

The road to hell is paved with good intentions

Einleitung

Das Abenteuer ist geeignet für 4-6 Spieler und Charaktere der Grade 3-6. Es spielt in Medjis und verlangt sowohl die Anwendung des Schwertarmes als auch die Beherrschung umfangreicher Fertigkeiten und das Benutzen des eigenen Verstandes. Um die Verständigung mit den Einheimischen zu erleichtern, sollte wenigstens ein Gruppenmitglied eine der verwandten Sprachen Medjisisch oder Tegarisch beherrschen. Das Abenteuer beginnt in einer beliebigen Stadt in der Tegarischen Steppe.

Der Titel des Abenteuers ist dem Song **Five Steps to freedom** von **Death Angel** entnommen. Er ist zugleich auch das Motto des Abenteuers, in dem zunächst alles, was die Abenteurer gut meinen, in negativer Form auf sie zurückschlägt.

Hintergrundgeschichte

Koojkol, ein *Orang-Ikan* im Dienste des **Bielomak**, versucht eine böse Krankheit nach Zavitaya zu bringen. Doch das ist nicht sein einziges Ziel. Er soll einen vernichtenden Schlag gegen die Stadt ausführen, ohne selbst aufzufliegen. Sein eigentliches Ziel ist es, die Paenobek aus der Stadt zu vertreiben. Sollte dies gelingen, wird er versuchen, sie in ein Bündnis mit den Orang-Ikan zu locken. Er weiß, dass dies nicht leicht wird, daher hat er sich verschiedene Gemeinheiten ausgedacht, um die Stadt zu schwächen:

- mit einem präparierten Pilz löst er Welle von Vergiftungen aus. Die Vergiftung trifft speziell die Schamanen, denn diese benötigen den Pilz für ihre Visionen! In normalen Mahlzeiten wirkt der Pilz weniger heftig.
- mit einem Heilkraut, das man zwar zur Behandlung von Krankheiten, nicht aber von Vergiftungen benutzen sollte, verschlimmert sich die Vergiftung
- zugleich schleust er über ein mit Holzwurmeiern präpariertes Kanu eine Holzwurmplage nach Zavitaya
- zudem hat er vor einigen Tagen einen Paenobek entführen und töten lassen. Aus dessen Haut fertigte er ein Fischernetz. Dieses Netz wird die Paenobek aus Zavitaya vertreiben. Die einzigen, die ihm auf die Schliche kommen und auf seiner Rechnung stehen, nämlich die Schamanen, wurden bereits durch den Pilz, so hofft er, ausgeschaltet.

Um die Sachen möglichst unauffällig nach Zavitaya zu kommen, wird er sie mit einem Zavitayesen gegen ein wenig Salz und ein paar getrocknete Tangblätter sowie ein paar frisch gefangene Fische eintauschen.

Das Schicksal nimmt seinen Lauf

Die Zavitayesen **Valle Villo** und **Arihu An Am** sind zum ersten Mal in ihrem Leben allein mit ihrem Kanu zum Fischen aufgebrochen. Leider fehlt ihnen das Geschick und auch die Geduld dafür, daher lagen sie am Strand als Koojkol sie fand. In menschlicher Gestalt (Macht über die Sinne) trat er ihnen entgegen. Sie von der besonderen Wirksamkeit des Fischernetzes (er habe einen Fischtalisman eingewoben) zu überzeugen war ein leichtes und auch die anderen Dinge, die er nach Zavitaya schmuggeln wollte, an sie los zu werden:

- Das Kraut sei ein Heilkraut, über das sich jede Heilkundige freuen würde.

- Der Pilz sei ein hervorragender Speisepilz, der einem Schamanen auch einen Blick in die Zukunft ermögliche.

Sehr schnell waren die beiden davon zu überzeugen, die Gegenstände als ihre Fundstücke auszugeben. Koojkol kann sich ziemlich sicher sein, dass die beiden Jungspunde die Wahrheit über den Tauschhandel lange Zeit für sich behalten, um sich im Ruhm ihrer Fundstücke zu sonnen.

Begeistert verschwindet er nach einem kleinen Umweg in den Wald wieder im Meer aus dem er kam, um die Gelegenheit zu nutzen, das Kanu der beiden mit Holzwurmeiern zu beschmieren während sie sich noch mit ihren Neuerwerbungen beschäftigen. Die Eier sind so klein, dass sie normalerweise nur von sehr aufmerksamen Paenobek, die dieses Kanu genau unter die Lupe nehmen, erkannt werden.

Ein seltsamer Auftrag

Die Abenteurer halten sich in einer beliebigen Stadt in der Tegarischen Steppe auf. Das Leben unter den Tegaren ist hart und hin und wieder kommt es zu Raufereien. Der Spielleiter sollte sich einen Grund überlegen, weshalb seine Gruppe einen Thaumaturgen aufsuchen könnte. Vielleicht gibt es da noch das ein oder andere Artefakt, das man gern identifizieren würde. Andernfalls sind vielleicht auch einfach nur die Heiltrünke ausgegangen oder man möchte sich ein Schutzamulett zulegen. Wie auch immer, die Einheimischen empfehlen den Gang zu einem Mann namens Brecher Schimmelpfennig, der in einem befestigten Haus in der Nähe des Viertels der Ärmeren wohnt.

Die Behausung des Thaumaturgen ist leicht zu finden. Es handelt sich um ein windschiefes Haus. Die Abenteurer werden freundlich empfangen, doch schon recht bald wird ihnen klar, dass Brecher ein wenig „durch den Wind“ zu sein scheint. Er nimmt ihre Anfragen und Analyseaufträge gern entgegen.

Brecher hat allerdings selbst auch ein Anliegen, das er der Gruppe vorträgt. Er würde gern erfahren, was die so genannten Paroe sind. Sie sollen angeblich in der **Bucht der 1000 Flöße** in Medjis leben. Vielleicht wäre es ja möglich, dass die Abenteurer einige davon zu ihm bringen. Falls das nicht ginge, sollten sie ihm so viele Informationen wie möglich darüber besorgen. Normalerweise würde er ja seinen Bruder, Sanftmut Schimmelpfennig, schicken. Leider befindet sich dieser momentan auf Werwolfsjagd in Moravod. Das mache ihm anscheinend mehr Spaß als Forschungsarbeit.

Sanftmut hatte Brecher einmal von den Paroe berichtet. Sie schienen ihn sehr fasziniert zu haben. Leider kann sich Brecher an nicht mehr viel davon erinnern. Angeblich leben sie im Wasser. Leider bringt Brecher hier einige Erzählungen durcheinander. Paroe ist das Fest der Wasserkartoffel. Sein Bruder hatte ihm jedoch viel mehr von den Paenobek, den Fischmenschen, die in der Stadt Zavitaya leben, berichtet.

Er bietet als Belohnung an, ihnen sämtliche Artefakte kostenlos zu analysieren und den ein oder anderen Talisman anzufertigen. Sollte die Gruppe eher an Bezahlung mit Goldmünzen interessiert sein, versteht dies Brecher nicht. Allerdings bietet er bis zu 500 GS (1000 GS) pro Person. Um die Reise nach Medjis zu verkürzen, spendiert er jedem der Reisenden eine Schneeeentenfeder. Mit ihnen werden sie sicher in die Nähe ihres Zieles geleitet. Sie sollen dort nach Menschen Ausschau halten, die den Fischotter verehren und in einer Stadt auf dem Wasser leben. Diese Menschen wären freundlich zu Fremden. Sie seien recht leicht daran zu erkennen, dass sie einerseits Fischbeindolche bevorzugen und andererseits Kleidung aus Tang tragen. Vor den anderen Medejne solle man sich vorsehen. Sie sind sehr kriegerisch. Für die Rückreise überreicht er ihnen noch Gänsefedern. Sie wirken genauso wie die Schneeeentenfedern. Allerdings findet man mit ihnen wieder zu Brecher zurück, der in seinem Haus Gänse züchtet. Von diesen Gänsen stammen die Federn.

Schneeeentenfedern und eine Reise nach Medjis

Medjisische Schneeeenten leben nur in der Nähe der Bucht der 1000 Flöße in Medjis. Sie sehen aus wie weiße Eiderenten (s. Bild unten).

