	Tukan	80	Zwille der Oijaniha (Oijani-Palka)	145
Spinnenberge.....	20	Tutaq-Rolida	19, 31	Zyklopenauge	53

MYSTERIA & ARCANA



»Niemand kann sich auch nur vorstellen, welche Schätze die unerforschten Täler des Regengebirges noch verbergen mögen – und dabei meine ich nicht nur die reichhaltige Geschichte, sondern auch ganz profane Reichtümer! Bei meiner letzten Expedition geriet ich in eine entlegene Schlucht, nur ein paar Tagesreisen von Chorhop entfernt, die voller Nebel war. Lange wanderte ich durch die trübe Klamm, da lichtete sich der Nebel plötzlich und ich erblickte eine prachtvolle Stadt! Gut, es waren nur die Ruinen einer Stadt, aber ihre einstige Pracht war ihnen deutlich anzusehen. Vorsichtig durchstreifte ich den Ort als mich plötzlich eine tiefe Stimme anrief. Mohisch sprach sie und fragte mich nach meinem Begehrt, aber ich verstand direkt, dass der Sprecher nicht allzu helle war. Als ich mich aber nach dem Waldmenschen umsah – ob ihr mir glaubt oder nicht –, war es ein riesiger Affe, der da zu mir sprach! Er wollte wissen, was ich mit seiner Königin gemacht habe. Ich war erst zu verduzt, um zu antworten, aber da wurde das Ungetüm schnell zornig, beschuldigte mich des Raubes und fing an, mit irgendetwas nach mir zu werfen! Ich konnte kaum mit dem Leben entkommen. Ach ja, schaut, womit es mich beworfen hat! Diese Münzen bestehen fraglos aus reinstem Gold, und sie scheinen von tulamidischer Machart zu sein. Zu gerne wüsste ich, wie sie wohl dorthin gekommen sein mögen ...

Also, worauf wartet ihr noch? Dieses Geheimnis wird sich nicht von allein lüften, und ich kann einige tollkühne Begleiter gebrauchen! Kommt schon, wie lange wollt ihr euch dem Ruf des Abenteuers denn noch entziehen? Und vergesst auch das Gold nicht! Na, also ...«

–Notia Botero-Montez, al'anfanische Entdeckerin, auf dem Marktplatz von Hôt-Alem, 1041 BF

🎭 ACHTUNG! 🎭

Dieses Kapitel enthält ausschließlich Meisterinformationen. Wenn du als Spieler Überraschungen im Spiel schätzt, und dir den Spaß nicht durch zu viel Wissen verderben willst, lies am besten nicht weiter.

Dieser Teil des Bandes richtet sich an die Meister von **Das Schwarze Auge** und enthält Wissen, das speziell für den Spielleiter reserviert ist, um euer gemeinsames Spiel in den Dampfenden Dschungeln auszugestalten. Natürlich kannst du auch als Spieler dieses Kapitel lesen, bitte sei dir aber bewusst, dass du dich damit im Spiel einiger Überraschungen beraubst. Denn hier wirst du mehr über die *Großen Tabus* des Regenwaldes erfahren, über die aufkeimenden Totenkulte auf den Waldinseln sowie aktuelle Ereignisse und die Zukunft, auf welche der Tiefe Süden und die Waldinseln zusteuern. Dazu kommen Hintergrundinformationen über die im Band vorgestellten Meisterpersonen und Örtlichkeiten. Du wirst aber nicht nur auf vertiefendes Hintergrundmaterial, sondern auch auf direkt am Spieltisch nutzbare Ideen stoßen, wie etwa Informationen zu Abenteuervorschlägen und Spielorten sowie Werte für generische Gegner und Spieltypen.



Zum Spiel in den Dampfenden Dschungeln

Eine farbenfrohe, duftende Idylle voller exotischer Gefahren. So lässt sich das Setting der Dampfenden Dschungel in erster Instanz beschreiben. Die nebelverhangenen Schluchten des Regengebirges verbergen uralte Mysterien aus einer Zeit, als noch kaltblütige Echsen über Aventurien herrschten, wenn nicht gar aus noch länger zurückliegenden Zeitaltern. Tückische Tümpel erschweren den Weg durch den ohnehin unwegsamen Dschungel und bieten merkwürdigen Kulturen Schutz vor rechtschaffenen Heldenaugen. Inmitten reichhaltiger Wuchsorten aromatischer Gewürze, bei deren Anblick jedem mittelländischen Pfeffersack die Augen zu leuchten begännen, begehen die Stammesgemeinschaften der Waldmenschen und Utulus ihren Alltag, stets bestimmt von den Gesetzen der Regenwälder.

Die große Vielfalt, welche dieses Setting und seine Bewohner bieten, schafft nicht weniger abwechslungsreiche Abenteuermöglichkeiten in der Region. Unzähligen Mythen aus alten Zeiten gilt es nachzuspüren, seien es die legendären Kessel der Urkräfte aus den Städten der Echsen oder verschollene Ruinen längst untergegangener Kulturen, die noch immer voller Schätze ihrer Entdeckung harren. Aber vielleicht besteht die wahre Heldentat ja auch darin, diese Geheimnisse vor allzu (neu-)gierigen Zugriffen zu beschützen?

Die Glaubenswelt der Dschungelstämme gerät ins Wanken, während die Utulus lernen müssen, sich mit dem Verschwinden ihres Stamm-

vaters Obaran abzufinden, ohne dabei den Einflüsterungen finsterer

Todesgötzen anheimzufallen. Althergebrachte *Tabus* bestehen weiter, doch der Sternenfall ist auch am aventurischen Süden nicht spurlos vorbeigegangen, und so mancher machtvoller Bann schwindet allmählich. Kaum einer vermag recht zu sagen, welche Schrecken aus alten Zeiten sich dereinst daraus befreien mögen.

Ein interessantes Spannungsfeld, das weite Teile Meridianas prägt, ist die vor allem im Imperium von Al'Anfa und bei seinen Verbündeten praktizierte Sklaverei. Stets lohnt es, die Lebensweise der freien Waldmenschen gegen die Sklavenjäger der Schwarzen Allianz zu verteidigen. Doch sind die Stämme des Dschungels alles andere als wehrlos, was sie bereits in der Vergangenheit mehrfach eindrucksvoll bewiesen haben. Auch die jüngsten Bestrebungen, die einstige Einigkeit der Stämme gegen Al'Anfa neu zu schmieden, könnten im Tiefen Süden einiges bewegen. Dennoch gilt es, stets die wahren Beweggründe aller Akteure sorgfältig zu hinterfragen und nicht leichtfertig zu wählen, welche Seite wohl im Recht sein mag ...

Aus dem Nimbus der Vergangenheit tritt außerdem die verborgene Stadt Kuruke-Lahe hervor, und ihre Bewohner stehen nun vor der Herausforderung, ihren Platz in einer ihnen kaum bekannten Welt zu finden. Werden sie das Schwinden des Schleiers über ihrer Zuflucht als göttlichen Auftrag Kamaluqs begreifen, sich gemeinsam mit dem Rest Aventuriens gegen eine künftige Bedrohung zu stemmen, oder ergehen sie sich vielmehr in Verzweiflung darüber, dass die *Großen Nipakau* ihnen den jahrtausendealten Schutz entzogen haben? Die Dampfenden Dschungel bieten unterschiedlichsten Abenteuern und Kampagnenideen Raum. Einige Vorschläge zur Ausgestaltung findest du ab Seite 191 .



Geheimnisse aus den Dampfenden Dschungeln

Das Tabu von Kuruke-Lahe Seiten 95, 97, 121, 126

Als eines der ältesten *Tabus* des Regenwaldes konnte die verhehlte Stadt nur so lange verborgen bleiben, weil die alten Rituale, die es außenstehenden Waldmenschen unmöglich machen, das Geheimnis zu verraten, seit Jahrtausenden pünktlich jedes Jahr durchgeführt wurden. Gewirkt wird das *Tabu* nicht von den hier lebenden Tapo-Tikaute, sondern von der Tierkönigin der Riesenaffen und Auserwählten Kamaluqs Mey-Iao, die einst von den Tapo-Tikaute – einer Gesichte Kamaluqs folgend – aus ihrer Stadt Fuo-Sey hierher verbracht wurde. Mit sich brachte sie den Splitter eines Kristalls, der die Fähigkeit besitzt, auch anderen Affen Intelligenz und ein langes Leben zu verleihen.

Die Bewohner Kuruke-Lahes – bis auf ihren König – haben längst vergessen, aus welchem Grund sie Jahr für Jahr Unmengen an Früchten, Fleisch und anderen

Lebensmitteln in die heiligen Höhlen unter dem Palast schaffen, aber diese Tradition ist es, welche die Stadt so lange vor der Entdeckung geschützt hat.

Mey-Iao selbst lebt in einem der zahlreichen Höhlensysteme unter der Stadt, und gemeinsam mit ihren Artgenossen schützt sie die unterirdischen Zugänge gegen Eindringlinge. Mit ihrer Macht als Auserwählte Kamaluqs hat sie eine außerordentlich mächtige Verhüllung gewoben, die es allen Waldmenschen praktisch unmöglich macht, über die verborgene Stadt zu sprechen oder sich auch nur ihrer Existenz bewusst zu sein, selbst obwohl manche der umliegenden Stämme (Anoiha, Mohaha, Napewanha und Oijaniha) gelegentlich Kontakt mit Spähern und Kundschaftern der Tapo-Tikaute haben, die sich seit einiger Zeit wieder häufiger aus ihrer Stadt herausbegeben. Gleichzeitig wird das *Tabu* jüngst immer schwächer, was möglicherweise in einem Zusammenhang mit dem Karmakorthäon steht. Gerüchte breiten sich aus. Die Waldmenschen beginnen, etwas von der Existenz der Tapo-Tikaute zu ahnen. Im Zuge des Regionalabenteuers wird sich die Stadt zumindest den Helden und einigen hochrangigen Schamanen der Waldmenschenstämme enthüllen. Das *Tabu* wird dadurch zwar gebrochen, aber nicht augenblicklich aufgehoben, und sein Effekt wirkt durchaus noch eine ganze Weile nach.

Versagt hat die Verhüllung in der Geschichte erst ein einziges Mal, nämlich gegen den Stamm der Opanko, den die Tapo-Tikaute anschließend vollständig ausgerotteten. Mey-Iao kennt den Grund für das Versagen des *Tabus* nicht, vermutet aber, dass sich der Verlorene Stamm der Opanko zu weit vom Pfad Kamaluqs entfernt hatte und daher die Wirkung des Schleiers von ihnen abgefallen war.

Die Drachen des Tiefen Südens Seite 94

Fernab vom Zugriff der Zwergenvölker liegt der aventurische Süden, und so hat hier eine recht große Zahl von Drachen überdauert. Allein im Regengebirge leben mehr als zehn Riesenlindwürmer und mehrere Vertreter anderer Arten wie Westwinddrachen, Höhlendrachen und Purpurwürmer. In der Nähe von Chorhop etwa liegt das Jagdgebiet *Medianthurs*, etwas weiter südlich jenes eines Purpurwurms, der in Nasha als *Mohaschlucker* bekannt ist. Ein besonders großer Vertreter der dreiköpfigen Riesenlindwürmer ist *Ykkandil*, der in der Nähe von Mirham am Pass von Sorbur haust und bei den Anoiha als *Großer Nipakau* verehrt und gefürchtet wird. Im Hochland von H'Rabaaal residiert die Drachendame *Tano-Wapihaya*, von der gemunkelt wird, sie unterstütze die Napewanha in ihrer unablässigen Wacht über das *Tabu* unter dem Berg *Kara'iri'tir*. Der unvorstellbare Reichtümer beinhaltende Hort des legendären Purpurwurms *Glowasil*, der einst Mirham verwüstete und dessen Karfunkel in einem Museum in Festum ausgestellt wird, soll sich unweit der Quelle des Flusses Fouhad befinden, konnte aber nie aufgespürt werden.

Auch auf den Waldinseln tummeln sich einige Drachen. Die bei Weitem zahlreichsten sind die

winzigen Funkeldrachen, die in ihrem bunt schillernden Schuppenkleid umherflattern und nach Fischen und Insekten jagen. Die vermutlich größte Vertreterin der Drachen im *Schwert des Südens* ist der Purpurwurm *Perafir*, die irgendwo an der Nordküste der Pirateninseln einen versteckten Hort unterhält, wo sie die Karfunkel gefallener Drachen beschützt.

Die Kessel der Urkräfte

Dreizehn Kessel sollen zum Anbeginn der Zeitalter von göttlicher Macht geschaffen worden sein, um Schöpfungskraft und Lebenshauch in geordnete Formen lenken zu können. So besagen es jedenfalls Legenden, die nicht nur in Aventurien, sondern auch über den Kontinent hinaus verbreitet sind. Tatsächlich existieren einige Gefäße, die nachgerade göttergleiche Fähigkeiten über Leben und Tod, über Gedeihen und Verderben zu verleihen scheinen. Auch wenn der wahre Ursprung der Artefakte wohl für immer im Dunkel der Geschichte verschollen ist, steht außer Frage, dass sich zur Blütezeit der Echsreiche einige Objekte, die wohl zu den dreizehn verheißenen zählen könnten, in kaltblütiger Hand befanden. Auch scheint die tatsächliche Zahl der Kessel, deren Macht belegbar auf Magie beruht, nicht gesichert. Nachahmungsversuche mögen zu weniger machtvollen Duplikaten geführt haben, einige der legendären Gefäße sind womöglich inzwischen zerstört oder auf Dauer ent-rückt. In Meridiana haben einige Artefakte ihre Spuren hinterlassen, die womöglich mit den Kesseln der Urkräfte in Verbindung stehen könnten:

- **Goparaq**, auch als **Kessel des Lebens** bekannt, befindet sich im Tempel der Roten Jaguare zu Gulaghal und verfügt über die Macht, kranken und sterbenden Lebewesen Heilung und neue Kraft zu spenden.
- Im Kessel von H'Rabaaal, dem **Kessel der Wandlung**, wurde während der Dunklen Zeiten die Götterklinge *Siebenstreich* zu sieben magischen Kelchen umgeschmolzen. Seither gilt der Kessel als verschollen.
- Auch der Aufenthaltsort des Kessels von Raxx'Mal ist unbekannt. Als **Kessel der Stärkung** konnte er Lebenskraft und magisches Vermögen von einem Wesen auf ein anderes übertragen.
- Der **Kessel der Wiedergeburt**, der einst in Nabuleth aufbewahrt wurde, ist auf Umwegen in den Hohen Norden Aventuriens gelangt, wo er nun in einem unterseeischen Tempel der Nachtalben ruht.
- Es gibt weitere Artefakte, die als Kessel der Urkräfte gelten. Einer von ihnen kann etwa die Last des Alters von einem Lebewesen nehmen, ein anderer ein totes Wesen zurück ins Leben holen, ein weiterer eine Leiche als Untoten erwecken. Auch soll es Kessel geben, in denen sich Lebewesen nach Belieben umformen oder völlig neue Formen des Lebens schaffen lassen.

