

# HABEBAM COMMILITONEM

**Einreichung zum 9. Abenteuerwettbewerb der Drachenzwinge**

**Thema:**

„Veränderungen“

**Verfasser:**

Jannek L.

**Spielsystem:**

Das Schwarze Auge 5. Edition (DSA 5)

## KLAPPENTEXT:

**Ein DSA-Gruppenabenteuer für 3-6 erfahrene bis kompetente Helden**

**Spielwelt und Region:**

*Aventurien, Syllanische Halbinsel*

**Zeit:**

*ab etwa 1039 BF*

**Anforderungen an die Helden:**

*mittel, besonders wichtig sind Wildnistalente und Kampffähigkeiten, contradämonische Magie oder Liturgien sind von Vorteil, aber nicht für das Bestehen des Abenteuers notwendig*

Zwei Wochen sind die Helden im Auftrag eines Hesindegeweihten durch die Dschungel der syllanischen Halbinsel gekrochen, immer auf der Suche nach einem echsischen H'Szinth-Tempel.

Doch als sie das Basislager wieder erreichen, ist es verlassen, verändert und von ihrem Auftraggeber fehlt jede Spur.



„DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN, DERE, MYRANOR, THARUN, UTHURIA, RIESLAND und THE DARK EYE sind eingetragene Marken der Ulisses Spiele GmbH, Waldems. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der genannten Markenzeichen nicht gestattet. Die Verwendung der Grafiken erfolgt unter den von Ulisses Spiele erlaubten Richtlinien. Eine Verwendung über diese Richtlinien hinaus darf nur nach vorheriger schriftlicher Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH erfolgen.“

Anmerkung: Der Text des „Draconiterchorals“ stammt nicht aus meiner eigenen Feder, sondern aus der Feder der Schriftstellerin und Übersetzerin Isolde Kurz (1853 – 1944) und entstand in ihrer Jugendzeit als sinngemäße lateinische Übersetzung des Textes des Soldatenliedes „Der gute Kamerad“, verfasst 1809 von Ludwig Uhland (1787 – 1862). Die „Rückübersetzung“ ins Deutsche dagegen stammt von mir, mögliche Fehler darin sind meinem schon über drei Jahre zurückliegenden Lateinunterricht geschuldet.

# I. DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

*„Habebam commilitonem  
Neque meliorem scis;  
Ad pugnam tuba rapit,  
Ad latus gressum capit,  
Est compar pedum vis  
Repente volavit telum;  
Tibi missum est an mi?“*

## Ungefähre Übersetzung

*„Ich hatte einen Kameraden,  
und einen besseren kennst du nicht;  
Die Posaune blies zum Kampfe,  
Er schritt an meiner Seite  
gleich wie ein stützender Stab;  
Plötzlich flog ein Pfeil;  
Gezielt auf dich oder auf mich?“*

– „Bonum commilitonum“, zuweilen auf Begräbnissen gesungener Draconiterchoral,  
Ornibian Wyrmluth, Salza, 631 BF

## Einleitung

Nach ihrer Rückkehr von der vergeblichen Suche nach einem alten echsischen H'Szinth-Tempel im Auftrag des Hesindegeweihten Esindiago von Brabak stoßen die Helden im Basislager inmitten der Dschungel der syllanischen Halbinsel auf schwere Veränderungen.

Kurzum:

*Ihr kennt euch und kehrt von eurem letzten Abenteuer zurück.*

*Aber irgendwas ist anders.*

*Ihr schaut euch um und stellt fest, dass sich etwas verändert hat.*

*Nichts ist mehr so wie es war!*

*Und wie geht es jetzt weiter?*

Als größte Veränderung lässt sich die Abwesenheit Esindiagos feststellen, der krank im Lager zurückblieb. Aber auch Anpa-Wa-Toku, die Waldmenschekriegerin, welche ihn bewachen sollte, ist fort.

Die Helden sind also, mitten im Dschungel, auf sich allein gestellt – und das, was am Verschwinden ihrer Kameraden schuld ist, ist noch da...

## Was geschah und wovon die Helden wissen...

Die Helden wurden vom Hesindegeweihten Esindiago von Brabak (s. Anhang) in Hot-Alem angeworben, ihn bei einer Expedition in den Dschungel der Syllanischen Halbinsel zu begleiten.

Er war der festen Überzeugung, in Tayas der Waldmenschekrieger auf Hinweise eines alten Tempels der echsischen H'Ranga (Gottheit) H'Szinth im Vorland der Spinnenberge gestoßen zu sein.

Gemeinsam mit ihm und der Ortskundigen Anpa-Wa-Toku (s. Anhang) machten sich die Helden mit zwei Booten auf den Weg: zunächst den Tirob aufwärts und dann in einen Nebenfluss abbiegend, der die Expedition möglichst nahe an den vermuteten Standort des Tempels heranführen sollte.

Doch schon auf der Anreise begann Esindiago über Schwächeanfälle und Schwindel zu klagen, bestand aber darauf, die Expedition fortzusetzen.

Unterhalb einiger Stromschnellen, die mit den Booten nicht zu durchqueren und schon recht nah am Untersuchungsgebiet waren, schlug die Expedition auf einer ehemaligen Sandbank ein festes Lager auf und begann mit der Erkundung der Umgebung.