Sanftmut Schimmelpfennig, der Bruder des tegarischen Thaumaturgen Brecher Schimmelpfennig, brachte eine Handvoll dieser Federn zu seinem Bruder. Diesem gelang es, die Federn zu verzaubern. Steckt man sich eine solche verzauberte Feder ins Haar, verwandelt man sich für 10 Tage in eine Schneeeente.

Brecher geht davon aus, dass die Schneeeenten problemlos den Weg nach Medjis finden werden – wenn man ihren Instinkten vertraut. Es ist an wagemutigen Abenteurern, diese These zu überprüfen.



Die Flugreise – Abreise aus Medjis

Musikvorschlag: LIVING COLOUR – FLYING

Die Flugreise nach Medjis, genauer in die Nähe von Zavitaya, wird ca. 10 Tage dauern. In dieser Zeit sind alle Abenteurer durchgehend Schneeeenten, denn die Federn funktionieren einwandfrei. Leider nur einmal. Es mag sein, dass Brecher darauf hinweist.

Begegnungen unterwegs:

- Ein hungriger Bogenschütze in KanThaiPan: Er sendet er ihnen mehrere Pfeile nach. Trifft er, gibt es einmal mehr „Ente – süßsauer“.
- Ein Adler verfolgt die Enten
- Pferde donnern unter ihnen über die Tegarische Steppe
- Sie beobachten den Überfall von Tegaren auf eine moravische Handelskarawane
- Wind und Wetter beeinträchtigen den Flug (s. Kompendium)

Die Gruppe erwacht am Morgen des 10. Tages in Menschen zurück verwandelt. Durch die lange Verwandlungszeit in Enten können leichte Folgeerscheinungen auftreten. Jeder Spieler würfelt mit W20:

- 1-2: Man möchte nur Körnerfutter essen
- 3-4: Man erschrickt bei Falken, Adlern und anderen Jägern
- 5-6: Man möchte immer wieder seine Federn säubern
- 7-8: Man gurrnt statt zu sprechen
- 9-10: Man übernachtet auf dem höchst möglichen Punkt.

Diese Nebenwirkungen halten 1W6 Tage an.

Das Abenteuer beginnt

Die Gruppe befindet sich am Strand von Medjis. Keiner hat so recht eine Ahnung, wohin des Weges. Da ihr Ziel eine Meeresbucht ist, wird man vermutlich am Strand entlang laufen oder erst ein Weilchen lagern. Egal, wie sich die Gruppe entscheidet, es wird nach einigen Stunden Zeit für ein Mittagessen. Man sucht gerade einen Platz für ein Mittagessen am Strand als die ersten der Gruppe Kampfeslärm und Schreckensschreie vernehmen.

50m weiter einer kleinen Kuppe liegen drei Kanus am Strand. Aus zweien davon stürmen (Anzahl der Abenteurer+5) Einheimische mit gezückten Waffen und feindseligem Blick auf zwei andere Einheimische zu, die sich mühsam aus dem Sand aufrappeln und zu jeweils einem Dolch greifen. Bevor noch irgendjemand vermitteln kann, stürzen sich die Neuankömmlinge auf die beiden am Strand – und auf alle neugierigen Abenteurer.

EW:Sehen:

Die Angreifer sind stark bewaffnet und sehen sehr entschlossen und blutdurstig aus. Sie führen seltsame Waffen mit sich, die anscheinend mit Biberzähnen bestückt sind. Sie tragen Kleidung und Rüstungen aus Leder bzw. Fellen.

EW+2:Sehen:

Die Angegriffenen sind nur mit Fischbeindolchen bewaffnet und tragen seltsame Kleidung, die aus Tang gefertigt sein dürfte.

Wenn die Gruppe nicht eingreift, wird es hier zu einem Gemetzel kommen – und die Abenteurer können nicht sicher sein, davor verschont zu werden. Wird die Abenteurergruppe von den Angreifern bemerkt, werden sich diese auch auf die Spielercharaktere stürzen. Die Biberleute vermuten dann nämlich, dass die Fremden zu den Leuten aus Zavitaya gehören.

Wollen wir hoffen, dass die Gruppe hier die Initiative ergreift. Die Angreifer vom Morden abzuhalten wird schwierig, aber nicht unmöglich sein.

Die Angreifer

Gehören dem Stamm der Biberleute an, der ein wenig nördlich von Zavitaya im Wald lebt. Normalerweise sind sie friedlich, aber diese Gruppe möchte Blut sehen. Details hierzu werden im Kapitel **Die Biberleute** erklärt.

Die Werte der Biberleute findet man zusammen mit anderen spielrelevanten Werten im Anhang.

Ein Teil der Angreifer sollte in den medjisischen Wald flüchten können. Dann wird allerdings die Aufgabe der Abenteurer um einiges schwieriger.

EW:Spurenlesen:

Am Strand Fußspuren von den Zavitayesen und den Abenteurern.

EW-4:Spurenlesen:

Zusätzlich Füße mit Schwimmhäuten, die aus dem Wasser kamen, in den Wald gingen. Haben sich später am Strand aufgehalten und verschwanden dann wieder im Wald und weiter nördlich im Meer.

Die Reise nach Zavitaya

Die Reise nach Zavitaya dauert zu Fuß oder zu Wasser bis zum Abend, daher wird man noch hier zu Mittag essen. Bis dahin ist Koojkol über alle Wellen. Der Handel mit Valle fand ungefähr eine Stunde vor der Ankunft der Abenteurer statt.

In Valles Kanu passen insgesamt 4 Personen. Sollte die Gruppe Kanus erbeutet haben, kann sie diese natürlich auch benutzen. Sie fassen jeweils 5 bis 6 Personen.

Ankunft in Zavitaya

Die Abenteurer werden freundlich in Zavitaya empfangen. Sollte Valle sie begleiten oder angekündigt haben, werden sie von ihm in seine Hütte eingeladen, wo sie den Rest des Abends Besuch von einigen neugierigen Einwohnern bekommen.

Valle übergibt am Abend noch den Pertili-Pilz an Kirima und das Rusu-Kraut an Urpo. Das Fischernetz hängt er an seinem Floß ins Wasser und sein Kanu legt er natürlich an seinem Floß an. Es sei denn, die Abenteurer hindern ihn an einer dieser Aktionen.

Alltag in Zavitaya

Bleiben sie einfach in der Stadt, lernen sie ein, zwei oder drei Personen und Bräuche kennen und anschließend muss auch irgendwas passieren.

Möglichkeiten:

- schwimmen mit Paenobek,
- Waffengang mit Schildkrötenkrieger,
- Jagd auf ein Gülirei,
- Fischen oder angeln mit den Einheimischen,
- Schwimmtest:
Ab und an machen sich übermütige Jugendliche einen Spaß daraus herauszufinden, ob die Fremden denn auch schwimmen können. Zu diesem Zweck werfen sie sie ins Wasser.
- Metall:
Bewunderung der metallenen Gegenstände, die hier selten sind. Führt zu einem Austausch über Kampftechniken.
- Zauberer
werden von den Schamanen vorsichtig beäugt. Stellt man ihre Harmlosigkeit fest, wird gern gefächsimpelt über die Kräfte der Magie und der Totems
- Die eine oder andere Sage über Zavitaya wird erzählt.
- Man lernt den einen oder anderen Zavitayesen kennen.
- Sporadisch werden Flösse repariert.
- Nahrungszubereitung, Seilherstellung etc.
- Der Vermisste
Der Paenobek Arjoutso, der vor 13 Tagen spurlos verschwand und nie wieder gesehen wurde. Vermutlich hat er sich im offenen Meer verirrt oder er ist dort ums Leben gekommen. (s. Das Fischernetz)

Dabei wird dann ein wenig über Medjis etc. geplaudert.

Regeln zum Kampf im und unter Wasser findet man im Gildenbrief 46.

Probleme in Zavitaya

Die Probleme für Zavitaya beginnen am Tag nach der Ankunft und sie sind von verschiedenster Gestalt.

Einzelne der Schwierigkeiten können natürlich bereits entschärft sein bzw. auch weggelassen werden.

Der Pertili-Pilz

Der Pilz, den Valle an Kirima weitergibt, ist ein Pertili-Pilz.

Analyse des Pilzes

EW:Kräuterkunde (Einheimische: EW+4:Kräuterkunde oder EW:Landeskunde):

Dieser Pilz ist ein Baumpilz. Er ist genießbar.

