

VERSCHOLLEN IN MEDJIS

ODER

DIE ZOMBIETROMMEL

DIE VORGESCHICHTE

Letztes Jahr, Einhornmond, Alba, Clansgebiet der MacAelfins

Der Draufgänger und Glücksritter Cailrod MacAelfin verhaftet mehrere albische Schmuggler. Inmitten der beschlagnahmten Ware aus den Küstenstaaten findet er eine Schatzkarte. Sie führt zum Schatz der Iakunka, eines einst wilden inzwischen ausgelöschten Barbarenstammes im fernen Medjis.

Die Iakunka sind laut dieser Quelle ein kriegerischer, medjisischer Stamm gewesen. Sie besaßen große Reichtümer, die sie in einem ihrer Heiligtümer, einem sogenannten Nokothuna (medjisisch: Maulwurfshügel), verborgen haben sollen. Den Weg zu einem dieser Hügel weist die gefundene Karte. Kalumbinraban, Autor der mitgelieferten Reisebeschreibung, berichtet von einem Weltentor, das sich in den Sümpfen der MacAelfins befinden soll. Als Cailrod diese Information überprüft, findet er die Beschreibungen des rawindischen Händlers bestätigt. Dies überzeugt ihn, dass auch der Rest der Geschichte stimmen müsse.

Er bittet seinen Vater um die Erlaubnis, sich gemeinsam mit dem valianischen Händler Claudius Aegidius und sechs Clansmaen auf die Suche nach dem Schatz machen zu dürfen. Brant MacAelfin genehmigt die Reise. Die Reisegruppe bricht unter Führung seines Sohnes nach Medjis auf.

Wie in der Reisebeschreibung geschildert, finden sie sich in einer Höhle an der Ostküste von Medjis wieder. Dem Verlauf der Karte folgend, gelangt Cailrod zur schwimmenden Stadt Zavitaya, wo er freundlich empfangen wird. Claudius gelingt es mittels *Zauberzunge*, Kontakt mit den Einheimischen aufzunehmen. So kann er einen Führer, ein Floß und mehrere Flößer organisieren. Die Schatzsucher rudern und staken den Järssej hinauf zum Dorf der Tigermenschen, wo sie freundlich aufgenommen werden.

Die Flößer kehren wieder nach Zavitaya zurück. Von nun an begleitet der Tigermensch Greckh Cailrod und seine Gruppe. Er führt sie tiefer in die medjisischen Wald. Leider gerät die Gruppe in einen Hinterhalt grausamer Rattenmenschen und findet im Kampf den Tod. Lediglich Greckh entkommt schwer verwundet.

Brant MacAelfin wartet nicht nur am Tag der vereinbarten Rückkehr vergeblich auf seinen Sohn. Er bleibt **verschollen in Medjis**.

DER AUFTRAG

Alba, Byrne, Einhornmond (Spätfrühling)

Brant MacAelfin sucht Abenteurer, die bereits in Medjis waren oder keine Angst haben, dorthin zu reisen und eine verschollene Expedition zu suchen. Interessenten sollen sich bei Connor MacAelfin melden.

Connor MacAelfin, ein Clansmaen, empfängt die Abenteurerlustigen und erläutert ihnen die Einzelheiten ihres Auftrages. Siehe Vorgeschichte.

Cailrod MacAelfin brach vor einem Jahr mit seiner Gruppe auf, kehrte jedoch nicht, wie abgesprochen, 14 Tage später zurück. (s. Kapitel Die Tore) Seitdem gilt er als vermisst. Sein Verbleib muss schnellstmöglich geklärt werden, denn er steht an zweiter Stelle in der Erbfolge der MacAelfins.

AUFGABE

Die Gruppe der Freiwilligen soll am morgigen Ljosdag durch das Tor gehen und nach Cailrod suchen. Dafür haben sie lediglich 14 Tage Zeit, d.h. sie sollen auf jeden Fall am darauffolgenden Myrkdag zurückkehren – mit oder ohne Cailrod oder Informationen über sein Schicksal.

BELOHNUNG

Die MacAelfins haben 500 GS pro Person ausgelobt für jeden, der das Wagnis auf sich nimmt. Die Belohnung erhöht sich auf 1000 GS, wenn Cailrod zurück gebracht wird. (Anmerkung: Dies gilt ausdrücklich auch für den Fall, dass lediglich seine sterblichen Überreste heimkehren! Diese Information erhalten die Abenteurer aber nur auf Nachfrage.)

Sollte der Schatz der Iakunka gefunden werden beträgt die Gewinnbeteiligung der gesamten Suchtruppe 20% (bei geschickter Verhandlungsführung max. 50%) der gefundenen Summe.

HILFSMITTEL

- Die Gruppe bekommt eine der vorsichtshalber angefertigten Kopien der Karte und der Wegbeschreibung, die den Weg zu den Schätzen der Iakunka weisen.

Anmerkung zur Karte:

Die Karte und die Wegbeschreibung stimmen größtenteils. Die letzten Nokothuna der Iakunka wurden jedoch bereits wenige Jahre nach dem Bericht des rawindischen Händlers geplündert. Einen Schatz der Iakunka gibt es leider nicht mehr.

Der Järssej hat sich jedoch seit der Reisebeschreibung des Händlers ein wenig verändert. Die eingezeichneten Stromschnellen und der See existieren nicht mehr.

- Der Schamane **Karanga**, ein Medjene, wird sie als Führer begleiten. Er kehrt auf diesem Wege in seine Heimat zurück und soll v.a. als Dolmetscher dienen.
Sollten die Abenteurer kein Interesse an MacAelfins Angebot haben, wird er alleine versuchen, die Verschollenen zu finden.
- Die Verschollenen wollten zuerst zur Stadt Zavitaya reisen, dann mit dem Floß den Järssej hochfahren und sich schließlich durch den medjisischen Wald zum Schatz der Iakunka durchschlagen.
- In Zavitaya soll laut der Beschreibung der Karte ein unsterblicher weißer Mann leben, von dem behauptet wird, er stamme aus Valian. Diesen Mann wollte man als Dolmetscher und Landeskundigen befragen oder anheuern.

DIE GRUPPE DER VERMISSTEN

- Cailrod MacAelfin, (s. nebenstehendes Bild)
Krieger und Abenteurer, rote Haare, stahlblaue Augen, kräftig gebaut, eine lange Narbe am rechten Arm, die vom Langschwert eines Twyneddin verursacht wurde
- Claudius Aegidius,
valianischer Magier und Händler, schwarze Haare und Augen, Vollbart, trägt viele Tuche übereinander, spricht fließend 5 Sprachen Vesterneses. Er geht u.a. als Dolmetscher mit auf die Reise, denn er beherrscht die Zaubersprache.
- Sechs albische Clanskrieger
als Verstärkung und Begleitung, allesamt typisch albisch ausgerüstet, d.h. mit Claymore, Kilt, Kettenrüstung. Einer von ihnen, der Ordenskrieger Robert de Soel, führt einen Pibrochmor mit sich.



DIE BESCHREIBUNG DES HÄNDLERS KALUMBINRABAN

In Zavitaya soll laut der Beschreibung der Karte ein unsterblicher weißer Mann leben, von dem behauptet wird, er stamme aus Valian.

Das Tor in Alba ist das Ziel der Reisegesellschaft. Hier endet der Bericht.

DIE TORE

Das Tor in Alba

Glücklicherweise beschreibt die beschlagnahmte Schatzkarte ein Tor, das Alba mit Medjis verbindet. Es ist nicht bekannt, wer es erbaut hat und zu welchem Zweck. Man vermutet, es stamme von einem Seemeister.

Das Tor kann von Alba aus einmal im Jahr benutzt werden. Es öffnet sich nur, wenn das Licht der richtigen Sterne auf das mit Lichtrunen gezeichnete Tor fällt. Die notwendige Sternkonstellation herrscht jedes Jahr in der Nacht des Ljosdag im Einhornmond. Die Rückreise gelingt nur, wenn man das medjisische Tor am Myrkdag desselben Mondes durchschreitet. Zu allen anderen Zeiten des Jahres funktioniert das albische Tor nicht. Brant MacAelfin postierte, um dies zu überprüfen, eine kleine Wachmannschaft am Tor, die auf die Rückkehr seines Sohnes warten sollten. Die Männer berichteten übereinstimmend, dass sich das Tor seit dem Myrkdag letzten Jahres nicht geöffnet habe.