Echsische Hinterlassenschaften Seite 120

Obleich sie schon seit Jahrtausenden gebrochen ist, hat die Zeitalter überspannende Vorherrschaft der Echsenvölker über den aventurischen Süden

die Region nachhaltig geprägt. Überall sind Hinterlassenschaften der einstigen Zivilisation vom Regenwald zurückerobert worden. So mancher einst von Echsenwesen errichteter Ort diente später Menschen als Heimstatt oder Kultstätte. Zuvorderst sind die Ruinen von Nabuleth zu nennen, wo einer dreiköpfigen Gottheit gehuldt wurde, die Aspekte mehrerer H'Ranga verband. Einer der Dreizehn Kessel der Urkräfte wurde dort aufbewahrt, ging jedoch bei einem Angriff tulamidischer Panzerreiter auf die Tempelpyramiden verloren, als die echsische Hohepriesterin, eine schlangengestaltige, vielarmige Skrechu, sich in eine Globule flüchtete. Auch in H'Rabaal hat sich einst ein solcher Kessel befunden, Gulaghal birgt gar noch immer einen, und auch wenn der Tempel nicht echsischen Ursprungs ist, haben die Echsen eine große Tempelstadt um ihn herum errichtet. Von dieser sind inzwischen aber kaum mehr als überwucherte Trümmer übrig. Die schwarzen Pyramiden am Vulkan Visra wenige Meilen nördlich von Al'Anfa hingegen wurden von Sklaven der Echsenvölker errichtet, um ihren Totengott V'Sar zu ehren, dessen Gegenwart sie dort besonders deutlich spürten. Auch außerhalb der Dschungel gibt es Orte, die von dem einstigen Glanz der vergangenen Hochkultur der Echsen künden – so etwa überall in den Echsen Sümpfen und in der Bucht von Selem, oder in Raxx'Mal unweit von Brabak im Mündungsgebiet des Mysob. An all diesen Orten lassen sich noch immer kristallomantische Artefakte, dämonologisches Wissen, echsische Kultgegenstände und Relikte der großen Echsenreiche finden, die dem Zugriff der Altertumsforscher, Glücksritter und Entdecker bislang entgangen sind.

Ein vor den Warmblütern gut gehütetes Geheimnis ist die Tatsache, dass die alte Tempelstadt H'Rezxem, die im nördlichen Regengebirge verborgen liegt, noch immer ein Pilgerziel und eine Kultstätte von großer Bedeutung für die Echsen des ganzen Kontinents ist

(siehe Seite 180). Seit die Expedition des legendären Entdeckers Asleif Phileasson jedoch die verborgene Siedlung entdeckte, sind Berichte über die Enklave, in welcher die althergebrachte Kultur der Echsenvölker noch immer ungebrochen floriert, in viele Winkel Aventuriens getragen worden.

H'Rabaals verschollener Heerzug Seiten 97, 121

Vor vielen Jahrhunderten machte sich ein mehrere Tausend Kopf zählendes Heer von Achaz, Marus und anderen Echsenwesen aus H'Rabaal nach Norden auf. Ihr Ziel war es, eine verborgene Zuflucht der Waldmenschen ausfindig zu machen und auszumerzen, von wo die unverschämten Warmblüter immer wieder auszogen, um den Echsen ihre wertvollen Arbeitssklaven abspenstig zu machen. Weit sollten sie nicht kommen. Die eindrucksvolle Armee zog ins Hochland von H'Rabaal, schickte sich an, einen See zu umrunden, den sie als H'Ssirhzz und die Menschen als *Madas Auge* kennen, und betrat einen langgezogenen Pass, der unter dem höchsten Berg der Umgebung, dem *Kara'iri'itir*, entlangführte. Da senkte sich jäh eine eisige Kälte auf den Berg. Die wechselwarmen Reptilien wurden langsamer, konnten sich letztlich nicht länger bewegen und wurden in der Schlucht eingefroren.

Was sie überrascht hatte, war ein Zusammenschluss von Schamanen der Waldmenschen. Durch Spione unter den menschlichen Sklaven in H'Rabaal hatten sie vom Zug der mächtigen Echsenarmee erfahren und dem Feind, dem die weit verstreut lebenden Menschen der Dschungel im offenen Kampf nichts entgegenzusetzen hätten, einen fatalen Hinterhalt gelegt. Die zerstörerische Macht des Eises, die sie beschworen, überzog den Berggipfel und die umliegenden Täler mit einem Gletscher, der dort bis heute ein schwer zugängliches Plateau bildet. Kein Wort drang von der verlorenen Armee je wieder nach H'Rabaal. Von dieser Einbuße an militärischer Stärke erholte sich die



Stadt nie wieder, und in den folgenden Jahrhunderten gelang es tulamidischen Angreifern deswegen, H'Rabaa in die Knie zu zwingen. Die geheime Zuflucht Kuruke, welche der Waldmenschenstamm der Tapo-Tikaute im Regengebirge unterhielt, erkannte gleichzeitig, dass sie sich trotz ihrer abgeschiedenen Lage nicht vollends sicher fühlen konnte. Man entschied sich dazu, die Stadt mit einer übernatürlichen Verhehlung zu verschleiern und sie so für lange Zeit völlig von der Außenwelt zu isolieren.

Mitnichten sind die echsischen Soldaten, die noch immer als steifgefrorenes Mahnmal unter dem *Kara'iri'itir* überdauern, tot und unschädlich. Regelmäßig wiederkehrenden Riten, welche die Schamanen mehrerer Waldmenschenstämme gleichzeitig am Fuße des Gletschers durchführen, ist es zu verdanken, dass die mitleidlose Streitmacht des alten Echsenreichs ihren Zug gegen die menschlichen Bewohner Meridianas nicht wiederaufnehmen kann. Dass kein übelgesinntes Auge einen Blick auf die furchterregende Bedrohung werfen kann, die an Madas Auge gebannt wurde, dafür tragen die Napewanha Sorge, denn ihnen wurde die Wahrung des uralten *Tabus* vom *Kara'iri'itir* übertragen.

Obarans Vergehen Seiten 94, 98

Das Volk der Utulus stammt, wie die aventurischen Waldmenschen, ursprünglich vom Südkontinent Uthuria, kam jedoch Jahrtausende später nach Aventurien. Geführt wurden sie von Obaran, einem Greifen und Alveraniar des Praios, der den Volksstamm aus der Sklaverei befreite, in welche sie ein Kult der Erzdämonin Charyptoroth verschleppt hatte. Auf dem Waldinsel-Archipel angekommen, gingen die Utulus in verschiedenen Stämme auf, knüpften Kontakte zu den Waldmenschenstämmen des Festlands und übernahmen ihr animistisches Weltbild mit dem Schöpfergeist Kamaluq an der Spitze. Ihren mythischen Befreier Obaran verehrten sie dennoch als für sie unmittelbar bedeutendsten und greifbaren *Großen Nipakau*. Als spirituelles Oberhaupt aller Utulus gilt den meisten Stämmen noch immer der *Sonnensohn*, Obarans auserwählter Hochschamane, der seit vielen Generationen dem Stamm der Rololo entstammt.

Obaran, der zur Buße von Praios in menschliche Gestalt verwandelt worden war, führte auch während seiner Bewährungsprobe das Werk seines Gottes weiter, weilte oft jahrelang fernab seines anempfohlenen Volkes und durchstreifte Aventurien. Unter Kaiser Hals Regentschaft stieg er unter dem Namen *Der Greif* binnen kurzer Zeit zum bedeutendsten Herold der Praioskirche und Diplomaten des Mittelreichs auf. Bei einem Angriff des Dämonenkaisers Galotta auf Gareth im Jahr 1027 BF opferte er sein Leben, um die Kaiserstadt zu retten. Seither hat sich das Verhältnis der Utulus zu ihrem Erlöser verändert. Obaran ist nicht mehr zu ihnen zurückgekehrt, auch seine Gegenwart im Diesseits ist nicht mehr zu spüren. Ihre Glaubenswelt ist erschüttert,

Zweifel erfüllen so manches Herz, das Vertrauen in ihren Gott ist bei einigen Schamanen so sehr ins Wanken geraten, dass sie kaum mehr zu ihren Wundertaten fähig sind. Zwar betrachten viele Utulus die Krise als Prüfung ihres Glaubens und halten weiterhin an ihren Überzeugungen fest, andere hingegen sind davon überzeugt, dass Obaran sein Volk im Stich gelassen hat – und sind empfänglich für fremdartige Einflüsterungen. Die Gunst der Stunde nutzen Kulte finsterner Todesgötzen, die sich in Gestalt eines von grünlichem Glühen erfüllten Schädels, eines knöchernen Raben oder eines bis zum Skelett verwesten Fisches oder Elefanten verehren lassen. So mancher verzweifelte Häuptling oder Schamane ist dem Raunen dieser jenseitigen Wesenheiten erlegen und dient inzwischen, ohne es zu ahnen, den Niederhöllen. Als Propheten einer Macht, hinter der sie meist Visar, den Gott der untergegangenen Kultur der Wudu, vermuten, scharen sie Anhänger um sich und ergehen sich in makabren, blutigen Ritualen, mit denen sie sich wirkungsvoll gegen die furchtbaren untoten Ungeheuer zur Wehr setzen können, die immer häufiger die Dschungel durchstreifen. So manch einer will jedoch nicht wahrhaben, dass sie mit ihren Ritualen selbst weitere *Satuul* schaffen und die Verbreitung des schrecklichen *Yaq-Hais* fördern. Was es indes bedeuten mag, dass viele dieser düsteren Kultgemeinschaften in brennendem Hass und lodernder Feindschaft miteinander verbunden sind, gibt den aufrechten Anhängern Obarans Rätsel auf.



Mysteriöse und geheimnisvolle Orte

Ancchir, die Stadt der Katzen Seiten 119, 120

Im Regengebirge, etwa gleich weit von Mirham und Chorhop entfernt, umschließen schroffe Gipfel ein Tal, das wohl nur fliegend zu erreichen ist. Die Felswände des Talkessels sind von Nischen und Öffnungen durchzogen, in denen Myriaden von Greifkatzen nisten. Der Boden des Tals ist von üppigem Urwald mit hohem Unterholz und einer besonderen Vielfalt an Schlingpflanzen bestanden, wo sonst überhaupt nicht als gesellig geltende Großkatzen unterschiedlicher Arten in friedlicher Eintracht beisammen leben. Gegen Eindringlinge gehen sie jedoch geschlossen und entschlossen vor.

Unter dem wuchernden Grün kaum mehr zu erahnen sind die Ruinen einer Stadt, deren Bauwerke aus grünem und blauem Marmor, Jade und Alabaster seit Urzeiten überdauern – dabei kommen keine dieser Materialien im Regengebirge vor. Das Zentrum der Stadt ist zwar ebenso völlig überwuchert, jedoch gut erhalten. Unter vielen Schichten von Moosen, Flechten und Lianen ließen sich majestätische Tempel freilegen, verziert mit aufwendiger, an Sonnensymbole gemahnender Ornamentik, in denen Altäre, Standbilder und Fresken Sphingen, Greifen und aufrecht gehende Katzenwesen darstellen. Die Architektur der erhaltenen Türme und Tempel erscheint einzigartig und sucht in Aventurien ihresgleichen, einzig zu einigen Elementen im Stadtbild Fasars und zu gewissen Orten im westlichen Aranien lassen sich Parallelen ziehen. Die Skulpturen in den Tempeln wiederum weisen Ähnlichkeiten zu Darstellungen auf, welche eine außergewöhnlich weitgereiste Entdeckerin am Tempel der Roten Jaguare zu Gulaghal oder an der Eispyramide der Zerzal in der Grimmfrostöde beobachtet haben mag.

Ohne Zweifel muss es sich bei dem Tal um ein ehemaliges Siedlungsgebiet des Ersten Volke Praios' handeln, und in einem längst vergangenen Zeitalter nannten sie es Ancchir.

Der Höhlensee von Kuruke-Lahe Seite 32

Die großen Löcher in der Decke der Haupthöhle der verborgenen Stadt sind vor Urzeiten entstanden, als große Brocken von Gwen Petryl im Regengebirge niedergingen. Seither liegen sie ungestört am Grund des Höhlensees, der entgegen so mancher Geschichte und so manchem Aberglauben weder Ungeheuer noch Portale in fremde Globulen beherbergt, und erfüllen die gesamte Kaverne nachts mit einem gedämpften bläulichen Licht.

Die Hexeninsel Seite 27

Vor der Westküste Meridianas, dem Piratennest Dschimbas gegenüber, liegt die Hexeninsel, ein rundlich geformtes Eiland. Gefährliche Riffe und Felsformationen schützen es gegen anlaufende Schiffe. Bewohnt ist die Insel nicht. Angeblich sollen sich dort Hexen zu ihren Tanznächten treffen, und dann schallen Trommelklänge, Flötenmusik und lautes Lachen auf das nahe

Meer hinaus, und wundersame, süße Früchte, die es sonst nirgendwo gibt, treiben auf dem Wasser.

Tatsächlich sind es nicht Hexen, die für die merkwürdigen Phänomene verantwortlich sind, vor denen die Bukanier von Dschimbas sich abergläubisch fürchten. Vielmehr befindet sich in einer großen, flachen Lagune im Inneren der Insel ein Tor in eine Feenwelt, und jedes Jahr im Efferd führt die Holde der Globule ihren Hofstaat nach Dere, um sich dort nächtelang ausgelassenem Feiern hinzugeben.

Die Zitadelle der Geister Seite 19

Eine ganze Strecke nördlich von H'Rabaal, wo das Hochland allmählich in die zerklüfteten Grate und Schluchten des südlichen Regengebirges übergeht, liegt ein sphärenumspannendes Mysterium verborgen. Unzählige, sich windende Gänge führen tief hinab ins Fleisch Sumus und vereinigen sich zu einem Schlund, aus dessen endlosen Tiefen unablässig gespenstisches Flüstern und das gequälte Stöhnen der Toten dringen. Dies ist die Zitadelle der Geister, eine der Nahtstellen der Welt, wo sich eine beständige Pforte in die Totenreiche der 4. Sphäre befindet.

Die ältesten Hinweise auf ihre Existenz finden sich an den Wänden von Ruinen, deren Errichtung der Hochkultur der Wudu zugeschrieben wird. Sie sollen den unheimlichen Ort im 6. Jahrhundert v. BF entdeckt haben, und dort trat im folgenden Jahrhundert auch der Leichenblase Prophet Nemeka in die 3. Sphäre ein. Die Wudu bauten die Geisterzitadelle zu einem bedeutsamen Kultort und einer mächtigen Festung aus. Sie errichteten tödliche Fallen und verbargen hier Gefäße, in denen sie gefährliche *Satuul* eingeschlossen hatten. Dies nämlich ist ein Ort der Geister, ein Ort des göttlichen, des unbefleckten Todes, und die Dämonen der Niederhöhlen haben hier keine Macht. Als Nemeka später den Einflüsterungen der Erzdämonin Thargunitoth erlegen war und versuchte, ihre Dienerschaft, die gefürchteten *Yaq-Hais*, durch die Sphärenpforte heraufzubeschwören, traten stattdessen Abgesandte seines Gottes hindurch und schleiften den abtrünnigen Propheten zurück ins Reich des Todes. Der Untergang des mächtigen Wudureichs war besiegelt, doch ihre Kultstätte hier gaben sie lange Zeit nicht auf.