EW-4:Kräuterkunde (Einheimische: EW:Kräuterkunde):

Der Pertili-Pilz ist ein Baumpilz, der im gesamten medjisischen Wald wächst. Er ist leider sehr selten zu finden, bevorzugt jedoch in Küstennähe. Man kann ihn haltbar machen, wenn man ihn auf einem Stück Borke vom Baum abnimmt und dann wiederum anderswo anwachsen lässt. Außerdem wird er von Schamanen sehr gern für Visionsrituale benutzt.

EW-2:Giftmischen (Einheimische: EW+2:Giftmischen)

Der Pilz wurde an der Unterseite manipuliert. Jemand hat eine leicht bläulich schimmernde Substanz auf die Lamellen aufgetragen.

Analyse-Hilfen in Zavitaya:

Kirima, die Kräuterfrau:

Kräuterkunde+12 – Leider ist sie überzeugt davon, dass sie die Wirkung kennt, weshalb sie leider die Manipulation übersieht!

Hewadane, die oberste Schamanin des Stammes:

Kräuterkunde+13

Ukwuk, Schamane

Giftmischen+11, Kräuterkunde+11

Was Koojkol verändert hat:

Koojkol hat vor einigen Wochen eine giftige Qualle, einen Seestecher (Bestiarium, S. 248) gefangen und aus ihr das Gift Samuli-Gift gewonnen. Dieses Gift hat er auf die Lamellen des Pilzes aufgetragen. Sobald der Pilz seine Sporen ausstößt, werden sie vergiftet. Wer von diesen Sporen isst, erleidet eine Lebensmittelvergiftung. Wer solche Sporen bei einer Vision benutzt, erleidet noch heftigere Vergiftungen.

Zeitplan

Genau 24 Stunden, nachdem Valle Villo den Pilz erhalten hat, verteilt er seine Sporen. Valle übergibt die Pilze kurz nach seiner Ankunft am Abend an Kirima, die Besitzerin des Pilzfloßes. Kirima pflanzt den Pertili-Pilz in die Mitte ihres Floßes, weil er dort besonders gut wachsen kann. Dies ist natürlich optimal für Koojkols Plan, denn auf diese Art und Weise werden besonders viele Pilze von den vergifteten Sporen befallen.

Am Mittag des folgenden (ersten) Tages verteilt er seine Sporen und nach dem Abendessen bzw. nach der Abendvision leiden die ersten Bewohner unter den Folgen der Vergiftung.

Ermitteln die Abenteurer nicht, wird es in den folgenden Tagen zu immer mehr Kranken kommen. Dies führt natürlich dazu, dass die Schamanen um Hilfe bei der Yjei-Doma suchen, doch in diesem Fall macht es das nur noch schlimmer. So schlimm, dass die Bewohner Zavitayas nach einigen Tagen zu beginnen glauben, die Yjei-Doma habe sich von ihnen abgewandt...

Am Abend nach der Ankunft werden sie von der Kräuterfrau zum Essen eingeladen. Es gibt Pilzsuppe und anschließend Fisch, natürlich mit Fischtee. Spätestens hier sollte die Gruppe auf die Problematik mit den Pilzen aufmerksam werden.

Wirkung der vergifteten Sporen:

Bei Verspeisen vergifteter Pilze: **PW:Ko/2+20:**

- Gelingt dieser Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden 1W6 AP und leidet unter Schwindelgefühlen bis sie 8 Stunden am Stück geschlafen hat.
- Misslingt der Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden pro Stunde 1W6 AP bis es keine AP mehr hat. Während der gesamten Zeit leidet das Opfer unter starken Schwindelgefühlen (-2 auf alle EW und WW). Nach drei Tagen erholt es sich langsam wieder, d.h. erst nach der dritten Nacht werden wieder AP regeneriert.

Wird ein mit den Sporen vergifteter Pilz verbrannt, z.B. bei einer Vision, entscheidet ein **PW:Zt/2** über die Giftwirkung:

- Gelingt der Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden 1W6 LP (je 1 pro Stunde) und doppelt so viele AP. Zudem leidet es 1W6+2 Stunden unter Schwindel und Bauch- und Kopfschmerzen (-4 auf alle EW und WW).
- Misslingt der Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden 1 LP pro Stunde und doppelt so viele AP – bis es nur noch 3 LP übrig hat. Zudem leidet es natürlich auch unter Schwindel, Bauch- und Kopfschmerzen (-4 auf alle EW und WW).

Gegenmaßnahmen:

EW:Heilkunde:

Das Opfer zeigt alle Anzeichen einer (schweren) Erkrankung. Heilen von Krankheit oder die Behandlung mit Heilkräutern müssten erfolgreich sein.

EW:Kräuterkunde:

Das Rusu-Kraut hilft gegen Krankheiten dieser Art.

EW:Giftmischen:

Es handelt sich nicht um einen Krankheit, sondern um eine Lebensmittelvergiftung. Kann ermittelt werden, was die Person gegessen hat, weiterer *EW:Giftmischen:* die Pilze sind schuld an der Vergiftung. *EW:Kräuterkunde* und *EW:Heilkunde:* das Jumalatar-Kraut hilft am besten gegen diese Art der Vergiftung.

Erkennen von Krankheit:

Der Spruch zeigt keine Erkrankung an.

Heilen von Krankheit:

Dieser Zauber bleibt ohne Wirkung.

Handauflegen:

Der Verzauberte bekommt wieder normal AP zurück. An seinem grundsätzlichen Vergiftungsstatus ändert sich jedoch nichts.

Heilen von Wunden, von schweren Wunden, Bannen von Zauberwerk, von Finsterwerk, von Götterwerk, Austreibung des Bösen oder Guten, Lindern von Entkräftung:

Keinerlei Wirkung, nicht einmal verlorene LP werden zurückgewonnen.

Erkennen der Aura und von Zauberei:

Stellt keine Besonderheiten fest.

Allheilung:

Heilt LP-Schaden, kuriert aber nicht die Vergiftung an sich.

Bannen von Gift:

Stoppt die Vergiftung, egal in welchem Zustand. Allerdings werden keinerlei LP oder AP dadurch regeneriert.

EW:Zauberkunde:

Es könnte sich um magisch verursachte Wirkungen bzw. Krankheiten bzw. Vergiftungen handeln. Dann würden die gängigen Zauber (Heilen von Krankheit, Bannen von Gift, Bannen von Zauberwerk) helfen.

Untersuchung eines vergifteten Pilzes

EW:Giftmischen: das Gift stammt nicht vom Pilz, sondern von einer Qualle, die man Seestecher nennt. Sie tritt recht häufig in der Nähe der Küste auf.

Die Giftsporen von den befallenen Pilzen entfernen

Reinigen:

Mit diesem Zauber können die vergifteten Pilze leider nicht von ihrem Gift befreit werden.

EW: Giftmischen:

Man kann die Pilze von den giftigen Sporen säubern, indem man sie schält bzw. kurz vor dem Essen in Salzwasser taucht. Taucht man sie in Süßwasser, lösen sich die Sporen im Wasser. Wer das Wasser trinkt, vergiftet sich anschließend!

Das Rusu-Kraut

Das Kraut, das Valle an Urpo weitergibt, ist das sogenannte Rusu-Kraut.

Analyse des Rusu-Krautes:

EW:Kräuterkunde (Einheimische: EW+4:Kräuerkunde oder EW:Landeskunde):

Das Kraut, das Valle besitzt, ist das Rusu-Kraut. Es hilft gegen Beschwerden des täglichen Lebens, v.a. Schwindelgefühl.

EW-4:Kräuterkunde (Einheimische: EW:Kräuterkunde):

Das Rusu-Kraut wächst im gesamten medjisischen Wald. Es ist leider sehr selten zu finden, bevorzugt jedoch in Küstennähe. Man kann es haltbar machen, indem man es trocknet. Aus jedem der 10 Blätter lässt sich ein Aufguss machen, der für die Behandlung von 10 Personen mit schweren Schwindelgefühlen ausreicht. Bei leichten Schwindelgefühlen langt ein Aufguss für die doppelte Anzahl Patienten.

EW-2:Giftmischen (Einheimische: EW+2:Giftmischen)

Bei Vergiftungen sollte man dieses Kraut nicht einsetzen, denn es verschlimmert die Wirkung der meisten Gifte.