Schon nach der ersten Nacht im Lager verschlechterte sich Esindiagos Zustand und so wurde entschieden, ihn unter Bewachung von Anpa-Wa-Toku im Lager zurückzulassen, während sich die Helden ohne ihn auf die Suche nach dem Tempel machten.

Eine Woche lang suchten die Helden nach dem Objekt ihrer Begierde, doch der Dschungel gab keine einzige Spur frei. Als ihre Vorräte an Frischwasser zur Neige gingen, kehrten die Helden um – und erreichten wohlbehalten das nun verlassene Lager.

### **...was geschah, wovon die Helden nicht wissen...**

Esindiago starb zwei Tage vor ihrer Rückkehr mitten in der Nacht an seiner Krankheit (eines der zahlreichen Dschungelfieber). Anpa-Wa-Toku wollte ihn am nächsten Morgen begraben und legte sich, völlig erschöpft von der tagelangen, fast ununterbrochenen Krankenwache, zum Schlafen nieder.

Doch in der Nacht fuhr ein Yaq-Hai, ein insbesondere in den meridianischen Dschungeln vorkommender körperloser Dämon der Domäne Thargunithots, in den Körper des toten Hesindegeweiheten ein.

Der so zum Unleben erweckte Körper wurde zur neuen Heimstatt des Dämons, der versuchte, Anpa-Wa-Toku in ihrem Zelt im Schlaf zu ermorden. Sie wurde jedoch rechtzeitig wach, konnte das Yaq-Hai in einem kurzen Kampf abwehren und in den Dschungel fliehen.

Dort fiel sie allerdings schon wenige Stunden später einem Jagdtrupp der Tschopukikuha, einem auf der Syllanischen Halbinsel ansässigen und als sehr gefährlich geltendem Utulu-Stamm, zum Opfer.

Ihre Mörder ließen ihren Körper liegen, nur den Kopf nahmen sie mit, um ihn zu einem Schrumpfkopf zu verarbeiten.

Das Yaq-Hai lauert noch immer in der Nähe des Lagers, wagt sich bei Tag aber nicht aus dem schützenden Blätterdach des Dschungels hervor.

### **...und was geschehen könnte:**

Die Helden erreichen das verlassene Lager und stoßen dort auf die neue Lage: von ihren beiden Kameraden fehlt jede Spur, im Lager ist vieles durcheinandergeworfen und eine Gruppe Brüllaffen hat sich dort breitgemacht.

Sie können anhand der Spuren im Lager feststellen, dass das Verschwinden ihrer Kameraden mehr als einen Tag her ist, es offenbar einen Kampf gab und dass keine Spur zum Lager, dafür aber Spuren vom Lager weg in den Dschungel führen.

Folgen sie diesen, stoßen sie auf den kopflosen Leichnam von Anpa-Wa-Toku neben einer Tabu-Markierung der hier ansässigen Stämme.

Sie stellen an ihrem Leichnam nicht nur Spuren von Krallen fest: Helden, die sich mit den Gebräuchen der Waldmenschen auskennen, können aus den Symbolen auf der Tabu-Markierung sogar einen Hinweis auf das dort hausende Yaq-Hai entnehmen.

Einige Keke-Wanaq nähern sich dort den Helden und warnen sie davor, weiterzugehen und die Tabu-Zone zu verlassen. Sie können den Helden einige Hinweise auf die Natur ihres Widersachers geben-oder sich aber als gefährliche Gegner im Kampf erweisen, wenn die Helden sie angreifen.

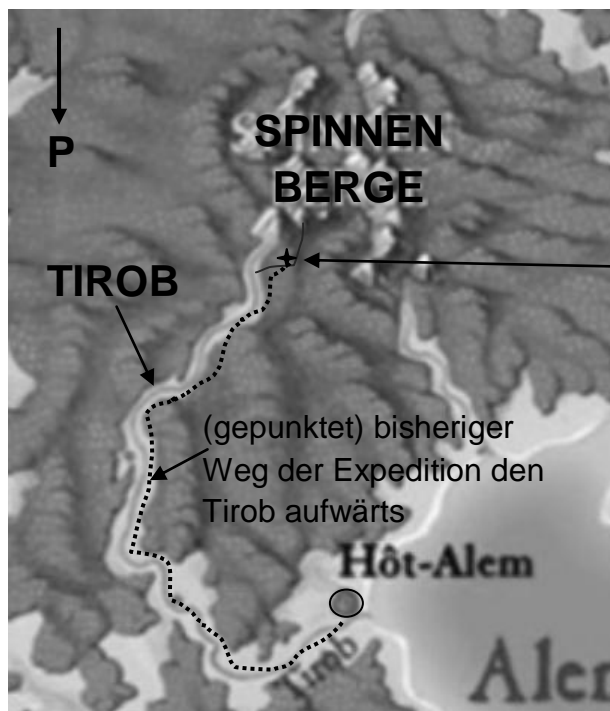
Mit Einsetzen der Dunkelheit greift das Yaq-Hai, immer noch in Esindiagos Körper gebunden, die Helden an und sie müssen ihn entweder bezwingen oder ihm entkommen, auf dass sie nicht wie der Rest ihrer Gefährten im Dschungel verschwinden, sondern heil wieder die „Zivilisation“ erreichen können.