Cailrod hat das albische Tor südlich von Byrne mitten im Sumpf gefunden. Die Abenteurer werden dorthin geleitet und auch wieder dort abgeholt.

Der Weg durch den Sumpf ist ohne Begleitung nicht ungefährlich. Sollten die Abenteurer gezwungen sein, den Sumpf ohne Begleitung zu durchqueren, könnten sie Bekanntschaft mit der trügerischen Sicherheit der Moorwege bzw. mit Moorlöchern, mit Irrlichtern oder vielleicht sogar einer Grona machen. Selbst das einsame Grab eines Vorfahren der MacAelfins könnte hier zu finden sein. Wer weiß schon, welche Schätze und Geheimnisse es birgt?

Das Tor in Medjis

Das Tor liegt an der Steilküste in einer Höhle, die nur kletternd vom Strand aus zu erreichen ist. Im Gegensatz zu seinem albischen Pendant ist das medjisische Tor immer sende- und empfangsbereit. Doch nur einmal im Jahr, in der Nacht des Myrkdags im Einhornmond, d.h. bei der richtigen Sternkonstellation, führt es nach Alba. Den Rest des Jahres ist es mit dem TsaiChenTal KanThaiPans verbunden. Ab und an findet ein Dämon den Weg von dort nach Medjis...

Geht man am Strand in nördliche Richtung, stößt man nach ca. einer Tagesreise auf die Floßstadt Zavitaya. Die Zavitayesen meiden die Gegend um das Tor. Mehr als einmal verschwand einer der ihren dort. Dämonen, die aus dieser Richtung zu kommen schienen, konnten nur mit Mühe besiegt oder vertrieben werden.

IN MEDJIS

Die Gruppe landet in der beschriebenen Höhle in einer Steilwand. Bei 1 auf W10 befindet sich zufällig jemand in der Höhle, vorzugsweise ein Dämon aus KanThaiPan (Dunkler Kämpfer) oder ein neugieriger oder verwirrter Medjene.

Die Höhe der Steilwand richtet sich danach, wie viel Meter Seil die Gruppe bei sich hat. Es sollte dabei möglichst knapp zugehen. Für die Kletterpartie bieten sich ein paar dramatische EW:Klettern und evtl. EW:Seilkunst an. Den Abenteurern sollte allerdings nur bewusst gemacht werden, dass der Abstieg sehr leicht sehr gefährlich werden kann. Der Weg nach oben ist so gut wie unmöglich zu überwinden und erfordert eine Vielzahl deutlich erschwerter EW:Klettern.

Glücklich am Strand angelangt, führt der Weg nach Norden. Immer am Meeresstrand entlang geht es ca. eine Tagesreise weit. Im Laufe des Tages kommt das Wasser immer näher an die Küste heran, denn die Ebbe wird zur Flut. Auf diese Weise kann man der Gruppe sehr schön Beine machen.

Wer mag, kann in der Ferne einen springenden Blauwal erscheinen lassen. Sollte Karanga die Gruppe begleiten, wird er ihr erzählen, dass diese Wale dafür verantwortlich sind, dass die Steine der Steilküste so glatt sind. Die Wale ernähren sich laut einer Geschichte nämlich von dem Gestein. Manchmal merkt man Karanga an, dass er sehr abergläubisch ist und keine Ahnung von der Tierwelt hat ☺.

Schließlich gelangen die Abenteurer die Bucht der Tausend Flöße. Inmitten einer Meeresbucht in der Nähe der Mündung des Järssej schwimmt die Floßstadt Zavitaya. Hier zeigt man der Gruppe am besten eines der tollen Übersichtsbilder von Gwynnfair.

Plötzlich taucht aus dem Wasser unweit der Gruppe ein Kopf auf. An den Seiten des Halses hat der Mensch verschiedene Hautlappen, ähnlich wie ein Fisch sie hat. Neugierig blickt er in die Gesichter der Abenteurer. Der Schamane Karanga kann zur sprachlichen Vermittlung zwischen Zavitayesen bzw. dem aufgetauchten Paenobek und Abenteurern beitragen, denn er stammt von hier. Verhält sie sich freundlich, lädt er sie ein, die Stadt zu besuchen. Er schwimmt davon und nur wenig später kommt er mit einem kleinen Kanu zurück. Falls ein Viersitzer nicht ausreicht, holt wird der Paenobek von einem Zavitayesen in einem weiteren Kanu begleitet. Der Paenobek springt ins Wasser und die Gruppe darf gen Zavitaya rudern. Hoffen wir, dass ihr das nicht allzu schwer fällt.

Sobald in der Stadt bemerkt wird, dass sich Fremde nähern, herrscht dort pure Aufregung. Die Eingeborenen sind Fremde nicht gewohnt. Die Zavitayesen sind glücklicherweise nicht kriegerisch und normalerweise sehr gastfreundlich, doch sie wissen sich zu verteidigen, wenn man sie dazu nötigt.

BESCHREIBUNG DER STADT UND IHRER BESONDERHEITEN

Dutzende Flösse schwimmen in einer Meeresbucht, anscheinend ungeordnet. Viele Flösse ähneln sich. Auf ihnen stehen hüttenähnliche Bauwerke, zwischen denen Kinder und Erwachsene hin und her laufen. Einige Flösse sind größer, mit anderen Bauwerken, manche haben anscheinend große Löcher und bleiben trotzdem auf dem Wasser schwimmen. Im Wasser der Bucht schwimmen verschiedene Menschen, z.T. zwischen den Flößen umher. Andere springen von einem Floss zu ihrem Nachbarn. Die Stadt muss mehrere hundert Menschen zählen.

Karanga wird auf jeden Fall in Zavitaya bleiben. Man kennt ihn in der Floßstadt nicht, doch er behauptet, von hier zu kommen.

Schafft es die Gruppe, die Zavitayesen von ihrer Harmlosigkeit zu überzeugen, wird sie freundlich aufgenommen. Bei kriegerischen Auseinandersetzungen bringt sich die Gruppe in Schwierigkeiten, denn die Gesuchten sind ebenfalls durch Zavitaya gereist. Ihre Spur kann allerdings nicht verfolgt werden, sondern man muss sich an die Karte halten, die den Weg den Järssej hinauf weist..

Nachforschungen in Zavitaya

Bis vor einem Jahr lebte ein weißer Mann hier, genauer ein valianischer Priester. Man nannte ihn Wak Wai (Mann mit der bleichen Haut). Er brach zusammen mit einer Handvoll Fremder vor etlichen Monden auf, um den Stamm der Iakunka zu suchen. Akili-Mali und sein Bruder Akili-Kil, zwei Krieger und Flößer des Stammes, begleiteten sie. Die Reisegruppe kehrte nie zurück nach Zavitaya.

Die Gruppe wollte zum Dorf der Tigermenschen, das zwei Tagesreisen den Järssej hinauf liegt. Mit ihnen treiben die Zavitayesen ab und an Handel.

Sollte sich die Gruppe nicht allzu dumm anstellen, kann sie zwei Flößer und ein Floss organisieren, die sie bis zur Stadt der Tigermenschen begleiten. Einer der Flößer lernte einige Brocken Valianisch und Comentang von seinem Lehrmeister, dem unsterblichen Valianer.

Haben sie sich nicht besonders freundlich oder ergiebig gezeigt, können sie durch einen Wettkampf ein Floss gewinnen.

Die Zavitayesen leihen ihnen ein Kanu. Gewinnt die Gruppe einen Wettbewerb im Fischerstechen, schenkt man ihr ein Floss. Das Fischerstechen wird ausgetragen, indem zwei Kanus aufeinander zu fahren. Im Bug der Kanus steht ein Mensch, der mit einer langen Stange versucht, den anderen Stangenträger ins Wasser zu stoßen. Angriffe mit der Stange können mit dem EW: Lanze oder EW: Stoßspeer gehandhabt werden. Wer als erstes einen schweren Treffer erzielt, besiegt seinen Gegner.

