

Das Schwarze Auge

RÜSTKAMMER
DER DAMPFENDEN DSCHUNGEL

Kampftechnik Dolche

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

Kampftechnik Hieb Waffen

Geisteraxt	1W6+3	KK 14	0/0	mittel	1 Stn	60 HF	140 S	prim
Keulenbeil der Miniwatu	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	90 HF	40 S	einf
Knochenkeule, kurz	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, mittel	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 Tschopukikuha	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	16 S	prim

Kampftechnik Peitschen

Entdeckerpeitsche	1W6	FF 16	0/-	lang	3,5 Stn	300 HF	80 S	prim
-------------------	-----	-------	-----	------	---------	--------	------	------

Kampftechnik Raufen

Baccanaq	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,6 Stn	30 HF	80 S	einf
----------	-------	----------	------	------	---------	-------	------	------

Kampftechnik Schilde

Bastschild	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,25 Stn	-	25 S	prim
Epharit-Schild	1W6+3	KK 16	-4/+2	kurz	4 Stn	-	160 S	komp (3 AP)
Leichter Lederschild	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,5 Stn	-	40 S	prim
Panzerschild	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	2 Stn	-	80 S	prim

Kampftechnik Schwerter

Epharit-Schwert	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	mittel	1,75 Stn	90 HF	260 S	komp (2 AP)
Karmulka	1W6+4	GE/KK 15	+1/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	240 S	einf
Machete	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	80 HF	120 S	einf

Kampftechnik Stangenwaffen

Epharit-Speer (2H)	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	lang	2,25 Stn	190 HF	100 S	komp (2 AP)
Jagdspeer der Mohaha (2H)	1W6+4	GE/KK 15	0/-1	lang	1,5 Stn	180 HF	60 S	prim
Tauchspeer der Napewanha (2H)	1W6+4	GE/KK 14	0/0	lang	1,75 Stn	180 HF	40 S	prim

Kampftechnik Zweihandhieb Waffen

Knochenkeule, lang (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.								

Kampftechnik Blasrohre

Waffe	TP	LZ	RW	Munition	Gewicht	Länge	Preis	Komplexität
Blasrohr (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 (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

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 Wurf Waffen

Harpune	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	2W6+1	2 Aktionen	10/30/50	-	0,6 Stn	110 HF	30 S	prim

Rüstkammer der Dampfenden Dschungel



IMPRESSUM

Verlagsleitung

Markus Plötz

Redaktion

Johannes Kaub

Regeldesign

Alex Spohr

Autoren

Johannes Kaub, David Schmidt

Lektorat

Zoe Adamietz, Frauke Forster

Korrektorat

Sebastian Kreppel

Künstlerische Leitung

Nadine Schäkel

Coverbild

Carl Hassler

Satz, Layout & Gestaltung

Matthias Lück

Layoutdesign

Thomas Michalski, Nadine Schäkel, Patrick Soeder

Innenillustrationen & Pläne

Tim Brothage, Anja Di Paolo, Fífa Finnsdóttir, Florian Häckh, Carl Hassler, Ben Maier, Julia Metzger, Nadine Schäkel, Fabian Schempp, Elif Siebenpfeiffer, Karin Wittig, Carina Wittrin,

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, 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 AUGEN, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR,
RIESLAND, THARUN, UTHURIA und THE DARK EYE

sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems.

Copyright © 2020 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Alle Rechte vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt.

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

Vielen Dank an alle Mitgestalter von Aventurien.



Inhaltsverzeichnis

Waffen	5
Der Baccanaq	5
Das Blasrohr der Keke-Wanaq	6
Die Entdeckerpeitsche	7
Die Harpune	8
Der Jagdspeer der Mohaha	8
Das Karmulka	9
Der Katar der Eidechsenkrieger	9
Das Keulenbeil der Miniwatu	10
Der Kurzbogen der Yakosh-Dey	10
Der Leichtbauschild	10
Die Machete	11
Die Stachelkeule der Tschopukikuha	12
Der Tauchspeer der Napewanha	12
Der Wurfspeer der Anoiha	13
Die Zwille der Oijaniha	13
Rüstzeug	14
Die Bastrüstung	14
Die Keke-Chitinrüstung	14
Der Miniwatu-Lederharnisch	15
Arsenal der Tapo-Tikaute	16
Die Epharit-Rüstung	16
Der Epharit-Schild	17
Das Epharit-Schwert	18
Der Epharit-Speer	18
Werkzeuge	19
Das Einbaum-Kanu	19
Der Kletterriemen	19
Mörser & Pistill	20
Das Wellenreiterbrett	20
Besondere Gegenstände	21
Die Geisteraxt	21
Jadeamulett	21
Knochenkeule	22
Kristallschädel	23
Netz der Keke-Wanaq	23
Schrumpfkopf	24
Kleidung, Kunsthandwerk & Proviant	25
Kleidung	25
Kunsthandwerk	26
Proviant	27
Die Regeln des Tauschhandels	28
Handelsdelegationen und Umschlagplätze	29
Angebot und Nachfrage	30
Der Geschäftsabschluss	30
Fehlritte	31
Der Ursprung des Rituals	32

Vorwort

Die weitläufige und facettenreiche Region der Dampfenden Dschungel erhält mit dieser regionalen Rüstkammer umfangreiches ergänzendes Material, um Helden und Meisterpersonen aus der Region passend auszustatten. Die Lebensweise jedes einzelnen Stammes der Waldmenschen und Utulus unterscheidet sich von der ihrer Nachbarn. Dieser immensen Vielfalt auf so wenigen Seiten Rechnung zu tragen, ist eine besondere Herausforderung. Darum haben wir uns dazu entschlossen, in diesem Band Waffen und Rüstungen vorzustellen, wie sie zwar für einzelne Stämme typisch sein mögen, jedoch in einer ganz ähnlichen Form auch bei den übrigen

Bewohnern der Dampfenden Dschungel vorkommen können. Die Informationen in diesem Band sind also durchaus auch dazu geeignet, zusätzlichen Hintergrund zu den meridianischen Stammeskulturen und ihrer Lebensweise zu liefern. Vor allem das Kapitel zur hiesigen Praxis des Tauschhandels gewährt tiefen Einblick in diese einzigartigen Kulturen. Viel Spaß beim Lesen!

Johannes Kaub, im Frühjahr 2020, während die milde Frühlingssonne über Idstein lacht

Zum Gebrauch dieses Buches

Diese regionale Rüstkammer beschreibt eine Reihe von Waffen und Rüstungen, wie sie bei den Waldmenschen und Utulus des Tiefen Südens und der Waldinseln in Gebrauch sind. Für den Fall, dass du mit Fokusregeln für Ausrüstung spielen möchtest, haben wir die Gegenstände mit Vor- und Nachteilen versehen. Diese sind

Fokusregeln der Stufe I, die du nutzen kannst, um die Besonderheiten der Waffen und Rüstungen hervorzuheben. Kein Gegenstand wird dadurch besser oder schlechter, aber es verleiht ihm mehr Flair. Sind dir die Regeln zu komplex, kannst du sie – wie alle Fokusregeln – einfach weglassen.

• In diesen Kästen findest du wichtige Hinweise zum Spiel.

Die Waffen in diesem Band werden mit der folgenden Wertemaske vorgestellt. Wahrscheinlich kennst du sie schon aus dem **Regelwerk**.

TP: Trefferpunkte

L+S: Leiteigenschaft und Schadensschwelle

AT/PA-Mod: Modifikator für Attacke und Parade der Waffe

RW: Reichweite

Gewicht: Gewicht der Waffe in Stein (Stn)

Länge: Länge der Waffe in Halbfinger (HF)

Preis: Preis der Waffe in Silbertalern (S)

Anmerkung: besondere Eigenschaften der Waffe

2H: Die Waffe muss zweihändig geführt werden. Damit sind die Nutzung eines Schilds, einer zweiten Waffe für den beidhändigen Kampf oder die zusätzliche Nutzung einer Parierwaffe ausgeschlossen.

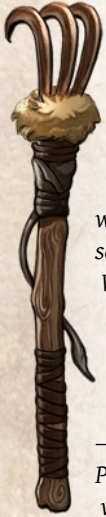
i: Die Waffe gilt als improvisiert. Die Wahrscheinlichkeit für einen spektakulären Fehlschlag ist mit solchen Waffen etwas erhöht. Bei AT, FK und PA muss daher bereits bei einer gewürfelten 19 ein Bestätigungswurf für einen Patzer erfolgen. Gegen improvisierte Waffen erhält der Verteidiger zudem einen Bonus von +2 auf seine Verteidigung.

Komplexität: Als Fokusregel der Stufe I werden Gegenstände, Waffen und Rüstungen in die Komplexitätsgrade primitiv (prim), einfach (einf) und komplex (komp) eingeteilt. Primitive Erzeugnisse können ohne spezielles Anwendungsgebiet oder Berufsgeheimnis hergestellt werden. Einfache Erzeugnisse benötigen ein (meist über eine Sonderfertigkeit zu erwerbendes) Anwendungsgebiet. Komplexe Erzeugnisse erfordern für die Herstellung neben dem Anwendungsgebiet noch ein Berufsgeheimnis. Der AP-Wert des Berufsgeheimnisses ist in Klammern angegeben.

DIE RÜSTKAMMER



Waffen



Der Baccanaq

»Nachdem Milo, den ich ausgesandt hatte, um frisches Fleisch zu jagen, auch nach mehreren Stunden nicht zurückgekehrt war, schickte ich einige Söldner, um nach ihm zu suchen. Sie fanden ihn unweit unseres Lagers, doch war kein Leben mehr in ihm. Seine Kehle war zerfetzt und sein Leib gezeichnet von den Krallenspuren eines Panthers. Wir nahmen zunächst an, er sei Opfer eines solchen Raubtiers geworden, aber einige der Träger murmelten von einer Waffe, welche die Panaq-Si verwenden und die wie die Kralle eines Panthers geformt sei. Ich befahl, die Wachen für die folgende Nacht zu verdoppeln.«

—aus den Berichten des diplomatischen Gesandten Decius Paligan über eine Handelsdelegation zu den Stämmen des westlichen Regengebirges, 1033 BF

Das Wort *Baccanaq* bedeutet Pantherklaue, und eben diesem Vorbild ist die Waffe nachempfunden. An einem Griffstab von bis zu einem Schritt Länge sind meist vier, seltener einmal drei gekrümmte, angespitzte Klauen befestigt. Die gesamte Waffe wird aus einem seltenen, besonders stabilen Holz gefertigt, das fast ausschließlich im Regengebirge vorkommt. Einem nicht gerüsteten, nur leicht bewaffneten Gegner vermag der *Baccanaq* schlimme Wunden zu schlagen. Mit dieser Waffe durch eine Metallrüstung zu dringen ist jedoch kaum möglich, ohne dass sie dabei zerbricht.

Niemand vermag mehr zu sagen, wer diese Form der Waffe ursprünglich erdacht hat, doch sie scheint zunächst bei den Panaq-Si und den Stämmen des westlichen Regengebirges in Gebrauch gewesen zu sein und sich von dort aus weiter unter den Waldmenschenstämmen verbreitet zu haben.





Das Blasrohr der Keke-Wanaq

»Sieh her, der Pfeil ist klein, nicht länger als der kürzeste meiner Finger. Aber mit dem richtigen Gift versehen, vermag er selbst einen Schattenlöwen mit einem einzigen Stich zu töten.«

—Sha-Keto, geachtete Kriegerin der Keke-Wanaq, bei der der Unterweisung ihrer Tochter, neuzeitlich

Das Blasrohr zählt bei den meisten Waldmenschenstämmen zu den wichtigsten Jagd- und Kriegswaffen. Gewöhnlich aus Bambusrohr hergestellt und mit einem Mundstück aus Schilfrohr versehen, ist es sowohl leicht als auch stabil und wetterbeständig. Eine geübte Schützin vermag damit kleine Pfeile allein mit der Kraft ihres Atems mehrere Dutzend Schritt weit zu verschießen – und das völlig lautlos. Die verbreitetste Form des Blasrohrs misst etwa zwei Schritt. Es existiert aber auch eine kürzere Variante, die nur etwa ein Drittel dieser Länge aufweist und deren Reichweite deutlich geringer ist.

Als Pfeile werden kleine, nadelförmige Knochenstücke verwendet, deren Spitze zur Kapillare ausgehöhlt wurde und das Gift beinhaltet. Um ihre Flugeigenschaften zu verbessern, sind die Pfeile mit einem sorgfältig zurechtgeschnittenen Gefieder versehen. Aufgrund ihrer geringen Größe eignen sich die nadelkleinen Pfeile vor allem gegen ungeschützte Körperstellen



Neue Kampftechnik: 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.

Leiteigenschaft: Fingerfertigkeit

Steigerungsfaktor: B

Kampfsonderfertigkeiten für Blasrohre

Folgende Kampfsonderfertigkeiten aus dem **Regelwerk** ab Seite 246 können mit der Kampftechnik *Blasrohre* genutzt werden: Aufmerksamkeit, Belastungsgewöhnung I+II, Feindgespür, Kampfreflexe I-III, Präziser Schuss/Wurf I-III, Verbessertes Ausweichen I-III.

und verursachen nur selten ernsthafte Verletzungen. Die wahre Gefahr geht von dem in den Pfeilen enthaltenen Gift aus. Die Stämme des Dschungels kennen unterschiedliche Kontaktgifte, die sie verwenden, um Jagdbeute oder Feinde zu lähmen, zu schwächen oder zu töten.

Baccanaq (Pantherklaue)

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Baccanaq	Raufen	1W6+3	GE/KK 14	0/-1	kurz	0,6 Stn	30 HF	80 S

Waffenvorteil: Wird ein mit dem Baccanaq ausgeführter Angriff pariert, erhält der Träger nicht, wie beim Raufen üblich, den halben Waffenschaden. Bei Angriffen mit dem Baccanaq muss man also die Paraden bewaffneter Gegner nicht fürchten, allerdings immer noch ihre Angriffe.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger ein bestätigter Patzer, gilt die Waffe als zerstört. Dies gilt zusätzlich zur normalen Patzerwirkung.

Blasrohr (Chabala)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Blasrohr (kurz)	Blasrohre	1W3+1	2 Aktionen	2/10/15	Blasrohrpfeile	0,3 Stn	40 HF	40 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Waffenvorteil: Schüsse auf die Distanz *weit* sind nicht durch die Reichweite erschwert.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *weit* sinken die TP um 1 weiteren Punkt (also insgesamt 1W3-1, wenn der TP-Malus für die Reichweite *weit* miteingerechnet wird).

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Blasrohr (lang)	Blasrohre	1W3-1	3 Aktionen	10/50/80	Blasrohrpfeile	1 Stn	120 HF	60 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Waffenvorteil: Beim Zielen (siehe **Regelwerk** Seite 242) erhöht sich die Erleichterung um insgesamt +1 (unabhängig davon, wie lange man zielt).

Waffennachteil: Falls durch die Bewegung des Ziels eine Erschwernis zum Tragen kommt (siehe **Regelwerk** Seite 242), so erhöht sich diese zusätzlich um -1.



Die Entdeckerpeitsche

»Warum ich niemals ohne meine Peitsche in den Dschungel aufbreche? Nun, das gute Stück hat mir schon mehr als einmal das Leben gerettet.«

—Notia Botero-Montez, meridianische Naturkundlerin und Entdeckerin, 1043 BF

Mit einer Länge von drei Schritten verschafft die Entdeckerpeitsche ihrem Träger eine erhebliche Reichweite. Sie besteht aus miteinander verflochtenen Lederschnüren, die in einer doppelzüngigen Spitze enden. Für die Herstellung wird meist ein besonders reißfestes und belastbares Leder verwendet. Bei hochwertigen Peitschen ist sogar ein Strang aus dem feuerbeständigen Iryanleder der südaventurischen Sumpfechsen eingeflochten. Spätestens seitdem die berühmt-berüchtigte Notia Botero-Montez die Entdeckerpeitsche zu einem ihrer Markenzeichen erkoren hat, gilt sie auch unter abenteuerlustigen Gelehrten und Questadores, die aufbrechen, um dem Dschungel seine Geheimnisse zu entreißen, als unerlässliches Hilfsmittel für eine erfolgreiche Expedition.



»Diese Peitsche, die sie da trägt, macht schon etwas her, findet ihr nicht? Wenn wir die nächste Stadt erreichen, hole ich mir auch so eine.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Um einen weiter entfernt stehenden Gegner zu überraschen, mag das Ding ja recht nützlich sein, aber wenn er erstmal an dich herangekommen ist, hast du nichts in der Hand, um seine Hiebe zu parieren.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Neue Kampftechnik: 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 um 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, Feindgespür, Finte I-III, Kampfflexe I-III, Schnellziehen, Verbessertes Ausweichen I-III, Zu Fall bringen

Entdeckerpeitsche (Ana-Indi)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Entdeckerpeitsche	Peitschen	1W6	FF 16	0/-	lang	3,5 Stn	300 HF	80 S

Waffenvorteil: Gegen Spezialmanöver, die mit einer Entdeckerpeitsche ausgeführt werden, sind Proben auf AW (nicht jedoch auf PA) um -1 zusätzlich erschwert.

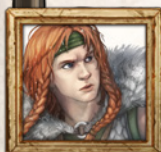
Waffennachteil: Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfs um 1 erhöht.