## II. DAS VERLASSENE LAGER

### Das Lager und seine offensichtlichen Veränderungen

*Anmerkung: sämtliche hier genannten Veränderungen können den Helden beim Betreten/Betrachten des jeweiligen Ortes mitgeteilt werden – erfordern also keine Probe.*

Das Basislager der Dschungelexpedition Esindiagos liegt an einem schmalen östlichen Zufluss des Tirob (s. Karte) im Vorland der Spinnenberge auf einer schmalen ehemaligen Sandbank, welche mit dem ursprünglichen Ufer verschmolz. Dieses Uferstück ist wegen seines Sandbodens unbewachsen und bot sich daher als Lagerplatz an.



der (namenlose) schmale Nebenfluss des Tirob mit ungefährem Standort des Lagers

(gepunktet) bisheriger Weg der Expedition den Tirob aufwärts

KARTE DER EXPEDITIONSROUTE

Das Lager besteht aus vier Zelten und einem Holzgerüst zur möglichst insektenfreien Lagerung der verderblichen Vorräte. Der Aufbau ist den Helden natürlich bekannt - immerhin haben sie selbst beim Aufbau Hand angelegt (s. Karte des Lagers).

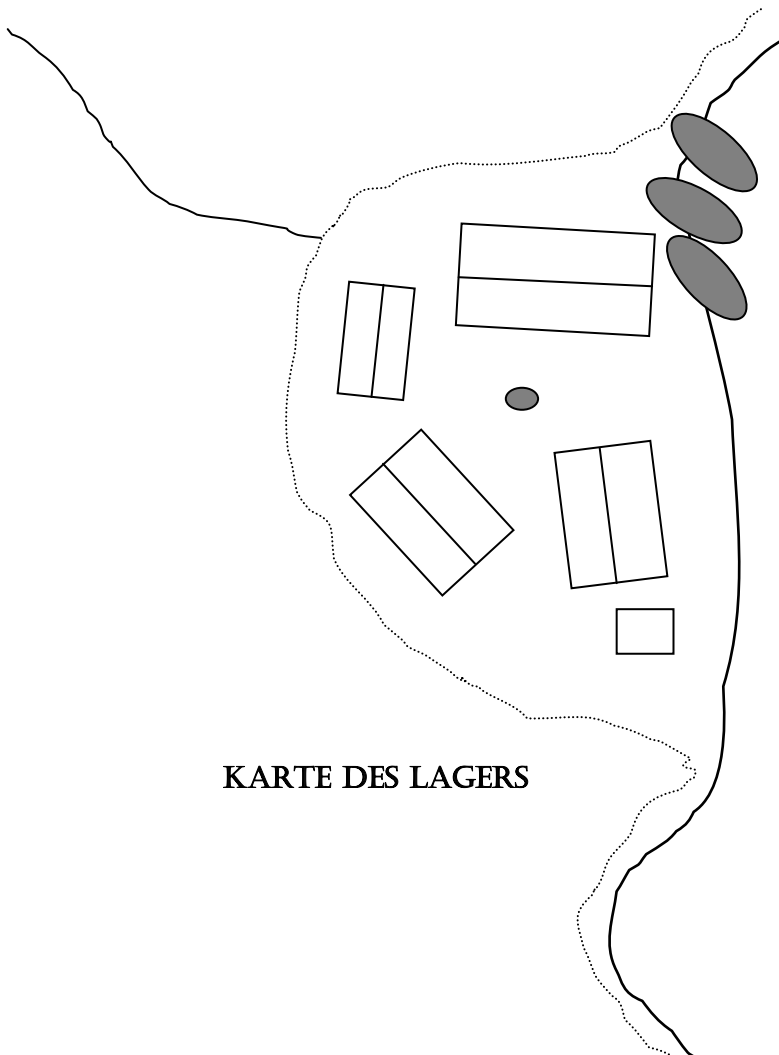
Schon fünf Schritte vom Rand des Lagers entfernt beginnt der Dschungel. Auf der anderen Seite des Flüsschens reicht er bis ans Ufer.

Die „Grüne Hölle“, wie der Dschungel von Fremden wie Esindiago oft genannt wird, nimmt schon nach wenigen Schritten jedem die Sicht.