Wichtige NSCs in Zavitaya:

- **Saokata**, Häuptlingin des Stammes
- **Jajak**, Schamane, Totem Fischotter, 35 Jahre, Gr4
- **Hewadane**, Schamanenälteste Fischottertotem, Gr7, 55 Jahre
- **Chludin**, Paenobek-Tm
- **Akili-Tikili**, Bruder der beiden verschollenen Krieger und Flösser

DEN JÄRSSEJ HINAUF

Die Reise den Strom hinauf dauert zwei Tage. Werden sie von Zavitayesen begleitet, können sie sich unterwegs zeitweise ausruhen, denn diese steuern das Floss problemlos, nur einer der Abenteurer muss hin und wieder mit anpacken. Haben sie keine Begleiter, müssen drei Abenteurer das Steuern und Staken übernehmen.

Die Flösse werden mit EW+4: Rudern fortbewegt. Erfolgswürfe sind zwei Mal täglich erforderlich bzw. bei besonderen Ereignissen. Scheitert einer der beiden erforderlichen EW, verliert die Gruppe Zeit und ein Teil der Ausrüstung wird nass. Sollten beide EW scheitern, gerät das Floss in Gefahr. Diese Gefahr wird im folgenden als Kentergefahr bezeichnet, umfasst jedoch auch andere Fehler wie falsches Manövrieren durch das man z.B. auf einen Felsen im Wasser auflaufen könnte und das Floss beschädigt bzw. zerstört.

Das Kentern des Floßes kann nur durch zwei erfolgreiche EW+2: Rudern verhindert werden. Gelingt nur einer der beiden Würfe, verzögert sich das Kentern lediglich um 2W6 Runden. Scheitern beide Würfe, kentert das Floss auf der Stelle. Alle Mitfahrer fallen dann natürlich ins Wasser.

Bei Kentergefahr kann man sich mit einem erfolgreichen EW: Seemannsgang oder EW-4: Geländelauf auf dem Floss halten. Leute, deren Wurf scheitert, verlieren 1W6 AP und fallen bei Misslingen eines PW-(AP-Verlustx10): Gw vom Floss. Mittels erfolgreicher EW: Schwimmen können sie sich auf das Floss retten.

EREIGNISSE AUF DER REISE ZU DEN TIGERMENSCHEN

- Flußpferde

Die Charaktere haben sich noch nicht richtig daran gewöhnt, auf einem Floss unterwegs zu sein. Plötzlich tauchen vor, neben und leider auch unter dem Floß Flusspferde auf. Das Floss gerät in Kentergefahr (s.o.). Die meisten Flusspferde bleiben friedlich, aber sie behindern Schwimmer (-2 auf EW: Schwimmen). Einem Kampf weichen sie durch Flucht aus. Der Bulle wird dabei versuchen, seine Kühe und die Jungen zu verteidigen.

Flusspferd-Bulle

Grad 4, LP 4W+1, AP 4W+10, Resistenz+12/14/12
TR, Gw 50, St 80, B24/18 (schwimmend/an Land), Abwehr+13
Angriff: Biß+8 (1W+1) – Raufen+6 (1W-1)

- Floßreste

Am Flussufer finden sich die Überreste eines alten Floßes. Werden sie untersucht (EW: Rudern oder EW: Wahrnehmung), stellt man Unterschiede zu den Zavitaya-Flößen fest. Es muss sich um das Floss eines anderen Stammes handeln. Begleiter aus Zavitaya können dies auf den ersten Blick feststellen. Von den Verschollenen findet sich hier keine Spur.

- Schwarzalben

entdecken das Floß. Die Abenteurer bemerken die Verfolger nur bei einem gelungenen EW: Wahrnehmung oder EW: 6. Sinn.

Die Alben überholen das Floss im Wald und werfen zwei bis drei Baumstämme in den Fluss, die auf das Floss zu treiben. Während die Abenteurer mit Ausweichen beschäftigt sind, greifen 5-10 junge, übermütige Schwarzalben aus dem Wald mit Bogen und Zauberei an. Zwei oder drei von ihnen lassen sich von den Baumstämmen mitziehen und entern das Floß. Zavitayesen bezeichnen die Schwarzalben als „Pfeilmenschen“, weil sie so gut mit Pfeil und Bogen umgehen können.

Für die Alben ist dieser Kampf lediglich eine Mutprobe, d.h. sie werden nicht bis zum Äußersten gehen und ihren eigenen Tod riskieren.

Schwarzalben-Assassine

Grad 3, LP 3W+3, AP 3W+8, MW+21, Res+13/15/13

LR, Gw 80, St 60, B24, Abwehr+14

Angriff: Langschwert+11 (1W+4), Armbrust+9 (1W), Dolch+9 (1W+2) – Raufen+7 (1W-1)

Geländelauf+16, Scharfschiessen+8, Schwimmen+15, Schleichen+12

Schwarzalben-Hexer

Grad 3, LP 3W+3, AP 3W+5, MW+21, Res+16/16/16

LR, Gw 80, St 60, B24, Abwehr+14

Angriff: Magierstab+7 (1W+3) – Raufen+7 (1W-1)

Nachtsicht+9

Zaubern+15: Angst, Böser Blick, Schmerzen, Verdorren

Zaubern+13: Bannen von Licht, Fesselbann, Feuerkugel, Heranholen, Rost, Schlaf

- **Lemminge**

Gelingt einem der Abenteurer ein EW:Hören, hört er plätschernde Geräusche, die von vorne kommen. Die Sicht ist leider durch eine Flussbiegung verdeckt.

Hinter der Biegung stürzen sich viele kleine, recht pelzige Tiere in die Fluten des Flusses. Sie scheinen zu ertrinken. Flösser aus Zavitaya nennen diese Tiere Lemminge und sie beginnen sofort, möglichst viele der Tiere aus dem Fluss zu fischen. Die Lemminge ertrinken im Fluss und treiben dann noch eine Weile an der Wasseroberfläche. Sie geben jeweils eine schmackhafte Mahlzeit ab und aus ihrem Pelz lässt sich Kleidung anfertigen. Zavitayesen preisen den Lemminggeist ob seines großzügigen Geschenks.

DURCH DEN DSCHUNDEL

Zu Fuß durch den Wald dauert die Reise nach Tirsko ebenfalls zwei Tage. Reist die Gruppe durch den medjisichen Dschungel, werden die Begegnungen der Floßreise leicht abgewandelt:

- **Flusspferde**, s.o.

weiden auf dem Weg vor den Abenteurern. Sie grasen eine Weile und ziehen sich dann in den Fluss zurück. Wer es eilig hat, muss an dieser Stelle einen Umweg durch das Unterholz oder den Fluss auf sich nehmen.

- **Floßreste**, s.o.

- **Schwarzalben**, s.o.

Die Taktik der Alben besteht darin, die Gruppenmitglieder voneinander zu trennen und einzeln zu überfallen: einen einsamen Jäger, die nächtliche Wache, etc. werden Opfer eines Pfeils. Sollte dies nicht den gewünschten Erfolg bringen, folgen Fernkampfangriffe. Eine direkte Konfrontation gibt es nur, wenn ein Schwarzalb in einen Nahkampf verwickelt wird. Auch mit Hilfe von Zaubern wird versucht, einzelne Abenteurer von der Gruppe weg zu locken.

- **Lemminge**, s.o.

Lediglich das Fangen der Lemminge wird schwieriger.

Besondere Tiere und Pflanzen, die den Charakteren unterwegs auffallen und zur Stimmung des fremdartigen Landes beitragen können.

Im Wald:

- Hasen
- Wertiger
- Tiger
- Käfer, Riesen-
- Fuchs
- Rehe
- Bär
- Eber
- Elfen
- Mammuts?

Im Fluss:

- Laternenfische, die unter Wasser leuchten
- Piranha-ähnliche Fische mit großen Zähnen, jedoch harmloser Natur
- Schwimmende Ratten
- Lachse

TIRSKO, DAS DORF DER TIGERMENSCHEN

Das Dorf liegt nahe am Järssej, ca. 2 Tagesreisen flussaufwärts (hinunter dauert es nur 1,5 Tage)

Von einem kleinen Steg gelangt man vom Järssej aus über einen kurzen Weg direkt ins Dorf der ca. 250 Tigermenschen. Die Tigermenschen, auch Tirkesen genannt, tragen ihren Namen aufgrund ihres Stammestotems, des Albino-Tigers Takamir.