Die Harpune

»Siehst du den großen Fisch mit den schmalen Flossen? Mit meiner Harpune könnte ich ihn von hier aus fangen und wir könnten ihn über unserem Feuer braten. Aber meine Harpune ist zerbrochen, als wir den Abhang heruntergestürzt sind, deshalb werden wir heute keinen Fisch essen.«

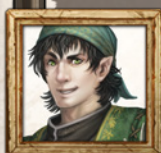
—Nepi-Luhan, Flusskundiger der Napewanha, neuzeitlich

Die Napewanha wie auch die benachbarten Stämme verwenden zur Jagd auf Fische und andere Wassertiere eine einfache, aber effektive Harpune. Der hölzerne Speerstab wird von einer mit Widerhaken versehenen Knochenspitze gekrönt. Am Schaft ist eine lange Schnur aus Leder oder geflochtenen Fasern befestigt, mit deren Hilfe die Werferin die Harpune zu sich zurückholen kann. Entweder, um die getroffene Beute zu sich heranzuziehen oder um nach einem fehlgegangenen Wurf einen erneuten Versuch zu wagen. Wenngleich in erster Linie ein Jagdwerkzeug, findet die Harpune in Zeiten der Not auch als Waffe im Kampf gegen menschliche Gegner Verwendung. Der Schwachpunkt der Waffe ist dabei die schmale Knochenspitze, die bei einem Schlag gegen Metallwaffen oder Rüstungen leicht zerbrechen kann.



»In Thorwal haben wir auch Harpunen. Wir benutzen sie für die Jagd auf Streifenhaie und Seeschlangen.«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



»Ja, und im Golf von Riva verwenden die Seelente sie für die Jagd auf ... Ach, ist nicht so wichtig. Jetzt schau doch nicht gleich so böse.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Der Jagdspeer der Mohaha

»Kamaluq nahm Speer und Wasserschlauch, denn er wollte auf die Jagd gehen. Als er seine Hütte verließ, begegnete er einem Frosch, der quakte: »Geh bei Seite, du stehst mir in der Sonne.« Da sprach Kamaluq: »Was quakt der Frosch den Jaguar an?« Und er durchbohrte ihn mit seinem Speer.«

—Beginn einer weit verbreiteten Taya der Mohaha, seit vielen Generationen überliefert

Nicht nur bei den Sippen der Mohaha, sondern auch bei den meisten anderen Stämmen des Waldes zählt der Speer zu den gebräuchlichsten Jagdwaffen. Der Jagdspeer lässt sich vielseitig gegen kleine und größere Beutetiere, aber auch gegen unwillkommene Fremde oder Krieger feindlicher Stämme einsetzen. Die zum Bau der Waffe benötigten Materialien sind im Dschungel reichlich vorhanden und die Anfertigung ist vergleichsweise einfach. Am Ende des hölzernen Schafts ist eine stabile dreieckige Spitze aus Stein, Knochen oder Horn befestigt.

Während gewöhnliche Jagdspeere schlichte Gebrauchsgegenstände sind, existieren bei vielen Stämmen auch einige besondere, reich verzierte Exemplare, denen eine rituelle Bedeutung zukommt. Diese Speere werden beispielsweise als Warnung vor einer Tabu-Zone im Dschungel aufgestellt oder einem feindlichen Stamm als Kriegserklärung überbracht.



»Wisst ihr noch, wie wir damals Hals über Kopf aus diesem Waldmenschendorf flüchten mussten? Die Narbe von dem Speer kann man immer noch sehen.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner

Harpune (Nom-Ura)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Harpune	Wurfaffen	2W6+1	2 Aktionen	5/20/35	–	1 Stn	110 HF	60 S

Anmerkung Ein vergifteter Blasrohrpfeil sorgt bei 1+ SP für eine Vergiftung beim Opfer.

Waffenvorteil: Nach einer FK mit der Waffe in der Reichweite *nah* (egal ob getroffen oder verfehlt, nicht jedoch nach einem bestätigten Patzer) kann der Werfer sie wieder in seine Hand zurückholen, wenn er an der Schnur zieht und dafür 1 Aktion aufwendet.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder mehr richtet die Harpune –2 TP an.

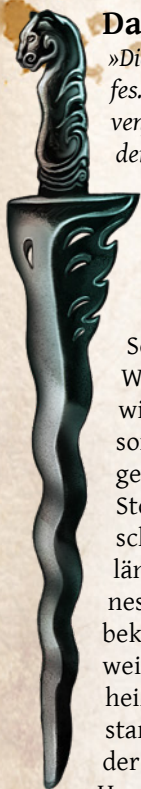
Jagdspeer der Mohaha (Moha-Tepe)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Jagdspeer der Mohaha (2H)	Stangenaffen	1W6+4	GE/KK 15	0/–1	lang	1,5 Stn	180 HF	60 S

Waffenvorteil: Gegen Tiere der Größenkategorien *mittel* und *groß* richtet ein Jagdspeer der Mohaha +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Jagdspeer der Mohaha –1 TP an.



Das Karmulka

»Dieses Karmulka diene stets dem Schutz unseres Dorfes. Vor dir trug es Cante-Tinza, die damit sieben Sklavenjäger besiegte. Und vor ihr war Tetaka sein Träger, der den großen Schattenlöwen erschlug. Erweise auch du dich als würdig.«

—Schamane Tapam-Wah bei der Übergabe des Karmulka an eine Kriegerin seines Stammes, neuzeitlich

Schwerter sind bei den meisten Stämmen der Waldmenschen kaum verbreitet. Ein Karmulka wird aber, sofern eine Sippe ein solches besitzt, sorgsam gehütet und meist von der stärksten Kriegerin oder dem stärksten Krieger des Dorfes voller Stolz getragen. Es handelt sich um ein Schwert aus schwarzem Metall von etwa einem Schritt Klinglänge. Der verzierte Griff ahmt häufig die Form eines Tieres, meist die eines Jaguarkopfes nach. Alle bekannten Karmulka sind erkennbar sehr alt und weisen eine exotische Form und Bauweise auf. Es heißt, die wenigen noch existierenden Exemplare stammen von einem anderen Kontinent und keiner der Stämme verfüge mehr über das Wissen um die Herstellung einer solchen Waffe. Das Karmulka wird von einem Besitzer an den nächsten weitervererbt, wobei entweder der Träger selbst oder, falls dieser im Kampf den Tod gefunden hat, der Schamane der Sippe den neuen Hüter der Waffe auswählt. Es ist Tradition, dass jeder neue Träger der Klinge ein weiteres Detail hinzufügt, etwa in dem er einen Zacken umschleift, ein Loch hinzufügt oder auf andere Weise die Klinge ein wenig anders formt.



Der Katar der Eidechsenkrieger

»Warum ich glaube, dass der Bursche zu diesen Eidechsenkriegern gehört? Seht selbst, was wir bei ihm gefunden haben. Das ist ein Katar. Er ist einer von den Kämpfern, die diese Aufrührerin Rigabi um sich geschart hat, der Dolch ist der Beweis.«

—Sana Tieffhusener, Söldnerhauptfrau, 1043 BF

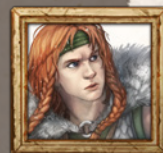
Der Katar ist ein Faustdolch, der über eine leicht gebogene Klinge verfügt und mit einem kapuzenartigen Griffschutz versehen ist. Gemeinsam formen Klinge und Kapuze eine stilisierte Eidechse. Die Waffe lässt sich leicht verbergen und auch im Handgemenge oder in beengten Verhältnissen gut führen. Auf den Plantagen und in den Stadtstaaten des Südens bringt man den Katar vor allem mit den Eidechsenkriegern in Verbindung. Diese sind eine Gruppe von Kämpfern, die zum Glauben an Tsa gefunden haben und erbittert gegen Sklaverei und Sklavenhalter in Meridiana kämpfen. Nicht selten nutzen sie die Möglichkeit, ihre Klingen mit den Giften des Dschungels zu präparieren, um auch einen besser gerüsteten und bewaffneten Gegner überwältigen zu können.

»Katar? Eidechsenkrieger? Das verstehe ich nicht. Friedfertigkeit zählt zu den wichtigsten Aspekten Tsas. Wie können sie da in ihrem Namen Krieg führen?«

—Bruder Hilbert, Perainegeweihter

»Ach was. Ich finde es richtig, was sie tun. Jeder, der gegen die Sklaverei kämpft, verdient Unterstützung, egal mit welchen Waffen er kämpft – solange es keine schwarze Magie ist.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Karmulka (Utuluschwert)

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Karmulka	Schwerter	1W6+4	GE/KK 15	+1/-1	mittel	1,25 Stn	100 HF	240 S

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder höher richtet das Utuluschwert +1 TP an.

Waffennachteil: Das Manöver *Finte* ist mit einem Utuluschwert nur um -1 zusätzlich erschwert durchführbar. Nach einem Patzer wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes zudem um 2 erhöht.

Katar der Eidechsenkrieger (Katar-Za)

Komplexität: einf

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

Waffenvorteil: Nach einem Patzer bei der Attacke wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 gesenkt.

Waffennachteil: Nach einem kritischen Erfolg auf Attacke oder Parade wird das Würfelergebnis des Bestätigungswurfes um 1 erhöht.



Das Keulenbeil der Miniwatu

»Schwerter? Meine Krieger brauchen keine Schwerter. Siehst du die Keulenbeile, die sie tragen? Du wirst es verstehen, wenn du sie damit kämpfen siehst. Unter den Keulenbeilen der Miniwatu bricht alles, ob Schild oder Schädel.«

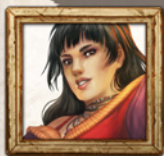
—Teto-Pahaha, Prinz der Miniwatu, 1042 BF

Die bevorzugte Nahkampfwaffe der Miniwatu ist das Keulenbeil, eine schwere Holzkeule mit eingearbeiteter Klinge aus Feuerstein oder Eisen. Mit dieser Waffe haben die Miniwatu ihr Königreich erobert und die ansässigen Utulustämme unterworfen. Unter den versklavten und tributpflichtigen Stämmen der Gewürzinseln ist das Keulenbeil gefürchtet und gleichsam zum Symbol für die ungebrochene Oberherrschaft der Miniwatu geworden. Doch auch manche Piratin, die hoffte, durch den Überfall auf ein Gewürzschiff schnelle Beute zu machen, musste lernen, dass die primitiv erscheinende Waffe schwere Wunden schlagen kann. Einzig was die Stabilität angeht, kann sich das Keulenbeil aufgrund seiner Machart nicht mit einer geschmiedeten Waffe messen und zerbricht deutlich leichter.



»Mit einer zwergischen Streitaxt lässt sich das natürlich nicht vergleichen, aber so ein Keulenbeil liegt schon gut in der Hand.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Habe ich mir doch gedacht, dass dir die Waffe gefallen würde.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

Der Kurzbogen der Yakosh-Dey

»Bereits während sich unser Landetrupp dem Ufer näherte, wurden wir aus dem Dschungel heraus mit Pfeilen beschossen. Ich befahl dem zweiten Boot, weiter südlich anzulanden, um dem Feind in die Flanke zu fallen, doch als wir die Stelle erreichten, an der sich die Wilden verborgen hatten, hatten sie

sich bereits tiefer ins Dickicht zurückgezogen und wir konnten keine Spur mehr von ihnen finden.«

—Bericht des Seeoffizier Diago Delazar, 1034 BF

Die Yakosh-Dey sind ein streitlustiger Stamm, dessen Sippen häufig auf Kriegszüge gegen benachbarte Stämme, aber auch gegen koloniale Siedler ausziehen. Der bei ihnen gebräuchliche Kurzbogen wird aus dem ebenso biegsamen wie belastbaren Holz des ewigen Dschungels gefertigt. Auffällig ist vor allem der komplexe, oft aufwändig verzierte Griff, der so geformt ist, dass er sich vorzüglich in die Hand des Trägers schmiegt. Der Bogen ist vergleichsweise kompakt, sodass er sich auch im dichten Dschungel gut transportieren und schnell schussbereit machen lässt. Neben den Yakosh-Dey haben auch viele weitere Waldmenschenstämme diese Form des Kurzbogens übernommen, allerdings sind deren Bögen gewöhnlich schlichter gehalten, besitzen sie doch meist nicht die gleiche Erfahrung und Kunstfertigkeit wie die Bogenbauer der Yakosh-Dey.



Der Leichtbauschild

»Wenn sie mit Pfeilen auf euch schießen, dann verbergt euch hinter euren Schilden. Wenn sie versuchen, euch mit ihren Speeren zu stechen, dann lasst sie an euren Schilden abgleiten. Und wenn sie begreifen, dass sie euch nicht gewachsen sind, dann erhebt eure Waffen und tränkt den Boden mit ihrem abscheulichen, warmen Blut.«

—K'Shorr, Hohepriester des Krr'Thon'Chh in H'Rezxem, 1043 BF

Sowohl die Achaz als auch viele Waldmenschenstämme nutzen einfache, aber effektive Schilde, die sie aus dem herstellen, was ihnen der Dschungel zur Verfügung stellt. Bei den Achaz wie auch bei den Stämmen, die im Gebiet des Loch Harodrôl leben, ist ein Bast Schild verbreitet, der hergestellt wird, indem auf ein Gerüst aus zähem, hartem Holz mehrere Lagen Bast- und oder Schilfmatten gespannt werden.

Im tiefen Dschungel sind dagegen Lederschilde üblich. Mehrere Lagen zähes Leder werden auf einen

Keulenbeil der Miniwatu (Watu-Baku)

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Keulenbeil der Miniwatu	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	0/-2	mittel	1,25 Stn	90 HF	40 S

Waffenvorteil: Das Manöver Schildspalter richtet +2 TP an.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger der Waffe ein Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerschlagen der Waffe ist.

Kurzbogen der Yakosh-Dey (Yakosh-Nipa)

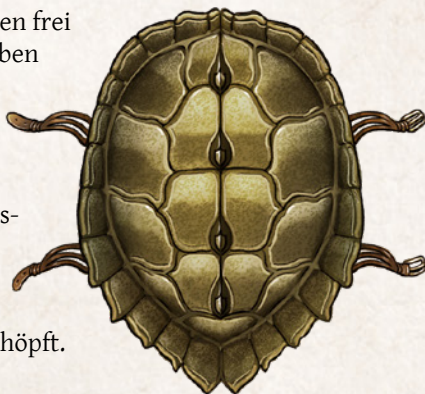
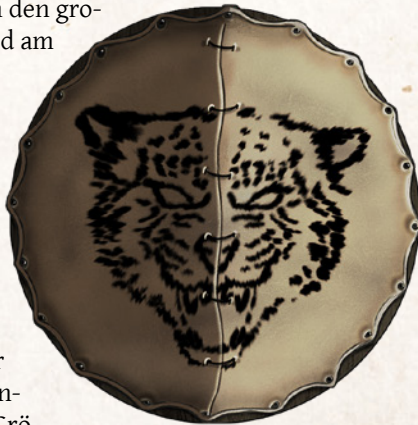
Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Kurzbogen der Yakosh-Dey	Bögen	1W6+4	1 Aktion	10/40/70	Pfeile	0,5 Stn	120 HF	40 S

Waffenvorteil: Schüsse auf die Distanz nah richten 1 TP zusätzlich an (also insgesamt 1W6+6, wenn der TP-Bonus für die Reichweite nah miteingerechnet wird).

Waffennachteil: Schüsse auf die Distanz nah sind nicht aufgrund der Reichweite erleichtert.

Holzrahmen gezogen. Die Fläche eignet sich gut dazu, gefärbt oder bemalt zu werden und so finden sich auf den Schilden der Kriegerinnen und Krieger häufig Motive wie Jaguarköpfe, Zähne und Klauen. Die Stämme, die an den großen Flussläufen und am Meer leben, kennen den Panzerschild, der aus dem Panzer von Schildkröten gefertigt wird. Kleinere Panzerschilde werden meist mithilfe von Lederbändern über Unterarm und Ellenbogen geschnallt. Größere Schilde werden freige tragen, doch haben diese meist nur eine rituelle Bedeutung, da der Kampf damit, wie auch der Transport über längere Strecken, selbst den stärksten Krieger rasch erschöpft.



Die Machete

»Es war furchtbar! Der Dschungel war wie eine dichte, feindliche Wand. Überall Bäume, Farne, glitschige Lianen und nichts als garstiges Grün. Du kannst es dir nicht vorstellen, Vater! Hätten die Träger nicht die Macheten dabeigehabt, wären wir wohl keine zehn Schritte weit gekommen.«
—Esmeralda Inezano, almadanische Handelsreisende, in einem Brief an ihren Stiefvater, 1043 BF

Berücksichtigt man alle regionalen Varianten, so ist die Machete wohl die am weitesten verbreitete Waffe in ganz Meridiana. Charakteristisch ist die breite, einschneidige Klinge, die sich zum Ende hin verjüngt und an einem hölzernen, meist lederumwickelten Griff befestigt ist. Als Werkzeug, Waffe und Alltagsgegenstand findet man die Machete in Küstendörfern und Kolonialsiedlungen, auf Inseln und Schiffen. Unerlässlich ist sie auch bei Dschungelexpeditionen, eignet sich die Machete doch vorzüglich, um sich einen Weg durch den undurchdringlichen Regenwald zu schlagen. Die für Expeditionen in den Dschungel angebotenen Exemplare besitzen häufig eine schmale Leder Schlaufe am Griff, die sich der Träger ums Handgelenk winden kann, um zu verhindern, dass ihm die Machete beim Gebrauch aus den schweißnassen Fingern gleitet.