Später gründeten Nachkommen der gildenländischen Siedler eine Magierakademie ganz in der Nähe der Zitadelle, das Konzil der Geister, und sie vertrieben die letzten Wudu, die noch immer ihr Heiligtum zu schützen trachteten. Hier, so hofften sie, könnten sie dem Ursprung jener Macht auf den Grund gehen, welche den Seelen Verstorbener ermöglichte, auf Dere zu verbleiben und hier zu wirken. Diese unbillige Einmischung in seine Angelegenheiten erzürnte jedoch Boron, den Gott des Todes, und abermals sandte er seine Alveraniare durch die Geisterpforte und machte dem neugierigen Treiben der Gildenmagier ein Ende. Überlebende zogen sich nach Brabak zurück und organisierten sich in einer neuen Akademie, der Halle der Geister. Was damals im

Hochland von H'Rabaa! geschehen sein mag und welche Katastrophe das Konzil der Geister heimgesucht hat, ist nicht zweifelsfrei geklärt.

Bald nach dem Sturz der Magier bezogen jedoch wieder Waldmenschen die düsteren Gänge um die Zitadelle und nahmen ihre althergebrachten Riten wieder auf. Bis heute existieren diese nurmehr aus wenigen Mitgliedern bestehenden Glaubensgemeinschaften, und viele ihrer blutigen Traditionen weisen verdächtige Ähnlichkeit mit jenen Praktiken auf, welche die vor allem auf den Waldinseln und auf der Syllanischen Halbinsel florierenden Toteskulte pflegen. Anders als diesen liegt der Verehrung an der Zitadelle der Geister jedoch nichts Magisches, nichts Dämonisches zugrunde, denn es handelt sich tatsächlich um die letzten verbliebenen Nachkommen der Wudu, die ihre kultischen Traditionen nicht aufgeben.

Fuo-Sey, die Stadt der Riesenaffen Seite 121

Im westlichen Regengebirge, nördlich von Mirham, befinden sich die Ruinen einer alten Stadt, die einst von vernunftbegabten Riesenaffen bewohnt wurde, auch wenn sie nicht die Erbauer der Mauern sind. Hier fiel Mey-Iao, der Tierkönigin der Riesenaffen, ein Juwelensplitter in die Hände, mit dem sie auch den anderen Angehörigen ihrer Art Intelligenz und Kultur schenken konnte. Eines Tages jedoch gingen die Königin und ihr Juwel verloren (siehe Seite 174), die Stadt verfiel, die Affen verloren alsbald ihre gesteigerten geistigen Fähigkeiten. Zurück blieb nur Mey-Iaos erwählter Gemahl und König der Riesenaffen, Sha-Zul, der dem Juwel lange genug ausgesetzt war, um sich einen Teil seiner übernatürlichen Vernunft und eine Lebensspanne, die der Unsterblichkeit sehr nahekommt, zu bewahren. Er wartet seitdem auf Kunde über den Verbleib seiner Gemahlin.

Gron'gu'mur Seite 97

An der Ostseite des nördlichen Regengebirges wachen die Anoiha über die Höhle Gron'gu'mur. Sie liegt in einer schwer zugänglichen Schlucht, die bereits lange vor der Herrschaft der Echsenvölker über Meridiana von einem längst vergessenen Volk als Kultstätte verwendet wurde. Als das Echsenreich Cisz'k'Hr seinem Ende entgegenblickte und seine Bewohner vor den anrückenden Truppen der Tulamiden nach Süden flohen, verirrte sich ein Leviatan-Zauberer in die versteckte Höhle. Es gelang ihm, die mit tiefen Kratzern in die Wände der Höhle eingeritzten Anrufungen und Beschwörungen zu entziffern, und er wirkte ein mächtiges Ritual, mit der er eine Pforte des Grauens in die Domäne der Erzdämonin Aphasmayra schuf. Es ist nicht überliefert, welche Schrecken er damit auf die umliegenden Dschungel losließ, doch halfen sie einige Jahre später einer uthurischen Sphinx dabei, die verborgene Kultstätte zu lokalisieren. Sie vernichtete den Leviatan, konnte die Pforte jedoch nicht schließen, und noch heute hält sie Wache vor dem dämonischen Portal und vernichtet alles, was sich daraus hervorwagt. *Tonko-Tapam* Manaq war es schließlich, der die Höhle von Gron'gu'mur zum Großen

Tabu erklärte und dem Stamm der Anoiha die Verantwortung übertrug, dass nichts die ewige Wacht der Sphinx stören solle.

Gulaghal, der Tempel der Roten Jaguare Seiten 17, 61, 95, 97

Das Große *Tabu*, dessen Schutz dem größten Stamm der Waldmenschen, den Mohaha, anvertraut ist, liegt fernab großer Städte im Dschungel an der Westseite des südlichen Regengebirges. Gulaghal ist der Name der einst von Echsenwesen bevölkerten und nun völlig in Trümmern liegenden Stadt. Nur ein einziges Gebäude erhebt sich beinahe unbeschadet aus der Grünen Hölle: der Tempel der Roten Jaguare, eine steile Stufenpyramide. Ihre Entstehung liegt möglicherweise viele Zeitlatter zurück, und die einstige echsische Siedlung wurde um ihn herum errichtet. An der Nordseite der Pyramide führen aus blauem Kalk errichtete kniehoch Stufen über acht Treppen die fünf Ebenen empor. Auf jeder Ebene stehen vier aufrechtstehende Skulpturen in der Gestalt von auf den Hinterbeinen aufgerichteten Jaguaren. Sie bestehen aus einem rostfarbenen Material, das nicht ganz Stein, nicht ganz Metall zu sein scheint. Die Wächtergeister, welche die Statuen einst beseelt hatten, sind längst fort, stattdessen wachen nun die grimmigsten Waldmenschenkrieger der Mohaha darüber, dass niemand Unbefugtes den heiligen Ort betritt.

Hier nämlich residiert der *Tonko-Tapam*, der Auserwählte Kamaluqs, seit der legendäre Schamane Manaq den Tempel entdeckte. Kaum ein Außenseiter hat den geheimen Ort je zu Gesicht bekommen, und noch weniger haben lange genug überlebt, um von ihm zu berichten. Hier nämlich ruht eines der machtvollsten Geheimnisse, die Kamaluqs Volk behütet, nämlich Goparaq, einer der Dreizehn Kessel der Urkräfte. Hierher machen sich kranke und sterbende Angehörige der Waldmenschenstämme auf den Weg, auf den Lippen das heilige Todeslied, das ihnen die Geister ihrer Ahnen eingeben und mit dem sie die Gunst Kamaluqs und der übrigen Großen *Nipakau* erleben. Der einsame Marsch durch den Dschungel endet auf der Spitze der Tempelpyramide, wo sie in einen Schacht und in den Kessel hineinspringen, der an seinem Grund steht. Wer diesen Sprung wagt, der gibt sein Leben ganz in die Hand der Geister, und jene, die ihre letzte Aufgabe im Diesseits noch nicht erfüllt haben, steigen unverletzt und genesen aus dem Kessel. Gerüchte über das wundersame Artefakt haben in den letzten Jahrzehnten den Weg aus den Dschungeln gefunden. Angeblich soll der Dämonenmeister Borbarad höchstselbst einst versucht haben, sich mit der Zauber Macht des Kessels eine unsterbliche Hülle zu schaffen. So manch einer schwört gar, dass es sich bei dem Kessel um die legendäre Quelle der Ewigen Jugend handeln mag und dass die darin Badenden um Jahre jünger wieder herauskommen. Wahrscheinlicher ist jedoch, dass dabei Sagen über unterschiedliche Zauberorte vermischt werden, denn andere Erzählungen verorten eine Solche Quelle im Delta des Mhanadi oder gar im fernen Uthuria.

H'Rezzem, die echsische Tempelstadt

»Wir sssind Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft. Auf ewig herrschen wir.«

—Zsintiss, Hohepriesterin der H'Szint in H'Rezzem

»Nicht Wollen, szondern Szein bestimmt uns. Szo werden Reiche geboren und szterben.«

—Xsirkiss, Tempelvorsteher der Kha in H'Rezzem

Region: Regengebirge

Einwohner: 900

Herrschaft: Hohepriesterin Zsintiss als Sprecherin der Tempelvorsteher

Tempel: Charyb'Yzz, Chr'Ssir'Ssr, H'Szint, Kha, Kr'Thon'Chh, Zssahh

Handel und Gewerbe: Durch Feldbau und Zucht in der Tempelstadt werden genug Lebensmittel für die ständigen Bewohner und besuchende Pilger produziert. Durch regen Handel mit ebenjenen Pilgern gelangen auch andere Güter in die Stadt, insbesondere Metalle sind sehr begehrt.

Besonderheiten: Lage auf einem von Bergen eingefassten Hochplateau, Aufstieg über Tausende von Stufen mit göttlichen Prüfungen

Stimmung in der Stadt: kontemplativ bei den Pilgern, Aufbruchstimmung bei vielen Bewohnern, vor allem den Anhängern des Kr'Thon'Chh

Die Stadt im Spiel: Die Stadt ist eine echsische Insel der Zuflucht inmitten lebensfeindlicher Dschungel in einer von Warmblütern dominierten Welt. Hier wird echsische Hochkultur in ihrer althergebrachten Form gelebt. Viele Angehörige der Echsenvölker pilgern hierher, um ihre Götter zu besänftigen. Die selbsterwählte Isolation der letzten Jahrtausende wird in der Stadt aber zunehmend infrage gestellt. So manch einer träumt von einer Wiederauferstehung der echsischen Herrschaft über den Kontinent mit H'Rezzem an der Spitze.

Stadtrundgang

Die Zeit der echsischen Hochkulturen ist vorbei. Viele Städte der Echsen sind heute vergessen oder die Menschen haben von ihnen Besitz ergriffen. Dennoch gibt es auch in den Dampfenden Dschungeln noch Horte echsischer Kultur. Einer dieser Orte ist H'Rezzem. Auf einem Hochplateau gelegen, von Bergriesen umgeben, vom Nebel des Dschungels vor allzu neugierigen Blicken der Warmblüter verborgen, liegt diese Tempelstadt der Echsen, die in den letzten Jahren langsam aus ihrer Starre erwacht.

Immer mehr echsische Pilger wagten in den letzten Jahren den Weg durch den Dschungel und erklimmen die 3.315 Stufen zum sogenannten „Tal der Götter“. Unterbrochen wird dieser Weg durch insgesamt acht Altäre der in H'Rezzem verehrten H'Ranga. Jeder Pilger spürt

die jenseitigen Kräfte während des Aufstiegs, denn Zweifel und Ehrfurcht lassen ihn hadern, wenn er den Göttern nicht seinen Respekt in Form von Gebeten und Geschenken erweist. Dieser Umstand trägt sicher dazu bei, dass der Berg, den die Waldmenschenstämme des Dschungels als den *Chap-Mata-Tapam* („Berg, der an der Seele frisst“) kennen, für sie ein *Tabu* ist.

Wer nach einem den Geist wie den Körper strapazierenden Aufstieg das Plateau erreicht, den erwartet ein blank

polierter Steinbogen, durch den man einen atemberaubenden Blick über ein nebelverhangenes Tal hat, eingefasst zwischen den Gipfeln der Berge. Im nördlichen Teil ist das Tal mit dichtem Regenwald bestanden, während der Bewuchs im Süden lichter ist und der Boden bedeutend sumpfiger.

Verteilt über das Tal lassen sich einige Pyramiden und andere Bauten ausmachen. Wer durch das Portal über eine breite Treppe hinab ins Tal schreitet, schafft dies kaum unbemerkt. Maru patrouillieren am Boden und Flugechsen ziehen ihre Kreise, um ungebetene Besucher zur Hohepriesterin

zu bringen.

Die Pfade durch das Grün führen Pilger an höhergelegten Beeten für den Gartenbau und Teichen für die Zucht von Fröschen, Schnecken, Garnelen und auch Fischen vorbei. Dazwischen finden sich immer wieder Gehege für Sumpfechsen, Leguane und Schildkröten, die ebenfalls auf dem Speiseplan der Bewohner stehen.

Die höchsten Erhebungen nördlich des Wasserlaufs sind die beiden Gebäude des **Heiligtums der H'Szint (T01)** und des danebenliegenden **Geweihtenhauses der H'Szint (01)**. Hier residiert die Tempelvorsteherin **Zsintiss**. Die schlangenleibige Priesterin ist als Hohepriesterin eine Art Sprecherin der Tempelstadt und begrüßt insbesondere hochrangige Pilger gerne persönlich. Das Heiligtum besteht aus einem kleinen Hügel mit scheinbar wirr aufgestellten Steinen. Tatsächlich dienen diese den Priestern als Kalender und Ritualplatz. In der Nähe wurde in den letzten Jahren an einer pyramidenförmigen **Sternwarte (02)** gebaut, in der man mithilfe geschliffener und magisch veränderter Edelsteine Beobachtungen zu Sternkonstellationen anstellen möchte. Manche sprechen gar davon, dass ein Blick in die Zukunft möglich wird.

Es geht das Gerücht um, dass Zsintiss eine Palastpyramide bauen lassen will, in der sie als Hohepriesterin ihrer Funktionen nachkommen kann, ohne die Priester am Heiligtum zu stören. Es ist allerdings unklar, ob die anderen Tempelvorsteher mit dieser Entscheidung einverstanden sind.

Zwischen dem Wasserfall im Osten und dem Heiligtum der H'Szintbauten errichteten die Echsenmenschen in den letzten Jahren mehrere Steinpyramiden, die zentrale Orte für die Verwaltung der Tempelstadt geworden





sind. Zwischen der **Schmiede (03)** mit angeschlossenem Waffenlager, dem **Vorratslager (04)** zur Reifung von Lebensmitteln und der **Schule mit Gelegehaus (05)** sind immer wieder Echsenwesen anzutreffen. Im Gelegehaus kümmern sich hauptsächlich Priester der Zsahh um die Pflege der Eier und die ersten Schritte der geschlüpften Jungeschsen. Später ist der Einfluss der H'Szint-Priester größer, die den Nachwuchs ganz im Sinne der Hohepriesterin Zsintiss unterrichten.

Das **Heiligtum der Zsahh (T02)** ist ein Wäldchen am Rande des Wasserfalls. Beständig werden durch Pilger Federn und Bänder, die sie als Symbol ihrer Pilgerschaft mit sich führen, in die Zweige und Blätter der Bäume geflochten. Der Tempelvorsitz wechselt immer wieder zwischen den Priestern, welche im **Geweihtenhaus der Zsahh (06)** residieren, und durchweg begrüßen sie die Veränderungen der letzten Jahre, auch wenn es kritische Stimmen gibt, die meinen, dass einige Achaz schon viel zu lange am Ort verharren.