Analyse-Hilfen in Zavitaya:

Urpo und Irpo, die Kräuterzüchter:

Kräuterkunde+9 bzw. +7 – Leider sind beide zu schüchtern, um sich nach den genauen Symptomen einer Krankheit zu erkundigen, d.h. sie verweisen nur auf die richtige Behandlung, wenn man ihnen genau beschreibt, welche Symptome eine Person hat.

Hewadane, die oberste Schamanin des Stammes:

Kräuterkunde+13

Ukwuk, Schamane

Giftmischen+11, Kräuterkunde+11

Die Wirkung des Rusu-Krautes auf die Vergifteten

Bei durch Verspeisen Vergifteten wird der Aufguss als Tee verabreicht (halbe bzw. ganze Portion):

PW:Ko/2+10:

- Gelingt dieser Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden pro Stunde 1W6 AP bis es keine AP mehr hat. Während der gesamten Zeit leidet das Opfer unter starken Schwindelgefühlen (-2 auf alle EW und WW). Nach drei Tagen erholt es sich langsam wieder, d.h. erst nach der dritten Nacht werden wieder AP regeneriert.
- Misslingt der Wurf, verliert das Opfer nach 3 Stunden 1W6 LP (je 1 pro Stunde) und doppelt so viele AP. Zudem leidet es 1W6+2 Stunden unter Schwindel und Bauch- und Kopfschmerzen (-4 auf alle EW und WW).

Visionsgeschädigte: werden anders behandelt. Sie müssen ein viertel bzw. halbes Blatt des Krautes verspeisen. Ein **PW:Zt/2-20** entscheidet über die Giftwirkung:

- Gelingt der Wurf,
verliert das Opfer nach 3 Stunden 1 LP pro Stunde und doppelt so viele AP – bis es nur noch 3 LP übrig hat. Zudem wird es gelähmt (wie der Zauber *Lähmung*).
- Misslingt der Wurf,
verliert das Opfer nach 3 Stunden 1 LP pro Stunde und doppelt so viele AP bis es stirbt.
Während der gesamten Zeit ist das Opfer gelähmt.

Gegenmaßnahmen gegen die verschlimmerte Vergiftung

EW:Heilkunde:

Die Opfer zeigt alle Anzeichen einer (schweren) Erkrankung. Allerdings verschlimmerten sich die Symptome. Entweder wurde das falsche Heilkraut benutzt oder es wurde falsch zubereitet oder es handelt sich nicht um eine Krankheit.

EW:Kräuterkunde:

Das Rusu-Kraut, das zur Behandlung benutzt wurde, war wirklich Rusu-Kraut und es hätte, so wie es eingesetzt wurde, helfen müssen.

EW-2:Kräuterkunde:

Das Jumalatar-Kraut könnte gegen die neuen Symptome helfen.

EW:Giftmischen:

Es handelt sich nicht um einen Krankheit, sondern um eine Lebensmittelvergiftung. Kann ermittelt werden, was die Person gegessen hat, weiterer *EW:Giftmischen:* die Pilze sind schuld an der Vergiftung. *EW:Kräuterkunde* und *EW:Heilkunde:* das Jumalatar-Kraut hilft am besten gegen diese Art der Vergiftung. *EW+2:Kräuterkunde:* das Rusu-Kraut hätte niemals zur Behandlung einer Vergiftung eingesetzt werden dürfen!

Erkennen von Krankheit:

Der Spruch zeigt keine Erkrankung an.

Heilen von Krankheit:

Dieser Zauber bleibt ohne Wirkung.

Handauflegen:

Der Verzauberte bekommt wieder normal AP zurück. An seinem grundsätzlichen Vergiftungsstatus ändert sich jedoch nichts.

Heilen von Wunden, von schweren Wunden, Bannen von Zauberwerk, von Finsterwerk, von Götterwerk, Austreibung des Bösen oder Guten, Lindern von Entkräftung:
Keinerlei Wirkung, nicht einmal verlorene LP werden zurückgewonnen.

Erkennen der Aura und von Zauberei:

Stellt keine Besonderheiten fest.

Allheilung:

Heilt LP-Schaden, kuriert aber nicht die Vergiftung an sich.

Bannen von Gift:

Stoppt die Vergiftung, egal in welchem Zustand. Allerdings werden keinerlei LP oder AP dadurch regeneriert.

EW:Zauberkunde:

Es könnte sich um magisch verursachte Wirkungen bzw. Krankheiten bzw. Vergiftungen handeln. Dann würden die gängigen Zauber (Heilen von Krankheit, Bannen von Gift, Bannen von Zauberwerk) helfen.

Helper in Zavitaya:

Urpo und Irpo, die Kräuterzüchter:

Kräuterkunde+9 bzw. +7 – Leider sind beide zu schüchtern, um sich nach den genauen Symptomen einer Krankheit zu erkundigen, d.h. sie verweisen nur auf die richtige Behandlung, wenn man ihnen genau beschreibt, welche Symptome eine Person hat.

Hewadane, die oberste Schamanin des Stammes:

Kräuterkunde+13

Ukwuk, Schamane

Giftmischen+11, Kräuterkunde+11

Das Jumalatar-Kraut

Das Jumalatar-Kraut hingegen stoppt die Giftwirkung sofort und lässt die normale Regeneration nach ausgiebigem Schlaf (8 Stunden) einsetzen.

Leider gibt es von diesem Kraut momentan keinerlei Vorräte. Es wächst am Boden der Bucht. Entweder die Paenobek oder die Abenteurer oder andere Zavitayesen machen sich auf einen Tauchgang danach. (s. Kapitel Ein Tauchgang in der Bucht der 1000 Flöße).

Die Holzwürmer

Valles Kanu wurde von einigen Orang-Ikan mit Holzwurmeiern beschmiert. Diese Eier werden in Kürze schlüpfen. Sie sind nur zu bemerken, wenn das Kanu genauestens unter die Lupe genommen wird.

EW:Suchen-2:

An der Unterseite des Kanus befinden sich seltsame Unregelmäßigkeiten. Es handelt sich um viele kleine weiße Punkte.

EW-2:Tierkunde:

Am Kanu heften tausende von Holzwurmeiern.

Sollten die Eier länger als 3 Stunden außerhalb des Wassers sein, sterben sie ab. Die Abenteurer können die Holzwurmplage also z.B. dadurch abstellen, dass sie Valle überreden, die Strecke nach Zavitaya mit ihnen an der Küste entlang zu laufen und das Kanu zu tragen.

Bei befallenen Flößen muss die Untersuchung teilweise unter Wasser durchgeführt werden (s. Kapitel Ein Tauchgang in der Bucht der 1000 Flöße).

Zeitplan

Valle legt mit seinem Kanu an seinem eigenen Floß an. Leben die Holzwürmer noch, so schlüpfen sie in der Nacht und befallen den ersten Stamm seines Floßes. Ihre weitere Verbreitung verläuft folgendermassen:

Nach einer Stunde ist ein kompletter Stamm befallen, nach 8 Stunden ein Floß. Von nun an breiten sich Holzwürmer kreisförmig auf die anderen Flöße aus. Um ein Floß komplett zu befallen, benötigen sie jeweils 8 Stunden. Während dieser Zeit vermehren sich die Holzwürmer sprunghaft, so dass die Anzahl der befallenen Flösse mit jeder 8stündigen Periode anwächst. Im Zentrum der Holzwurmplage liegt Valles Floß.

Schäden durch die Holzwürmer

Sobald ein Stamm komplett befallen ist, wird er zusehends brüchiger, es bilden sich kleine Löcher und Wasser beginnt durchzusickern. Nach 24 Stunden sinkt das Floß.

Folgen

Natürlich werden alle, deren Floß befallen ist, sich sofort an Ausbesserungsarbeiten machen. Schon nach 24 Stunden ist klar, dass es sich um eine Holzwurmplage handelt.

Gegenmaßnahmen

Die Paenobek können die **Saek**, Welse, die in der Bucht leben, problemlos zu den Holzwürmern steuern. Die Saek fressen die Holzwürmer und schon nach 8 Stunden ist ein Floß von ihnen gesäubert. Diese Information können die Abenteurer von jedem Paenobek und von jedem Floßbesitzer bekommen.