»An manchen Orten wächst der Wald so dicht, dass man sich nur mit sanfter Gewalt einen Weg bahnen kann.«
—Bruder Hilbert, Perainegeweihter



»Sanfte Gewalt? Hör auf zu reden, Hilbert, und hilf mir, diese Lianen zu zerschlagen!«
—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Leichtbauschild (Tung-Ko)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Bastschild	Schilde	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,25 Stn	–	25 S

Anmerkung: mittlerer Schild, 10 Strukturpunkte

Leichter Lederschild	Schilde	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	1,5 Stn	–	40 S
----------------------	---------	-------	-------	-------	------	---------	---	------

Anmerkung: mittlerer Schild, 15 Strukturpunkte

Panzerschild	Schilde	1W6-1	KK 16	-5/+2	kurz	2 Stn	–	80 S
--------------	---------	-------	-------	-------	------	-------	---	------

Anmerkung: mittlerer Schild, 25 Strukturpunkte

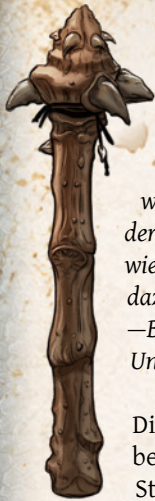
Waffenvorteil: Gegen Angriffe der Kampftechniken *Blasrohre* und *Bögen* erhält ein Träger des Leichtbauschilds einen Bonus von +1 auf PA. Dieser Bonus wird am Ende der Berechnung der PA des Schildträgers addiert und gilt nur für die aktive PA mit dem Schild.
Waffennachteil: Mit einem Leichtbauschild lässt sich das Manöver *Schildstoß* (siehe Seite XXX) nicht durchführen.

Machete (Shambusa)

Komplexität: einf

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Machete	Schwerter	1W6+3	GE/KK 15	0/-1	mittel	0,75 Stn	80 HF	120 S

Waffenvorteil: Mit einer Machete können auch die Manöver der Kampftechnik *Hieb Waffen* angewendet werden. Dabei kommt weiterhin die Kampftechnik *Schwerter* zur Anwendung. Zudem richtet die Machete +2 TP gegen Pflanzen an.
Waffennachteil: Die Machete kann nicht zweihändig geführt werden (siehe **Regelwerk** Seite 266). Gegen Rüstungen mit RS 5 oder höher richtet die Machete -2 TP an.



Die Stachelkeule der Tschopukikuha

»Üble Waffen sind es, welche die Waldmenschen verwenden. Du solltest sie nicht unterschätzen. Sicher, ihre Keulen erscheinen einfach und ungeschlacht, aber wenn dich eine auf die Nase trifft, ist der Hieb nicht minder heftig als der eines Streitkolbens. Und einige Stämme, wie die garstigen Tschopu... äh ... kuki neigen außerdem dazu, die Stacheln ihrer Keulen mit Gift zu bestreichen.«

—Baron Alwan von Unterallertissen-Rabenmund bei der Unterweisung seines Knappen, 1043 BF

Die bei den kriegerischen Tschopukikuha, aber auch bei den benachbarten Stämmen verbreitete Form der Stachelkeule, besteht aus einem hölzernen Knüppel, dessen Schlagende mit Stacheln aus Stein oder Knochen versehen wurde. Das Griffstück ist mit Leder oder Fell umwickelt, um ein Abrutschen der Hand zu verhindern. Das übrige Holz wird dagegen gerne mit Schnitzereien und Tierzeichnungen verziert. Nicht selten tauchen die Krieger der Tschopukikuha die Stacheln ihrer Keule in Gift, sodass selbst ein Streiftreffer ausreicht, um den Feind ernsthaft zu schwächen. Der Schwachpunkt der Waffe ist ihre geringe Bruchfestigkeit, doch vermag ein erfahrener Waldmenschenkrieger binnen kurzer Zeit eine neue Keule anzufertigen. Einige Tschopukikuha führen sogar eine zweite Keule mit sich, wenn sie in den Kampf ziehen, um auch bei Verlust ihrer Waffe nicht schutzlos zu sein.



»Nicht gerade meine erste Wahl, wenn es in den Kampf geht, aber sie verlangt einem Respekt ab.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Der Tauchspeer der Napewanha

»Dein Plan ist töricht. Im Wasser ist dein Säbel so nutzlos wie ein Anker an Land. Die Fische sind längst davongeschwommen, ehe dein Hieb sie erreicht. Wenn du aber einen Tauchspeer verwendest und dich ihnen langsam näherst, wird dein Bauch bald gefüllt sein. Sieh her, ich zeige es dir.«

—Nepi-Luhan, Flusskundiger der Napewanha, bei der Unterweisung eines Questadores, neuzeitlich

Bei den Napewanha und anderen Stämmen, die an Seen und Gewässern vom Fischfang leben, findet man den Tauchspeer in jedem Schilfhaus. Der Schaft des Speers wird aus Bambusrohr hergestellt und misst etwa anderthalb Schritt. An der Spitze werden drei oder vier schmale Klingen angebracht, die mit Lederschnüren miteinander und mit dem Stab verknotet werden. Die Klingen sind meist ebenfalls aus angespitzten und geschärften Holzstücken gefertigt, seltener aus Knochen oder Eisen. Einen Kämpfer in schwerer Rüstung vermag der Tauchspeer kaum zu verwunden, doch eignet er sich hervorragend, um einen Gegner auf Distanz zu halten und für seine hauptsächliche Funktion: Die Jagd auf Fische und andere Wassertiere.

»Ein vorzügliches Werkzeug, um einen leckeren Fisch zu fangen. Und den braten wir dann und lassen ihn uns schmecken.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter

»Äh ... Hilbert, ich bin nicht sicher, ob der Krieger uns zu einem gemeinsamen Essen einladen wollte, als er die Geste mit dem Speer gemacht hat.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Stachelkeule der Tschopukikuha (Tscho-Bakura)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Stachelkeule der Tschopukikuha	Hieb Waffen	1W6+4	KK 14	-1/-2	mittel	0,75 Stn	70 HF	16 S

Waffenvorteil: Bei Krankheits- oder Giftproben sinkt die ZK des Opfers um 1, wenn es durch einen Angriff mit der Stachelkeule verletzt wurde.

Waffennachteil: Unterläuft dem Träger einer Keule ein bestätigter Patzer, zerbricht seine Waffe. Dies geschieht zusätzlich zu den üblichen Auswirkungen eines Patzers, solange dessen Resultat nicht ebenfalls ein Zerbrechen der Waffe ist.

Tauchspeer der Napewanha (Nape-Tepe)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Tauchspeer der Napewanha	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 14	0/0	lang	1,75 Stn	180 HF	40 S

Waffenvorteil: Erschwernisse auf AT für den Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) sinken um 2.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Tauchspeer -2 TP an.

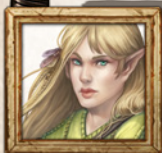


Der Wurfspeer der Anoiha

»Ah, jetzt habe ich es verstanden. Ich stelle mich hier mitten auf den Pfad und wenn diese hrangeverfluchten Sklavenjäger kommen, dann drohe ich ihnen mit der Faust. Und wenn sie dann angelaufen kommen, um mich zu schnappen, lasst ihr eure Wurfspeere auf sie regnen. Ha, die werden Augen machen!«

—Eirik „Hartbrot“ Thorason, Abenteurer aus Prem, bei der Planung eines Hinterhalts mit einem Jagdrupp der Anoiha, 1042 BF

Die Anoiha, die in den Tälern und an den Hängen des nordöstlichen Regengebirges siedeln, gelten als stolze und furchtlose Kämpfer. Bei der Verteidigung ihres Stammes Territoriums nutzen sie die Unwegbarkeit des Geländes und als bevorzugte Waffe den Wurfspeer, mit dem sie Eindringlinge aus sicherer Entfernung, meist von einer erhöhten Position aus, in die Enge treiben können. Ihre Speere sind so ausbalanciert, dass sie mit großer Wucht und Präzision geworfen werden können. An einem hölzernen Schaft von gut einem Schritt Länge ist eine Klinge aus Stein oder Knochen befestigt. Die schmale Klinge ist mit Widerhaken versehen, die es erschweren, die Waffe aus der Wunde zu ziehen. Der Wurfspeer eignet sich auch zum Einsatz bei der Jagd, doch verwenden die Anoiha hier meist kürzere und leichtere Exemplare. Mehr noch als jene, die sich im Nahkampf hervortun, gelten unter den Anoiha diejenigen als die größten Krieger, die es im Umgang mit dem Wurfspeer zur Meisterschaft gebracht haben.



»Die Waffe ist einfach, aber nicht ohne Eleganz.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Die Zwille der Oijaniha

»Die Oijaniha sind feige. Wenn man ihnen mit dem Speer entgegentritt, benässen sie ihren Schurz und laufen heulend davon, um sich wie Baumstinktiere in dunklen Höhlen zu verkriechen. Sobald man ihnen aber den Rücken zukehrt, fassen sie Mut, rufen Herausforderungen und schießen mit ihren Zwillen.«

—Anpa-Ha, Sklavenjägerin vom Stamm der Yakosh-Dey über die Krieger der Oijaniha, neuzeitlich

Die Oijaniha verwenden zur Jagd, aber auch beim Kampf gegen Eindringlinge und bei Überfällen auf feindliche Stämme, eine handliche Zwille, die so gefertigt ist, dass bereits Kinder sie bedienen können. Sie besteht aus einem spannlängen gegabelten Holzstück und einer lederen Schleuderschlinge, die durch ein Band aus elastischen Lianen verbunden sind. Die Waffe wird mit einer Hand am hölzernen Griff gefasst und mit der anderen gespannt. Als Geschosse werden meist kleine, scharfkantige Steine verwendet. Ein geübter Schütze vermag es damit binnen kürzester Zeit, ein Dutzend Steine bis zu sechzig Schritt weit zu schießen. Ein weiterer Vorteil der Waffe ist, dass sie klein genug ist, um sie leicht am Körper oder in einem Versteck verbergen zu können.

• 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.

»Besonders gefährlich sieht die Zwille jedenfalls nicht aus.«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Aber sie ist leicht genug, dass selbst ein Kind damit umgehen kann.«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Wurfspeer der Anoiha (Anoi-Tepe)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Wurfspeer der Anoiha	Wurfaffen	2W6+1	2 Aktionen	10/30/50	–	0,6 Stn	110 HF	30 S

Waffenvorteil: Wer durch einen Wurfspeer 10+ SP erleidet, muss eine Probe auf Selbstbeherrschung (Handlungsfähigkeit bewahren) ablegen. Bei Misslingen erhält er den Status *Liegend*. Die Probe ist für jeden SP über 10 um –1 erschwert.

Waffennachteil: Das Manöver *Schnellladen* kann mit Wurfspeeren nicht ausgeführt werden.

Zwille der Oijaniha (Oijan-Palka)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Zwille der Oijaniha	Bögen	1W6+2	1 Aktion	5/25/60	Steinchen	0,5 Stn	20 HF	25 S

Waffenvorteil: Falls durch die Bewegung des Ziels eine Erschwerung zum Tragen kommt (siehe **Regelwerk** Seite 242), so sinkt diese um 1 Punkt.

Waffennachteil: Bei Schüssen auf die Distanz *nah* sinken die TP um 1 Punkt (sie erhalten also keinen TP-Bonus). Bereits eine gewürfelte 19 beim Fernkampf erfordert einen Bestätigungswurf dafür, ob es zu einem Patzer kommt.

Rüstzeug

Die Bastrüstung



»H'Szint gebietet unsss, der Ssschläue den Vorzug zu geben vor blinder Gewalt. Darum ist weissse, wer zunächsts danach trachtet, sssich ssselbst zu ssschützen, ehe er in den Kampfzieht. Eine einzige Lage aus Bassst ist sso ssschwach, dass ssselbst ein Kind sssie zu durchbrechen vermag. Aber fügt man zwei Lagen übereinander, verdoppelt sssich die Fessstigkeit. Und mit jeder weiteren Lage wird der Panzer härter.«

—Zsintiss, Hohepriesterin der H'Szint im Heiligtum von H'Rexem, 1039 BF



Eine Rüstung, die in dieser Form ausschließlich in Südaventurien vorkommt, ist die Bastrüstung. Es handelt sich um einen Körperschutz, geformt aus zusammengebundenen Blättern von Schilf oder Bast, die in mehreren Lagen übereinander ge-

schichtet werden. Die einzelnen Elemente der Rüstung sind durch Bänder aus Leder oder geflochtenem Bast miteinander verbunden und so angelegt, dass sie sich gegenseitig überlappen. Ergänzt wird die Torsorüstung häufig durch Bastschienen für Arme und Beine. Bastrüstungen sind bei den Achaz verbreitet und auch bei einigen Waldmenschenstämmen im Gebrauch. Besonders prächtige Varianten sind zusätzlich durch aufgenähte Steine, Muscheln oder Knochenstücke verstärkt.

Die Keke-Chitinrüstung

»Einige von ihnen hatten sich die Panzer von Riesenspinnen übergestülpt. Auf den ersten Blick hätte man sie für krude Mischwesen aus Mensch und Spinne halten können. Bedauerlicherweise waren sie nicht sehr gesprächig und so war es mir nicht möglich, eine Übereinkunft mit ihnen zu erzielen. Daher empfehle ich, die Spinnenberge und das übrige Stammeterritorium der Keke-Wanaq beim Marsch nach Süden zu umgehen und einen Kontakt zu vermeiden.«

—Bericht des diplomatischen Gesandten Decius Paligan an Ode-
rin du Metuant, 1042 BF



Die Krieger der Keke-Wanaq verfügen über eine besondere Form der Rüstung, deren bloßer Anblick bereits ausreicht, um die Herzen ihrer Feinde mit Furcht zu erfüllen. Die Keke-Chitinrüstung wird aus Exoskeletten von Riesenspinnen gefertigt und die Form so gut wie möglich an den Leib der Trägerin angepasst, sodass sie mitunter wie eine Erweiterung des Körpers erscheint. Je nach Art der Spinne variiert die Farbe der Chitinpanzerung zwischen dunklen Brauntönen und einer komplett schwarzen Färbung. Legenden der Keke-Wanaq berichten von sehr seltenen, zauberkäftigen Exemplaren der Chitinrüstung, die es vermögen, ihre Trägerin gegen jede Art von Gift immun zu machen oder gar in eine echte Riesenspinne zu verwandeln.



»Das soll bequemer sein als es aussieht – habe ich gehört.«
—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Das nennst du eine Rüstung? Pah! Das schützt wahrscheinlich doch nicht einmal vor diesen elenden Moskitobissen.«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Pfui Höhlenspinne! Was ist das?!«
—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



»Jetzt stell dich nicht so an. Was macht es schon für einen Unterschied, ob eine Rüstung aus der Haut eines Rinds oder der Haut einer Spinne gefertigt ist?«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe

Der Miniwatu-Lederharnisch

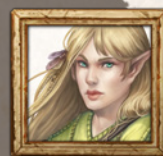
»Unsere Vorfahren kamen über das große Wasser und sie überquerten es ohne Furcht, denn sie waren entschlossen, allen Feinden, gleich ob Mensch oder Tier, die Stirn zu bieten. Ihr seid die Kriegerinnen und Krieger, die mit unseren Katamaranen und Kriegskanus hinausfahren werden, um das Reich der Miniwatu zu vergrößern. Darum legt eure Harnische an und seid wie die Haie. Schnell, lautlos und erbarmungslos im Kampf!«
—Kanuanehe, Prinzessin der Miniwatu, bei einer Ansprache vor der Besatzung ihrer Boote, 1040 BF



Der Lederharnisch der Hai-Krieger der Miniwatu ist gleichermaßen Rüstung und zeremonielles Gewand. Er wird aus blau-grauem Haileder gefertigt und ist in Form und Struktur darauf ausgelegt, seinem Träger ein leicht fischartiges Aussehen zu verleihen.

Dadurch ist der Harnisch weniger eine durchgehende Rüstung, sondern eher eine Kombination aus einzelnen Rüstungsstücken und Ledergurten, die ebenso sehr schützen wie sie die Gestalt des Kriegers betonen. Zugleich sind sie so leicht, das sie auch bei einem Kampf im Wasser kaum behindern. Die Hai-Krieger, die die Kriegskanus und die hochseefähigen Katamarane bemannten, bilden eine Elite unter den Kämpfern des Miniwatu-Königreiches und sind für ihren Wagemut bekannt.

»Für eine von Menschen geschaffene Rüstung ist dieser Harnisch erstaunlich elegant.«
—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Ach was, elegant. Du wirst nichts finden, das der schnörkellosen Schönheit eines Kettenhemds gleichkommt.«
—Arbosch Sohn des Angrax, ambosszwergischer Meisterschmied



Bastrüstung (Tung-Mano) Komplexität: prim

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Bastrüstung	2	1	–	2,5 Stn	60 S

Anmerkung Die Bastrüstung ist eine Variante der Stoffrüstung.

Rüstungsvorteil: Für den Träger einer Bastrüstung sind Proben auf Verbergen (sich Verstecken) in passender Umgebung um +2 Punkte erleichtert.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Schwerter und Zweihandschwerter sowie Bolzen und Pfeile schützt die Bastrüstung nur mit RS 1.

Keke-Chitinrüstung (Keke-Mako) Komplexität: komp (2 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Keke-Chitinrüstung	3	1	–1 GS, –1 INI	8 Stn	180 S

Anmerkung Die Keke-Chitinrüstung ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Wer eine Keke-Chitinrüstung trägt, dessen ZK und SK steigen bei Giftproben um 2 Punkte. Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen, Schwerter und Zweihandschwerter weist die Rüstung einen RS von 4 auf.

Rüstungsnachteil: Für den Träger einer Keke-Chitinrüstung sind Proben auf Gesellschaftstalente (außer Einschüchtern, Menschenkenntnis und Willenskraft) um –2 erschwert.

Miniwatu-Lederharnisch (Watu-Mako) Komplexität: einf

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Miniwatu-Lederharnisch	3	1	–1 GS, –1 INI	6 Stn	200 S

Anmerkung Der Miniwatu-Lederharnisch ist eine Variante der Lederrüstung.

Rüstungsvorteil: Der Miniwatu-Lederharnisch verfügt über einen Hitzeschutz und einen Kälteschutz von 1. Beim Kampf im Wasser (siehe **Regelwerk** Seite 239) erhält der Träger einen Bonus von +1 AW.