Etwas abseits stehen kleine **Handwerkerpyramiden (07)**, die spezialisierten Künstlern und Dienstleistern wie Steinmetzen und Schmieden als Unterkunft dienen. Die Hütten der siedelnden Echsen, die sich in den letzten Jahrzehnten in H'Rezzem niedergelassen haben, bestehen aus Holz und Lehm, so wie es die Bewohner aus ihren Heimatorten gewohnt sind. Zwischen aufgespannten Lederhäuten und Krügen mit vergorenem Obst findet hier das alltägliche Leben statt.

Während alle Hohepriester auf die Gleichrangigkeit der Tempel pochen, kann man wohl dennoch sagen, dass

viele Achaz insbesondere die Hohepriesterin Zsintiss als Anführerin anerkennen, was immer wieder zu Konflikten mit den anderen Tempeln führt.

Wer den Wasserlauf im Tal durchquert, erreicht die restlichen Tempel von H'Rezzem. Alle echsischen Pilger strömen hierher, um die H'Ranga gnädig zu stimmen. Priester, Diener und Wachen der heiligen Plätze wohnen jeweils in pyramidenförmigen Steinbauten daneben. Viele Pilger beziehen während ihres Aufenthalts Hütten zwischen den Tempeln, und für hochrangige Gäste wie Häuptlinge und Priester hat man auch steinerne **Gästehäuser (G01)** (Q3/P3/S60) errichtet.

Die einzigen Menschen dieses Tals findet man im **Steinbruch (08)** südlich des Wasserfalls. Zum Bau der vielen neuen Pyramiden wurden in den letzten Jahren viele Waldmenschen gefangen, aber auch die Pilger brachten aus ihren Heimatorten Sklaven als Geschenk mit, sodass hier heutzutage eine bunte Schar von Menschen unter Zwang Steine bricht und für den Bau vorbereitet. Sie leben in kleinen Höhlen in der Felswand und hoffen zum Teil seit Jahren auf ihre Befreiung.

Weiter südlich am Rand des Tales liegt ein großer Platz, der unter anderem als **Jem'Ktl-Feld** zur körperlichen Ertüchtigung dient. Er ist an zwei Seiten von Tribünen begrenzt. Immer wieder kann man Achaz beobachten, die mit Schwanzschläger und Holzkugeln dieses dem menschlichen Imman ähnliche Spiel betreiben. Den Marus wurde das Spielen untersagt, da es zu einigen unschönen Verletzungen bei gegnerischen Achaz-Spielern kam. Auch die nahegelegenen Schlambäder und



Wasserbecken ziehen immer wieder Achaz und Marus an, um sich zu reinigen und abzukühlen, wenn an manchen Tagen die Nebelbank aufbricht und die Sonne die wechselwarmen Körper zu sehr aufheizt.

Bedeutsamer ist jedoch die Funktion des Platzes als Heiligtum des Kr'Thon'Chh, welches von **K'Shorr**, einem Maru, geführt wird. Er spricht sich für einen aggressiven Vorstoß gegen die warmblütigen Dschungelstämme aus, die er am liebsten komplett versklavt sehen würde. Unter den Tribünen des Platzes, wo regelmäßig auch Kampfspiele abgehalten werden, befinden sich in großen Hallen Schlafsäle und Waffenlager. Unter dem Platz liegt ein rundes Gewölbe, wo im düsteren roten Licht eines großen leuchtenden Blutsteins Hunderte von Eiern liegen, die darauf warten, dereinst ausgebrütet zu werden. Nicht nur Maru-Eier lassen sich hier finden, auch uralte Gelege der Leviatanim lagern hier als Grundstein für ein wiederauferstehendes echsisches Reich. Die hier zu Ehren ihrer Gottheit kämpfenden Marus betonen beständig ihre Rolle als Vollstrecker des göttlichen Willens, und auch unter den Achaz finden immer mehr Gefallen am blutigen Kult des kriegerischen Gottes. So werden langsam jene Stimmen zahlreicher, die möglichst bald das neue, goldene Zeitalter der Echsen durch Kriegszüge gegen die Warmblüter einleiten wollen. An der Nordseite des Platzes befindet sich das **Geweihtenhaus des Kr'Thon'Chh (09)**, östlich davon wird in der **Heiligen Höhle (T03)** als heiliges Tier des Kr'Thon'Chh ein Schlinger gehalten, und immer wieder brechen Priester und Helfer auf, um weitere Schlingereier zu bergen.

Mitten im Wohnviertel findet sich die **Tempelruine des Pprsss (T04)**, die wie geschmolzen darniederliegt. Das Wissen um diese Anlage ist heute vergessen, denn der Gottdrache Pyrdacor löschte diesen Kult vor Jahrtausenden aus. Aber wer weiß, vielleicht hält der Ort ja auch heutzutage noch Geheimnisse bereit, die zum Beispiel ein menschlicher Praiosgeweihter ergründen könnte.

Am südlichen Klippenrand befindet sich das **Heiligtum des Chr'Ssir'Ssr (T05)**. Über eine schmale Treppe gelangt man vom **Geweihtenhaus des Chr'Ssir'Ssr (10)** zu einem windumtosten Felsvorsprung, der als Kultplatz dient. Am Rande des Vorsprungs steht ein Altar, auf dem Überreste von geopfertem Vögeln allmählich vom Wind fortgetragen werden. An hohen Festtagen stürzt man hier auch mit Federn geschmückte Menschen von der Klippe. In darüberliegenden Höhlen wohnen die Flugechsen, die als Reittiere immer wieder über der Stadt und den angrenzenden Wäldern kreisen. Die Tempelvorsteherin **Ssirissa** ist eine alte Flugechsenreiterin, welche die Ausbreitung der Echsen unterstützt, aber sie spürt auch die Zeit ihrer Wiedergeburt nahen. Die unscheinbarste der Bauten ist das **Heiligtum der Charyb'Yzz (T06)**, zumindest wenn man Landbewohner ist. Sowohl das **Geweihtenhaus der Charyb'Yzz (11)** als auch der Tempel selbst liegen unter der Oberfläche des grünlichen Sees verborgen. Über eine algenüberwucherte Treppe gelangt man ins trübe Wasser und kann tauchend zum Allerheiligsten vorstoßen. Im Tempel gibt es verschiedene Hallen, in denen in Gebeten und Opferungen versucht wird, das von den Göttern kommende Unglück fernzuhalten. Es gibt keine einzelnen Etagen, sondern kleine Altäre und Kammern, die über die gesamte Höhe des Gebäudes verteilt sind. Schwimmend kann man so alles erreichen. Die Krakonier, die hier hauptsächlich leben, werden vom Tempelvorsteher **Gulb'Sar** angeführt, der mit einer gewissen Verachtung auf die jungen Spezies der Landbewohner und insbesondere die Menschen herabblickt. Vorsicht ist in der Nähe des zentralen Seeschlangenreliefs geboten, denn hier fließt über einen verzierten Abfluss das Wasser des Sees durch einen zwei Meilen langen unterirdischen Kanal bis zu einer senkrecht abfallenden Felswand ab, wo es 50 Schritt in die Tiefe stürzt.

Das **Heiligtum der Kha (T07)** ist auf seine Art fast ebenso unscheinbar wie der Tempel der Charyb'Yzz. Aufmerksame Beobachter können in der sumpfigen Landschaft

einen Hügel ausmachen, der von Priestern, Wachen und Pilgern umstanden ist. Ein genauerer Blick offenbart, dass dieser Hügel die Drachenschildkröte Xangyam ist, die über und über mit Farnen und Büschen bewachsen ist. Immer wieder einmal tritt sie umher, sodass dieser heilige Bezirk beständig sein Platz wechselt. Für die Priester ist das Tier die verkörperte Ewigkeit, da man annimmt, dass sie schon seit Urzeiten existiert. Der Tempelvorsteher **Xsirkriss** hat vor einigen Jahren das Amt übernommen und ist oftmals in einem Zwiegespräch mit der Schildkröte zu finden. Die Veränderungen der letzten Jahre beunruhigen ihn, und er hält Eingriffe in den ewigen Zeitablauf, wie die Anhänger des Kr'Thon'Chh sie zu befürworten scheinen, für gefährlich.

Die Wolkenstadt

Aus einem schneebedeckten Gipfel des Regengebirges, so erzählen *Tayas* der Anoiha, dringt ein Wasserfall, der hinauf in den Himmel stürzt. Wer ihm folgt, der gelangt in eine schwebende Stadt, in der er friedlich mit geflügelten Katzenwesen zusammenleben wird und wo es ihm an nichts mangeln wird. Bei der Geschichte handelt es sich lediglich um ein Gleichnis des Stammes und nicht um einen echten Ort, der tatsächlich gefunden werden kann, aber das hindert Entdecker, die davon gehört haben, nicht daran, ihr Leben bei der Suche aufs Spiel zu setzen.

Kun-Kau-Peh, das Tal der Geisterspinne Seite 94, 97, 119

Nicht allzu weit von Chorhop entfernt befindet sich das Tal *Kun-Kau-Peh*, eine langgezogene Schlucht in den Westhängen des Regengebirges. Hier hat *Manaq* den *Oijaniha* die Wacht über ein *Großes Tabu* auferlegt, nämlich die Stadt *Kokanu*. Sie ist echsischen Ursprungs und erstaunlich gut erhalten, ihr terrassenartiger Baustil an den steilen Wänden der Schlucht hat sie vor dem unbarmherzigen Griff des Regenwaldes einigermaßen verschont. Ein jahrtausendealtes Wesen lebt hier, ein *Großer Nipakau* in Gestalt der Geisterspinne *Takehe*. Der Vorstellung der Waldmenschen zufolge knüpft sie die unsichtbaren Fäden, die ein *Tapam* an seinen schutzbefohlenen *Nipakau* binden. Die hiesige Hochschamanin trägt den Titel *Take-Ca* und ist die einzige, die mit der Geisterspinne in Kontakt treten und sie um ihre profunden Weissagungen ersuchen darf.

Das geheime Tal wird von einer unerklärlichen Energie durchdrungen, welche die Selbstheilungskräfte all jener, die sich darin aufhalten, deutlich verstärkt. Woher dieser Effekt stammt, was für ein Wesen die Geisterspinne ist, und warum die Echsen die Stadt aufgegeben haben, all das kann vielleicht kein lebendes Wesen mehr beantworten. Anhaltspunkte könnte jedoch ein alter Ritualplatz liefern, der unter einem flachen, ganz am Ende der Schlucht befindlichen Gebäude liegt, welches als einziges in *Kokanu* völlig von Ranken und Lianen verborgen ist. Der Platz birgt eine Ähnlichkeit zu den Steinkreisen, wie sie bei den zwergischen Geoden oder den Druiden der Mittellande Verwendung finden, und zahllose Glyphen,

die sich mit dem Element Humus in Verbindung bringen lassen, zieren die niedrige Halle.

Shan'r'trak, die Zerschmolzene Seiten 21, 78, 95, 119

Tief in den Spinnenbergen, an der Quelle des Flusses *Tirob*, liegt die uralte Ruinenstadt *Shan'r'trak*. Zahlreiche Legenden ranken sich um die Brandruine im Herzen des Stammesgebiets der *Keke-Wanaq*. In und um den Talkessel der Stadt leben unzählige Spinnenarten, wobei die intelligenten Glücksspinnen, von den *Mohas Keke* genannt, am zahlreichsten vertreten sind. Die bizarre Ruine besteht aus einem oberirdischen und einem größeren unterirdischen Viertel. Angeblich erstreckt sich das Höhlensystem unter den gesamten Spinnenbergen und das Tal von *Shan'r'trak* ist nur ein Eingang von vielen. Der oberirdische Teil der Ruinenstadt scheint aus hartem, klebrigem Sand errichtet worden zu sein und zeugt von einer schrecklichen Brandkatastrophe. Ein gewaltiger Dom in der Mitte des Tals ist das einzige unbeschädigte Gebäude. Dort lebt, tief im Inneren, die über zwölf Schritt große himmelblaue Spinne *Takehumba*, was in der Sprache der Waldmenschen „Ewige Wächterin“ heißt. Seit Urzeiten webt sie ein Netz, welches den jadegrünen Riesenskorpion *Kebunganaq*, den „Grausamen Spinnentöter“, gefangen hält. Da dieser sich von den Spinnenweben ernährt, muss *Takehumba* stets ihr Netz knüpfen, um den Giganten gefangen zu halten. Die *Keke-Wanaq* verehren die riesige Spinne und unterstützen sie bei ihrer Wacht. Aus diesem Grund opfern sie der Gigantin regelmäßig ihre Gefangenen. Besonders beliebt sind magiebegabte Opfer, da *Takehumba* deren Haare in ihr magisches Netz webt, um es zu stärken. *Kebunganaq* fürchten sie und sehen in ihm das Seelengefäß eines schrecklichen *Satuul*. Tatsächlich war *Shan'r'trak* in einem vergangenen Zeitalter eine wimmelnde Metropole der Vielbeinigen, in der zahlreiche Völker und Kulte lebten. *Kebunganaq*, Hohepriester einer skorpionsgestaltigen Gottheit von List und Heimtücke, trachtete jedoch danach, die alleinige Herrschaft über die Stadt zu erlangen. Um dies zu erreichen, opferte er seine Seele einem mächtigen Feurdämon, der die Stadt vollständig zerstörte. Der Priester konnte von *Takehumba*, der Hochgeweihten einer Spinnengöttin des Lebens und der Vielfalt, gestellt und in das magische Netz geworfen werden, das ihn bis heute gefangen hält. Auch heute noch verteidigen *Keke* und *Keke-Wanaq* die Stadt gegen die Jadeskorpione, welche versuchen, ihren Herrn zu befreien. Helden, welche die Geheimnisse von *Shan'r'trak* erkunden wollen, müssen sich neben den normalen Gefahren im Dschungel zahlreichen Herausforderungen stellen. Die Glücksspinnen und die *Keke-Wanaq* werden es keinem Fremden erlauben, die Stadt zu betreten. Sollte es den Helden dennoch gelingen, so erwartet sie ein fremdartiges Labyrinth mit uralten Relikten und Schätzen, aber auch Giftfallen, magischen Wächtern und einem wahnsinnigen *Kebunganaq*. Der einstige Hohepriester wird versuchen, Kontakt zu den Helden aufzunehmen und sie mit falschen Versprechungen bitten, ihn zu befreien.

Geheimnisse der Persönlichkeiten

† Tonko-Tapam Bohantopa, Hochschamane des Kamaluq

Bohantopa (*981 BF, langes schwarzes Haar, edle Züge, durchdringender Blick, untrügliche Instinkte; legendärer Schamane und meisterlicher Krieger) ist ein Auserwählter des Kamaluq. Geleitet vom göttlichen Jaguar folgt er seiner Bestimmung, das Gleichgewicht der Stämme zu bewahren und das Volk der Waldmenschen sowohl vor Gefahren aus der Welt der Menschen als auch aus der Welt der Geister zu beschützen.

