



TABUZONE

ein Abenteuer von **Dennis Baron** für 3 bis 5 aventurische Helden der 8. bis 13. Stufe

Inhalt des Abenteuers:

1. Zeitpunkt des Abenteuers
2. Allgemeine Struktur des Abenteuers
3. Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer
4. Ankunft in Al'Anfa
5. Reise von Al'Anfa nach H'Rabaal
6. Quellenverweise & Danksagung

1.) Zeitpunkt des Abenteuers:

Optimalerweise lässt sich der Einstieg in das Abenteuer direkt als Nebenlinienabenteuer in der **Borbarad Kampagne** zwischen den Abenteuern **Grenzenlose Macht** und **Pforte des Grauens** einbinden und spielt dann in den Jahren 1017/1018 BF. Dies bietet sich besonders dann an wenn ein Moha (oder ein sehr gut mit den Moha befreundeter) Charakter in der Kampagne mitspielt.

Der offizielle Ansatz dazu befindet sich im Kampagnenband **Meister der Dämonen** auf Seite 23.

Es lässt sich aber auch ohne größeren Aufwand als Einzelabenteuer spielen, denn ob nun Borbarad selbst oder ein anderer mächtiger Schwarzmagier für den Grund des Abenteuers die Schuld trägt ist schlussendlich eher nebensächlich.

Sehr viele weitere Informationen zu den Mohaha und der Region findet man im Regionalband R1 **In den Dschungeln Meridians**.

2.) Allgemeine Struktur des Abenteuers:

In kurzen Stichpunkten erläutert:

- Die Kontaktaufnahme mit den Helden über eine Traumvision, gesendet vom Moha-Schamanen *Bohantopa*. Er bittet den Helden um Hilfe: Ein mächtiger Schwarzmagier wäre dabei in den Tempel einzudringen um an *Goparaq*, einem der dreizehn Kessel der Urkräfte zu gelangen. Er hätte eine Herrschar von *Satuul* dabei von denen einige über eine solch immense Macht verfügten das selbst die besten der Stammeskrieger sie nicht aufzuhalten vermochten...
- Die Reise nach *Al'Anfa*. Diese wird hier nicht weiter beschrieben und es liegt am Meister inwieweit diese ausgespielt wird.
- Die Reise von *Al'Anfa* nach *H'Rabaal*. Diese wird nur Stichpunktartig erläutert.
- Die Reise von *H'Rabaal* zum Stamm der *Mohaha* in der Nähe der Stufenpyramide. Dieser Bereich wird komplett ausgespielt und soll die Helden auf die Gefahren des südaventurischen Regenwalds einstimmen.
- Die Stufenpyramide *Gulaghal* wird betreten...

3.) Einstiegsmöglichkeiten in das Abenteuer:

Sollte der optimalste Fall eingetreten sein und es befindet sich ein Moha-Stammeskrieger oder ein Moha-Schamane in der Heldengruppe lässt sich dieser zum Beispiel direkt durch eine Traumvision kontaktieren (entweder bei Nacht während der Charakter schläft oder über einen Wachtraum direkt plötzlich während einer von ihm durchgeführten Aktion):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Urplötzlich beginnt die Umgebung vor dir zu sprießen. Wie aus dem nichts wachsen mächtige Mangroven und Brettwurzelbäume binnen weniger Augenblicke in gewaltige Höhen und du befindest dich inmitten tiefsten Grüns, um dich herum ist das Grillenzirpen, Affenschreie und das krabbeln allerlei Kleintiere zu hören.

Während du dich erschrocken und verwundert umschaust, tritt aus dem Schatten der Bäume eine schemenafte Gestalt auf dich zu.

Beim näherkommen lässt sich ein farbenfroh bemalter und asymmetrisch gekleideter Mann mit bronzefarbender Haut erkennen. Er trägt lange und tiefschwarze Zöpfe und sein Gesicht hat einen ernsten und tiefbesorgten Ausdruck angenommen.

„[Name des Helden], hier spricht *Bohantopa*. Die Geister der Toten nannten deinen Namen für ihre Rache. Sie brauchen deinen Blick um den Schatten zu durchdringen, sie brauchen deinen Körper um den Feinden den Weg zu versperren und deine Hand um sie zu erschlagen. Unser höchstes und wichtigstes Tabu wird gebrochen. Komme schnell, eile zu uns, schütze Gulaghal! Eine Heerschar von *Satuul* sind gekommen, ihr Zahl reichte von Horizont zu Horizont und egal wieviele die Wächter zurückdrängen und vernichten...es kommen immer und immer mehr der ihren.“

(...dabei verändert sich der Wald langsam in einen Wilden Kampfschauplatz wo endlose Massen an Untoten auf einen viele Schritt großen Schatten zurennen und von diesem wieder und wieder zurückgeschlagen werden bis sie ihn letztendlich überrennen...)

„Erfülle Kamaluqs Wille, erfülle den Willen der Nipakau. Kama ibon-ba!“ (Die Toten schützen uns)



Der Waldmensch-Hochschamane: Tonko-Tapam Bohaponta

Alternativ lässt sich eine solche Vision auch von einer gefangenen Moha-Sklavin erzählen lassen die tödlich verletzt gerettet wird und kurz vor ihrem Ableben den hilfsbereiten Helden davon erzählt und sie darum bittet ihrem Stamm zu helfen. Sie wird in diesem Fall aber Gulaghal auslassen weil es ein großes Tabu wäre dies einem Fremden zu erzählen.