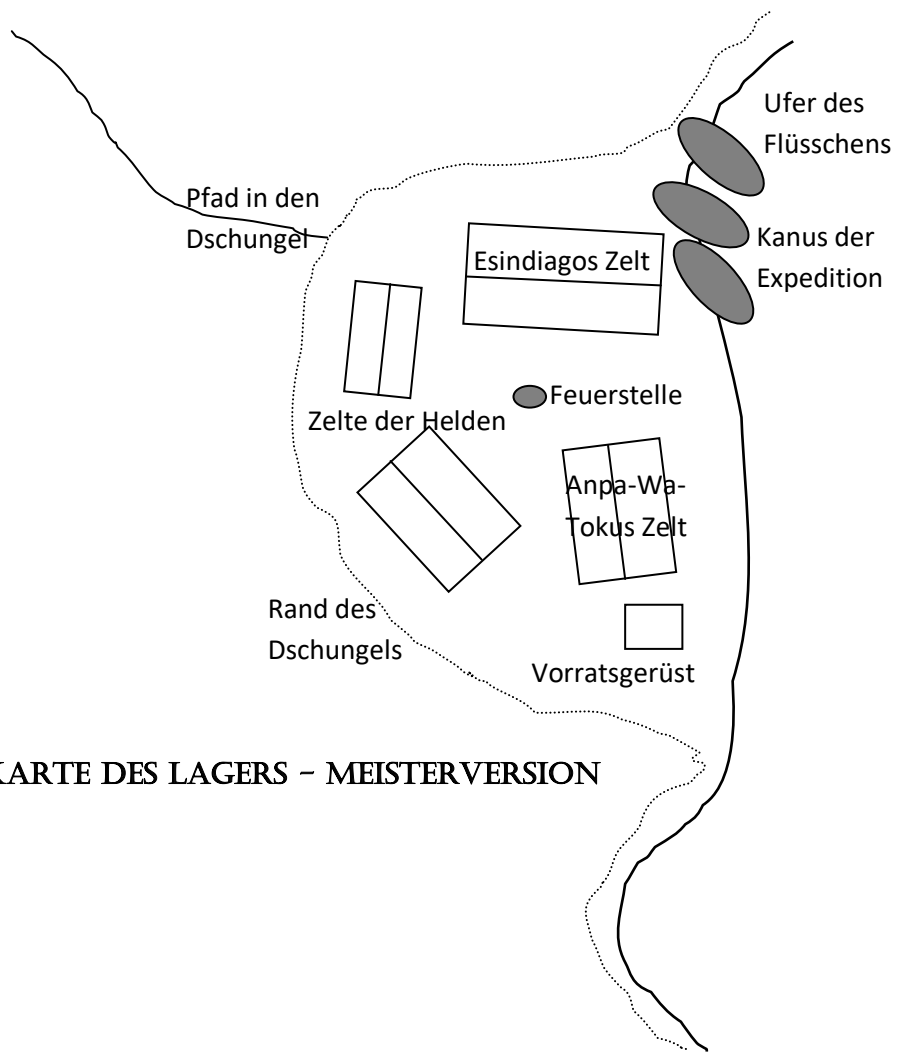
Nur an einer Stelle führt ein schmaler Pfad gut 20 Schritt in den Dschungel hinein und die Helden können sich noch gut daran erinnern, was das für eine Plackerei war, ihn mit Macheten freizuschlagen...

Wegen der großen Gefahr eines Angriffs aus dem Dickicht wurde stets eine Wache beim Gerüst aufgestellt, sodass die erste Veränderung im Lager den Helden auffällt, kaum dass sie den Rand des Dschungels erreichen: das Lager ist unbewacht.

Auf Rufe oder ähnliche Signale der Helden erfolgt keine menschliche Reaktion.



**KARTE DES LAGERS**



**KARTE DES LAGERS - MEISTERVERSION**

Lautes Brüllen und Kreischen vom Vorratsgerüst offenbart allerdings gleich die nächste Veränderung: eine Horde von 1W6+5 Brüllaffen hat besagtes Gerüst erobert und es sich dort bis zum Eintreffen der Helden gemütlich gemacht.

Nun fühlen sie sich beim Verzehr der Expeditionsvorräte von den Helden gestört, einige von ihnen beginnen die Helden mit leeren Tonflaschen, angefressenem Obst und Ähnlichem zu bewerfen (FK 10, RW 2/10/15, 1W3 TP). Vertreiben lassen sie sich durch lautes Rufen und drohende Gesten (Vergleichsprobe auf *Einschüchtern (Drohen)* [MU/IN/CH] gegen die *Willenskraft (Bedrohung standhalten)* [MU/IN/CH] der Brüllaffen (MU 13, IN 13, CH 12, FW 4), bei mindestens 1 Netto-QS der Helden fliehen die Affen), Magie und Liturgien (ein HORRIPHOBUS, ein BLITZ DICH FIND, Illusionsmagie, aber auch der BLENDSTRAHL eines Praioten helfen hier genauso gut wie Kampfzauber) oder List, etwa das für die Affen sichtbare Platzieren „interessanter“ Dinge an anderer Stelle.

Bei *Schmerz II* beim Leittier oder zwei anderen Affen flieht die gesamte Gruppe ebenfalls, Brüllaffen haben RS 0, 20 LeP und VW 7. Das Leittier lässt sich mittels *Sinnesschärfe (Suchen)* [KL/IN/IN] erleichtert um 2 erkennen.

Auch an den Zelten haben sich die Affen vergriffen: die Zeltklappen stehen offen und im Inneren ist alles durcheinander geworfen.

Im großen Zelt der Helden sind „nur“ die Decken gestohlen worden – die Affen fanden sie offenbar kuschlig – sie finden sich am Fuße des Gerüsts wieder.

Im kleinen Zelt der Helden haben sich relativ harmlose asselartige Insekten (hellbraun, etwa fingernagelgroß, geben bei Berührung ein leicht juckendes Sekret ab) eingenistet.

Esindiagos Zelt ähnelt einer verwüsteten Bibliothek, sämtliche Notizzettel des Geweihten sind zerstreut, einige Bücher wirken angefressen.

Zudem stinkt es penetrant nach Dschungelstinkt (Tachik). Helden mit dem Nachteil *Empfindlicher Geruchssinn* erhalten eine Stufe *Verwirrung*.

Das Krankenlager, auf dem Anpa-Wa-Toku Esindiago pflegte, ist verlassen.

Ihr eigenes Zelt scheint von irgendetwas eingerissen worden zu sein oder stürzte von selbst zusammen. Sowohl von ihr als auch von Esindiago fehlt nach dem ersten oberflächlichen Durchsuchen des Lagers jede Spur.

Die drei Kanus der Expedition liegen unbeschädigt am Ufer.