Fallen die Paenobek und damit auch die Saek als Helfer aus, müssen von den Würmern befallene Stämme ausgetauscht werden. Kleine Mengen Holzwürmer kann man vernichten, indem man den Stamm an Land bringt, wo die Würmer nach 3 Stunden absterben.

Neue Stämme

Es gibt zweierlei Möglichkeiten an neue Baumstämme zu kommen:

1. Man legt einfach am Ufer an und schlägt Bäume. Das führt zu erheblichen Problemen mit den Biberleuten, denn die Bäume am Ufer gehören zu deren Gebiet. Dies passiert nur, wenn die Abenteurer ohne Rücksprache mit Einheimischen agieren. Sie werden dann von einer kleinen Gruppe Biberleute angegriffen.
2. Man bricht zu den Biberleuten auf, um bei ihnen neue Stämme zu erstehen.

Siehe dazu jeweils das Kapitel: **Die Biberleute**

Die Biberleute

Die Biberleute, die sich nach ihrem Totem Okko selbst Okkoi nennen, leben wie die meisten medjisischen Stämme in einem stets umkämpften Lebensraum. Sie haben Krieg mit fast allen ihren Nachbarn. Nur die Nachbarn in der Bucht der 1000 Flöße, die Zavitayesen, handeln ab und an mit ihnen ohne dass es Probleme gibt. Die Zavitayesen tauschen ihre Erzeugnisse meist gegen Baumstämme, die sie einmal im Jahr schlagen.

Die Biberleute leben an einem kleinen See unweit des Meeres. Er wird durch mehrere Bäche gespeist. Der See wurde durch einen riesigen Biberwall aufgestaut, in dem mehrere Biberfamilien friedlich miteinander leben. Die Biberleute haben sich rund um den See und vereinzelt in Hausbooten auch auf dem See angesiedelt. Hin und wieder fahren sie mit einem Kanu vom See zu Meer.

Sollten die Abenteurer auf der Suche nach Holz oder durch die Verfolgung geflohener Angreifer hierher kommen, sollten sie über kurz oder lang zum Häuptling des Stammes gebracht werden. Er heißt Nuuttii und ist eine wahrlich eindrucksvolle Gestalt. Es kann allerdings auch geschehen, dass die Gruppe vorher von Angehörigen von Raulis Familie attackiert wird (s. Die Blutschuld). Solange dieses Problem nicht aus der Welt geschafft ist, werden Zavitayesen und die Abenteurer kein Holz von den Biberleuten bekommen.

Die Blutschuld

Leider kam es dieses Jahr zu einem Unglück. Als ein Zavitayese einen Baum fällte, wurde eine Knabe der Okkoi von einem fallenden Baum begraben. Der taube Junge Rauli Tupu hatte die Warnrufe nicht gehört. Als die Zavitayesen nach diesem Unfall die Okkoi verließen, befand sich der Junge trotz seiner beiden gebrochenen Beine wieder auf dem Weg der Besserung. Doch kurz darauf starb sein geschwächter Körper, weil er sich noch zusätzlich eine schwere Erkältung einfing.

Die Familie Tupu besteht nun darauf, dass sein Tod die Schuld des Holzfällers war. Sie wird versuchen, diese Blutschuld mit Zavitaya schnellstmöglich zu tilgen. Das Leben ihres Sohnes ist nach den Regeln des Stammes nur durch vier Leben aus der Familie des Übertäters zu begleichen. Kurz gesagt: die Biberleute leben seitdem im Krieg mit den Zavitayesen!

Den Zavitayesen ist dies bis zum Zeitpunkt des Angriffs auf Valle nicht bekannt, da sie seit dem Unglück keinen Kontakt mehr zu den Okkoi hatten.

Bitte beachten: Abenteurer, die am Anfang des Szenarios einen Bibernmenschen töten, halsen sich damit ebenfalls einen Blutschuld ein!

Wie kann die Blutschuld getilgt werden?

- Ein Held der Tupu kämpft bis zum Tode gegen einen Vertreter aus Zavitaya.
- Das geforderte Opfer von vier toten Zavitayesen wird erfüllt.
- Man findet einen Möglichkeit, die Blutschuld durch freikaufen von ihr zu erfüllen. Die Biberleute benötigen immer wieder Salz und Tang, aber vor allem die besonders starken Seile und Fischernetze, die man nur in Zavitaya herzustellen vermag.

Das Fischernetz

Valle hat von dem Fremden zudem noch ein Fischernetz erstanden, das besonders viel Erfolg beim Fischen verspricht. Sobald er nach Hause kommt, hängt er es zu seinen normalen Netzen, die allesamt teilweise im Wasser schwimmen. Sogleich beginnt es mit seinem finsternen Werk.

Hintergrund

Das Fischernetz wurde von Koojkol aus der Haut eines Paenobek gefertigt. Die Haut stammt von dem vor dreizehn Tagen verschwundenen Paenobek **Arjoutso**, der von Koojkols Orang-Ikan-Kriegern getötet wurde. Wie Arjoutso aus der Stadt verschwand, konnte bis heute nicht geklärt werden. Vieles deutet darauf hin, dass er mitten in der Nacht einfach verschwand, ohne seine Sachen mitzunehmen. Er hat sich von niemandem verabschiedet, daher gehen seine Freunde davon aus, dass er ins Meer hinausschwamm, wo er anscheinend ums Leben kam. Seine nächtlichen Ausflüge führten ihn mehrfach auch aus der Bucht hinaus und sind stadtbekannt, da er oftmals mit wertvoller Beute von ihnen zurück kam.

Die Geschichte stimmt nur teilweise, denn bei letzten seinem nächtlichen Ausflug geriet er in einen Hinterhalt von Koojkol, der von drei Orang-Ikan begleitet wurde. Arjoutso hatte gegen diese Übermacht keine Chance und starb noch bevor er seine Verwandten in Zavitaya warnen konnte.

Das Netz aus Arjoutsos Haut wirkt, wenn es ins Wasser gehängt wird, wie *Namenloses Grauen* auf alle Paenobek im Umkreis von 50m. Dies führt innerhalb weniger Stunden dazu, dass sämtliche Paenobek die Stadt voller Panik verlassen werden. Natürlich kann sich das niemand erklären und keiner der betroffenen Paenobek ist in der Lage mit den Einwohnern zu sprechen.

Sollten die Zavitayesen durch die Machenschaften Koojkols (Pilz, Kraut und Holzwürmer) stark beschäftigt sein, ist es wohl an den Abenteurern, das Verschwinden der Paenobek zu bemerken bzw. Kontakt mit ihnen aufzunehmen.

Um die Dramatik des Abenteuers zu erhöhen, kann man nahezu zeitgleich mit dem Verschwinden der Paenobek immer mehr große Haie in der Bucht auftauchen lassen. Diese erschweren natürlich die Kontaktaufnahme zu den Paenobek zusätzlich.

Das Verschwinden der Paenobek

Über kurz oder lang wird den Abenteurern aber alles nichts helfen, als sich entweder ein Boot zu schnappen und die Paenobek zu suchen oder die Quelle ihrer Panik zu finden. (s. Kapitel: Ein Tauchgang in der Bucht der 1000 Flöße)

Ein Paenobek, der unter Namenlosem Grauen leidet, wird die Bucht der 1000 Flöße sofort in Richtung auf das offene Meer hin verlassen. Die Abenteurer können dies bemerken, wenn sie sich gerade im Wasser aufhalten, also schwimmen oder noch besser tauchen oder ihnen ein *EW:Wahrnehmung* gelingt. Einem der Fischmenschen zu folgen, ist sehr schwierig, da diese unter Wasser und mit hoher Geschwindigkeit schwimmen. Die Gruppe hat nur in einem kleinen, wendigen Kanu dazu eine Chance (Kanu für 4 Personen – den Ruderern müssen in zwei aufeinander folgenden Runden je ein *EW+2:Rudern* gelingen. Zur Not können sie einheimische Ruderer anheuern, die sie hinter den Paenobek her rudern.

Folgen sie den Paenobek erfolgreich, so werden sie zu einem Korallenriff ca. 2km außerhalb von Zavitaya geführt. Dort sammeln sich die verängstigten Fischmenschen in 10m Tiefe. Solange das Netz sich im Wasser befindet, können sie nicht nach Zavitaya zurückkehren.