Der Hochschamane ist der Bewahrer des Kessels des Lebens, eines der legendären Dreizehn Kessel der Urkräfte. Seit er im Jahre 1017 BF den von Borbarad entweihten Tempel von Gulaghal zurückeroberte, hütet er das Geheimnis des Kessels. Für sterbende und schwer kranke Waldmenschen bedeutet die Legende des Kessels eine letzte Hoffnung, ermöglicht er doch, durch einen gefährlichen Sprung zu neuer Gesundheit zu gelangen. Doch Bohantopa prüft jeden, der ihn aufsucht, und gewährt diese Möglichkeit niemals leichtfertig. Insbesondere jene, die keine Angehörigen der Dschungelstämme sind, müssen zunächst ihr aufrechtes Herz offenbaren, um sich als würdig zu erweisen.

Tonko-Tapam Bohantopa im Spiel: Der Hochschamane fühlt sich in erster Linie dem Willen Kamaluqs und seinem eigenen Volk gegenüber verpflichtet und vertritt ihre Belange mit all seiner Macht. Je nachdem, welche Absicht die Helden verfolgen, kann er daher sowohl als Verbündeter wie auch als Gegenspieler auftreten. Eine Begegnung ist auch denkbar, wenn die Abenteurer in den Dschungel aufbrechen, um den Legenden über den Kessel des Lebens nachzugehen.

† Refardeon II., Fürst-Protector von Hôt-Alem

Der Zustand des Fürst-Protectors (*996 BF, aufrechte Haltung, sorgfältig frisiertes Haar, verwirrter Blick, ordnungsliebend; brillanter Rechtskundler und erfahrener Regent) ist weit ernster als offiziell bekannt. Ihn plagt ein seltsames Leiden, das sonst nur Menschen in hohem Alter heimsucht. Es versetzt ihn immer häufiger in tiefe Verwirrung, sodass er Ereignisse vergisst, Personen verwechselt und zunehmend zu sprunghaften, für Außenstehende nur schwer nachvollziehbaren Entscheidungen neigt. Die Ursache ist bislang ungeklärt, die Spekulationen reichen von einer seltenen Krankheit über den Fluch einer Hexe aus dem Dschungel bis zu einer Strafe der Götter. Sicher ist nur, dass bislang kein Heilmittel gefunden werden konnte, welches seinen Zustand bessern würde. Inzwischen hat Refardeon nur noch wenige klare Momente, erfreut sich sonst aber bester Gesundheit.



Überfordert von seinem Amt war Refardeon schon lange, sodass die Entscheidungsgewalt *de facto* bereits seit einiger Zeit in der Hand seiner engsten Berater liegt. Diese versuchen, das Ausmaß seiner Verwirrung geheim zu halten, was sich jedoch zunehmend als schwierig erweist. So hat er nicht nur vor versammeltem Hofe den al'anfanischen Gesandten Decius Paligan mit dem Kronprinzen von Brabak verwechselt, sondern auch einen gefangenen Freibeuterkapitän mit dem Boten des Lichts. Glücklicherweise war nur ein kleiner Kreis anwesend, als er sich lautstark über die unangemessene Behandlung seiner Erhabenen Weisheit ausließ. Bisher konnten derartige Vorfälle weitgehend unter Verschluss gehalten werden, doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis sich erste Gerüchte in der Stadt und danach im gesamten Süden verbreiten.

Refardeon II. im Spiel: Der Fürst-Protector wird von seiner Gattin und seinen Beratern sorgfältig abgeschirmt, sodass es für Helden nicht einfach ist, ihm persönlich zu begegnen. In seinen klaren Momenten erweist er sich als begnadeter Rechtskundler. Trifft man ihn dagegen in verwirrtem Zustand an, sind seine Handlungen kaum vorhersehbar.

† Zsintiss, Hohepriesterin der H'Szint

Bei der Hohen Priesterin von H'Rezzem (alterslos, Schlangenleib, listenreich und verschlagen; brillante Intrigantin, meisterliche Dämonologin und Geweihte) handelt es sich in Wahrheit um eine Achaz-Schlangen-Chimäre. Auch sie selbst ahnt dies nicht, ebenso wenig weiß sie von ihrer Herkunft aus einem alten Nest der Skrechu von Maraskan. Unwissentlich folgt sie dem Willen ihrer Herrin, der großen Schlange von Maraskan, die sie nach H'Rezzem entsandt hat, um dort ihren Einfluss zu mehren, bis sie dereinst von ihr geweckt wird, um ihr fortan offen zu dienen.

Im Kampf gegen ihren Gegenspieler K'Shorr und die Anhänger Kr'Thon'Chhs ist Zsintiss jedes Mittel recht. Sie zögert nicht, auch unerwartete Wege zu beschreiten und ungewöhnliche Bündnisse einzugehen, um sich einen Vorteil zu verschaffen.

Zsintiss im Spiel: Die Tempelvorsteherin sieht das Erstarken des Kr'Thon'Chh-Kultes mit großer Sorge und kann daher als Verbündete der Helden im Lager des Feindes dienen. Dabei verliert sie aber auch ihre eigenen Ziele nicht aus den Augen, sodass die Helden sich ihrer Verlässlichkeit niemals völlig sicher sein können. Gleichzeitig ist sie bereit, erhebliche Zugeständnisse zu machen, sofern man ihr eine entsprechende Gegenleistung bieten kann.

† K'Shorr, Hohepriester des Kr'Thon'Chh

Der Maru (*1012 BF, überdurchschnittlich groß, dunkle Streifen auf der Schuppenhaut, aggressiv; meisterlicher Hohepriester und Krieger)



folgt nur noch äußerlich den traditionellen Pfaden des H'Ranga Kr'Thon'Chh. In Wahrheit hat er längst eine unsichtbare Grenze überschritten und ist den Verlockungen des Erzdämonen Belhalhar erlegen. Das Streben des Hohepriesters, über die Führung des H'Ranga-Kultes seine Macht zu vergrößern, dient daher letztlich auch dazu, unbemerkt den Einfluss des Jenseitigen Mordbrenners in der Tempelstadt von H'Rezxem zu mehren. Dieser war es auch, der ihm das visionäre Ziel eingab, die eingefrorene Echsenarmee unter dem *Ka-ra'iri'itir* zu befreien und an ihrer Spitze den Süden Aventuriens mit Krieg zu überziehen. Zu diesem Zweck treibt er die Kämpfe gegen die Napewanha, die Hüter des *Tabus*, unerbittlich voran. Bisher hatte er jedoch keinen Erfolg damit, sie aus dem Gebiet zu vertreiben. K'Shorr träumt von einem wiedergeborenen Reich der Echsen unter Führung einer Maru-Kriegerelite. Seine Pläne verfolgt er zielstrebig, direkt und brutal. Umwege und heimtückische Ränke sind ihm zuwider, gleiches gilt für Feigheit und Ausflüchte.

K'Shorr im Spiel: Aufgrund seiner offen zur Schau gestellten Verachtung und Feindseligkeit gegenüber allen Warmblütigen eignet sich K'Shorr hervorragend als Antagonist der Helden, auch ohne dass diese sein Geheimnis kennen. Umso schwerer mag die Erkenntnis wiegen, wenn sie herausfinden, dass er einen großen Plan verfolgt, der nicht nur die Stämme des Dschungels, sondern ganz Meridiana bedroht.

🗡 Ribagi, Schamanin und Aufrührerin

Unter den Stämmen des Dschungels genießt Ribagi (*1015 BF, zahlreiche kleine Zöpfe, brennender Blick, weithin tragende Stimme, fanatisch; erfahrene Schamanin) als Sprachrohr des Baccanaq viel Gehör. Allerdings ist ihre Motivation für das durchaus achtbare Vorhaben größtenteils egoistischer Natur: Sie will Rache an den weißen Sklavenhaltern nehmen, denen sie die Schuld für ihr eigenes Leid und den Tod ihrer Familie beim Sklavenaufstand in H'Rabaal gibt.

Das Kind, das sie als den Baccanaq präsentiert, ist für sie reines Mittel zum Zweck. Die Narben, die als Erkennungszeichen des großen Befreiers der Sklaven dienen sollen, hat sie ihm eigenhändig zugefügt. Sie glaubt selbst nicht an die Legende, ihr geht es nur um die Erfüllung ihrer Rache – nötigenfalls auch auf Kosten anderer. Wann immer der Junge seine Fähigkeiten einsetzt, deutet sie sein Verhalten so, dass sich das Kind bereitwillig auf die Rolle einlässt, die sie ihm zugeordnet hat. Dass er tatsächlich über animistische Magie verfügt, vermutet Ribagi bislang nicht.

Ribagi im Spiel: Die junge Schamanin ist bereit alles zu tun, was nötig ist, um die freien Stämme unter ihrer Führung zu einen und einen großen Befreiungsschlag gegen die Sklavenhalterstaaten zu führen. Um ihre Ziele zu erreichen, ergreift sie mitunter auch moralisch fragwürdige Maßnahmen. Damit eignet sie sich gleichermaßen



als (vordergründig) aufrechte Auftragsgeberin wie auch als Gegenspielerin mit einem tragischen Hintergrund.

🗡 Der Baccanaq, prophezeiter Befreier

Der Knabe (*1029 BF, vier parallele Striemen im Gesicht, abwesender Blick, stumm, scheu; unerfahrenes Medium) zeigt Verhalten des autistischen Spektrums, ein Umstand, den Ribagi auszunutzen versucht, indem sie die Verhaltensauffälligkeiten als Exzentrik und Beweis für die spirituelle Besonderheit des Jungen propagiert. Seinen ursprünglichen Namen kennt niemand mehr, und die markante Narbe, die ihn in den Augen der Waldmenschen als den Auserwählten kennzeichnet, hat Ribagi ihm selbst zugefügt. Was sie hingegen nicht ahnt, ist die Tatsache, dass er tatsächlich ein mächtiges Medium ist und ungeachtet seiner Stummheit sehr wohl mit Geistern kommunizieren kann. Er erfährt auf diesem Wege vieles von dem, was vor sich geht, ohne es selbst zu beobachten. Sein wahres Potenzial hat er noch nicht entfaltet, doch beginnt er zunehmend zu begreifen, welche Absichten Ribagi verfolgt und zu welchen Taten sie fähig ist. Gleichzeitig ist sie aber für ihn der einzige Mensch, der sich um ihn kümmert und auf den er sich verlassen kann. Und so zögert er bislang, sich ihr offen zu widersetzen oder ihren Schwindel zu offenbaren. Stattdessen konzentriert er seine Aufmerksamkeit darauf, Veränderungen in der Welt der Geister zu beobachten und den Unterschieden zwischen *Nipakau* und *Satuul* auf den Grund zu gehen.

Der Baccanaq im Spiel: Ribagi hält sich stets in der Nähe des Jungen auf. Sie versucht, alle Blasshäute, die sie ohne Unterschied als Bedrohung betrachtet, vom Baccanaq fernzuhalten und achtet auch darauf, dass kein Waldmensch Gelegenheit findet, allzu lang mit ihm allein zu sein. Eine Begegnung mit ihm kann die Helden mit zwiespältigen Gefühlen zurücklassen. Gerade wenn es ihnen gelingt, Ribagis wahre Ziele zu durchschauen, sollten sie erkennen, dass in dem Knaben weit mehr steckt, als auf den ersten Blick sichtbar ist.



🗡 Kaba-Tica, Königin der Miniwatu

Die Herrscherin des Reiches der Miniwatu (*967 BF, fettleibig, gebeugter Rücken, wachsamen grüne Augen, gierig; meisterliche Herrscherin) pflegt eine Hofhaltung von geradezu al'anfasischer Dekadenz. Sie kämpft gegen die Auswirkungen des Alters und darum, ihre Nachfolge so zu regeln, wie es ihr gefällt. Sie würde weit lieber ihre Lieblingstochter Kanuanhe an Stelle ihres Erstgeborenen Teto-Pahaha auf dem Thron wissen, bevor sie abdankt. Um dieses Ziel zu erreichen, schreckt sie auch nicht vor Intrigen zurück. Ihr Sohn, der im Namen der Familie die Insel Iltoken verwaltet, ist auch für den Schutz des überseeischen Gewürzhandels verantwortlich. Um seine Position zu schwächen und ihn



als unfähig dastehen zu lassen, hat sie bereits mehrfach den Zeitpunkt, an dem eine Gewürzlieferrung die Insel verließ, an charyptische Piraten durchsickern lassen, die daraufhin den Transport überfallen haben. Der Verlust der Waren hat die Königin zwar geschmerzt, doch ist sie bereit, diesen Preis zu bezahlen, um ihr Ziel zu erreichen. Bisher schreckt sie davor zurück, auch einen Anschlag auf das Leben ihres Sohnes zu planen, doch sie wird mit jedem Tag älter und spürt ihr eigenes Ende nahen. Es mag der Tag kommen, an dem sie auch diese Option in Betracht zieht.

Kaba-Tica im Spiel: Die Königin eignet sich sowohl als Auftraggeberin wie auch als Gegenspielerin. Sie kann Abenteuerer beauftragen, die in ihrem Namen die Interessen der Miniwatu verfolgen, etwa Nachforschungen über die geraubten Gewürzlieferrungen anzustellen. Gleichzeitig mag Kaba-Tica als Oberhaupt eines Waldmenschenstammes, der selbst Sklaven hält und andere Stämme unterdrückt, für viele Helden auch ein starkes Feindbild sein – besonders wenn sie herausfinden, welche Methoden sie einzusetzen bereit ist.

🗡️ Schetento, Hochschamane, Stimme Obarans

Der Sonnensohn (*987 BF, hochgewachsen, massig, tiefe, wohlklingende Stimme, bedächtig; brillanter Schamane) ist ein machtvoller karmaler Antimagier, der seine Fähigkeiten über die Jahrzehnte perfektioniert hat. In den benachbarten Kolonialreichen betrachtet man ihn als das Oberhaupt der Utulus der Zimtinselfn, doch seine Rolle in der Gemeinschaft der Stämme ist weitaus komplizierter. Als spirituelle Instanz genießen seine Urteilssprüche gerade deshalb hohe Akzeptanz, weil er sich gewöhnlich nicht in profane Konflikte und Machtsstreitigkeiten einmischt.

Schetento sieht die Annäherung einiger Utulustämme an die Kolonialmächte kritisch. Er kann sich jedoch nicht länger davor verschließen, dass die Neuankömmlinge ihre Siedlungen errichtet haben, um zu bleiben. Er nutzt seine Möglichkeiten, um ein friedliches Zusammenleben zu ermöglichen, und wirkt insbesondere darauf hin, dass die Stämme der Inseln ihre Einigkeit bewahren und es den Blasshäutigen nicht gelingt, sie gegeneinander aufzubringen. Gleichzeitig ist er bestrebt, den Siedlern klare Grenzen aufzuzeigen und sie von Tabu-Zonen und heiligen Orten fernzuhalten. Dazu setzt er auch seine besonderen Kräfte ein.