Tirsko ist auf allen Seiten von Wald umschlossen und vom Fluss aus kaum einsehbar. Die Tigermenschen leben nicht in Holzhütten, sondern sie haben sich kleine Höhlen aus Blättern, Blattvorhängen und Ästen gebaut. Diese Nester sind alle etwas voneinander entfernt errichtet worden, denn die Tirkesen brauchen ihre Intimsphäre. In jedem Nest lebt nur eine Familie.

In der Mitte des Dorfes, das sich über ein großes Gebiet erstreckt, gibt es einen kleinen Dorfplatz. Dort steht die Ruine eines uralten Tempels, die jedoch bis auf die Grundmauern zerfallen ist. Dieser Ort ist den Tirkesen heilig und wird von ihren Schamanen regelmäßig einmal im Jahr geweiht (wirkt wie der gleichnamige Zauber). Hier erscheint hin und wieder ihr Stammestotem, um sie vor Gefahren zu warnen. Fremde werden zuerst immer hierher geführt, um ihre Gesinnung zu prüfen. Dies geschieht durch einen Takarima (s.u.). Harmlose Fremde werden freundlich aufgenommen, während man bei negativen Signalen die betreffende Person sofort gefangen nimmt. Anschließend befragt der Stammeschamane einen Naturgeist, meist einen Tigergeist, der in der Nähe des Dorfes lebt. Diese Befragung entscheidet über das weitere Schicksal der Fremden.

Die Tigermenschen

Tirkesen sind Einzelgänger. Nur Mütter und ihre nicht erwachsenen Kinder bewohnen ein gemeinsames Nest. Die Tigermenschen haben sich nur in diesem großen Verband zusammengeschlossen, weil einzelne von ihnen nicht in dieser feindlichen Umgebung überleben könnten.

Tirkesen sind Selbstversorger. Sie jagen ihre bevorzugte Nahrung selbst: Hasen, Wild, sogar Vögel. Manche von ihnen sammeln oder züchten lieber Kräuter oder fangen Fische aus dem Järssej.

Tigermenschen, die sich nicht mehr selbst versorgen können, ziehen sich in den Wald zurück, um dort einsam zu sterben. Der Kampf ums Überleben ist hart. Tirkesen werden normalerweise nicht älter als 30 oder 35 Jahre.

Müssen sich die Takarima verteidigen, fliehen ihre Frauen und Kinder auf die Bäume bzw. in den Schutz der Ruine des alten Tempels. Die Männer stürzen sich in all ihrer Wildheit auf ihre Gegner. Nicht selten entwickeln sie dabei die Wut eines *Berserkers*, wenn ihre Nachkommen in Gefahr geraten. Sie kämpfen dann mit all den Auswirkungen der gleichnamigen Fertigkeit.

Geschichte

Seit Jahrhunderten verehren die Tigermenschen das Totem Takamir. Einige ihrer Schamanen haben bereits vor Jahrhunderten gelernt, sich in Tiger zu verwandeln. Seit der erste dieser gewandelten Schamanen Kinder mit einer echten Tigerin zeugte, gibt es einige wenige echte Tigermenschen: aufrechtgehende Tiger, die zwar nicht sprechen können, sich aber über Zeichensprache verständigen können. Sie werden besonders verehrt, gelten sie doch als Botschafter und Kinder Takamirs.

Takarima (Tigermenschen, BW)

Grad 1, LP 3W+4, AP 1W+4, Resistenz+10/12/10

TR, Gw 90, St 90, B30, Abwehr+11

Angriff: 2xPranke+7 (1W), Biß+5 (1W), Waffe+5 (SchB+1) – Raufen+9 (1W-1)

Schleichen+12, Überleben+10, Zeichensprache+6

>>Zaubern+20: Seelenblick (Erkennen der Aura), Zwiesprache mit den Schamanen der Tigermenschen<<

Takarima sehen aus wie aufrecht gehende Albino-Tiger mit wenigen menschlichen Zügen. Ihre Hände besitzen Daumen und ihre Gesichtszüge sind individuell ausgeprägt.

Die Schamanen der Tigermenschen sind mittels *Zwiesprache* in der Lage, mit den Takarima (medjisich = Tigermenschen) zu kommunizieren. Dieses Privileg hüten sie natürlich wie ihren Augapfel.

Die Tigermenschen sind sehr hilfreich, was die Jagd angeht. Aus den menschlichen Belangen der Stadt halten sie sich

normalerweise heraus.

Das Einzelgängertum ist unter den Takarima noch stärker ausgeprägt als bei den normalen Tirkesen. Ihre Behausungen sind ein gutes Stück weiter im Wald. Takarima bilden wie echte Tiger nur zur Aufzucht der Jungen Familien. Den Rest des Jahres hat jeder Takarima sein eigenes Jagdrevier. Werden Reviergrenzen überschritten, führt dies meist zu Drohverhalten und unblutigen Auseinandersetzungen.

Geburten sind unter den Takarima nicht selten, doch meist sind ihre Nachkommen entweder reine Tiger oder reine Menschen. Nur bei jedem hundertsten sogenannten Wurf ist ein echter Takarima unter den Nachkommen. Dies gilt als große Ehre und großer Glücksfall für Mutter und Vater. Takarima sind äußerst langlebig, weshalb diese niedrige Geburtenrate nicht weiter tragisch ist. Man murmelt, ihre Langlebigkeit hätte damit zu tun, dass sie sich vor Urzeiten mit Elfen, den sogenannten Pflanzenmenschen, verbunden hätten...

Ab und an verlässt ein Jungtier die Tirkesen und sucht sich in den Weiten des medjisischen Waldes ein eigenes Revier. In Tirska leben immer genau 13 Takarima. Von diesen 13 sind drei Schamanen, drei sind Tiermeister und die restlichen 7 sind Waldlandbarbaren. Von den zauberkräftigen Tigermenschen beherrscht jedoch immer nur der älteste den Zauber *Vision*.

DER SEELENBLICK DER TAKARIMA

Blickt ein Takarima in die Augen seines Gegenübers und konzentriert sich, kann er wie mit dem Zauber Erkennen der Aura feststellen, ob sein Gegenüber eine Aura hat oder nicht bzw. welche es ist. Gegenstände werden dabei nicht erfasst. Der Blick des Tigermenschen erfasst dabei das Wesen der Anima. Die Reaktion des Takarima ist entsprechend:

- bardisch: keine Reaktion
- dämonisch: aggressives Fauchen
- dweomer: noch tieferer Blick, um herauszufinden, welches Totem, zumeist zufriedenes Schnurren
- elementar: keine Reaktion
- finster: Prankenhieb ins Leere
- göttlich: schnuppern

Wichtige Anmerkung:

Alle Reaktionen, die Tigermenschen beim sogenannten Augentest zeigen, werden durch die Schamanen des Stammes seit Jahrhunderten interpretiert! Manchmal bestimmt daher die Zu- oder Abneigung der Schamanen auch die Interpretation des Gesehenen. Die geschilderte Interpretation führt zu unmittelbaren Reaktionen des Stammes, d.h. wird ein Fremder gebilligt, greift das Gastrecht. Wird er als bedrohlich eingestuft, wird er gefangen genommen. Sollte er sich dagegen zu wehren versuchen, wird er getötet!

Die Tiger des Dorfes

Die Takarima halten sich keine Haustiere, doch streift immer wieder einmal ein wilder Tiger durch das Dorf. Diese Tiger halten Ungeziefer wie Ratten aus dem Dorf fern. Die meisten dieser Tiger sind Albinos, was sie als mehr oder weniger direkte Nachkommen der Takarima ausweist. Diesen Tiger wird besondere Verehrung zu Teil.