4.)Ankunft in Al'Anfa

Die Stadt selbst ist sehr ausführlich im Regionalband R1 **In den Dschungeln Meridians** beschrieben (Seite 35 folgend), deshalb werde ich hier nur eine Ausführung der wichtigsten Fakten machen:

- Eine der größten Städte Aventuriens mit etwa 85.000Einwohnern (darunter 25% Sklaven). Wird von einige als „Schwarze Perle“ bezeichnet, von anderen hingegen als „Pestbeule des Südens“.
- Die Stadt selbst ist am Wasser gelegen und hat einen großen Militär- und Handelshafen (sowie zusätzlich einen Tempelhafen). Hier liegt eine der mächtigsten Aventurischen Militärflotten vor Anker. Der Eingang zum Handelshafen wird durch eine 50 Schritt hohe Statue dominiert (die wohl größte innerhalb ganz Aventuriens, und eines der „zwölf Menschenwunder“)
- Es gibt ein halbes dutzend verschiedener Märkte innerhalb der Stadt (Perlenmarkt, Hundemarkt, Söldnermarkt, Sklavenmarkt, Drachenmarkt usw.) die so ziemlich alles verkaufen was man sich vorstellen kann.
- Unter der Stadt soll ein berüchtigtes Labyrinth liegen welches mit zahllosen verschiedensten Komplexen Fallen verbunden ist und die Häuser der Granden und den Borontempel miteinander verbindet. Zusätzlich soll es noch dutzende weitere Gangsysteme beinhalten die weniger bekannt sind.
- Als Religion ist in Al'Anfa der Boronkult vorherrschend welche sowohl die geistige als auch die weltliche Vorherrschaft in Al'Anfa innehat. Allen voran der Patriach und oberste Diener des Götterfürsten Amir Honak. Es gibt zwar auch Tempel für beinahe jeden der anderen Zwölfgötter, diese spielen aber eindeutig nur eine zweitrangige Rolle im Stadtbild. Ebenfalls erwähnenswert ist der recht große Einfluß von Kor.
- Die gesellschaftliche Trennung ist in Al'Anfa größer als in jeder anderen Stadt. Allen vorran die 8 Granden mit eigenen Palästen, scheinbar endlosem Reichtum und ihren Sklavenheerscharen. Sie gelten als arrogant, mitleidlos, zynisch und vergnügungssüchtig. Auf der untersten Stufe stehen hingegen die Sklaven welche dem Willen ihres Herrns vollkommen ausgeliefert sind.
- In Al'Anfa gibt man sich, wenn man es sich denn Leisten kann, verschiedensten Belustigungen und Lüsten hin, allem vorran die Verwendung von Rauschmitteln, aber auch Galdiatorenkämpfe, Theaterspiele und Liebesdienste sind äußerst beliebt.
- Als Währung werde, die Dublone(=2 Dukaten), der Oreal(=1Silbertaler) und Dirham(=1Kreuzer) verwendet. Dabei wird der Geldwechsel zu teilweise ausbeuterischen Kursen betrieben.

- Zusätzlich gibt es in der Stadt eine der größten Universitätschulen des Kontinents. Hier wird in einzelnen Komplexen und Gebäuden zu hohen Preisen so ziemlich jeder Bereich unterrichtet.

Nun folgen einige Situationen die in Al'Anfa auftauchen können, sie können diese zu Teilen oder vollständig verwenden, variieren oder selber eigene entwerfen:

- **Taschendiebstahl:** Aufgrund der vielen Bettler und Mittellosen sind Reisende ein beliebtes Ziel.
- Lassen sie den Helden nach Ankunft einen gewissen Moment um sie eventuelle Vorbereitungen zu schreiben. Helden die nicht von selbst auf die Idee kommen ihren Geldbeutel gut versteckt zu tragen dürfen danach noch eine *Gassenwissenprobe* würfeln und erinnern sich bei mindestens 4 TaP* instinktiv daran. Irgendwann kann dann der Fall eintreten das sich jemand besonders mutiges an den Helden versucht. Verlangen sie dann eine *Sinnenschärfe*-Probe die bei einem entsprechend verstecktem Geldbeutel um zusätzliche 6 Punkte erleichtert ist. Wie die Helden mit dem Dieb dann verfahren ist Spielerentscheid. Bei einer Festnahme wird diesem wohl Sklavenarbeit oder schlimmeres erwarten. Sollte jedoch der Entschluss fallen Gnade vor Recht ergehen zu lassen, so wird der Dieb die Helden aus Dankbarkeit vielleicht zu einigen besonders interessanten Orten führen können...
- **Gauklerauftritte** auf der alten Richtwiese. Hier treffen die Helden auf Schwertschlucker, Schlangenbeschwörer und Feuerspucker. Beschreiben sie ein buntes und multikulturelles Szenario. Hier wäre natürlich auch ein besonders passender Platz für den Taschendiebstahl.
- **Gesetze:** In Al'Anfa haben sich im Laufe der Jahrhunderte aus allen Kulturen die dubiosesten Gesetze zusammengetragen und füllen nun mehrere Regalreihen. Einige Beispiele findet man im Regionalband R1 **In den Dschungeln Meridians S. 66** . Lassen sie die Helden mit diesen und anderen selbsterdachten, sinnvollen oder sinnfreien, Regelungen in Kontakt kommen. Die Gardisten lassen sich, durch geschickte Überredungskunst oder einen klingenden Beutel, vielleicht nochmal von der entsprechenden Bestrafung abbringen.
- **Entflohene Sklaven:** In einer Stadt in der ein Viertel der Bevölkerung versklavt ist wird immer wieder jemand die Flucht versuchen und den Wiederbringern kann je nach Stand des Herrn und Wert des Sklaven ein nettes Sümmchen winken, während der Sklave selbst im besten Falle wohl die Peitsche zu spüren bekommt. Alternativ könnten die Helden dem Flüchtligen natürlich auch hilfreich zur Seite stehen und zu einem viel späteren Zeitpunkt dann selber Hilfe erhalten.