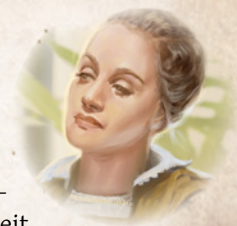
Schetento im Spiel: Der Hochschamane verlässt sein Heim auf der Insel Ulikkani nur selten, empfängt dort aber alle Hilfesuchenden mit offenen Armen. Dies gilt in den meisten Fällen auch für Fremde, sofern sie ihr Anliegen respektvoll vortragen. Er ist indes kein guter Menschenkenner, sodass seine Hilfsbereitschaft gelegentlich auch ausgenutzt wird. Kommt er jedoch dahinter, dass man ihn betrogen hat, dauert sein Zorn lange an.



🗡️ Yalsinia ya Tarcallo, Völkerkundlerin der Universität von Methumis

Die Dottora (*1004 BF, strenge braune Frisur mit vereinzelt grauen Strähnen, Augengläser, kann ihr starkes Bedürfnis nach Ordnung und Sauberkeit zugunsten ihrer Forschung zeitweise unterdrücken; meisterliche Gelehrte) zählt zu den klügsten Köpfen an der Universität von Methumis. Ihr Forscherdrang kennt keine Grenzen. Yalsinia ist im Grunde ihres Herzens eine ehrliche Haut, doch wenn es darum geht, Begleiter für eine neue Expedition oder die dafür notwendigen Finanzmittel zu beschaffen, schreckt sie im Zweifelsfall nicht davor zurück, die Wahrheit etwas zu verbiegen oder nachteilige Details zu verschweigen, um mögliche Geldgeber zu überzeugen. Dabei würde sie nie so weit gehen, falsche Forschungsergebnisse zu veröffentlichen oder Funde zu fälschen. Sie neigt aber dazu, die möglichen Erfolge ihrer Expeditionen im Vorfeld in leuchtenden Farben auszuschmücken, obwohl ihr durchaus bewusst ist, dass sie mitunter auch mit leeren Händen von einer Reise zurückkehrt. Ihr wichtigster Förderer, der Herzog von Methumis, ist ihr nach wie vor gewogen, doch hat sie sich unter einigen anderen gut betuchten Bürgern der Stadt, die erfolglos in ihre Expeditionen investiert haben, manchen Feind gemacht. Yalsinia pflegt nur wenige Laster, eines davon ist die Leidenschaft für uthurischen Kaffee, den sie in beachtlichen Mengen konsumiert. Niemals bricht sie ohne einen ausreichenden Vorrat zu einer Expedition auf. Nicht auszudenken, was geschehen würde, käme ihr der kostbare Beutel mit dem schwarzen Gold im Dschungel abhanden! Ihre schlechte Laune könnte zu einer ernsthaften Zerreißprobe für das gesamte Unternehmen werden.

Yalsinia im Spiel: Die Völkerkundlerin eignet sich hervorragend als Informationsquelle, aber auch als Auftraggeberin für hesindegefällige Helden. Sie bei einer Expedition in die Dschungel Meridianas zu begleiten, bietet die Gelegenheit, vergessene Ruinen zu erkunden und verlorene Schätze zu entdecken.



🗡️ Notia Botero-Montez, Naturkundlerin der Universität von Al'Anfa

Die gleichermaßen berühmte wie berüchtigte Al'Anfanerin (*1006 BF, schwarzer Pferdeschwanz, abgewetzter Lederhut, draufgängerisch; meisterliche Entdeckerin) dringt mutig in uralte Tempelanlagen und verfluchte Ruinen vor, die seit Jahrhunderten kein menschliches Wesen mehr betreten hat. Doch auch wenn Notia sonst keine Gefahr und kein Tier der Wildnis fürchtet, so plagt sie eine tiefsitzende Angst vor Spinnen. Ihre Furcht geht auf eine prägende Erfahrung während ihrer ersten Dschungelexpedition zurück, bei der sie in das Netz einer Riesenspinne geriet und um ein Haar von deren Nachwuchs verspeist worden wäre. Notia ist bemüht,



diese Schwäche zu verheimlichen, weil sie Sorge hat, dass dies an ihrem Ruf als furchtlose Entdeckerin kratzen könnte.

An der Universität von Al'Anfa hält sich hartnäckig das Gerücht, Notia verdanke ihre privilegierte Position an der Naturkundlichen Fakultät in erster Linie einer Liebschaft mit Decius Paligan, einem Sohn des Universitätsleiters Cessario. In Wahrheit hat sie dessen Werben stets abgelehnt, doch streuen ihre Neider immer wieder die alten Gerüchte, um ihren Ruf zu schädigen. Umso entschlossener ist sie, sich zu beweisen, und reagiert schnell beleidigt und feindselig, sobald jemand andeutet, sie habe sich auf unlauterem Wege einen Vorteil verschafft oder einen Erfolg errungen, der nicht auf ihrer eigenen Arbeit beruht. Das bedeutet allerdings nicht, dass sie nicht sehr wohl auf zwielichtige Methoden zurückgreift, um sich den entscheidenden Vorsprung vor ihren Konkurrenten zu verschaffen.

Notia im Spiel: Wenn es ums Ganze geht, spielt Notia nicht immer ganz ehrlich, reagiert aber ungehalten, wenn sie damit konfrontiert wird. Sie kann eine verlässliche Verbündete, aber auch eine lästige und hartnäckige Konkurrentin sein.

Akku-Mijok, König der Tapo-Tikaute

Das Oberhaupt der Tapo-Tikaute (*991 BF, ebenemäßige Gesichtszüge, aufrechte Haltung, leichte Sehschwäche, selbstlos; brillanter Animist, meisterlicher Herrscher) trägt schwer an den Veränderungen, die sich mit dem Wandel von Kuruke-Wape zu Kuruke-Lahe vollziehen. Der Ursprung für das tiefsitzende Misstrauen des Königs gegenüber allen Arten von Veränderungen liegt in einem wiederkehrenden Traum, der Akku-Mijok seit seiner Kindheit in regelmäßigen Abständen im Schlaf heimsucht. In diesem sieht er die Zerstörung Kuruke-Wapes und den Tod seiner Bewohner. Er scheut davor zurück diesen Traum mit den Mitgliedern des Ältestenrates oder anderen Menschen zu teilen, da er sein Volk nicht beunruhigen will. Seine Deutung ist, dass die Stadt untergehen wird, wenn er es zulässt, dass die alten Traditionen nicht mehr eingehalten werden, wie beispielsweise das strenge Kastensystem, das den Werdegang eines jeden Tapo-Tikaute bestimmt. Deswegen versucht er, alle Bestrebungen, die er für bedrohlich hält, zu unterdrücken und zu verhindern, notfalls auch mit drastischen Strafen.

Akku-Mijok im Spiel: Für Helden, die nach Kuruke-Lahe gelangen, ist der König ein wichtiges Gegenüber, entscheidet er doch, wie mit ihnen verfahren wird. Akku-Mijok eignet sich als tragische Figur. In dem Bemühen, sein Volk zu schützen, beharrt er rigide auf den Überlieferungen und Gesetzen der Vergangenheit und erzeugt dadurch, ohne es zu wollen, Zwist und Spaltung innerhalb der sich im Wandel befindlichen Stadt.



Huu-Jutomu, Oberhaupt des Visarkultes

Die streitbare Tschopukikuha (*1015 BF, drei mit Asche weiß gefärbte Streifen im Haar, blutleere Lippen, hager, kompromisslos; meisterliche Schamanin) verfolgt einen langfristigen Plan. Huu-Jutomu hat einen heimlichen Pakt mit der Erzdämonin Thargunitoth geschlossen und führt auch ihre unwissenden Anhänger auf diesen düsteren Pfad. Dabei knüpft sie nach außen hin an die Traditionen der untergegangenen Hochkultur der Wudu an und verspricht das Kommen eines neuen Großreichs unter der Führung ihrer Getreuen. Nach außen hin lehnt sie alle anderen Kulte, wie auch den Zwölfgötterglauben der Blasshäute, ab. Tatsächlich tritt sie mit Kulturen, die offen Thargunitoth oder Nirraven verehren, nur vordergründig in Konkurrenz.

In Folge ihres Dämonenpakts hat Huu-Jutomu die Fähigkeit verloren, zu träumen, wodurch sie in zunehmendem Maße reizbar und gewalttätig wird. Meist gelingt es ihr, ihre Gefühle unter Kontrolle zu halten, aber hin und wieder treten diese offen zu Tage und entladen sich in einem blutigen Ausbruch. Gelingt es ihr nicht, diese gelegentlichen Exzesse zu verbergen, rechtfertigt sie diese ihren Anhängern gegenüber als gerechten Zorn gegenüber Abtrünnigen oder notwendiges Opfer an Visar.

Huu-Jutomu im Spiel: Die Führerin des neu erstarkenden Visarkultes eignet sich als Widersacherin, aber auch als notgedrungene Verbündete der Helden, etwa wenn es gilt, einen gemeinsamen Feind – etwa al'anfanische Sklavenjäger oder Piraten aus Charypso – zu besiegen. Die wahren Beweggründe Huu-Jutomos und das ganze Ausmaß ihrer Pläne sollten die Helden erst im Laufe der Zeit herausfinden können.



Geheimnisse der Personen aus den Dampfenden Dschungeln

Adaue von Oberberg-Savanar sähe weit lieber sich selbst als ihren Onkel auf dem Thron des Fürst-Protectors, zumal sie um die Geistesschwäche Refardeons weiß, die seine Regierungsfähigkeit zunehmend beeinträchtigt. Refardeons Beliebtheit in der Bevölkerung lässt sie jedoch bislang zögern, offen gegen ihn Position zu beziehen. Stattdessen versucht sie, ihre Machtposition im Rat und in der Zunft der Seefahrer weiter auszubauen und zugleich ihre Konkurrenten Praiadanya und Praionor in Schach zu halten.

Ang-Pamthe traf in jungen Jahren einst eine rot haarige Tochter Satuarias aus dem Norden, die ihr Vertrauen gewann – und mehr als das. Ang-Pamthe verlor ihr Herz an sie, zögerte jedoch, dies der anderen Hexe zu gestehen, ehe sich ihre Wege trennten. Seitdem bedauert sie ihr einstiges Zögern oft und hofft, Xinja eines Tages wiederzusehen. So sehr sie Fremden, insbesondere den Blasshäutigen, gewöhnlich mit Vor sicht und Misstrauen begegnet, sucht sie doch nach

Möglichkeiten, Erkundigungen über Xinja anstellen zu können. Helden, die sich ehrlich hilfsbereit zeigen, können auf diesem Wege einen Zugang zu Ang-Pamthe erlangen.

🗡️ **Aoli-Schowe** ist tatsächlich regelrecht besessen von der Welt außerhalb Kuruke-Lahes und kann der Versuchung, die verborgene Stadt zu verlassen, nur schwer widerstehen. Sie kennt jede der alten Überlieferungen über die Außenwelt. Stets hält sie ein gepacktes Tragetuch bereit, in dem sie alle wichtigen Gegenstände für eine Expedition in den Dschungel aufbewahrt. Schon zweimal hat sie sich trotz des uralten Verbots auf den Weg gemacht, ist dann aber wieder umgekehrt. Es fehlt nur noch ein letzter Auslöser, um sie endgültig losziehen zu lassen. Die Ankunft fremder Abenteurer in der Stadt könnte ein solches Ereignis sein.

🗡️ **Balkao-Ruya** ist ein Meister seiner Kunst, und alle von ihm gefertigten Waffen und Rüstungen sind von besonderer Qualität und Lebensdauer. Bisweilen gelingt ihm jedoch ganz besondere Meisterstücke, die er sorgsam aufbewahrt, bis er eine würdige Trägerin oder einen verdienten Träger gefunden hat. Balkao-Ruya ist davon überzeugt, dass es Waffen und Rüstungen gibt, die, von Kamaluq gefügt, für die richtige Gelegenheit oder eine bestimmte Person aufbewahrt werden sollten. Einige seiner Werke lagern deshalb bereits seit Jahren sorgfältig verwahrt in seiner Werkstatt und warten auf ihre Bestimmung.

🗡️ **Cat-Pu** weiß um manch uraltes, seit vielen Generationen überliefertes Geheimnis des Trommelbaus und hütet ihr Wissen streng. Seit sich ihr Ruf mehr und mehr auch über die Grenzen ihres Dorfes hinaus verbreitet hat, haben schon mehrfach Handwerker und Schamanen benachbarter Stämme, aber auch Magier und andere Zauberkundige, versucht, in den Besitz ihres Wissens zu gelangen. Bisher ist es Cat-Pu stets gelungen, Bittsteller entschieden abzuweisen und notfalls mit einer Drohung zu vertreiben. Doch es ist nur eine Frage der Zeit, bis jemand kommen wird, der nicht bereit ist, ein Nein als Antwort zu akzeptieren.

🗡️ **Engho-Tak** tötet nicht alle, die sie als Beute auswählt. Erweist sich eine Beute im Kampf als würdige Gegnerin, verschont sie diese gelegentlich und bietet ihr an, sich ihrer Sippe anzuschließen. Dabei entscheidet sie allein aufgrund der Kampffertigkeiten und der Tapferkeit der Person. Weder Stammeszugehörigkeit noch Alter, Hautfarbe oder Herkunft spielen eine Rolle. Bedingung ist allerdings, dass das neue Sippenmitglied bereit ist, die strikten Regeln und Gebräuche des Stammes zu akzeptieren.

🗡️ **Gakao-Mo** ist nach zahllosen Herausforderungen und Kämpfen ernüchtert. Insgeheim hofft er darauf, endlich auf einen überlegenen Krieger zu treffen und zu unterliegen, damit sein Nimbus ein Ende findet. Unter

Umständen ist er sogar bereit, absichtlich zu verlieren, wenn er das Gefühl hat, einem würdigen Gegner gegenüberzustehen. Für einen jungen Waldmenschenkrieger innerhalb einer Heldengruppe kann eine Begegnung mit Gakao-Mo eine prägende Erfahrung sein. Zugleich kann er ihnen auch die Einsicht vermitteln, dass übertragender Kampfesruhm nicht immer ein Segen ist.

🗡️ **Guomam** ist für ein Wesen seiner Art ungewöhnlich neugierig. Gegenstände und Lebewesen, die er nicht kennt, wecken sein Interesse und er versucht, sie zu erkunden. Zumindest kurzzeitig lässt er sich damit sogar von seinen eigentlichen Zielen ablenken. Langfristig würde er aber nie seine Pflichten als *Tabu*-Wächter vernachlässigen, ist er doch überzeugt, dass seine Aufgabe überlebenswichtig für die Tapo-Tikaute ist.

