



Das Borbarad-Projekt

Die Kampagne ist noch nicht vorbei...!

Das Schwarze Auge (DSA) und Aventurien sind eingetragene Warenzeichen der Firma Fantasy Productions (<http://www.fanpro.com>). Copyright © 1997-2003. Alle Rechte vorbehalten. Die Informationen in folgendem Text enthalten nicht-offizielle Informationen zum Rollenspiel Das Schwarze Auge und zur Welt Aventurien. Diese Informationen können im Widerspruch zu offiziell publizierten Texten stehen. Bei Fragen zu diesem Download wenden Sie sich bitte an webmaster@borbarad-projekt.de oder die unten genannte Urheber-Adresse. | Dieser Text ist im privaten, nicht-kommerziellen Bereich frei nutzbar. Jegliche Änderung, das Ausgeben als eigener Text oder die kommerzielle Nutzung ohne Genehmigung des Urhebers sind untersagt. Für eine öffentliche Verbreitung im Internet oder als Ausdruck muss die Erlaubnis des Urhebers eingeholt werden.

Szenario-Vorschlag: Der Ring des Satinav

[Sebastian Meyer © 2003 | sebastian@borbarad-projekt.de | <http://www.philophobia.net> | 15-12-03]

Vorbemerkung

Das Abenteuer **Krieg der Magier (KdM)** eignet sich gut dazu, den späteren Gezeichneten bereits im Vorfeld der eigentlichen Gezeichneten-Kampagne ihren zukünftigen Erzfeind Borbarad vorzustellen. Ein Blick auf den Einband macht dieses Vorhaben jedoch meist recht schnell wieder zunichte, denn dort steht etwas von Helden der Stufe 21+. Doch ein Blick ins Innere offenbart, dass man mit ein paar wenigen Kunstgriffen die Anforderungen an die Helden mindestens halbieren kann.

Das Abenteuer beginnt damit, dass die Helden als gefeierte Heroen und Berühmtheiten zu einer feierlichen Audienz ins Kaiserschloss von Gareth geladen werden. Dort werden sie von den besten und bekanntesten Magiern und Wissenschaftlern des Mittelreichs um ihren Rat bezüglich des sogenannten *Ring des Satinav* befragt, den der Festumer Erzmagier Rakorium Muntagonus erst kürzlich von einer Expedition auf Maraskan mitbrachte. Dabei handelt es sich um ein mächtiges, temporalmagisches Artefakt Borbarads, das dieser während der Magierkriege schuf und explizit auf die *größten Helden des Zeitalters* ansetzte.

Hier wird deutlich, weshalb das Abenteuer diese exorbitanten Stufenanforderungen an die Helden stellt. Es soll schlichtweg sichergestellt werden, dass es sich auch wirklich um die *größten Helden des Zeitalters* handelt, die der *Ring des Satinav* in den Krieg der Magier reißt.

An dieser Stelle bietet sich ein simpler, aber einleuchtender Kniff an: Als zukünftige Helden der Gezeichneten-Kampagne werden die Charaktere ohne Zweifel zu den *größten Helden des Zeitalters* werden, indem sie Borbarad bezwingen. Sie sind es nur zum Zeitpunkt des Abenteuers **KdM** noch nicht.

Da es sich beim *Ring des Satinav* aber um ein temporalmagisches Artefakt handelt, könnte dieses doch durchaus auch jetzt schon (7 Jahre vor dem grandiosen Finale der Kampagne) das künftige Schicksal der Helden erkennen und sich so in der Gewissheit aktivieren, die *größten Helden des Zeitalters* vor sich zu haben.

Allerdings wäre auch die großzügige Audienz im Kaiserpalast für niedrigstufigere Helden unglaublich, weswegen sie auf anderem Weg mit dem *Ring des Satinav* in Berührung kommen müssten. Hier bietet sich wohl die Expedition des Magiers Rakorium Muntagonus an, die die Helden begleiten können.

Dieser Szenario-Vorschlag stellt also einerseits eine Einleitung zum Abenteuer **KdM** dar, andererseits lernen die Helden aber auch bereits Personen und Orte kennen, die im späteren Verlauf der Borbarad-Kampagne noch eine Rolle spielen werden.

So zum Beispiel einige maraskanische Widerstandsgruppen und Leutnant Praiotin von Rallerau von der Drachengarde, denen sie im Abenteuer **Pforte des Grauens (PdG)** vier Jahre später wieder begegnen können. Praiotin von Rallerau wird dann allerdings bereits zum Hauptmann befördert, von Borbarad korrumpiert und in einen Blakharaz-Pakt getrieben worden sein. (Ein weiteres Mal können die Helden auf der Suche nach den prophezeiten Pforten des Grauens mit dem dann bereits überzeugten Borbaradianer Praiotin von Rallerau in Kontakt kommen, wenn sie das Szenario **Tal des Verderbens (TdV)** von Tyll Zybura erleben, das ebenfalls im Borbarad-Projekt angeboten wird.)

Neben dem Expeditionsleiter Erzmagus Rakorium Muntagonus aus Festum wird auch der legendäre Schwertkönig Raidri Conchobair diese Mission begleiten. Die beiden sind bereits ein eingespieltes Team, denn Markgraf Conchobair begleitete schon so manche Expedition des exzentrischen Erzmagiers, auch wenn er sich nicht mehr an jede Unternehmung erinnern kann. (Rakorium löschte ihm beispielsweise die Erinnerungen an die gemeinsame Erkundung des Unterwasserreichs Wahjad wieder aus dem Gedächtnis.) Als zukünftiger Siebter Gezeichneter gehört Raidri Conchobair der Vollständigkeit halber aber auch zu den *größten Helden des Zeitalters*, was seine Teilnahme nahe legt.

Eine nicht geringe Rolle wird im Vorfeld auch die Spektabilität Khadil Okharim der Drachenei-Akademie in Khunchom spielen, der nicht nur den (nicht ganz preisgünstigen) Kontakt zu fähigen Schmugglern herstellt, die die Expeditionstruppe nach Maraskan bringen werden, sondern auch zum Teil die Ausrüstung finanzieren wird. Hier zeichnet sich bereits die spätere enge Zusammenarbeit zwischen den Spektabilitäten aus Festum und Khunchom ab, wenn es um die Rekonstruktion von **Bastrabuns Bann (BB)** geht.

Zeitlich ist das Szenario im Jahre 21 Hal (1014 BF) angesiedelt, obgleich es sich unproblematisch fast beliebig verschieben lässt. Lediglich der aktuelle Status quo der mittelreichischen Besatzung Maraskans muss dann entsprechend angepasst werden. In jedem Fall sollte es aber vor **Alptraum ohne Ende (AoE, Ende 22 Hal)** liegen, da sich anschließend erst 24 Hal wieder die Gelegenheit für ein solches Unternehmen ergibt und dann bereits ganz andere Pläne auf Maraskan geschmiedet werden und auch einige der Meisterpersonen anderweitig beschäftigt sind. Außerdem wird Borbarad nach seiner Rückkehr zweifellos versuchen, den *Ring des Satinav* – so er zu diesem Zeitpunkt noch nicht gefunden wurde – unschädlich zu machen, da er aus der Vergangenheit ja bereits weiß, dass sein damaliger Plan nach hinten los ging. (Was im übrigen ein interessantes Paradoxon ergeben würde.)

Ich empfehle, dieses Szenario und den **Krieg der Magier** zwischen **Staub und Sterne (SuS, 18 Hal)** und **AoE** anzusetzen. Dann könnte man den Ausklang von **SuS** gleich zur Anwerbung nutzen oder zumindest später über Khadil Okharim wieder den Kontakt zu den Helden herstellen. Zudem ist anzunehmen, dass sich die Helden nach den jüngsten Erlebnissen ein wenig über Borbarad schlau gemacht haben, so dass sie zumindest schon einmal etwas von den Magierkriegen gehört haben, bevor sie daran teilnehmen.

Zu welcher Zeit des Jahres die Expedition stattfindet ist reine Meisterentscheidung, schlussendlich ändert sich auf Maraskan klimatisch ohnehin nicht besonders viel. Insgesamt werden die Helden von ihrem Aufbruch in Khunchom bis zu ihrer Rückkehr nach Perricum wohl fünf bis sechs Wochen unterwegs sein, davon etwa die Hälfte im unwirtlichen Dschungel.

Nun noch einige grundsätzliche Überlegungen zur Gestaltung dieses Szenarios, die während der Vorbereitung und endgültigen Ausformulierung berücksichtigt werden sollten:

1. Borbarad hat ein ernsthaftes Interesse daran, dass der *Ring des Satinav* auch wirklich gefunden wird. Demnach wird er ihn nicht einfach nur mitten in den maraskanischen Dschungel gelegt haben, sondern einen markanten Ort gewählt und diesen recht genau beschrieben haben. Entsprechende Hinweise hat er nicht nur in seinem *Testament* (siehe **Magische Bibliothek (MB)**, S. 10) hinterlassen. Beiläufige Erwähnung findet das Artefakt auch im Standardwerk *Ringkunde für Fortgeschrittene* (siehe **MB**, S.19) und dem prophetischen Werk *Am 50. Tor* (siehe **MB**, S. 9), die beide zur Zeit der Magierkriege entstanden sind.
2. Damit Borbarads Trick, sich selbst als sein Bruder Rohal auszugeben, funktionieren kann, muss das Artefakt natürlich als von Rohal erschaffen erscheinen. Seine Anmerkungen im *Testament* werden also dergestalt sein, dass er auf ein Artefakt Rohals hinweist, dessen Existenz und vermuteten Aufenthaltsort er dort beschreibt. Ebenso verbreitet er auch die später in *Ringkunde für Fortgeschrittene* und *Am 50. Tor* schriftlich festgehaltenen Gerüchte um das angeblich Rohal'sche Artefakt. Rohal bemerkt zwar diese falschen Gerüchte und kann sie auch auf Borbarad zurückführen, er hat aber keine Zeit mehr, diese fatale Lüge noch vor der finalen Konfrontation mit seinem Bruder aus der Welt zu schaffen. (Deshalb korrigiert Rohal erst knapp 400 Jahre später den Lauf der Geschichte, wie die Helden im Abenteuer **Rohals Versprechen (RV)** miterleben können.)
3. Die *größten Helden des Zeitalters*, die das Artefakt in die Magierkriege holen soll, sollten außerdem natürlich nicht total zerschunden und entkräftet bei ihm ankommen, schließlich hat Borbarad noch einiges mit ihnen vor. Entsprechend wird er den *Ring des Satinav* auch nicht über die Maßen mit Fallen, Bewachern oder anderen Ungemütlichkeiten geschützt haben. Der maraskanische Dschungel ist ohnehin bereits unwirtlich genug, um eine zufällige Entdeckung weitestgehend auszuschließen. Die magische Dysdichonda (siehe **Herbarium Aventuricum (HA)**, S. 99) tut ihr übriges.
4. Rakorium nimmt die Helden ausdrücklich nicht als die *größten Helden des Zeitalters* mit (wahrscheinlich weiß er nicht einmal, dass das Artefakt auf solche anspringt), sondern schlichtweg als Begleiteskorte, um den Gefahren des maraskanischen Dschungels und der einheimischen Rebellen Gruppen zu trotzen. Immerhin ist Maraska zu diesem Zeitpunkt noch lange nicht vollständig erobert. Von der Wirkung des *Ring des Satinav* weiß der Erzmagier ebenso wenig wie die Helden, er erwartet lediglich ein altes Artefakt Rohals zu finden, das in irgendeiner Weise mit der Temporalmagie assoziiert sein muss. (Außerdem wurde es in mehreren Schriften in Zusammenhang mit dem Echsen götzen Ssad'Nav erwähnt, was natürlich wieder Rakoriums ganz spezielles Interesse geweckt hat.)

„Nie hat man seine Ruhe...“ – Einladung nach Khunchom

Die Helden sollten bei der Anwerbung das Gefühl vermittelt bekommen, gezielt für diese Expedition ausgewählt worden zu sein. Schließlich ist es ein schönes Gefühl, von einem Erzmagier und dem Schwertkönig für besonders fähig gehalten zu werden. Um diesen Effekt noch zu steigern, könnten Khadil Okharim, Rakorium Muntagonus oder Raidri Conchobair auch persönlich die Helden nach Khunchom einladen lassen. Insbesondere wenn ihnen der ein oder andere Held aufgrund eines früheren Abenteuers noch bekannt ist, bietet sich diese Möglichkeit an.

Haben die Helden bereits das Abenteuer **SuS** erlebt, dann könnte Khadil Okharim sich daran erinnern und die zähen und wagemutigen Abenteurer von damals als Geleitschutz vorschlagen. Dieses Abenteuer bietet sich ohnehin als Vorspann zur Borbarad-Kampagne an.

Selbst wenn noch keine der verantwortlichen Meisterpersonen das Vergnügen hatte, einen der Helden persönlich kennen zu lernen, wird sich Raidri Conchobair an einige Erzählungen von vergangenen Heldentaten der Gruppe erinnern und sie daher für geeignet befinden.

In jedem Fall wird jeden Helden ein berittener Bote erreichen, sofern dieser sich in zivilisierten Landen aufhält. Ansonsten könnte die Botschaft auch per Schiff (nach Thorwal oder Al'Anfa) oder notfalls per elementarem Diener der Luft (ins Orkland, die Salamandersteine, die Wüste Khom, das Ewige Eis, den südaventurischen Dschungel oder Maraskan) überbracht werden.

Das inzwischen etwas verwitterte Pergament trägt das Siegel der Spektabilität der Drachenei-Akademie und lädt den Adressaten höflich und formell zu einem geschäftlichen Treffen nach Khunchom. Es lässt außerdem keinen Zweifel darüber, dass das Erscheinen der Helden selbstverständlich erwartet wird. Zur Deckung der Reisekosten bis Khunchom verspricht der Brief zudem 5 Dukaten pro Person, die der Botenreiter auch bereitwillig auszahlt. Wer das Anschreiben nicht per Boten erhält, der sollte froh sein, dass es ihn überhaupt erreicht hat, statt sich über die offensichtlich fehlenden Dukaten zu ärgern. Die 5 Münzen jedenfalls sind wohl unterwegs über Bord oder in die Geldkatze des Kapitäns gefallen oder der kleine Luftdjinn hat sich entschlossen, die Goldmünzen seien bei all dem anderen Erz des kürzlich überflogenen Gebirges viel besser aufgehoben. (Wer gibt auch ausgerechnet einem Luftdjinn blankes Erz in die windigen Finger?)

„Sommer, Sonne, Meer...“ – Ankunft in der Perle des Mhanadi

Ob die Helden den halben Kontinent oder nur die Straße überqueren müssen, jeder von ihnen wird ausnahmsweise wohlbehalten und ohne erwähnenswerte Zwischenfälle vor den Toren der alt-ehrwürdigen Drachenei-Akademie in Khunchom ankommen. Dank ihres Einladungsschreibens werden sie von den in altertümliche Rüstungen gekleideten und mit breiten Krummsäbeln bewaffneten Wachen unbehelligt eingelassen.

Wer seine Einladung gedankenlos weggeworfen oder unterwegs verloren hat und sich auch nicht mittels vorhandenem Magiersiegel der grauen Gilde als ermächtigter Benutzer der Akademie ausweisen kann, der muss ein etwas ausführlicheres Prozedere über sich ergehen lassen. Schlussendlich wird aber auch er eingelassen, nachdem ein herbeigebetener Bediensteter verifizieren konnte, dass Besuch erwartet wird, und der Held mehrfach und glaubhaft beteuert hat, wirklich er selbst zu sein. (Da könnte ja sonst jeder kommen!)

Die Tüchtigkeit der Wachleute sollte aber nicht den Eindruck unnötiger Schikane erwecken, denn es ist tatsächlich nichts anderes als vorbildliche Gewissenhaftigkeit. Beobachten die Helden das große Portal noch ein wenig, dann können sie sehen, dass auch mit den ein- und ausgehenden Händlern und Be-

diensteten nicht anders verfahren wird. Lediglich wer ein Gildensiegel vorweisen kann, wird nicht weiter von den Wachmännern behelligt.

Ein herbeigerufener Bediensteter nimmt schließlich die Helden freundlich in Empfang und führt sie über den verwinkelten Innenhof zum großen Hauptgebäude. Im Hof versucht sich ein nervöser Novize unter der geduldigen Anleitung seines Lehrmeisters gerade mit ausladenden Gesten an der Verzauberung eines mannshohen, schlanken Kohlebeckens. Ein Kundiger wird erkennen können, dass der Novize offenbar mittels ARCANOVI und MANIFESTO das Kohlebecken dergestalt modifizieren möchte, dass es sich auf Befehl selbst entzündet.

Leider misslingt dieser Versuch jedoch und so beginnt das Kohlebecken, sich unvermittelt – und unter dem schockierten Blick des Novizen – mit staksigen Schritten auf seinen drei gusseisernen Beinen über den Hof zu bewegen, während der Lehrmeister seufzend die Arme für eine Bannformel hebt.

Wenn es den Helden schon wieder unter den Nägeln brennt, endlich die nächste Heldentat vollbringen zu dürfen, dann darf auch ruhig das ein oder andere im lauen Wind wehende Banner der Akademie in höchster Gefahr schweben, von dem lichterloh brennenden Kohlebecken (wenigstens dieser Teil des komplexen Zaubers gelang dem Novizen offenbar) entzündet zu werden. Vielleicht ist auch die rahjagefällig eng geschnittene Robe einer Novizin oder das kostbare Gewand eines Händlers vom Funkenflug bedroht und muss gerettet werden.

„Hallo, da bin ich...“ – Audienz im Drachenei

Ob die Helden nun wagemutig das Inferno gelöscht haben oder nur unbeteiligt schmunzelnd mitangesehen haben, wie der Lehrmeister den Mindergeist bannte und wieder mit geduldigen Belehrungen auf seinen Schüler einredete, anschließend betreten sie das imposante Hauptgebäude der Akademie. Es scheint trotz der zahlreichen Erker und Türmchen wie aus einem Stück Fels geschnitten, so dass man den Legenden von den Djinnen gerne Glauben schenken mag, die hier am Werke waren.

Im Inneren ist es deutlich kühler als in der schwülen Mittagshitze auf dem Hof, die nur vom lauen Seewind ein wenig erträglicher wird. Die breiten Gänge sind mit kunstvoll geknüpften Teppichen ausgelegt, die jedes Geräusch eines Schrittes schlucken, und die Wände schmücken abwechselnd Gobelins und farbenfrohe Mosaik mit allerlei bekannten Motiven aus den Märchen des Landes der Ersten Sonne. An der gewölbeähnlichen Decke hängen in regelmäßigen Abständen große Bergkristalle, die aus sich selbst heraus leuchten und die Räume so in ein warmes Licht tauchen.

Nach kurzer Wartezeit in einem gemütlichen Vorraum werden die Helden dann in das geräumige Büro der Spektabilität gebeten. Der Raum ist erfüllt vom angenehm würzigen Duft nach Zimt und Koriander. Das Mobiliar ist in rötliches Licht getaucht, das von den hauchdünnen, roten Seidenvorhängen vor den beiden Fenstern erzeugt wird, die sich sanft im kühlenden Seewind bewegen und vom Sonnenlicht durchflutet werden. Diverse Liegemöbel mit zahlreichen bunten Kissen und Nackenrollen sind annähernd kreisförmig um einen flachen Tisch aus Alabaster angeordnet, auf dem neben einigen großformatigen und offenbar recht alten Büchern auch eine Schale mit allem nur vorstellbaren Obst steht. Auf dem filigranen Schreibtisch aus Rosenholz stehen neben einem faustgroßen Türkis (der trotz seines enormen Werts wohl nur als Briefbeschwerer dient) noch eine kunstvoll geschnitzte Sanduhr und zwei Kerzenständer mit halb heruntergebrannten Kerzen darin.