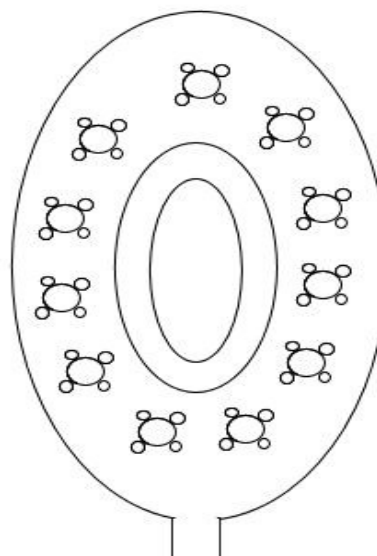
- **Ein unmoralisches Angebot:** Im „Chamib al Etba“, der medizinischen Fakultät ist man auf die Ankunft Helden durch die vielen Gerüchte aufmerksam geworden. Der Dekanus der Fakultät *Tirion Florios* wird einen Medizinstudenten aussenden der versuchen wird die Helden in der Stadt ausfindig zu machen. Der Dekanus ist das sezieren von toten Körpern leid geworden und möchte nun seine Erfahrungen am lebenden Menschen erweitern. Dazu sucht er möglichst nach Durchreisenden damit diese schnell aus der Stadt verschwinden und damit keine Verbindung zu ihm hergestellt werden kann. Es ließe sich zwar problemlos ein Sklave auf dem Markt kaufen, aber diesen unerkannt in seine Akademie zu bringen und eventuell aufkommende Fragen zu seinem Verbleib zu beantworten ist eine ganz andere Sache (besonders da Al'Anfa auch Nachts noch äußerst lebendig und Aufmerksam ist). Er bietet ihnen 75 Dublonen und geht bis auf den doppelten Preis hoch. Sollten die Helden allerdings seiner Einladung gefolgt sein und sich letztendlich dagegen entscheiden, wird er das Geld in einen erfahrenen Meuchelmörder investieren um Aufsehen um sich und seine Fakultät zu vermeiden.
- **Eine Grandessa auf der Sänfte** kann den Helden insbesondere in den besseren Bereichen der Stadt begegnen. Ihrer selbst werden die Helden nur schwer ansichtig werden, weil ihre Wächter das äußerst grob zu verhindern wissen.
- **Schutzgeld:** Die Gardisten in Al'Anfa haben keinen wirklich guten Ruf, weil beinahe ein jeder von ihnen von den Händlern wöchentlich ein gewisses Handgeld kassiert damit er über einige der merkwürdigen alten Gesetze hinwegsieht. Geholfen werden kann den geprellten mit einer kleinen Geldspende oder mit ein wenig Gewalteinwirkung auf den korrupten Gardisten. Im zweiten Fall wird der weitere Verbleib in der Stadt allerdings ein wenig schwieriger ausfallen.
- **Eine verhängnisvolle Einladung:** Insbesondere wenn die Helden gerade die **Borbarad Kampagne** durchleben, werden sie in wenigen gutinformierten Kreisen zu diesem Zeitpunkt eine gewisse Berühmtheit erlangt haben. Zu einem solchen Kreis zählt auch *Grande Nareb Emano Zornbrecht*, welcher bald ein Fest veranstalten will und dem die Helden dafür gerade Recht kommen. In seinem Leben voller Überfluss und Dekadenz hat er jeglichen Bezug zum normalen Leben verloren und ist immer auf der Suche nach einer neuen Belustigung. Er wird den Helden eine beeindruckende Einladung zukommen lassen: Von 5 Trompetern angekündigt und einigen Gardisten bewacht wird ein Ausrufer mit lauter Stimme den Helden die Einladung verkünden. Das sorgt natürlich auch schnell für einiges an Gerede innerhalb der Stadt. Sollten die Helden dann wirklich die Einladung annehmen werden sie gegen Abend in einen

beeindruckenden Palast geführt. Hier wurde weder an Gold noch Juwelen gespart und die Dimensionen sind unbeschreiblich beeindruckend.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr blickt auf einen gewaltigen Palast aus rosarotem und weißem Stein. Inmitten immergrüner Parkanlagen, welche von zahllosen Sklaven ununterbrochen gepflegt werden müssen, umgeben von einem Becken aus kristallklarem Wasser, wirkt dies wie eine Königsresidenz. Eure, mit 6 Pferden bespannte, Ferrarakutsche fährt bis zum mächtigen, mit zahllosen Fresken und Gravuren verziertem, Haupttor vor. Eure Blicke fallen auf Damen in hauchdünnen und verspielten Seidenkleidern mit tiefe Ausschnitten sowie Herren in hautengen Hosen, weite halboffene Hemden sowie prunkvollen Schärpen gehüllt. Überall laufen Diener und Sklaven herum die die hohen Herrschaften ins Haus begleiten, ihre Kleidung halten sowie zu ihrer Belustigung auf Harfe und Flöte fröhliche Melodien spielen.

Die Helden werden durch breite und hellbeleuchtete Gänge in einen pompösen Saal geführt. Ovalförmig sind auf der Ostseite zahlreiche großformatige rahjagefällige Bilder aufgehängt worden während die Westseite durch farbige und verzierte mannshohe Fenster die letzten Strahlen der Abendsonne hineinlässt. In der Mitte des mächtigen und 40 Schritt langen Saals befindet sich eine kleine, eingelassene und momentan leere Arena:



Der Raum wird von zwei dutzend Wachen geschützt, die unauffällig bewaffnet und hochwertig eingekleidet kaum auffallen. Dennoch handelt es sich hierbei um hochwertige Kämpfer, der so genannten Leibgarde Zornbrechts:

Zornbrechts Leibgarde

Rapier: INI 12+W6 AT 17 PA 13 TP 1W+3 DK N
Florett: INI 13+W6 AT 18 PA 12 TP 1W+3 DK N
LeP 32 AuP 36 KO 13 RS 2 MR 4 GS 8
Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Todesstoß

Sie haben sich gleichmäßig am Rand des Raumes verteilt.

Das Festessen

Das folgende Essen ist über 12 Gänge verteilt, höchstexotisch und scheint aus ganz Aventurien zu kommen. Lassen sie dabei ihrer Fantasie freien Lauf. Einige Beispiele:

- Ein lebendiger Teller mit verschiedensten ungiftigen Käfern, Tausendfüßler, Maden und kleineren Schlangen.
- Weidener Wildbret, während dies für die Helden wahrscheinlich eher alltäglich ist, halten es die Al'Anfaner durchaus für exotisch
- Affenhirn auf Eis (ganz nach Indiana Jones)
- Einen pfundschweres Walschnitzel
- Eine Riesenmuschel (bei einer 1 auf 1W20 mit einer großen schwarzen Perle im Wert von 25 Dublonen, die aber möglichst unauffällig entfernt werden sollte weil sich sowas nicht gezieht)
- Die Brüste einer Harpyie, gefüllt mit schokoladiger Soße und mit Muskatnuss verfeinert

Für jedes Gericht gibt es spezielles Besteck und um damit geschickt umgehen zu können ist jeweils eine *Ettiketteprobe* notwendig (+4 falls der Held zu dem Gericht keine geografischen Verbindungen hat). Bei deren Misslingen wird der Held mit spöttischen Bemerkungen bedacht oder verletzt sich, bei besonders fatalen Ergebnissen, sogar selbst (1W6-1 Schaden).