🗡️ **Maro-Hiboteh** vermag selbst nicht genau zu sagen, wie er ins Leben zurückgekehrt ist. Dennoch ist er fest überzeugt, dass seine Visionen wahr sind und er ausgewählt wurde, um im Kampf der Todesgötter eine entscheidende Rolle zu spielen. Noch unsicher ist er dagegen, welche Entitäten zu den guten und welche zu den bösen Göttern gehören. So steht er beispielsweise Boron, dem Götterfürsten der sklavenhaltenden Al'Anfaner, äußerst misstrauisch gegenüber.

🗡️ **Nepi-Luhans** besondere Liebe zum Wasser kommt nicht von ungefähr. In seiner Ahnenreihe befand sich ein Nixer, doch ahnt nicht einmal er selbst etwas von diesem bei Waldmenschen überaus seltenen Ahnenblut. Hinter den Ohren und am Nacken weist seine Haut fischähnliche Schuppen auf, die er unter seinem Haar verbirgt, da er insgeheim fürchtet, dass es sich um einen echsischen Fluch handelt. Dies ist auch der Grund, warum er häufig getrennt von seiner Sippe auf eigene Faust den Fluss erkundet und Fremden gegenüber zunächst vorsichtig und reserviert auftritt.

🗡️ **Praiadanya Seridarez** steht im Zwiespalt zwischen der Loyalität zu ihrem zunehmend verwirrten Ehemann und ihren eigenen Vorstellungen, was für die Zukunft Hôt-Alems und seine Bewohner das Beste wäre. Sorge bereitet ihr, dass dem Fürst-Protector und ihr bislang keine Erben geschenkt wurden. Noch überschattet wird dies allerdings von der Angst, dass ein Kind Refardeons womöglich ebenfalls das mysteriöse Leiden seines Vaters in sich tragen könnte.

🗡️ **Praionor di Balligur** gehört innerhalb der Praioskirche der Strömung der Legalisten an, doch war ihm stets mehr am Wohl seiner Familie – und seinem eigenen – als dem der Kirche gelegen. Er musste seinen ursprünglichen Amtssitz in Dröl nach einem Zwist mit seinem Amtsbruder in Vinsalt verlassen und hat sich eher widerwillig im Exil in Hôt-Alem eingerichtet. Dort träumt er nun von einer Rückkehr zu altem Einfluss. Bis dahin nutzt der Wahrer der Ordnung alle ihm zur Verfügung stehenden Mittel, um seine Interessen in der

Stadt zu wahren. Dazu hat er sich einen Sitz im Rat des Fürst-Protectors verschafft und schreckt auch nicht vor weitreichenden Intrigen zurück.

🗡️ **Praxpalel** trägt seinen schlechten Ruf in den Warn- geschichten der Dschungelstämme zu Recht. Mit Hilfe seiner Magie lockt er bevorzugt junge Waldmenschen und Kinder aus ihren Dörfern, um sie zu entführen und als Sklaven zu verkaufen. Er ist überzeugt, dass Menschen, die schon in jungen Jahren gefangen werden, sich leichter an ein Leben in Sklaverei gewöhnen und später gehorsamer und fleißiger arbeiten als jene, die erst im Erwachsenenalter in Gefangenschaft geraten und sich noch gut an ihr Leben in Freiheit erinnern können.

🗡️ **Ronwulf Immenstatt** gilt in Hôt-Alem und den benachbarten Stadtstaaten als respektabler Kaufmann von einigem Vermögen. In Wahrheit aber steht ihm das Wasser bis zum Hals, nachdem zwei seiner schwer beladenen Schiffe in einem Tropensturm gesunken sind. Ein Handelsmonopol auf den begehrten Jadestein von Altoum zu erhalten, erscheint ihm daher als letzte Möglichkeit, sein Handelshaus und seine Familie vor dem Ruin zu retten. Deshalb ist er bereit, alles auf eine Karte zu setzen.

🗡️ **Ssarcha** hat das Wesen und die Lebensweise der Menschen über lange Zeit beobachtet und schätzen gelernt. Inzwischen sehnt er sich bisweilen danach, selbst ein Mensch zu werden, um in deren Gesellschaft akzeptiert zu werden. Auf seinen Reisen sucht er deshalb nach einem sagenumwobenen Artefakt Zsahhs, das einer alten Legende zufolge eine solche Verwandlung ermöglichen soll. Ssarcha weiß, dass sein Volk, aber auch die meisten Menschen, seinen Wunsch als ketzerisch

ansehen würden und offenbart ihn deshalb nur jenen, die sich wahrhaft sein Vertrauen verdient haben.

🗡️ **Tayawan** kämpfte einst gegen Galotta selbst, deshalb vermag ihn kein gewöhnlicher Feind mehr zu schrecken. Tatsächlich hat er seinen Verstand nicht zur Gänze verloren, sondern gelegentlich klare Momente, in denen es möglich ist, zu ihm durchzudringen und ihn mit beruhigenden Worten von einem Angriff abzuhalten. Dies erfordert allerdings viel Einfühlungsvermögen und gute Nerven, kann seine Stimmung doch von einem Moment auf den anderen umschlagen.

🗡️ **Teto-Pahaha** ist nicht verborgen geblieben, dass seine Mutter Kaba-Tica ihn um sein Erbe bringen will, und er ist entschlossen, sich dem mit aller Kraft zu widersetzen. So sammelt er nicht nur heimlich Anhänger, die ihn bei dem bevorstehenden Machtkampf unterstützen sollen, sondern sucht auch außerhalb des Stammes nach Verbündeten und zieht sogar einen Pakt mit Al'Anfa in Betracht, um sich gegen seine Schwester durchsetzen zu können. Dabei treibt ihn weniger der Wunsch nach Macht, sondern in erster Linie sein verletzter Stolz, fühlt er sich durch die Bevorzugung Kanuanhes doch gedemütigt und zurückgesetzt.

🗡️ **Vida Lupinez** hat den gewaltsamen Tod ihres jüngeren Bruders nie verwunden. Weit mehr als die Aussicht auf reichen Lohn ist deshalb der Wunsch nach Rache ihr unermüdlicher Antrieb bei der Jagd nach entlaufenen und rebellischen Sklaven. Außerhalb dieses Ziels gibt es wenig, das ihr etwas bedeutet oder sie auch nur interessiert. Dementsprechend schwer ist es, mit ihr zu verhandeln und sie dazu zu bewegen, ihre Beute ziehen zu lassen.

Generische Meisterfiguren

Viele der Gefahren, mit denen sich Helden in den Dampfenden Dschungeln konfrontiert sehen, entstammen der Tier- und Pflanzenwelt. Doch es bieten sich ebenso Gelegenheiten, mit anderen kulturschaffenden Bewohnern und Besuchern der Grünen Hölle aneinanderzugeraten. Nachfolgend stellen wir dir daher drei unterschiedliche Gegner vor, auf die du als Zufallsbegegnung oder nach Bedarf zurückgreifen kannst. Der Erfahrungsgrad der Gegner liegt bei *Erfahren*, beigefügt sind Erfahrungsgradaufsätze für *Kompetente* und *Meisterliche* Feinde. Diese Werte gelten dann anstelle der Werte des durchschnittlichen Grundgegners.

Echsischer Kr'Thon'Chh-Kultist

Lange vorbei ist die Zeit der großen Echsenreiche, verwüstet sind viele der großen Städte, zu isolierten Stammesgemeinschaften zerfallen ist die einst mächtige Zivilisation. An verborgenen Orten jedoch haben

sich Enklaven gehalten, in denen Angehörige der Echsenvölker noch immer ihre althergebrachte Kultur pflegen und ihren machtvollen Göttern huldigen. Und in jüngster Zeit rufen die einige Anhänger des H'Ranga Kr'Thon'Chh, des blutrünstigen Zermalmers, verstärkt zum Sturm auf die warmblütigen Emporkömmlinge auf ...

Meridianischer Sklavenjäger

Mannigfaltig genug erscheinen die Gefahren des Dschungels mit seinen giftigen Schlangen, prankenbewehrten Raubkatzen und tückischen Feuchtgebieten. Dem jedoch nicht genug, müssen sich seine Bewohner doch auch vor dem Zugriff der Sklavenjäger der Schwarzen Allianz in Acht nehmen, die danach trachten, unvorsichtige Waldmenschen auf die Plantagen Al'Anfas zu verschleppen. Und auch mit Konkurrenten aus der eigenen Kultur gehen viele der ruchlosen Häscher alles andere als zimperlich um.

Kr'Thon'Chh-Kultist (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 12/13/14 KL 12/12/12 IN
14/15/15 CH 11/11/11

FF 12/12/12 GE 13/13/15 KO
14/14/14 KK 12/13/13

LeP 33/36/39 AsP – KaP – INI 13/14/15+1W6

AW 7/7/8 SK 2/3/3 ZK 2/2/2 GS 8

Waffenlos: AT 9/11/14 PA 5/6/8 TP 1W6/1W6/1W6+1 RW kurz

Rimkur: AT 9/11/14 PA 3/4/6 TP 1W6+5/1W6+5/1W6+5 RW lang

Speer: AT 9/11/14 PA 5/6/8 TP 1W6+4/1W6+4/1W6+4 RW lang

Wurfspeer: FK 10/12/14 LZ 2 TP 2W6+2/2W6+2/2W6+2 RW 5/25/40

RS/BE: 1/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dunkelsicht I, Richtungssinn / Angst vor Dunkelheit I, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Unfähig (Singen und Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit / Finte I, Zu Fall bringen / Finte II, Rundumschlag I, Wuchtschlag I

Talente: Einschüchtern 4/6/8, Handel 3/5/7, Klettern 3/6/9, Körperbeherrschung 8/12/16, Kraftakt 4/6/8, Menschenkenntnis 3/5/7, Schwimmen 8/10/12, Selbstbeherrschung 7/9/11, Sinnesschärfe 6/8/10, Überreden 3/5/7, Verbergen 4/6/8, Willenskraft 6/8/10

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 25 LeP, 17 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 29 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger

Sonderregeln:

Kältestarre: Statt Kälteschaden zu erleiden, versetzt sich der Körper eines Achaz automatisch in eine Kältestarre. Er bekommt jede Minute bei Temperaturen, in denen er Kälteschaden erleiden würde, 1 Stufe *Paralyse* und bei Stufe IV zusätzlich den Status *Bewusstlos*. In der Kältestarre kann er 1W20 Jahre überleben. Gelangt er wieder in eine wärmere Gegend, so bauen sich die Stufen *Paralyse* alle volle 30 Minuten um 1 Stufe ab. Ab Stufe III verliert er den Status *Bewusstlos*.



Sklavenjäger (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 13/13/14 KL 11/11/11 IN
13/13/13 CH 12/12/12

FF 11/11/11 GE 13/14/15 KO
13/13/13 KK 13/14/15

LeP 31/35/39 AsP – KaP – INI 12/13/14+1W6

AW 6/6/7 SK 1/1/1 ZK 2/2/2 GS 7

Waffenlos: AT 11/13/15 PA 6/8/8 TP 1W6 RW kurz

Sklaventod: AT 12/14/16 PA 7/9/9 TP 1W6+4 RW mittel

Leichte Armbrust: FK 10 LZ 8 TP 1W6+6 RW 10/50/80 RS/BE: 3/1

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund / Schlechte Eigenschaft (Goldgier)

Sonderfertigkeiten: Belastungsgewöhnung I, Finte I, Wuchtschlag I / Aufmerksamkeit / Finte II, Wuchtschlag II

Talente: Einschüchtern 7/9/11, Handel 5/7/8, Klettern 4/6/8, Körperbeherrschung 5/8/11, Kraftakt 6/8/10, Menschenkenntnis 3/5/7, Schwimmen 5/7/8, Selbstbeherrschung 4/7/9, Sinnesschärfe 5/7/10, Überreden 3/4/5, Verbergen 8/9/10, Willenskraft 3/5/8

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 23 LeP, 16 LeP, 8 LeP, 5 LeP oder weniger / 26 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 29 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger



Stammeskrieger (erfahren / kompetent / meisterlich)

MU 14/14/15 KL 10/10/10 IN
13/13/13 CH 12/12/12

FF 11/11/11 GE 13/14/15 KO 14/14/14
KK 14/15/15

LeP 36/39/42 AsP – KaP – INI
14/14/15+1W6

AW 7/7/8 SK 1/1/1 ZK 2/2/2 GS 8

Waffenlos: AT 14/16/17 PA 8/9/10 TP 1W6 RW kurz

Holzspeer: AT 14/16/17 PA 8/9/10 TP 1W6+2 RW lang

Blasrohr: FK 13 LZ 2 TP 1W3+1(+Gift*) RW 2/10/15 RS/BE: 0/0

Aktionen: 1

Vorteile/Nachteile: Zäher Hund

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I / Präziser Schuss/Wurf I, Zu Fall bringen / Wuchtschlag II

Talente: Einschüchtern 9/11/13, Handel 3/4/5, Klettern 6/8/10, Körperbeherrschung 9/10/11, Kraftakt 10/12/14, Menschenkenntnis 6/7/8, Schwimmen 6/7/8, Selbstbeherrschung 11/13/15, Sinnesschärfe 12/13/14, Überreden 2/4/6, Verbergen 11/13/15, Willenskraft 8/10/12

Kampfverhalten: individuell

Flucht: Verlust von 50 % der LeP

Schmerz +1 bei: 27 LeP, 18 LeP, 9 LeP, 5 LeP oder weniger / 29 LeP, 20 LeP, 10 LeP, 5 LeP oder weniger / 32 LeP, 21 LeP, 11 LeP, 5 LeP oder weniger



Stammeskrieger der Yakosh-Dey

Der Mensch ist dem Menschen ein Wolf, und auch die geringe Besiedlungsdichte der Dampfenden Dschungel und das starke Gemeinschaftsgefühl innerhalb einer Dorfgemeinschaft können nicht unterbinden, dass Habgier und Missgunst eine Kluft zwischen zwei Stämmen treiben können. Wehe dem, gegen den sich die Angehörigen eines Stamms gemeinschaftlich zum Kampf rüsten!

Abenteuer in den Dampfenden Dschungeln

Heldenwerk auf dem Festland

Der Elefantenfriedhof: Eine beunruhigende Gesichte hat eine junge Schamanin veranlasst, das Gebiet ihres Stammes zu verlassen. Im fernen Trahelien nämlich droht ein heiliger Ort, an dem sich die majestätischen Elefanten des Regenwaldes, Kamaluqs liebste Tiere, zum Sterben einfinden, wenn ihre Zeit gekommen ist, von einer respektlosen Sippe der Tschopukikuha entweiht und für finstere Rituale missbraucht zu werden. Ohne Unterstützung wird es der übereifrigen Dienerin des Jaguars aber kaum gelingen, dem lästerlichen Treiben Einhalt zu gebieten ...