Rüstungsnachteil: Gegen Waffen der Kampftechniken Dolche, Fechtwaffen und Schwerter schützt der Miniwatu-Lederharnisch nur mit einem RS von 2.

Arsenal der Tapo-Tikaute



Die Epharit-Rüstung

»Drei Dinge sind es, die eine gute Rüstung ausmachen: Zuerst die richtige Mischung der Erze, die ein scharfes Auge erfordert. Sodann die Formung und Härtung der Stücke, die einen starken Schmiedearm verlangen. Und zuletzt ein würdiger Träger, der eins wird mit der Rüstung und ihre Stärken auszunutzen weiß.«

—Balkao-Ruya, Meisterschmied der Tapo-Tikaute, neuzeitlich

Epharit ist eine besonders harte und stabile Legierung aus blau-schwarzem Metall, schwerer noch als Eisen oder Stahl, deren Herstellung und Bearbeitung bisher nur die Tapo-Tikaute gemeistert haben. Eine vollständige Epharit-Rüstung umfasst einen massiven Brustpanzer, Beinschienen und einen Helm. Sie bedeckt allerdings nicht, wie etwa ein nordländischer Plattenpanzer, den

gesamten Körper, sondern lässt an einigen Stellen Lücken, um den Träger in seiner Bewegungsfreiheit möglichst wenig einzuschränken. Charakteristisches Merkmal der Rüstungsteile sind schmale, langgezogene Dreiecke und der dunkelblaue Schimmer des Metalls. Außerdem sind die einzelnen Elemente so geformt, dass sie ihrem Träger ein stämmiges Aussehen verleihen, das – insbesondere wenn alle Stücke getragen werden – stark an einen aufrechtgehenden Gorilla erinnert.

»Dieser blaue Schimmer ist wunderschön. Wie sie das wohl gemacht haben?«

—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin

»Hm, das könnte Cobalterz sein. Aber das zu schmieden war sicher nicht leicht.«

—Arbosch Sohn des Angrax, amboszwergischer Meisterschmied



Epharit-Rüstung (Gumijok-Mano)

Komplexität: komp (4 AP)

Art	Rüstungsschutz	Belastung (Stufe)	zusätzliche Abzüge	Gewicht	Preis
Epharit-Rüstung	6	3	–	18 Stn	700 S

Anmerkung Die Epharit-Rüstung ist eine Variante der Plattenrüstung.

Rüstungsvorteil: Die beiden GE-Teilproben bei Körperbeherrschung sind beim Tragen einer Epharit-Rüstung nicht um die BE erschwert.

Rüstungsnachteil: Immer, wenn der Träger einer Epharit-Rüstung TP erleidet, muss mit 1W6 gewürfelt werden. Bei einer 1 liegt der RS der getroffenen Stelle bei 0, bei 2 bei 4 und bei 3-6 liegt er bei 6.

Der Epharit-Schild

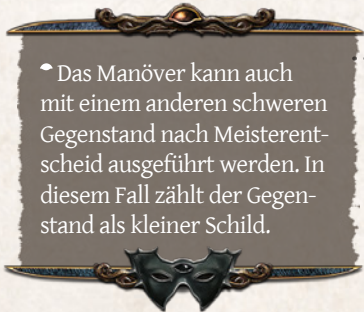
»Es ist unglaublich! Eine Art Armschild, gefertigt aus einem fremdartigen blau-grau-schwarzen Metall. Die Kanten sind scharf wie die Klingen eines Barbiers. Ich habe mir bei der Untersuchung prompt in den Finger geschnitten. All dies deutet auf Fähigkeiten in der Metallverarbeitung und Schmiedekunst hin, wie ich sie bisher bei keinem Stamm des Dschungels gesehen habe. Aber wer in Hesindes Namen hat es dann erschaffen?«

—aus dem Tagebuch der Yalsinia ya Tarcallo, Völkerkundlerin der Universität von Methumis, 1043 BF



Der Epharit-Schild der Tapo-Tikaute ist gleichermaßen Schild und Waffe. Es handelt sich um eine langgezogene, dreieckige Schiene aus bläulich schimmerndem Epharit, die mit Lederbändern an den Arm geschnallt wird. Die Kanten an der schmalen Spitze sind scharf geschliffen, sodass der Schild nicht nur verwendet werden kann, um Hiebe zu parieren und abzulenken, sondern auch zum Angriff. Mit Schlägen und Stößen vermag ein geübter Träger gefährliche Schnitte zu verursachen. Die Handhabung dieser speziellen Waffe ist allerdings alles andere als einfach. Während die Krieger der Tapo-Tikaute schon von klein auf mit dem Epharit-Schild ausgebildet werden, benötigt jemand, der dies nicht gewohnt ist, einige Zeit, um sich an Gewicht und Form zu gewöhnen.

• Das Manöver kann auch mit einem anderen schweren Gegenstand nach Meisterentscheid ausgeführt werden. In diesem Fall zählt der Gegenstand als kleiner Schild.



Schildstoß (Spezialmanöver)

Diese Sonderfertigkeit ermöglicht es dem Angreifer, den Verteidiger mit einem Schildstoß mehrere Schritte nach hinten zu drängen oder zu Fall zu bringen.

Regel: Nach einer erfolgreichen und nicht parierten Schilde-AT stolpert der Getroffene 1W3 Schritte zurück. Für den Verteidiger ist eine gelungene Vergleichsprobe auf Körperbeherrschung (*Balance*) gegen *Kraftakt* (*Drücken & Verbiegen*) notwendig, um nicht den Status *Liegend* zu erhalten. Jede Netto-QS des Angreifers treibt zudem den Verteidiger um 1 Schritt nach hinten. Der Verteidiger erhält bei einer nicht verteidigten Attacke mit dem Schildstoß TP/2 des Schilds als Schaden.

Voraussetzungen: KK 13, passende Kampfstile, Sonderfertigkeit

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 8 Abenteuerpunkte

Schildschlag (Spezialmanöver)

Ein Held kann seinen Schild einsetzen, um damit einem am Boden liegenden Gegner den Rest zu geben.

Regel: Das Schildschlag-Manöver kann nur gegen einen Gegner mit dem Status *Liegend* eingesetzt werden. Die AT des Helden mit dem Schild ist bei diesem Manöver um +2 erleichtert. Gelingt der Angriff und verteidigt der Gegner nicht, werden die TP des Schilds verdoppelt, danach noch für einen kleinen/mittleren/großen Schild +0/+1/+2 TP addiert.

Voraussetzungen: KK 15

Kampftechniken: Schilde

AP-Wert: 5 Abenteuerpunkte

»Lass gut sein, Alwinja, du wirst dich noch daran schneiden. Na, was hab ich dir gesagt? Das hast du nun von deiner Neugier.«
—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Epharit-Schild (Gumijok-Nokri)

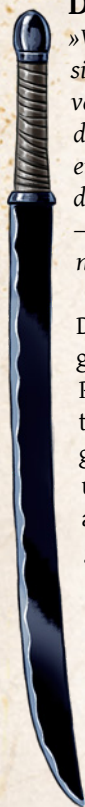
Komplexität: komp (3 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Epharit-Schild	Schilde	1W6+3	KK 16	-4/+2	kurz	4 Stn	–	160 S

Anmerkung: mittlerer Schild, 35 Strukturpunkte

Waffenvorteil: Die Manöver *Schildstoß* und *Schildschlag* sind mit einem Epharit-Schild um +2 erleichtert durchzuführen.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer bei AT oder PA mit dem Epharit-Schild erleidet sein Träger 1W3 SP zusätzlich zu allen anderen Auswirkungen des Patzers.

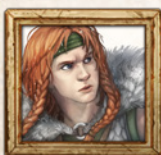


Das Epharit-Schwert

»Viele Tage habe ich an dieser Klinge gearbeitet. Danach hat sie viele Tage geruht und auf den Augenblick gewartet, da ein verdienter Träger erscheint. Bis heute. Denn ich glaube, dass du eine würdige Trägerin für das Schwert bist. Nur zu, führe einige Hiebe und verschaffe dir Gewissheit, ob diese Waffe für dich bestimmt ist.«

—Balkao-Ruya, Meisterschmied der Tapo-Tikaute, neuzeitlich

Die Schwerter der Tapo-Tikaute weisen eine leicht geschwungene, spitz zulaufende Klinge auf, die ohne Parierstange oder -scheibe in einen lederumwickelten Griff übergeht. Gefertigt werden sie aus blaugrau-schwarzem Metall, dessen Farbe je nach Güte und Verarbeitung etwas dunkler oder etwas heller ausfällt. Wie bei allen Waffen aus Epharit ist den Klingen ein unverwechselbarer bläulicher Schimmer zu eigen. Das Wissen um die Verarbeitung der seltenen Legierung und die Fähigkeiten, die erforderlich sind, um solide Klingen daraus zu schmieden, sind auch unter den Tapo-Tikaute selten. Ein solches Schwert zu erhalten gilt deshalb als Auszeichnung und nicht selten gehen die Waffen von einem Träger auf den nächsten über, sodass ihnen eine generationenlange Geschichte zu eigen ist.



»Bei Swafnir, das nenne ich ein prächtiges Schwert. Seht euch das an.«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



»Oh, ja, sehr prächtig. Und sicher auch eine hübsche Summe wert.«

—Carolan Calavanti, Vinsalter Streuner



»Untersteh dich!«

—Tjalva Garheldottir, Premier Hetja



Der Epharit-Speer

»Seht euch die Klinge an. Das gleiche Material wie bei dem Bruchstück, das wir vor zwei Tagen gefunden haben. Ich verwette meinen Hut, dass dieser Speer weder von den Mohaha noch von den Anoiha oder Oijaniha angefertigt wurde. Oh nein, so etwas habe ich auf all meinen Expeditionen noch nie zuvor gesehen. Und das will etwas heißen.«

—Notia Botero-Montez, Naturkundlerin der Universität von Al'Anfa, 1043 BF

Speere zählen bei fast allen Dschungelstämmen zu den häufigsten Kriegs- und Jagdwaffen. Auch in Kuruke-Wape sind sie seit Menschengedenken im Gebrauch. Der Epharit-Speer misst knapp zwei Schritt und besitzt einen soliden Schaft aus dunklem Holz sowie eine mehrfach gezackte Klinge aus der besonderen Metalllegierung der Tapo-Tikaute. Während der Kampf mit dem Schwert fast ausschließlich von den Bewohnern der Stadt erlernt wird, die sich in erster Linie als Wächter und Beschützer verstehen, sind im Umgang mit dem Speer auch die meisten anderen Tapo-Tikaute zumindest in Grundzügen vertraut.

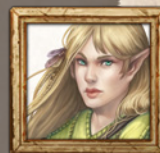
»Eine solide Waffe, keine Frage. Aber mit einem Schwert würde ich mich trotzdem wohler fühlen.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Sag das nicht. Wenn diese Spinnen noch einmal zurückkommen, wirst du für die höhere Reichweite dankbar sein.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



Epharit-Schwert (Gumijok-Takri)

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Epharit-Schwert	Schwerter	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	mittel	1,75 Stn	90 HF	260 S

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder niedriger richtet das Epharit-Schwert +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet das Epharit-Schwert -1 TP an.

Epharit-Speer (Gumijok-Tepe)

Komplexität: komp (2 AP)

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Epharit-Speer	Stangenwaffen	1W6+4	GE/KK 14	0/-1	lang	2,25 Stn	190 HF	100 S

Waffenvorteil: Gegen Rüstungen mit RS 3 oder niedriger richtet der Epharit-Speer +1 TP an.

Waffennachteil: Gegen Rüstungen mit RS 4 oder höher richtet der Epharit-Speer -1 TP an.

Werkzeuge

Das Einbaum-Kanu

»Hier, wenn du das vordere Ende bearbeitest, lasse etwa Platz. Er soll groß genug sein, dass ein Geist des Himmels dort einziehen kann. Er wird das Kanu ruhig halten. Arbeite sein Heim von unten ins Holz, und verschließe es später mit Wachs. Und hinten mache das gleiche.«

—Kamanito, Bootsbaumeisterin der Napewanha, 1041 BF

Nicht nur an den Küsten der Waldinseln, auch auf dem meridianischen Festland leben Stämme der Waldmenschen, deren Leben sich maßgeblich um das Element Wasser dreht. Als besonders flusskundig gelten die Napewanha, die im westlichen Hochland von H'Rabaal und an den Ufern des Flusses Jalob siedeln. Zwar sind sie geübte Schwimmer, und der obere Jalob fließt schnell und ist von Katarakten und Stromschnellen durchzogenen, sodass sich hier vergleichsweise wenig gefährliches Getier tummelt, doch weiter flussabwärts, wo der Jalob ruhiger wird, sind die gefürchteten Blutfische zu Hause, die kaum je eine potenzielle Beute verschmähen, wenn diese sich naiverweise in die trägen, grün-bräunlichen Fluten wagt. Hier befahren die Napewanha den Fluss lieber auf Katamaranen, Flößen oder schlichten Kanus. Wo verfügbar – vor allem also auf einigen Waldinseln – wird dazu der Stamm des besonders leichten Tiik-Tok-Baumes ausgehöhlt. Andersorts behilft man sich mit dort heimischen Baumsorten. Kunstvolle Bootsbauer schnitzen bequeme Sitzbänke und praktische Paddelhalterungen aus dem Holz. Von echten Kennern gefertigte Kanus sind leicht genug, um sie mit wenig Mühe viele Meilen weit durch den Dschungel tragen zu können, und so gebaut, dass sie selbst bei starkem Wellengang, wie er auf dem Perlenmeer monatsweise üblich sein kann, nicht kentern.



Der Kletterriemen

»Die süßesten Früchte wachsen stets am weitesten oben.«

—meridianisches Sprichwort, Alter unbekannt



So mancher mittelländischer Völkerkundler begründet sein besonderes Interesse an den südaventurischen Stammeskulturen damit, dass sie sich darauf verstehen, mit dem geringsten Aufwand eine beeindruckende Wirkung zu erzielen. Im Gegenzug schütteln Angehörige dieser Stämme, wenn sie beispielsweise das dem „Fortschritt“ so zugetane Horasreich besuchen, verwundert den Kopf angesichts all der Innovationen, die man zur Lösung von Problemen ersinnt, welche überhaupt erst durch den Einsatz anderer Innovationen entstanden sind. Um eine Palme zu erklimmen, benötigt ein Utulu oder Waldmensch keine Steigeisen, keine Wurfhaken, keine Kletterhandschuhe oder dergleichen. Ihm genügt ein lederner Riemen. Lang genug muss er sein, damit er um den Stamm gelegt werden kann, und schon bietet er den Händen guten Halt und den Füßen einen Widerstand, um emporsteigen zu können. Freilich bedarf es einiger Übung, um die Position des Riemens schnell und sicher an den Rhythmus des eigenen Kletterns anzupassen. So mancher erfahrene Bergsteiger aus dem Norden vergisst jedoch vor lauter Staunen den Mund zu schließen, wenn er einen Waldmenschen dabei beobachtet, wie er ohne Sicherung und ohne jegliche Vorbereitung behände in dunstige Wipfelhöhen hinaufkraxelt.

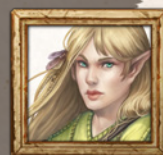
»Ich glaube, ich habe noch nie jemanden so schnell einen Baum hinaufklettern sehen. Einfach unglaublich.«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



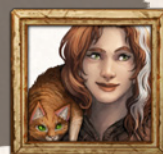
»Wie grazil sie sich bewegt! Legt einmal den Kopf schief. Es sieht so aus, als würde sie einfach gebückt den Stamm hinauflaufen.«

—Layariel Wipfelglanz, elfische Auenläuferin



»Ich kann noch viel schneller oben sein, wollen wir wetten?«

—Rowena aus dem Überwals, bornische Katzenhexe



Einbaum-Kanu			Komplexität: prim
Art	Gewicht	Preis	
Einbaum-Kanu	15 Stn	300 S	
Kletterriemen			Komplexität: prim
Art	Gewicht	Preis	
Kletterriemen	0,5 Stn	4 S	

Regeltechnik: Beim Erklimmen von Bäumen oder Säulen mit einem Umfang von höchstens 2 Schritt gewährt der Kletterriemen eine Erleichterung von +2 auf Klettern.

Mörser & Pistill

»... von der Vragieswurzel zwei daumennagelgroße Stücke, vom Mangrovenlurch drei Schwanzspitzen, vom Schleim des Pfeilgiftfroschs vier Tropfen, vom grünetupften Pilz ein halber Schirm, vom Kajubo zwei Knospen, dazu den Staub von acht Zinnoberkörnern ...«

—Huka, Schamanin der Haipu bei der Vorbereitung eines Ritus, neuzeitlich



Inmitten einer Gegend wie den Dampfenden Dschungeln, wo die Natur eine so unüberschaubare Fülle unterschiedlichster Pflanzenarten hervorgebracht hat, ist es wenig erstaunlich, dass die Stammeskulturen des Tiefen Südens als besondere Experten der Pflanzenheilkunde gelten. Allerdings wird die Alchimie hier nicht als systematische Wissenschaft betrieben, wie etwa beim Bund des Roten Salamanders, sondern auf Basis althergebrachter Rezepte und allgemein bekannter „Hausmittel“. Das Wissen um so manchen leistungssteigernden Extrakt wird in Tayas von Generation zu Generation überliefert, viele Schamanen hüten Kenntnisse über geheime Tinkturen aus Rauschkräutern, unter deren Wirkung ihnen der Kontakt mit der Geisterwelt leichterfällt, und auch für Gifte und Krankheiten verschiedenster Art sind bei vielen Stämmen Gegenmittel bekannt. Maßangaben und geeichte Einwaagen, experimentelle Empirik und sympathetische Substitution sind allesamt Konzepte, welche den meisten Waldmenschen und Utulus völlig unbekannt sind – hier stützt man sich auf die eigene Übung und Erfahrung, auf altbewährte Wirkungen und Traditionen. Rezepte werden zunächst durch praktisches Abschauen erlernt, nach Gefühl befolgt und intuitiv optimiert, für Versuch und Irrtum gibt es in der todernsten Umgebung der Grünen Hölle keinen Spielraum. Das bedeutsamste Werkzeug der Heilkundigen, der sogenannten „Medizinleute“, bei denen es sich meist um Schamanen handelt, sind Mörser und Pistill. Meist handelt es sich dabei um eine konkave Korundplatte und einen passend geformten Stößel, mit dem Pflanzenteile, Tierkomponenten und auch Mineralien zerrieben werden. Die meditative Arbeit geht nicht selten mit wiederkehrenden Gesängen einher, in die manchmal das ganze Dorf einstimmt. Geheimnistuerische Trankmischerei, wie sie bei einigen Alchimisten im Norden gängig ist, bleibt hier im Dschungel nur wenigen wirklich gefährlichen Elixieren vorbehalten.