### **Weniger offensichtliche Veränderungen**

*Anmerkung: Die folgenden Veränderungen enthalten erste Hinweise auf das Geschehen während der Abwesenheit der Helden und lassen sich erst bei genauerer Nachforschung am jeweiligen Ort und einer gelungenen Fertigungsprobe erkennen.*

Am Gerüst: Der Orezal-Kleber, mit welchem Anpa-Wa-Toku die Stelzen des Vorratsgerüsts auf Brusthöhe einzureiben pflegte, um Insekten daran zu hindern, aufs Vorratsgerüst zu krabbeln, ist vertrocknet, was bedeutet, er wurde mindestens zwei Tage lang nicht mehr erneuert (*Wildnisleben (Lageraufbau)* [MU/GE/KO] erleichtert um 2).

Am Rand des Lagers: es finden sich (*Fährtensuchen (humanoide Spuren)* [MU/IN/GE]) einige Tage alte Spuren von Anpa-Wa-Toku überall im Lager (**misslungen**), dazu frische (höchstens zwei Tage alt) Spuren von ihr und Esindiago, vor allem um ihr Zelt herum (**QS 1**).

Es führen zwei Spuren von Lager weg: eine von Anpa-Wa-Toku und eine von Esindiago. Eine Spur führt zum Lager zurück. Die Spuren um ihr Zelt könnten von einem Kampf stammen (**QS 2**). Die Spuren, die in den Dschungel hineinführen,

zeugen von einer Verfolgungsjagd. Hinter Anpa-Wa-Tokus Zelt ist eine schmale getrocknete Blutspur zu erahnen **(QS 3+)**.

In Esindiagos Zelt: (*Sinnesschärfe (Suchen) [KL/IN/IN]* erleichtert um 2) Sein Geldbeutel liegt auf einer Kiste, die ihm als improvisierter Schreibtisch diente und enthält 83 al'anfanische Oreal (ein Oreal entspricht dem mittelreichischen Silbertaler), 25 brabakische Kronen (eine Krone ist in Brabak 10, außerhalb Brabaks 5 Silbertaler wert) und 39 al'anfanische Dirham (ein Dirham entspricht einem mittelreichischen Kreuzer) **(QS 1)**.

Die Notizen und Bücher wurden zwar durcheinandergewirbelt, aber augenscheinlich weder gezielt durchsucht, noch fehlt eines der Bücher **(QS 2)**.

Unter dem Stinktiergeuch ist eine Spur von Verwesungsgestank riechbar **(QS 3+)**.

### **Noch weniger offensichtliche Veränderungen**

*Anmerkung: die folgenden Veränderungen sind nur mittels magischer Analyse, Hellsichtmagie oder passenden Liturgien (wie der MAGIESICHT) zu erkennen.*

Vom Krankenlager Esindiagos geht eine magische Strahlung aus **(QS 1)**, die dämonische Rückstände enthält **(QS 2)** und einer Beschwörung aus der Domäne Thargunithots vergleichbar ist **(QS 3+)**.

Auch Anpa-Wa-Tokus Zelt weist eine schwache magische Spur auf **(QS 1)**, die auf die Wirkung eines Zaubers (durch die Zeltwand hindurch?) hindeuten könnte **(QS 2)**. Bei dem Zauber handelte es sich um einen HORRIPHOBUS, offenbar in dämonischer Tradition **(QS3+)**.

### **Ausrüstung im Lager**

*Anmerkung: Folgende Ausrüstungsgegenstände können im Lager verteilt sein und den Helden zugespielt werden - gerade, wenn ihre Ausrüstung nach der Suche nach dem Tempel im Dschungel mangelhaft ist.*

#### **Regulär:**

- Seil (20 Schritt)
- Proviant (den, den die Affen noch nicht fraßen)
- Fackeln
- 3 Macheten (*Kampftechnik Schwerter, 1W6+3 TP, L+S GE/KK 15, 0/-1 AT/PA-Modifikator, RW mittel, 0,75 Stein Gewicht*)
- 1 Mohaha-Jagdspeer (*Kampftechnik Stangenwaffen, 2H, 1W6+4 TP, L+S GE/KK 15, 0/-1 AT/PA-Modifikator, RW lang, 1,5 Stein Gewicht*) (der Speer gehörte Anpa-Wa-Toku)
- Wasserschläuche
- Schnaps
- Verbandszeug
- 2 Lederrucksäcke
- Zunder und Zunderdose
- Wolldecken
- Angelschnur mit Haken
- 3 Hängematten
- Lampe mit Lampenöl
- Wurfhaken
- Papier, Federkiele und Tinte

### Zusätzlich:

*(Also gerade dann, wenn die Helden schon angeschlagen sind, keine magische oder karmale Unterstützung haben oder das Abenteuer insgesamt leichter gemacht werden soll.)*

Esindiagos **Reiseapotheke** liegt noch unter seinem Bett und enthält noch 4 Antidote mit QS 3; 5 Heiltränke mit QS 2, 2 mit QS 4; 1 Willenstrunk mit QS 3 und 3 Waffenbalsam mit QS 3.

Anpa-Wa-Toku konnte ihren **Reisebeutel** nicht mitnehmen. Er liegt noch in ihrem zerstörten Zelt.

In ihm finden sich 3 Anwendungen getrockneter Donfstängel (gegen Sumpffieber bzw. Brabaker Schweiß), 5 Anwendungen Egelschrecksalbe (vertreibt Parasiten) und mehrere Ampullen mit Waffengiften (3 Anwendungen Wuara, 2 Einheiten Kelmon).