Geht ein Albino-Tiger, den die Tigermenschen auch Tikatik nennen, direkt auf eine Person zu, ist dies ein gutes Omen. Der Person wird am nächsten Tag vieles leichter von der Hand gehen. Dieser Effekt wirkt wie der Zauber Segnen mit einer Wirkungsdauer von 24 Stunden. Erlaubt ein Tikatik einem Menschen sogar, ihn anzufassen oder schmiegt er sich an eine Person an, hält das Glück des Betreffenden sogar einen ganzen Mond lang an (wie Segnen mit Wirkungsdauer 1 Mond). Ausländer meidet ein solcher Tiger meist. Lediglich Schamanen, Waldläufer, Tiermeister und ähnlich naturverbundene Charaktere werden mit 10% Wahrscheinlichkeit von einem Tikatik angesehen bzw. mit 5% berührt.

Wer einen Tiger egal welcher Art nicht ehrt oder sogar angreift, muss mit drastischen Sanktionen des Stammes rechnen, z.B. einem Fluch, einer Göttlichen Strafe oder gar einem Geas. Wer einen Tiger tötet, wird sofort gefangengenommen und anderen Tigern geopfert. Nur so kann man den Tigergeist wieder besänftigen.

Der Schamane der Tirkesen verfügt nicht über die visionären Kräfte, die Schamanen üblicherweise besitzen. Diese bleibt dem Schamanen der Takarima vorbehalten!

Informationen für die Suche

Die Gruppe um Cailrod kam hier an. Der Tigermensch Greckh schloss sich ihnen als Führer an. Er kehrte später alleine zurück. „Spricht“ man mit ihm, ist er dazu bereit, die Gruppe zum Ort zu führen, an dem er die Gruppe verlassen hat. Die Geschehnisse von damals beschreibt er wie folgt: „Gingen in Wald, nicht lang, diesen Weg. Höre Geräusch. Überfall von Cruldi. Alle getroffen mit Pfeilen. Geflüchtet ich bin. Später waren nix mehr da. Denke tot sind.“

1. ABEND IM DORF

Zu Ehren der Gäste wird am Abend auf dem Dorfplatz ein kleines gemeinsames Mahl abgehalten. Zwischen den Hütten brennen kleine Lagerfeuer, über denen köstliche und weniger köstliche Mahlzeiten zubereitet werden.

Die Tirkesen verstehen sich darauf, aus Hasen, Rehen, aber auch aus Ratten exotisch schmeckende Gerichte herzustellen, die mit wenig Gemüse oder Salat garniert werden. Das Fleisch wird oftmals noch halb roh verzehrt. Im Salat finden sich auch Blätter der umliegenden Bäume. Wer aus Versehen einen der kleineren Braten zu sich nimmt oder den Köchinnen beim Braten zusieht, muss einen PW:Wk bestehen, damit ihm nicht übel wird.

Je exotischer die Fremden aussehen, desto mehr werden sie v.a. von Kindern und Jugendlichen umlagert. Sie müssen von ihrer Heimat und ihren Reisen berichten. Die Stimmung im Dorf ist friedlich, viel friedlicher als man sie in einem als kriegerisch verschrienen Land vermuten würde. Doch, wie das Leben so spielt, soll diese Ruhepause nicht allzu lange dauern.

Rattenmenschen greifen an

Unbemerkt von den wenigen und in dieser Nacht wenig aufmerksamen Wachen gleiten die Rattenmenschen in ihren Kanus heran. Im jedem Kanu sitzen 6 Ruderer, im größten Boot sitzt zudem noch Korutau, der Zombieschamane der Rattenmenschen mit seinen beiden Hilfstrommlern. Zwischen ihnen ruht seine mächtige Zombietrommel.

Ein kleiner Kriegstrupp von ca. 30 Kämpfern des medjisischen Stammes des Anhänger C'rudesis hat sich durch den Dschungel an das Dorf der Tirkesen herangeschlichen. Begleitet werden sie von neun Zombies und vier Skeletten.

Die Zombietrommel gibt das Signal zum Angriff. Die Angreifer lassen daraufhin ihre Pfeile auf das Dorf fliegen. Sofort bricht dort Chaos aus.

Die Zombies und Skelette gehorchen anscheinend dem Willen des Schamanen gehorchen. Einer der Zombies ist in albische Gewänder gekleidet. Dies können alle am Kampf beteiligten Abenteurer durch einen gelungenen EW:Wahrnehmung bemerken. Der Albai-Zombie ist eine der Wachen, die Cailrod begleiteten.

Die Taktik der Rattenmenschen sieht wie folgt aus:

- Die Kämpfer in den Flüssen schießen Pfeil auf Pfeil in die Menge der Tirkesen. Außerdem sind sie die Leibwache des den Angriff führenden Schamanen.
- Die Krieger, die sich im Wald heranpirschten, verwickeln die Tigermenschen in Nahkämpfe, die schon bald zu Handgemengen werden. Die Rattenmenschen kämpfen lieber in Überzahl gegen wenige Gegner. Einen Kampf eins gegen eins meiden sie. Die Kämpfe finden zwischen den Hütten der Tirkesen statt. Dabei besteht natürlich die Gefahr, in einer der Lagerfeuer zu geraten.
- Der Schamane im Trommelkanu unterstützt seine Krieger durch die furchtbare Magie seiner Zombietrommel (s.u.):
Wird ein Rattenmensch getötet, erwacht er durch die Magie der Trommel wieder. Zum Zombie geworden, greift er die Tigermenschen weiterhin unerbittlich an. Gleiches gilt auch für die Toten der Tirkesen! Als diese bemerken, dass ihre eigenen Toten wieder auferstehen, um gegen ihre früheren Verwandten und Freunde zu kämpfen, fliehen sie panikartig in den Wald.

Ziel der Rattenmenschen ist es, möglichst viele der Männer der Tirkesen zu töten und deren Frauen und Kinder zu verschleppen.

Die Abenteurer können den Sieg der Rattenmenschen verhindern, indem sie versuchen, die Zombietrommel bzw. den Zombieschamanen zu töten. Der Trommler zieht sich jedoch zurück, falls die Angriffe gegen ihn lebensbedrohlich werden. Fällt diese Lösung den Abenteurern nicht ein, werden sie von Greckh auf diese Möglichkeit hingewiesen.

Da die Tigermenschen keine Boote haben, können sie den Trommelschamanen nicht schnell genug verfolgen. Falls die Abenteurer mit einem Floss hierher gekommen sind, ist dieses die einzige Möglichkeit, die direkte Verfolgung aufzunehmen. Es folgt ein Wettrennen, das vermutlich das Kanu des Schamanen gewinnt, weil die Ruderer einfach zahlreicher und besser trainiert sind als die Abenteurer. Das Wettrennen kann über vergleichende EW:Rudern geregelt werden. Der Erfolgswert der Rattenmenschen ist +12.

Nach dem Kampf

Je nachdem, wie sich die Gruppe geschlagen hat, wurden mehr oder weniger Tirkesen entführt und getötet. Die verbliebenen Tirkesen bitten die Charaktere um Hilfe. Sie sollen die verschleppten Frauen und Kinder zurück bringen und die Gestorbenen ihrer letzten Ruhe zu führen, denn ein, zwei Tirkesen-Zombies sind mit den Rattenmenschen entkommen. Am besten wäre es natürlich, wenn sie zudem noch die Gefahr, die von der Trommel und dem Schamanen ausgeht, beseitigen könnten. Die Magie der Trommel ist eine neue, sehr bedrohliche Waffe der Rattenmenschen.

Die Tirkesen haben zu große Angst vor dem Dorf der Rattenmenschen, als dass sie selbst dorthin gingen. Greckh begleitet die Gruppe als Führer bis in die Nähe des Dorfes. Eile ist u.a. auch deshalb von Nöten, weil die Rattenmenschen als Kannibalen bzw. Allesfresser bekannt sind.

Die Tigermenschen versprechen den Abenteurern, sie zum Dank für ihre Hilfe zu dem Ort zu bringen, wo die Vermissten zum letzten Mal gesehen wurden.

DER WEG ZU DEN RATTENMENSCHEN

Das Dorf der Rattenmenschen ist nur ungefähr eine halbe Tagesreise weiter den Järssej hinauf. Die Reise auf dem Fluss und die durch den Wald dauern ungefähr gleich lang.