Unter allem erstreckt sich ein aufwändig geknüpfter Teppich, dessen Farben nicht nur mit der Einrichtung und Architektur, sondern auch dem Mosaik an der Decke harmonieren. Das Mosaik zeigt eindrucksvoll eine entscheidende Szene aus den Skorpionkriegen: Die Lichtgestalt Sultan Sulman al-Nassori aus

Khunchom kämpft mit Djinnen, tulamidischen Säbeltänzern und Magiern auf fliegenden Teppichen gegen die schrecklichen Chimärenhorden und Dämonen der schwarzen Magiermogule vom Gadang. (In ein paar Jahren werden sich die Helden das Mosaik nicht mehr ansehen können, ohne dass ihnen ein kalter Schauer den Rücken herunter läuft.)

Eines der Zwiebel Fenster ist von der fast 2 Schritt aufragenden Gestalt eines Mannes in einfacher grauer Robe gerade soweit bedeckt, dass der kleine Spalt noch ausreicht, um die Helden mit genug Sonnenlicht zu blenden, dass sie den Mann am Fenster nicht genau erkennen können. Er trägt jedenfalls sein langes, weißgraues Haar offen bis weit über seine Schultern und hat die gichtgekrümmten Finger seiner rechten Hand etwa auf Höhe seiner Schläfe um einen knorrigen Zauberstab geschlossen, auf den er sich schwer stützt.

Die zweite anwesende Person ist ein Krieger von offenbar nordischer Herkunft. Er trägt sein Haar kurz geschoren, wie es in Wehrheim üblich ist, und ist auf Stirn und Wange von einer Narbe gezeichnet. Auch er ist relativ groß gewachsen, wenn auch nicht so groß wie der Mann am Fenster. Was er jedoch an Größe eingespart hat, hat er dafür an Muskeln zusätzlich. Der Krieger ist ein Bulle von Mann und spätestens als er mit freundlichem Lächeln auf die Helden zukommt und jedem kräftig die Hand schüttelt, kommen diese zu dieser schmerzhaften Erkenntnis. Ansonsten trägt er noch feste Reiterstiefel, eine einfache Hose, einen frisch gefetteten und daher glänzenden Lederharnisch und zwei Schwerter gegürtet. Der dritte Mann im Bund scheint der einzige Tulamide zu sein. Er ist fast zwei Köpfe kleiner als der Mann am Fenster, dafür aber auch doppelt so breit. Auf seinem Kopf mit dem gepflegten und sauber gestutzten Vollbart sitzt ein Burnus aus roten und weißen Tüchern, unter dem zwei schwarze Äuglein hervorblinzeln. Den fülligen Leib hat er mit einem weiten Kaftan verhüllt, über dem er eine breite Seidenschärpe und eine edelsteinbesetzte Brokatweste trägt. Auch er kommt auf die Helden zu und reicht ihnen die mit dicken Goldringen bewehrte Hand.

Nachdem Spektabilität Khadil Okharim und Markgraf Raidri Conchobair sich vorgestellt haben, bietet ersterer den Helden jeweils eine Liege an und macht es sich anschließend selbst auf einer solchen bequem. Auch der Schwertkönig wird seinen Waffengurt klirrend ablegen und sich auf eine der Liegen legen. Kaum dass wieder Ruhe eingekehrt ist, wendet sich schließlich der Mann am Fenster um und schreitet erstaunlich rüstig durch den Raum. Unter dem traditionellen, spitz zulaufenden Magierhut sind buschige, graue Augenbrauen zu sehen, die stechend grüne Augen teilweise verbergen. Unter der knolligen Nase beginnt dann auch schon der graue Bart, der erst am Bauchnabel des Mannes wieder aufhört, wo der Gürtel mit dem schmuckvollen Bannschwert sitzt.

Ohne große Umschweife wird Erzmagier und Spektabilität Rakorium Muntagonus sich mit knappen Worten vorstellen und sodann zu erklären beginnen, worum es geht.

„Nichts leichter als das...“ – Der Auftrag

Nach Jahren der staubigen Bibliotheksarbeit und des endlosen Briefwechsels mit Magistern und Schriftgelehrten ist nun die Stunde der Wahrheit gekommen. Der *Ring des Ssad'Nav*, ein temporal-assoziatives Artefakt Rohals des Weisen, soll geborgen und nach Khunchom gebracht werden. Als Geleitschutz sollen der Schwertkönig (mit dem Rakorium bereits in der Vergangenheit viele Expeditionen unternommen hat) und die Helden die Expedition begleiten. Selbstverständlich soll ihre Teilnahme nicht zu ihrem Schaden sein, weshalb Rakorium Muntagonus ein recht großzügiges, wenn auch nicht übertriebenes Angebot macht. (Angesichts dessen, was tatsächlich auf die Helden zukommt, ist die Entlohnung natürlich – wie immer – ein Witz.)

Alles weitere lässt sich der Erzmagier nur noch einzeln aus der Nase ziehen, da er kein Freund der vielen Worte und zudem als alter und gelehrter Mann etwas zerstreut ist. Mit Sicherheit werden die Helden aber noch eine Menge Fragen haben, deshalb hier die üblichen Heldenfragen und das maximale Wissen, das Rakorium dazu preisgibt, wenn man ihn nur geduldig genug mit ausreichend Fragen löchert:

Was ist der *Ring des Ssad'Nav*?

Dabei handelt es sich um ein Artefakt aus der Zeit Rohals des Weisen, das damals entweder von Rohal selbst erschaffen oder zumindest von ihm gefunden wurde. Aus unerfindlichen Gründen versteckte er es allerdings wieder an einem unbekanntem Ort. Dennoch verbreiteten sich ziemlich schnell sagenhafte Gerüchte über diesen Ring und insbesondere Tharsonius von Bethana scheint lange Zeit danach gesucht zu haben. Der Ring ist möglicherweise ein Kultgegenstand der Echsengötze Ssad'Nav, dann aber mit Sicherheit nicht von Rohal geschaffen.

Wer ist Tharsonius von Bethana (falls sie den Namen nicht bereits im Zusammenhang mit Borbarad gehört haben)?

Tharsonius von Bethana ist der bürgerliche Name des legendären Schwarzmagiers Borbarad, der vor etwa 400 Jahren im Kampf gegen Rohal den Weisen den Tod fand. Damit begann die Zeit der Magierkriege, da diese sich um den nun verwaisten Kaiserthron Gareths stritten, auf dem bis dahin Rohal selbst gesessen hatte. Andeutungen in *Borbarads Testament* lassen darauf schließen, dass Borbarad viele Jahre mit der Suche nach diesem Artefakt verbracht hatte. (Bei der Erwähnung der ausführlichen Lektüre von *Borbarads Testament* sei den Helden ein erstaunter Gesichtsausdruck gestattet.) Außerdem gibt es Hinweise auf den Ring in den Büchern *Ringkunde für Fortgeschrittene* und *Am 50. Tor*. Die letztgenannten Bücher liegen übrigens beide direkt vor den Helden auf dem Tisch und können von diesen gerne eingesehen werden. (An dieser Stelle kann man die Helden das erste Mal mit den *Orakelsprüchen von Fasar* konfrontieren, die in den folgenden Jahren der Borbarad-Kampagne eine zentrale Rolle spielen werden und im sphärelogischen Werk *Am 50. Tor* zu finden sind.)

Wo soll dieses Artefakt eigentlich sein?

Die Schriften sprechen von „*einer Gebirgskette, die sich ehern inmitten des vielgestaltigen Lebens erhebt*“ und „*jenseits des Walls*“ liegen soll. Dort soll sich „*Chalwens Hexagramm im Netz der Ersten Brut verlieren*“.

An dieser Stelle erwartet Rakorium Erklärungsversuche der Helden, nicht zuletzt um seine eigene, keineswegs gesicherte Interpretation von unabhängiger Stelle bestätigt zu bekommen. Es ist allerdings fraglich, ob sich die Helden ausreichend mit tulamidischer und maraskanischer Frühgeschichte auskennen, um aus dem Rätsel schlau zu werden. Khadil Okharim wird in diesem Fall den Anfang machen und kleine Teildeutungen vorschlagen, aus denen die Helden dann den Gesamtzusammenhang herstellen können.

Mit dem *vielgestaltigen Leben* ist natürlich der dichte Wald oder Dschungel gemeint, der die gesuchte Gebirgskette offenbar umgibt. *Jenseits des Walls* liegt Maraskan, wenn man den alten Bann Bastrabuns (dem die Helden im gleichnamigen Abenteuer **BB** wieder begegnen werden) als *Wall* betrachtet, der die Echsen auf Marustan halten sollte. Eine Lokalisierung des Rings auf Maraskan ist ohnehin aufgrund seiner offensichtlichen Assoziation zum echsischen Götzen Ssad'Nav angebracht, da dort noch heute zahlreiche Echsen leben. Nun zieht sich die mächtige Gebirgskette aber über die gesamte Insel und ist zudem von dichtem Dschungel umgeben. Eine präzisere Positionsangabe ist also in jedem Fall nötig.

Chalwens Hexagramm ist ein Geflecht aus Kraftlinien um die sagenhafte Riesin Chalwen, deren Thron einst zwischen Maraskan und dem Festland gestanden haben soll, bevor Pyrdakor ihn versenkte und

Maraskan so erst zur Insel machte. (Eine Sage, auf die die Helden im Abenteuer **Siebenstreich (7S)** noch einmal stoßen werden.) Das Konzept der Kraftlinien wird Rakorium an dieser Stelle jedoch nicht näher erläutern, da er ohnehin einer der wenigen Menschen in Aventurien ist, der überhaupt um dieses uralte Geheimnis in Ansätzen weiß – und die Kompetenz besitzt, die Tragweite auch zu begreifen.