Esindiago führte eine **silberne Halskette** mit sich, die er von seiner Freundin, einer brabaker Magierin, erhielt. In sie wurden mittels ARCANOVI 2 BANNBALADIN mit jeweils 8 FP gebunden.

Auslöser ist das Berühren des Anhängers verbunden mit dem Schlüsselwort: „Ich komme in Frieden“.

Eine Notiz auf Esindiagos Schreibtisch neben der Kette verrät den Helden den Auslöser: *„Mein Liebster, ich habe Angst, dass Dich diese Wilden auffressen. Denke immer an Folgendes, wenn es gefährlich mit ihnen wird: berühre den Anhänger und sprich „Ich komme in Frieden“. Das löst den BANNBALADIN aus.*

*Ich liebe Dich und will, dass Du gesund wiederkommst.  
Deine Jesebel.“*

Esindiagos **hesindegeweihte Basiliskenzunge** steckt noch in der Lederscheide und ist irgendwo unter den wild herumliegenden Papieren zu finden.

## III. DIE SPUR IM DSCHUNDEL

### Auf der Spur

Haben die Helden die Spuren, die in den Dschungel führen, gefunden, liegt es nahe, ihnen zu folgen, um herauszufinden, was die Quelle der Veränderungen im Lager sein könnte und wo ihre beiden Gefährten stecken.

Um der bereits gefundenen Spur in den Dschungel hinein folgen zu können, ist keine Probe nötig: zu Beginn führt sie geradeaus gen Firun, doch nach gut 200 Schritt beginnt sie sich im Unterholz zu verlieren (Anpa-Wa-Toku hatte den ersten Schreck überwunden und begonnen, vorsichtiger zu sein). Um auf der Spur zu bleiben, sind drei Proben auf *Fährtsuchen (humanoide Spuren) [MU/IN/GE]* erforderlich, die erste um 1 erleichtert, die zweite unmodifiziert, die dritte um 1 erschwert.

Die Spur führt die Helden rund anderthalb Meilen in den Dschungel und endet an einem schmalen Wasserlauf, der in das Nebenflüsschen des Tirob mündet.

Am jenseitigen Ufer erhebt sich ein in bunten Farben bemalter Holzpfehl und zu seinen Füßen liegt die kopflose Leiche Anpa-Wa-Tokus.



### Die Leiche

Auch wenn der Leiche der Kopf fehlt, ist sie doch an Kleidung und Statur unzweifelhaft als Anpa-Wa-Toku zu erkennen. Eine Untersuchung der Toten fördert ohne Probe eine tiefe Speerwunde im Bauch zutage.

Eine Probe auf *Heilkunde Wunden (kein Anwendungsgebiet)* [KL/FF/FF] erleichtert um 1 offenbart zusätzliche Informationen.

Die Speerwunde war augenscheinlich tödlich. Einige kleinere Wunden an der Schulter stammen von Krallen **(QS 1)**. Die Krallen waren nicht die eines Jaguars oder ähnlichen Raubtieres. Die Leiche ist jünger als zwei Tage **(QS 2)**. Der Kopf wurde der Toten mit Sicherheit erst nach ihrem Tod abgetrennt **(QS 3)**.

Magische oder karmale Analyse der Toten offenbart ab **QS 1** eine leichte magische Abstrahlung an den Krallenwunden, ab **QS 2** dämonischer Natur, ab **QS 3** der Domäne Thargunitohts zugehörig.

Eine um 2 erleichterte Probe auf *Götter & Kulte (Tiefer Süden)* [KL/KL/IN] oder *Sagen & Legenden (Tiefer Süden)* [KL/KL/IN] ermöglicht tieferes Verständnis über die Bedeutung des abgetrennten Kopfes.

Die Dschungelstämme Meridianas trennen toten Gegnern die Köpfe ab und verarbeiten sie zu Schrumpfköpfen, die sie als Trophäen schätzen **(QS 1)**. Viele Stämme glauben, auf diese Weise den *Tapam* („Seele“) des Toten erobern zu können **(QS 2)**. Die Keke-Wanaq der Spinnenberge nehmen als einziger Stamm keine Schrumpfköpfe, sehr wohl aber ihre Nachbarn, die Tschopukikuha **(QS 3)**.

### Der Pfahl:

Zur Untersuchung des Pfahls ist ebenfalls eine Probe auf *Götter & Kulte (Tiefer Süden)* [KL/KL/IN] oder *Sagen & Legenden (Tiefer Süden)* [KL/KL/IN] nötig, allerdings erschwert um 1.

Die Stämme des Dschungels markieren mit derartigen Pfählen zuweilen Stammesgebiete oder Tabu-Zonen **(QS 1)**. Hier wurde eine Tabu-Zone ausgewiesen, deren Betreten verboten ist. Laut den Mustern stammt der Pfahl von Keke-Wanaq **(QS 2)**. Gewarnt wird vor einem Satuul („böse Wesenheit“), der in die Leiber der Toten einfährt **(QS 3)**.

Für Helden mit der Kulturkunde Waldmenschen sind die Proben zusätzlich um 2 erleichtert. Zudem erhalten sie selbst bei Misslingen die Informationen von QS 1.