Dabei gibt es auch ein jeweiliges exotisches Getränk. Über verschiedenste Fruchtsäfte, Schnäpse, Rum, Bier, Liköre oder Cocktails kann man sich hier als Meister frei austoben. Nicht umsonst zählt Al'Anfa als Schmelztiegel vieler Kulturen.

Damit die anspruchsvollen adeligen Gäste während ihres Mahls auch entsprechend unterhalten werden gibt es folgende Möglichkeiten :

- Akrobaten , die halsbrecherische Manöver über die Köpfe der Gäste vollführen
- Einige scheinbar handzahme Raubkatzen die von einem Dresseur zu verschiedensten Kunststückchen motiviert werden.
- Ein Illusionsmagier der fantastische und farbenfrohe Effekte heraufbeschwören kann.
- Ein äußerst Rahjagefälliger Liebesakt als Theaterspiel.
- Oder einfach nichts und ein saalübergreifendes Gemurmel darüber. Die Helden werden früh genug merken, das sie selbst als Hauptattraktion ausgewählt wurden.

In jedem Fall wird der Grande, irgendwann zwischen den einzelnen Gängen des Mahls, folgende Rede halten:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Meine verehrten Gäste, nicht umsonst fragt ihr euch warum meine Festlichkeit heute so einfach und gewöhnlich ausfällt. Ob mir die Ideen ausgehen fragt ihr euch vielleicht oder ob mein Geld zur Neige geht...“
Es folgt ein langes und dröhnendes Lachen von ihm.

„Nein-nein, keine Angst meine Lieben, auch dieses Fest soll wie meine letzten in aller Munde und Gedanken bleiben. Denn ich habe heute eine ganz besondere Überraschung für euch...“

Er zeigt auf die Helden.

„Hier sind sie - auf meiner Feier - die größten Helden des Zeitalters wie man es munkeln hört.“

An den Tischen beginnt ein Gemurmel

„Ja-ja, ich weiß, ihr glaubt mir nicht, aber ich werde es euch beweisen.“

Denn für euch, meine lieben Gäste, habe ich weder Kosten noch Mühen gescheut um für die größten Helden des Zeitalters auch die größten Gefahren des Zeitalters hierher zu bringen!“

Ein dröhnendes Lachen von ihm, gefolgt von einem Grölen und Jubeln der Gäste.

„Warum ihr da mitmachen solltet fragt ihr euch nun bestimmt meine lieben Helden...“

Er hält einen Moment inne.

„...ja-ja warum nur...“

Er hält wieder einen Moment inne.

„...ach ja, weil ich euch ein tödliches Gift in euer Mahl hab mischen lassen! Bedankt euch dafür bei meinem guten Freund Horun, dem Giftfürsten!

Die Gäste sind außer sich und jubeln vor Begeisterung.

„Und das einzige Gegengift ist: Hier!“

Auf seinen Befehl werfen zwei Diener, eine kleine metallene Kiste in die sandige Arena...

„Macht lieber schnell, solange bleibt euch nämlich nicht mehr!“

Nun gibt es bei diesem Gift zwei Möglichkeiten:

- Entweder ist dieses Gift nur eine Finte des Grande und die Helden sind kerngesund. In diesem Fall werden die Helden in der Kiste nur eine stattliche Belohnung von 500 blankgeputzten Dublonen auffinden.
- Die etwas fiesere Variante ist wahrhaftig ein überaus tödliches Gift, welches für eine Unsumme extra vom Giftfürsten für dieses Fest kreiert wurde. In diesem Fall wird dieses Gift jede halbe Stunde alle körperlichen Talente um einen Punkt senken bis alle Werte 0 erreicht haben. Danach stirbt der Held an Herzversagen. Für den Fall, dass ein Magier dabei versucht das Gift mithilfe *Klarum Purum* zu entfernen gilt es als Gift der Stufe 15.

Die Entscheidung ist letztendlich von der Spielweise der Heldengruppe abhängig. Sollte es sich allerdings um echtes Gift handeln, sind Proben auf *Gefahreninstinkt* +5 und *Alchemie/Kochen* + 12 erlaubt um die Gefahr vorzeitig zu erkennen.

In jedem Fall kann der Held damit nur sein eigenes Leben retten, die anderen haben schon probiert.

Da die Gefahr gegeben ist, dass die Helden versuchen den Grande anzugreifen, haben sich dabei zahlreiche seiner Leibgardisten schützend vor ihn und seine Gäste gestellt bzw. die Helden umstellt.

Bei der Kiste handelt es sich um eine kleine, aber sehr stabile, zwergische Eisenkassette mit einem sehr komplexen Doppelschloss. Hier wären zwei *Schlösser knacken*-Proben +12 oder zwei FORAMEN zu jeweils 16 AsP notwendig.

Die Arena selbst ist mit 20 Schritt Länge und 12 Schritt Breite recht schmal bemessen und erschwert so natürlich die Kampfsituation erheblich. Sollte ein Held versuchen wollen die Arena wieder zu verlassen, ist entweder ein äußerst geschickter Doppelsprung an die Arenawand notwendig (*Akrobatik*-Probe +12, Dauer 1KR) oder eine schwierige Kletterpartie erforderlich (*Klettern*-Probe +8, Dauer 3KR).

Die erste Runde

Sollten die Helden einwilligen und in die Arena springen, werden die Gäste sich jubelnd die besten Plätze sichern und die Kämpfe beginnen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Beginnen wir zum warmwerden mit etwas leichterem für die Helden: [Zahl der Helden] Gladiatoren, frisch ausgebildet und mit einem unstillbarem Hunger auf warmes Fleisch!“

Daraufhin betreten einige Gladiatoren die Arena. Mit blanken muskulösem und braungebrannten Oberkörper sowie Dreizack oder Säbel und Netz sehen sie gefährlicher aus, als sie es in Wirklichkeit sind.