Das Wellenreiterbrett

»Die besten Wellen erreichen unseren Strand immer am zweiten Morgen nach der dritten Nacht, wenn die Mondscheibe nach dem langen Regen voll war. Dann harrt der ganze Stamm auf seinen Brettern auf dem Meer aus und wartet, dass Kamaluqs Atem unsere Küste erreicht.«

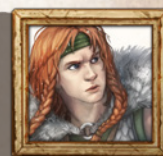
—Huka, Schamanin der Haipu, neuzeitlich

Viele Utulustämme, die auf den Waldinseln heimisch sind, hegen eine geradezu abergläubische Furcht vor dem Meer. Dies ist wenig verwunderlich, gilt die Nachtschwarze Herrin, die Gebieterin über die Tiefen des Ozeans, doch als die alte Peinigerin ihres Volkes, aus deren Gefangenschaft sie einst ihr oberster Gott Obaran befreit hat. Allerdings hat diese tief in der Kultur der Utulus verwurzelte Angst sie nicht daran gehindert, sich im Laufe von Jahrhunderten über das Perlenmeer im gesamten Schwert des Südens und darüber hinaus auszubreiten. Ein viel engeres, wohlwollenderes Verhältnis verbindet das Meer jedoch mit dem Stamm der Haipu, einer Gruppe von Waldmenschen, die an den ostwärts gewandten Stränden der Insel Altoum heimisch ist. Nicht nur spielt das Meer eine gewichtige Rolle im Alltag dieses Stammes, der sich – freilich ergänzt um die Früchte des Regenwaldes – vorwiegend von Fischen und Meeresfrüchten ernährt, sie paddeln auch auf wie einfache Bretter anmutenden Gerätschaften hinaus auf die windgepeitschte See, nur um sich – zum Spaß, wie es scheint – von Wellen wieder an den Strand zurücktragen zu lassen. Ein merkwürdiges Verhalten, zweifellos, aber wer einen Haipu bereits einmal dabei beobachten konnte, wie er auf seinem mit eigenen Händen gefertigten und bemalten Wellenreiterbrett den Gewalten Efferds trotzt und dabei den strahlendsten Gesichtsausdruck zur Schau trägt, den man sich vorstellen kann, der wird sich nicht lange dem Wunsch verwehren können, es selbst einmal auszuprobieren.



»Das sieht nach Spaß aus! Aber es ist schade, dass es nur bei perfektem Wellengang geht. Was glaubt ihr, wenn ich einem Delphin Zaumzeug anlegen würde wie einem Pferd, und wenn ich daran eine Leine befestige ...«

—Tjalva Garheltdottir, Premier Hetja



Mörser & Pistill

Komplexität: prim

Art

Gewicht

Preis

Mörser & Pistill

1,5 Stn

50 S

Regeltechnik: Mörser & Pistill können als archaisches Labor zur Herstellung alchimistischer Elixiere eingesetzt werden. Bei der Brauprobe lassen sich maximal 2 QS erreichen.

Wellenreiterbrett

Komplexität: prim

Art

Gewicht

Preis

Wellenreiterbrett

2 Stn

100 S

Besondere Gegenstände



Die Geisteraxt

»Hier, schau dir mein Nigoma an. Du kannst die Spuren der Nipakau sehen, nicht wahr? Es ist das Heim eines ganz besonderen Nipakau, mit dem ich eine Übereinkunft getroffen habe. Er leiht mir seine Kraft, und ich gewähre ihm Zugang zu meinem Tappam. Er kommt aus der Welt hinter der Welt, aber er wünscht nicht, dorthin zurückzukehren, und so biete ich ihm etwas, woran er sich festklammern kann. Aber das kannst du in seiner Gestalt erkennen, nicht wahr?«
—Tikiwa, Animist der Rololo, zu einem auswärtigen Zauberer, neuzeitlich

Wie alle Animisten verspüren auch die Nipakau-Kocan der Utulus und Waldmenschen eine besondere Verbindung zu ihrer Waffe. Traditionell handelt es sich dabei um eine Geisteraxt, die sie meist selbst herstellen und in aufwendigen Ritualen binden. Ein Nipakau-Kocan bildet eine Einheit mit seiner Waffe, fast scheint es, als führe er sie als natürliche Verlängerung des eigenen Körpers. Je enger das Verhältnis des Animisten mit den Geistern ist, welche das Diesseits bevölkern, umso eindrucksvoller erscheinen seine Fähigkeiten.

An die steinerne oder beinerne Klinge der Axt, die dadurch unzerbrechlich wird, ist ein Nipakau gebunden. Dabei handelt es sich häufig um einen Patron in Gestalt eines Dschungeltieres, aber einige Animisten wählen sich auch einen namhaften Ahnen der eigenen Sippe als Patron. So manch ein Nipakau-Kocan beherbergt gar einen Geist in seiner Waffe, der den meisten anderen Bewohnern des Dschungels wohl als Satuul gelten müsste, als böswilliger, womöglich dämonisch pervertierter Nipakau. Besonders solche Animisten entscheiden, ihr Dasein von den engen Regeln der Stammesgemeinschaften zu lösen und wählen stattdessen ein Leben als Eremit.



»Faszinierend! Seine Waffe scheint fast ein Eigenleben zu führen. Ähnlich wie ein beseeltes Artefakt. Mit so etwas habe ich mich mal bei einer Fortbildung in Khunchom beschäftigt.«
—Mirhiban al'Orhima, tulamidische Feuermagierin



»Ich habe mal einen Abenteurer getroffen, der führte ein beseeltes Schwert. Das hatte aber einen ganz eigenen Willen, und die beiden haben so überhaupt nicht harmoniert. Dieser Geisterkrieger hingegen ...«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Jadeamulett

»Das soll die berühmte Altimont-Jade sein? O Sohn der Einfalt, glaubst du, ich könne einen schnöden Rosenquarz nicht erkennen, wenn ich einen gut gewachsenen! Pack dich und deine geschliffenen Kiesel hinfort!«
—gehört auf einem Basar in Khunchom, 1041 BF



Jade ist ein vielgestaltiges Mineral, das in den unterschiedlichsten Farben vorkommen kann. Sie ist als Schmuckstein auf dem ganzen Kontinent begehrt, und so mancher Alchimist schreibt ihr besondere Eigenschaften zu, die sich in so manchem Elixier gut machen. Der Hauptgrund für den ungeheuerlichen Preis aber, der sich für Jade erzielen lässt, liegt in ihrer Seltenheit: Jade wurde bisher nämlich nur an einem einzigen Ort in Aventurien gefunden, nämlich im Altimont-Gebirge auf der Insel Altoum.

Das Gebirge ist nicht nur Lebensraum zahlreicher gefährlicher Tier- und Pflanzenarten, die anderswo kaum bekannt sind, sondern auch fest in der Hand einiger Waldmenschenstämme, die es nicht leiden können, wenn sich Schürfer und Prospektoren uneingeladen an den Jadevorkommen ihrer Heimat bedienen wollen. Es gelangt darum nur recht wenig Jade in Umlauf, und die sicherste und zuverlässigste Art und Weise für einen mittelländischen Handelsherren, des begehrten Steines habhaft zu werden, ist der mühselige Tauschhandel mit den örtlichen Stämmen.

Am bekanntesten ist Jade in ihrer smaragdgrünen Varietät, in welcher sie besonders bei tulamidischen Potentaten und in den al'anfanischen Grandenhäusern als Schmuckstein geschätzt wird. Seltener – und entsprechend noch wertvoller – ist die rosafarbene Jade, die ebenfalls nur im Altimont-Gebirge vorkommt. Als Werkstoff für Kunstobjekte und Kleinodien verwenden sie auch die Dschungelstämme, allen voran die Darna. Der Jade wohnt ihrer Vorstellung zufolge ein Nipakau inne, welcher in der Lage ist, den Träger eines entsprechenden Amuletts besonders auf das Wesen des Waldes einzustimmen. Artefaktmagier tun diese Überzeugung als bloßen Aberglauben ab. Eine magische These sei in Objekten, denen die Waldmenschen eine solche Wirkung zuweisen, zumeist nicht im Ansatz zu erkennen, obwohl eine unerklärte Potenz des Steines in der Alchimie selbst von Zweiflern eingestanden werden muss.

Geisteraxt (Nipakau-Nigoma)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Nipakau-Axt	Hiebaffen	1W6+3	KK 14	0/0	mittel	1 Stn	60 HF	140 S

Waffenvorteil: Bei einem Kritischen Treffer erhöhen sich die TP nach dem Verdoppeln nochmals um +2 TP.

Waffennachteil: Rüstungen mit RS 4 oder höher erhalten gegenüber der Nipakau-Axt einen Bonus von +1 auf RS.



Knochenkeule

»Deine Knochenkeule wählst du selbst, bevor du in der Geisterwelt vor Kamaluq trittst und dich seinem prüfenden Blick stellst. Doch die Wahl, die du triffst, ist bereits Teil der Prüfung. An ihr nämlich wirst du gemessen. Greife zu dem Knochen jenes Tieres, zu dessen Nipakau du die engste Nähe spürst. Dein Tapam ist unstet, wie der Nipakau eines Affen. Vielleicht wäre für dich das Gebein einer Greifkatze besser geeignet ...«

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

Der Tag, an dem eine meridianische Schamanenschülerin ihre Weihe erhält, ist ein ganz besonderer. Er geht mit einigen besonderen Zeremonien einher, von denen so manche Prüfungen darstellen – etwa aus eigener Kraft aus der Geisterwelt wieder herauszufinden.

Eine besondere Verbindung zwischen Diesseits und Jenseits trägt der angehende Schamane zu diesem Zeitpunkt bereits an seiner Seite, nämlich seine

»Hast du gesehen, wie er seine Keule geworfen hat? Wie sie sich im Flug gedreht und keinen dieser Bäume getroffen hat? Das war ein ganz und gar unmöglicher Wurf, den macht ihm niemand nach!«
—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



»Glaubst du? Das wollen wir doch erstmal sehen ...«
—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja



persönliche Knochenkeule. Sie entstammt meist dem Schenkelknochen eines Säugetiers, häufig einer Raubkatze, welche der junge Schamane eigenhändig im Kampf erlegen muss, oder eines Elefanten, wenn er den Knochen auf eigene Faust auf einem der geheimen Friedhöfe der Dickhäuter erbeuten kann. Das makabre Objekt dient den Schamanen als Zeremonialgegenstand, und es kann machtvoll karmale Wirken daran gebunden werden.

Jadeamulett

Komplexität: einf

Art	Gewicht	Preis
Jadeamulett	0,1 Stn	1.200 S

Regeltechnik: Wer das Jadeamulett um den Hals trägt und mindestens 5 Minuten streichelt, erhält dadurch für 24 Stunden Vorteile wie durch die Sonderfertigkeit *Geländekunde Dschungelkundig*. Verfügt der Held bereits über die Sonderfertigkeit, erhält er dadurch doppelte Erleichterungen. Danach muss er Kamaluq ein größeres Opfer zukommen lassen (im Wert von mindestens 10 Dukaten), damit das Amulett erneut diese Wirkung entfalten kann.

Knochenkeule (Kama-Baran)

Komplexität: prim

Name	Kampftechnik	TP	L+S	AT/PA-Mod	RW	Gewicht	Länge	Preis
Knochenkeule, kurz	Hieb Waffen	1W6+2	KK 14	0/-1	kurz	1 Stn	50 HF	20 S

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Knochenkeule, mittel	Hieb Waffen	1W6+3	KK 14	0/-1	mittel	1,5 Stn	75 HF	40 S
----------------------	-------------	-------	-------	------	--------	---------	-------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Knochenkeule, lang (2H)	Zweihandhieb- waffen	1W6+4	KK 15	0/-2	mittel	4 Stn	150 HF	80 S
-------------------------	-------------------------	-------	-------	------	--------	-------	--------	------

Anmerkung Um die Knochenkeule bei der Heldenerschaffung zu erwerben, muss der Held eine schamanistische Tradition besitzen.

Waffenvorteil: Das Manöver *Wuchtschlag* richtet +1 TP an.

Waffennachteil: Die Anwendung des Manövers *Vorstoß* ist nicht möglich.

Kristallschädel

»Um jedoch mit den Fremden zu sprechen, setzte Sultan Khalav einen langgezogenen Schädel aus mondhelem Kristall auf. In seiner Stirn trug er ein Ei vom Samt des Nachthimmels, und nachdem er den Worten der Botschafter, die er nun verstand, gelauscht hatte, verfügte er, dass fortan niemand mehr nach der verschollenen Zuflucht suchen möge.«

—aus den unvollständigen Chroniken der Geschichtsschreiberin Tulameth saba Balkali, Silem-Horas-Bibliothek, um 1400 v. BF

Nur aus wenigen Geschichten kennen Schatzsucher die legendären Kristallschädel, mystische Artefakte, die es ihrem Besitzer ermöglichen sollen, jede Sprache zu verstehen, die ein vernunftbegabtes Wesen spricht.

Die bloße Existenz dieser mächtigen Artefakte ist ebenso Thema gelehrter Debatten wie ihr Ursprung, ihre genaue Form und natürlich ihr Verbleib. Manche glauben, es handele sich um die Überreste einer längst ausgestorbenen Spezies, deren Skelett statt aus Knochen aus purem Kristall bestanden habe, andere wiederum behaupten, es müsse sich um Objekte handeln, die mit Hilfe der bewusstseinserweiternden und verstandsschärfenden Macht des Elementes Eis geschaffen wurden.

Der letzte angebliche Augenzeugenbericht eines Kristallschädels stammt aus der Zeit der frühtulamidischen Besiedlung Meridianas und ist tief in den Archiven der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem verschollen. Die Chronistin spricht von einer eigentümlichen Kopfbedeckung, die einer langgezogenen Schädelstirn aus einem weißen Mineral ähnelt. Auf ihrer Stirn soll ein dunkles Juwel prangen.

Noch ältere – und deutlich unzuverlässige – Zeugnisse behaupten, dass insgesamt genau drei dieser Relikte existieren sollen. Eines davon befand sich einst im Besitz des Sultans von Elem, bevor es im Regengebirge verloren gegangen sein soll. Ein anderes taucht immer wieder in Sagen rund um das Orkland auf. Das dritte könnte vor Urzeiten im Besitz des Gottdrachen Pyrdacor gewesen sein und ging bei einem seiner Feldzüge verloren.

Beschreibung: langgezogene Kopfbedeckung aus Kristall mit einem dunklen „Auge“ mitten auf der Stirn

Wirkung: Wer einen Kristallschädel aufsetzt, versteht jede von Kulturschaffenden gesprochene Sprache in einem Umkreis von 8 Schritt um ihn herum, als wäre es seine Muttersprache.

Kosten: unbekannt

Preis: unbezahlbar



Netz der Keke-Wanaq

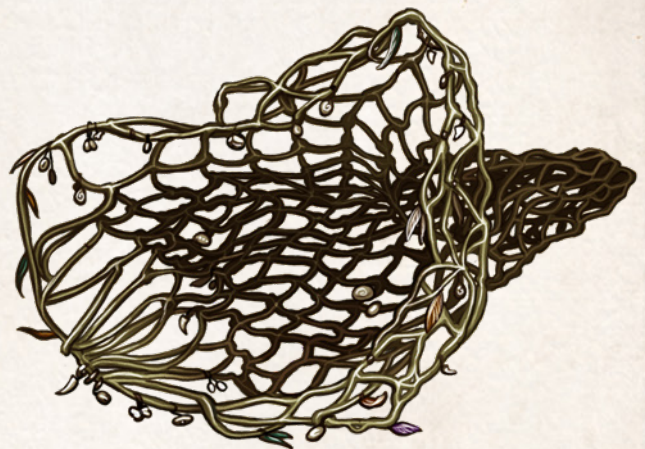
»Ich schwöre, da saß nur diese kleine Spinne, nicht größer als ein Handteller! Sonst war nichts und niemand zu sehen. Ich näherte mich ihr, um sie abzuzeichnen, da verschwand sie im Dickicht und schoss mir ein Netz entgegen, das war aus fingerdicker Seide gesponnen. Es verfehlte mich um Haaresbreite, und da bin ich einfach nur noch gerannt ... Phex sei Dank, dass es mich nicht erwischte, es sah fürchterlich klebrig aus ...«

—gehört im Salon der Avesfreunde zu Vinsalt, 1041 BF

Vielen Stämmen der Waldmenschen sagen spottende Zungen nach, ihre Lebensweise den Tieren ihres Lebensraumes nachzuempfinden. Sie vergleichen etwa die Anoiha des Regengebirges mit Kletteraffen, die Napewanha im Hochland von H'Rabaaal mit Ottern und die Tschopukikuha der Syllanischen Halbinsel mit blutrünstigen Raubkatzen. Nicht rein auf rassistischen Vorurteilen basiert jedoch die Zuschreibung einer besonderen Nähe zwischen dem Stamm der Keke-Wanaq und den Glücksspinnen, mit denen sie ihre Dörfer und Wälder teilen.