Verstört beraten sie, was sie aus der Stadt vertrieben haben könnte, doch kommen sie zu keinem eindeutigen Ergebnis. Nach mehreren Stunden der Ratlosigkeit kommen sie zu dem Schluss, dass es eine Warnung der Ottermutter gewesen sein muss, sie hierher zu führen.

Zu diesem Zeitpunkt nähert sich ihnen Koojkol. Er hat sich bereits zuvor in die Gestalt eines Riesenotters verwandelt. Seine Annäherung erfüllt die Paenobek mit Erleichterung, so dass sie gar nicht auf die Idee kommen, es könne sich um eine Falle handeln. Dann spricht er mit orakelhafter Stimme zu ihnen. Er berichtet, dass sich die Menschen in Zavitaya in den letzten Tagen und Monden immer mehr von der Yjei-Doma, der Ottermutter, abgewandt haben und dass die Zeit reif sei, sie an die Macht der Ottermutter zu erinnern. So schmeichelt er sich über Minuten, Stunden und Tage bei ihnen ein und trichtert ihnen ein, was zu seinen Plänen passt. Er schürt die Zweifel in ihnen, die die Panik durch das Netz bereits verursacht hat. Die Zavitayesen denken angeblich, dass die Paenobek unwichtig sind, dass man auf ihren Schutz verzichten könne etc. Aus diesem Grund werde ihnen in den nächsten Tagen ein Angriff durch die Orang-Ikan bevorstehen. Sollen sie doch sehen, wie sie ohne die Paenobek klarkommen, diese überheblichen Menschen.

Ein Bündnis mit den Orang-Ikan

Sollten die Abenteurer nichts unternehmen, um die Paenobek wieder in die Bucht zurück zu locken, hat er früher oder später Erfolg mit seinen ketzerischen Reden. Dies führt soweit, dass die Paenobek sich sogar mit ihren Erzfeinden, den Orang-Ikan, verbünden würden, um Zavitaya gemeinsam mit diesen zu überfallen.

Die Abenteurer greifen ein

Machen sich die Abenteurer auf die Verfolgung der Paenobek, müssen sie an deren Sammelpunkt in die Tiefe tauchen, um mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Unter Wasser geht dies nur, wenn sie Zeichensprache beherrschen. Je nach Zeitpunkt ihrer Unternehmung reagieren die Paenobek erfreut bis angewidert auf ihre Annäherung.

Die Paenobek können nur als Hinweise geben, dass sie mitten in der Stadt von Panik ergriffen wurden und die Stadt verlassen mussten. Aus ihren Beschreibungen kann man mit Mühe das Zentrum ihres Unbehagens ermitteln.

Die Paenobek werden nach zähen Verhandlungen bereit zur Rückkehr sein, wenn das Fischernetz vernichtet bzw. die Überreste Arjoutsos begraben werden. Sie bestehen außerdem auf der Versicherung, dass so etwas nie wieder vorkommen wird. Zudem können sie die Abenteurer und die Stadt vor der Bedrohung durch die Orang-Ikan warnen und von dem Riesenotter erzählen, dem sie begegnet sind. Letzteres wird zu einiger Unruhe in der Stadt führen, v.a. bei den Schamanen, die sofort mittels Visionen Kontakt zur Yjei-Doma herzustellen versuchen. Dies ist wiederum eine gute Gelegenheit, vergiftete Pilze ins Spiel zu bringen, falls dies noch nicht geschehen ist.

Untersuchung des Netzes

EW: Wahrnehmung oder *EW: Seilkunst-2:*

Das Material aus dem das Netz gefertigt wurde, ist kein Seil und kein Faden, aber auch kein Tang oder ähnliches gewesen.

EW: Tierkunde (wer sich gut mit Fischen auskennt oder sich intensiv mit den Paenobek auseinandersetzt bekommt +4 auf diesen Wurf):
Es könnte sich um tierisches Material handeln.

EW-4: Tierkunde: (wer sich gut mit Fischen auskennt oder sich intensiv mit den Paenobek auseinandersetzt bekommt +4 auf diesen Wurf):
Es könnte sich um die Haut eines Paenobek bzw. eines Fisches handeln!

EW: Zauberkunde, Alchimie:
Kein Ergebnis.

Erkennen von Zauberei und der Aura:
Zeigt keine Wirkung.

Ein Tauchgang in der Bucht der 1000 Flöße

Eventuell wird die Gruppe gefordert, in der Bucht der 1000 Flöße nach dem Jumalatar-Kraut zu tauchen oder sie taucht freiwillig oder sucht nach den Paenobek. Je nach Zeitpunkt des Abenteuers gelten dafür die Regeln für den normalen Tauchgang bzw. nach dem Verschwinden der Paenobek aus der Bucht die Regeln des Erschwerten Tauchgangs.

Regeln zum Kampf unter Wasser finden sich im Gildenbrief 46. Daher wird in den beiden Kapiteln nur auf mögliche Ereignisse unter Wasser eingegangen.

Normaler Tauchgang

Die Paenobek sind noch oder in und unter der Stadt, d.h. die Bucht ist von größeren Raubtieren, die Menschen gefährlich werden können, frei.

Begegnungen:

- Seestecher (Qualle)
- Speisefische
- Tangfelder
- Paenobek

Erschwelter Tauchgang

Die Paenobek sind (vorübergehend) aus Zavitaya geflohen. Daher wird ein Tauchgang jetzt gefährlicher.

Zusätzlich mögliche Begegnungen:

- Haie
- Orang-Ikan
- Gülirei
- Seestecher
- Speisefische
- Tangfelder

Das Finale

Zum passenden Zeitpunkt wird Koojkol die Stadt mit einigen Dutzend Orang-Ikan und Haien zusammen angreifen. Die Abenteurer sollten bei der Abwehr der Feinde eine tragende Rolle spielen, doch alleine werden sie dem Ansturm nicht trotzen können.

Die Orang-Ikan greifen im Schutz der Nacht an, wenn sich Nebel über die Bucht gelegt hat. Sie kennen keine Gnade mit den Zavitayesen. Koojkol wird in Gestalt eines Riesenotters über die Stadt herfallen. Er rechnet damit, dass dies die Zavitayesen erschreckt und ihn vor Angriffen schützt. Zudem dürfte es die Stadtbewohner einschüchtern, denn sie müssen vermuten, dass sich ihr Totemgeist von ihnen abgewendet hat.

Sollten seine Pläne aufgegangen sein, sind die Schamanen der Stadt und die Paenobek ausgeschaltet. Im günstigsten aller Fälle kämpfen die Paenobek sogar Seite an Seite mit seinen Kriegerern.

Das Ziel des Angriffs

Koojkol beabsichtigt mit seinem Angriff auf die Stadt die Schamanen zu töten. Daher richtet er seine Angriffe vor allem auf die Schamanenflöße und das Floß der Häuptlingsfrau. Er will dadurch die Verbindung zum Totemgeist der Stadt schwächen. Anschließend wäre die Stadt weiteren Angriffen gegenüber sehr stark geschwächt.

Der Endkampf

Koojkol befiehlt eine Gruppe von 30 Orang-Ikan-Kriegern, die von einigen Zauberern begleitet werden. Zudem begleiten ihn etliche Hai und große Haie. Ihre normalen Gegner wären die Paenobek.

Die Kämpfe werden teilweise also im Wasser und teilweise auf den Flößen geführt. Die Abenteurer sollten die Möglichkeit erhalten, sich an der Rettung des einen oder anderen Schamanen zu beteiligen.

Koojkol und seine Truppen sind gnadenlose Gegner, die leicht in Blutrausch verfallen. Koojkol sollte intelligent gespielt werden und seine Kräfte schonungslos gegen seine Opfer einsetzen. Doch bevor er stirbt, flüchtet er lieber.

Con-Abenteurer:

Wird das Abenteuer als Con-Abenteuer gespielt, bietet es sich an, Koojkol von den Abenteurern letztlich besiegen zu lassen.

Kampagnen-Abenteurer:

Koojkol sollte mit letzter Kraft aus Zavitaya flüchten, damit er später noch einmal als Anführer der Angreifer auftreten kann. Er wird für das Abenteuer „Ottersterben“ noch benötigt.