Gladiator

Dreizack: INI 10+W6 AT 13 PA 9 TP 1W+4 DK S

Sklaventod: INI 10+W6 AT 12 PA 10 TP 1W+4 DK N

Wurfnetz: INI - FK 14 TP 1W+2 * RW 5

LeP 28 AuP 40 KO 13 RS 1 MR 2 GS 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Ausfall, Finte

*)5Schritt Reichweite, bei einem Treffer muss der Feind eine *Entfesselnprobe* +(1W+2) schaffen um sich zu befreien.

Die Gladiatoren werden hart, ausdauernd und möglichst spektakulär kämpfen und nur aufgeben wenn sie wirklich keinerlei mehr Chance besteht, denn sie glauben (zu Recht) an kein Erbarmen des Grande. Je nach den Kampfesinlagen der Gladiatoren können diese mit Armbrustbolzen niedergeschossen werden oder - unter dem tosendem Jubel - aus der Arena getragen werden.



Der Grande: Nareb Emano Zornbrecht

Die zweite Runde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Unglaublich! Beinahe schon beeindruckend!

...aber nur beinahe...“

Er gähnt provokant.

„Naja lasst uns mit dem wirklich Interessanten beginnen.

Herein mit den Katzen und auf zu Runde zwei!“

In dem gesamten Saal wird die Luft angehalten als ein weiteres Gatter geöffnet wird, durch das nun zwei Raubkatzen in die Arena schleichen.

Und irgendwie sehen sie verdammt hungrig aus...

Es sind ein schwarzer und ein weißgepunkteter Panther. Beide wurden gezielt ausgehungert und sind äußerst angriffslustig. Sie umschleichen die Helden nur einen kurzen Moment, um sich eine optimale Angriffsposition zu verschaffen, und greifen dann mittels Sprung an.

Panther

Prankenhieb: INI 12+W6 AT 15 PA 11 TP 1W+2 DK H

Biss: INI 12+W6 AT 15 PA 11 TP 2W+1 DK H

LeP 40 AuP 45 KO 13 RS 2 MR 1 GS 16 GW 10

Besondere Kampffregeln: Gelände(Dschungel), Hinterhalt(10), Anspringen(8) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

Die finale Runde

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hey das ist schon beachtlich!“

Er klatscht in seine fleischigen Hände.

„Aber sehe ich da nicht die ersten Zeichen von Müdigkeit? Dabei geht es jetzt doch erst richtig los!“

Und ein weiteres Gatter öffnet sich und durch das Tor schreitet eine dunkelgrüne Achaz bedächtig und leise zischelnd in die Arena. In ihrer Hand ein äußerst

eigentümlicher Dreizack und an ihrem, in die Luft erhobenem Schwanz, zwei spitze, metallerne Stacheln.

„Darf ich euch vorstellen, dies ist die sagenumwobene Todesechse, die wohl bekannteste Gladiatorin ganz Al'Anfas! Ihr dürft euch wahrhaftig geehrt fühlen, gegen sie kämpfen zu dürfen. Das hat mich ein hübsches Sümmchen gekostet.“

Diese Informationen können Helden mit einer *Kriegskunst*-Probe +4 herausfinden:

Der Dreizack in der Hand ist ein besonderer Achaz-Dreizack. Es handelt sich hier um eine ganz besonders mächtige Waffe mit der Garethischen Bezeichnung **Achfawar** (siehe **AvAr S.93**), der aufgrund der besonderen Anordnung seiner drei Spitzen ein Opfer lähmen kann.

An ihrem Schwanz ist hingegen ein **Raz'Thon** befestigt mit dem die Echse zusätzlich angreifen kann.

Die Todesechse

Achfawar: INI 15+W6 AT 15 PA 15 TP 1W+4 * DK S

Raufen: INI 15+W6 AT 16 PA 13 TP 1W+1(A) DK H

Raz'Thon: INI 15+W6 AT 15 PA TP 1W+1 ** DK HN

LeP 45 AuP 60 KO 16 RS 2 MR 6 GS 8

Sonderfertigkeiten: Hruuzat(Sprungtritt, Hoher Tritt, Handkante, Eisenarm), Schwanzschlag, Finte, Gezielter Stich, Todesstoß, Natürlicher Rüstungsschutz

Besonderheiten:

*)Bei einem kritischen Treffer ist der Gegner für 1W6 KR gelähmt und fällt zu Boden.

**)Kann jede KR einmal einen Gegner in Reichweite mit ihrem Schwanz attackieren.

Für die Todesechse gilt die gleiche Kampfsituation wie vorher für die anderen Gladiatoren. Sie wird solange erbarmungslos kämpfen bis es aussichtslos erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Fantastisch! Einfach Göttlich! Ich habe mich lange nicht mehr so gut amüsiert.“

Er steht auf und beginnt zu Klatschen und seine Gäste tun es ihm gleich. Mit Begeisterung wird gejubelt, geschrien und gepfiffen. Es dauert mehrere Minuten bis sich die Anwesenden einigermaßen beruhigt haben.

„Diesen Applaus habt ihr euch wahrhaftig verdient. Ich danke euch für euer kommen und hoffe es hat euch genauso viel Spaß gemacht wie mir selbst!“

Er lacht schallend und hält sich dabei seinen Bauch.

„Aber ihr müsst verstehen das ihr nun nicht weiter an meinem Parkett bleiben könnt. Da ihr euch nun wirklich als Helden ausgewiesen habt ist ein Platz so nah bei mir leider zu gefährlich. Verlasst die Arena dort durch das Gatter...achja und bevor ich es vergesse... die Achaz trägt den Schlüssel um den Hals.“

Sollten die Helden die Arena dann durch das angedeutete Gatter verlassen werden sie von zwei dutzend Gardisten empfangen und in eine gepanzerte Kutsche geladen die sie dann unter schnellem Galopp zurück zum Hafen fährt und dann auslädt.

5.)Reise von Al'Anfa nach H'Rabaal

Die Reise von Al'Anfa wird ein anstrengender Tripp von der Zivilisation in den Dschungel. Lassen sie sich ihre Heldengruppe mit allem eindecken was nötig ist und bestrafen sie fehlende Vorbereitung hart.