Nur wenn bei der Probe zum Pfahl QS 3 erreicht wurde, darf eine Probe auf *Magiekunde (magische Wesen)* [KL/KL/IN] oder *Sphärenkunde (Dämonen)* [KL/KL/IN], beide erschwert um 2, abgelegt werden.

Es gibt Dämonen, welche in Leichen einfahren können **(QS 1)**. Berüchtigt ist dafür der Nephazz, ein niederer Dämon aus der Domäne Thargunitohts **(QS 2)**. In Meridina ist der Yaq-Hai bekannt, ein eingehörnter Dämon selbiger Domäne, der ebenfalls in Tote einfährt **(QS 3)**.

### Die Keke-Wanaq

Ein Trupp Dschungelschleicher (Anzahl der Helden-1) der Keke-Wanaq beobachtet die Helden aus dem Dschungeldickicht. Mittels einer gelungenen Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen)* [KL/IN/IN] gegen ihr *Verbergen (sich Verstecken)* [MU/IN/GE], für die Helden durch die Sichtstörung um 2 erschwert, können die Helden einen flüchtigen Blick auf sie erhaschen und bemerken, dass sie beobachtet werden.

Die Keke-Wanaq unter ihrem Anführer Hu-Soka (38, 161 HF, mager, vorsichtig, mag Papageien, hasst Tschopukikuha, braucht nach Jahren endlich einen Kampferfolg) stehen den Helden misstrauisch, aber nicht feindselig gegenüber.

Hu-Soka tritt zusammen mit zwei seiner mit Spinnenpanzern gerüsteten Krieger vor und wendet sich an die Helden. Der Rest bleibt 10 Schritt entfernt in Deckung.

Hu-Soka versucht die Helden über die Tschopukikuha und ihren eigenen Begehren auszuhorchen, kann ihnen aber auch einige Fragen beantworten.

Folgende Informationen kann er ihnen geben (er spricht gebrochen Garethi):

- „Die Frau wurde von Tschopukikuha getötet, ihr Schrumpfkopf wird bald einen ihrer Krieger schmücken.“
- „Der Pfahl grenzt ein Tabu-Gebiet ab, das nur am Tag und mit vielen Kriegern betreten werden darf. Man darf hier keine Toten zurücklassen.“
- „Die Helden sollen nicht weiter ins Land der Keke-Wanaq ziehen, sonst wird man sie töten.“
- „Die Helden sollen sich vor den Tschopukikuha hüten und die Tabu-Zone vor der Dunkelheit verlassen.“

Danach wendet er sich grußlos ab und verschwindet mit seinen Begleitern im Dschungel.

Verhalten sich die Helden aggressiv oder aufdringlich, greifen die Keke-Wanaq ohne Vorwarnung an.

#### Dschungelschleicher der Keke-Wanaq

<b>MU 14</b>	<b>KL 10</b>		<b>IN 13</b>	<b>CH 12</b>
<b>FF 11</b>	<b>GE 13</b>		<b>KO 14</b>	<b>KK 14</b>
<b>LeP 36</b>	<b>INI 13+1W6</b>		<b>SK 1</b>	<b>ZK 1</b>
<b>RS 3 BE 1</b>	<b>AW 7</b>		<b>GS 7</b>	
	<b>AT</b>	<b>PA</b>	<b>TP</b>	<b>RW</b>
<b>Waffenlos</b>	14	8	1W6	kurz
<b>Holzspeer</b>	14	8	1W6+2	lang
<b>Stachelkeule</b>	12	7	1W6+4	mittel
<b>Blasrohr</b>	<b>FK</b> 13	<b>LZ</b> 2	1W3+1 (+Gift*)	2/10/15
<b>Aktionen: 1</b>				
<b>Talente:</b> Einschüchtern 9 (14/13/12), Handel 3 (10/13/12), Klettern 6 (14/13/14), Körperbeherrschung 9 (13/13/14), Kraftakt 10 (14/14/14), Menschenkenntnis 6 (10/13/12) Schwimmen 6 (13/14/14), Selbstbeherrschung 11 (14/14/14), Sinnesschärfe 12 (10/13/13), Überreden 2 (14/13/12), Verbergen 11 (14/13/13), Willenskraft 8 (14/13/12)				
<b>Vorteile/Nachteile:</b> Zäher Hund				

<b>Sonderfertigkeiten:</b> Aufmerksamkeit, Wuchtschlag I (Waffenlos, Holzspeer, Stachelkeule)
<b>Anzahl:</b> Anzahl der Helden -1
<b>Größenkategorie:</b> mittel
<b>Kampfverhalten:</b> sie versuchen Gegner zunächst mit Blasrohrpfeilen zu schwächen und greifen erst dann im Nahkampf mit Wuchtschlägen an
<b>Flucht:</b> Verlust von 50% der LeP
* <i>Gift:</i> die Blasrohrpfeile sind mit dem Waffengift Wuara (GRW S. 342) vergiftet

### Wenn die Helden der Spur nicht folgen

Finden die Helden die Spur nicht, können oder wollen ihr nicht folgen, ist es genauso möglich, dass die Keke-Wanaq die Helden im Lager aufsuchen. Dann erwähnt Hu-Soka den Pfahl nicht, dafür aber, dass sie im Dschungel eine kopflose Frau fanden. Der Rest der Szene kann unverändert bleiben.