- Ein gutes Omen

Erschütterungen lassen die Bäume zittern, unvorsichtige Abenteurer setzen sich auf ihren Hosenboden. Sie kommen näher, Äste splintern, Blätter regnen zu Boden, kurzzeitig wird der Himmel verdunkelt von einer schweren Gestalt...

Ein Dali-Elefant kreuzt den Weg der Abenteurer. Die Begegnung verläuft friedlich, wird jedoch von Greckh als gutes Omen angesehen.

- Jäger

Ein kleiner Trupp Rattenmenschen nach erfolgreicher Jagd auf Tiere. Sie können entweder zum Dorf verfolgt oder bekämpft werden.

- Die Verschollenen

Greckh bittet die Gruppe, ihm tiefer in den Wald zu folgen. Nach wenigen hundert Schritten bleibt er unter einem Baum stehen. Hier finden sich unter den Büschen und den wuchernden Pflanzen Ausrüstungsgegenstände, die eindeutig albischer Herkunft sind: ein Claymore, ein Trinkhorn etc.

Greckh erklärt, dass die Gruppe damals in einen Hinterhalt der Rattenmenschen geraten sei. Was aus der Gruppe wurde, weiß er nicht genau, denn die Übermacht der Angreifer war zu groß. Er konnte in letzter Sekunde fliehen. Seine Begleiter waren zu diesem Zeitpunkt bereits schwer verwundet worden. Als er einen Tag später hier vorbeischaute, fand er nur diese Ausrüstungsgegenstände hier vor. Vermutlich wurden die Verschollenen ins Dorf der Rattenmenschen verschleppt.

- Hilfe aus der Vergangenheit

Während die Abenteurer die Gegend absuchen, tastet sich ein Rattenmensch durch den Wald heran. Er legt einen vergifteten Pfeil auf und schießt auf einen der Abenteurer. Kurz bevor der tödliche Pfeil sein Ziel erreicht, wird der Abenteurer von einem Stoß zu Boden geworfen: ein Geist taucht auf (s.u.).

Der Attentäter schießt allerdings schon wieder. Wird er bemerkt, flieht er in den Wald in der Hoffnung, die Verfolger ins sein Dorf zu locken, wo sie leichte Beute für seine Familie wären. Das Wettrennen durch den Wald kann durch vergleichende EW:Geländelauf abgewickelt werden. Bis zum Dorf sind es noch ca. eine Wegstunde bei normalem Tempo.

Der Attentäter wurde aus seinem Dorf ausgestoßen, weil er an einer tödlichen Krankheit leidet. Sie ist die (vermutlich) direkte Folge eines lästerlichen Ausspruchs, mit dem er C'rudesi bzw. ihren Schamanen beleidigte. Er erhofft sich durch den Angriff auf die Gruppe Beute und die Nahrungins Dorf zu bringen. Sollte ihm diese gelingen, könnte seine Gesundheit wieder hergestellt werden – wenn C'rudesi ihm vergibt.

Der Retter ist der Geist des albischen Ordenskriegers Robert de Soel, der Cailrod begleitete. Er berichtet, dass er im Kampf gegen die Rattenmenschen starb. Seine Begleiter seien ebenfalls getötet worden und wurden verschleppt.

Anmerkung: Der Ordenskrieger wurde dank seines tiefen Glaubens nicht zu einem Zombie. Statt dessen wartet sein Geist hier darauf, dass seine ehemaligen Kameraden von ihrem unheiligen Leben erlöst werden. Roberts Geist kann erst ruhen, wenn sein Körper in Alba begraben wird. Wird der Leichnam des Ordenskriegers nach Alba überführt und dort beerdigt, erhält derjenige, der diese Idee hatte, einen Punkt GG.

DIE RATTENMENSCHEN

Das Dorf der Rattenmenschen liegt ca. fünf bis sechs Stunden flussaufwärts, unweit des Järssej.

Das Dorf der Rattenmenschen

Die Rattenmenschen leben in einem unterirdischen Höhlensystem. Kleine Eingänge im Waldboden führen zu ihren Behausungen, die größtenteils untereinander durch Gänge verbunden sind. Die Höhleneingänge sind in der Regel gut getarnt und daher schwer zu finden. Manch ein Jäger stand mitten im bzw. über dem Dorf der Rattenmenschen ohne dies zu bemerken. Lediglich das Heiligtum in der Mitte des Dorfes ist auffällig. Dabei handelt es sich um ein kleines, steinernes

Gebäude, gesäumt von mehreren rötlichen Felsbrocken und Lagerfeuern.

In jeder der Wohnhöhlen, die tief unter die Erde reichen, wohnt eine Rattenfamilie. Diese Familien sind sehr groß, denn die Rattenmenschen vermehren sich sehr rasch. Das ist aber auch notwendig, weil sie sich in blutigen Revierkämpfen gegenseitig dezimieren. Außerdem wüten immer wieder Krankheiten und Epidemien unter ihnen, die ganze Familien auslöschen. Nicht alle dieser Epidemien sind natürlichen Ursprungs. Manchmal hilft der Schamane oder schwarze Hexer einer Sippe dabei nach, z.B. um den Wohnraum der eigenen Sippe zu vergrößern. Momentan werden diese Revierkämpfe durch ihren starken Schamanen Korutau und den mit brutaler Gewalt regierenden Häuptling Curuel unterdrückt. Auch die Zombietrommel verhindert Auseinandersetzungen, verspricht sie doch gute Siegeschancen im Kampf gegen andere, entfernte Stämme, wie z.B. die Tigermenschen. Sie haben einen besonderen Hass auf die Tirkesen, weil diese ein Katzentotem verehren. Der Krieg zwischen beiden Stämmen geht schon ewig.

Die Rattenmenschen verehren den Totengeist C'rudesi (s. GB 43). Daher ist die Gefahr sehr groß, dass sie Krankheiten übertragen. Eine Kampftechnik der Rattenmenschen ist es, Gegner ins Handgemenge zu verwickeln und dann zu beißen.

Die Rattenmenschen ernähren sich von allem, was sie finden können. Ihre Fähigkeiten als Jäger sind nicht besonders gut, doch können sie so gut wie aus allem Nahrung gewinnen. Werden die Nahrungsmittel knapp, fallen einzelne Sippen auch schon mal übereinander her.

Die Fortbewegung durch das Dorf wird erschwert dadurch, dass immer wieder Rattenmenschen herumlaufen oder gar Zombies und Skelette auftauchen. Will man sich unbemerkt im Dorf bewegen, wird für jeweils 10m ein EW+2:Schleichen nötig. Vor Überraschungen ist man dadurch aber nicht sicher.

Das Heiligtum der Rattenmenschen besteht aus lediglich einem 10m durchmessenden großen Raum, der aussieht wie eine Müllhalde:

abgenagte Knochen, Kleidungsfetzen, Beutestücke u.v.m. liegen kreuz und quer herum. Vielleicht ist hier etwas darunter, was die Abenteurer noch brauchen können oder ein Teil ihrer Belohnung für das Bestehen des Abenteurers ist hier zu finden.

Die Zombietrommel thront über eine ca. 2m durchmessenden, mind. 5m tiefen Fallgrube. Vom Boden der Fallgrube gehen vier Gänge ab, die ein Teil des unterirdischen Gangsystems der Rattenmenschen sind. Wird die Trommel geschlagen, dringt ihr Klang deshalb in alle Gänge vor. Dies erschwert die Zerstörung der Trommel, denn solcherlei Versuche sind oftmals mit einer großen Lautstärke verbunden. Die Trommel ist zudem durch einen Umkehrschild vor magischen Angriffen geschützt.

Korutau, der Schamane lebt inmitten des Mülls, gut getarnt durch sein schäbiges Aussehen. Die von ihm belebten Zombies und Skelette bewachen abwechselnd die Trommel. Im Raum halten sich immer mindestens ein Zombie und zwei Skelette auf. Die anderen stehen solange teilnahmslos irgendwo in der Nähe des Dorfes herum. Bemerkt der Schamane C'rudesis Eindringlinge, wird er sie zuerst beobachten bzw. versuchen, die Trommel zu benutzen, um Verstärkung zu holen. Seine Zombies und Skelette wird er ebenfalls skrupellos auf die Angreifer hetzen. Die Aufgabe, alle Albai zu finden, dürfte somit schwierig werden.