Folgende Dinge sind brauchbar:

- Wasserabweisende Kleidung mit Hüten und/oder Kapuzen. Nicht zu vergessen: Hohe und wasserdichte Stiefel.
- Waffenpflegetensilien(besonders für mechanische Waffen) sowie Ersatzsehnen
- Haumesser/Macheten um sich einen Weg durch das Gestrüpp zu bahnen
- Wasserdichte Behältnisse (sprich Taschen, Rucksäcke usw.)
- Für die Nachtruhe sind wasserdichte Decken und Schlafsäcke von Vorteil. Eventuell sogar Zelte.
- Kompass/Südweiser und, wenn vorhanden, Karten zur Orientierung.
- Ausreichend Fackeln/Lampenöl für die Dunkelheit. Feuersteine zum anzünden nicht zu vergessen.
- Antidot, wenn man es sich denn leisten kann.
- Eventuell einen eingeborenen Führer, der sich für den Tripp mit 3-5 Dublonen bezahlen lässt und seine Ausrüstung selber zusammenstellt.

Viel mehr Informationen zum Reisen im Dschungel findet man im Buch **In den Dschungeln Meridians** auf den Seiten 10 bis 17.

Eher unpraktisch sind:

- Schwere Rüstungen und Kleidungen
- Leicht verderbliche Lebensmittel.
- Abseits der Straßen und Wege auch Reit- und Packtiere aller Art. Diese behindern hier mehr als sie helfen können.

Lassen sie sich auch wichtige Aktionen beschreiben:

- Wer läuft vorraus?
- Wer bildet das Schlusslicht?
- Wer hält bei einer Nachtruhe Wache?
- Wo wird welche Ausrüstung getragen?

Sollten die Helden die Reisedauer nur grob nach der Strecke abschätzen (*Schätzen*-Probe mit 0 TaP*) könnten sie ganz schön daebenliegen:

Während sich die gleiche Reichweite auf einigermaßen brauchbaren Straßen 2-3 Tage dauern würde, werden sie hier auf dem Pfad durch den Regenwald und über das Regengebirge gute 4-5 Tage benötigen werden (*Kartographie*-Probe mit 4 TaP* und entsprechender Karte der Umgebung).

Optional: Hier bietet es sich auch an die Erschöpfungsregeln einzuführen, denn eine Reise durch den Dschungel Meridians ist ein wahrhaftig schweisstreibendes Unterfangen.

Der erste Reisetag: Befestigte Straße

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun geht es los!

Eure Taschen sind vollgepackt mit Ausrüstung und ihr fühlt euch bereit für eine anstrengende und entbehrungsreiche Reise nach H'Rabaal.

Ihr schreitet durch die Tore der Stadt, folgt der steinernden Straße in den immergrünen Regenwald und schon bald seid ihr umgeben von zirpen, rascheln, knacken und dem vielfältigen Schreien der Tiere.

Am ersten Reisetag ist aufgrund der befestigten Straße noch ein gutes vorankommen möglich. Nur das schwüle Wetter wird auf den meisten der Helden lasten .

Gegen Mittag treffen die Helden auf eine schwer bewachte Karawane aus 2W20 Sklavenjägern und auf 2W6 gefangene Waldmenschen. Aber hier werden sich wohl nur die tollkühnsten oder todesmutigsten der Helden mit einer solchen Überzahl anlegen wollen. Im Falle eines Kampfes orientieren sie sich an den Gladiatoren (siehe oben) und passen die Waffen nach eigenem Belieben an.

Am Abend erreichen die Helden dann das letzte Dorf vor der endgültigen Wildnis, die dann bis H'Rabaal nichtmehr unterbrochen wird. In dem kleinen Ort gibt es zwar nur eine Schenke ohne Schlafmöglichkeit, aber gegen klingende Münze lassen sich einige der Bürger sicherlich dazu überreden ihren Stall oder ihre Wohnstube den Helden für die Nacht bereitzustellen.

Der zweite Reisetag: Ein einsamer Pfad durch den Dschungel

Der zweite Tag ist nun schon deutlich anstrengender. Den gesamten Vormittag lang führt der Pfad durch hüfthohes Gras und die schwüle Hitze scheint noch unerträglicher zu werden als am Tag davor. Im Grass kann auch die eine oder andere Raubkatze lauern, die die Helden umschleicht oder angreift (siehe Werte oben).

Einem Überraschungsangriff können die Helden dabei, mit einer erfolgreichen *Sinnesschärfe*-Probe+8, rechtzeitig unterbinden.

Gegen Mittag erreichen die Helden dann den Dschungelrand bei strömendem Regen und in dessen Nähe eine verlassene Hütte:

Auszuwürfeln mit 1W3:

- **1: Verlassene Holzfällerhütte** - Ein altes und leereräumtes Haus, das schon seit Jahren nicht mehr benutzt wurde. Das Dach ist allerdings noch dicht und somit ist die Hütte ideal als Übernachtungsplatz geeignet, da es vor Wind und Wetter schützt. Im Erdgeschoss findet sich noch eine alte Axt mit morschem Griff und die Klappe zum Keller ist verklemmt (2 *Körperkraft*-Proben +4 zum öffnen notwendig). Dort sind dann zwei Gruftasseln zu finden die auf ein eindringen in ihr Territorium äußerst verärgert reagieren.
(Werte für Gruftasseln: siehe **ZBA S.71**)
- **2: Zerfallene Eingeborenenhütte** - Eine alte Lehmhütte mit sehr löchrigem Dach und teilweise eingestürzten Wänden. Das Haus ist über und über mit Pflanzen bewachsen: die Wildnis wird es bald vollkommen zurückerobert haben.
- **3: Sklavenjägerunterschlupf** - Etwas abseits des Weges steht ein halbzerfallener Pfahlbau (*Sinnesschärfe*-Probe +5 um ihn zu entdecken), der von einigen Sklavenjägern bewohnt wird, die aber zur Zeit nicht anwesend sind. Neben einigen Kleidungsstücken und Vorräten kann man hier insgesamt 4W6 Oreal sowie einen intakten Menschenfänger (siehe **AvAr S.66**) finden. Die Sklavenjäger kehren nach W3 Tagen zurück und sind dann über Eindringlinge keineswegs erfreut...