Fraglos gefördert wird der spinnenhafte Eindruck, den die Keke-Wanaq auf Fremde machen, von der Tatsache, dass sie recht ungehalten auf Eindringlinge reagieren und ihnen gern mit vor Gift triefenden Speerspitzen und schweren Wurfnetzen zusetzen. Einigen dieser Netze, so berichten horasische Questadores, soll ein böser Zauber innewohnen. Wer sich in ihnen verstrickt hat, sollte lieber still halten und auf Befreiung harren, denn jeder Versuch, sich selbst zu befreien, lässt das Netz sich enger zusammenziehen, bis dem armen Opfer schließlich der Erstickungstod droht.

Ob es nun Magie oder das Wirken eines spinnengestaltigen Geisterwesens sein mag, das die Netze der Keke-Wanaq durchdringt, wie es Angehörige benachbarter Stämme zu berichten wissen, ist unerheblich. Wichtig ist nur eine Moral der Geschichte, nämlich die, sich vor den Keke-Wanaq in Acht zu nehmen und ihr Territorium zu respektieren.





Schrumpfkopf

»Unser Tapam lebt ewig, aber bevor es auf einen neuen Menschen übergehen kann, muss es gereinigt werden. Doch nun brechen die Nächte des Weißen Panthers an, in denen kein Tapam und kein Nipakau ins Land hinter der Sonne eintreten kann. Darum bewahren wir Tapam und Nipakau in den Tsantsa der Toten, bis die Tage des Weißen Panthers vorübergegangen sind.«

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

Mit Widerwillen und Abscheu reagieren die Angehörigen der meisten anderen Kulturen, wenn sie feststellen, dass es unter den Schamanen der Utulus und Waldmenschen in bestimmten Situationen üblich ist, den Kopf eines Verstorbenen zu einem Tsantsa zu verarbeiten, einem Schrumpfkopf. Die dafür notwendigen Prozesse sind aufwendig: Der Kopf ist zunächst fachgerecht vom Rumpf abzutrennen, dann in einem Sud geheimer Kräuter auf einer bestimmten Temperatur zu kochen, bevor er gerbt und getrocknet wird. Die Handgriffe, die für diese

unangenehme Arbeit nötig sind, werden direkt von Schamane zu Schüler weitergegeben und niemals nach außen getragen.

Unterschiedliche Stämme verfolgen mit der Herstellung von Schrumpfköpfen ganz verschiedene Zwecke. Nur selten geht es darum, eine Trophäe zu schaffen, mit der Feinde abgeschreckt werden sollen. Auch wenn ein Schrumpfkopf in bestimmten Riten als Fetisch dienen mag, wird allein dafür niemals ein Menschenleben geopfert. Vielmehr dient die Verarbeitung zu einem Tsantsa dem Schutz des dahingeshiedenen Leibes vor Satuul, wie die Ewige Sprache den schädlichen Einfluss böser Geister nennt, allen voran vor dem fürchterlichen Yaq-Hai, das so nicht in den Schädel des Toten einfährt, bevor dieser in aufwendigen Ritualen seine ordentliche Bestattung erhalten kann.

»Was für widerwärtige Praktiken und Frevel gegen den Herrn Boron! Ich glaube, mir wird schlecht.«

—Bruder Hilbert, Perainegeweiheter

»Reiß dich zusammen, Hilbert! Andere Länder, andere Sitten. Erinnerst du dich noch, wie entsetzt die Mohas geschaut haben, als du dich gestern an diesem Tümpel rasiert hast?«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner



Netz der Keke-Wanaq

Komplexität: keine

Name	Kampftechnik	TP	LZ	RW	Munitionstyp	Gewicht	Länge	Preis
Netz der Keke-Wanaq	Wurfaffen	–	1 Aktion	1/3/5	–	2,5 Stn	350 HF	700 S

Anmerkung Statt TP zu verursachen, erleidet das Opfer den Status *Fixiert*, bis durch eine Sammelprobe auf *Körperbeherrschung* (Entwinden) das Netz gelöst oder die Strukturpunkte des Seils (25 Strukturpunkte) mit einer scharfen Waffe auf 0 gesenkt wurden. Waffen, die über eine längere Reichweite als kurz verfügen, richten beim Zerschneiden nur halbe TP an.

Für jede reguläre Aktion kann der Held eine Probe auf *Körperbeherrschung* ablegen. Nach jedem Befreiungsversuch, gleich ob durch eine Probe auf *Körperbeherrschung* oder einen Schnitt, auch durch unterstützende Versuche von anderen, zieht sich das Netz von selbst enger zusammen und die Erschwernis auf weitere Proben auf *Körperbeherrschung* steigt jedes Mal um –1. Sobald die dadurch entstandene Erschwernis –5 erreicht, beginnt der Held, zu ersticken (siehe **Regelwerk** Seite 341).

Gefahrlos entfernen lässt sich das Netz nur durch einen Schamanen der Keke-Wanaq.

Waffenvorteil: Einem Wurfnetz kann man nur ausweichen, eine Parade mit dem Schild ist nicht möglich.

Waffennachteil: Bei einem bestätigten Patzer fesselt sich der Schleuderer selbst und erleidet alle Auswirkungen des Wurfnetzes.

Schrumpfkopf

Komplexität: einf

Art	Gewicht	Preis
Schrumpfkopf	3 Stn	20 S

Regeltechnik: Ein Träger eines korrekt verarbeiteten Schrumpfkopfes, der Ziel eines Zaubers, einer magischen Handlung oder einer Liturgie wird, die er für schädlich hält, kann sich einmalig dafür entscheiden, die FP des Effektes um 1 zu senken. Die Senkung der FP gilt nur für den Träger des Schrumpfkopfes, nicht für andere Ziele des gleichen Effektes, und lässt sich nicht gegen Effekte mit der Zielkategorie Zone anwenden. Sinken die FP dadurch unter 0, so hat der Effekt keinerlei Wirkung auf den Träger. Jeder Schrumpfkopf kann seine Wirkung nur ein einziges Mal entfalten, und mehrere Schrumpfköpfe können nicht den gleichen magischen oder karmalen Effekt abschwächen.

Kleidung, Kunsthandwerk & Proviant

◦ Kleidung

»Klar, gegen den Regen und die Stechmücken ist Kleidung natürlich hilfreich, ganz zu schweigen davon, dass ich ohne meine Lederrüstung keinen Fuß in diese Grüne Hölle gesetzt hätte, aber bei den Zwölfen, diese Hitze und die Feuchtigkeit lassen mich wünschen, wir könnten nackt wie die Mohas herumlaufen! Naja, eigentlich tun sie das ja auch gar nicht. Hat mich am Anfang ganz schön überrascht. Ich dachte immer, die kennen

keine Kleidung. Ich kannte da mal ein Mädchen in Dröl ...«

—Geron Waisenmacher, Doppelsöldner

Grundsätzlich gilt, dass alle hier erwähnten Kleidungsstücke regeltechnisch als normale Kleidung gelten, mit einem Rüstungsschutz sowie einer Belastungsstufe von 0.

In den Dampfenden Dschungeln herrscht das gesamte Jahr hindurch ein stickiges Klima vor. Selbst an den Gestaden des Perlenmeers sinkt die Temperatur auch nachts kaum unter ein Niveau, wie es in den Mittellanden allenfalls im Hochsommer erreicht wird. Bekleidung, die allzu viel Haut bedeckt, behindert

nur ein Verdunsten des unvermeidlichen Schweißes und wird als unangenehm empfunden. Die Bewohner des Regenwaldes tragen darum nur das nötigste, üblich sind **Lendenschurze, Röcke, Wickel- und Brusttücher**, die empfindliche Körperstellen vor der Sonne, dem Regen und dem wimmelnden Leben des Regenwaldes schützen.

Am häufigsten finden weiches Leder, Schilf und Bast Verwendung, ebenso Leinen und Seide, teils erhandelt, teils von den Stammeskulturen selbst hergestellt und nicht selten farbenfroh eingefärbt.

Hautmalereien, genannt *Luloo*, aus farbigen Erdsorten oder zerstoßenen Pflanzenteilen haben nicht nur eine schmückende Wirkung, sondern halten oft auch Insekten ab oder schützen vor schädlichen Einflüssen der Natur und der Elemente. Bei einigen Stämmen ist es Sitte, das Haar offen und ungezähmt zu tragen, andere scheren sich die Haarpracht zu besonderen Frisuren oder tragen **Stirnbänder**. Persönlicher **Schmuck** aus Perlen, Korallen, Knochen, Holz oder Edelsteinen ist besonders bei jenen Stämmen bekannt und geschätzt, die ein enges Verhältnis zum Wasser pflegen – Napewanha und Haipu. Schuhe sind bei diesen Stämmen eher selten, häufiger findet man jedoch bei Angehörigen von im Regengebirge ansässigen Stämmen aus Leder gefertigte Fußbekleidung, die im Norden als **Mohassins** bekannt ist.

Die Miniwatu und die Yakosh-Dey haben sich in ihrer Gewandung dem in südaventurischen

Städten üblichen Stil etwas mehr angenähert und kleiden sich gern betont aufwendig und prachtvoll, denn erfahrungsgemäß kommt ihnen das bei ihren Geschäftsbeziehungen zugute.

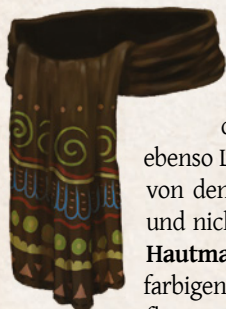
Je nach persönlichem Geschmack kleiden sich die Tapo-Tikaute in tierische oder pflanzliche Stoffe, in Leder oder Leinen. Als Schuhwerk üblich sind **Sandalen**. Unabhängig vom Geschlecht bilden meist lange **Röcke** die Beinbekleidung. Die Oberbekleidung unterstreicht die Rolle in der Gesellschaft:

Bauern, die häufig direktem Sonnenlicht ausgesetzt sind, tragen weite **Hemden**, die große Teile der Hautoberfläche bedecken, und dazu schwere **Kapuzen**, die sie beim mittäglichen Regen aufsetzen. Handwerker tragen enger anliegende Hemden, damit sie weniger in ihrer Arbeit behindert werden, oder betreiben ihre Arbeit oberkörperfrei. Wer zur Waffe greift, um sich unter das Regengebirge aufzumachen, trägt je nach Vorliebe mehrere oder weniger Teile einer **Rüstung** aus Epharit, manchmal sogar nur einen enganliegenden **Brustgurt** aus Leder oder Leinen, um dem Oberkörper mehr Stabilität zu verleihen, ohne jedoch irgendwelche Bewegungen einzuschränken.

All diese Kleidung ist eher praktisch. Verzierungen und Dekorationen werden allgemein als Anzeichen betrachtet, dass ihrem Besitzer die notwendige Ernsthaftigkeit abgeht. Angehörige der Priesterschaft und des Ältestenrats hingegen tragen gern exotisch angehauchtes und reich verziertes **Ornat**, das an die Tracht der Dschungelstämme erinnert, um ihre Stellung und die Tatsache, dass sie nicht mit gewöhnlicher Arbeit betraut werden, zu betonen.

Unverheiratete Tapo-Tikaute, die ihre jeweilige Ausbildung abgeschlossen haben, färben sich die Haare mit Pasten, die aus zerstoßenen Halbedelsteinen hergestellt werden, um damit ihre Verfügbarkeit anzuzeigen. Dafür eignen sich Lapislazuli, Zinnober, Rubinschwefel, Malachit, Türkis, Rutil oder Kobaltviolett, die alle in großen Mengen unter dem Regengebirge gefunden werden können. Die Wahl der Farbe unterstreicht dabei jeweils einen bestimmten Charakterzug. Grün symbolisiert einen Sinn für Harmonie und Gemeinschaft, Blautöne deuten hingegen auf die Bereitschaft zu Schutz und Fürsorge hin, Rot birgt den Reiz des Geheimnisvollen und Unbekannten und Violett gilt als äußerst laszive Farbe.

Die Tapo-Tikaute sind ein Stamm der Waldmenschen, dessen Lebensweise kaum mit jener der Dschungelstämme vergleichbar ist. Weitere Informationen zu diesem Stamm findest du in der Regionalspielhilfe **Die Dampfenden Dschungel**.



Kunsthandwerk

»Warum wir uns solche Mühe mit den Türvorhängen geben? Es stimmt, Horasierin, die kleinen Knoten sind zwischen den Holzperlen kaum zu erkennen. Doch die Nipakau sehen sie. Und während wir im Inneren schlafen und unser Tapam ruht, soll es keine Satuul fürchten müssen, die schlechten Schlaf mit sich bringen. Sie ertragen diese Knotenform nämlich nicht und müssen sie auftrennen, bevor sie hineinkommen, und am Morgen blickt Obarans Auge wieder vom Himmel, bevor die Satuul mit ihrer Arbeit fertig sind. Wir knüpfen alle Knoten neu, die sie lockern konnten, und schlafen umso ruhiger.«
—Mutataca von den Baguarak, 1042 BF

Bei den Stammeskulturen des Tiefen Südens hat das Kunsthandwerk einen besonderen Stellenwert. Spezialisiertes Handwerkertum existiert hier nicht, von jedem Mitglied der Gemeinschaft wird erwartet, einen Beitrag zum Überleben und zum Wohlergehen aller zu leisten. So ist es niemandem vergönnt, sein gesamtes Tagwerk nur mit dem Schnitzen und Bemalen kunstvoller Figürchen oder der Fertigung eitelnden Tands zu verbringen. Stattdessen entfalten viele Waldmenschen und Utulus ihre kreative Energie, indem sie sie in ihre täglichen Arbeiten einfließen lassen. Warum eine schlichte Tonschale töpfern, wenn man mit etwas mehr Mühe ebensogut aus verschiedenen Erdarten ein kunstvolles und hübsch anzusehendes Gefäß erschaffen mag? Das Produkt der eigenen Hände Arbeit soll dem Wohl des gesamten Dorfes zugutekommen. Jedes Lächeln, das ein eindrucksvolles Werkstück auf das Gesicht eines Stammesmitglieds zaubert, ist die Mühe wert.

Bei vielen Stämmen Meridianas und der Waldinseln sind daher besonders aufwendig verzierte und sorgfältig gearbeitete Alltags- und Gebrauchsgegenstände zu finden, ohne dass es dafür einen direkten spirituellen oder kultischen Grund geben muss. Andererseits erstreckt sich das typische animistische Weltbild bei einigen Stämmen auch auf solche Objekte des täglichen Lebens. Egal, ob eine Jägerin eine **persönliche Waffe** herstellt – etwa einen Bogen, einen Speer oder ein Blasrohr –, ob eine **Hütte** neu errichtet wird, ob **Töpferwaren** gebrannt oder ein neuer **Korb** geflochten wird, stets entsteht zugleich auch ein **Nipakau**, der das entsprechende Ding auf Seite der Geister verkörpert. Oftmals ist

die Menge künstlerischer Energie, die in die Fertigung eines Gegenstands investiert wurde, also zugleich ein Maß für die unmittelbare Bedeutung des Gegenstands im Leben des Herstellers – denn jenen **Nipakau**, mit denen man täglich zu tun hat, möchte man selbstredend eine zufriedenstellende Heimstatt bieten. Derartige Vorstellungen mögen aber durchaus Züge von Aberglauben tragen, und die Grenze zwischen Schein und Sein liegt oftmals im Auge des Betrachters.

Doch auch darüber hinaus beschäftigen sich viele Utulus und Waldmenschen neben ihren täglichen Pflichten damit, schöne Dinge aus allen möglichen Materialien herzustellen,

derer sie habhaft werden können. Dabei entstehen **persönliche Schmuckstücke** und dekorative Besitztümer ebenso wie Kunstobjekte, die von der ganzen Dorfgemeinschaft verwendet werden, beispielsweise kunstvoll verzierte **Masken** zur Visualisierung von **Tayas** und liebevoll gearbeitete **Musikinstrumente**, allen voran Trommeln, Klanghölzer und Flöten.