Mit der *Ersten Brut* ist die echsische Hochstadt Akraabaal gemeint, die erste Stadt, die die Echsen nach ihrer Verbannung auf Maraskan gründeten. Das *Netz Akraabaals* ist wiederum ein Kraftliniengeflecht, das die 11 magisch-religiösen Siegel verbindet und so die Hochstadt im Amdeggyn unauffindbar verbirgt.

Der *Ring des Ssad'Nav* befindet sich also offenbar inmitten der mächtigen Gebirgskette Maraskans an der Stelle, wo das Kraftliniennetz *Chalwens Hexagramm* auf das Geflecht der 11 Siegel Akraabaal trifft, also einen Nexus bildet.

Das Aufspüren dieses Nexus wird in diesem Szenario die Aufgabe Rakoriums sein, während die Helden und Raidri ein besonders wachsames Auge auf den Erzmagier haben müssen, da dieser in seine Astral-sicht versunken noch leichter ein Opfer der feindseligen Natur wird. Schließlich kommt er nicht in den Genuss eines praktischen Rubinauges...

Von früheren Expeditionen und alten Schriften weiß Rakorium bereits, dass dieser Nexus vermutlich grob westlich Borans liegen muss.

(Unter uns gesagt: Dieser Nexus ist nicht *irgendein* Kraftlinienknoten, sondern einer der mächtigsten überhaupt. Die Beschreibung bezeichnet nämlich nicht nur die Lage des *Ring des Satinav*, sondern auch das verderbte Tal mit Borbarads legendärer Schwarzer Festung auf Maraskan, die dort seit seiner Inkarnation als Ssrkhrsechim verborgen liegt und in den Jahrtausenden seitdem von der Ssrkhrsechu als Schlangenpalast und Nest verwendet wird. Das ist jedoch ein Geheimnis, das alle Beteiligten frühestens in einigen Jahren auch nur *erahnen* können! Zur Zeit dieses Szenarios liegt die Ssrkhrsechu noch in einem Jahrhunderte dauernden Schlaf, aus dem sie erst vom wiedergekehrten Borbarad geweckt werden wird.

Die Entdeckung der Kraftlinien um die 11 Siegel Akraabaals in diesem Szenario ist übrigens überhaupt erst der entscheidende Ansatzpunkt für Rakorium, um den Saurologen Hilbert von Puspereiken drei Jahre später auf der Suche nach weiteren Siegeln nach Maraskan zu schicken, wo sich schließlich Borbarad die Erfolge des Forschers zunutze macht, um das Szepter Charyptoroths zu entwenden. Das alles erfahren die Helden dann im Abenteuer **PdG** oder können im Szenario **TdV** nicht nur selbst Opfer dieses perfiden Marionettenspiels werden, sondern auch noch einmal besagtes Tal besuchen – nur dass dann die Ssrkhrsechu bereits aus ihrem Jahrhundertschlaf erwacht ist...)

Was bedeutet „temporal-assoziativ“?

Hier sollte Rakorium eine kurzgehaltene Erklärung abgeben, die für die Helden jedoch noch unverständlicher klingen dürfte als „temporal-assoziativ“. Letzteres können sie wenigstens aussprechen.

Mit welchen Gefahren haben wir zu rechnen?

Um den Helden für die folgende Frage keine zu starken Argumente an die Hand zu geben, sollte Rakorium sich hier zurückhalten, obwohl er wohl besser als jeder andere um die tatsächlichen Gefahren weiß. Ein Blick auf die zahlreichen Tagebucheinträge von Raidri Conchobair und ihm, die während ihrer zahlreichen Maraskanexpeditionen entstanden, sprechen da Bände (siehe das Kapitel über das Reich der Großen Schlange im Heft **Blutrosen und Marasken (BuM)** ab S. 117).

Der Fairness halber sollten die Helden aber auch nicht völlig unwissend gelassen werden, weshalb Rakorium ihnen sicher die *typischen* Gefahren Maraskans – Giftschlangen, Giftpflanzen, Würgeschlangen, Würgepflanzen, etc. – aufzählen wird. Von den Ssrkhrsechim, um deren Existenz der Erzmagier auch bereits weiß, erfahren die Helden jedoch frühestens auf der Insel, wenn eine Umkehr unmöglich ist.

(Natürlich hat das nichts mit Bosheit zu tun! Rakorium hat ihre Erwähnung in seiner Zerstretheit schlichtweg vergessen und aus Gründen der Dramaturgie muss man ihn auch nicht unbedingt daran erinnern. Die Überraschung der Helden ist einfach viel größer, wenn sie plötzlich völlig unerwartet vor einer vier Schritt großen Schlange mit menschlichem Oberkörper und vier Armen stehen.)

Bekommen wir mehr Gold?

Selbstverständlich nicht! (Nur wenn es keine andere Möglichkeit gibt, die Helden zur Teilnahme zu motivieren. Aber für wahre Helden gibt es doch immer wichtigeres als den schnöden Mammon.)

Sollten die Helden wider Erwarten wenig Interesse an diesen Zusammenhängen zeigen, dann stellen eben Raidri Conchobair und Khadil Okharim die anfänglichen Fragen, um die Helden zu weiteren zu motivieren. Am Ende der Fragestunde sollten die Helden zumindest in groben Zügen das obige Wissen beviszen, abgesehen von den Meisterinformationen in Klammern natürlich!

Außerdem sollte das Gespräch nicht zu einem kameradschaftlichen Geplauder verkommen, die drei Würdenträger sind sich ihres Standes gegenüber der Helden durchaus bewusst und werden auch mit mäßigem Nachdruck auf den nötigen Respekt – zumindest in Form korrekter Anreden – bestehen. Für die Helden sollte es schon eine ausgesprochene Respektbekundung darstellen, dass sie überhaupt persönlich zu diesem Gespräch geladen wurden und nicht einfach per Aushang für ein paar Goldstücke angeworben wurden.

Wenn diese Formalitäten dann erledigt sind, lädt Khadil Okharim noch dazu ein, den Abend doch bei tulamidischem Tee, Wasserpfeife, Musik und Tanz ausklingen zu lassen. Am nächsten Tag soll dann die Ausrüstung und eine Überfahrt nach Maraskan organisiert werden.

„Reich mir doch mal den Wein...“ – Ein Abend in Khunchom

Der Abend bietet sich dafür an, engeren Kontakt zu Raidri Conchobair zu knüpfen. Rakorium Muntagonus wird sich sehr verschwiegen geben und sich bereits recht früh zur Nachtruhe zurückziehen, Khadil Okharim dagegen wird schon bald vor lauter süßem Wein und berauschendem Tabak in den Armen einer hübschen Novizin einschlafen und so bleibt nur noch der Schwertkönig für ein gepflegtes Gespräch.

Während also im Hintergrund ein paar Tänzerinnen gekonnt ihre schlanken Bäuche mit den goldenen Kettchen kreisen lassen und drei Musiker dazu auf Flöte, Zither und einer kleinen Trommel aufspielen, lassen die Helden und Raidri die Wasserpfeife kreisen, essen frisches Obst und erzählen sich gegenseitig von vergangenen Heldentaten und Abenteuern.

Der Schwertkönig zeigt dabei ehrliches Interesse an den Erlebnissen der Helden und sollte auch selbst einige seiner Unternehmungen zum Besten geben. Beispielsweise könnte er die Geschehnisse des Abenteuers **Die Kanäle von Grangor** berichten, wenn nicht bereits ein Held selbiges erlebt hat. (Die Kenntnis der Vorgänge während dieses Abenteuers wird später in **RV** wichtig sein. Weitere Anregungen für Erlebnisse des Schwertkönigs finden sich in den Romanen **Der Schwertkönig** und **Der Dämonenmeister**.)

Diese Szene dient vor allem dazu, den späteren Siebten Gezeichneten schon einmal ein wenig mit den Helden vertraut zu machen. Immerhin sollen sie in ein paar Jahren eine eingeschworene Gemeinschaft bilden, die gemeinsam Borbarad besiegt. Das wird kaum glaubhaft möglich sein, wenn die Helden dem Schwertkönig erstmals ein knappes Jahr vor dem Finale begegnen.

Selbstverständlich können sich die Helden aber an diesem Abend auch noch einmal Rahjas Freuden hingeben, das Tanzbein schwingen oder bei einem Streifzug durch das nächtliche Khunchom Märchenerzählern lauschen und Schlangenbeschwörern zuschauen.

„Ich packe meinen Koffer...“ – Reisevorbereitungen

Um die Besorgung der profanen Expeditionsausrüstung werden Rakorium, Khadil und Raidri sich kümmern. Schließlich ist es nicht ihre erste Unternehmung in den Dschungel Maraskans und sie wissen daher recht genau, worauf sie zu achten haben.

Allerdings gilt es, auch eine Überfahrt nach Maraskan zu finden. In den letzten Monaten der mittelreichischen Besatzung Maraskans wurde die Seeblockade wieder verschärft, so dass außer dem offiziellen Handels- und Militärverkehr keine Schiffe die Häfen von Tuzak, Jergan oder Sinoda anlaufen dürfen. Boran ist noch immer umkämpft und unterliegt daher einem vollständigen Embargo.

Grund genug, dass sich ein blühendes Schmugglergeschäft zwischen Festland und Insel entwickelt hat. Die Gefahren sind groß, die Gewinnspanne allerdings auch, so dass sich Khunchom inzwischen zum Hauptumschlagplatz des geheimen Handels mit der Insel entwickelt hat (während der offizielle Schiffsverkehr meist über den Kriegshafen von Perricum abgewickelt wird).