## IV. STILL SENKT SICH DIE NACHT HERNIEDER

### Das Yaq-Hai

*Anmerkung: Der Angriff des Yaq-Hai kann überall erfolgen, egal, ob im Basislager oder bei einem improvisierten Nachtlager im Dschungel.*

Mit Einsetzen der Dunkelheit, die hier weit im Süden rasch kommt, wird der Wald zu einer undurchdringlichen Wand aus Schwärze. Das einsetzende Konzert nachtaktiver Wesen kennen die Helden schon aus den vergangenen Tagen und Wochen, doch heute erstirbt mit Verlöschen des Lichts jedes Geräusch.

Helden mit der Sonderfertigkeit Geländekunde (Dschungelkundig) können dies ohne Probe deuten, alle anderen nach einer Probe auf *Tierkunde (Wildtiere) [MU/MU/CH]*: irgendein äußerst gefährliches Raubtier geht um (das Yaq-Hai).

Das Yaq-Hai wird versuchen, sich unbemerkt im Schutz der Dunkelheit an die Helden heranzupirschen (Vergleichsprobe auf *Sinnesschärfe (Wahrnehmen) [KL/IN/IN]* gegen das *Verbergen* des Yaq-Hai, Sichtmodifikator für die Helden 3).

Gelingt dem Yaq-Hai die Probe mit mindestens 1 Netto-QS, erleiden die Helden den Status *Überrascht*, bei 3 Netto-QS ist das Yaq-Hai gegenüber einem ausgewählten Helden in *Vorteilhafter Position*.

Gegen kampfstarke Helden setzt es gern den HORRIPHOBUS ein, schlägt ansonsten aber mit den Klauen, die aus Esindiagos Händen wuchsen, im Nahkampf zu.

### Vom Yaq-Hai besessener Esindiago

MU 18		KL 15		IN 14	CH 13
FF 13		GE 15		KO 18	KK 19
LeP 50	AsP 16	INI 17+1W6		SK 4	ZK 4
RS 4 BE 0		AW 9		GS 11	
		AT	PA	TP	RW
<b>Waffenlos</b>		16	8	1W6+4	kurz
<b>Aktionen:</b> 1					
<b>Talente:</b> Klettern 9 (18/15/19), Körperbeherrschung 9 (15/15/18), Kraftakt 7 (18/19/19), Schwimmen 6 (15/18/19), Selbstbeherrschung – (gelingt automatisch) Sinnesschärfe 12 (15/14/14), Verbergen 9 (18/14/15), Willenskraft – (gelingt automatisch)					
<b>Vorteile/Nachteile:</b> Dunkelsicht II / Lichtempfindlich I					
<b>Sonderfertigkeiten:</b> Aufmerksamkeit, Feindgespür, Finte I-II (Waffenlos), Wuchtschlag I-II (Waffenlos)					
<b>Zauber:</b> Horriphobus 8 (18/14/13)					
<b>Größenkategorie:</b> mittel					
<b>Kampfverhalten:</b> <i>Yaq-Hai</i> jagt seine Opfer gerne und tötet sie nicht sofort, im Kampf setzt es gerne Finten und den HORRIPHOBUS ein					
<b>Flucht:</b> <i>Yaq-Hai</i> flieht nicht					
<i>Empfindlichkeit gegenüber gesegneten/geweihten Objekten/Waffen:</i> Ein <i>Yaq-Hai</i> ist besonders empfindlich gegenüber geweihten/gesegneten Objekten/Waffen des Boron. Der gleiche Effekt tritt auch bei Marbo, Tairach und anderen Gottheiten mit den Aspekten Tod und Schlaf ein. <i>Dämonen-Regeln:</i> Für <i>Yaq-Hai</i> gelten die allgemeinen Dämonen- Regeln (siehe Regelwerk Seite 355).					

### Ausklang

Haben die Helden den Angriff des *Yaq-Hai* überstanden, können sie sich unbehelligt am nächsten Morgen auf den Rückweg den Fluss hinab machen und wieder in die „Zivilisation“ zurückkehren.

Sie erhalten 5 Abenteuerpunkte für diesen einsamen Kampf gegen einen Schrecken des syllanischen Dschungels und dafür, die Veränderungen überlebt zu haben. Weitere 3 AP können auf besonders oft genutzte Fähigkeiten verteilt werden, 2 weitere für gute Einfälle, Charakterspiel oder (ja wirklich!) Spaß.

## V. ANHANG

### Die beiden Expeditionsmitglieder

*Esindiago von Brabak* (38, 174 HF, blonde, kurze Haare, kompetenter Hesidegeweihter und Sprachenkundler, mochte Bananen und Kautabak, hasste Pfeffer, brauchte ein exotisches Geschenk für seine Freundin – am besten einen seltenen Papageien) war der Auftraggeber der Expedition. Er starb an einem Dschungelfieber und wurde vom Yaq-Hai in den Untod erhoben.

*Anpa-Wa-Toku* (25, 161 HF, Gutaussehend I, blauschwarze Haare, hellbraune Haut, erfahrene Dschungelkundige, durchschnittliche Kämpferin, liebte ihre Schwester in Hot-Alem, mochte keine Spinnen, brauchte immer jemanden, der ihr neue Witze beibrachte) stammte aus einem der „Verlorenen Stämme“ der Waldmenschen, die inzwischen in Hot-Alem sesshaft wurden. Sie wurde von Esindiago als Dschungelkundige angeworben, entkam dem Yaq-Hai, nur um einem Trupp der Tschopikukuha zum Opfer zu fallen.