Verwendung findet dabei zuvorderst **Holz**, und zwar von verschiedenster Art. Dunkles Ebenholz und helles Zedernholz, das leichte, aber widerstandsfähige Holz des **Tiik-Tok**-Baums und das tiefrote Kernholz des Mohagonibaumes, das duftende Mark des **Utulumba** (auch bekannt als Praiosandelholz) und das harte, feste Innere des Mammutbaums. Bemalungen in bunten Farben sind häufig, vor allem in kräftigem Gelb, Rot und Blau. Schwarz- und Brauntöne, vor allem bei den Utulus auch Ocker, gelten als kraftvolle Farben der Erde und der Heilung, Weiß wird hingegen mit der Geisterwelt in Verbindung gebracht, mag sogar Assoziationen von Krankheit und Übel wecken. Die Farben werden dabei häufig aus Pigmenten angerührt, die sich im vielfältigen Erdreich Meridianas finden. Ebenso eignen sich zerstoßene Mineralien zum Einfärben vieler Materialien, und auch pflanzliche Farbstoffe finden Verwendung, beispielsweise das tiefblaue Hesindigo des Guraanstrauchs. Viele solcher **Färbemittel** dienen auch dazu, **Stoffe** einzufärben, die hier vor allem aus Leinen oder Seide gewoben werden, oder **Leder** mit Farbe zu versehen. Auch an der **Steinmetzkunst** versuchen sich viele Bewohner der Dampfbenden Dschungel, sei es an so gut wie überall verfügbarem und leicht zu bearbeitendem Speckstein, an dauerhafteren, aber anspruchsvollen Werkstoffen vulkanischen Ursprungs wie Granit, Basalt oder Bims oder auch an wertvolleren Materialien, etwa bunten Halbedelsteinen wie Lapislazuli, Quarz, Achat oder der berühmten Altimont-Jade. Werkzeug, um das mitunter harte Gestein bearbeiten zu können, besteht oft aus mühevoll geformtem Korund oder aus erhandeltem Metall, denn die Schmiedekunst ist bei den Stammeskulturen kaum verbreitet, und brauchbares Werkzeug ist entsprechend wertvoll. Prachtvolle **Edelsteine** lassen sich in den Gebirgen des Südens entdecken, geschliffen werden sie jedoch nur selten. Man verwendet sie stattdessen in ihrer natürlichen Form, mit all ihren von Kamaluq gefügten Imperfektionen, zur Verzierung oder um die Aufmerksamkeit der **Nipakau** gezielt lenken zu können, denn so manchem Juwel wohnt eine besondere Anziehungskraft auf die Wesen der Geisterwelt inne. Auch **tierische Materialien** finden in der kreativen Schaffenskraft der Menschen des Dschungels rege Verwendung, vor allem Leder, Knochen und Horn. Spinnenseide wird zu strapazierfähigen Seilen verdreht, wo die zu dauerndem Hautkontakt eher unangenehme Seidenliane ungeeignet ist, und bunte Schuppen und Federn schmücken so manches Haar und so manche Waffe.



Proviant

»Wo ich herkomme, werfen wir längst nicht so viele Zutaten auf einmal in den Topf. Immerhin soll man das Fleisch ja noch schmecken können! Aber probieren will ich trotzdem. Ist das eine geröstete Eidechse? Was, dieses rote Pulver soll da noch dran? Na schön ... Bei Swafnir, wie das brennt! Wasser, aber zügig!«

—Tjalva Garheldtöttir, Premier Hetja

Seit jeher leben die Waldmenschen und Utulus Meridianas als Jäger und Sammler, und der Wald bietet ihnen alles, was sie zum Leben brauchen. Schmackhaftes **Obst** verbirgt sich in Hülle und Fülle in den Dschungeln, darunter Mangos, Bananen in verschiedenen Farben, Papayas, Perainäpfel jeglicher Art, Brabakbirnen (auch als Avocados bekannt) und eine unüberschaubare Vielfalt an Beeren. **Wurzelgemüse** wie Zwiebeln, Maniok und Kartoffeln sowie unzählige Arten von **Nüssen** ergänzen den Speiseplan. Den geschmacksfördernden Nutzen unterschiedlichster **Gewürze** haben die Menschen des Dschungels ebenfalls längst erkannt und die Verwendung von Süßholz, Zimt (oder *Benbukkel*), Vanille, Pfeffer, Löffelkraut und dem nur auf den Waldinseln vorkommenden, intensiv nussig schmeckenden *Mir-Theniok* zur Perfektion gebracht. Vor allem an den Stränden der Waldinseln kommt kaum eine Mahlzeit ohne süße Datteln und das vielseitig einsetzbare Fleisch der Kokosnuss aus.

Auch Fleisch wird in den Dampfenden Dschungeln erreicht, und die Vielfalt des Nahrungsangebots steht jener der vegetarischen Komponenten in nichts nach. Als Jagdbeute beliebt sind große **Vögel** wie Pelikane und Papageien, **Reptilien** wie Eidechsen, Schlangen und Schildkröten sowie **Säugetiere** wie Ameisenbären, Gürteltiere und Wolfsratten. Von den Plantagen in der Nähe der Städte entkommen seit Jahrhunderten immer wieder Rinder oder Selemferkel in die Dschungel, sodass sich dort inzwischen auch eine wilde Population dieser ebenfalls als sehr schmackhaft angesehenen Tierarten gebildet hat. An der Küste und an den trägen Flussläufen wird zudem viel **Fischfang** betrieben.

Vor allem Obst wird gerne roh verzehrt, Fleisch und Gemüse hingegen werden über offenem Feuer oder an Spießen gebraten und mit Gewürzen zu ausgefeilten Gerichten veredelt. Aus Getreiden, Nüssen und Mais wird Mehl gerieben, das zur Entwicklung einer ganz eigenen Backkunst geführt hat. Als Grundnahrungsmittel kennt man das *Badako*, ein süßes Brot, dass aus gestampften

Bananen und Mehl gebacken wird, zumeist Maismehl.

Gekocht wird mit Steinen, die man im Feuer erhitzt und in Gefäße legt, die man anschließend mit Wasser



füllt, wie steinerne Schalen, ausgehöhlte

Baumstämme oder dicht geflochtene Körbe.

Allgemein bekannte Rezepte gibt es im Süden kaum, stattdessen hat jedes Dorf für sich ausgelotet, was schmeckt. Die überschaubare Siedlungsgröße und die geringe Siedlungsdichte, wie sie bei den Stammeskulturen üblich ist, ermöglicht eine problemlose Ernährung der gesamten Bevölkerung durch Jagd und Sammlertum. Spezialisierte Methoden der Nahrungsbeschaffung sind nicht notwendig, dennoch betreiben einige Stammesgemeinschaften Landwirtschaft. Mit dem daraus erzeugten Überangebot an Nahrung betreiben sie regen Handel, so etwa die Tscholuq Altoums mit den benachbarten Bukaniern und die Miniwatu der Gewürzinseln mit einflussreichen Handelshäusern aus der Fremde. Angebaut werden vor allem **Mais** und **Quinoa**, die Miniwatu unterhalten zudem Pflanzungen von allerlei Gewürzen.

Das **Wasser** der Quellen Südaventuriens ist meist genießbar, kann aber oft bei allen, die es nicht aus frühester Kindheit gewohnt sind, unangenehme Durchfallerkrankungen wie den Flinken Difar oder die Reißwasserseuche auslösen. Wer im Dschungel unterwegs ist und keine Möglichkeit hat, Wasser abzukochen, ist besser beraten, das beim täglichen Mittagsunwetter niedergehende Regenwasser aufzufangen oder sich mit dem Inhalt wassertragender Früchte zu behelfen – gerade an den Stränden der Waldinseln sind Kokosnüsse eine sehr zu empfehlende Wasserquelle.

Proviantpaket Tiefer Süden

Inhalt: zwei Handvoll Quinoa, eine Süßkartoffel und eine halbe Zwiebel, eine geröstete Schlange am Spieß, eine Brabakbirne, zwei Perainäpfel, eine mit Zimtrinde bestäubte Raupe, abgekochtes Wasser oder Regenwasser

Proviant	Gewicht	Preis
Für 1 Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler

Proviantpaket Waldinseln

Inhalt: vier gelbe Bananen, eine halbe Ananas, eine Mango, eine Handvoll Weintrauben, zwei gegrillte Seeigel, ein gekochter Krebs, vier Austern, das Wasser aus zwei Kokosnüssen

Proviant	Gewicht	Preis
Für 1 Tag	1,5 Stein	0,5 Silbertaler

DIE REGELN DES TAUSCHHANDELS



»Ihr seid also auf dem Weg nach Porto Paligan? Um euch Altimont-Jade von den Wilden zu erhandeln, was? Schlagt euch das mal aus dem Kopf. Glaubt mir, ich habe das vor einigen Jahren auch versucht, aber die Sprache des Handels verstehen diese Hinterwäldler einfach nicht.

Wir hatten feinste Handelswaren geladen, fließende Seidengewänder, blankes Geschmeide, sogar ein paar Fässer Boronwein wollte ich ihnen bieten. Ein paar Sklaven hatte ich als Führer dabei, um ihr Kauderwelsch zu übersetzen. Erstmal waren die gar nicht bereit, zu handeln, kannst du dir das vorstellen? Wir mussten sie erst mit einem Ballen Seide bestechen, damit sie überhaupt zum Feilschen bereit waren. Aber das lief dann nicht einfach als Gleichberechtigte an einem runden Tisch, bei Boron, nein!

Wir wurden in den dichtesten Dschungel geschickt, wo uns die verfluchten Stechmücken zusetzten. Da haben sie uns dann stundenlang stehen lassen. Irgendwann wurde uns die Zeit zu lang und wir haben schonmal unsere Waren aufgestellt, um sie gut präsentieren zu können. Da kamen sie dann endlich, wollten sich unsere Ladung anschauen, aber dabei durften wir nicht danebenstehen, sondern sollten aus der Ferne zuschauen. Sicher, damit sie sich was abzwacken könnten, ohne das wir es merken, dieses diebische Pack!

Im Gegenzug haben sie uns dann was dort stehenlassen, und ich kann dir sagen, es war geradezu eine Beleidigung, wie wenig sie anscheinend zu zahlen bereit waren. Da wurde es mir zu bunt, ich habe unsere Sachen wieder eingepackt und zum Schiff zurückbringen lassen. Hier, dieses Stück Jade habe ich von ihnen mitgehen lassen. Als Bezahlung für den ganzen Ärger und die Spesen. Unsere Sklaven hielten das für einen Fehler und fürchteten, die Wilden mit ihren Speeren könnten uns nachkommen. Den ganzen Rückweg lang hab ich Ausschau gehalten, aber es kam keiner.

Wenn du meinen Rat annehmen willst, haltet euch von diesen Darna fern. Es gibt nur eine Sprache, die die verstehen, und die besteht aus Peitsche und Sklaventod.«

—gehört in einer Hafenkneipe in Al'Anfa, neuzeitlich

So zentral die Bedeutung der Gemeinschaft für einen Menschen der Dampfenden Dschungel ist – sei es der eigene Stamm, das eigene Dorf oder die eigene Familie –, so tief ist bei so manchem von ihnen das Misstrauen vor all jenen verwurzelt, die sich immer wieder unbeholfen bis gierig in ihre Territorien wagen. Zwar gelten vor allem einige Utulustämme der Waldinseln als Fremden gegenüber besonders aufgeschlossen und gastfreundlich, doch ist hier zwischen der Haltung der Gemeinschaft und der Haltung des Einzelnen zu unterscheiden. Als Teil ihres sozialen Gefüges verhalten sich die Insulaner selbstbewusst, freundlich und offenherzig, doch die gleichen Individuen mögen sich alsbald außerhalb



einer solchen Situation, in der sie ihr gesamtes Dorf hinter sich vereint wissen, eher misstrauisch, zaghaft und eingeschüchtert benehmen. Neue Gemeinschaftsbande sind nicht schnell geknüpft, besonders nicht für Mitglieder der Stammeskulturen, die sich nie zuvor in ihrem Leben mit Menschen außerhalb ihrer Gemeinschaft auseinandersetzen mussten.

Deutlich zu spüren ist dies in den Handelsbeziehungen, welche die Dörfer von Waldmenschen und Utulus mit Außenstehenden, aber auch untereinander pflegen. Dass sich einer von ihnen mitsamt seiner Waren in ein benachbartes Dorf aufmacht und dort um den Preis dafür in Form von anderen Gütern feilscht, ist äußerst ungewöhnlich. Der Tauschhandel – denn Geld und andere Währungen sind bei vielen Stämmen völlig unbekannt – verläuft oftmals in einem aufwendigen, teils obskuren Regeln unterliegenden Ritual, das sich gerade bei unverderblichen Gütern mehrere Wochen hinziehen kann. Wenige Händler aus den Reichen der Seemächte verfügen über Einblick in die notwendigen Rituale für längerfristige Handelsbeziehungen, und selbst diese wenigen bringen selten die nötige Geduld mit. Kaum ein Stamm hegt jedoch ein so starkes Interesse an den Waren, welche solche Kaufleute ihnen bieten, um dafür mit ihren althergebrachten Traditionen zu brechen. Unglücklicherweise hat so manch ein Kauffahrer ohne Gespür für die Feinheiten des Tauschhandels die Zurückhaltung der Waldmenschen angesichts eines nicht befolgten, aber auch nirgendwo niedergeschriebenen Protokolls mit feindseliger Renitenz verwechselt und infolgedessen unschöne bis tragische Konflikte ausgelöst.

Der Stamm der Miniwatu hingegen hat seine Handelsgepflogenheiten ganz dem Vorbild der Kolonialmächte angeglichen, und gerade bornländische, brabakische und horasische Handelsschiffe gehen hier gern den Weg des geringsten Widerstands, um an die begehrten Handelswaren der Waldmenschen zu gelangen. Für das Imperium von Al'Anfa und seine Verbündeten hingegen führt der Weg des geringsten Widerstands nicht selten gar über das Schwert.

Handelsdelegationen und Umschlagplätze

Auch wenn Tauschhandel, der über den Austausch von Gastgeschenken und einzelnen Gegenständen hinausgeht, in der Regel nicht innerhalb der Dorfgrenzen vollzogen wird, wird eine Handelsabsicht meist durch einen Besuch im Dorf des Handelspartners in spe bekundet. Federführend für die Handelsbeziehungen eines Dorfes ist stets der örtliche Häuptling, allerdings beteiligt dieser sich meist nicht selbst an den Verhandlungen. Stattdessen werden einige Mitglieder des Dorfes damit beauftragt, ein Geschäft zu beiderseitigem Vorteil auszuhandeln. Dazu begibt man sich an eigens dafür designierte Plätze, etwa auf eine bekannte Waldlichtung irgendwo zwischen den Siedlungen der Handelsparteien oder an einen bestimmten Küstenstreifen unweit des Dorfes. Bei den Unterhändlern handelt es sich meist um ein älteres, erfahrenes Mitglied des Dorfes und einige jüngere

Bewohner, die einerseits den Transport der Handelswaren übernehmen, andererseits auch in den jeweiligen Gepflogenheiten unterwiesen werden sollen, um irgendwann selbst einmal in die Lage versetzt zu werden, die Verhandlungen mit ihren möglicherweise komplexen Regeln zu führen. Es ist nicht ungewöhnlich, dass jede Delegation die Verhandlung mit ihren eigenen Regeln führt und dass diese Regeln sich in einigen Details unterscheiden. Gerade bei Handelsbeziehungen zwischen Partnern, die zuvor nicht miteinander gehandelt haben, dienen die ersten Iterationen gegenseitiger Angebote weniger der Suche nach einem gemeinsamen Konsens, sondern vielmehr dem Versuch, die Gesetze auszukundschaften, denen die jeweils andere Delegation folgt. Je seltener Handelspartner miteinander in



Kontakt stehen, umso langwieriger gestaltet sich dieser Prozess, und es ist möglich, dass ein Dorf, welches über viele Handelspartner verfügt, mit jedem von ihnen ein etwas anderes Vorgehen entwickelt hat. Letztlich entscheidet auch die Persönlichkeit der jeweiligen Delegationsführer maßgeblich über den Verlauf der Verhandlungen.

Angebot und Nachfrage

Der Tauschhandel mit meridianischen Stammeskulturen verläuft im stetigen gegenseitigen Unterbreiten von Angeboten, die in mehreren Iterationen immer wieder angepasst werden. Direkt kommuniziert wird dabei nicht, stattdessen werden Verhandlungen gezielt in die richtige Bahn gelenkt, indem das eigene Angebot unter bestimmten Gesichtspunkten angepasst wird. Ein Eingriff ins Angebot der Gegenseite gilt als unhöflich, wobei dezentes Positionieren der gebotenen Handelswaren bei deren Sichtung die Verhandlungen aber durchaus stark beschleunigen kann.

Eröffnet werden Verhandlungen im meridianischen Tauschhandel damit, dass eine der beiden Parteien – nämlich diejenige, die den Handel initiiert hat – das erste Angebot unterbreitet. Dazu werden die mitgebrachten Waren gut sichtbar auf dem ausgewählten Umschlagplatz aufgestellt. In aller Regel platziert man dabei nicht alles, was man mitgebracht hat, stattdessen geht es darum, dem anderen einen Überblick darüber zu verschaffen, über welche Mittel man verfügt. Wo möglich wurde bereits bei der Erklärung der Handelsabsicht erwähnt, auf welche Art von Waren man im Gegenzug hofft, es ist aber bei manchen Stämmen üblich, mittels farbiger Markierungen – etwa bunt eingefärbter Wimpel – die Bedürfnisse der eigenen Gemeinschaft mitzuteilen. So setzen die Mohaha beispielsweise rote Wimpel, wenn das eigene Dorf von Hunger geplagt ist, sie verwenden gelbe Zeichen, wenn sie Interesse an pflanzlichen Arzneien und anderen Kräutern hegen, und blaue Markierungen, wenn es ihnen um Werkzeuge und Gebrauchswaren geht.

Ist das Angebot platziert, so zieht sich die entsprechende Delegation vom Platz des Handels zurück und überlässt der Gegenseite das Feld. In den meisten Fällen ist es nicht nötig, sich außer Sichtweite zu begeben, einige Stammesgemeinschaften legen aber Wert darauf, dass die Sichtung eines Angebots und die Vorbereitung eines Gegenangebots unbeobachtet bleiben, was den Prozess der Verhandlungen schnell deutlich in die Länge ziehen kann, sollte die andere Partei vergeblich auf eine Reaktion warten. Das Gegenangebot wird auf ähnliche Weise platziert, wobei es zunächst einmal darum geht, sich darauf zu einigen, welche Waren überhaupt gehandelt werden sollen. Ein angebotenes Gut ein wenig vom Zentrum des Platzes entfernt abzulegen, wird bei manchen

Verhandlungen als Maß für das Interesse, das für die jeweilige Ware besteht, akzeptiert, doch die Strecke einer solchen Versetzung will wohlüberlegt sein. Zu weit, und der Eingriff kommt einem Affront gleich, zu nah, und das Signal wird möglicherweise übersehen.