Die entführten Tirkesen wurden von einer der Rattenfamilien in ihre Höhle gebracht. Sie dort herauszuhauen, wird ebenfalls nicht einfach.

Die Zombietrommel

Eine Baumstammtrommel, die auf einem Boot transportiert werden kann.

- Zaubern+23
- Aura:
dämonisch (C'rudesi)
- Beschreibung:
Ein drei Meter langer ausgehöhlter Baumstamm aus einem unbekanntem Holz. In die Trommel wurden Runen eingearbeitet. Ein EW:Tierkunde lässt erkennen, dass die Runen von scharfen (Ratten)Zähnen in das Holz genagt wurden. C'rudesi höchstpersönlich ist dafür verantwortlich.
- Hintergrund:
Die Trommel wurde von C'rudesis Dienerin, den Dämonenratten, an ihre Verehrer in Medjis überbracht. Sie soll ihnen bei der Ausdehnung ihres Machtbereiches behilflich sein.
- Anwendung:
Mindestens ein Zauberkundiger und zwei weitere Trommler müssen auf der Zombietrommel spielen, um ihre Wirkungen hervorzurufen. Dabei muss jedem Trommler ein EW:Musizieren (Trommel) gelingen, der je nach Art des Rhythmus modifiziert wird.
- Nebenwirkung:
Ein Magiebegabter, der auf der Trommel spielen möchte, muss seine Seele in einem Handel an C'rudesi

verpfänden. Dies führt dazu, dass der Zauberer und die Trommel durch einen Silberfaden verbunden werden. Wird die Trommel zerstört erleiden mit ihr verbundene Zauberer 2W6 schweren Schaden. Stirbt der Trommler, gehört seine Seele C'rudesi.

Wirkungen der Trommel

- Rhythmus der Macht über Untote (ABW 5)
Untote, deren WW:Resistenz misslingt, handeln nach den einfachen Befehlen, die ihnen durch den Trommelrhythmus mitgeteilt werden. Zumeist sind diese Befehle kämpferischer Natur.
Untote, deren WW:Resistenz gelingt, stehen während der Wirkungsdauer teilnahmslos herum.
Von der Trommel belebte Untote erhalten -4 auf ihren WW:Resistenz.
- Rhythmus des Lebens (ABW 5)
Tote werden zu Untoten. Je nach (Verwesungs-)Zustand entstehen durch diesen Rhythmus Zombies oder Skelette. Dies dauert 10sec, wenn die Untoten nur aufstehen müssen. Muss sich ein Untoter erst bis an die Erdoberfläche nach oben buddeln, dauert es entsprechend länger. Es können nur Tote belebt werden, die nicht länger als ein Jahr zuvor verstorben sind. Fehlen wichtige Teile des Körpers, z.B. ein Bein oder der Kopf, scheitert eine Wiederbelebung automatisch.

Der Anblick von Wesen, die durch den Zauber zu untotem Leben erweckt werden, wirkt bei Misslingen eines EW-2:Geistesresistenz auf Wesen von Grad 1-3 wie der Zauber *Namenloses Grauen*, auf Wesen von Grad 4-6 wie der Zauber *Angst*. Wesen höheren Grades sind lediglich eine Runde lang *Verwirrt*.
Wird ein Verwandter eines Wesens auf diese Art wiedererweckt, wird ein EW-4:Geistesresistenz fällig, bei dessen Misslingen *Namenloses Grauen* wirkt.
- Rhythmus der Lautlosigkeit (ABW1)
Dieser leise Trommelwirbel sorgt wie der Zauber *Stille* dafür, dass innerhalb des Wirkungsbereichs (=Hörweite) Geräusche gedämpft werden.

Wie kann die Zombietrommel zerstört werden?

- **Bannen von Zauberwerk oder Finsterwerk:**
Gegen jede Wirkung der Trommel wird ein eigenes Zauberduell ausgetragen. Werden so alle Wirkungen der Trommel beseitigt, ist sie anschließend nicht mehr magisch.
- Ein **Barde**
spielt einen positiven Rhythmus auf der Trommel, beispielsweise ein Lied des Friedens. Der Einfluss C'rudesis verschwindet gänzlich. Die Trommel bleibt magisch und kann für Zauberlieder und Zauberrhythmen benutzt werden.
- **Gewalt:**
Die Trommel kann nur durch magische Feuer oder magische Waffen (mind. +1/+0 oder +0/+1) zerstört werden, wenn diese wuchtige Waffen sind, z.B. Hieb Waffen, Schwerter. Sie hat 30 Strukturpunkte.
- **Sonstige Zauberei:**
Die Trommel ist durch einen Umkehrschild vor vielerlei Zauberei geschützt (ABW 10).
- Sonstige **göttliche Magie**,
z.B. Weihen oder Segnen verleihen entweder positive Modifikationen auf den Zerstörungsversuch oder sie zerstören einzelne Wirkungen. Je nach Spruch XXX

Dämonenratte

Grad 1, LP 1W-1, AP 1W-1, Resistenz+13/13/13
OR, Gw 75, St 5, B18, Abwehr+10
Angriff: Biß+6 (1W-3) – Raufen+4 (1W3-2)
Besonderheit: Gegnerische Angriffe mit -4, überträgt Krankheiten

Riesenratte

Grad 0, LP 1W, AP 1W-2, Resistenz+10/10/10
OR, Gw 60, St 10, B18, Abwehr+10
Angriff: Biß+6 (1W-2) – Raufen+3 (1W3-2),
Besonderheit: überträgt Krankheiten

Rattenkrieger (BW vom Stamme der Rattenmenschen)

Grad 3, LP 3W+2, AP 3W+10, Resistenz+11/13/11

TR, Gw 65, St 65, B24, Abwehr+12+2

Angriff: Bogen+10 (1W + Gift-20: 1W- oder 2W-Gift), Dolch+7 (1W+1 + Gift?), Parierdolch+2, im Handgemenge: Biß+10 (1W-2 + 10% Krankheit wird übertragen, s. Verursachen von Krankheit) – Raufen+6 (1W-2)

Beidhändiger Kampf+6, Geländelauf+16, Kampf in Dunkelheit+7, Klettern+12, Scharfschießen+6, Schleichen+8, Tarnen+8, Giftmischen+6

Besonderheit: Diese Rattenkrieger kämpfen bevorzugt im Fernkampf. Werden sie in einen Nahkampf verwickelt, versuchen sie, ihren Gegner in ein Handgemenge zu verwickeln. Für diesen Versuch bekommen sie +2 auf ihren EW:Raufen.

Rattenkrieger (BW vom Stamme der Rattenmenschen)

Grad 5, LP 3W+2, AP 5W+17, Resistenz+12/14/12

LR, Gw 70, St 70, B24, Abwehr+13+1+3

Angriff: Stoßspeer+12 (1W+3/2W+3), Dolch+10 (1W+2 + Gift-20: 1W- oder 2W-Gift), Parierdolch+3, Bogen+8 (1W), waffenlos+10 (1W), im Handgemenge: Biß+12 (1W-2 + 10% Krankheit wird übertragen, s. Verursachen von Krankheit) – Raufen+7 (1W-1)

Beidhändiger Kampf+8, Geländelauf+16, Kampf in Dunkelheit+9, Klettern+13, Schleichen+10, Tarnen+10

Besonderheit: Diese Rattenkrieger kämpfen bevorzugt mit dem Stoßspeer im Sturmangriff, d.h. nach einem erfolgreichen Angriff lösen sie sich von ihrem Gegner und nehmen den nächsten mit einem Sturmangriff aufs Korn. Auch sie bekommen für den Versuch ein Handgemenge einzuleiten +2 auf ihren EW:Raufen.

Rattenschamane (vom Stamme der Rattenmenschen) – Grad 7

St 53, Gs 70, Gw 62, Ko 90, In 63, Zt 96

Au 34, pA 62, Wk 75, Sb 50, B26 - SchB+1, AusB+4, ZauB+3

TR, LP 19, AP 7W+17, Resistenz+18/18/16+Talismane+2

Angriff: waffenlos+10 (1W-2), Dolch+7 (1W) im Handgemenge: Biß+6 (1W-2 + 10% Krankheit wird übertragen, s. Verursachen von Krankheit) – Raufen+6 (1W-3)

1. Hilfe+13, Geländelauf+12+4, Musizieren (Trommel)+14, Nachtsicht+8, 6. Sinn+6, Klettern+12, Tanzen+13, Giftmischen+10

Zaubern+20: Austreibung des Guten, Bannen von Licht, Bärenwut, Felsenfaust, Geisterlauf, Knochenbestie, Naturgeist rufen, Vertieren, Vision, Wagemut

Zaubern+18: Heiliger Zorn, Kraft entziehen, Macht über die belebte Natur, Rindenhaut, Schlaf, Schutzgeist, Tiere rufen (nur Ratten), Zähmen

Besonderheit: Talismane+2 gegen Feuer-, Blitz-, Geistes- und Körperzauber

Sein persönlicher Körpergeruch wirkt auf alle außer Rattenmenschen wie ein permanenter *Hauch der Verwesung*

Skelett

Grad 1, LP 6, AP *, Resistenz+10/12/10

KR, Gw 40, St 60, B18, Abwehr+18

Angriff: Klaue+4 (1W) oder Waffe+4 (normal) – Raufen+5 (1W-3)

Zombie

Grad 2, LP 9, AP *, Resistenz+11/13/11

TR, Gw 30, St 90, B18, Abwehr+12

Angriff: Klaue+5 (1W+1) oder Waffe+5 (+2 auf Schaden) – Raufen+6 (1W-2)

BESTIARIUM

Dali-Elefant

Grad 10, LP 5W+2, AP 10W+10, Resistenz+14/16/14

LR, Gw 60, St 150, B36, Abwehr+16

Angriff: mit kurzen Beinen: Stoßzähne+11 (2W), Rüssel+11 (1W), gegen am Boden liegende Gegner Trampeln+15 (2W-2) – Raufen+10 (1W+1)

mit langen Beinen: Trampeln+4 (2W-2) – Raufen+10 (1W+1)

>>Zaubern+20: Geisterlauf (auf sich selbst und bis zu 5 Reiter), Beine ein- oder ausfahren<<

Besonderheit:

Erzielt der Elefant mit kurzen Beinen einen Rüsseltreffer, wird der Gegner umschlungen und hochgehoben. Er erleidet nur AP-Schaden. In der 2. Runde schleudert ihn der Elefant weg und zu Boden, was wiederum nur AP kostet. Allerdings folgt dann ein Trampelangriff.

Bewegt sich ein Elefant schneller als mit B18 müssen im Weg stehende mit einem PW:Gw ausweichen.

Dali-Elefanten haben die Möglichkeit, ihre kurzen Beine auszufahren und sich somit in luftige Höhen zu begeben. Dieser Vorgang dauert ebenso wie das Einfahren der Beine 20sec und kostet den Elefanten je 3 AP.

Ihre Beine können bis zu 30m hoch werden. Je älter ein Dali-Elefant ist, desto länger sind seine Beine. Sie enden immer in großen, vogelartigen Füßen. Die Säulenbeine durchmessen ungefähr einen Meter und sind durch besonders dicke Haut geschützt (RK=VR). Die Füße erreichen eine Größe von bis zu 3x2m.

Normalerweise bewegen sich diese Elefanten mit ausgefahrenen Beinen durch den Wald, nicht selten oberhalb der Bäume. Dort äsen sie in den obersten Baumkronen, denn wie alle Elefanten sind sie Pflanzenfresser. Auf ihren Säulenbeinen durchqueren sie selbst tiefste Flüsse.

Die Tiere sind absolut friedlich. Doch kann es aufgrund ihrer Größe schon einmal passieren, dass ein am Boden laufender Mensch von einem ihrer Füße bedroht wird. Auf einen Nahkampf lassen sich die Tiere nicht ein. Sind ihre Beine ausgefahren, verlassen sie den Ort eines Kampfes mit ihren großen Schritten im Normalfall viel zu schnell, um in Gefahr zu geraten.

Dali-Elefanten werden von den Medjenen fast aller Stämme als mächtige Geister geehrt und sind deshalb tabu. Kein Medjene würde einen Dali-Elefanten angreifen, jagen oder sich ihnen auch nur absichtlich in den Weg stellen. Dieses Tabu kommt u.a. von der Fähigkeit der auch Himmselefanten genannten Wesen, von MIDGARD in die Welt der Geister zu wechseln – und zwar komplett, nicht nur mit der Anima. So schnell, wie sie verschwinden, so plötzlich tauchen sie aus der Welt der Geister auf. Dieser Wechsel kostet den Elefanten jeweils 6 AP und dauert lediglich 10sec.

Gerüchte sagen, dass die Himmselefanten ab und an sogar von seltsamen Wesen geritten werden. Angeblich handelt es sich bei diesen um tote Schamanen, die auf dem Elefanten aus der Geisterwelt zurückkehren oder um ein eigenes Volk, die sogenannten Himmelmenschen.

Gerüchte in Medjis

- Die Iakunka waren einst ein reiches Volk. Ihre Schätze haben sie in Nokothuna versteckt (wahr)
- In den Wäldern leben die sogenannten Pfeilmenschen. Sie haben spitze Ohren und bleiche Haut. Ihre Pfeile sind tödlich. (Schwarzalben, wahr)
- Fast genauso aussehend wie die Pfeilmenschen sind die Pflanzenmenschen jedoch friedlich, doch man bekommt sie selten zu Gesicht. (Elfen, wahr)
- Manche Tiere des Waldes bewegen sich oberhalb der Bäume. Achtet auf Erschütterungen der Erde. Sie sind ein Zeichen dieser (heiligen) Geister.
- Im Wald verstecken sich Tiger, die andere in Tiger verwandeln können. Man sollte sich nicht von ihnen beißen lassen, sonst verwandelt man sich an den Tagen ohne Mond ebenfalls in eine reißende Bestie. (unwahr)
- Berichte über Dämonen, die einsam im Wald oder auf einem Floß spielende Kinder verspeisen (selten wahr)
- Hütet euch vor der geflügelten Frau! (Die Dame lockt vornehmlich Herren an, indem sie in einem einsamen See badet. Ihren Blutdurst stillten schon viele, die ihren weiblichen Reizen erlagen. / Wer weiß, wer weiß)
- Wer das falsche Tier, das kein Tier ist, sondern ein Dämon, anfasst, beginnt Menschenfleisch zu essen. (Eine Anspielung auf Vola Vora)

HANDOUTS

Die Wegbeschreibung

24. Tag: Endlich. Nokothuna der Iakunka gefunden. Unvorstellbare Reichtümer. Nehmen mit, was geht. Werden später noch mal mit mehr Trägern zurückkehren müssen. So viele Maulwurfshügel liegen noch vor uns.
25. Tag: Beginn Rückreise. Durch den Wald zum Järsej. Floß ist noch da. Am Dorf der Tigermenschen übernachtet.
26. Tag: Fahren den Järsej hinab.
27. Tag: Erreichen die Bucht der 1000 Flöße und das dort angesiedelte Floßdorf Zavitaya. Werden freundlich aufgenommen.
30. Tag: Bleiben in Z. Der unsterbliche weiße Mann freut sich, uns wieder zu sehen. Er behauptet immer noch, Valianer zu sein. Aufbruch nach Süden, entlang der Küste. Hinauf die Steilwand bis zur Höhle. Das Tor ist offen. Wir warten auf den richtigen Tag.
32. Tag: Kalumbinraban studiert die Inschrift des Tores. Sagt, es gäbe Reisemöglichkeit nach Alba. Wer will schon nach Alba? Ein Tor in den Sümpfen der MacAelfins. Öffnet sich jedoch nur im Einhornmond, am Myrkdag. Reisen zurück nach Jagdischpur. Natürlich zuerst durch das Tor.
34. Tag: Endlich daheim. Die Beute ist so reichlich, dass wir die waghalsige Tour nicht noch mal machen müssen.