Kirima und das Pilzfloß

Kirima ist eine 36jährige, allein erziehende Frau. Sie trägt ihre langen schwarzen Haare meist zu einem Pferdeschwanz gebunden. Ihre Augen funkeln immer, wenn sie Neuigkeiten vernimmt. Meist ist sie in einfache Leinwandstoffe gekleidet. Da sie sehr neugierig ist, entgeht ihr kaum etwas, das in Zavitaya vorgeht. Sie ist eines der bekanntesten Klatsch- und Tratschweiber in der Stadt und daher wird es wohl auch nicht lange dauern, bis sich Fremde mit ihren Fragen konfrontiert sehen. Sie ist äußerlich keine auffällige Erscheinung, doch sie wirkt sehr natürlich und ehrlich und gerade deshalb sehr sympathisch (Au57, pA81, 1,59m groß). Es bereitet ihr großes Vergnügen sich Gäste zum (Pilz)Essen einzuladen.

Kirima hat zwei Kinder von **Iikka**, **Marjukkas** Mann. Ihre sechsjährige Tochter **Meri-Inkeri** und den doppelt so alten Sohn **Vilppu**, der später unbedingt einmal ein großer (Schildkröten)Krieger werden möchte. Fremde mit großen Waffen sind ein gefundenes Fressen für seine Neugier. Meri interessiert sich sehr stark für das Handwerk ihrer Mutter.

Das Verhältnis von Kirima zu Iikka und dessen Frau ist gespannt. Marjukka hat ihrem Mann die beiden Kinder mit Kirima zwar verziehen, doch Iikka ist immer wieder hin und her gerissen zwischen beiden Frauen. Marjukka kann immer erkennen, wenn Iikka bei seinen Kindern war, denn zumeist gibt es am selben Abend irgendein Pilzgericht.

Kirimas Spezialgebiet ist die Zucht von genießbaren (Baum)Pilzen. Dementsprechend hat sie ihr Floß ein wenig umgestaltet. Kaum ein Stamm ist frei von Pilzen, sogar an den Wänden und auf dem Dach ihrer Hütte wachsen Pilze. Eine Leiter ermöglicht es ihr, die Pilze dort oben zu pflegen und zu ernten.

Sehr gerne werden ihre Pilze als Nahrungsergänzung verwendet. Sie hat Pilze für fast jeden Geschmack zu bieten. Doch unter diesen Gewächsen verbergen sich auch einige, die für heilerische oder andere Zwecke verwendet werden können. Jemand, der sie danach fragt oder sich mit Pilzen auskennt (*EW:Kräuterkunde* bzw. *EW:Alchemie*), kann unter ihren Züchtungen die Rohstoffe für Berserkerpilze (2W3 Stück) bzw. sogar 1W3 Pilze des ruhigen Schlafs finden.

Pilz des ruhigen Schlafs: Richtig zubereitet erhöht er einmalig die Regeneration im Schlaf auf 3 statt 1 LP. Allerdings darf man nie an zwei aufeinander folgenden Tagen von diesem Pilz essen, denn sonst wirkt er giftig (-1W3 LP/AP).

Urpos Kräuterfloß

Der 19jährige, schlacksige **Urpo** (1,77m, 54kg) und sein ihm wie aus dem Gesicht geschnittener Bruder **Irpo** (16 Jahre) leben mit ihrer Schwester **Iripa** (15 Jahre) auf dem Kräuterfloß, das mit seiner Hütte und dem zusätzlichen Zelt wie ein Schamanenfloß aussieht.

Urpo hat das Floß von seiner Mutter Uripa übernommen als diese vor einem Jahr Zavitaya verließ, um die Braut des Bibermannes Kirilto zu werden. Urpo ist sehr wortkarg und schüchtern, beinahe schon scheu zu nennen. Wenn er sich unterhält, spricht er mit leiser Stimme und ihm sind Gespräche mit Frauen eindeutig lieber Unterhaltungen mit Männern. Für ihn sind Männer zu laut und zu bedrohlich. Auf Fragen antwortet er wahrheitsgemäß und unterwürfig, doch leider auch nicht allzu ausführlich. So muss man ihm fast alles aus der Nase ziehen. Vergisst man dies, können schon einmal wichtige Informationen unter den Tisch fallen. Urpo widmet sich eben lieber seinen Kräutern als seinen

Mitmenschen (*Kräuterkunde*+9). Sein Bruder ist in dieser Beziehung genauso, hat jedoch noch ein wenig von seinem Bruder zu lernen (*Kräuterkunde*+7).

Die beiden Brüder würden vermutlich auch verhungern, wäre da nicht ihre kleine Schwester, die sich rührend um die beiden kümmert und den Alltag fest im Griff hat. Sie kennt sich dafür überhaupt nicht mit all den Kräutern aus, die Urpo und Irpo so oft vom Meeresboden oder aus dem Wald mit nach Hause bringen. Sie ist recht gut mit Kirima befreundet, bei der sie sich gern und oft über ihre Brüder beschwert.

Die Hütte der Familie ist ein recht gemütlich und eindeutig von Frauenhand eingerichteter Lebensraum. Im Floßzelt hängen verschiedenste Kräuter von der Decke und lagern in tönernen Tiegeln und Töpfen. Sucht ein Kräuterkundiger hier nach Besonderheiten, wird er viele der Kräuter bemerken, mit denen man gern seinen Erste-Hilfe-Kasten auffüllt. Ein erfolgreicher *EW-4:Kräuterkunde* lässt zudem zwei Kräuter finden, aus denen man je einen Heiltrank und 2W3 Krafttrünke gewinnen kann. Diese Kräuter werden allerdings gut gehütet und entsprechend teuer eingetauscht. Viele der hier lagernden Kräuter helfen gegen alltägliche Krankheiten.

Anhang

Mensch, Kämpfer

Grad 1, LP 3W+2, AP 1W+4, MW+14/17, Resistenz+10/12/10
OR, Gw 60, St 60, B24, Abwehr+11
Angriff: Waffe+5 (+1 auf Schaden) – Raufen+6 (1W-3)

Mensch, normal

Grad 0, LP 3W6+1, AP 1W6+1, MW+6/11, Resistenz+10/10/10
OR, Gw 50, St 50, B24, Abwehr+10
Angriff: Waffe+4, Hand+4 (1W-4) – Raufen+5 (1W-4)

Biberkrieger (BW vom Stamme der Biberleute)

Grad 3, LP 3W+2, AP 3W+10, Resistenz+11/13/11
TR, Gw 65, St 65, B24, Abwehr+12+2
Angriff: Biberzahn+10 (wie Handaxt, 1W+2), Bogen+9 (1W), Dolch+7 (1W+1) – Raufen+6 (1W-2)
Rudern+14, Schleichen+9, Schwimmen+16, Tarnen+9
Besonderheit:

Biberkrieger (BW vom Stamme der Biberleute)

Grad 5, LP 3W+2, AP 5W+17, Resistenz+12/14/12
LR, Gw 70, St 70, B24, Abwehr+13+1+3
Angriff: Großer Biberzahn+12 (wie Streitaxt, 1W+3), Dolch+10 (1W+2), Bogen+11 (1W), waffenlos+9 (1W) – Raufen+7 (1W-1)
Beidhändiger Kampf+10, Rudern+15, Schleichen+10, Schwimmen+16, Tarnen+10
Besonderheit:

Biberschamane (vom Stamme der Biberleute)

Grad 4, LP 16, AP 27, Resistenz+16/16/15+Talismane+1
LR, Gw 70, St 65, B25, Abwehr+14
Angriff: Biberzahn+9 (wie Handaxt, 1W+1) – Raufen+6 (1W-3)
1. Hilfe+10, 6. Sinn+6, Schwimmen+18+2, Tauchen+12+4, Kräuterkunde+7, Tierkundeü7
Zaubern+16:Angst, Biberwut, Schwäche, Stärke,
Zaubern+14:Schmerzen, Schlaf, Beschleunigen, Verlangsamen
Besonderheit: Talismane+1 gegen Feuer-, Blitz-, Geistes- und Körperzauber, 3 Krafttrünke mit 2W6 AP

Koojkol, Orang Ikan, Tinogs Verbündeter, Hexer Bielomaks (oder KuTuhs, wie er ihn nennt), Grad 8
1,75m, 76kg, normal, Linkshänder, Mittelschicht

St 75, Gs 61, Gw 63, Ko 88, In 75, Zt 80, Au 49, pA 55, Wk 100, Sb 96
LP 16, AP 51, B 23, SchB+2, AusB+4, ZauB+1, ResB+0/+1/+0
Ab+15, Res+17/18/17, LR