Im Wechsel entfernen die beiden Parteien anschließend Waren oder fügen neue hinzu, setzen neue Markierungen oder positionieren sie neu. Sind schließlich beide Seiten mit der Art der gebotenen Handelsgüter einverstanden, beginnen die Verhandlungen um die Menge.

Dadurch wird es oft nur noch komplizierter und undurchschaubarer, denn einheitliche Symbole dafür, eine größere oder eine kleinere Menge einer Ware vom Partner zu erwarten, gibt es kaum je. Vor allem wenn mehrere Güter auf einmal gehandelt werden sollen, dienen zahlreiche Runden weiterer gegenseitiger Angebote zunächst einmal dazu, ein Gespür für die Reaktion des Gegenübers zu erhalten, um ihn letztlich durch das eigene Verhalten dazu zu bewegen, sein Angebot wie gewünscht anzupassen.

Gerade zwischen neuen Handelspartnern ziehen sich solche Verhandlungen zumindest einige Tage hin, selten weniger, denn letztlich erhofft man sich nicht nur einen erfolgreichen Vertragsabschluss, sondern auch einen tiefen Einblick in die Psychologie der anderen Delegation, um zukünftige Verhandlungen zu vereinfachen. Insofern ist es als gutes Zeichen anzusehen, wenn Handelsversuche sich über Gebühr in die Länge zu ziehen scheinen, denn dies bedeutet, dass einen das Gegenüber auch als zukünftigen Handelspartner in Erwägung zieht. Es ist ebenso alles andere als selten, in verschiedenen Phasen der Verhandlung ein und dasselbe Angebot in derselben Menge wiederholt zu unterbreiten, um damit auszuloten, ob sich eine Veränderung beim Gegenangebot zeigt. Das muss nicht zwangsläufig bedeuten, dass die andere Delegation mit dem, was ihnen bisher geboten wurde, unzufrieden ist, sondern ist vielmehr Ausdruck der Neugierde über die Verhandlungsmethode der anderen Partei.

Der Geschäftsabschluss

Verhandlungen enden auf eine von zwei Arten. Selten ist, dass eine Partei ihre Waren wieder einpackt und unverrichteter Dinge damit abzieht. Damit signalisiert sie, dass sie nicht mehr an einen erfolgreichen Abschluss der Verhandlungen glaubt. Zwar übertritt ein solcher Schritt nicht die Regeln des Tauschhandels und wird insofern auch nicht als Fauxpas aufgenommen, dennoch bedeutet ein Abbruch der Verhandlungen, dass zwischen den beiden Parteien wohl auch in Zukunft allzu bald keine Handelsvereinbarungen mehr zustandekommen werden.

Wahrscheinlicher ist darum, dass beide Parteien sich so lange gegenseitig Angebote unterbreiten, bis sie allein um der diplomatischen Beziehungen willen irgendwann auch in einem Handel übereinkommen, den vielleicht





beide als nachteilig empfinden. Zu einem regelkonformen Geschäftsabschluss kann es kommen, wenn eine der Handelsparteien nach Sichtung des Angebots der Gegenseite an den eigenen gebotenen Waren keine Änderungen vornimmt. Damit signalisiert sie ihr Einverständnis mit dem vorgeschlagenen Handel. Die andere Partei kann diesen nun abschließen, indem sie die dargebotenen Waren vom Umschlagplatz entfernt und mitnimmt sowie die eigenen für den Handelspartner zurücklässt. Dass ein Handel zwischen einander unbekannten Partnern aber bereits beim ersten Mal abgeschlossen wird, wenn ein Angebot unverändert bleibt, ist sehr ungewöhnlich und kann zudem auch leicht zu Verstimmung führen. Wer ein Geschäft allzu leichtfertig zum Abschluss bringt, drückt damit mangelndes Interesse an der Verhandlungsposition der Gegenseite aus und erweckt den Eindruck, sich auf ein allzu einseitiges Angebot gestürzt zu haben.

Zwischen Parteien, die gewohnheitsmäßig häufig miteinander Handel treiben und zwischen denen somit eine gewisse Vertrauensgrundlage besteht, ist es hingegen akzeptabel, ein Geschäft schnell zum Abschluss zu bringen. Ein Gespür dafür zu entwickeln, wann es in Ordnung ist, den Tauschhandel mit einem Stamm der Utulus oder Waldmenschen abzuschließen, ist für Außenstehende immens schwierig und erfordert jahrelange Übung im Umgang mit den meridianischen Stammeskulturen.

Fehlritte

Dank der unterschiedlichen Ausprägung der Regeln, denen der Tauschhandel in Abhängigkeit von den jeweils beteiligten Parteien im Detail folgt, ist es kaum möglich, sich stets über alle möglichen Fehlritte bewusst zu sein. Verhalten, das im Umgang mit den Napewanha völlig in Ordnung ist, könnte eine Delegation der Anoiha beleidigen. Ein Angebot, das ein Dorf der Schemuhaha brüskiert abziehen lässt, könnte das benachbarte Dorf des gleichen Stammes zu großzügigen Gegenangeboten verleiten. Einige Regeln sind aber in ganz Meridiana zu beachten:

- Den Verhandlungen sollte stets ein formelles Gesuch an den Häuptling der Gegenseite vorangehen. In vielen Fällen – besonders, wenn ein solches Gesuch durch Sprachbarrieren erschwert wird oder zuvor keine Handelsbeziehungen bestanden – ist es üblich, der Gegenseite zuvor ein kleines Geschenk zukommen zu lassen, um das Interesse für das eigene Angebot zu wecken. Es ist dem Häuptling sowie seinen Delegierten gestattet, ein Handelsgesuch abzulehnen. In der Regel verleiht man einer solchen Entscheidung Ausdruck, indem das Geschenk zurückgewiesen wird.
- Wenn es Sitte ist, dass die Handelsparteien sich bei der Sichtung der Angebote gegenseitig zuschauen können, so ist es Brauch, dass die kopfstärkere Delegation ihre Zahl der anderen Seite anpasst. Mit einer größeren Anzahl von Personen Verhandlungen zu führen, wird schnell als Bedrohung angesehen, also sollten in einem solchen Fall einige Mitglieder der Delegation dem Verhandlungsort zumindest dann fernbleiben, wenn Angebote geprüft werden.
- Direkte Eingriffe in das Angebot der Gegenpartei sind bevormundend und gelten als Ausdruck großer Ungeduld. Subtile Positionierungen können akzeptabel sein, aber je traditionsverhafteter der Handelspartner ist, desto größer ist auch die Gefahr, ihm damit vor den Kopf zu stoßen.
- Das gleiche Angebot in verschiedenen Phasen der Verhandlung erneut zu stellen, ist oftmals üblich und keinesfalls respektlos.
- Es wäre falsch, vorschnell über die Bedürfnisse der Gegenseite zu urteilen. Einem bornländischen Handelsherrn ist es durchaus gestattet, harte Münze für die Schätze des Dschungels zu bieten. Welchen Wert die Dschungelbewohner dem blanken Metall zugestehen, obliegt dabei ganz ihnen. Er sollte sich also keinesfalls darauf verlassen, dass seine Handelspartner seinen Münzen auch nur annähernd den relativen Wert zusprechen, den sie in seiner Heimat im Vergleich untereinander besitzen würden.

- Versucht eine der beiden Seiten, über farbige Markierungen oder anderweitig ihre Interessen zu kommunizieren, bedeutet das noch lange nicht, dass die Gegenseite dazu verpflichtet ist, dies zu beachten – oder auch nur zu verstehen. Stellt sich allerdings heraus, dass solche Markierungen ihren Zweck offenkundig nicht erfüllen, so ist es unhöflich, weiterhin an ihnen festzuhalten. Ist die Gegenseite hingegen gewillt, die Bedeutung unbekannter Markierungen zu erlernen, so kann sie versuchen, dies mit ihrem Angebotsverhalten auszudrücken. In solchen Fällen sind Missverständnisse aber oft vorprogrammiert, und erfahrene Tauschhändler sind dazu angehalten, weniger Erfahrenen Gnade angedeihen zu lassen.
- Ist man über die Art der zu handelnden Waren erst einmal übereingekommen, geht es fortan meist nur noch darum, ihre Menge festzulegen. In dieser Phase der Verhandlungen ist es meist nicht gern gesehen, neue Güter ins Spiel zu bringen – vor allem nicht, falls diese zuvor bereits abgelehnt wurden – oder sie in Teilen komplett aus dem Angebot zu entfernen.
- Wer zu früh den Eindruck gewinnt, ein Handel sei abgeschlossen, der läuft Gefahr, die Waren des Handelspartners ohne dessen Einvernehmen einzupacken und abzutransportieren. Dies kommt einem Diebstahl gleich und hat in mildester Konsequenz überaus abträgliche Folgen für die diplomatischen Beziehungen zwischen den Handelsparteien.



Der Ursprung des Rituals

Wie sich dieses komplexe Spiel entwickelt haben mag, mit dem Waldmenschen und Utulus ihre Handelsbeziehungen pflegen, liegt im Nimbus der Vergangenheit verborgen. Die Vorteile des Vorgehens liegen auf der Hand, denn in seinen Grundzügen ist es für die beiden Handelsparteien nicht notwendig, die gleiche Sprache zu sprechen. Auch besteht aufgrund des bedächtigen, entschleunigten Wechsels von Angeboten selbst zwischen ungleichen Parteien kaum die Gefahr einer Übervorteilung. Die Stämme pflegen diese Form des Tauschhandels nicht nur miteinander, sondern auch mit auswärtigen Kauffahrern und benachbarten Angehörigen anderer Kulturen, beispielsweise den Achazstämmen des Tiefen Südens. Ähnliche Gepflogenheiten lassen sich auch bei vielen Bewohnern des Südmeers beobachten, und zwar nicht nur bei den menschlichen. Auch einige im Meer lebende Kulturen scheinen die Regeln des Tauschhandels zu kennen und zu befolgen. Letztlich sind ähnliche Rituale auch zwischen einigen Völkergruppen des fernen Südkontinents Uthuria zu beobachten, wenn sich auch die Ausprägungen im Detail stark von jenen, die in Aventurien üblich sind, unterscheiden.

Aventurische Völkerkundler vermuten aufgrund all dieser Aspekte, dass die Wurzeln der Gesetze des Tauschhandels außerhalb des südaventurischen Stammesgefüges zu suchen sind, denn in Meridiana, wo sämtliche Stämme der Dampfenden Dschungel trotz ihrer offenkundigen Unterschiede mehr oder minder durch ihre auffallend ähnliche Sprache verbunden sind, besteht kaum ein Anlass, ein solch vielschichtiges System zu entwickeln. So manch ein Gelehrter ist gar der Meinung, dass sich das *Tahaya*, die Ewige Sprache, erst vor einigen Jahrhunderten im Süden ausgebreitet habe und dass die Stämme in ihrer Kommunikation untereinander bis dato deutlich stärkeren Einschränkungen unterlegen sein mögen. Eine Erklärung dafür, wie eine Sprache in derart vielgestaltigen Ausprägungen sich über eine so weiträumige Region und dennoch nur innerhalb eng begrenzter Volksgruppen ausgebreitet haben soll, können sie indes nicht liefern.

Denkbarer erscheint die Meinung, dass sich der ritualisierte Tauschhandel gar nicht auf dem aventurischen Kontinent entwickelt hat, sondern dass er zusammen mit Waldmenschen und Utulus sozusagen eingewandert ist und sich seither innerhalb der einzelnen Gemeinschaften, welche die alles andere als uniforme Stammeslandschaft Meridianas ausmachen, im Laufe von Jahrtausenden jeweils leicht anders entwickelt hat.

WARENLISTE

Waffen	Gewicht	Preis	Komplexität
Baccanaq	0,6 Stn	80 S	einf
Bastschild	1,25 Stn	25 S	prim
Blasrohr	0,3 Stn	40 S	prim
Blasrohr	1 Stn	60 S	prim
Entdeckerpeitsche	3,5 Stn	80 S	prim
Epharit-Schild	4 Stn	160 S	komp (3 AP)
Epharit-Schwert	1,75 Stn	260 S	komp (2 AP)
Epharit-Speer	2,25 Stn	100 S	komp (2 AP)
Geisteraxt	1 Stn	140 S	prim
Harpune	1 Stn	60 S	prim
Jagdspeer der Mohaha	1,5 Stn	60 S	prim
Karmulka	1,25 Stn	240 S	einf
Katar der Eidechsenkrieger	1,5 Stn	70 S	einf
Keulenbeil der Miniwatu	1,25 Stn	40 S	einf
Knochenkeule, kurz	1 Stn	20 S	prim
Knochenkeule, lang	4 Stn	80 S	prim
Knochenkeule, mittel	1,5 Stn	40 S	prim
Kurzbogen der Yakosh-Dey	0,5 Stn	40 S	einf
Leichter Lederschild	1,5 Stn	40 S	prim
Machete	0,75 Stn	120 S	einf
Netz der Keke-Wanaq	2,5 Stn	700 S	keine
Panzerschild	2 Stn	80 S	prim
Stachelkeule der Tschopukikuha	0,75 Stn	16 S	prim
Tauchspeer der Napewanha	1,75 Stn	40 S	prim
Wurfspeer der Anoiha	0,6 Stn	30 S	prim
Zwille der Oijaniha	0,5 Stn	25 S	prim

Rüstungen	Gewicht	Preis	Komplexität
Bastrüstung	2,5 Stn	60 S	prim
Epharit-Rüstung	18 Stn	700 S	komp (4 AP)
Keke-Chitinrüstung	8 Stn	180 S	komp (2 AP)
Miniwatu-Lederharnisch	6 Stn	200 S	einf

Werkzeuge	Gewicht	Preis	Komplexität
Einbaum-Kanu	15 Stn	300 S	prim
Kletterriemen	0,5 Stn	4 S	prim
Mörser & Pistill	1,5 Stn	50 S	prim
Wellenreiterbrett	2 Stn	100 S	prim

Besondere Gegenstände	Gewicht	Preis	Komplexität
Jadeamulett	0,1 Stn	1.200 S	einf
Kristallschädel	0,5 Stn	unbezahlbar	keine
Schrumpfkopf	3 Stn	20 S	einf

Kleidung	Gewicht	Preis	Komplexität
Brustgurt	0,25 Stn	2 S	prim
Brusttuch	0,3 Stn	2 S	einf
Hemd	0,5 Stn	3 S	prim
Kapuze	0,5 Stn	4 S	einf
Lendenschurz	0,2 Stn	3 S	prim
Mohassins	0,5 Stn	8 S	einf
Ornat	1,5 Stn	30 S	einf
Rock	1 Stn	3 S	einf
Sandalen	0,75 Stn	3 S	einf
Stirnband	0,1 Stn	0,5 S	prim
Wickeltuch	0,75 Stn	4 S	prim

Kunsthandwerk	Gewicht	Preis	Komplexität
Dschungeltrommel	0,5 Stn	15 S	prim
Flechtkorb	1 Stn	7 S	prim
Klangholz	0,3 Stn	12 S	prim
Hölzerne Maske	0,4 Stn	50 S	einf
Nasenflöte	0,1 Stn	12 S	komp (1 AP)
Töpferware	0,5 Stn	20 S	einf

Proviand	Gewicht	Preis	Komplexität
Brotbeutel Tiefer Süden	1,5 Stn	0,5 S	keine
Brotbeutel Waldinseln	1,5 Stn	0,5 S	keine



AVENTURIEN

RÜSTKAMMER DER DAMPFENDEN DSCHUNGEL

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 Dampfbenden Dschungel.

Von anderen Kulturen wird die Handwerkskunst der Bewohner der Regenwälder des Tiefen Südens nicht selten belächelt. Dabei versteht sich kaum ein Menschenschlag so sehr darauf, auf optimale Weise das zu nutzen, was die Natur zu bieten hat. Wer sonst außer den Stämmen des Regengebirges kennt aus elastischen Lianen geknüpftc Zwillen? An den Flüssen und Küsten Südaventuriens kommen effektive Tauchspeere und

Harpunen zum Einsatz. Die Krieger so manches Stammes sind für ihre Künste mit dem Blasrohr gefürchtet, mit dem sie gifttriefende Pfeile ins Fleisch ihrer Feinde treiben können.

Doch auch ein mittelländischer Entdecker ist wohl beraten, sich nicht ohne die passende Ausrüstung in die unbarmherzigen Urwälder des Südens aufzumachen – unverzichtbar sind sicher die verlässliche Machete und eine Entdeckerpeitsche! Die **Rüstkammer der Dampfbenden Dschungel** enthält einen schier unerschöpflichen Fundus unterschiedlichster Gegenstände, um den Gefahren der Regenwälder zu trotzen. Und natürlich fehlt auch nicht diverses Rüstzeug, das die findigen Bewohner des Dschungels auch aus eher ungewöhnlichen Materialien fertigen.

Dem nicht genug, bietet dieser Band auch Hintergründe zu Ausrüstung aus dem blauschimmerndem Epharit, einem metallischen Werkstoff, der den Alchimisten des Südens in jüngerer Vergangenheit vermehrt Rätsel aufgibt. Abschließend ist auch eine ausführliche Abhandlung über die komplexen Gepflogenheiten des Tauschhandels enthalten, welche die merkantilen Beziehungen der Dschungelstämme untereinander, aber oft auch mit Außenstehenden bestimmt.

Dieser Band ergänzt die Regionalspielhilfe **Die Dampfbenden Dschungel** mit umfangreichen und allgemeingültigen Regeln für die besonderen Gegenstände der Region. Kenntnisse des **Regelwerks** sowie des **Aventurischen Almanachs** werden vorausgesetzt.



www.ulisses-spiele.de

US25242PDF