Die gleißende Tiara: Die Tayas der Anoia berichten von Teha-Ke, der zur Zeit der Priesterkaiser nach Mengbilla kam, dort unter dem Einfluss der Praioskirche und ihrer Wunder konvertierte und sich weihen ließ. Von dort ist er als Missionar in den Dschungel zurückgekehrt, um vom *Großen Nipakau* Pra-Jobo zu berichten, der über alles herrscht. Um Eindruck bei den Waldmenschen zu schinden, trug er dabei eine in gleißendem Licht erstrahlende Tiara, ein Geschenk der Illuminata Hildemara von Wehrheim. Seine Missionierungsbestrebungen trugen jedoch keine dauerhaften Früchte, und nach einigen Monaten verschwand Teha-Ke – und mit ihm die leuchtende Tiara. Zwar ist der Praiosglaube in Mengbilla inzwischen verboten, aber die Kirche ist dennoch sehr am Verbleib des kostbaren Artefakts interessiert ...

Manaqs Flammenspeer: Überlieferungen zufolge konnte der legendäre Schamane das Vertrauen der Waldmenschenstämme gewinnen und sie gegen die Sklavenhalter vereinigen, indem er die fürchterliche Bestie Bor Lok bezwang, eine von finsterner echsischer Magie mit Riesenwuchs und einer endlosen Lebensspanne ausgestattete Hornechse. Statt es zu töten, verwundete er das Ungeheuer jedoch nur mit einem magischen Speer, den ein Feuergeist beseelte. Zwar hält sich Bor Lok seither von den Dörfern der Waldmenschen fern, die Bestie streift jedoch noch immer durch Horobans Wälder, den schmerzhaften Speer in ihrer Flanke. Diesen Speer zurückzugewinnen wäre eine Tat, die eines wahren Nachfolgers Manaqs würdig ist!

Der Waran: Ein Mysterium selbst für die Waldmenschen war Yaco-Can – von den Siedlern „der Waran“ genannt –, der wehrhafte Gegner, Sklavenjäger, bosparanische Legionäre und andere zu Zweikämpfen herausforderte. Er bezwang alle Gegner, schnitt ihnen die Ohren ab und schickte sie zurück in ihre Dörfer und Städte. Irgendwann verschwand er so spurlos, wie er gekommen war. Nach dem Geheimnis seiner Kraft haben im Laufe der Jahrhunderte viele geforscht, fündig wurde niemand, und wer weit genug kam, die Spur aufzunehmen, die zu einer vergessenen Schlucht im südwestlichen Regengebirge führte, kehrte niemals zurück.

Die Yakushi-Quellen: Im Stammesgebiet der Yakosh-Dey befinden sich heilsame Quellen, über denen ein *Tabu* ihres Stammes liegt. Hier reinigen sich ihre Krieger nach wichtigen Kämpfen, und hier lebt eine seltene

rotgefleckte Froschart, aus deren Sekret sie ein potentes Gift gewinnen. Niemand außer den Yakosh-Dey darf den geheimen Platz betreten, und wer es wagt, nach einer Schlacht ihren Kriegern hierher zu folgen und dabei erwischt wird, der wird keine Rast mehr finden, bis ihn die grimmigen Krieger zur Strecke gebracht haben – erst recht nicht, wenn es sich dabei um einen neugierigen Chorhoper Alchimisten handelt, der das Geheimnis der Yakosh-Dey nur zu gerne profitbringend ausschachten würde. Fände er doch nur einen Weg, den Nachstellungen der rachsüchtigen Waldmenschen ein Ende zu bereiten ...

Heldenwerk auf den Inseln

Das Adamantenland: Maßgeblich für den Reichtum des al'anfanischen Imperiums verantwortlich sind seine Kolonialhäfen auf den Waldinseln. Da ist es wenig verwunderlich, dass die wenigen Eingeweihten das legendäre Adamantenland, eine Insel voller sagenhafter Reichtümer, mit Sukkuvelani gleichsetzen, wo die Perle des Südens ergiebige Diamantminen betreibt. Tollkühne Entdecker wännen, dass sich das wahre Adamantenland bisher unentdeckt und seiner Ausbeutung harrend noch weiter im Osten, jenseits von Setokan befinden könnte. Kaum den Hauch einer Ahnung jedoch haben selbst jene, die um die Vorkommen auf Sukkuvelani wissen, dass das wahre Adamantenland vor mehr als zwei Jahrtausenden in einem heftigen Vulkanausbruch auseinandergebrochen ist. Seine Überreste bilden nun den Bilku-Archipel. In der Silem-Horas-Bibliothek in Selem mag es noch einige Schriftstücke aus alter Zeit geben, die darauf hinweisen, und auch einige Tayas der Shemuhaha erinnern sich noch immer an die tulamidischen Siedler, die vor dem Großen Beben ihre Nachbarn waren und sich an den Schätzen der einstigen Insel erfreuten.

Chr'Ssir'Srrs Kuppe: Aus dem unheimlichen Nebelwald, der den Rand des Altimontgebirges auf Altoum säumt, erhebt sich ein kahler Hügel, an dessen Spitze unablässig heftige Windböen toben. Das uralte echische Heiligtum ihres Herrschers der Lüfte, des Geflügelten Zerschmetterers Chr'Ssir'Srr, ist heute ein Gefängnis, denn hier hat einst ein Schamane der Rutuni einen machtvollen *Satuul* in Gestalt einer geflügelten Schlange gebannt. Sollte der Bann je schwinden, würde ein zerstörerischer Sturmwind entfesselt werden, der sich zu einem wahren Perlenmeerorkan auswachsen könnte.

Der Hain der Alten: Uralte Tayas berichten, dass es im Landesinneren einer der Zimtinselfn einen wunderbaren Hain geben soll, wo sich prophetisch begabte Mammutbäume gen Himmel recken, die würdigen Besuchern Einblick in die Zukunft gewähren sollen. Der Hain soll sich in einer Senke befinden, die aus dem Krater eines vor Urzeiten herabgestürzten Sterns entstand, und wird von einer Gruppe gewaltiger Waldschrate behütet. Ein jeder Gildenmagier, der Wind von dieser alten Erzählung bekommt, wird ohne Zweifel unweigerlich in

Erwägung ziehen, ob es sich bei dem sagemumwobenen Ort wohl um den Ruheplatz eines bislang unentdeckten Schwarzen Auges handeln könne ...

Die Jadefelder von Ku-Mai-Pau: Die Moskitoinseln können für menschliche Besucher wahrlich nicht als gastfreundlicher Ort gelten, doch in jüngster Zeit wirken die Insekten und auch die Raubtiere des Archipels immer rastloser und aggressiver. Geschichten handeln von fünf jungen Schamanen, die einst die Tiergeister mit ebenso vielen zu ihren Abbildern geschnitzten Jadefiguren zu besänftigen suchten. Der Ort ihres gemeinsamen Rituals ist tief in den Sümpfen Javalasis verschollen, die Figuren sollen sich inzwischen im Besitz unterschiedlicher Stämme befinden, die auf der Inselgruppe heimisch sind.

Vom Riesenwuchs: Unter al'anfanischen und horasischen Tierkundlern hat sich die gewagte These verbreitet, dass auf den Inseln im *Schwert des Südens* auffällig viele Varianten bekannter Tierarten finden lassen, die sich durch eine ungewöhnlich geringe Körpergröße auszeichnen – oder aber durch eine unvermutet imposante Größe. Wer nicht zu naiver Unterschätzung der Gefahren der Dampfenden Dschungel neigt, wird für Expeditionen zwecks Überprüfung dieser Behauptung schlagkräftigen Geleitschutz anheuern wollen. Lange wird es sicher auch nicht dauern, bis gelangweilte Großwildjäger die Waldinseln als geeignetes Ausflugsziel erkennen, um dort eindrucksvolle Trophäen zu sammeln. Ob die hiesigen Stämme einen solchen Eingriff in die Ordnung der Natur dulden werden?

Heldenwerk in Kuruke-Lahe und unter dem Regengebirge

Amphibisches Unleben: In den tiefsten Tiefen der Kavernen unter Kuruke-Lahe befindet sich ein von V'Sar mit ewigem Unleben erfüllter zaubermächtiger Leviatan. Das untote Echsenwesen hat sich seine Intelligenz bewahrt, und kein Versuch seitens der Tapo-Tikaute oder der Riesenaffen, es zu vernichten, war bislang von nachhaltigem oder dauerhaftem Erfolg. Doch in alten Kultstätten der Wudu außerhalb der Stadt ist womöglich ein Weg zu finden, dem krötengestaltigen Untoten den Segen seines Gottes zu entziehen und ihn endgültig zur Strecke zu bringen.

Feuerkäfer: Jüngst hat ein Erdbeben eine Höhle freigelegt, aus der den Tapo-Tikaute bislang unbekannte Insekten in Kavernen eindringen, die sie zur Zucht von Gemüse und Pilzen nutzen. Feuerkäfer nennen sie die handtellergroßen Geschöpfe, denn aus ihren dreieckigen Köpfen versprühen sie ein orangefarbenes Sekret, das schmerzhaft Verbrennungen auf der Haut verursacht. Glücklicherweise zeigt sich das *Gumijok*, aus welchem Waffen und Rüstungen der Animisten bestehen, als widerstandsfähig dagegen, doch ergießen sich mehr und mehr der Kreaturen in die Höhlen und

vernichten die dortige Ernte. Jemand muss ergründen, woher die gefährlichen Insekten kommen.

Das Herz der Schlange: Echsische Legenden erzählen von einem pflaumengroßen Edelstein, einem Lapislazuli, den machtvolle Kristallomanten mit einem schrecklichen Zauber belegt haben. Wer den Stein verschluckt, dem verleiht er immense magische Fähigkeiten, gleichzeitig zehrt er jedoch an der Lebenskraft der armen Kreatur, brennt über Jahre hinweg nach und nach erst die Seele und die ethische Moral, dann die Vernunft und schließlich den Körper seines Trägers hinfort. Unglücklicher Wirt des von dämonischer Macht durchdrungenen Juwels ist zur Zeit eine unbedarfte Gruftassel (siehe **Aventurischer Almanach** Seite 160), und es ist wohl nur eine Frage der Zeit, bis das ruhelos umherstreifende, unaufhaltsame Insekt sich in einen Minenstollen oder die Kanalisation einer größeren Stadt verirrt.

Kopfüber: Unruhe macht sich unter den Animisten der Tapo-Tikaute, die regelmäßig in den Kavernen jenseits der Stadt patrouillieren, breit. Nicht weit von der Stadthöhle entfernt gibt es gut erforschte Gänge mit wild sprudelnden Wasserläufen. Doch seit kurzem hat sich dort etwas verändert: Wer sich in die Gänge vorwagt, der beobachtet dort Unmögliches. Das Wasser fließt aufwärts und strebt in mächtigen Sturzbächen der Höhlendecke entgegen. Ein schwindelerregendes Gefühl packt jeden Beobachter dieses eigenartigen Schauspiels, und niemand vermag mehr, sich dort lange aufzuhalten. Was wohl verantwortlich sein mag? Vielleicht treibt dort ein schalkhafter *Nipakau* seinen harmlosen Schabernack? Haben sich Pilze in der Höhle ausgebreitet, die mit ihren Sporen den Geist der Betrachter verwirren? Oder steckt eine dunkle Macht echsischen Ursprungs dahinter? Und noch wichtiger: Besteht eine Gefahr für die Stadt?

Zul'Marald, der Smaragdpalast: Nirgendwo in Aventurien kommen die wertvollen Smaragde so häufig vor wie im südlichen Regengebirge. Ein ganz und gar atemberaubender Anblick bietet sich dennoch jemandem, der sich in eine Grotte, nur wenige Meilen westlich von Mirham gelegen, verirrt, deren Wände über und über mit dem glitzernden grünen Mineral überzogen sind. Sie zeigen deutliche Spuren von Bearbeitung, an einigen Stellen scheinen gar Versuche unternommen worden zu sein, verzierte Gebäude aus dem Fels mit seiner ungemein wertvollen Fracht herauszubilden. Dies könnte einer von mehreren Orten sein, denen die Geschichten über die urtulamidische Ruinenstadt Zul'Marald entspringen, doch der Stil der begonnenen Arbeit erinnert keinesfalls an die typische Architektur aus dem Land der Ersten Sonne. Der Zugang zu der gewaltigen Grotte ist verschüttet und inzwischen komplett vom Regenwald überwuchert, doch wer den sich windenden Höhlensystemen folgt und dabei nicht vom rechten Weg abkommt, kann nach nicht allzu langer Reise die tiefen Ausläufer Kuruke-Lahes erreichen.

AVENTURIEN

DIE DAMPFENDEN DSCHUNGEL DER TIEFE SÜDEN & DIE WALDINSELN

Auf den nebelumflossenen Graten des Regengebirges, an den perlweißen Stränden der Waldinseln und im undurchdringlichen Regenwald dazwischen existieren seit Jahrtausenden die Stammeskulturen der Waldmenschen und Utulus und wachen über die gefährlichen Mysterien der Dampfenden Dschungel.

Mit dieser Regionalspielhilfe erhältst du ergänzendes Hintergrundmaterial zu den Dampfenden Dschungeln, der kaum erforschten Wildnis des Tiefen Südens, von den duftenden Wäldern unter dem Wind Horoban im Westen, jenseits des unwegsamen Hochlandes von H'Rabaa, über die Pirateninsel Altoum, die ihrem Namen alle Ehre macht, bis hin zu den fernen und exotischen Eilanden der Perleninseln. Als Ausgangspunkt für eine Expedition in die Regenwälder Meridianas eignet sich Hôt-Alem, die Sonnenstadt, der letzte große Hafen des Südens unter mittelreichischer Kontrolle. Doch nur wer sich auf die ganz eigene Kultur der Stämme von Waldmenschen und Utulus einlässt, kann den großen Geheimnissen der Dampfenden Dschungel näher kommen, möglicherweise gar der verschollenen sagenhaften Zuflucht Kuruks-Wape.

Elf zur Region passende Professionen werden vorgestellt, darunter die eigensinnige Papageienhexe der Napewanha, der hoffnungsvolle Utuluschamane des Sonnengottes Obaran und die Eidechsenkriegerin der Yakosh-Dey, die für ein Ende der Sklaverei kämpft.

Weiterhin sind enthalten:

- ein frei verortbares typisches Dorf der Waldmenschen und Utulus,
- ein besonders umfangreiches regionales Bestiarium und Herbarium,
- eine ausführliche Erläuterung von Animismus und Schamanismus, welche das Weltbild der meridianischen Stammeskulturen bestimmen,
- neue Waffen und Rüstungen, darunter die verlässliche Entdeckerpeitsche, die schamanische Knochenkeule und die furchteinflößende Chitinrüstung der Keke-Wanaq,
- Fokusregeln zu Wesenszügen, die deinen Helden regionstypisches Flair verleihen sowie eine Tabelle zur Inspiration oder zum Auswürfeln deines Heldenhintergrundes,
- neue Sonderfertigkeiten, Zauber, Rituale, Liturgien und Zeremonien,
- ein großes Kapitel mit Mysterien und Abenteuerabhängern speziell für den Spielleiter,
- und beiliegende Karten der Region (3x A3) plus im Buch Stadtpläne von Hôt-Alem, Tapam-Waba sowie zwei Städten im Regengebirge, die wohl nur wahre Abenteurer je erreichen werden!



www.ulisses-spiele.de

US25119PDF