Schwertnixen-Säge+11 (1W+3, Stoßspeer, beim Herausreißen in der nächsten Runde 1W+1, Thaumagral mit Zauberschmiede), Bogen+9 (1W, Pfeile aus Fischbein), im Handgemenge zusätzlich Biß+7 (1W) - Raufen+6 (1W-2) – Raserei bei Geschmack von Blut

Bes.: Nachtsicht+12, Zauberkunde+12, Menschenkenntnis+12, Schwimmen+13, Geländelauf+12, Verkleiden+12, -2 auf augenabhängige EW und WW bei hellem Tageslicht

Zaubern+19: Angst, Anziehen, Beeinflussen, Rauchwolke, Hexenritt

Zaubern+17: Heranholen, Schlaf, Zwiesprache, Wasserwand (wie Eiswand), Fesselbann, Wassertropfen (wie Funkenregen), Nebel wecken, Todeshauch, Stille, Ungeheuer rufen, Unsichtbarkeit, Beschleunigen, Verlangsamen, Zielsuche, Dämonenfeuer, Schlangenbiss, Knochenbestie, Schleichsalz, Zauberschmiede, Tiergestalt (Hai), Macht über die Sinne, Verwandlung

Kampftaktiken: Nebel herbeizaubern, darin Rauchwolken und Todeshauch zaubern etc.

Besitz: je ein Heiltrank á 1W6, 2W6, 2 Rauchperlen, 1 Feuerperle, 1 Schutzamulett gegen Feuerzauber (ABW 50)

Orang-Ikan-Krieger

Grad 3, LP 3W+3, AP 3W+17, Resistenz+11/13/11

LR, Gw 65, St 75, B12/18, Abwehr+12

Angriff: Sägespeer+8 (1W+2, bei schwerem Treffer 1W+1 in der Folgerunde), Dolch+8 (1W+2), im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W) – Raufen+6 (1W-1) – *Raserei* (bei Geschmack von Blut)

Besonderheit: Nachtsicht+12; -2 auf augenabhängige EW und WW bei hellem Tageslicht

Orang-Ikan-Krieger

Grad 6, LP 3W+3, AP 6W+23, Resistenz+13/15/13

LR, Gw 70, St 80, B12/18, Abwehr+14

Angriff: Sägespeer+12 (1W+3, bei schwerem Treffer 1W+1 in der Folgerunde), Dolch+12 (1W+2), im Handgemenge zusätzlich Biß+11 (1W) – Raufen+7 (1W) – *Raserei* (bei Geschmack von Blut)

Besonderheit: Nachtsicht+12; -2 auf augenabhängige EW und WW bei hellem Tageslicht

Orang-Ikan PC (Bielomak)

Gr 4, LP 3W+3, AP 4W+6, Resistenz+16/16/15

LR, Gw 60, St 65, B12/18, Abwehr+13

Angriff: Sägespeer+7 (1W+1, bei schwerem Treffer 1W+1 in der Folgerunde), Dolch+6 (1W+1), im Handgemenge zusätzlich Biß+7 (1W) – Raufen+6 (1W-2) – *Raserei* (bei Geschmack von Blut)

Besonderheit: Nachtsicht+12; -2 auf augenabhängige EW und WW bei hellem Tageslicht

Zaubern+16: Kraft entziehen, Heiliger Zorn, Ungeheuer rufen, Verfluchen, Verursachen von Krankheit, Verursachen von Wunden, Verbotenes Wort

Zaubern+14: Schwäche, Stärke, Schlaf, Handauflegen

Hai

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

LR, Gw 60, St 60, B30, Abwehr+12

Angriff: Biß+6 (1W), Rammen+6 (1W-1) – Raufen+6* (1W-1)

Besonderheit: Im oder unter Wasser erhält ein Hai im Kampf gegen Menschen +4. Gegen einen Paenobek verringert sich dieser Bonus auf +2. Dieser Bonus wurde noch nicht eingerechnet.

Kleine Kanus werden manchmal von Haien gerammt. Ist ein solcher Angriff erfolgreich, darf der Bootsführer mit einem WW: Rudern abwehren. Erzielt der Hai einen leichten Treffer, müssen alle Personen an Bord einen EW: Seemannsgang+2 schaffen, um sich an Bord zu halten. Stehende Personen erhalten +2 auf den EW: Seemannsgang. Sollte dem Hai sogar ein schwerer Treffer gelingen, sinkt das Boot entweder oder es kentert!

Floß: 80 Strukturpunkte, Loch ab 15 Schaden, Kanu: 30 SP, Loch ab 8 Schaden)

Großer Hai

Grad 9, LP 4W+4, AP 9W+15, Resistenz+14/16/14

KR, Gw 60, St 130, B36, Abwehr+15

Angriff: Biß+11 (2W+2), Rammen+10 (2W-1) – Raufen+9* (1W+1)

Besonderheit: s. Hai

Gelingt dem Hai ein schwerer Treffer gegen im Wasser schwimmende Gegner und richtet er dabei mindestens 6 LP Schaden an, beißt er sich in einer Gliedmaße seines Opfers fest. „Innerhalb von 1W6+1 weiteren Runden trennt er Arm oder Bein ab und verschlingt den Körperteil. Das Opfer erleidet in diesem Augenblick nochmals 1W6+1 schweren Schaden, gegen den Rüstung nicht hilft.“ (Buch der Begegnungen, S. 87)

Brecher Schimmelpfennig

Der Thaumaturg Brecher Schimmelpfennig lebt in einer größeren Stadt. Seinen Vornamen verdankt er der Tatsache, dass er sich in seiner Kindheit mehrfach eines seiner Beine brach. Daran waren v.a. Klettertouren in den moravischen Wäldern schuld. Vor einigen Jahren, als er noch als aktiver Abenteurer zusammen mit seinem Bruder durch die Gegend zog, verlor er dann das linke Bein beim Angriff eines Wolfsrudels völlig. Glücklicherweise konnte er das fehlende Bein einigermaßen gut durch ein Holzbein ersetzen.

Brecher ist 46 Jahre alt, sieht jedoch mindestens 15 Jahre älter aus. In seinem verkruschten Laden stapeln sich die seltsamsten Gegenstände, Tiegelchen und Trünke, die man sich vorstellen kann. Das

Holz seiner Theke und vieler Regale ist wurmstichig. Der Laden riecht nach alten Büchern, abgestandenen Tränken und vielem mehr.

Ein langer, grauer Bart ziert Brechers runzliges Gesicht. Seine blauen Augen sind ständig unterwegs, was vielleicht seine Zerstretheit erklärt. Tatsächlich arbeitet er fast ständig an mehr als drei Projekten gleichzeitig. Da kann es schon einmal vorkommen, dass er den ein oder anderen Kunden zeitweise übersieht. Mancher Kunde wollte dies ausnutzen und die begehrte Ware stehlen. Deswegen hat sich Brecher ein *Beschleunigen*-Siegel in sein Holzbein eingraviert. Seitdem ist die Zahl der Diebstähle in seinem Laden drastisch gesunken.

Brecher kann als Auftraggeber für Abenteurer dienen. Er kann Artefakte analysieren, produziert auf Wunsch Tränke aller Art und außerdem ist sein Lager voll von auch ungewöhnlichen Zaubermaterialien und dem ein oder anderen magischen Artefakt. Der Preis seiner Ware wird zumeist durch die Sympathie oder Antipathie, die Brecher dem Kunden gegenüber empfindet, bestimmt. Doch da er im Allgemeinen ein sehr umgänglicher, wenn auch sehr zerstreuter Mensch ist, ist er trotz des Erfolgs seines Ladens eigentlich immer knapp bei Kasse.

Brechers Bruder, der Krieger Sanftmut Schimmelpfennig (Krieger, Gr. 7), kehrte leider nicht mehr von einer Expedition nach Medjis zurück. Brecher schickt hin und wieder Suchtrupps hinter seinem Bruder hinterher. Leider weiß er nur, dass Sanftmut nach Zavitaya, der schwimmenden Stadt in der Bucht der 1000 Flösse, wollte.

Werte:

Brecher ist ein Thaumaturg von Grad 7. Er hat sich vornehmlich auf Zaubersiegel und Tränke aller Art spezialisiert. Genaue Werte folgen auf Nachfrage.