Zerfallene Eingeborenenhütte

Gegen Abend dann treffen die Helden auf die ersten wildlebenden Waldmenschen: Einen Stamm der Napewanha mit 3W20 Mitgliedern. Sie reagieren offen und neugierig auf die Helden, werden besondere Helden und Gegenstände genauer untersuchen wollen und bald darauf versuchen mit den Helden zu handeln. Generell sind sie dabei ein wenig naiv, aber sehr lebensfroh und optimistisch. Als Handelsgüter werden sie versuchen Perlen (sowohl echte als auch einfache Holzperlen) sowie einfache Jagdwaffen wie Speere, Wurfspeere und Blasrohre einzutauschen. Gifte und ähnliches werden sie nur unter großer Überredungskraft (*Überreden*-Probe +8) herausgeben. Der noch recht junge Schamane des Dorfes wird danach versuchen die Helden vor einer unbekanntem Gefahr im Dschungel zu warnen:

„Kama Ibon-Tunga-Ponak!“
(Schutz-Tote-Dinge die etwas vernichten-Achtung!)

Dies hat er bei seinen Ausflügen in das Geisterreich und seinen Gesprächen mit den Geistern zufällig mitbekommen. Das es sich dabei um die Pyramide Gulaghal handelt weiß er aber nicht, weil er diese nicht einmal kennen wird.

Bereitwillig wird auch eine Hütte für die Nacht bereitgestellt die von einem der Stammeskrieger bewacht wird.

Der dritte Reisetag: Schweres Vorankommen im Dickicht

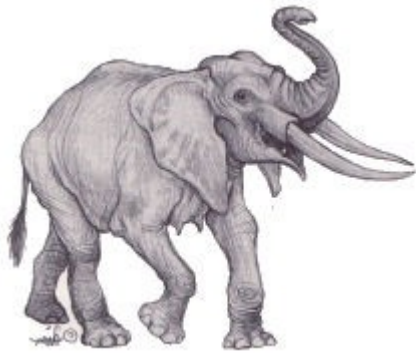
Am nächsten Morgen liegt der Wald in dichtem Nebel und einige der Dorfbewohner erklären sich daraufhin bereit den Helden den richtigen Weg zu weisen. Aber nach einigen Stunden des Marsches, werden die Helden wieder alleingelassen und sind von nun an wieder auf sich gestellt. Verlangen sie nun *Orientieren*-Proben die bei fehlendem Südweiser um zusätzliche 6 Punkte erschwert sind. Bei Misslingen werden die Helden 1W6 Stunden im Dschungel umherirren, bevor sie an der gleichen Stelle wieder herauskommen, an der sie losgegangen sind.

Gegen Mittag wird der Nebel dann durch den hier üblichen strömenden Regen abgelöst und der Pfad wird äußerst schlammig und erschwert die Fortbewegung immens.

Bald darauf, gegen Nachmittag, erreichen die Helden dann den Ursprung des Flusses *Jalob*, der bei Kleinstadt *Tyrinth*, im äußersten Süden der Bucht von Al'Anfa, ins Meer fließt.

Beim Ursprung ist ein großer, ovalförmiger See von etwa 200 Schritt Durchmesser. Hier ist eine große Herde von 2W6 Brabaker Waldelefanten zu finden, welche sich genüßlich gegenseitig im flachen Wasser reinigen. Zusätzlich sind auch einige Jungtiere zu erkennen die inmitten der Gruppe im Wasser spielen.

Diese 3000 bis 4000 Stein schweren Tiere sind um die 13 Spann hoch und sollten besonders von den abergläubigen Waldmenschen der Gruppe mit größtem Respekt behandelt werden.



Brabaker Waldelefant

Brabaker Waldelefant

Stoßzähne: INI 6+W6 AT 12 PA 6 TP 2W6 DK HNS

Trampeln: INI 6+W6 AT 6 PA 6 TP 3W20 DK H

LeP 130 **AuP** 40 **KO** 25 **RS** 3 **MR** 0 **GS** 12 **GW** 18

Besondere Kampfregeln: Gelände(Wald), Niederwerfen(Stoßzähne,10), Überrennen(14,5W6), Trampeln, sehr großer Gegner

Optional: Inmitten der Herde könnte auch einer der unsterblichen Tierkönige sein. Der erste seiner Art, welcher sich hier in der Abgeschiedenheit mit seinen Söhnen und Töchtern ein wenig vergnügt. Ein über 16 Spann hohes und sehr beeindruckendes Tier mit einer sehr hellen, leicht glimmenden, Haut und schwarzem Horn.

Ganz in der Nähe dieser beeindruckenden Tiere können die Helden, mit einer *Sinnesschärfe*-Probe+3, zusätzlich eine Gruppe von Großwildjägern ausmachen, die gerade dabei sind Vorbereitungen zu treffen. Es braucht nicht viel um zu erkennen, auf wen sie es abgesehen haben... Da die Vorbereitungen (bereitmachen von Netze und Seilen, Austeilen von Speeren, Laden vom Armbrüsten, Koordinierung des Angriffs) wohl aber noch eine Spielrunde brauchen werden, bleibt den Helden genug Zeit um zu reagieren.

Die Jagdgesellschaft der Grosswildjäger

Anführer: Der Grande *Adario Ingarin Zornbrecht* ist ein Neffe von *Nareb Emano Zornbrecht*. Der junge und äußerst arrogante Adelige ist ein begeisterter Jäger und rühmt sich mit zahlreichen Trophäen. Er wird sich nur sehr schwer davon abbringen lassen weitere zu seiner Sammlung hinzuzufügen.

Weiteres: Die Großwildjäger sind eine Gruppe aus 10+1W6 Jägern sowie zusätzlich 1W6 Sklaven für den Transport der Ausrüstung. Neben einer wertvollen transportierbaren kleinen Rotze (verteilt über 4 je 1 ½ Schritt lange Holzkoffer) wurden noch 4 Windenarmbrüste sowie ein dutzend Speere, Netze und Seile für die Großwildjagd mitgenommen. Zusätzlich 4 Zelte (ein besonders großes für den Grande selbst), die aktuellsten Karten sowie alles weitere was ein verwöhnter Grande so für eine Jagd benötigt. Die Jäger werden gut bezahlt und sind deshalb hochmotiviert, bei den Sklaven hingegen herrscht eine getrübe Stimmung.