Khadil Okharim wird die Helden an den alten Kapitän der „Efferdstolz“ verweisen, einem Schmugglerschiff, das eventuell in Frage käme. Es sollte den gesamten Tag in Anspruch nehmen, erst einmal den Kapitän ausfindig zu machen, diesen dann zur Überfahrt nach Boran zu überreden, den Preis zu verhandeln und schließlich einen Ortskundigen Navigator zu finden, da die „Efferdstolz“ üblicherweise nur die maraskanische Westküste anfährt und der Kapitän daher keine Kenntnisse über Untiefen, Schmuggler Routen und Patrouillenpläne vor Boran besitzt.

Der Kapitän könnte sich beispielsweise gerade im Stadtviertel der Exilmaraskaner aufhalten, wie vom Bootsmann zu erfahren ist. In diesem sehr eigentümlich wirkenden Viertel mit seinen Turmhäusern und den Menschen mit den extravaganten Frisuren und kunterbunten Kleidern können die Helden dann neben Unmengen irrelevantem Kladj über die Nachbarschaft, die göttlichen Geschwister, den Widerstand in der Heimat, das Wetter und die Preise auf dem Bazar auch den Hinweis erhalten, in welcher Taverne sich der Kapitän der „Efferdstolz“ tatsächlich aufhält.

Wird er direkt auf seine Schmugglergeschäfte angesprochen, streitet er alles ab und behauptet, Opfer einer Verwechslung zu sein. Nur wenn die Helden sich subtil herantasten, wird er sie nach der Ware und dem Ziel fragen. Es erfordert einige Überzeugungsarbeit der Helden, ihn zu einer (ungleich gefährlicheren) Überfahrt an die Ostküste zu überreden.

Ist dies gelungen, dann beginnen die zähen Preisverhandlungen. Khadil Okharim zeigt sich zwar ungewohnt spendabel, indem er einen Großteil der Expedition finanziert, aber gerade deshalb hat er auch ein gesteigertes Interesse daran, keinen Kreuzer zuviel zu bezahlen. Entsprechend sollten die Helden sich wirklich Mühe bei der Preisverhandlung geben, da sie sich sonst bei jeder weiteren Begegnung mit Khadil vorhalten lassen müssen, wie verschwenderisch sie doch sind.

Schlussendlich wird der Kapitän den Helden dann noch auftragen, einen kundigen Navigator für die Gewässer vor Boran aufzutreiben, ohne den er den Hafen nicht verlassen wird. Aber auch das sollte angesichts der eifrigen Gesprächigkeit der Maraskaner nach einigen Mühen gelingen. Nur wie sollen sie Khadil beibringen, dass auch dieser wieder Gold verlangt?

(Khadil Okharim zeigt sich übrigens nur deshalb so großzügig, weil er Rakorium das Versprechen abringen konnte, nach Abschluss der Expedition den *Ring des Satinav* für die Asservatenkammern der Drachenei-Akademie zu bekommen. Im Gegenzug finanziert er einen Teil der Expedition und stellt Rakorium

zur späteren Analyse des Artefakts seine unerreichte Kompetenz auf dem Gebiet der Thaumaturgie zur Verfügung.)

Wie der Zufall es will, ist die „Efferdstolz“ bereits am nächsten Tag klar zum Auslaufen.

„Eine Seefahrt, die ist lustig...“ – Die Überfahrt

Wer hätte das gedacht? Die Überfahrt verläuft tatsächlich unproblematisch. Abgesehen von dem ein oder anderen kurzen Schreck, als ein Schiff der Perlmeerflotte am Horizont auftaucht und der Kapitän hektisch die Segel einholen lässt, einem ausgewachsenen Sturm, der Schiff und Mägen der Helden umzudrehen droht, und einem kleinen Zwischenstopp an der Nordküste gibt es kaum Ereignisse, die die öde Eintönigkeit an Bord unterbrechen.

Da der Kapitän große Umwege in Kauf nimmt und stellenweise auch sehr küstennah durch untiefes Wasser fährt, um einer Entdeckung durch das Militär zu entgehen, kommt das Schiff leider nur recht langsam voran. So dauert es auch fast eine Woche, bis die „Efferdstolz“ in einer kleinen Bucht im Norden der Insel vor Anker geht.

Dort wird ein Großteil der Ladung gelöscht und von einer Handvoll Widerstandskämpfern in Ruderbooten an den Strand gebracht. Kaum eine halbe Stunde später – die „Efferdstolz“ hat noch nicht einmal den Anker gelichtet – ist der Strand schon wieder wie leergefegt.

Wenn 12 Tage seit dem Auslaufen aus Khunchom vergangen sind, lässt der Kapitän vor Anker gehen und fragt die Helden, Rakorium und Raidri, wie weiter vorzugehen ist. Boran liegt zu diesem Zeitpunkt bei gutem Wind noch 6 Stunden entfernt und damit ist man laut des Navigators kurz vor der mittelreichischen Blockade.

Eine Entscheidung muss also her und diese sollen natürlich die Helden fällen, schließlich ist man nur wegen ihnen überhaupt unterwegs. Den Blockadeschiffen darf die „Efferdstolz“ auf keinen Fall in die Hände fallen, weshalb sich eine Annäherung bei Nacht empfiehlt. Dies hat andererseits allerdings den schwerwiegenden Nachteil, dass Untiefen in Küstennähe kaum auszumachen sind und das Schiff auf Grund laufen könnte.

Wie auch immer die Helden sich entscheiden, die folgenden Stunden verbringen sie voller Bangen und es herrscht konzentrierte Stille an Bord. Wenn die Helden sich zur Weiterfahrt bei Tageslicht entscheiden, werden sich alle Augen an den Horizont heften, um beim geringsten Anzeichen eines Schiffs in ziellose Hektik zu verfallen, den nahenden Tod zu predigen oder einfach stur weiter auf das ankommende Schiff zu starren. Entscheiden sie sich dagegen zur Weiterfahrt in der Nacht, werden unzählige Augenpaare die schwarze, nur mit kleinen, weißen Gischtkrönchen versehene Wasseroberflächen zu durchdringen versuchen, während immer wieder das beängstigende Schaben und Knirschen zu hören ist, wenn der Rumpf einmal mehr eine Muschelbank streift oder auf einem scharfkantigen Riff aufsetzt.

Brauchen die Helden mehr Action, dann darf auch ruhig die ein oder andere Planke der Belastung nicht standhalten, so dass die Helden und die meisten Matrosen nicht nur eilig Wasser schöpfen müssen, sondern sich auch schleunigst eine Möglichkeit einfallen lassen sollten, wie sie das Leck wieder flicken können. Oder das mittelreichische Schiff dreht nicht nach endlosen Minuten des Bangens wieder ab, sondern kommt heran und setzt einen Offizier mit einem Dutzend Soldaten über, der entweder großzügig bestochen oder mit einer wirklich guten Geschichte überzeugt werden will.

In jedem Fall wird unerträglich lange Stunden später Boran in Sicht kommen. Ein kleines Schiff löst sich daraufhin aus dem Hafen und kommt der „Efferdstolz“ entgegen. Der Navigator macht dabei die Helden dezent darauf aufmerksam, dass sie ihre Waffen besser gut verstecken sollten. Jetzt sollten sich die

Helden wirklich etwas einfallen lassen, die bald an Bord kommenden Maraskaner werden das Schiff nämlich einer vorbildlich gründlichen Inspektion unterziehen.

Wieder ist es von der Spielleiterwillkür und dem Geschick der Helden abhängig, ob sie dabei fündig werden und wie sich die Helden aus dieser unangenehmen Situation herauswinden werden. Der Maraskaner wird sie jedenfalls frei heraus mit seiner Vermutung konfrontieren, sie seien mittelreichische Agenten, die die Stadt auskundschaften wollten. Für ihn liegt die Sache klar auf der Hand: Ein mittelreichisches Schiff ohne Ladung und Bewaffnung, das jedoch einen bunten Haufen offensichtlich gut bewaffneter und ausgerüsteter Garethjas an Bord hat, die weder wie Seeleute noch wie Soldaten aussehen. Wären sie Schmuggler, hätten sie Ladung an Bord. Wären sie ein Kriegsschiff, bräuchten sie Bewaffnung und Soldaten. Warum sollten sie also hier sein, wenn nicht zur Spionage?

Üblicherweise wird mit solch dreisten Spionen kurzer Prozess gemacht, was den Helden auch unmissverständlich klar gemacht wird. Wenn die Helden richtig ins Schwitzen gekommen sind und vor allem nicht ständig ihre Geschichte ändern, sondern bei der Wahrheit (oder derselben Lüge) bleiben, dann wird ihnen der Maraskaner mürrisch glauben schenken. Allerdings verbietet er ihnen die erhoffte Einfahrt in den Hafen, lediglich zur Verproviantierung (und nur dafür!) dürfen sie unter Aufsicht mit einem der beiden Beiboote in die Stadt kommen.

Möglicherweise gelingt es den Helden ja, eine solche Fahrt zu unternehmen und trotz der strengen Aufsicht der bis an die Zähne bewaffneten Maraskaner neben frischem Wasser und Proviant noch die ein oder andere unbemerkte Besorgung zu machen. Schließlich sehen insbesondere die Händler der Stadt mehr zahlungswillige Kundschaft als mittelreichische Spione in den Helden. Allerdings sollte ein solches Unternehmen die Ausnahme sein und nur dann gelingen, wenn die Helden einen Ausrüstungsgegenstand wirklich dringend benötigen und nicht nur des Nervenkitzels wegen etwas verbotenes tun wollen.

Ansonsten können sie gerne den Nervenkitzel erleben, entweder an den Armen aufgeknüpft als Haifutter ins Hafenbecken gehängt zu werden oder zumindest die kommenden Jahre eine enge und schimmelige Zelle mit ein paar sehr hungrigen Ratten zu teilen.

„Wenn nur diese Mücken nicht wären...“ – Fahrt durch die Mangroven

Nachdem Rakorium die Hoffnung begraben hat, in Boran einen orts- und dschungelkundigen Führer ausfindig zu machen, lässt er schließlich die Beiboote zu Wasser lassen. Wenigstens besitzt einer der Lastenträger Kenntnisse des hiesigen Dschungels, wenn er auch schon einige Jahre nicht mehr hier war. Die Boote werden daraufhin mit der Expeditionsausrüstung beladen und schließlich machen sich die Helden, Raidri Conchobair und Rakorium Muntagonus im ersten Beiboot auf den Weg, während ihnen im zweiten Beiboot die acht Lastenträger mit dem Großteil der Ausrüstung folgen. Nach einer knappen Stunde erreichen sie nördlich von Boran die im dichten Dickicht von Wasserpflanzen und tiefhängenden Ästen verborgene Mündung eines Flusses.

Als sich die Ästen vor ihnen teilen und die Boote in die sumpfigen Mangroven gleiten, betreten sie gewissermaßen eine andere Welt. Schlagartig ist die Umgebung in grüne Schatten getaucht, die nur noch vereinzelt von schmalen Lichtstreifen unterbrochen werden. Knorrige Wurzeln ranken im undurchsichtigen Wasser und tragen die schiefen Stämme der Bäume, unter deren langen Äste die beiden Boote dahingleiten. Zahlreiche Lianen hängen ins Wasser und manches Mal gibt sich auch eine grellgrüne Schlange als eine rankende Pflanze aus oder schiebt ihren vier Schritt langen, dicken Leib wie ein Aal durch das trübe Wasser des Flusses. Die feuchtwarme Luft ist wiederum erfüllt von Hunderten von Mücken und dem ohrenbetäubenden Lärm der Affen, Wildkatzen, Vögel und den sonstigen Bewohnern des Dschungels.

Immer wieder tauchen die Ruder vorsichtig ins Wasser, aus dem beizeiten auch unvermittelt das Augenpaar eines Krokodils auftaucht und die Helden beobachtet. Stunde um Stunde vergeht so mit regelmäßigen Ruderschlägen und mindestens ebenso vielen Schlägen mit der flachen Hand nach Mücken und Käfern, die sich auf jedes unbedeckte Stück Haut stürzen und sogar in die Kleidung einzudringen versuchen.

Mögliche Zwischenfälle während der Stunden dauernden Fahrt könnten beispielsweise sein:

- Eine vier Schritt messende Würgeschlange gleitet aalgleich durch das modrige Wasser und macht Anstalten, an Bord eines der Boote zu kommen. Nur mit vereinten Kräften und nach beschwerlichem Kampf auf extrem engem Raum im schwankenden Boot kann sie erschlagen werden. Dabei droht durch das Gewicht der halb im Boot liegenden Schlange und die Bewegungen der Kämpfer zusätzlich das voll beladene Boot zu kentern. (Sollte es der Schlange gelingen, einen Helden mit ihrem Leib zu umwickeln, so wird sie ihn mit sich ins Wasser ziehen und dort zu ertränken versuchen. Die Schlange stellt übrigens eine abwechslungsreiche Bereicherung des Speiseplans dar, wenn die Helden auf die Idee kommen, sie als Proviant zu betrachten.)
- Gerade als ein Held mit einem Haumesser eine leuchtend rote Schlange von einem vor ihm hängenden Ast schlagen will, stößt diese blitzschnell vor und beißt den Helden in den Unterarm. Bereits wenige Sekunden später verspürt er ein Kribbeln in seinem Arm, gefolgt von einem Gefühl der Taubheit, das sich langsam seinen Arm hinauf ausbreitet. Ein maraskankundiger Held, Giftmischer, Schlangenkundler oder erfahrener Medicus kann das lähmende Gift einer gefährlichen Schlange diagnostizieren, deren Biss in der Regel tödlich verläuft. Und alles sieht danach aus, dass es auch diesmal so ist. (Dieser Biss wird natürlich nicht tödlich verlaufen, da die Schlange erst kurz zuvor ein Beutetier geschlagen hatte und daher nicht mehr genug Gift in ihren Drüsen war, um auch das vegetative Nervensystem des Helden zu lähmen. Trotzdem soll der Held aber ruhig ordentlich Angst bekommen. Die Lähmung wird im Laufe einiger Stunden wieder zurückgehen. Regeltechnisch könnte man die körperlichen Attribute *FF*, *GE* und *KK* des Helden auf die Hälfte senken und dann jede halbe Stunde wieder um 1 erhöhen, bis der ursprüngliche Zustand wieder hergestellt ist.)
- Ein großes Krokodil nähert sich unbemerkt dem Boot der Lastenträger und versucht dieses zum Kentern zu bringen, nachdem es zwei der Ruder mit mächtigen Schwanzhieben zerschlagen hat. Angesichts des harten Hornpanzers und der Kraft des Krokodils ist es ein furchtbarer Gegner. Die Helden sollten sich redlich bemühen, beim folgenden Gefecht nicht über Bord zu gehen, im Wasser wären sie leichte Beute für das Krokodil. Ein Kreaturenkundler oder Saurologe wird wissen, dass Krokodile keinen Panzer am Bauch tragen. (Tatsächlich ist dies die effektivste Möglichkeit, das Krokodil zu besiegen. Wurde es erst einmal mit Rudern, Schwertern, Speeren und anderen Hilfsmitteln auf den Rücken gedreht, kann ein zielsicherer und schneller Stich das Tier schwer verletzen oder sogar töten.)
- Nachdem ein Held von einem kleinen Käfer gebissen wurde, beginnt der Biss unentwegt zu jucken. Aber erst als sich erste Sinnestäuschungen einstellen, unterscheidet sich die Wirkung dieses Bisses von den unzähligen anderen Stichen und Bissen, die jeder bereits abbekommen hat. Die anfänglichen Sinnestäuschungen entwickeln sich in der Dunkelheit der Nacht schließlich zu ausgewachsenen Halluzinationen mit panischen Angstzuständen. (Vielleicht brüllt der Held die halbe Nacht wie am Spieß und lässt sich nicht beruhigen, wodurch er auch alle anderen um den Schlaf bringt. Oder er beginnt wahllos um sich zu schlagen als wolle er einen imaginären Gegner bekämpfen, so dass seine Gefährten ihn besser entwaffnen und sich dann von ihm fernhalten. Oder er tritt die Flucht vor eben diesem imaginären Feind an und stürzt dabei über Bord. In

der Dunkelheit ist es jedoch gar nicht so einfach, einen Gefährten wiederzufinden, der wie ein nasser Sack über Bord gefallen ist und seither im schwarzen Wasser verschwunden ist. Regelmäßig wäre das Gift mit einem Halluzinogen vergleichbar, dass extrem starke *Dunkelangst* beim Opfer auslöst.)

So bricht die Nacht nach kurzer Dämmerung herein und die Öllaterne am Bug der Boote wird entzündet. Der Lichtschein wirft bizarre Schatten und auch die Geräusche des Dschungels sind in der Dunkelheit nicht weniger geworden. Die Helden haben sogar das Gefühl, sie seien noch näher gekommen.

Wer trotz des ewigen Juckreizes der Mückenstiche, des Lärms aus dem Wald und der steten Gefahr durch Schlangen und Krokodile die Ruhe für ein paar Stunden Schlaf findet, regeneriert trotzdem nur die Hälfte der normalen Rate. (*Selbstbeherrschungs-* oder *MU*-Proben erschwert um alle anwendbaren *Ängste*, *Eitelkeit*, *Reinlichkeitswahn* und andere passende Nachteile sind wohl angebracht, bevor sich ein Held halbwegs ruhigen Gewissens zur Ruhe betten kann.)

Die Hälfte der Gruppe jedenfalls wird immer wach bleiben müssen, um das Boot zu rudern, ihre schlafenden Gefährten vor den giftigen Schlangen und Insekten zu schützen und auch das zweite Boot nicht aus den Augen zu verlieren.

So sollten während der Fahrt durch die Mangroven auch trotz Krokodilen, Schlangen und Käfern noch keine Opfer zu beklagen sein.

„Die grüne Hölle...“ – Der Dschungel Maraskans

Für die Ausgestaltung des maraskanischen Dschungels mit seiner einzigartigen Flora und Fauna sind die Quellenbücher **BuM**, **HA** und das **Bestiarium Aventuricum (BA)** äußerst hilfreich. Außerdem bieten das Abenteuer **PdG** und das Szenario **TdV** weitere Inspiration. Die Helden sollten regelmäßig mit wundersamen und unbekanntem Kreaturen und Pflanzen konfrontiert werden, von denen sie nie wissen können, ob sie nun essbar oder giftig sind. Der ortskundige Lastenträger erweist sich hier als Gold wert, denn er bewahrt die Helden, Rakorium und Raidri mehr als einmal vor einem fatalen Fehltritt, einer giftigen Pflanze oder einem jähzornigen Tier.

Ständig bewegt die Expedition sich durch das grüne Zwielicht der wenigen Sonnenstrahlen, die durch das dichte Blattwerk der Baumriesen dringen. Die Tageszeiten können die Helden nur erahnen und auch ihre Marschrichtung ist kaum einzuhalten.

Im folgenden sollte die Stimmung der lebensfeindlichen und doch vor Leben nur so überquellenden Umgebung beibehalten werden. Immer gleiche Beschreibungen des Dschungels, immer neue Gefahren und allerlei unerklärliche Seltsamkeiten tragen ebenfalls zu der zermürenden Tortur bei, die ein tagelanger Marsch durch den Dschungel darstellt.

Bei den kommenden Tagen sind daher nur noch die außergewöhnlichen Ereignisse beschrieben. Das sollte jedoch nicht dazu verleiten, die alltäglichen Probleme und immer wiederkehrenden Schrecken nicht mehr explizit zu erwähnen. Die Schicksalsschläge wecken gerade dann besonders das Gefühl von Hilflosigkeit, wenn sie die Helden unerwartet treffen und nicht als besonderes Ereignis herausgestellt werden. Sie sollen ruhig das Gefühl haben, auch dies könnte jeden Tag geschehen.

„Es kriecht, krabbelt und fliegt überall...“ – Erster Tag im Dschungel

In den frühen Morgenstunden wird der Flussarm schließlich so schmal und überwuchert, dass an ein Fortkommen per Boot nicht mehr zu denken ist. Die Boote steuern also das seichte, morastige Ufer an. Der Held, der über Bord springt, um das Boot auf das Ufer zu ziehen, wird erst einmal knietief im war-

men Schlamm versinken. Anschließend muss er mit dem Haumesser das dichte Gestrüpp des Unterholzes soweit beseitigen, dass die Expedition sicher an Land gehen kann.

Die Boote werden an Land gezogen und entladen, während der wagemutige Held, der eben die Vorhut gebildet hat, sich erst einmal der Blutegel an seinen Beinen entledigen darf.

Unglücklicherweise lässt zudem einer der Lastenträger beim Entladen des Boots eines der Proviantpakete ins Wasser fallen, das auch sofort zu versinken beginnt. Es kann jedoch bei beherztem Eingreifen eines Helden wieder geborgen werden. Vier Tagesrationen für die ganze Expeditionstruppe wären sonst verloren gewesen, ein Viertel des gesamten Proviantes.

Die Gruppe kommt nur mühsam voran, da das ewige Freischlagen des Wegs auf Dauer sehr ermüdend wirkt und so kaum mehr als 1 oder 2 Meilen in der Stunde zu schaffen sind. Zudem ist eine Orientierung fast gänzlich unmöglich, der Stand der Sonne ist nicht zu erkennen und zu allem Überfluss regnet es bereits den ganzen Tag in Strömen. Anfangs bot das dichte Blätterdach noch Schutz vor dem Regen, aber inzwischen hat er auch die unteren Ebenen des Dschungels erreicht und alle bis auf die Haut durchnässt.

Einer der Träger tritt gegen Mittag in die mit Ästen getarnte Trichterfalle einer kindskopfgroßen Springspinne, die ihn jedoch mehr als Angreifer denn als Beute sieht und die Flucht ergreift. Nicht auszumalen, was passiert wäre, wenn sie ihn gebissen hätte.

Am Abend überkommt den Helden, der den Tag über die meiste Arbeit mit dem Haumesser geleistet hat, schwere Übelkeit und Durchfall. Die Anstrengung gepaart mit der schwülen Hitze und der permanenten Anspannung angesichts der tödlichen Flora und Fauna waren einfach zuviel für seinen Körper, der sich zur Rebellion entschlossen hat, was die Sache nicht angenehmer macht.

Zum Juckreiz der Mückenstiche, Spinnenbisse und Blutegel kommt jetzt auch noch der Juckreiz des Schweißes und des Drecks, der die Kleidung am Körper kleben lässt. Doch ist das Trinkwasser eigentlich zu kostbar, um es zum Waschen zu verwenden. Die Helden müssen ihre Prioritäten setzen.

Ein Feuer wird es heute Nacht höchstwahrscheinlich auch nicht geben, wenn den Helden nicht eine gute Idee einfällt, wie sie im strömenden Regen völlig durchnässtes Holz zum Brennen überreden können.

In der schnell hereinbrechenden Dunkelheit erweist sich zudem das Anbringen der Hängematten für die Nacht als schwieriger als erwartet: Die Bäume haben nicht den richtigen Abstand, sind zu morsch, um das Gewicht des Helden zu tragen, oder so dicht von Lianen und Dickicht umwuchert, dass erst mühselig das ganze Areal gerodet werden müsste.

So stellt sich also heraus, dass es gerade die Dinge sind, die andernorts nicht einmal eines Gedankenwert sind, die hier höchste Anstrengung und Konzentration erfordern. Man kann nicht einfach einen Fuß vor den anderen setzen, ohne zuvor den Weg gebahnt zu haben. Man kann nicht einfach ein Feuer entfachen, ohne zuvor tagelang Holz getrocknet zu haben. Man kann nicht einfach abends in den Schlafsack kriechen, ohne sich zuvor mehrfach versichert zu haben, dass keine Giftschlange oder Spinne sich darin verirrt hat.

(Auch diese Nacht erlaubt nur die halbe Regeneration. Der an Übelkeit leidende Held erwacht zudem am nächsten Morgen nur mit der Hälfte seiner Ausdauer, die auch den Tag über nicht regeneriert. Er fühlt sich matt, kraftlos und zerschlagen, muss sich ab und zu übergeben und ist recht blass um die Nase.)

Mögliche Ereignisse dieses Tages sind:

- Ein dunkelbrauner Affe sitzt auf einem Ast und beobachtet die sich mühsam durch den Dschungel schlagenden Helden neugierig mit seinen großen, gelb schillernden Augen. Nach einiger Zeit erhebt er sich und springt von Baum zu Baum, immer die Helden beobachtend. Wenn sich das

Misstrauen der Helden gelegt hat und sie den Affen als angenehm friedliche Ausnahme der maskanischen Tierwelt betrachten, wird dieser unvermittelt von einer kräftigen Baumechse gefressen. (Es darf bloß keine Idylle aufkommen!)

- Der vorangehende Held hackt seit zwei Stunden auf immer gleiche Sträucher und Büsche ein, als plötzlich ein riesiger Schwarm grüner Schmetterling auffliegt und blattloses Dickicht zurücklässt, in das das Haumesser gerade gefahren ist. Die Schmetterlinge jedoch stürzen sich auf den Helden und fügen diesem mit rasiermesserscharfen Flügeln unzählige winzige Schnitte zu, wo immer seine Haut nicht von Kleidung geschützt wird. Obgleich er nach dieser Attacke nicht schwer verwundet ist, blutet er doch stark aus den Hunderten von kleinen Schnitten an Händen und Gesicht. (1W6 SP durch den Angriff. Außerdem besteht bei unzureichender Wundversorgung in diesem Klima eine hohe Chance von 70% [1-14 auf W20], dass sich die Wunden entzünden und Wundfieber entwickeln.)
- Ein Säbelzahniger wird vom Blutgeruch angelockt, bleibt aber lauernd in sicherem Abstand, bis ein Held oder Lastenträger sich unvorsichtigerweise zu weit von den anderen entfernt. Dann wird er versuchen, sein Opfer endgültig von der Gruppe zu trennen und anschließend nach allen Regeln der Kunst zu Tode zu hetzen und zu verspeisen. Sollte ein Lastenträger auf diese Art zum Opfer des Säbelzahntigers werden, so werden die Helden seine sich entfernenden, panischen Todesschreie hören, später aber nur noch den halb gefressenen und von zahlreichen Kleintieren bevölkerten Leichnam finden. Wird ein Held das Opfer der Raubkatze, dann sollte die Hetzjagd durch den Dschungel detailliert geschildert werden. Ständig das hechelnde Fauchen der Raubkatze im Nacken rennt der Held um sein Leben, stolpert, stürzt, rappelt sich wieder auf, muss sich ständig zwischen mehreren Wegen entscheiden, die für ihn alle gleich aussehen, bleibt im Unterholz hängen, zerreißt sich Kleidung und Haut an Dornen und vorstehenden Ästen, verliert die Orientierung und seine Gefährten aus den Augen, taumelt in die Fangarme einer fleischfressenden Pflanze, ... und kann letztendlich natürlich mit knapper Not entkommen. (1W6 SP als Nebenwirkungen der Flucht. Außerdem ist der Held am heutigen Abend nach dieser Anstrengung der bevorzugte Kandidat für Übelkeit und Durchfall. Möglicherweise bleibt der Säbelzahntiger auch noch am nächsten Tag auf seiner Fährte und versucht es noch einmal.)

„Ein Königreich für ein kühles Bad...“ – Zweiter Tag im Dschungel

Am Morgen erwachen die Helden noch vor Sonnenaufgang, da die Geräuschkulisse bereits munterer Affen und Vögel sie unsanft aus ihren Träumen reißt. Wenigstens hat es aufgehört zu regnen, dennoch dürfte sich die ausgelassene Stimmung aber in Grenzen halten. Über Nacht sind die Mückenstiche und Spinnenbisse noch einmal erheblich mehr geworden und auch das Proviantpaket, welches am Vortag einer der Träger ins morastige Wasser fallen ließ, ist vollends von grünlichem Schimmel überzogen. Die feuchte Hitze des Dschungels hat den Verfall derart beschleunigt, dass kaum noch etwas davon zu retten ist. Die Helden werden sich also von einem Viertel ihres Proviantes verabschieden und künftig mit 12 Tagesrationen auskommen müssen. (Glück für die Helden, wenn sie sich wenigstens bislang aus dem betroffenen Paket versorgt haben und demnach die gestrige Ration nicht zusätzlich ins Gewicht fällt.)

Leises Murren ist von den Trägern zu vernehmen, eine Erinnerung Rakoriums an ihr großzügiges Gehalt lässt es jedoch schnell verstummen. So wird also spärlich gefrühstückt und schließlich bricht die Expedition wieder auf.

Das Vorankommen ist nur unwesentlich leichter als am Vortag, lediglich die Übung mit dem Haumesser macht sich halbwegs bezahlt. Ständig huschen unvermittelt Schlangen aus dem Dickicht, starren seltsa-

me Echsentiere die Helden von irgendwelchen Bäumen unbeweglich an und stolpert einer der Träger über Wurzeln, Unebenheiten oder auch mal das Skelett eines verrotteten Tieres vom Ausmaß eines Pferdes, jedoch mit dem Schädel einer Raubkatze.

Noch am Vormittag stoßen die Helden hinter mühsam mit dem Haumesser beseitigtem Gestrüpp auf eine Hornechsen-Familie aus zwei älteren Exemplaren und drei Jungtieren. Die für sich genommen völlig ungefährlichen Tiere schauen die Helden erschrocken an und nach einigen Augenblicken, in denen sie angestrengt nachzudenken scheinen, ziehen sie sich in ihre fast undurchdringlichen Panzer zurück. Ein maraskankundiger Held oder notfalls auch Rakorium oder der einheimische Lastenträger weiß jedoch, dass zur Leibspeise der Hornechsen die gefürchtete Maraskanfeder zählt, die in größeren Mengen auch Menschen gefährlich werden kann. Wo Hornechsen sind, sind also meistens auch Maraskanfedern. Ob diese Warnung jedoch noch rechtzeitig kommt, ist wie immer Meisterentscheidung. (Regeltechnisches zu den beiden Tieren findet sich im **BA**, S. 141 und 207. Interessant sind auch die Auswirkungen des Hornechsenfleisches für den Fall, dass die Helden auf die nicht abwegige Idee kommen, mit den wehrlosen Tieren ihren am Morgen stark dezimierten Speiseplan wieder etwas aufzufrischen.)

Gegen Abend läuft die Gruppe dann geradewegs in das gut verborgene Lager einiger maraskanischer Rebellen, die hier – hinter den mittelreichischen Linien – natürlich besonders wachsam und misstrauisch sind. An dieser Stelle wird es unweigerlich zu einem erbitterten Kampf oder zur freiwilligen Gefangenschaft der Gruppe kommen, da die Rebellen die nicht gerade leise durchs Unterholz brechenden Helden natürlich längst bemerkt haben. Der Kampf sollte schmerzhaft, aber nicht allzu verlustreich werden. Aufmerksame Helden können dabei bestimmt noch eine Lektion in Sachen Guerilla-Kampf lernen, denn die Widerständler verstehen es ausgesprochen gut, sich ihre eigenen Kenntnisse der Umgebung und der Besonderheiten des Dschungels zum Vorteil zu machen. Es sollte deutlich werden, weshalb die Mittelreicher es bis heute nicht geschafft haben, die gesamte Insel ihrer Herrschaft zu unterwerfen. Mit schweren Waffen, wuchtigen Rüstungen, festen Formationen und mangelnder Ortskenntnis ist man den lose organisierten, äußerst flexiblen, kreativ kämpfenden und vor allem einheimischen Rebellengruppen hoffnungslos unterlegen. So sollte auch der Kampf der Helden gegen die Widerständler keine leichte Aufgabe sein. (Eine diplomatische Einigung ist ausgeschlossen, da die Rebellen zu sehr befürchten, von den Helden an eine mittelreichische Patrouille verraten zu werden.)

In jedem Fall wird Rakorium jedoch von einem maraskanischen Kampfdiskus verletzt werden, entweder während des Gefechts oder – falls die Helden erst einmal widerstandslos in Gefangenschaft gehen – auf der späteren Flucht. Außerdem wird der maraskankundige Lastenträger zu diesem Zeitpunkt in jedem Fall die Gruppe verlassen. Er könnte beispielsweise im Kampf den Tod finden oder sich weigern, seinen Landsleuten mit Waffen gegenüber zu treten. Möglicherweise war es Bedingung für seine Hilfe, dass diese Expedition keine militärischen oder politischen Auswirkungen für den maraskanischen Widerstand hat, dem widerspricht aber der Angriff auf eine Widerstandsgruppe. Wenn die Helden ohne ihn die Rebellen angreifen, wird er womöglich sogar gegen seine Arbeitgeber kämpfen! Sollten die Helden in Gefangenschaft gehen, wird angesichts der Entschlossenheit der Rebellen die Vaterlandsliebe des Lastenträgers geweckt und er verlässt die Gruppe bei deren Flucht, um sich den Rebellen gegen die Garetjas anzuschließen.

In jedem Fall werden die Helden wohl außerdem zumindest einen Teil der Nacht im Lager der Widerstandskämpfer verbringen, entweder in einem Gefängnis aus Lianen und hölzernen Streben oder in den Zelten der erschlagenen Rebellen.

(Die Mannstärke und den Ausrüstungsstand der Rebellen kann man entsprechend des momentanen Zustands der Helden spontan festlegen. Sind die Helden wider Erwarten bei guter Verfassung, sind es eben einige Rebellen mehr, sind sie mit den Kräften am Ende, dann sind es entsprechend weniger Rebel-

len. Es dürfen auch ruhig einige Aufschläge für Erschöpfung, Übelkeit, Juckreiz oder andere Ungemütlichkeiten verteilt werden. Benötigen die Helden noch dringend den ein oder anderen Ausrüstungsgegenstand oder ein Gegengift gegen einen unglücklichen Schlangenbiss, dann könnten sie auch so etwas im Lager der Rebellen finden.

Rakoriums Verletzung ist an dieser Stelle dramaturgisch wichtig, da die Wunde sich in den kommenden Tagen entzünden wird und der Erzmagier langsam im Fieberwahn zu fantasieren beginnt. Wenn er sie dann ins verderbte Tal führt, werden die Helden sich mehrfach überlegen müssen, ob sie hier angesichts der Schrecken wirklich richtig sind oder ob Rakorium sie im Delirium in die Irre leitet.

In dieser Nacht regenerieren alle Beteiligten mal wieder nur die Hälfte, obgleich sich die Übelkeit des Helden wieder etwas bessert und nur ein allgemeines Gefühl der Lustlosigkeit und des Unwohlseins zurückbleibt. In jedem Fall sollten die Helden ihre eigenen und die Wunden ihrer Gefährten sorgfältig reinigen und verbinden, wenn sie nicht Gefahr laufen wollen, an Wundfieber zu erkranken.)

Mögliche Ereignisse dieses Tages sind:

- An einem Baum hängt ein mehr als menschengroßer Kokon aus dichtgesponnenen, weißen Fäden. Sollte nicht bereits die schiere Größe des Kokons die Helden abschrecken, so taucht nach einiger Zeit eine 7 bis 8 Spann messende Baumspinne auf, klettert den Kokon entlang und schlüpft schließlich durch ein Loch an der Unterseite ins Innere. Öffnen die Helden sogar den Kokon, so offenbart sich ihnen der schauerliche Anblick eines mittelreichischen Soldaten in zerschlossener Montur, dessen Körper halb verflüssigt einer Brut aus Hunderten von jungen Baumspinnen als Nest und Nahrung dient. Skelett, Uniform und Harnisch des Soldaten sind noch gut zu erkennen, ebenso unverdauliches wie Fingernägel und Haare sowie der Kopf und die Extremitäten. (Wie die verhältnismäßig kleine Spinne es geschafft hat, den schweren Körper des Mannes an den Ast zu hängen, wird wohl immer ihr Geheimnis bleiben, sofern sich nicht ein Spinnenkundler unter den Helden befindet, der es lüften kann. Auf jeden Fall sind weder sie noch ihr Nachwuchs erfreut über die Störung der Helden und werden sich nach Kräften zur Wehr setzen. Regeltechnisches findet sich in **BA**, S. 199.)
- Etwa eine Stunde bevor die Helden gegen Abend auf das Lager der Rebellen treffen, laufen sie einer mittelreichischen Patrouille über den Weg. Die beiden Soldaten zeigen sich erstaunt, aber hochofren, insbesondere dem Schwertkönig ausgerechnet hier zu begegnen. Im folgenden Gespräch erzählen die Soldaten davon, dass sie bereits 9 Männer an den mörderischen Dschungel verloren haben. Der letzte wurde wohl vor einigen Tagen Opfer einer riesigen Spinne, zumindest kam sein Kamerad völlig atemlos ins Lager gerannt und faselte etwas von armdicken Spinnenfäden und einer wahren Schar dieser Biester. Außerdem werden sie die Helden noch vor den örtlichen Rebellengruppen warnen, deren blutrünstige und hinterhältige Attacken immer wieder Opfer fordern. Da sie die Lage ihres eigenen Lagers – nicht zuletzt wegen der Rebellen – geheim halten müssen, können sie die Expedition nicht dorthin einladen, was sie sehr bedauern. (Unter Umständen können auch die Soldaten den Helden bereits ein dringend benötigtes Antidot überlassen.)

„Waren wir nicht heute Morgen schon?“ – Dritter Tag im Dschungel

Im Schutz des Lagers verlief die Nacht tatsächlich etwas entspannter. Am Morgen stechen einzelne Sonnenstrahlen durch das Blätterdach über den Köpfen der Helden und kitzeln sie aus dem Schlaf. Nach einem ausgiebigen Frühstück (im Lager gibt es sogar trockenes Holz für ein Feuer) brechen sie also gestärkt wieder auf.

Wenn sie in der Nacht Gefangene der Rebellen waren, erwachen sie natürlich weniger bequem in ihrer engen Zelle. Noch während des spärlichen Frühstücks aus rohen Käfern, die sie aus ihrem Chitinpanzer schlürfen dürfen, erreicht ein Spähtrupp das Lager und vermeldet Truppenbewegungen der Mittelreicher. Der Kommandant beschließt, den Standort zu wechseln und die Gefangenen kurzerhand der Wiedergeburt zuzuführen, da sie im Dschungel nur unnötigen Ballast darstellen würden. Spätestens jetzt sollten die Helden an Flucht denken.

Die ersten Stunden des Tages verlaufen jedenfalls wie gehabt. Die Wunden der vergangenen Kämpfe und Tücken der Natur stechen und brennen, die Dornen und Mücken sind nicht friedlicher als die Tage zuvor und zu regnen hat es inzwischen auch wieder begonnen.

Gegen Mittag jedoch erreicht die Expedition eine kleine Lichtung, die dem Ort ihrer letzten Nachtruhe verblüffend ähnlich sieht. Schnell stellt sich heraus, dass sie den ganzen Vormittag tatsächlich im Kreis gelaufen sind. Ohne den ortskundigen Lastenträger ist jedoch nicht nur die Orientierung noch schwieriger geworden, auch die alltäglichen Gefahren des Dschungels überraschen die Expedition immer öfter.

Fortsetzung folgt...