Je nachdem wie die Helden auf die Jagdgesellschaft reagieren wird die folgende Szene anders verlaufen:

- **Keine Reaktion/Mithilfe:** Es wird den Jägern entweder gelingen einige der Tiere zu erlegen (wobei der Tierkönig, so erfolgreich wie möglich, seine Herde verteidigen wird und wohl auch einige der Jäger in Borons Hallen schicken kann). Dies sollte besonders bei tierliebenden Helden starke moralische Probleme nach sich rufen.
- **Verjagen:** Wenn es den Helden gelingt die Jagd durch vertreiben der Elefanten zu sabotieren, können alle Tiere fliehen und die Großwildjäger werden sich wohl direkt mit den Helden anlegen. Es ist allerdings ein enormer Mut notwendig um sich dem Haufen Kolosse überhaupt auf eine kurze Distanz zu nähern (*Mut*-Probe +4, bei Waldmenschen sogar +8, da unter diesen die Meinung herrscht, dass Elefanten unbesiegbar sind). Und dann müssen die Helden immernoch einen Weg finden die trägen Dickhäuter in Bewegung zu bringen, ohne selber das Ziel der Giganten zu werden.
- **Sabotage des Geschützes und der Armbrüste:** Mit einigen *Schleichen*-Proben +6 kann man sich den Jägern und dem Geschütz unbemerkt nähern. Diese haben sich auf einigen flachen Felsen positioniert und sind fast komplett in ihre Vorbereitungen vertieft, so das sie leicht überrascht werden können. Bei einer erfolgreichen Sabotage werden die Jäger es kaum wagen die Herde anzugreifen.
- **Direkter Angriff:** Im direkten Kampf stehen die Helden der kompletten Jagdgesellschaft gegenüber und werden - je nach Position bzw. vorherige Sabotageversuche - zusätzlich sowohl von Armbrüsten, als auch der Rotze beschossen (alle 50KR, Treffer bei einer 1-5 und 4W6+6 TP Schaden) .

Jäger

Speer: INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 1W+5 DK S

Haumesser: INI 8+W6 AT 11 PA 7 TP 1W+3 DK HN

Messer: INI 7+W6 AT 9 PA 6 TP 1W DK H

Windenarmbrust: INI - FK 18 TP 2W+6 *

LeP 24 **AuP** 35 **KO** 11 **RS** 1 **MR** 2 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Gezielter Schuss

Besondere Kampfregeln:

*) 30 Aktionen zum Nachladen

Adario Ingarin Zornbrecht

Säbel: INI 10+W6 AT 12 PA 11 TP 1W+3 DK N

LeP 25 **AuP** 30 **KO** 11 **RS** 1 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Finte, gezielter Stich, Entwaffnen

Je nach der Entscheidung der Helden kann sich die folgende Reise hinauszögern. Hier wird davon ausgegangen, dass etwaige Probleme mit der Jagdgesellschaft oder den Waldelefanten bis zum Abend gelöst werden konnten und dann am nächsten Morgen die Reise fortgeführt wird.

Der vierte Reisetag: Am Rande des Hochlands von H'Rabaal

Mehr oder minder erholt, werden sich die Helden am folgenden Tag zur Weiterreise rüsten und erreichen schon nach kurzer Zeit die ersten Ausläufer des bergigen Hochlandes von H'Rabaal, über das der Pfad nun direkt herüberzuführen scheint.

Bei der Reise bergauf wird das Klima bald merklich kühler und der Pfad schlängelt sich endlos langsam zum 1200 Schritt hohen Pass hinauf. Dabei ist der meiste Teil des Weges gut zu bewältigen, nur an einigen der engeren Stellen sollte eine *Klettern*-Probe gefordert werden.

Mit den letzten Sonnenstrahlen im Rücken können die Helden gegen Abend dann die Passspitze erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich geschafft!

Nach diesem elendig langen und nicht mehr enden wollenden Aufstieg bietet sich euch nun ein einzigartiges Panorama: Über euren Köpfen schweben, hoch oben, mächtige Greifvögel und unter euren Füßen wirken die Bäume des Regenwaldes winzig klein. Die frische Bergluft hat die schwüle Luft des Regenwaldes abgelöst und ihr könnt nach Tagen endlich wieder richtig durchatmen. Ganz unten, auf der anderen Seite am Fuße der Berge, meint man sogar echsische Ruinen erkennen zu können. Das muss H'Rabaal sein.

Die folgende Nacht kann sehr zugig und kühl werden. Allerdings können wildniskundige Helden mit einer *Wildnisleben*-Probe+4 in der Nähe eine kleine Höhle auftun die gerade genug Platz für 4 Mann bietet. Helden die im freien Schlafen und gegen den kühlen Wind nicht genug vorsorgen müssen eine KO-Probe ablegen, bei deren misslingen sie an *Triefnase* (Stufe1) erkranken.

In der folgenden Nacht hat einer der Helden einen Traum (vorzugsweise der Moha oder der Mohasympathisant):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stehst auf der Spitze einer urzeitlichen Pyramide.
Der Himmel ist Dunkel, ein Sturm tobt über dir,
Blitze zucken durch deinen Körper..
Es ist eiskalt und heiß zugleich...

Du blickst dich um:

Überall scheinen Gestalten zu sein...
Unzählige gräßlichen Fratzen auf unwirklich
schleichenden Körpern blicken dich an.
Sie bewegen sich auf dich zu, die Pyramide hinauf.

Gehetzt blickst du dich um:

Links von dir kommen sie...
Rechts von dir kommen sie...
Vor dir sind sie...
Hinter dir sind sie...
Endlose Heerscharen.

Näher, näher und näher, schon hörst du ihre schritte...
Kein Ausweg., kein Entkommen...

Du blickst zu deinen Füßen:
Dunkel, ein schwarzes Loch inmitten der Pyramide.
Der einzige Ausweg...

Schon hörst du ihr schlurfen, ihr keuchen, ihr knurren...

Und springst!
In die Tiefe, in das Dunkel.
Du fällst und fällst und fällst und fällst...

Danach wacht der Charakter schweißgebadet auf und wird danach wohl erstmal kein Auge zu tun (halbierte Regeneration über Nacht).

6.)Ankunft in H'Rabaal



H'Rabaal

Auch diese Stadt ist recht ausführlich im Regionalband R1 **In den Dschungeln Meridians** beschrieben (Seite 35 folgend), deshalb hier auch nur das wichtigste noch einmal zusammengefasst wird:

