

Bester Ginseng aus Yü

Midgard-Abenteuer für 3–5 SpF der Grade 1–3

Björn Rabenstein
bjoern@rabenste.in

15. Dezember 2024

Dieses Material steht unter der Creative-Commons-Lizenz *Namensnennung – Nicht-kommerziell – Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International*. Um eine Kopie dieser Lizenz zu sehen, besuchen Sie <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>.

Inhaltsverzeichnis

1 Einleitung	2
2 Überblick	3
3 Dramatis personae	4
4 Zeitablauf	4
4.1 Vor Beginn des Abenteuers	4
4.2 Nach Beginn des Abenteuers	5
5 Ermittlungen in KuenKung	5
5.1 Handlungsunfähig im Handelshafen	5
5.2 Ärztliche Hilfe	5
5.3 Ming	6
5.4 Bei Gericht	6
5.5 Familie Xuan	6
5.6 Weitere Orte	7
6 Der Weg nach OnchiRa	7
6.1 Zur See	7
6.2 Zu Land	7
7 Die Schöne und das Biest	7
7.1 Unterkunft	7
7.2 Rendezvous in der Abenddämmerung	8
7.3 Ermittlungen in OnchiRa	8
7.4 Auf der Spur	8
8 Zwischen SchuSchan und SongSchan	8
8.1 See von Harima	10
8.2 MuLanLuns Anwesen	10
8.3 Basislager der Orchideenklingen	10
8.4 Kloster DaKuMi	10
8.5 KoSchiRa	10
8.6 Das Marschland	11
8.7 Das Schattental	11
8.7.1 Der Ort des Tabus	11
8.7.2 Vorm verschlossenen Weltentor	12
8.7.3 Ab durchs Tor!	14
8.8 OnchiRa	14
8.9 AMeis Winterlager	14
8.10 PadKu-Tempel auf dem SongSchan	14
8.11 Begegnungen	14
8.11.1 Luftrochen	15
8.11.2 Tiger auf Ziegenjagd	15
8.11.3 Yao in YamaOni-Gestalt	15
8.11.4 Ginsengsammler der Yü	15
8.11.5 Händler der Xuan	15
8.11.6 Überfall der Orchideenklingen	15
9 RenSchenYo – die Ginsengwelt	15
9.1 Die andere Seite des Tores	16
9.2 Hölzerne Wolken	17
9.3 Eine Weiße Wolke	18
9.4 Zwei dicke Freunde	18
9.5 Arracht	18
10 Was passiert als nächstes?	18
11 AEP-Vergabe, Belohnungen und Lernmöglichkeiten	19
12 NSpF	19
12.1 Familie Ming und ihre Verbündeten	19
12.1.1 MingMing	19
12.1.2 HaiFeng und seine Seeleute	19
12.1.3 BaiSseYuen	19

12.2 Familie Xuan und ihre Verbündeten	20
12.2.1 LiXuan	20
12.2.2 TsueChen	20
12.2.3 SaMurai der Xuan	20
12.3 Yü	20
12.3.1 DiFang	20
12.3.2 AMei	21
12.4 In OnchiRa	21
12.4.1 KwanLi	21
12.4.2 MeiHuaLi	21
12.4.3 Yao	22
12.5 HaLan – die Orchideenklingen	22
12.5.1 KokoRo	22
12.5.2 LonChen	23
12.5.3 Weitere Orchideenklingen	23
12.6 Landrochen	23
12.6.1 Luftrochen	23
12.6.2 Dorngleiter	23

1 Einleitung

Im Januar 2015 erfüllte ich mir so eine Art Jugendtraum und begann, eine KanThaiPan-Kampagne zu leiten, in deren Zentrum die „vier Klassiker“, also die vier Richter-Di-Abenteurer, stehen sollten. Ein Vorteil der späten Traumerfüllung war, daß wir wirklich mit dem *Fall des Mondlosen* anfangen konnten. Dadurch stellte sich aber die Frage, wie wir die gut zehnjährige Lücke zwischen dem *Mondlos* und den *Füchsen* überbrücken sollten. Selbst mit einem bißchen Füllmaterial und Tricks blieb bei uns eine Lücke von 2392 nL bis 2400 nL. Schickte man die SpF wirklich so lange auf Abenteuer aus, dann wären sie danach so ca. auf Gr9, was dann doch etwas heftig wäre für den Rest der Kampagne, ganz abgesehen mal davon, wie lange man dafür bräuchte. Natürlich hätte ich jetzt die SpF acht Jahre lang ihrem „normalen“ Leben nachgehen lassen können, oder ich hätte die Geschichte umschreiben können und die anderen Richter-Di-Abenteurer früher stattfinden lassen. Beide Möglichkeiten fand ich aber aus verschiedenen Gründen unbefriedigend. So habe ich aus der Not eine Tugend gemacht und dieses Abenteuer entworfen, wo als Teil der Handlung die SpF einen Zeitsprung unternehmen werden, und das sogar ohne die naheliegende *Macht über die Zeit*, sondern unter Ausnutzung bekannter Eigenschaften des Multiversums.

Um mit dieser Klappe gleich noch ein paar andere Fliegen zu schlagen, passieren noch ein paar andere Dinge:

- Die SpF lernen Ming kennen, den wichtigen Protagonisten aus *Kurai-Anat, das Schwarze Herz*. Das ermöglicht es, später den Kernteil dieses Abenteuers auch mit einer reinen KanThai-Gruppe zu spielen. Ein paar Szenen aus dem Abenteuer, die sonst gar nicht mehr zur Geltung kämen, können hier auch gleich verwurstet werden.
- In den *Perlen der Füchse* schmuggelt der *Weißer Lotus* Ginseng in weitem Bogen von irgendwo am Schattenmeer durch Minangpahit über den Seeweg nach KuenKung. Dabei liegt doch der Hauptproduzent von Ginseng, die Provinz Yü, mehr oder weniger direkt vor den Toren der Stadt. Dieses Abenteuer liefert eine Erklärung, wie es dazu kommen konnte. Obendrein erfährt man ein wenig über das Verhältnis zwischen *Weißer Orchidee* und *Weißem Lotus*. Letzterer war ja zu Beginn des Abenteuers noch keine eigenständige Geheimgesellschaft, sondern lediglich eine Loge von ersterer.

Ich kann mir vorstellen, daß auch andere Gruppen in der gleichen Situation stecken. Daher habe ich mich entschlossen, das Abenteuer hiermit der Allgemeinheit zur Verfügung zu stellen. Ich bitte, den etwas rohen Ausarbeitungszustand zu verzeihen. Ich habe im wesentlichen auf die Schnelle meine Notizen ausformuliert. Karten und Skizzen sind in dem beklagenswerten Zustand eingescannt worden, in dem sie mein bescheidenes manuelles Zeichentalent hinterlassen hat.

Ein Spielbericht meiner Gruppe findet sich unter <http://rabenste.in/kwiki/index.php5/Di002>.

Verweise auf Regelbücher, das KanThaiPan-Quellenbuch und diverse Abenteuerhefte erfolgen nach dem Schema [XXX n], wobei XXX die Abürzung für das Buch bzw. Heft ist (siehe folgende Liste) und n die Seitenzahl im jeweiligen Werk.

ARK *Das Arkanum* – MIDGARD-Regelwerk 4. Auflage.

BES *Das Bestiarium* – MIDGARD-Regelwerk 4. Auflage.

DFR *Das Fantasy-Rollenspiel* – MIDGARD-Regelwerk 4. Auflage.

DSH *Kurai-Anat, das Schwarze Herz* – Abenteuer.

HdB *Die Haut des Bruders* – Abenteuer.

KOM *Das Kompendium* – MIDGARD-Regelwerk 4. Auflage.

KTP *Unter dem Schirm des Jadekaisers* – Quellenbuch KanThaiPan 2. Auflage.

MdS *Meister der Sphären* – MIDGARD-Regelwerk 4. Auflage.

MSS *Mord am Schwarzdorn-See* – Abenteuer.

PdF *Die Perlen der Fuchse* – Abenteuer.

Dieses Abenteuer bezieht sich auf die 4. Auflage des MIDGARD-Regelwerkes.

2 Überblick

Das KuraiAnat sorgt sich um die Versorgung mit Ginseng. Daß vergleichsweise unabhängige Händler aus den Küstenregionen, denen sogar die Zusammenarbeit mit feindlichen Geheimgesellschaften wie der *Weißer Orchidee* zuzutrauen ist, wesentliche Teile des Ginsenghandels unter ihrer Kontrolle bringen, ist eine nicht zu unterschätzende Gefahr. Der schwarze Adept TsueChen wird beauftragt, die Sache nachhaltig in Ordnung zu bringen. Dafür verbündet er sich mit der dem KuraiAnat loyal ergebenen Familie Xuan aus KuenKung, die bereits einen guten Teil des Ginsenghandels mit dem Volk der Yü, das den meisten Ginseng in KanThaiPan produziert, kontrolliert. Zusammen mit den Xuan übt er Druck auf die Yü aus, ihre Ginsengernte nur noch an die Familie Xuan zu verkaufen. Mittelfristig soll dieses Monopol durch einen kaiserlichen Erlaß Gesetzeskraft erlangen.

Die Yü sind nicht zentral organisiert, aber sie haben eine Älteste, deren Rat von den Yü nicht leichtfertig in den Wind geschlagen wird. Die aktuelle Amtsinhaberin ist AMei. Auf sie üben TsueChen und LiXuan, der zuständige Händler der Familie Xuan, besonders viel Druck aus. Ihr Plan scheint aufzugehen, den AMei zeigt sich einsichtig und rät ihren Volksgenossen, den „Vorschlag“ der Xuan anzunehmen.

Die *Weißer Orchidee*, die sich in der Tat im Ginsenghandel engagiert, ist davon gar nicht begeistert. Sie versuchen einerseits, Ginsengsammler der Yü auf ihre Seite zu bringen. Andererseits sabotieren sie den Ginsenghandel der Xuan durch

Überfälle auf ihre Händler. Die *Weißer Orchidee* wird insgeheim von der Fürstenfamilie von KuenKung, den Tchung, unterstützt, ebenso von ihrer vorwiegend durch Beamte und etablierte Personen des öffentlichen Lebens gebildeten Loge des *Weißer Lotus*. Insbesondere beim *Weißer Lotus* regen sich aber immer mehr Zweifel am Erfolg dieser Strategie.

DiFang ist ein besonders erfolgreicher Ginsengsammler, der traditionell mit der Familie Ming aus KuenKung zusammenarbeitet. Kurz vor Beginn der Handlung des Abenteuers hat er sich aber entschlossen, dem Drängen AMeis nachzugeben und seinen Ginseng nur noch an die Xuan zu liefern. Er schreibt eine Nachricht nieder, die die Hintergründe seiner Entscheidung sehr klar beschreibt, und gibt sie HaiFeng, dem Kapitän im Diensten der Familie Ming, mit. Die Xuan bekommen davon Wind. Weil sie nicht wollen, daß Beweise für ihre Aktivitäten an das Licht der Öffentlichkeit geraten, überfallen sie HaiFeng und nehmen ihm die versiegelte Botschaft ab.

An dieser Stelle betreten die SpF die Bühne des Geschehens. Sie finden den bewußtlosen HaiFeng und werden früher oder später vom Händler MingMing, dem Oberhaupt der Familie Ming, beauftragt, den Verbleib von DiFang aufzuklären.

Die Ermittlungen führen die SpF in die Provinz Yü, und zwar wahrscheinlich zunächst in das Fischerdorf OnchiRa, wo sie die Chance erhalten, Zeuge des Wirkens eines YamaOni zu werden, der die Frau des Dorfvorstehers zu seiner Geliebten erkoren hat.

DiFang hat ein Geheimnis: Er findet die großen Mengen besonders qualitativen Ginsengs nicht im Land der Yü, ja noch nicht mal auf Midgard. Er hat Kenntnis von einem uralten permanenten Weltentor nach RenSchenYo, einer Urwelt, von der der Ginseng ursprünglich stammt. Den Bedrängungen sowohl durch die Xuan als auch durch die *Weißer Orchidee* entzieht er sich durch Flucht nach RenSchenYo. Dort wird er Opfer eines Streiches des (weiblichen) Dschinns BaiSseYuen, ihres Zeichens Lehrmeisterin von Ming, der insgeheim ein Elementarbeschwörer ist. DiFang sitzt vorerst auf RenSchenYo fest. Da die Zeit in einer Urwelt schneller vergeht als auf Midgard, haben die SpF auf Midgard viel Zeit, die Spur DiFangs aufzunehmen oder auf andere Art und Weise auf das Weltentor aufmerksam zu werden und schließlich DiFang aus seiner mißlichen Lage zu retten.

Bis es dazu kommt, können die SpF noch so einiges über die politischen Ereignisse rund um den Ginsenghandel herausfinden. Auch könnten sie KokoRo über den Weg laufen, der vermißten Schwester einer der SpF, die mittlerweile zu einer Orchideenklinge ausgebildet worden ist.

Während die SpF DiFang aus seiner Lage auf RenSchenYo retten, vergehen auf Midgard knapp acht Jahre. Bei ihrer Rückkehr nach Midgard finden sie einen komplett durch die Xuan monopolisierten Ginsenghandel durch die Yü vor. Ming hat sich mittlerweile anderen Handelsaktivitäten, insbesondere dem Fernhandel mit dem Westen Midgards, zugewandt. Dennoch ist er hocherfreut über die Errettung seines Freundes DiFang und sehr begierig, von den Abenteuern der SpF zu erfahren. Der *Weißer Lotus* hat sich weitgehend von der *Weißer Orchidee* gelöst und ähnelt nun eher einer eigenen Geheimgesellschaft. Er hat ausländische Quellen für Ginseng erschlossen, während die *Weißer Orchidee* nur noch sehr halbherzig versucht, direkt gegen den Ginsenghandel der Xuan vorzugehen.

In vielen der folgenden Abschnitte finden sich Absätze, die mit ZUKUNFT: beginnen. Diese beschreiben Entwicklungen und

Ereignisse, die erst stattfinden, wenn die SpF sich auf RenSchenYo befinden und etliche Jahre auf Midgard überspringen. Alle zukünftigen Ereignisse werden so beschrieben, wie sie ohne Eingreifen der SpF stattfänden. Je nach Handlungen der SpF müssen Entwicklungen und Ereignisse abgeändert werden. Das Abenteuer geht desweiteren davon aus, daß die SpF im Winter 2400 wieder auf Midgard eintreffen. Der SpL kann dies an die Bedürfnisse seiner Kampagne anpassen, muß dann aber entsprechende Veränderungen vornehmen.

3 Dramatis personae

MingMing. Händler der Weiße-Schlangen-Gilde in KuenKung und heimlicher Elementarbeschwörer.

DiFang. Ginsengsammler aus dem Volk der Yü. Geschäftspartner und Vertrauter Mings.

HaiFeng. Kapitän in Diensten Mings. Opfer der KuroScha.

ChenXuan. Wenig integrierter Richter von KuenKung, Vorgänger von DiYung.

LiXuan. Händler aus KuenKung. Spezialist für den Ginsenghandel mit den Yü.

AMei. Älteste der Yü. Ansprechpartnerin von LiXuan.

TsueChen. Schwarzer Adept mit stetig sich verbesserndem Verhältnis zur Familie Xuan. Zuständig für die Ginsengversorgung des KuraiAnat.

MuLanLun. Renommierteste YiScheng (Ärztin) von KuenKung. Mitglied des *Weißes Lotus*.

KwanLi. Misogyner Dorfältester von OnchiRa.

MeiHua. Seine Frau.

Yao. Ihr heimlicher Liebhaber. In Wirklichkeit ein YamaOtoko.

KokoRo. Orchideenklinge, Schwester einer SpF, vermeintlich den *Weg der Tausend* gegangen.

LonChen. Hauptmann der Orchideenklingen.

BaiSseYuen – „Weiße Wolke“. Dschinn. Lehrmeisterin von Ming.

MiTo. Priester des KuTuh, z.Zt. Abt im Kloster DaKuMi. Verwandt mit den Xuan in KuenKung, wo er im Laufe der 90er Jahre zum Hohepriester des örtlichen Tempel der Düsternis aufsteigen wird.

Agenten der *Weißes Orchidee*, Mitglieder der Familie Xuan und deren Schergen, KuroScha, Ginsengsammler der Yü, Meerjungfrauen, Wako, Hunar, Luftrochen. . .

4 Zeitablauf

Die Datumsangaben erfolgen nach westlichem Muster *nach Landung* (abgekürzt *nL*, mit dem Bärenmond als ersten Monat des Jahres). Zur Umrechnung in kanthanische Jahresangaben siehe folgende Liste.

- 01. Wolf 2391 – 28. Draug 2392: GuiYou (Hahn)
- 01. Wolf 2392 – 28. Draug 2393: JiaXu (Hund)
- 01. Wolf 2393 – 28. Draug 2394: YiHai (Eber/Schwein)
- 01. Wolf 2394 – 28. Draug 2395: BingZi (Ratte)

- 01. Wolf 2395 – 28. Draug 2396: DingChou (Ochse)
- 01. Wolf 2396 – 28. Draug 2397: WuYin (Tiger)
- 01. Wolf 2397 – 28. Draug 2398: JiMao (Hase)
- 01. Wolf 2398 – 28. Draug 2399: GengLong (Drache)
- 01. Wolf 2399 – 28. Draug 2400: XinSi (Schlange)
- 01. Wolf 2400 – 28. Draug 2401: RenWu (Pferd)

4.1 Vor Beginn des Abenteuers

In grauer Vorzeit: Die Arracht identifizieren die Neun-Blumen-Berge als besonders geeignet, ein Tor in eine Urwelt der Luft/Holz-Sphäre zu errichten. Im Süden der heutigen Provinz Yü errichten sie schließlich ein Weltentor nach RenSchenYo. Die wichtigste Entdeckung auf dieser Welt war der Ginseng, der von den Arracht auch auf Midgard angepflanzt wurde, allerdings mit wesentlich geringerem Erfolg.

um 1000 vL: Mit der Entwicklung menschlicher Zivilisation in KanThaiPan entsteht auch das Volk der Yü samt ihrer Religion des Ginsenggottes. Die Priester belegen das Weltentor mit einem Tabu und machen es für Menschen unauffindbar.

2337 nL: Der junge Ziegenhirte DiFang entdeckt beim Verfolgen einer Ziege das Weltentor. Er folgt seiner Ziege nach RenSchenYo, kann aber das Tor nicht umpolen, um zurückzukehren.

2343 nL: Durch einen Glücksfall kann DiFang einen Baumriesen beim Umpolen des Tores beobachten und so nach Midgard zurückkehren, wo in den wenigen Stunden, die er auf RenSchenYo verbracht hat, sechs Jahre vergangen sind. Fortan nutzt DiFang die Kenntnis über Ort und Umpolung des Weltentores, um zu einem legendären Ginsengsammler aufzusteigen. Zum Handelspartner seines Vertrauens entwickelt sich die Familie Ming aus KuenKung.

2385 nL: Der junge MingMing widmet sich dem Studium des Multiversums. DiFang weiht ihn in sein Geheimnis ein und ermöglicht ihm einen Besuch RenSchenYos, wo er schließlich auf seine spätere übernatürliche Lehrerin BaiSseYuen trifft.

2391 nL: Der Schwarze Adept TsueChen wird vom Kronrat zum Beauftragten für den Ginsenghandel ernannt. Seine Aufgabe ist es, die Ginsengversorgung des KuraiAnat sicherzustellen. Er nimmt mit der Familie Xuan auf, die bereits einen Großteil des Ginsenghandels mit den Yü kontrolliert.

Herbst 2392 nL: Mit TsueChens Unterstützung übt LiXuan zunehmend Druck auf die Yü aus, nur noch mit der Familie Xuan zu handeln. Die *Weißes Orchidee* beginnt, den Ginsenghandel der Familie Xuan aktiv zu sabotieren und Ginseng in eigene Kanäle umzulenken.

1. Draug 2392 nL: DiFang, der sich mittlerweile außerstande sieht, gegen den Druck der anderen Yü weiterhin Ginseng an Ming zu liefern, trifft in OnchiRa ein, um dem dort wartenden HaiFeng statt der erwarteten Ginsenglieferung ein versiegeltes Schreiben zu überreichen. Kurz nach Abfahrt HaiFengs treffen drei Xuan-SaMurai ein, die die Aufgabe haben, DiFangs Geheimnis zu enträtseln. Sie bekommen mit, daß DiFang HaiFeng einen Brief übergeben hat. Diese Information übermitteln sie per Brieftaube nach KuenKung.

2. **Draug 2392 nL:** DiFang verläßt OnchiRa, heimlich verfolgt von den drei Xuan-SaMurai.
3. **Draug 2392 nL:** DiFang trifft im Winterlager AMeis ein und verhandelt mit ihr über die zukünftigen Konditionen.
4. **Draug 2392 nL:** DiFang reist weiter in Richtung Schattental, weiterhin von den SaMurai verfolgt. Eine Patrouille von vier Orchideenklingen (unter ihnen KokoRo), die ebenfalls auf der Suche nach DiFang sind und seine Spur bei AMeis Lager aufnehmen wollten, heftet sich unauffällig an die Fersen der SaMurai. – Gegen Abend kommt HaiFeng in KuenKung an und will sofort den Brief an Ming übergeben. Noch im Hafenbereich betäubt ihn aber hinterrücks ein KuroScha im Auftrag der Xuans und entwendet den Brief. Die SpF finden den betäubten HaiFeng.

4.2 Nach Beginn des Abenteuers

Dies ist der wahrscheinliche Ablauf. Je nach Aktionen der SpF kann sich natürlich einiges ändern.

5. **Draug 2392 nL:** Ming zeigt den Überfall auf HaiFeng bei Gericht an, wobei ihm klar wird, daß von Seiten der Behörden keine Bemühungen um Aufklärung zu erwarten sind. Spätestens jetzt beauftragt er die SpF, dem Fall nachzugehen.
 6. **Draug 2392 nL:** Am Eingang des Schattentals bemerkt DiFang seine Verfolger, die ihn daraufhin gefangennehmen wollen. Dies ist für die Orchideenklingen Anlaß, nun einzugreifen. Sie töten zwei der SaMurai, der dritte entkommt Richtung Kloster DaKuMi. Die Orchideenklingen bedrängen dann DiFang, sich ihrer Seite anzuschließen. DiFang gerät in Panik und flieht durchs Weltentor, was er daraufhin sofort umpolt, um seine Verfolger abzuschneiden. Die Orchideenklingen schlagen ein verborgenes Lager auf, um die weitere Entwicklung zu beobachten. DiFangs Kummer lockt BaiSseYuen an, die sich gerade auf RenSchenYo aufhält und ihn durch einen Streich vorläufig dort festsetzt. Da das Weltentor immer noch umgepolt ist, dringen ab jetzt gelegentlich Luftrochen nach Midgard vor.
 7. **Draug 2392 nL:** Frühestmögliches Eintreffen der SpF in OnchiRa. Mögliche Beobachtung des Zusammentreffens von Yao und MeiHua. (Auch an späteren Tagen möglich.)
 12. **Draug 2392 nL:** Frühestmögliches Eintreffen der SpF am Weltentor. Mögliches Eintreffen der Verstärkung der Xuan-Krieger am Weltentor.
- Drachenmond 2393 nL:** MeiHua bringt in OnchiRa ihren Sohn Kai zur Welt.
- 2394 nL:** Es ergeht eine kaiserliche Verordnung zur Monopolisierung des Ginsenghandels mit den Yü. Die dahingehende Lizenz wird der Familie Xuan erteilt. Die Yü beugen sich, und der *Weißer Lotus* erschließt andere Quellen für den Ginsenghandel, während die *Weißer Orchidee* noch längere Zeit versucht, das Monopol durch Überfälle und Verbündete bei den Yü zu unterlaufen.
- 3497 nL:** Richter ChenXuan wird pensioniert. DiYung wird (nicht ganz ohne Einflußnahme seiner Familie) zum neuen Richter von KuenKung ernannt.

Trollmond 2400 nL: Etwa zu diesem Zeitpunkt kehren die SpF und DiFang nach Midgard zurück. – In OnchiRa zeigt Kai immer mehr bestialische Züge. Es wird Zeit für Yao, seinen Sohn an sich zu nehmen. . .

5 Ermittlungen in KuenKung

Sowohl [DSH] wie auch [PdF] enthalten Beschreibungen der Stadt KuenKung, die der SpL hier verwenden kann.

5.1 Handlungsunfähig im Handelshafen

Am Abend des 4. Draug 2392 nL (also am 4. Tag des 13. Monats im Jahr GuiYou) finden die SpF im Handelshafenviertel einen gut gekleideten Seemann bewußtlos in einer dunklen Ecke liegend (z. B. auf dem Heimweg, wenn sie in der *Meeresbrise* [PdF 15f] abgestiegen sind).

Der Bewußtlose erscheint unverletzt und auch nach professioneller Untersuchung bei guter Gesundheit – mit Ausnahme des Umstandes, daß er bewußtlos ist. Er wurde offenbar nicht ausgeraubt, denn jede Menge einfach zu entwendender Wertgegenstände und Waffen trägt er noch bei sich: Eine Geldbörse mit um die 100SS, Ohringe, Gewandspange, ein DaDao, ein Tanto. . . Die Tunika ist allerdings geöffnet, als ob jemand etwas aus der Innentasche entfernt hätte. Im Nacken steckt ein kleiner Blasrohrpfeil. Die vermutliche Schußrichtung deutet auf ein verlassenes Lagerhaus hin. Mit *Spurenlesen* kann man feststellen, daß sich dort wohl jemand auf die Lauer gelegt hat, aber der Täter ist bereits über alle Berge, ohne weitere Spuren zu hinterlassen und ohne von Zeugen gesehen worden zu sein.

Ein erfahrener Arzt (oder eine SpF mit *Giftmischen*) kann feststellen, daß der Pfeil mit einem sehr starken Narkosemittel vergiftet ist, daß nur äußerst schwer zu beschaffen ist, dafür aber auch außer Tiefschlaf keine ernsthaften Nebenwirkungen hat.

Nach zwei Stunden (eine Stunde nach erfolgreichem **EW:Heilkunde** oder Betreuung durch einen Arzt) wacht der Bewußtlose auf und stellt sich als **HaiFeng**, Kapitän im Dienste der Familie Ming, vor. Bald erinnert er sich daran, daß er **MingMing** eine Nachricht überbringen wollte, die ihm aber offenbar entwendet worden ist. Zunächst ist er noch etwas schwach auf den Beinen und wäre über Begleitung zu Mings Haus sehr erfreut.

Das Attentat wurde von einem Agenten der KuroScha mit großer Professionalität ausgeführt. Die Nachricht befindet sich zum Zeitpunkt, an dem die SpF HaiFeng finden, bereits im Hause der **Xuan**. Sie wird dort zur Kenntnis genommen und vernichtet.

5.2 Ärztliche Hilfe

Wollen die SpF einen Arzt bemühen (um z. B. HaiFeng behandeln zu lassen oder Auskunft über das Gift zu erhalten), werden sie an die berühmte YiScheng MuLanLun verwiesen (oder kennen sie vielleicht auch schon). Sie hat ihre Praxis unweit des Seemarktes (Nr. 9 auf dem Plan [DSH 42]). Die SpF müssen allerdings erfahren, daß MuLan vor vier Tagen mit zwei ihrer erfahrensten Assistenten zu ihrem Anwesen am

SchuSchan aufgebrochen ist – mit vorerst unbestimmten Rückkehrdatum. Ihre zurückgebliebenen Assistenten können allerdings die wohl recht einfachen Wünsche der SpF zur vollsten Zufriedenheit und zu günstigen Preisen erfüllen.

MuLan ist als Mitglied des *Weißes Lotus* bzw. der *Weißes Orchidee* zu Hilfe gerufen worden, um sich um die zahlreichen Verwundeten zu kümmern, die die Orchideenklingen durch die jetzt in die heiße Phase tretenden Aktionen gegen die Xuan zu beklagen haben. Als wohlhabende Bürgerin KuenKungs verfügt sie über ein Sommerhaus an den Hängen des SchuSchans, das mit seiner Nähe zur Provinz Yü ideal gelegen ist als „Krankenlager“. Siehe auch Abschnitt 8.2.

5.3 Ming

Bringen die SpF HaiFeng selbst zu Mings Haus [DSH 45ff], zeigt er sich sehr besorgt und gleichzeitig dankbar für die Fürsorge der SpF. Er erwartete eigentlich eine Ginsenglieferung. HaiFeng kann ihm zwar berichten, daß DiFang statt Ginseng nur eine Nachricht übergeben hat, hat den Inhalt des versiegelten Briefes aber natürlich nicht eingesehen. DiFang wollte ihm ganz offenbar keine detaillierteren Auskünfte geben.

Von sich aus stellt Ming keine Mutmaßungen über die Hintergründe an. Fragen man ihn direkt nach den Xuan oder nach Konkurrenten im Ginsenghandel, dann erwähnt er aber sofort, daß die Xuan den Großteil des Handels mit den Yü kontrollierten. Sie operierten dabei über den Landweg, während er mit DiFang, einem langjährigen Freund der Familie, mit dem bereits sein Vater zusammengearbeitet habe, eine Handelsverbindung über See unterhalte. DiFang sei zwar nur ein einzelner Ginsengsammler, verschaffe ihm aber regelmäßig recht beachtliche Mengen von Ginseng höchster Qualität, den er dann an anspruchsvolle Kunden im ganzen Land weiterverkaufe. Die Übergabe finde im Fischerdorf OnchiRa statt.

Ming ist in DiFangs Geheimnis eingeweiht, wird aber davon nichts verraten. Dies hat er DiFang hoch und heilig versprochen. Außerdem ist sein eigenes Geheimnis um seine Tätigkeit als Beschwörer mit DiFangs Geheimnis direkt verknüpft.

Am nächsten Morgen wird Ming den Überfall bei Gericht anzeigen (siehe nächster Abschnitt). Spätestens zu dem Zeitpunkt, wo ihm klar wird, daß vonseiten des Gerichts keinerlei Untersuchungen zu erwarten sind, wird er die SpF beauftragen, Licht in den Fall zu bringen. Diese Beauftragung kann aber auch schon früher passieren, wenn die SpF Interesse zeigen. Die Bezahlung muß ausgehandelt werden. Ming ist in der Lage, Gefallen und Dienstleistungen zu vermitteln (inklusive einiger Lehrmeister), würde sich aber auch auf eine erfolgsabhängige Bezahlung wie z. B. einige Prozent Gewinnanteil am wieder in Gang gebrachten Ginsenghandel des nächsten Jahres. Sind die SpF eher auf eine monetäre Belohnung aus, läßt sich auch das einrichten. Grobe Richtlinie: 1000 bis 2000GS pro Person im Erfolgsfalle, zuzüglich Spesen, bei vorhandener Vertrauensbasis möglicherweise auch ein Vorschuß.

Ming muß in wenigen Tagen zu einer Handelsreise in den Norden aufbrechen und kann daher nicht selber bei Nachforschungen mitwirken. Er möchte die SpF für den Fall vorbereiten, daß sie das Weltentor benutzen müssen, ohne ihnen aber das Geheimnis seiner Existenz zu verraten, bevor sie es selbst entdecken. Daher gibt er ihnen einen kryptischen Hinweis, sobald er selber aufbricht oder aber die SpF in die Provinz Yü abreisen:

„Solltet ihr auf eurer Reise vor verschlossenem Tor stehen, so sprecht die Worte ‚Kra’anesch‘, und euch wird geöffnet werden.“

Mit einem **EW:Dunkle Sprache** kommt man zu dem Schluß, daß es sich wohl um eine Wort aus der Dunklen Sprache handeln könnte, kann die Bedeutung aber nicht ganz entschlüsseln. Irgendwas mit Luft und Leben vielleicht?

5.4 Bei Gericht

Eine Beschreibung des Gerichts von KuenKung (für das Jahr 2402) findet sich in [DSH 20f]. Bei den Bediensteten muß man den Zeitunterschied berücksichtigen. Ansonsten hat sich in den zehn Jahren zwischen 2392 und 2402 nicht viel verändert. Aktueller Richter ist ChenXuan, ein Mitglied der Familie Xuan, der durchaus die Interessen seiner Familie in seine Entscheidungen einfließen läßt. Er ist zwar nicht konkret in das Vorgehen gegen Ming bzw. HaiFeng eingeweiht, kann sich aber genug denken, so daß er den Fall erstmal auf die lange Bank schiebt und später – nach Rücksprache mit LiXuan – ganz zu den Akten legt. Es wirkt auch halbegs glaubwürdig, daß das Gericht Wichtigeres zu tun hat, als einen Fall zu untersuchen, bei dem lediglich ein Brief entwendet wurde und ganz offensichtlich keinerlei andauernde Verletzungen oder Verlust an Wertgegenständen zu beklagen ist.

ChenXuan bzw. seine Mitarbeiter wollen sich mit den SpF gar nicht erst abgeben und geben keinerlei Hilfestellung bei möglichen Recherchen. Schon gar nicht erlauben sie Zugang zum Gerichtsarchiv. Das wäre nur offiziell vom Gericht beauftragten XuSchau gestattet.

ZUKUNFT: Im Jahre 2397 wird Richter Chen nach einem mittleren Skandal frühzeitig in Rente geschickt. Eine andere traditionelle Familie aus KuenKung, die Yung, können sich daraufhin durchsetzen und einen eigenen Sproß auf den Richterstuhl setzen: niemanden Geringeres als DiYung, zu dieser Zeit Bezirksrichter in SchanWang.

5.5 Familie Xuan

Es ist leicht in Erfahrung zu bringen, daß die Xuan eine alteingesessene mächtige Familie ist, die seit Generationen in Konkurrenz mit der aktuellen Herrscherfamilie Tchung steht.

Es bedarf genauerer Recherchen an geeigneten Orten und mittels geeigneter Fertigkeiten wie z.B. *Gassenwissen*, *Geschäftstüchtigkeit*, *Landeskunde* . . . , um die folgenden Informationen herauszufinden (in aufsteigender Schwierigkeit, WM für die EW in Klammern):

- Der Handel ist nur ein Teil der Aktivitäten der Xuan. Sie sind nicht in der größten ortsansässigen Händlergilde, der *Weißes-Schlangen-Gilde*, Mitglied, sondern sympathisieren eher mit der *Gilde des endlosen Knotens*, die ihre Hauptsitze in KueiChan und YenChan hat (**WM+4**).
- Die Familie hängt dem KuTuh-Glauben an und hat beste Verbindungen zum Tempel der Düsternis (**WM+2**).
- Während die Tchung eher für die Unabhängigkeit KuenKungs von der Zentralmacht eintreten und ganz bewußt vermeiden, einen Schwarzen Adepten als Berater zu haben, streben die Xuan eine engere Bindung an das KuraiAnat an (**keine WM**).

- MiTo ist eine Mitglied der Familie und ein talentierter KuTuh-Priester, der schon in recht jungen Jahren zum Abt des DaKuMi-Klosters in den Neun-Blumen-Bergen befördert wurde und nun auf die Position des Hohepriesters in KuenKung zuarbeitet (**WM-2**).
- Der Schwarze Adept TsueChen pflegt in letzter Zeit engere Kontakte zur Familie (**WM-4**).

Suchen die SpF das Anwesen der Familie Xuan direkt auf, werden sie vom Personal höflich aber bestimmt abgewiesen. Allzu hartnäckiges Nachfragen erregt schließlich die Aufmerksamkeit der Familie und hat die im nächsten Abschnitt beschriebenen Folgen.

5.6 Weitere Orte

Mit den Informationen in [DSH] und [PdF] verfügt der SpL über ausreichend Mittel, um auf weitere Ermittlungen der SpF in KuenKung einzugehen. Allerdings gibt es für die SpF nicht viel mehr zu gewinnen. Im Gegenteil, die Xuan könnten auf sie aufmerksam werden und zu dem Schluß kommen, daß sie etwas „Zuneigung“ brauchen. Was das bedeutet, kann man sich anhand [DSH 57f] ausmalen. Möglicherweise schicken die Xuan den SpF auch einen Spion hinterher. Solange die SpF aber unauffällig bleiben, fühlen die Xuan sich sicher und glauben, daß keine weiteren Maßnahmen nötig seien.

6 Der Weg nach OnchiRa

Wahrscheinlich werden die SpF zunächst nach OnchiRa reisen, womit sich dieser Abschnitt beschäftigt. Möglicherweise wollen sie aber auch MuLanLun nachreisen oder den Aktivitäten der Xuan nachgehen. In diesem Falle können sie über die gut ausgebauten Straßen zum SchuSchan bzw. in Richtung ChüanHoSchang reisen. Der SpL kann die Reise dann anhand der Informationen in Abschnitt 8 gestalten.

6.1 Zur See

Wenn der SpL es den SpF nicht zu schwer machen will, stellt Ming HaiFeng samt Mannschaft (zwölf Mann) und Schiff (die *HoHsien*, eine Hochseedschunke) für die Reise zur Verfügung. Die Crew ist erfahren und wehrhaft genug, so daß es nicht zu Problemen mit den Wako (den kanthanischen Piraten) kommen sollte. Will der SpL der Gruppe einen Kampf liefern, kann er einen Piratenüberfall im Stile von [DSH 30f] inszenieren. Besteht die Gruppe aus erfahrenen Seeleuten, kann der SpL für HaiFeng auch andere wichtige Pläne vorsehen, so daß die SpF die Seereise selber organisieren müssen.

Das Wetter ist gutmütig, milde Temperaturen, kein Niederschlag und mittelstarke, gut zum Segeln geeignete Winde. Die HoHsien erreicht OnchiRa nach drei Tagen kurz vor Sonnenuntergang. SpF brauchen vielleicht je nach Fähigkeiten etwas länger.

In jedem Falle bietet es sich an, die Begegnung mit den Seejungfrauen aus [DSH 31ff] einzubauen. Der *Rat*, den die Seejungfrauen geben, muß natürlich abgeändert werden. Der SpL kann einen oder mehrere der folgenden wählen, oder er denkt sich etwas Passendes für seine Kampagne aus.

Für eine kurze Weile reitet ihr
auf einer kleinen hölzernen Wolke.
Bald wird es eine große sein
für eine lange Zeit.

Die HoHsien ist nach einer der acht Unsterblichen benannt (was jeder, der über *Kenntnis der fünf Klassiker* verfügt, erkennt, sobald er über den Namen nachdenkt. Das Attribut dieser Unsterblichen ist die Wolke. Die kleine hölzerne Wolke ist also die HoHsien. Die großen hölzernen Wolken sind die schwebenden Inseln auf RenSchenYo.

Wenn die Frau eine Frau ist,
der Mann aber kein Mann,
ist es dennoch Liebe?

Dies bezieht sich auf MeiHua und Yao.

Den Einsamen
beschert die schwarze Nacht
das stillste Wasser.

Die Yü werden ihren Frieden nur finden, wenn sie mit den Schwarzen Adepten kooperieren.

6.2 Zu Land

Zu Land drohen zwar kein Wako, aber die sogenannte Küstenstraße ist nur ein besserer Trampelpfad. Jetzt im Winter ist er zwar zumeist recht gut zu bereisen, durch das Marschland südlich von KoSchiRa führt er aber auch um diese Jahreszeit über halb im Sumpf versunkene alte Knüppelpfade. Siehe Abschnitt 8 für Informationen, wie der SpL diese lange und mühselige Reise mit allerlei Annehmlichkeiten ausfüllen kann.

7 Die Schöne und das Biest

OnchiRa wird in [DSH 34ff] teilweise beschrieben. Z. Zt. besteht allerdings keine Gefahr, als Opfer für das Neumondfest auserwählt zu werden, weil die Mondfamilie, zu der OnchiRa gehört, für eine Weile verschont bleiben wird. Nichtsdestotrotz ist KwanLi immer darauf aus, einen Vorwand zu finden, Fremde, die sich eine Unregelmäßigkeit zuschulden kommen lassen, gefangenzunehmen, um für den Fall der Fälle ein Opfer zur Verfügung zu haben. Dies betrifft z. B. SpF ohne Paß, insbesondere solche, die nicht den Eindruck erwecken, eine bedeutende Persönlichkeit zu sein, aber auch Yao in Menschengestalt, wenn er mit MeiHua erwischt wird (siehe unten).

HaiFeng will am liebsten am nächsten Tag gleich wieder abreisen und bietet den SpF an, einen Termin für die Abholung auszumachen. Können die SpF glaubwürdig darlegen, daß sie ihre Aufgabe in einigen wenigen Tagen erledigen werden, läßt er sich möglicherweise überzeugen, solange in OnchiRa auszuharren.

7.1 Unterkunft

KwanLi ist nicht nur der Dorfälteste, sondern betreibt auch das einzige Gasthaus des Dorfes. Gäste gibt es eher selten, aber das Haus dient auch als Ort für Versammlungshalle für die Dörfler und kann trotz der primitiven Lehmbauweise mit einer gewissen Gemütlichkeit aufwarten. Die Übernachtung auf in der Halle ausgelegten Reisstrohmatten verspricht sogar, etwas komfortabler zu sein als die auf der HoHsien. Serviert

wird eine Art Suschi, das nicht nur allerlei frischen Fisch, sondern auch getrocknete Riesenqualle, eine lokale Delikatesse, enthält. Dazu gibt es Ziegenmilch und Reiswein. All dies zu recht günstigen Preisen.

Der Gesamteindruck wird allerdings von der rauen Umgangsform KwanLis getrübt. Insbesondere fällt sehr unangenehm auf, wie er seine junge hübsche Frau MeiHua rumkommandiert.

7.2 Rendezvous in der Abenddämmerung

Während KwanLi grummelnd den SpF und einigen Fischern das Abendessen serviert, schickt er MeiHua nach draußen, um die Ziegen zu melken. Aufmerksame SpF merken mit *Menschenkenntnis*, daß MeiHua, obwohl sie sichlich unter ihrer Situation leidet, eine verborgene freudige Erwartung hegt, als sie das Haus verläßt.

Die Ziegenherde der Li grast einen guten Kilometer entfernt am Waldrand. Dort wartet in der Abenddämmerung niemand anders als Yao (in Menschengestalt) auf sie. Siehe Abschnitt 12.4.3 für den Hintergrund. Vorsichtige SpF können MeiHua unbemerkt folgen und das Rendezvous beobachten. Die beiden Schönheiten vom Lande sind ganz dem Liebesrausch ergeben und daher nicht besonders aufmerksam. Nach dem Schäferstündchen hilft Yao noch beim Ziegenmelken, bevor er in die Dunkelheit des Waldes verschwindet. Mit einem **EW:Tierkunde** fällt auf, daß die Ziegen sich bereitwillig von MeiHua melken lassen, aber bei Yao eine gewisse Unruhe zeigen.

7.3 Ermittlungen in OnchiRa

Die SpF können leicht in Erfahrung bringen, daß DiFang am 1. Draug in OnchiRa eingetroffen und kurz darauf HaiFeng ausgelaufen ist. Die Übergabe der versiegelten Nachricht hat aber nur ein Fischer beobachtet, den die SaMurai der Xuan später rein zufällig befragt haben.

Ebenso kann jeder im Dorf berichten, daß am Abend des 1. Draug auch noch drei stattliche Krieger eingetroffen sind. Nur wenige können vom dunkelblauen Dreizack berichten, der als Insignie auf den Rüstungen der Krieger zu sehen war. Wer sich in KuenKung auskennt (alternativ kann auch *Landeskunde* helfen) weiß, daß der blaue Dreizack das Zeichen der Xuan ist.

Sowohl die Krieger wie auch DiFang sind im Gasthaus der Li untergekommen. Alle Bewohner des Hauses können die Auskunft geben, daß am 2. Draug zunächst DiFang und bald darauf die Krieger aufgebrochen sind Richtung Küstenstraße. Ihr Reiseweg ist in der Karte eingetragen.

7.4 Auf der Spur

Die Küstenstraße verläuft nicht unmittelbar am Meer, weil das Ufer dafür zu steil und felsig ist, und damit auch nicht direkt durch OnchiRa. Man muß eine gute Wegstunde einen Pfad hinaufsteigen, um sie zu erreichen. DiFang hinterläßt nur wenige Spuren, aber die drei Xuan-SaMurai sind weniger subtil vorgegangen, zudem sie sich selbst als Verfolger und nicht Verfolgte verstanden und daher nicht um Vermeidung von Spuren bemüht haben. Die Regeln für Verfolgungsjagden im Freiland

[DFR 182f] finden Anwendung, allerdings werden pro Tag Alter der Spur nur **WM-1** angerechnet, da es zu keinerlei Niederschlag gekommen ist und es zu dieser Zeit fast keinen Verkehr auf der Straße gibt, also die Spuren nicht mit anderen Spuren überlagert werden. Sowohl auf der Küstenstraße als auch entlang von Bächen gibt es **WM+6** für die Bodenbeschaffenheit (die Straße besteht zumeist aus weichem Erdboden und die Flußtäler haben dichte Vegetation). Im Hügelland gilt für Bodenbeschaffenheit **WM+2**. Verlieren die SpF die Spur, liegt es nahe, einfach die Straße oder entlang des Baches weiterzugehen. Solange sie dabei wirklich noch entlang des Weges der Verfolgten sich bewegen, haben sie nicht nur einmalig, sondern **alle 1W6 Stunden** die Chance, mit einem **EW:Spurenlesen** mit zusätzlicher **WM-2** die Spur wieder aufzunehmen. Zusätzliche **EW:Spurenlesen** zum Wiederaufnehmen der Spur werden gewährt, wenn die SpF an einem Nachtlager vorbeikommen. DiFangs Nachtlager, die **WM+2** gewähren, sind in der Karte verzeichnet. Die SaMurai haben jeweils ca. einen Kilometer vorher ihr Lager aufgeschlagen. Ihr größeres Nachtlager gewährt **WM+6**. Solange die SpF die Spur nicht verloren haben, finden sie die Nachtlager automatisch.

An der Stelle, an der DiFang am 4. Draug vom Bach ins Hügelland abgebogen ist (**1** auf der Karte), ist ein gesonderter **EW:Spurenlesen** (mit der üblichen WM) fällig, um das Gewirr an Spuren richtig zu deuten. Mißlingt dieser Wurf, kommen die SpF zu dem Schluß, daß es wohl weiter bachaufwärts gehen muß. Beim nächsten Gelingen des **EW:Spurenlesen** wird den SpF klar, daß Spuren hin- und zurückführen, wobei die Spuren zurück von einer etwa doppelt so großen Gruppe stammen. Sie können dann die zurückführenden Spuren verfolgen (jetzt mit WM für eine größere Gruppe von 5–10 Verfolgten) und bei **1** einen weiteren **EW:Spurenlesen** versuchen, um die abzweigenden Spuren richtig zu erkennen.

Bei einer Entfernung von weniger als 10km von AMeis Winterlager gibt es übrigens so viel zusätzliche und frischere Spuren, daß es unmöglich ist, die mehrere Tage alten Spuren von DiFangs und seiner diversen Verfolger noch zu identifizieren.

Was ist nun aber der Verlauf der Spuren zu erklären? Am 3. Draug zog DiFang bachaufwärts, gefolgt von den drei SaMurai. Er traf am Abend in AMeis Winterlager ein, um dort mit ihr über die zukünftigen Konditionen beim Ginsenghandel zu verhandeln (siehe Abschnitt 8.9). Die SaMurai schlugen ihr Lager ein wenig entfernt auf, um zu beobachten, wohin DiFang als nächstes gehen würde. Eine Patrouille von vier Orchideenklingen (darunter KokoRo) hatte allerdings die gleiche Idee gehabt. Ihr Auftrag war es, DiFang zu finden. Ihre Recherchen hatten ergeben, daß er sich wohl demnächst bei AMei melden würde, so daß sie beschlossen hatten, in der Nähe von AMeis Lager auf seine Ankunft zu warten. Nun bemerkten die Orchideenklingen auch die SaMurai, aber nicht umgekehrt. Als DiFang am nächsten Morgen wieder bachabwärts zog, wurde er von den SaMurai verfolgt, die wiederum von den Orchideenklingen verfolgt wurden. Bei **1** bog DiFang dann ins Hügelland ab, mit den SaMurai und den Orchideenklingen im Schlepptau. Ab jetzt können die SpF also jeweils drei kurz hintereinanderliegende Nachtlager bemerken.

8 Zwischen SchuSchan und SongSchan

Die Provinz Yü ist in [KTP 101] kurz beschrieben.

Die Kartie in Abb. 1 zeigt alle Orte an, die für das Abenteuer relevant sind. Sie ist aber keineswegs vollständig. Es gibt

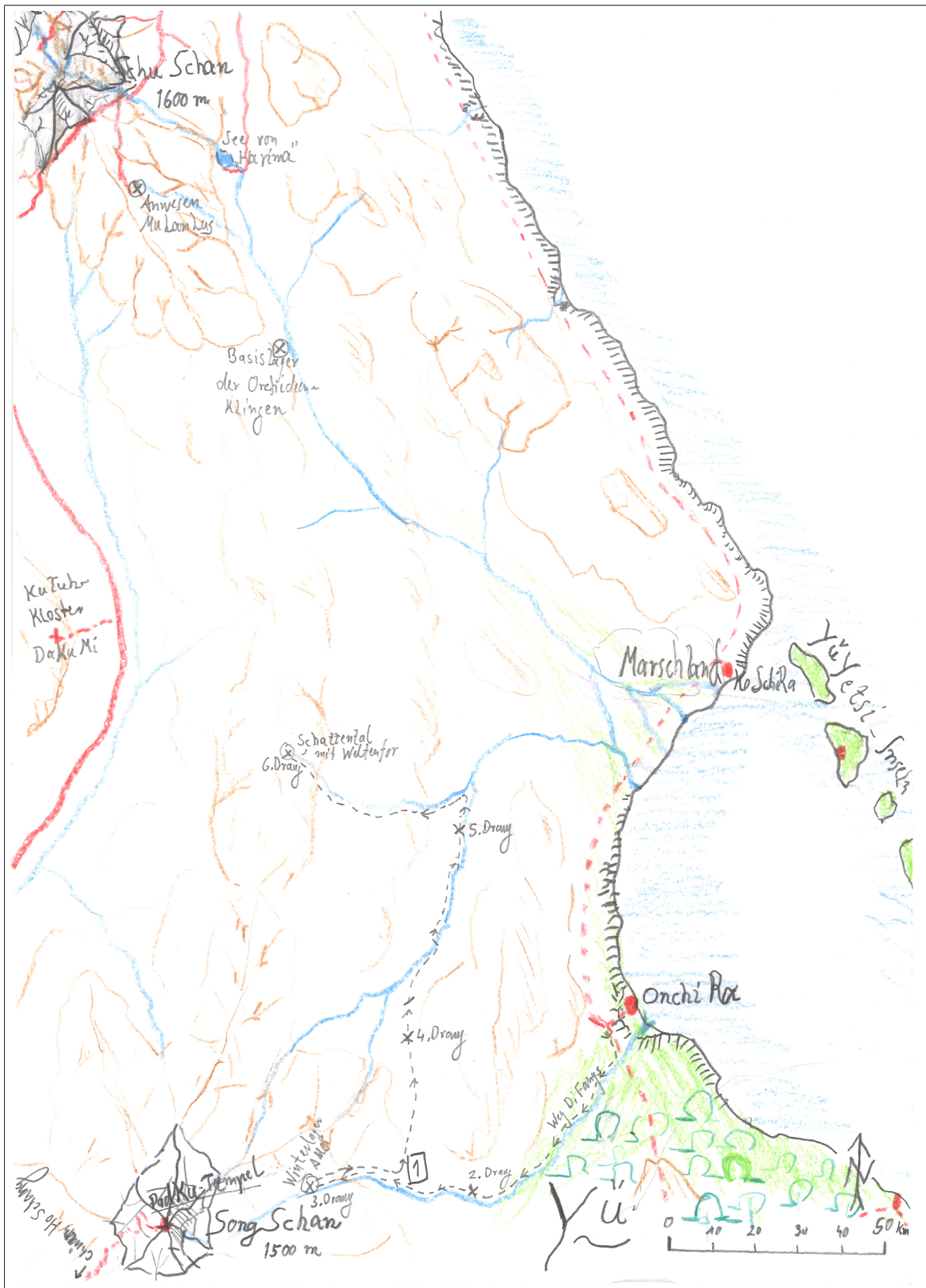


Abbildung 1: Die Provinz Yü

wesentlich mehr in der Provinz zu entdecken. Der SpL möge seinen Ideenfluß in keinsten Weise einschränken.

Die Siedlungsgebiet der Yü wird im Westen durch die Straße nach ChüanHoSchang und im Osten durch das Meer begrenzt, wobei die Küstendörfer nicht durch Yü bewohnt sind und auch nicht den entsprechenden Ausnahmeregeln unterstehen. Sie müssen z. B. durchaus Opfer auf den Weg der Tausend schicken.

Im allgemeinen ist die Vegetation im Hügelland eher karg. Die Täler sind grüner, mit mitunter recht dichtem Buschwerk bis hin zu regelrechten Wäldchen, vorwiegend Bambus. In Küstennähe südlich von OnchiRa geht das Hügelland langsam in dichteren Wald und schließlich in den Dschungel von Minangpahit über.

Das Wetter kann nach [KOM 124] ermittelt werden (*3E: Sommerfeuchte Zone*). Vor allem in den höheren Lagen des Hügellandes kann es in den Winternächten empfindlich kalt werden mit regelmäßigem Bodenfrost, der ab und an stark genug ist, um die Hügelkuppen mit hübsch in der Morgensonne glitzern dem Reif zu überziehen. Zu Niederschlägen kommt es um diese Jahreszeit fast nie. Dafür weht fast immer ein starker Wind vorwiegend aus westlicher Richtung.

Die Yü kennen ihr Land sehr gut und bereisen es zu Fuß vergleichsweise schnell unter Ausnutzung natürlicher Begebenheiten wie Wildwechsel und Flußverläufe. Für sie hat das Gelände **Typ II** [DFR 85]. Ortsunkundige kommen durch die unwegsame Landschaft viel langsamer voran, wenn sie einfach versuchen, möglichst schnell in eine bestimmte Himmelsrichtung voranzukommen (**Geländetyp III**). Wer allerdings sich spurenlesend an die Fersen eines Yü heftet, kommt natürlich auch in Genuß von dessen Ortskenntnis.

Neben der offensichtlichen Erwerbsquelle des Ginsenghandels spielt auch die Ziegenhaltung eine große Rolle. Überall im Hügelland wird man auf Ziegenherden stoßen.

Im folgenden werden besondere Orte von Nord nach Süd beschrieben, gefolgt von einer Liste möglicher Begegnungen.

8.1 See von Harima

Soll das Abenteuer *Das Schlemmermahl* [MSS 5ff] nach KuroKegaTi verlegt werden, bietet es sich an, den See von Harima hier an die Hänge des SchuSchan zu versetzen.

8.2 MuLanLuns Anwesen

MuLanLuns großzügig angelegter Landsitz befindet sich recht abgelegen an den südlichen Hängen des SchuSchan, in einiger Entfernung von den üblichen Lagen für die Anwesen der Reichen und Mächtigen aus KuenKung und anderswo. Dies prädestiniert es als „Krankenstation“ für das Basislager der Orchideenklingen 50km südöstlich. Regimetreue Immobilienbesitzer am SchuSchan lassen ihre Anwesen von OrcaMurai bewachen. Die eher auf Unabhängigkeit bedachten bevorzugen ihre eigenen, menschlichen Wachleute. Zu letzteren gehört natürlich auch MuLan. Unbemerkt Eindringen in MuLans Anwesen ist nicht einfach. Vielleicht gelangen die SpF aber auch als Freunde hierher – möglicherweise gar als Verwundete, wenn sie auf Seiten der Orchideenklingen an einem Kampf teilgenommen haben.

Zu Beginn des Abenteuers befinden sich drei Orchideenklingen in Behandlung. Zwei Kämpfer sind bereits verstorben

und wurden mangels Alternative diskret auf der Familiengrabstätte der Lun bestattet. Die frischen Gräber sind noch deutlich sichtbar. Während des Abenteuers werden immer wieder Verwundete und Gefallene eingeliefert.

Gerade an diesem Ort erscheint die ganze Unternehmung besonders brutal und sinnlos. MuLan wird immer skeptischer und diskutiert die Sinnfrage ganz offen mit den Orchideenklingen, möglicherweise gar mit LonChen selbst, sollte er das Anwesen besuchen.

8.3 Basislager der Orchideenklingen

Vom gut in einem kleinen Nebental verborgenen Basislager aus führen die Orchideenklingen ihre Operationen aus. Ab und an gibt es einen koordinierten Angriff auf einen Handelszug der Xuan. Die meiste Zeit patrouillieren kleinere Gruppen durch Yü, um Ginsengsammler zu bekehren und Informationen über bevorstehende Aktivitäten der Xuan zu sammeln. So kam es auch dazu, daß KokoRo ausgesendet wurde, um DiFang auf die eigene Seite zu ziehen oder hinter sein Geheimnis zu kommen.

Ein langjähriger Assistens MuLans versorgt die im Lager eintreffenden Verwundeten und schickt die schwereren Fälle zu MuLans Anwesen.

Die SpF werden das Basislager kaum zufällig entdecken, aber sie könnten als Gefangene oder Verbündete hierhin gebracht werden (im Zweifelsfalle mit verbundenen Augen).

8.4 Kloster DaKuMi

Zwei Wegstunden westlich der Straße nach ChüanHoSchang, an den ansteigenden Hängen des westlichen Teils der Neun-Blumen-Berge, gehen im Kloster DaKuMi die Mönche des KuTuh ihrem unaussprechlichen Tun nach. MiTo, der Abt, ist Mitglied der Familie Xuan und hat das Kloster den SaMurai seiner Familie als Basislager zur Verfügung gestellt. Dies ist in vielerlei Hinsicht das genaue Gegenstück zum Basislager der Orchideenklingen. LiXuan sucht das Kloster häufiger auf, um die Aktionen seiner SaMurai und Händler zu koordinieren.

Die Werte MiTos finden sich in [DSH 101], wobei der acht Jahr jüngere MiTo natürlich noch auf einem geringeren Grad steht und über weniger Fähigkeiten verfügt. Wahrscheinlich wird dies für das Abenteuer aber irrelevant sein.

8.5 KoSchiRa

Ähnlich wie OnchiRa ist KoSchiRa ein einfaches Fischerdorf. Allerdings besteht das ganze Dorf aus fanatischen KuTuh-Anhängern, die hier – so verbunden mit seinem Element und so fern der institutionalisierten Verehrung in den zivilisierten Teilen des Reiches – ganz eigene, besonders schreckliche Formen der Anbetung ihres dämonischen Gottes entwickelt haben. Unsägliche Rituale finden am Meer und in den nahen Sümpfen statt, als deren Folge sich sogar das Aussehen der Dorfbewohner verändert hat. Sollte es die SpF wirklich hierher verschlagen, kann der SpL hemmungslos Anleihen bei H. P. Lovecraft nehmen, um eine passende Stimmung zu erzeugen. (Hier drängt sich vor allem *Schatten über Innsmouth* als Beispiel auf, wohlgemerkt lediglich als Inspiration für die Stimmung. Die Handlungsdetails passen selbstverständlich nicht. Bislang wurden auf Migard noch keine Tiefen Wesen gesichtet...)

8.6 Das Marschland

Zahlreiche der Bäche und Fließchen, die die östlichen Neun-Blumen-Berge durchziehen, münden hier in einem ausgedehnten Delta ins Meer. Während gerade im Winter viele Bäche austrocknen, ist das Delta ganzjährig wasserführend. Bei Flut drückt das Meer Salzwasser ins Delta. Die Landschaft ist von Salzsümpfen und Marschland geprägt. Die Küstenstraße führt auf Knüppeldämmen über die sumpfigen Stellen, wird aber schlecht unterhalten und ist bei Hochwasser häufig überschwemmt.

Als ob die finsternen Kultstätten der Bewohner KoSchiRas noch nicht genug wären, trifft man im Sumpf auf allerlei unangenehmer Zeitgenossen. Der SpL darf alle Register des Bestiariums ziehen. Neben normalen Blutekeln [BES 362] gibt es sogar Todesegel [BES 372].

8.7 Das Schattental

Am Ende eines schmalen verborgenen Tales, das DiFang *Schattental* getauft hat, befindet sich ein von den Arracht in grauer Vorzeit errichtetes permanentes Weltentor nach RenSchenYo. Über dieses Weltentor wurde der Ginseng nach Midgard importiert. Für die Priester des Ginsenggottes ist dieser Ort ebenso heilig wie verstörend. Daher haben sie am Eingang des Tales, das den einzigen begehren Zugang zum Weltentor darstellt, in die dichte Vegetation ein sogenanntes *Tabu* geflochten. Es führt dazu, daß denkende Wesen, die sich dem Tabu nähern, unbewußt von ihm wegsteuern. Dadurch wurde das Tal unauffindbar. Wer hingegen schon genau weiß, wo das Tal ist, und bewußt in das Tal hineingehen will, dem gelingt das ohne Probleme. Wesen mit tierischer Intelligenz sind vom Tabu nicht betroffen. Die düstere Ausstrahlung der uralten Gebäude rund um das Weltentor sorgt aber dafür, daß sich nur selten ein Tier ins Weltentor verirrt (und selbst dann wird es von den Hunar wieder nach Midgard geschickt, siehe Abschnitt 9.4). DiFang hat das Tal durch einen Zufall entdeckt. Eine seiner Ziegen wurde durch ein Raubtier verletzt und floh panisch in die dichte Vegetation am Eingang des Tales. DiFang folgte ihrer blutigen Spur und umging so den Zwang des Tabus. Die Xuan-SaMurai, die DiFang verfolgt haben, sowie die Orchideenklingen, die wiederum die SaMurai verfolgt haben, wurden ebenfalls durch äußere Einflüsse, nämlich die verfolgten Spuren. Genauso können die SpF durch das Verfolgen der Spuren ins Tal gelangen. Eine andere Möglichkeit wäre, den mitunter auftretenden Luftrochen auf ihrem Heimweg zu folgen (siehe Abschnitt 8.11.1), wobei sie hierbei möglicherweise den Talkessel aus einer unzugänglichen Richtung entdecken. Selbst dann kann aber eine systematische Suche nach einem Zugang in den nun bekannten Talkessel die ablenkende Kraft des Tabus überwinden.

8.7.1 Der Ort des Tabus

Direkt am Eingang zum engen und von den Seiten unzugänglichen Schattental befindet sich das Tabu. Es ist ins Erdreich und in die hier sehr dichte Vegetation eingewoben und manifestiert sich durch auffällige spiralartige Muster, in der die Pflanzen und Bäume, darunter auch etliche Ginsengpflanzen (**EW:Pflanzenkunde**), in einem Umkreis von 3m wachsen. Der Ort hat eine starke Dweomeraura.

Der Ginsenggott der Yü ähnelt eher einem Ginseng-Totemgeist. Die Priester des Ginsengkultes zählen spieltechnisch als Schamanen. Das Tabu ist für sie ein heiliger Ort

[ARK 61], allerdings ist die Kenntnis von seiner Lage in Vergessenheit geraten – und die ablenkende Wirkung des Tabus wirkt auch auf die Priester des Ginsenggottes selbst. Durch sorgfältiges Vernichten aller Vegetation am Ort des Tabus, inklusive des unterirdischen Teils, könnte man das Tabu aufheben (und würde sich dabei natürlich den immerwährenden Zorns des Ginsenggottes zuziehen). Austreiben oder Bannen der Wirkung ist nicht möglich, da es sich um Dweomer handelt.

Etwa 30m weiter ins Tal hinein liegen die Leichen zweier Krieger mit dem Dreizackinsignien der Xuan. Waffen und Wertgegenstände wurden ihnen abgenommen. Auffällig an ihrem Marschgepäck ist ansonsten noch ein kleiner Käfig mit zwei erstochenen Tauben. Dies sind Brieftauben zur Kommunikation mit den Xuan in KuenKung, die die Orchideenklingen wohlweislich getötet haben. Die beiden haben Schnittwunden am Hals. Eine genauere Untersuchung bringt an den Tag, daß einer der beiden ein gebrochenes Bein und eine Stichwunde ins Herz aufweist. Mit einem **EW:Erste Hilfe** läßt sich feststellen, daß die Schnittwunden von RengKwan (Wurfringe) stammen. Einer der beiden wurde an der Halsschlagader getroffen und ist verblutet, während der andere wohl erst im Nahkampf erledigt wurde. Auch der Zeitpunkt des Kampfes kann geschätzt werden. (*Heilkunde* kann wie üblich für **WM+4** auf den Wurf für *Erste Hilfe* eingesetzt werden.) Ein **EW:Spurenlesen** verrät, daß hier 5–8 Personen gekämpft haben. Ein Teil von ihnen hat sich von den üppig mit Vegetation bewachsenen Hängen am Rand des Tals auf die Opfer gestürzt. Hat der **EW:Spurenlesen** mindestens 24 erreicht, findet die SpF sogar heraus, daß eine einzelne Figur den Hang hinauf geflohen ist. Dort läßt die Vegetation allerdings bald nach. Eine weitere Verfolgung der Spur auf dem nackten Fels ist beim Alter der Spur ohne Aussicht auf Erfolg. Nach dem blutigen Kampf sind 3–4 Personen weiter ins Tal gelaufen.

Was ist nun wirklich geschehen? Als DiFang am 6. Draug das Tabu hinter sich gebracht hatte und einige Meter ins Schattental gelaufen war, hielt er wie üblich kurz inne. Er wußte, daß hierher ihm nie jemand folgen konnte. Diese Gewißheit war wie immer Balsam für seine Einsiedlerseele. Und so ließ er sich ins hohe Gras nieder und ruhte sich aus. Dies bekamen die SaMurai nicht gleich mit, und so näherten sie sich mehr als beabsichtigt. DiFang, der die Ruhe des Tales genoß, wurde nun endlich auf seine Verfolger aufmerksam und stellte sie erschrocken zur Rede. Die bedrängten ihn mit gezogenen Waffen und forderten ihn auf, sich zu ergeben und sein Geheimnis preiszugeben. Während sich all dies ereignete, schritten wiederum die Orchideenklingen zur Tat, die die dichte Vegetation zum Anlaß genommen hatten, sich besonders nah an die SaMurai heranzuschleichen. Sie kletterten an einer hier noch recht zugängliche Talwand hinauf und näherten sich so den drei Kriegern unauffällig von der Seite. Aus dem Hinterhalt warfen sie ihre Wurfringe. Der erste ging am Hals getroffen zu Boden, der zweite floh über die gegenüberliegende Talwand, und den dritten erledigten sie im Nahkampf (mit KanaUchi das Bein gebrochen und den Wehrlosen dann erstochen, wobei der SaMurai einer der Orchideenklingen noch eine üble Beinverletzung zufügen konnte). DiFang sah das alles entsetzt an. Als die maskierten Orchideenklingen auf ihn zukamen, geriet er in Panik. Statt seinen Rettern zu danken, lief er ins Tal hinein – und die Orchideenklingen hinterher.

Das einer der SaMurai leichtfüßig entkommen konnte, kann nach Ermessen des SpL noch ein Nachspiel haben. Der Entflohene läuft nämlich schnurstracks zum Kloster DaKuMi, um Verstärkung zu holen. So er es denn schafft, sich genau genug an den Weg zu erinnern, um das Tabu wieder zu überwinden

(keine Selbstverständlichkeit unter den gegebenen nicht gerade streßfreien Umständen), kann die Verstärkung (in vom SpL zu bestimmender Stärke) frühestens am 12. Draug im Schattental eintreffen. Der SpL kann hier einer kampfvversessenen Gruppe eine Show bieten.

8.7.2 Vorm verschlossenen Weltentor

Eine Karte des Talkessels am Ende des Schattentals findet sich in Abb. 2. Vom Eingang des Tals bis dorthin sind es 3km. Die Steilwände sind etwa 30m hoch und nahezu senkrecht. Sie zu erklimmen bedarf einer kleinen Klettertour ([DFR 154f], die Wände haben *einige Ritzen*). Aufgrund der dichten Vegetation ist nur schwer zu erahnen, was sich unten im Kessel befindet, wenn man von der oberen Kante in den Kessel hinabschaut. Nachts erkennt man allerdings leicht das geheimnisvolle Leuchten des Tores (normalerweise weißlich, aber seit DiFang das Tor umgepolt hat, leuchtet es gelblich).

Die Anlage wurde von den Arracht zwar in grauer Vorzeit errichtet, war aber vor „nur“ gut 3000 Jahren noch in Benutzung. Erst dann zogen sich die Arracht endgültig aus dieser Gegend zurück. Dennoch ist mittlerweile natürlich fast alles zu Staub zerfallen und von Vegetation überwuchert. Die erhaltenen Gebäudeüberreste sind aus einem dunkelgrauen granitartigen Stein. Das Gebäude mit dem Weltentor (siehe [3]) ist durch die ihm innewohnende Magie besser erhalten, aber dennoch von Moosen und Flechten bedeckt. Vom ganzen Ort geht eine undefinierbare düstere und unheimliche Ausstrahlung aus, die SpF mit angeborenem Sechsten Sinn oder hohem Zaubertalent besonders bemerken. Es singen keine Vögel und man trifft auf fast keine Tiere. Geräusche werden vielfach von den Wänden des Talkessels zurückgeworfen. Sonnenlicht fällt nur selten in den tief eingeschnittenen Kessel. Kein Lüftchen regt sich... SpF, die Dunkelheim [HdB 47ff] bereist haben, fühlen sich an dessen Architektur und Ausstrahlung erinnert.

In den Bäumen halten sich etwa ein halbes Dutzend Luftrochen auf, die durch das z. Zt. „falschrum“ gepolte Tor nach Midgard gelangt sind und nun nicht mehr zurückkommen. Der SpL kann sie zu dramatisch passenden Augenblicken ins Geschehen eingreifen lassen. Bei Suchaktionen oder durch Kämpfe aufgeschreckte Luftrochen greifen möglicherweise in Panik wahllos an. Wenn einzelne Figuren sich unter den Bäumen herumtreiben, werden sie vielleicht als Beute interessant. *Sehen, Hören* oder *Wahrnehmung* hilft bei der frühzeitigen Entdeckung durch die SpF. Weitere Luftrochen erkunden die Umgebung (vgl. Abschnitt 8.11.1). Bald nachdem das Tor wieder Richtung RenSchenYo gepolt worden ist, fliegen die Luftrochen nach und nach instinktgetrieben durch das Tor zurück nach RenSchenYo.

1 Portal

Eine 8m hohe Mauer mit einem knapp 4m breiten und 6m hohen Rundbogen überspannt das Tal. Das Mauerwerk aus einem dunkelgrauen granitartigen Stein ist dicht mit Ranken überwuchert. Man erkennt noch mächtige Angeln, in denen wohl mal Tore hingen. Ein aus dem Talkessel fließendes Rinnsal hat sich tief in den Boden eingeschnitten.

Ursprünglich wurde das Wasser unter der Straße entlanggeführt. Im Laufe der Jahrtausende hat das Wasser die Kanalkonstruktion zum Einsturz gebracht.

2 Eingestürzter Turm

Die Reste eines wuchtigen, an die Felswand gebauten Turmes. Lediglich die Mauern des Erdgeschosses ragen noch aus dem Schuttberg. Den Stumpf einer Wendeltreppe nach oben und eine weitere Wendeltreppe in den völlig verschütteten Keller kann man gerade noch erahnen.

Im Turm gibt es auch nach mühseliger Buddelei nichts zu finden. Hier kampieren allerdings die vier Orchideenklingen.

Nachdem die Orchideenklingen den Kampf im Schattental beendet hatten, redeten sie auf DiFang ein, um ihn von ihrer Sache zu überzeugen. Der aber geriet in Panik und lief ins Schattental hinein. Die Orchideenklingen natürlich hinterher. DiFang lief direkt ins Tor und polte es sogleich von der anderen Seite um. Die Orchideenklingen konnten den Farbwechsel von weiß auf gelb beobachten und mußten dann feststellen, daß sie DiFang nicht folgen konnten. Sie schlugen daraufhin ihr Lager im eingestürzten Turm auf. Von dort beobachten sie seither das Tor und pflegen ihren schwer verwundeten Kameraden. Sie sind stets wachsam und patrouillieren gelegentlich durch den Talkessel. SpF, die die Wände des Kessels herunterklettern, werden automatisch bemerkt. Ob die Orchideenklingen sich dann allerdings bemerkbar machen oder erstmal weiter die Lage beobachten, muß der SpL situationsbedingt entscheiden.

Bei den Orchideenklingen handelt es sich um KokoRo, also um die unter den OrcaMurais vermutete Schwester einer der SpF, und ihre Gefährten Kai (m), Fu (m) und TanChi (w). Fu hat eine schwere Beinverletzung und viel Blut verloren (am Ende des Kampfes hatte er noch 4LP und die Verletzung 56–64 auf Tabelle 4.5 [DFR 246] erlitten). Bei der wenig professionellen Behandlung, die er z. Zt. genießt, wird er sein Bein am 19. Draug wieder einsetzen können. Dies ist auch der Zeitpunkt, wo sich die Orchideenklingen von sich aus auf den Weg zurück ins Basislager machen.

Die Interaktion zwischen Orchideenklingen und SpF kann sich ganz unterschiedlich entwickeln. Die Orchideenklingen sind naturgemäß extrem mißtrauisch und halten die SpF erstmal für Spione der Xuan, zudem sie ja damit rechnen müssen, daß der entflohene Xuan-SaMurai Verstärkung holt. Wenn die SpF ihrem verletzten Kameraden helfen können, wäre das ein willkommener Anlaß, das Mißtrauen abzubauen. Außerdem besteht jederzeit die Chance, daß KokoRo ihre Schwester bzw. ihren Bruder wiedererkennt. Andersrum kann dies nur geschehen, wenn KokoRo ohne Maskierung auftritt. Der SpL hat es in der Hand, das Timing hier möglichst spannend und dramatisch zu gestalten.

3 Weltentor

Ein fünfeckiges klobiges Gebäude mit 3,5m breiten und 5m hohen Torbögen auf jeder Seite, hinter denen nur ein neblig-gelbliches Leuchten zu erkennen ist. Das spitze Dach besteht aus fünf nicht besonders steil ansteigenden Steinflächen.

Dies ist das Weltentor nach RenSchenYo. Die Arracht haben es in grauer Vorzeit errichtet. Nicht nur ist dieses Tor permanent und deutlich größer als üblich, es wurde auch in ein magisch haltbar gemachtes Steingebäude eingepaßt, so daß es nahezu unzerstörbar ist.

Normalerweise ist das Tor so gepolt, daß es in Richtung RenSchenYo führt. Auf Midgard wagen sich wegen der düsteren Ausstrahlung des Ortes nur wenige Tiere in die Nähe, und das Tabu verhindert die Annäherung neugieriger intelligenter Wesen. Ist das Tor allerdings in Richtung Midgard gepolt, passiert es schon häufiger, daß ein Flugrochen aus Versehen durch das Tor fliegt. Daher sammeln sich nun, wo DiFang das Tor

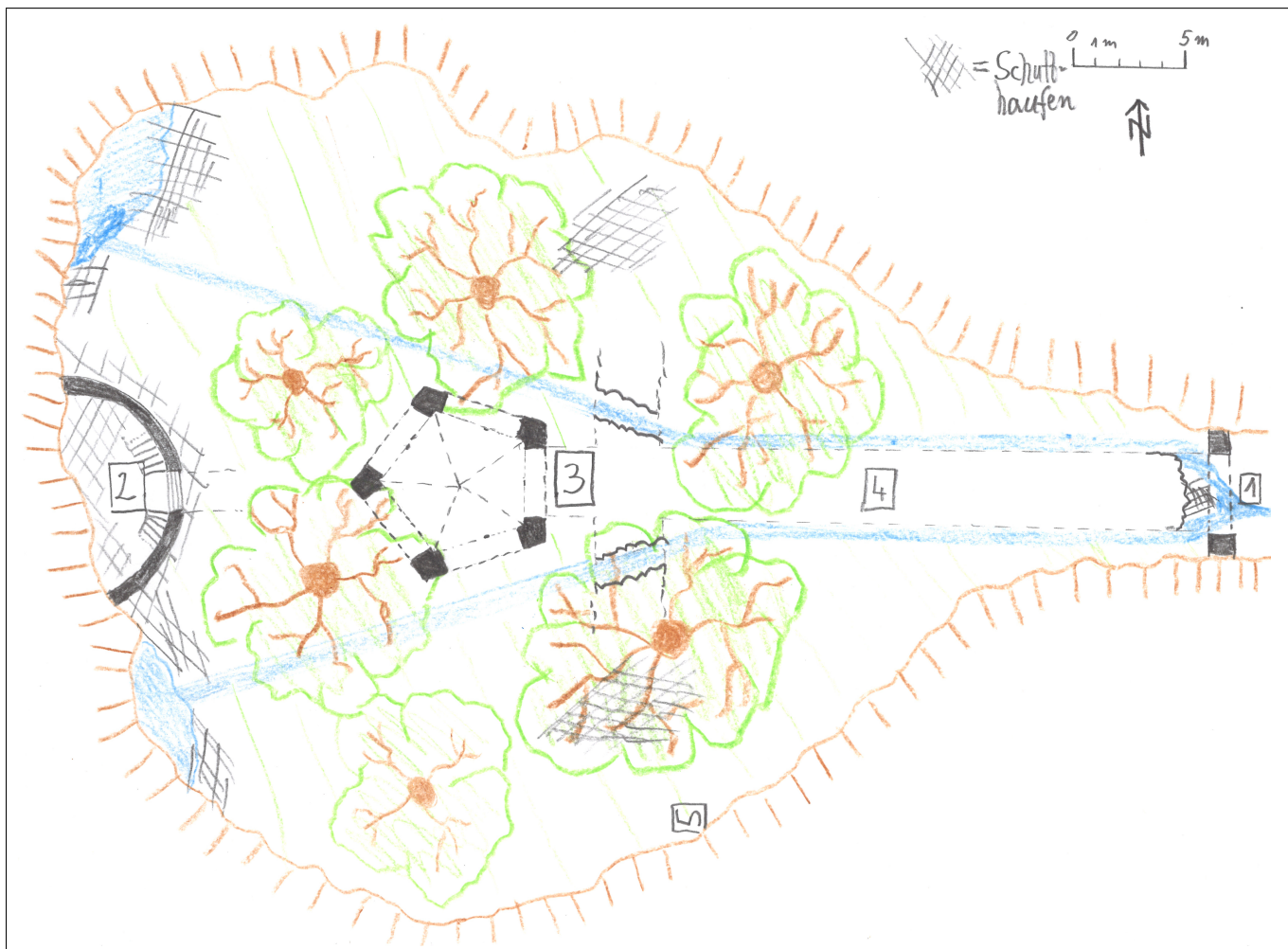


Abbildung 2: Die Midgard-Seite des Weltentores

nach seiner Flucht zur Abriegelung umgepolt hat, Luftrochen in der Umgebung der Midgard-Seite des Tores.

Das Tor ist also z. Zt. von Midgard aus undurchlässig. Die Torbögen fühlen sich an, als ob sie mit gelb leuchtendem Milchglas verschlossen sind, daß sich natürlich nicht mit Gewalt überwinden läßt. Glücklicherweise hat Ming aber den SpF das Schlüsselwort „Kra’anesch“ verraten. Sie müssen nur noch erkennen, daß sie sich jetzt in der entsprechenden Situation befinden. Kra’anesch ist übrigens der Name, den die Arracht RenSchenYo gegeben haben. Über die Jahrtausende wurde durch Verballhornung aus Kra’anesch schließlich das KanThaiTun-Wort *RenSchen* – also Ginseng. Daß DiFang die von ihm wiederentdeckte Welt dan RenSchenYo, also in etwa *Ginsengwelt*, genannt hat, entbehrt nicht einer gewissen Ironie.

Das Tor läßt sich im Prinzip durch *Bannen von Zauberwerk* bannen. Allerdings muß das Zauberduell gegen **Zaubern+24** gelingen, und *Bannen von Zauberwerk* muß **fünfmal** erfolgreich angewendet werden, bevor die magische Energie des Tores genügend geschwächt worden ist.

Wenn die SpF ganz um das Gebäude herumgehen, werden sie auf jeden Fall von den Orchideenklingen entdeckt. Ansonsten besteht eine Wahrscheinlichkeit von 10% pro 10min, daß eine patrouillierende Orchideenklinge sie am Weltentor bemerkt.

4 Straße

Eine erstaunlich wenig überwucherte Straße aus 1m mal 1m großen Steinplatten. Links und rechts der Straße fließt Wasser durch Gräben, die sich im Laufe der Zeit sehr tief in den Boden eingeschnitten haben. Die Straße erscheint dadurch geradezu aus dem Boden aufzuragen. Am Ende der Straße kann man noch Reste von einst nach links und rechts über den Graben führenden Brücken erkennen. Jenseits des Grabens verlieren sich die Straßenreste in überwucherten Schutthaufen.

Es braucht einen **EW-4:Spurenlesen**, um zu erkennen, daß die Orchideenklingen hier am 6. Draug die Straße entlang und am Weltentor vorbeigegangen sind. Gelingt ein weiterer **EW-4:Spurenlesen**, kann die Spur DiFangs identifiziert werden, der *durchs* Tor gegangen ist, d.h. seine Spur endet im gelichen Licht des östlichen Torbogens. Machen die SpF hier laute Geräusche, werden die Orchideenklingen bei 2 schon jetzt aufmerksam.

Die Kanäle speisen sich aus Quellen am westlichen Ende des Talkessels, die dereinst kunstvoll zusammengeführt und in die Kanäle gelenkt wurden. Jetzt haben sich durch die Schutthaufen kleine Seen gebildet.

5 Bambustütte

Eine kleine einfach Bambushütte an die Felswand gebaut. Sie ist offenbar bewohnt, enthält die einfachen Dinge des täglichen Lebens eines Ginsengsammlers.

Dies ist DiFangs Hütte. Er zieht es vor, im abgeschiedenen Tal zu leben, weil er als natürlicher Einzelgänger nicht gerne auf

seine Landsleute trifft. Ein **EW:Spurenlesen** führt zutage, daß es hier **keine** frischen Spuren gibt und die Hütte wohl seit etlichen Tagen nicht benutzt wurde. DiFang ist von hier am 26. Troll aufgebrochen und seitdem nicht wiedergekehrt. (Bei seiner Rückkehr ins Tal ist er ja auf der Flucht vor den Orchideenklingen direkt durchs Weltentor gegangen.)

ZUKUNFT: Die Bambushütte ist nach acht Jahren sichtlich verfallen und offensichtlich unbewohnt.

8.7.3 Ab durchs Tor!

Um DiFang zu retten, muß sich mindestens eine SpF durchs Tor nach RenSchenYo begeben. Da der eigentliche Sinn und Zweck des ganzen Abenteuers ist, die SpF acht Jahre in die Zukunft zu transportieren, muß es der SpL so arrangieren, daß irgendwann alle SpF sich auf RenSchenYo aufhalten, und zwar lange genug, um das Vergehen von acht Jahren auf Midgard zu rechtfertigen (was nicht sehr lange sein muß, da es dem SpL obliegt, den aktuellen Unterschied im Verlauf der Zeit zwischen Migard und RenSchenYo festzulegen). Tritt nicht der Idealfall ein, daß eh alle SpF zusammen nach RenSchenYo gehen (bekanntlich gilt ja: *Never split the party!*), dann hat der SpL verschiedene Mittel an der Hand, dies zu handhaben. Zunächst einmal vergeht die Zeit auf Midgard im Moment so viel langsamer, daß aus Sicht der auf Midgard Zurückgebliebenen gewissermaßen nichts passiert. Selbst wenn die durchs Tor gegangene SpF sich praktisch sofort entscheidet umzukehren, dann werden auf Migard viele Stunden vergehen, bevor sie wieder auftaucht. Der SpL kann die Spieler der Figuren, die sich auf RenSchenYo aufhalten, in einen Nebenraum schicken und auch ab und an scheinbar mit ihnen interagieren, einfach nur, um die restlichen Spieler neugierig zu machen, was da nun passiert. Eine andere Motivation, durchs Tor zu gehen, könnte die gleiche sein wie bei DiFang: Flucht. Kommt es zum Konflikt mit den Orchideenklingen, zum Angriff der Luftrochen oder gar zum Aufmarsch der Verstärkung der Xuan-SaMurai, kann der Schritt durchs Tor ein eleganter Ausweg aus der Situation sein. Bei friedlicher Interaktion mit den Orchideenklingen könnte KokoRo darauf drängen, durchs Tor zu gehen, um DiFang zu finden – natürlich nur mit ihrem Geschwister und dessen Gefährten. Oder sie stellt sich zur Verfügung, auf Midgard zurückzubleiben, um irgendwelche Rettungsaktionen in die Wege zu leiten, die sich die SpF wünschen mögen, falls sie nicht in einer gewissen Zeit zurückkommen. Die anderen Orchideenklingen sind nicht besonders gewillt, durchs Tor zu treten, und würden dies nur unter besonderen Umständen tun.

Sobald die SpF durchs Tor getreten sind, stellt sich die Frage, ob ihnen klar ist, daß sie das Tor auch ein weiteres Mal umpolen können. Im Notfall hilft hoffentlich ein **Geistesblitz**. Polen sie das Tor gewollt oder ungewollt nicht wieder um, können ihnen natürlich weitere Personen von Midgard folgen. Hierbei ist zu beachten, daß aus RenSchenYo-Perspektive alles auf Midgard ungeheuer schnell passiert. Verfolger kommen also fast unmittelbar nach ihnen durch das Tor. Gerade wenn die SpF vor den Xuan-Kriegern geflohen sind, ist das eine realistische Option. Allerdings stellt sich die Frage, ob die Krieger sich trauen, den SpF durch das Tor zu folgen. Der SpL möge dies aufgrund der Kampfkraft der Gruppe und der gewünschten Dramatik entscheiden. Immerhin bestehen auf RenSchenYo Chancen, daß sich die Bewohner dieser Welt in einen eventuellen Kampf einschalten – hoffentlich zu Gunsten der SpF... Von den Orchideenklingen wird ohne zwingende Gründe nur KokoRo das Tor benutzen – und das auch nur, wenn es dem SpL in den Kram paßt.

8.8 OnchiRa

Siehe Abschnitt 7 und [DSH 34ff].

8.9 AMeis Winterlager

AMei, die Älteste der Yü, hat weit im Süden, unweit des SongSchan, mit ihrem weiteren Familienkreis und Gefolge ihr Winterlager aufgeschlagen. Am 3. Draug ist DiFang hier eingetroffen, um AMei Bericht zu erstatten, daß er sich entschlossen hat, sich ihrem Rat zu beugen und nur noch mit den Xuan zu handeln. Bei dieser Gelegenheit wollte er auch gleich die genauen Konditionen aushandeln (die durchaus fair sind – dem KuraiAnat geht es schließlich in erster Linie nicht darum, Geld zu sparen, sondern sich selbst die Versorgung mit Ginseng zu sichern und sie gleichzeitig ihren Gegnern zu verweigern).

Sollten die SpF im Lager auftauchen, können sie das Leben einer größeren Gruppe Yü in ihren rasch erbauten Bambushütten beobachten. Der kurze Besuch von DiFang ist kein Geheimnis, und man gibt den SpF gerne Auskunft darüber. Wenn es um die Verabredungen mit den Xuan geht, werden die Yü wortkarg und verweisen an AMei, die selbst nur schwer zu einer Audienz zu bewegen ist und sich dann ebenfalls recht verschlossen gibt.

Wenn der SpL will, kann er bei dieser Gelegenheit auch TsueChen auftauchen lassen. Über das Tor im PadKu-Tempel auf dem Gipfel des SongSchan [KTP 101] kann er kurzfristig hier auftauchen, ohne zu lange seine Aufgaben in KueiLi oder YenXuLu zu vernachlässigen. LiXuan hatte ihn um diesen Besuch gebeten, um bei den Yü eindringlich klarzumachen, daß die Staatsgewalt auch wirklich hinter den Xuan steht. TsueChen ist überhaupt nicht erfreut, hier von Fremden gesehen zu werden, und wird dies daher tunlichst vermeiden. Vielleicht erhaschen die SpF aber doch einen Blick? Oder einige Yü, die die schwarzgewandete Gestalt mit Knochenmaske mit seiner Leibgarde aus zwei OgraMurai gesehen haben, berichten den SpF...

2 OgraMurai (Menschenähnliche, Gr4) In: m30
18 LP, 30 AP – PR – St 100, Gw 15, B 16 – MW 22, EP 6
ANGRIFF: Stielhammer+7 (2W6+4), Faust+8 (1W6), Raufen+7 (1W6) – ABWEHR+12, RESISTENZ+12/14/12
Bes.: spurtstark, Infrarotsicht, –1 auf alle EW, WW und Schadenswürfe bei Tageslicht

8.10 PadKu-Tempel auf dem SongSchan

Siehe [KTP 101]. Wie schon erwähnt, bietet das Tor auf dem Gipfel eine Möglichkeit, TsueChen oder ggf. auch LiXuan (der dann auch das Tor nach YenXuLu im Tempel der Düsternis in KuenKung benutzen könnte) hier kurzfristig auftauchen zu lassen, im Zweifelsfalle natürlich mit Verstärkung durch OcaMurai oder SaMurai der Xuan.

8.11 Begegnungen

Vorschläge für Begegnungen in der Wildnis, die der SpL passend zum dramatischen Verlauf einflechten kann:

8.11.1 Luftrochen

Luftrochen, die sich durch das seit dem 6. Draug umgepolte Tor nach Midgard verirrt haben, schwirren nun auf Beutesuche durch die fremde Welt. Die Wahrscheinlichkeit, auf sie zu treffen, ist je höher, je näher man dem Weltentor kommt. Es obliegt dem SpL, die Angriffslust der Luftrochen zu kalibrieren. Sie jagen einzeln und versuchen, Kleingetier bis hin zu Ziegen zu erlegen – was ihnen allenfalls nachts gelingt. An eine schlafende SpF heranzuschweben mag ihnen als lohnende Aktion erscheinen. Tagsüber kann man den dann recht hoch und relativ langsam fliegenden Luftrochen eine ganze Zeit bequem nachlaufen (solange bis ein Hindernis im Gelände das rasche Vorankommen verhindert), um sich so nach und nach zum Weltentor führen zu lassen.

8.11.2 Tiger auf Ziegenjagd

Ein Tiger hat sich aus dem nahen Dschungel Minangpahit nach Yü begeben, um sich an Ziegen gütlich zu tun. Man trifft ihn daher am ehesten im Süden an. Er ist nicht unbedingt auf einen Kampf mit Menschen aus. Ein erlegter Tiger bringt allerdings das Wohlwollen der Yü und von den Bewohnern OnchiRas mit sich, die über vagabundierende Ziegenräuber nicht glücklich sind. Das Fell läßt sich für 250GS in KuenKung verkaufen. Siehe [BES 173f].

Werte siehe [BES 173f].

8.11.3 Yao in YamaOni-Gestalt

Yao liebt Menschenfleisch, aber weil ihn sowas wie wahre Liebe zu MeiHua gepackt hat, vermeidet er bei der Jagd die direkte Nähe OnchiRas. Er liebt es, alleinreisende Menschen zu erlegen. Bei einer größeren, gut gerüsteten Gruppe ist er klug genug, sich zurückzuhalten. Einer Verfolgung kann er sich mit *Beschleunigen* relativ leicht entziehen. Dies ist dennoch eine Gelegenheit, Hinweise zu sammeln. Vielleicht weisen Spuren Richtung Onchi Ra? Sollten die SpF Yao zur Strecke bringen, ist ihnen der Dank der Yü, die schon länger von Yao terrorisiert werden, sicher.

8.11.4 Ginsengsammler der Yü

Überall in der Provinz Yü kann man gelegentlich auf Angehörige des Volkes der Yü treffen, die Ziegen hüten oder eben Heilkräuter und Ginseng sammeln. Die Yü sind in der aktuellen Situation besonders mißtrauisch gegenüber Fremden. Verschaffen sich die SpF aber das Vertrauen oder den Respekt der Yü, können sie allen möglichen Hügellandklatsch erfahren, wobei der SpL nach Belieben auch relevante (wenn auch möglicherweise leicht verfälschte) Informationen über DiFang und AMei, Xuan und Orchideenklingen, YamaOni und Luftrochen, Schwarze Adepten und OgraMurai einmischen kann.

Einige Yü sind sehr gut im Spurenlesen. Möglicherweise können die SpF so einen professionellen Spurenleser anheuern, um den Weg DiFangs nachzuvollziehen.

Siehe auch [KTP 131].

Ginsengsammler der Yü (Waldläufer, Gr1) In: m60
13 LP, 8 AP – TR – St 65, Gw 80, B 26 – MW 16, EP 2
ANGRIFF: DaDao+7 (1W6+2), Bo-Stab+5 (1W6+1),
Dolch+5 (1W6), Raufen+7 (1W6-3) – ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

Geländelauf+15, Kräuterkunde+5, Meditieren+8, Pflanzenkunde+5, Sprechen: KanThaiTun+14, Spurenlesen+6, Überleben im Wald+8, Wahrnehmung+4

8.11.5 Händler der Xuan

Vorwiegend in der Nähe der Straße zwischen KuenKung und ChüanHoSchang können die Spieler auf kleine Gruppen von Händlern der Xuan treffen, die auf dem Weg zu Siedlungen der Yü sind oder von dort kommen. Ginseng und andere Waren transportieren sie auf Kiang, also eselartige Lasttiere. In der Regel haben sie als Wache ein paar Samurai dabei. Genau wie die Yü sind sie in der gegebenen Situation mißtrauisch und angespannt. Allerdings werden sie auch bei einer freundlich verlaufenden Begegnung kaum Interna aus dem Hause Xuan ausplaudern.

Händler der Xuan (Händler, Gr1) In: m60
11 LP, 7 AP – LR – St 60, Gw 60, B 24 – MW 15, EP 2
ANGRIFF: Bo-Stab+7 (1W6+1), Dolch+5 (1W6), Wurfmesser+5 (1W6-1), Raufen+6 (1W6-3) – ABWEHR+11 (+13 mit Bo-Stab), RESISTENZ+10/12/10
Gassenwissen+5, Geschäftstüchtigkeit+8, Geschenke machen+8, Kanthanische Schrift+12 (Schriftart 2), Menschenkenntnis+5, Schreiben: KanThaiTun+12, Sprechen: KanThaiTun+14, Wahrnehmung+4, Verhören+8

8.11.6 Überfall der Orchideenklingen

Aus der Ferne können die SpF Zeugen werden, wie sechs Orchideenklingen einen kleinen Handelszug aus drei Händlern und zwei Leibwachen mit vier Kiang als Lasttiere überfallen. Die Orchideenklingen werfen Wurfringe aus dem Hinterhalt und nehmen dabei auch Todesopfer in Kauf. Gegner, die sich ergeben, werden aber nicht ermordet, sondern lediglich gefesselt, um sie an der Verfolgung zu hindern. Nachdem sie ihnen ihre Waren und Wertgegenstände abgenommen haben, überlassen sie sie ihrem Schicksal.

9 RenSchenYo – die Ginsengwelt

RenSchenYo ist eine kleine Urwelt aus der Spähre von Holz und Luft. Da sie der Ordnung näher ist, vergeht die Zeit dort langsamer, im langjährigen Durchschnitt etwa zehnmal langsamer. Eine Besonderheit von RenSchenYo ist, daß diese Welt im arkanen Koordinatensystem chaotisch oszilliert. Als die Aracht das Weltentor errichteten, war sie Midgard besonders nahe, und die Zeit verging nur etwa halb so langsam. Zur Zeit ist sie Midgard besonders fern (was aber der Funktionstüchtigkeit des Weltentores keinen Abbruch tut). Den genauen Faktor legt der SpL so fest, daß am Ende ihres Aufenthaltes die SpF auch wirklich die gewünschten acht Jahre in die Zukunft gereist sein werden. Dieser Faktor wird wohl sehr hoch sein, so daß fast alles auf Midgard aus der Sicht RenSchenYos nahezu augenblicklich passiert. Sollten also Verfolger sich nach einer Midgardstunde entscheiden, ebenfalls durchs Weltentor zu schreiten, sind auf RenSchenYo wohl nur wenige Sekunden vergangen.

Man beachte, daß auf RenSchenYo Zauber grundsätzlich **1 AP** mehr verbrauchen, während **Wundertaten** sogar **3 AP** mehr verbrauchen (siehe [MdS 154]).

Der Himmel über RenSchenYo ist fast immer strahlend hellblau mit gelegentlichen Schäfchenwolken, von erfrischenden

Brisen umhergetrieben. Die Sonne erscheint sehr hell, ist aber deutlich kleiner als die Midgards. Sie geht in einem etwa zehnstündigen Rhythmus auf und unter (nach Lokalzeit, versteht sich – die SpF kommen zur Mittagsstunde an). Nachts kann man das Phasenspiel von gleich vier Monden beobachten. Das Klima ist regenwaldartig. Ähnlich erscheint die überwältigende Flora und Fauna. Überall grünt und blüht und wuselt es. Fast überall gibt es dichtes Buschwerk, aus dem nur gelegentlich baumartige Strukturen emporwachsen. Das Unterholz geht gewissermaßen direkt in den Boden über, der teils aus eng ineinandergewundenen Ästen zu bestehen scheint, teils wie grob bröckelnder Torf daherkommt. Auf Lichtungen und Wegen federt der Boden leicht unter den Füßen. Es gibt insektenartiges Kleingetier, das aber weder unangenehm noch gefährlich ist, und zahlreiche braun bepelzte Nagetiere, die die Hauptnahrung der Luftrochen darstellen, die wohl noch am ehesten die Teile der Fauna sind, mit denen die SpF sich auseinandersetzen müssen. Die häufigen bunten Früchte sind in der Regel genießbar, aber das wissen die SpF natürlich nicht. Jedem halbwegs pflanzenkundigen fällt allerdings auf, daß überall sehr viele prächtig gedeihende Ginsengpflanzen anzutreffen sind, mit wunderbar geformten saftigen Wurzeln. Investiert die Gruppe 4h in eine Suche und gelingt ein **EW:Pflanzenkunde** oder ein **EW:Kräuterkunde** (bester in der Gruppe vorhandener Wert), kann sie ein besonders prächtiges Exemplar finden, daß sie problemlos mitnehmen können und mit den richtigen Verbindungen (z.B. über Ming) in KuenKung für 2000GS verkaufen können. Ansonsten können sie natürlich auch einfach wahllos Ginseng ernten, was für eine im Reisegepäck noch gut mitzuführende Menge immer noch 500GS Erlös bringt. Allerdings kann derartige Raffan die Aufmerksamkeit und den Zorn der Hunar erregen, siehe Abschnitt 9.4.

9.1 Die andere Seite des Tores

Die Umgebung des Weltentores zeigt die Karte in Abb. 3. Da seit Aufgabe der Anlage nur gut 300 Jahre vergangen sind, sind die Gebäude hier wesentlich besser erhalten als auf Midgard. Das aus Midgard mitgebrachte steinerne Baumaterial (der gleiche dunkelgraue granitartige Stein) ist für die lokale Natur so ungewohnt, daß selbst die gepflasterten Wege relativ wenig überwuchert sind. Dennoch findet man überall zumindestens Moosflecken oder einen efeuartigen Bewuchs.

1 Tor

Das Torgebäude sieht ähnlich aus wie das auf Midgard, allerdings ist es sechseckig und viel besser erhalten. Der umgebende gepflasterte Platz ist auch nicht von Schutt oder Vegetation überdeckt, so daß man noch die flachen Treppenstufen erkennen kann, die von jedem Torbogen auf den Platz führen, und die elegante Wellen- und Spiralmuster im Pflaster. Auch das Mauerwerk des Tores selbst läßt noch ähnliche Verzierungen erahnen.

2 Turm

Ein schlanker, etwa 20m hoher Turm, der Teil einer einfachen Befestigung rund um das Weltentor ist, die ansonsten aus einer 4m hohen Mauer besteht.

Die Wendeltreppe zur Rechten des Eingangs führt über mehrere Etagen auf die Plattform, von wo man sich einen guten Überblick über die nähere Umgebung verschaffen kann (siehe Abschnitt 9.2). Hinter einem lockeren Stein im zweiten Stock

hat DiFang seine ersparnisse versteckt: Jade, Geldschuhe und Edelsteine im Wert von immerhin 6500GS.

Die Wendeltreppe zur Linken des Eingangs führt in den Keller und endet an einer Metaltür, die sich mit einer aufaddierten Stärke von 100 relativ mühelos aufdrücken läßt. Allerdings ist sie mit einer **Angstschwelle** gesichert (auf der Außenseite), siehe [HdB 52]. Das macht sich so bemerkbar, daß die Opfer hinter der Tür größtmögliches Grauen vermuten. Im Falle van KanThai z.B. eine Horde OrcaMurais, unter denen sie ihre geopferten Verwandten vermuten. Je weiter die Tür geöffnet wird, desto wilder drängen die Feinde dahinter nach draußen...

Hat man die Angstschwelle überwunden, ist der Lohn der Mühe die Reste des Aktenlagers der Arracht (zu deren Zutritt die Befugten mit Schutzamuletten gegen die Angstschwelle ausgestattet waren). Unzählige Papier- und Pergamentfetzen liegen auf dem Boden herum. Selbst wenn man in der Lage ist, die Arrachtversalien zu entziffern, so wird man nur langweilige Abrechnungen über Ginsenglieferungen und Dorngleiterabrichtungen erkennen können. Wer sich allerdings mindestens eine halbe Stunde Zeit nimmt, um das Zettelgewirr sorgfältiger zu untersuchen, findet dann doch drei Spruchrollen, *Bannen von Zauberwerk*, *Silberne Bannsphäre* und *Rauchwolke*, die den hier stationierten Arracht zur Verteidigung dienen, dann aber im Chaos der Abreise irrtümlich zurückgelassen worden sind.

3 Westtor

Einst sicher sehr stattliche, nun aber verrostete metallene Torgitter hängen noch halb in den Angeln. Ihre Ornamente spiegeln die Muster des Platzes wieder.

Die Straße hinter dem Tor ist mit Steinplatten gepflastert. Sehr zaghaft wagt sich die Natur wieder vor, so daß sich mittlerweile eine Erdschicht mit etwas Pflanzenbewuchs gebildet hat.

4 Osttor

Ein ähnliches Tor wie bei 3.

Auch die Straße ist in einem ähnlichen Zustand wie bei 3 beschrieben. Hier kann man allerdings mit einem **EW+4:Spurenlesen** feststellen, daß vor kurzem ein Mensch (nämlich DiFang) Richtung 5 gelaufen ist.

5 Weg zur Aussichtsplattform

Die Straße steigt leicht an und führt nach knapp 200m auf eine Art steinerne Aussichtsplattform. Von hier erkennt ihr, daß ihr euch offenbar auf einer Art Hochebene befindet, denn unmittelbar hinter der Brüstung der Plattform fällt das Land zuerst mäßig und dann rasch steiler werdend ab. Man sieht keinen Talboden, sondern nur blaugrüne dunstige Weite, fast wie ein unter euch liegendes Wolkenmeer. In etwa 500m Entfernung sieht man eine benachbarte Hochebene aus dem Dunst aufsteigen.

Auf der Plattform findet sich das bescheidene Reisegepäck DiFangs. Er hat sich (auf der Zeitskala RenSchenYos erst vor wenigen Minuten) frustriert auf die Plattform geflüchtet, um hier, die Schönheit „seiner“ Welt beobachtend, über die Umstände nachzudenken. Dies hat die zufällig in Gestalt eines Wirbelwindes in der Nähe weilende BaiSseYuen angelockt, die DiFangs Kummer durch einen „Streich“ das Sahnehäubchen aufgesetzt hat: Sie hat den Armen einfach gepackt und auf der nächsten „Holzwolke“ abgesetzt. Siehe auch Abschnitt 9.2.

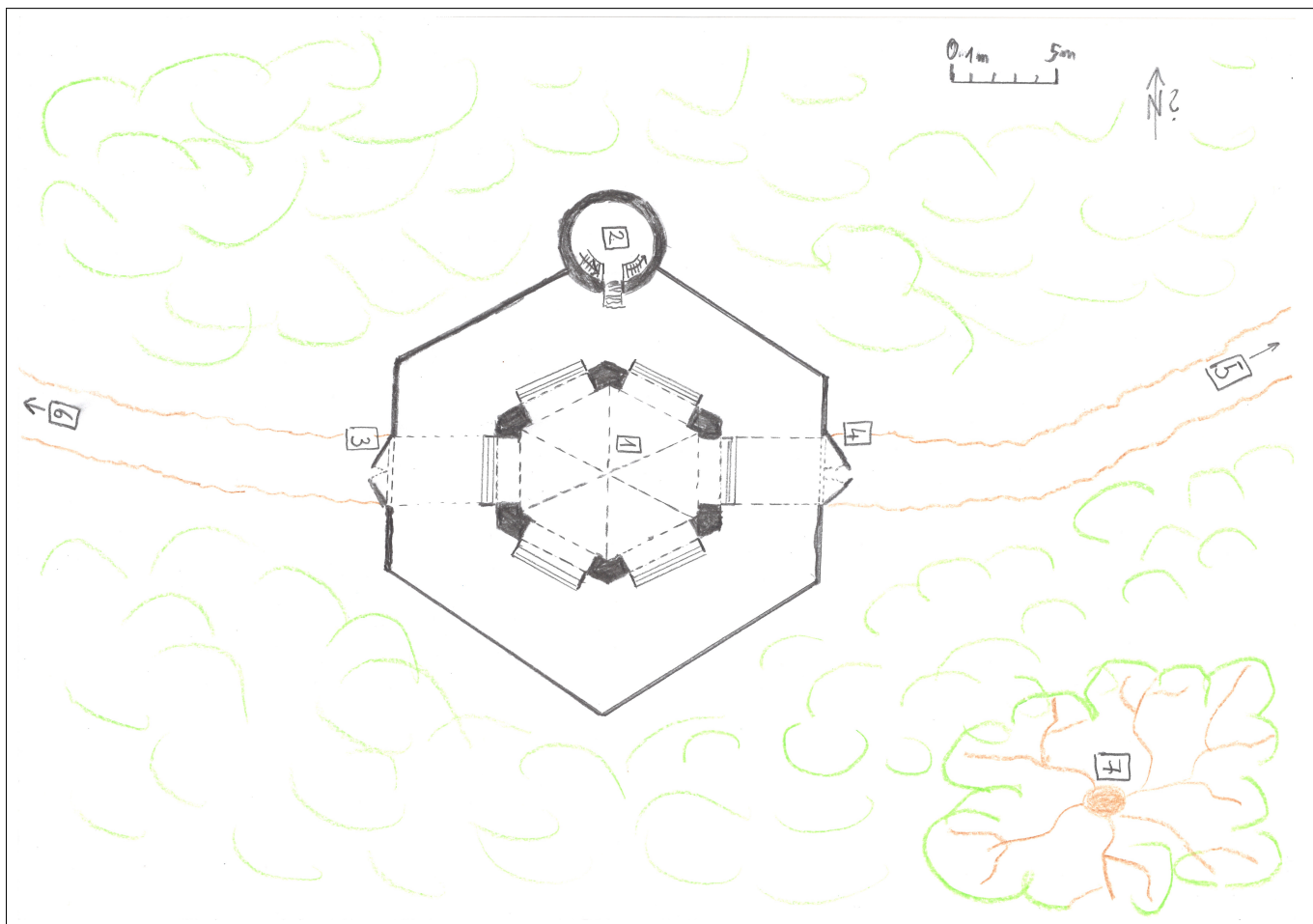


Abbildung 3: Die RenSchenYo-Seite des Weltentores

Aus DiFangs Sicht hat ihn ein Wirbelwind über den Abgrund getragen – nicht gerade ein Erlebnis, das zur geistigen Stabilität beiträgt....

Schaut man ein wenig in die Wolkenlandschaft, entdeckt man bald diverse Luftroten durch die Weite gleiten – und ab und an auch einen der größeren Dorngleiter.

6 Weg zur Abflugstelle

Nach 200m findet sich am Ende der leicht abfallenden Straße eine seltsame, halb verfallene Steinkonstruktion. Sie sieht aus wie sehr breite Stallungen, aber da, wo man die Pferde herausführen würde, gähnt ein bodenloser Abgrund.

Dies ist der „Flughafen“ für die von den Arracht kontrollierten Dorngleiter, der allerdings ebenfalls seit 300 Jahren nicht mehr benutzt wird. Die Aussicht entspricht der bei der Aussichtsplattform [5]. Auch hier kann man weitere der „Holzwolken“ erkennen, hier allerdings in etwas weiterer Entfernung.

7 Nest der Luftroten

Aus dem recht einförmig wenige Meter hohem Buschwerk ragt hier eine baumartige Struktur 15m in die Höhe.

Solche Bäume gibt es auch noch häufiger, allerdings ist dies der dem Tor nächste. Er dient einer Handvoll Luftroten als Wohnstatt. Sollten sich die SpF durch das Unterholz bis hierher vorkämpfen, werden sie zur Belohnung von den Luftroten unfreundlich empfangen.

9.2 Hölzerne Wolken

Nach und nach werden die SpF die Struktur RenSchenYos erahnen können. Die vermeintlichen Hochebenen entpuppen sich als gigantische, aus Holz gewachsene Strukturen, die wie Wolken in einer blaugrünen Atmosphäre schweben. Man stelle sich das ähnlich vor wie die Wolkenstadt bei *Star Wars*. Die Holzwolken „schwimmen“ alle auf ähnlicher Höhe. Wer von einer Wolke herunterstürzt, fällt in die dichter werdende bodenlose Atmosphäre, bis er durch steigenden Druck und Temperaturen einen qualvollen Tod findet.

Die Wolke mit dem Weltentor ist mit etwa 500m Durchmesser ein eher kleines Exemplar. Die Wolken bewegen sich langsam im Wind und kommen sich auch manchmal auf einige hundert Meter nahe. Zusammenstöße gibt es eher selten. Der größte Teil der Oberfläche RenSchenYos ist „wolkenlos“. In manche Richtungen sieht man überhaupt keine Nachbarwolke, oder nur ganz klein im Dunst viele Kilometer entfernt.

Die im Moment nur 500m entfernte nächste Wolke hat die Ehre, DiFang beherbergen zu dürfen. Früher oder später sollten die SpF ihn (nach einem *Sehen*-Wurf o.ä.) dort erspähen können. Zu seiner Rettung könnten sie sich um die Mithilfe eines der Bewohner RenSchenYos (siehe nächste Abschnitte) bemühen. Die beiden Wolken kommen allerdings auch langsam aufeinander zu, wie man nach längerer genauer Beobachtung feststellen kann. Sie werden sich in einigen Tagen fast berühren. Mit einem langen Seil (könnte mit etwas *Seilkunst* auch aus Lianen geflochten werden) kann man dann den Abgrund überbrücken. Je tiefer man dafür wagt, den Abgrund hinunterzuklettern, desto kürzer ist die zu überbrücken-

de Strecke. Sollten die SpF diesen Weg gehen, hätten sie eine sehr lange Zeit auf RenSchenYo verbracht. Zum Glück steuert ja der SpL das Schicksal so, daß sie in jedem Falle acht Midgardjahre später wieder nach Hause kommen. Dann ist die Zeit auf RenSchenYo eben doch nicht ganz so langsam vergangen.

9.3 Eine Weiße Wolke

BaiSseYuen befindet sich nach ihrer Schandtats immer noch in der Nähe. (Es sind ja wie gesagt bei Ankunft der SpF erst wenige Minuten vergangen.) Sie hält sich zunächst verborgen und beobachtet schadenfroh den Lauf der Dinge in Gestalt eines kaum sichtbaren Wirbelwindes. Je nach dem, wie günstig der für DiFang und die SpF ausfällt, kann sie sabotierend eingreifen oder aber auch schlußendlich als Retter in der Not auftreten. Dazu wird es aber erst nach komplizierten Verhandlungen kommen, in denen sie neckisch fragen wird, was die SpF als Gegenleistung wohl für sie tun könnten. Guten Vorschlägen ist sie durchaus aufgeschlossen. Die Freundschaft eines Dschinns kann aber fatale Nebenwirkungen haben, vgl. das Schicksal Mings in [DSH].

Durchaus möglich ist auch, daß BaiSseYuen zwischenzeitlich aus RenSchenYo verschwindet und Ming hämisch Bericht erstattet vom Schicksal seines Handelspartners und den kläglichen Rettungsversuchen der von ihm beauftragten SpF.

9.4 Zwei dicke Freunde

Auf RenSchenYo lebt auch ein recht kurioses Paar: Zwei Hunar (siehe [MdS 249ff], ein Sturmriese (*Gjornhune*) und ein Baumriese (in KanThaiPan *SchuDschuRen* genannt), sind *best buddies* und verstehen sich als sowas wie die Hüter dieser kleinen hübschen Welt. Der Baumriese ist dabei fürs Grobe zuständig, während der Sturmriese die Hauptaufgabe hat, seinen Freund von Wolke zu Wolke zu tragen.

Auf DiFang sind die beiden durchaus schon aufmerksam geworden, aber da er sich nie gierig gezeigt hat, verzeihen sie ihm die regelmäßige Ginsengernte. Die beiden kennen das Schlüsselwort zum Umpolen des Tores, und der Baumriese schickt auch die sich gelegentlich durchs Tor nach RenSchenYo verirrt Tiere nach Midgard zurück.

Früher oder später wird die Gruppe auf die Hunar stoßen – und dabei hoffentlich nicht durch gieriges oder generell naturverachtendes Verhalten ihren Zorn erregen. Die SpF können nicht mit den Hunar sprechen. (Die bei Beschwörungen übliche Zwiesprache ist in dieser Situation leider nicht möglich.) Aber mit Händen und Füßen wird vielleicht eine Verständigung möglich sein. Es ist dem Sturmriese natürlich ein leichtes, DiFang wieder von der Nachbarwolke zurückzubringen, so man ihm erstmal klargemacht hat, worum es geht. Auch muß DiFang überzeugt werden, bei der Sache mitzumachen, denn er hat große Angst davor, schon wieder von einem Sturmwesen gepackt zu werden. Schlußendlich könnte BaiSseYuen die Sache noch ein wenig sabotieren.

In Ausnahmefällen nutzen die Hunar das Tor übrigens auch, um selbst nach Midgard zu reisen. Vielleicht war dies der Weg, wie der SchuDschuRen in die kanthanische Sagenwelt eingegangen ist. . .

Werte siehe [MdS 249ff].

9.5 Arracht

Als vor etwa 3000 Jahren die Arracht auf Midgard immer mehr zurückgedrängt wurden, kam die regelmäßige Nutzung des Weltentores zum Erliegen. Einige der Arracht, die auf der Seite RenSchenYos stationiert waren, beschlossen, auf dieser Welt, an deren Klima sie angepaßt waren, zu verbleiben. Vielleicht schwang auch die Hoffnung mit, daß man durch den langsameren Zeitverlauf auf RenSchenYo die sicherlich nur vorübergehende Schwäche ihrer Rasse auch Midgard sozusagen aussitzen könnte. Nun, die Arracht sind auf Midgard nicht wieder erstarkt, und die kleine Arrachtkolonie hat sich auf einer größeren Nachbarwolke häuslich eingerichtet. Sie bilden dort eine agrarische Gesellschaft von etwa hundert Mitgliedern.

Die SpF werden nicht auf das Arrachtdorf treffen, aber es ist durchaus möglich, daß sie einem einzelnen Arracht begegnen, der zur Jagd oder zum Sammeln bestimmter Kräuter sich vom Dorf entfernt hat. Beispielsweise könnten die SpF den Arracht sehen, wenn er auf seinem Dorngleiter an ihrer Wolke vorbeifliegt. So ein Dorngleiter wäre natürlich auch ein passendes Gefährt, um DiFang zu retten. Oder sie treffen den Arracht irgendwo im Unterholz, vielleicht wenn sie dem panisch vor dem Sturmriesen flüchtenden DiFang hinterhereilen.

Sich mit dem Arracht gütlich zu einigen bedarf hervorragender interkultureller Kommunikationsfähigkeiten. Die Spieler sollten hier Kreativität an den Tag legen.

ZUKUNFT: Erlangen die SpF Kenntnis von der Arrachtkolonie auf RenSchenYo, könnte dies hilfreich sein für die Verhandlungen mit den Arracht in [MSS]. Denn auch diese Arrachtgruppe bevorzugt ein Klima, wie es auf RenSchenYo herrscht. Ist der Weg nach RenSchenYo noch frei, so könnten die Arracht überzeugt werden, dorthin umzuziehen.

Werte siehe [BES 196ff].

10 Was passiert als nächstes?

Die SpF kommen endgültig nach Midgard zurück im Trollmond 2400, also ebenfalls im Winter, so daß ihnen die Zeitverschiebung vielleicht erst sehr viel später auffällt.

Möglicherweise weiß Ming dank BaiSseYuen vom Schicksal der SpF und konnte daher Arrangements treffen, wie z. B. besorgte Freunde oder Verwandte beruhigen oder Ärger mit den Behörden vermeiden. (Mit Sicherheit wird man den SpF ja keinen acht Jahre gültigen Paß ausgestellt haben. . .) Vor allem will Ming natürlich alle Einzelheiten der Abenteuer der SpF erfahren. Vielleicht lädt er sie also auf einen gemeinsamen Neujahrsurlaub an den See von Harima ein (der für diese Zwecke vom TsaiChenTal an die Hänge des SchuSchans verlegt wird). Man könnte also das Abenteuer *Das Schlemmermahl* [MSS 5ff] anschließen.

Ansonsten paßt es jetzt natürlich, den Mittelteil von [DSH] zu spielen und dann die Richter-Di-Trilogie. Dafür wurde dieses Abenteuer schließlich geschaffen.

Eine nicht ganz unwichtige Frage bleibt: Was passiert mit dem Tor? Je nach Verlauf der Handlung wissen jetzt ja verschiedene Leute von dem Tor – und vielleicht sogar das Schlüsselwort. Wenn die jeweiligen Mitwisser ihr Wissen nicht mißbrauchen oder weitergeben, kann alles beim alten bleiben. Sollte aber nun jemand auf die Idee kommen, das Tor im großen Maßstab für irgendwelche Vorhaben auszunutzen, gibt es gleich

mehrfach Probleme: Die Hunar werden ihre Welt bedroht sehen, während die Priester der Yü ihren heiligen Ort entweiht fürchten. In diesem Falle wird die eine oder andere Partie wohl dafür sorgen, daß das Tor gebannt wird und der Spuk sein Ende findet.

11 AEP-Vergabe, Belohnungen und Lernmöglichkeiten

Mings Auftrag haben die SpF eigentlich nicht erledigt. Der Ginsenghandel ist für ihn Geschichte. Er ist aber sehr froh und dankbar, daß sie seinen Freund DiFang gerettet haben, wofür er sich in etwa der gleichen Art erkenntlich zeigen wird, wie es als Belohnung für die Wiederaufnahme der Ginsenglieferungen verabredet war.

DiFang (oder auch andere erfahrene Yü, falls die SpF sich deren Dankbarkeit verdient haben) können als günstige Lehrmeister (Reduzierung der Lernkosten um ein Drittel) für *Geländelauf, Klettern, Kräuterkunde, Laufen, Meditieren, Pflanzenkunde, Spurenlesen, TaiTschü, Überleben im Gebirge, Überleben im Wald* und *Wahrnehmung* genutzt werden.

Sollten die SpF OnchiRa von Yao bzw. der Gefahr durch seinen Nachwuchs erlöst haben, können die Fischer auf die gleiche Art und Weise als Lehrmeister für *Rudern, Schwimmen, Steuern* und *Tauchen* genutzt werden.

Richtwerte für die AEP-Vergabe, jeweils für jede daran beteiligte SpF:

- **20 AEP** für die Rettung DiFangs.
- **10 AEP** für die Aufdeckung von Yaos Treiben.
- **10 AEP** wenn die SpF die Ereignisse um DiFang und die politische Gesamtsituation rekonstruiert haben, bevor sie selbst auf DiFang treffen. Bonuspunkte wenn sie selbst vermittelnd in die politische Situation eingreifen.
- **5 AEP** für das korrekte Verständnis des Aufbaus von RenSchenYo und dessen Lage im Multiversum.
- **5 AEP** für die Entdeckung einer Arrachtsiedlung auf RenSchenYo.

Allgemein gibt es Bonuspunkte für besonders elegante Lösungen mit möglichst wenig Gewaltanwendung und Spektakel. Umgekehrt gibt es Abzüge, wenn die Lösung so viel Kampf, Zauberei oder Fähigkeitseinsatz gebraucht hat, daß eh schon viele EP vergeben worden sind.

12 NSpF

12.1 Familie Ming und ihre Verbündeten

12.1.1 MingMing

Ming (bei dem angenommen wurde, daß sowohl sein Vor- wie auch sein Familienname Ming sei) ist in [KTP 97f] beschrieben. Natürlich ist er noch acht Jahre jünger und hat ein paar Fähigkeiten und Grade weniger. Das wird aber wahrscheinlich in diesem Abenteuer keine Rolle spielen. Er hat zu Beginn des Abenteuers nur eine Frau, und sein (noch recht kleiner) Sohn ist natürlich auch noch nicht den *Weg der Tausend* gegangen.

Als Ming noch recht jung war, hat er sich sehr für die Lehren über das Multiversum interessiert. Schließlich lernte er DiFang kennen, während er seinen Vater auf seinen Handelsreisen begleitete. Die beiden verstanden sich vortrefflich, und eines Tages nahm DiFang den neugierigen Ming nach RenSchenYo mit. Dort traf er auf BaiSseYuen, die das Talent des jungen Mannes erkannte und sich ihm als Lehrmeisterin andiente. So wurde Ming zum Elementarbeschwörer.

Mings Vater ist übrigens 2390 nL auf einer Fernhandelsreise an einer exotischen Krankheit gestorben.

12.1.2 HaiFeng und seine Seeleute

HaiFeng ist ein loyaler und erfahrener Seemann, der schon in den Diensten von Mings Vater stand.

HaiFeng (Seefahrer aus KuenKung) **Gr6**
Mittelschicht, ChenMen – mittelgroß (168 cm), breit – 47 Jahre

St 98, Gs 63, Gw 69, Ko 85, In 83, Zt 48 Au 79, pA 90, Wk 47, Sb 37, GiT 72 15 LP, 36 AP – LR – B22 – SchB+3
--

ANGRIFF: DaDao+10 (1W6+4), Tonfa+12 (1W6+2), waffent. Kampf+7 (1W6–1), SangMiau+10 (2W6–1); Raufen+8 (1W6–1) – ABWEHR+14, RESISTENZ+13/16/13

Balancieren+18, Himmelskunde+12, Klettern+18, Rechnen+12, Schwimmen+18, Seilkunst+14, Sprechen: KanThaiTun+18, Schreiben: KanThaiTun+12, Steuern+18, Tauchen+14

12 Matrosen (Seefahrer, Gr2) **In: m60**
12 LP, 12 AP – LR – St 65, Gw 75, B 24 – MW 17, EP 3
ANGRIFF: DaDao+7 (1W6+2), Tanto+7 (1W6), leichte Armbrust+7 (1W6), Raufen+7 (1W6–3) – ABWEHR+12, RESISTENZ+11/13/11
Balancieren+17, Klettern+17, Rudern+17, Schwimmen+15, Seilkunst+14, Sprechen: KanThaiTun+14, Steuern+15, Tauchen+12

12.1.3 BaiSseYuen

BaiSseYuen, also *Weißer Wolke*, ist in [DSH 98f] beschrieben. Ihre Werte sind acht Jahre früher nicht anders als dort angegeben. Insbesondere erfreut sie sich immer noch am Kummer der Menschen – was auch dazu geführt hat, daß sie vom frustrierten DiFang sogleich unwiderstehlich angezogen wurde, nur um dann zu beschließen, ihm noch einen weiteren Streich zu spielen.

BaiSseYuen kann der SpL bei Bedarf einsetzen, um eine verfahrenere Situation auf RenSchenYo aufzulösen. (Möglicherweise wird BaiSseYuen in einer späteren Situation den SpF Gelegenheit geben, sich für den Gefallen zu revanchieren...). Sie stellt auch eine Verbindung zu Ming dar, falls es nötig ist, daß Informationen von RenSchenYo nach Midgard gelangen.

Siehe auch Abschnitt über Elementarmeister in [MdS 261ff].

12.2 Familie Xuan und ihre Verbündeten

12.2.1 LiXuan

LiXuan ist ein älterer Vetter der Brüder Yuro und Kasugi (s. [DSH 101]), wobei er eher nach Kasugi kommt als nach Yuro, spricht er geht überlegt und vorsichtig vor.

Der SpL kann LiXuan nach Bedarf dort auftauchen lassen, wo es die Situation erforderlich macht. Mal hat er in KuenKung zu tun, mal im Kloster DaKuMi, mal muß er mit den Yü verhandeln, mal mit TsueChen. Er kann gut reiten und hat in KuenKung, DaKuMi und am SongSchan Zugriff auf frische Pferde.

LiXuan (Händler aus KuenKung)

Adel, KuTuh – groß (182 cm), normal – 32 Jahre

Gr3

St 92, Gs 61, Gw 82, Ko 51, In 86, Zt 15 Au 63, pA 71, Wk 58, Sb 44, GiT 55 11 LP, 19 AP – LR – B23 – SchB+3
--

ANGRIFF: Bo-Stab+9 (1W6+3), Dolch+7 (1W6+2), Wurf-messer+7 (1W6-1), waffenl. Kampf+6 (1W6-1); Rau-fen+8 (1W6-1) – ABWEHR+13 (+17 mit Bo-Stab), RESI-STENZ+11/12/12

Gassenwissen+7, Geschäftstüchtigkeit+10, Geschenke ma-chen+11, Kanthanische Schrift+16 (Schriftart 2), Menschen-kenntnis+6, Reiten+17, Schreiben: KanThaiTun+17, Spre-chen: KanThaiTun+19, Wahrnehmung+5, Verhören+10

ZUKUNFT: LiXuan wird eine glänzende Karriere innerhalb des Geschäftes der Xuan hinlegen. Der SpL kann ihn als (höher-gradigen) Gegenspieler der SpF in zukünftigen Szenarien ver-wenden.

12.2.2 TsueChen

TsueChen ist ein Schwarzer Adept und Direktor (*LangTsong*) im Finanzministeriums (*HuPu*) im Range eines Silberfasans (*BoZjan*). Seine Werte und genauere Beschreibung finden sich in [KTP 102]. Der acht Jahre jüngere TsueChen mag über einen geringeren Grad und etwas weniger Fähigkeiten verfügen, aber der Unterschied wird für die Belange des Aben-teuers wohl vernachlässigbar sein.

TsueChen ist zwar ganz offiziell Beauftragter für den Ginseng-handel, und er strebt auf völlig legalem Wege eine gesetzzliche Regelung zugunsten der Xuan an. Allerdings geschehen die momentanen Bestrebungen, dieser Regelung den Boden zu bereiten, auf seine eigene Faust bzw. die der Xuan. Zwar nutzen die Xuan und TsueChen ihre Beziehungen, aber die Staatsmacht ist noch nicht offiziell auf ihrer Seite. Daher hat TsueChen auch kein Interesse, die Aufmerksamkeit anderer Mächtiger auf die Angelegenheit zu lenken, und bemüht sich daher um Diskretion.

ZUKUNFT: Im Jahre 2400 hat TsueChen den Rang eines Pfaus (*KongTsch*) und heckt Pläne aus, wie er Berater des Fürsten von KuenKung werden könnte.

12.2.3 SaMurai der Xuan

Selbst die Xuan wollen sich nicht mit OrcaMurai einlassen, sondern verlassen sich auf ihre eigenen vertrauten menschlichen Krieger, die sich in Anlehnung an vergangene hehre-re Traditionen SaMurai nennen. Sie sind allerdings nicht mit Meisterklingen ausgestattet.

SaMurai der Xuan (Krieger, Gr2)

In: m50

13 LP, 16 AP – KR – St 81, Gw 60, B 22 – MW 20, EP 3

ANGRIFF: Katana+8 (1W6+4), WakiZaschi+6 (1W6+2), waffenloser Kampf+6 (1W6-2), Raufen+7 (1W6-2) – AB-WEHR+12, RESISTENZ+11/13/11

NiTo+6 (Katana wird dabei einhändig geführt und richtet nur 1W6+3 Schaden an)

12.3 Yü

Die Yü sind im allgemeinen etwas kleiner und zierlicher als der durchschnittliche KanThai und haben eine deutlich dunklere Hautfarbe. Dank des allgegenwärtigen Ginseng ist ihre Lebenserwartung weitaus höher als üblich. Es ist für einen Yü nicht ungewöhnlich, an die 100 Jahre alt zu werden. Sie tragen einfache praktische Kleidung, wobei Ziegenfell und -leder gängige Materialien sind. Sehr markant ist die typische Ziegen-fellkappe. Viele Yü laufen barfuß, aber wer durch den Handel zu etwas Geld gekommen ist, leistet sich z.T. recht ausgefal-lenenes Schuhwerk (gerade im Winter sehr beliebt) oder auch andere Kleidungsstücke und Gebrauchsgüter aus den großen Städten.

12.3.1 DiFang

DiFang ist ein berühmt-berüchtigter Einzelgänger, der mit be-sonders hochwertigen Ginsengwurzeln handelt – und dies vor-wiegend mit Ming. Sein genaues Alter kennt niemand, aber alle sind sich sicher, daß er schon recht alt sein muß, auch wenn man ihm dies nicht ansehe.

Begegnet man ihm, glaubt man, einem Mittdreißiger ge-genüberzustehen, der mit wuscheligen pechschwarzen Haa-ren, großen tiefen Augen und Stupsnase eher einen neugierig-kindlichen Eindruck macht als den eines uralten Mannes. Nach seinem Geburtsdatum zu schließen, ist DiFang 74 Jahre alt, aber durch seine regelmäßigen Aufenthalte in RenSchenYo hat er in der Tat nur 36 Jahre auf dem Buckel.

Ursprünglich war er einfacher Ziegenhirte, der sich gar nicht besonders auf die Ginsengsammelei verstand. Als er 2337 ei-ner seiner Ziegen folgte, die durch den Angriff eines Raubtiers verletzt worden und in Panik geraten war, führte in die blutige Spur des Tieres zufälligerweise ins Schattental und schließlich durchs Weltentor. Auf RenSchenYo fand er die vermißte Ziege auch, aber wußte er natürlich nicht, wie er das Tor für seine Rückkehr umpolen sollte. Durch reinen Zufall kam bald der in der Nähe hausende SchuDsChuRen vorbei. DiFang versteckte sich, aber die Ziege lief freudig meckernd dem Baumriesen in die Arme. Der polte das Tor um, um die Ziege wieder in ihre Heimatwelt zu schicken, so wie er das üblicherweise mit von Midgard verirrt Tieren zu tun pflegt. Natürlich polte er das Tor auch wieder zurück in den Normalzustand, aber DiFang hatte ihn genau genug beobachtet und belauscht, um zu verstehen, wie die Sache funktionierte.

Von nun an war DiFangs Auskommen gesichert. Von RenSche-nYo konnte er nach Belieben den besten Ginseng nach Mid-gard bringen und verkaufen. Sein naturverbundener Instinkt

ließ ihn dabei in Maßen vorgehen, so daß bislang auch die beiden Hunar nichts gegen den gelegentlichen Gast einzuwenden hatten. Ihm wurde auch nur allzu schnell klar, daß auf RenSchenYo die Zeit langsamer vergeht, so daß er ohnehin bestrebt war, seine Besuche kurz zu halten. Während seines ersten Besuchs auf RenSchenYo waren auf Midgard sechs Jahre vergangen. Seine Eltern und Schwester hatten allerdings nicht die Gelegenheit gehabt, ihn zu vermissen, denn sie wurden schon bald nach seinem Verschwinden allesamt Opfer eines YamaOni.

Sollten die SpF Yao den Garaus gemacht haben, sorgt dies daher für ganz besondere Bewunderung und Verbundenheit seitens DiFangs. Umgekehrt kann er sich über eventuelle Sympathieäußerungen nicht genug wundern. Sollte er jemals Kenntnis von MeiHuas Kind erhalten, wird er mit einem gewissen Fanatismus darauf drängen, es so bald wie möglich zu töten. DiFang hat gehört, daß YamOni empfindlich gegen Iriswurzeln und Wermutkraut seien, aber er hatte nie Gelegenheit, dies auszubrobieren.

Als Händler seines Vertrauens etablierte sich bald Mings Vater. Zu ihm und später zu Ming selbst entwickelte sich eine echte Freundschaft.

ZUKUNFT: DiFang wird ja zwangsweise genauso wie die SpF „in die Zukunft reisen“. Sollte er im Jahre 2400 immer noch seinem üblichen Leben nachgehen können, so wird er dies wohl auch tun. Sollten die Umstände dies aber unmöglich machen, so wird er sich mit seinen Ersparnissen in die große weite Welt begeben, um noch etwas zu erleben. Vielleicht tut er dies ohnehin, weil ihm die Auflagen der Xuan zu sehr gegen den Strich gehen. Als geborener Einzelgänger liegt es ihm nicht, sich einfach in einer der größeren Städte niederzulassen. Fernreisen zu Land oder zur See wären aber genau nach seinem Geschmack. Sollte die Spielergruppe ein neues Mitglied brauchen oder eine der SpF verstorben sein, böte sich an, DiFang einfach zu übernehmen.

DiFang (Waldläufer aus Yü) **Gr4**
Volk, Ginsenggott – mittelgroß (173 cm), normal – 36 (74) Jahre

St 49, Gs 59, Gw 83, Ko 40, In 67, Zt 59 Au 89, pA 44, Wk 74, Sb 81, GiT 50 13 LP, 29 AP – TR – B27

ANGRIFF: Dolch+10(1W6-1), Bo-Stab+10(1W6); Raufen+6 (1W6-4) – ABWEHR+14 (+18 mit Bo-Stab), RESISTENZ+12/14/13

Geländelauf+16, Kräuterkunde+9, Meditieren+10, Pflanzenkunde+9, Sprechen: KanThaiTun+18, Schleichen+12, Spurensuchen+10, Tarnen+12, Überleben im Wald+14, Wahrnehmung+6

12.3.2 AMei

AMei war lange Zeit eine Priesterin des Ginsenggottes (also spieltechnisch eine Schamanin mit dem Ginseng als eine Art Totengeist) bis sie das Amt der Ältesten der Yü antrat. Vom heiligen Ort, der durch das Tabu geschützt wird, kennt sie nur allgemein gehaltene Überlieferungen. Sie weiß nicht, wo sich der Ort genau befindet und was es mit ihm auf sich hat.

AMei geht sehr überlegt vor. In jungen Jahren hat sie erlebt, wie die Yü einen Aufstand gegen die Staatsgewalt versucht haben. Die Ergebnisse waren alles andere als angenehm für die Yü. Ihr ist klar, daß die Yü mit ihren aktuellen Privilegien vergleichsweise gut fahren, und sie versucht, diese Position

nicht zu gefährden. Daher ist sie gewillt, auf die Forderungen der Xuan und TsueChens einzugehen.

ZUKUNFT: AMei stirbt 2398 im Alter von 102 Jahren. Zu diesem Zeitpunkt ist das Handelsmonopol mit den Xuan bereits etabliert, so daß auch ihr Tod am Lauf der Dinge nichts mehr ändern wird.

AMei (Schamanin aus Yü) **Gr8**
Adel, Ginsenggott – klein (155 cm), schlank – 96 Jahre

St 47, Gs 31, Gw 73, Ko 82, In 94, Zt 99 Au 56, pA 99, Wk 86, Sb 93, GiT 71 17 LP, 58 AP – TR – B22

ANGRIFF: waffenl. Kampf+7 (1W6-4), Tonfa+7 (1W6-2); Raufen+6 (1W6-4) – ABWEHR+15 (+17 mit Tonfa), RESISTENZ+19/19/17

Bes.: *Robustheit+9* und AP-Maximum+4 durch Ginsengtotem (oben schon berücksichtigt).

Erste Hilfe+16, Heilkunde+9, Kräuterkunde+13, Meditieren+16, Orakelkunst+13, Pflanzenkunde+13, Sagenkunde+13, Sprechen: KanThaiTun+18, Überleben (Wald)+16

Zaubern+21: *Ahnengeist beschwören, Angst, Bannen von Dunkelheit, Bärenwut, Blutsbrüderschaft stiften, Felsenfaust, Geisterlauf, Hauch des Frühlings, Heilen von Krankheit, Heilen von Wunden, Hören der Geister, Lindern von Entkräftung, Macht über das Selbst, Naturgeist rufen, Regenzauber, Schwäche, Seelenheilung, Seelenkompaß, Segnen, Stärke, Verfluchen, Vision*

Zaubern+19: *Allheilung, Austreibung des Bösen, Bannen von Gift, Beeinflussen, Handauflegen, Heilen schwerer Wunden, Heiliger Zorn, Rindenhaut, Schlaf, Stille, Wundersame Tarnung, Zähmen*

12.4 In OnchiRa

12.4.1 KwanLi

KwanLi hält mit seiner Brutalität und seinem Jähzorn das ganze Dorf unter seiner Knute. Nachdem seine erste Frau gestorben war, nahm er sich einfach das schönste Mädchen im Dorf, die sehr viel jüngere MeiHua, und niemand wagte zu widersprechen. In seiner Egomanie hat er keinerlei Sensibilität für die Gefühle anderer, und so bekommt er auch nicht mit, daß seine Frau seit zwei Monaten mit Yao eine Affäre hat. Sollte er allerdings durch Mithilfe der SpF von der Sache erfahren, so wird er umso wütender reagieren. Yao möchte er als Sklave gefangennehmen und als das nächste fällige Opfer für das Neumondfest vorsehen. Dies ist natürlich nur der Fall, solange Yao nicht als YamaOni enttarnt wird. Yao darf das Spiel dann auch eine Weile mitspielen, um im richtigen Moment mit dem größten Vorteil für sich selbst zuzuschlagen.

KwanLi (Gr1) **In: m40**
14 LP, 11 AP – OR – St 80, Gw 50, B 23 – EP 2

ANGRIFF: Hand+5 (1W6-2), DaDao+7 (1W6+3) – Raufen+6 (1W6-2) – ABWEHR+11, RESISTENZ+10/12/10

12.4.2 MeiHuaLi

MeiHua ist zwar genauso einfach gekleidet und von der harten Landarbeit geprägt wie die übrigen Dorfbewohner und somit in keinsten Weise mit dem Schönheitsideal der elaboriert herausgeputzten Damen der Großstädte zu messen. Gerade in ihrer natürlichen Schlichtheit wirkt sie aber zart und anziehend,

ganz wie eine Pflaumenblüte, nach der sie benannt wurde. Ihr Erscheinungsbild steht in einem geradezu obszönen Kontrast zur Grobheit KwanLis.

Die Affäre mit Yao gibt ihr all das, was sie so lange missen mußte. Dies führt dazu, daß sie große Schwierigkeiten hat, die Wahrheit zu erkennen, selbst wenn sie mit klaren Hinweisen konfrontiert wird. Sie wird Yao (oder später ihren Sohn, s. u.) mit allen Mitteln in Schutz nehmen, bis die Wahrheit so deutlich in Erscheinung tritt, daß sie sie nicht mehr ignorieren kann. Am Schock wird sie emotional zerbrechen.

ZUKUNFT: In der Liebesnacht, die die SpF vielleicht beobachten konnten, wird MeiHua von Yao schwanger. Sie trägt das Kind aus und gibt vor, daß es von Kwan sei. Zunächst fällt auch nichts weiter auf. Ihr Sohn Kai macht einen gesunden und kräftigen Eindruck. Seine blauen Augen sind auffällig (auch kanthanische Säuglinge haben in der Regel braune Augen), aber geben keinen Anlaß zu Mißtrauen. Das ändert sich im Laufe der Jahre. Kai entwickelt sich schnell, ißt ungewöhnlich viel und zeigt immer aggressivere und brutalere Verhaltensweisen – was ja durchaus auch zu Kwan passen würde. Dennoch machen Gerüchte im Dorf die Runde. Im Jahre 2400 sieht Yao die Zeit gekommen, seinen Sohn zu sich zu nehmen. . .

MeiHuaLi (Gr0) In: m60
8 LP, 4 AP – OR – St 35, Gw 60, B 25 – EP 1
ANGRIFF: Hand+4 (1W6–5) – Raufen+4 (1W6–5) – ABWEHR+10, RESISTENZ+10/10/10

12.4.3 Yao

Yao, der schon viele Jahre lang die Yü terrorisiert, wollte vor zwei Monaten eigentlich nur herausfinden, ob er in OnchiRa leichte Beute machen könnte. So begab er sich in Menschengestalt in das Dorf. Als er dort MeiHua begegnete, änderte er seine Pläne. Diese so von ihrem Mann mißhandelte Frau wäre doch ein leichtes Opfer seiner Verführungsversuche. So kam es dann auch, allerdings packte selbst Yao ein Hauch von wahrer Liebe. Immerhin gab er fortan darauf acht, MeiHua keinen Anlaß zur Betrübnis zu geben und geht nur weit weg vom Dorf auf die Jagd. Fragt man bei den Dorfbewohnern gezielt nach, so können sich einige noch an den seltsamen Besucher von vor zwei Monaten erinnern.

Wie ein YamaOtoko in seiner wahren Gestalt aussieht, ist sehr lebhaft in [BES 278f] beschrieben. Vielleicht ist Yao auch als YamaOtoko ein besonders mustergültiges Exemplar seiner Art. Jedenfalls stellt er in Menschengestalt ein ausgesprochen ansehnliches Exemplar dieser Art dar. Über tiefblaue Augen verfügt er zwar auch als Mensch, aber die tragen eher noch zu seiner umwerfenden Ausstrahlung bei. Das ansonsten tadellose Schwarz seiner Kopfbehaarung hat einen ganz leichten rötlichen Schimmer beibehalten, der einem nur im Sonnenlicht und mit *Wahrnehmung* auffällt. Die übrige Körperbehaarung hat er weitestgehend unterbunden. Verbunden mit einer gewissen Tapsigkeit bei den Bewegungen führt das dazu, daß er gar keinen besonders wilden Eindruck macht, sondern eher wie der naive Bauernbursche von nebenan wirkt. Bei den heimlichen Begegnungen mit MeiHua trägt er die übliche „Arbeitskleidung“ eines YamaOtoko, also lediglich eine grob aus Tierfellen genähte Hose, die ihm in Menschengestalt etwas zu groß ist, ansonsten aber barfuß und mit nacktem muskulösem Oberkörper.

Wird Yao gefangengenommen oder zumindestens beschuldigt, versucht er, die Tarnung seiner Menschengestalt so lange wie möglich aufrechtzuerhalten. Erst wenn das nicht mehr möglich

ist oder sich eine gute Angriffs- oder Fluchtgelegenheit ergibt, verwandelt er sich in seine wahre Gestalt.

Yao (YamaOni, Gr6) In: m40
19 LP, 42 AP – LR – St 110, Gw 60, B 25 – EP 6
ANGRIFF: Klaue+9 (1W6); im Handgemenge zusätzlich Biß+9 (1W6+2) – Raufen+8 (1W6+2) – ABWEHR+14, RESISTENZ+13/17/13
Bes.: empfindlich gegen Iriswurzeln und Wermutkraut (2W6 Schaden bei Berührung), in Menschengestalt St100 und keinen Bißangriff
Zaubern+16: *Beschleunigen*, *Fliegen* (ohne materielle Komponente), *Verwandlung* (nur in Menschengestalt, kein PW:Konstitution bei Rückverwandlung, Gedankenzauber).

12.5 HaLan – die Orchideenklingen

Die *Weißer Orchidee* hat eine Gruppe von 37 Orchideenklingen nach Yü entsandt, um die Aktivitäten der Xuan zu sabotieren und möglichst viele Ginsengsammler der Yü auf die eigene Seite zu ziehen. Zu Beginn des Abenteuers haben sie bereits aufgegeben, AMei von einer Zusammenarbeit zu überzeugen, und versuchen jetzt, einzelne Ginsengsammler dafür zu gewinnen, sich AMeis Anordnungen zu widersetzen und stattdessen an die *Weißer Orchidee* zu verkaufen. Außerdem nutzen sie jede Gelegenheit, Händler der Xuan zu überfallen.

ZUKUNFT: Über die Jahre setzt sich die Einsicht durch, daß die Strategie der *Weißer Orchidee* nicht sonderlich erfolgreich ist. Nur wenige Yü schließen sich der *Weißer Orchidee* an, aber die dadurch gesäte Zwietracht schadet eher den Yü als dem KuraiAnat. Die Überfälle sind eher Nadelstiche als eine ernsthafte Gefahr für die Xuan, die die dadurch erlittenen Verluste leichter verwinden können als die Orchideenklingen. Möglicherweise können Aktionen der SpF diese Einsicht beschleunigen, um allen Beteiligten Leid zu ersparen. Im Jahre 2400 nL sind die Orchideenklingen jedenfalls aus Yü weitgehend abgezogen und widmen sich lohnenderen Zielen. In jedem Falle hat sich der *Weißer Lotus* bis dahin weitgehend von der *Weißer Orchidee* getrennt.

12.5.1 KokoRo

KokoRo ist die große Schwester einer der SpF. Sie wurde im zarten Alter von 18 Jahren auserwählt, den *Weg der Tausend* zu beschreiten. Die verschwisterte SpF ist etliche Jahre jünger als Koko, kann sich aber noch vage an die tragischen Ereignisse um das Verschwinden ihrer Schwester erinnern. Was sie allerdings nicht weiß: Ein Kommando von Orchideenklingen hat den OrcaMurai-Troß, der die Auserwählten nach YenXu-Lu bringen sollte, überfallen und die Befreiten für die *Weißer Orchidee* rekrutiert. Aus Geheimhaltungsgründen durfte die trauernde Familie nichts davon erfahren.

Koko ist nun an der Operation in der Provinz Yü beteiligt und könnte den SpF und damit ihrem Geschwister über den Weg laufen. Insbesondere kann der SpL sie als *dea ex machina* einsetzen, wenn die SpF aus einer brenzligen Situation befreit werden müssen. Da Koko wie alle Orchideenklingen in der Regel maskiert auftritt, läßt sich das Wiedererkennen recht dramatisch gestalten.

Wenn es in die eigene Kampagne paßt, kann der SpL hier noch etwas mehr Hintergrund einspinnen: Kokos Mutter (und damit auch die Mutter der betreffenden SpF) war in ihrer Jugend ebenfalls eine Orchideenklinge. Nach einer schweren Knöchelverletzung konnte

sie jedoch nicht weiter als Kämpferin agieren und ließ sich in PangMen nieder, wo sie eine Familie gründete (und insgeheim weiter als Informantin für die *Weißer Orchidee* operierte). Bei ihrer ältesten Tochter KokoRo erkannte sie eine ausgeprägte Begabung zum KiDo, so daß die Tochter in die Fußstapfen ihrer Mutter treten sollte. Nach und nach wurde Koko auf ihre Zukunft als Orchideenklinge vorbereitet. Die *Ehrenwerte Lotterie* drohte, einen Strich durch diese Rechnung zu machen, doch die *Weißer Orchidee* beschloß, daß die Rettung Kokos das Risiko einer Befreiungsaktion wert war.

KokoRo (KiDoka aus PangMen) **Gr4**
Volk, ChenMen – groß (186 cm), schlank – 28 Jahre

St 72, Gs 100, Gw 76, Ko 63, In 30, Zt 85 Au 16, pA 35, Wk 41, Sb 61, GiT 61 13 LP, 25 AP – TR – B27 – AnB+2, SchB+3
--

ANGRIFF: waffenl. Kampf+12 (1W6), Sai+10 (1W6/2W6–1), Tanto+10 (1W6+2), 3x RengKwan+10 (1W6), Tonfa+11 (1W6+1), YoTenTori+11 (1W6+2); Raufen+9 (1W6–1) – ABWEHR+13 (+14 im waffenl. Kampf, +16 mit Sai, +18 mit Tonfa), RESISTENZ+13/15/12

Akrobatik+10, Fallenstellen+6, Himmelkunde+10, IaiJutsu+12, Klettern+10, Schleichen+7, Seilkunst+8, Sprechen: KanThaiTun+10, Springen+10, Stehlen+10, TaiTschì+10, YubeChian+8

KiDo+16: *KamaKusa, KanaUchi, KatteGuchi, MuhiKabe, OjuKiba, TuoKobe, GinZjang*

ZUKUNFT: Wenn KokoRo nicht mit den SpF nach RenSchenYo reist, so hat sie bei Rückkehr der SpF eine glänzende Karriere innerhalb der *Weißer Orchidee* hinter sich gebracht. Sie ist mittlerweile eine KiDo-Meisterin. Es ist allerdings vorgesehen, daß sie anderweitig zu tun hat und nach der Rückkehr der SpF nicht mehr ins Abenteuer eingreift. Sollte dies doch nötig sein (z. B. wie oben beschrieben als *dea ex machina*), können die Werte von LonChen (siehe unten) als Orientierungshilfe dienen.

12.5.2 LonChen

Sollte es der Verlauf der Handlung erfordern, kann LonChen, der Anführer der Operation in Erscheinung treten, ein echter Meister des KiDo, der das Dao erkannt hat.

LonChen (KiDoka aus den WuSchiSchan) **Gr9**
Volk, ChenMen – groß (182 cm), schlank – 39 Jahre

St 88, Gs 90, Gw 93, Ko 41, In 48, Zt 91 Au 76, pA 82, Wk 61, Sb 72, GiT 50 12 LP, 68 AP – TR – B25 – AnB+1, SchB+4

ANGRIFF: waffenl. Kampf+16 (1W6+2), Sai+10 (1W6+1/2W6), Tanto+9 (1W6+3), 3x RengKwan+12 (1W6), Tonfa+13 (1W6+2), YoTenTori+13 (1W6+3); Raufen+10 (1W6) – ABWEHR+16 (+18 im waffenl. Kampf, +20 mit Sai, +25 mit Tonfa), RESISTENZ+15/17/15

Akrobatik+13, Balancieren+15, Beschatten+8, Erwerben von Te+1, Fallenstellen+6, Fangen+15, Geländelauf+15, Himmelkunde+14, IaiJutsu+12, Klettern+16, Meditieren+11, Scharfschießen(RengKwan)+8, Schleichen+9, Schwimmen+13, Seilkunst+12, Sprechen: KanThaiTun+10, Springen+16, Stehlen+10, SuiJutsu+15, TaiTschì+12, Tarnen+8, Te (KiDo)+6, Überleben (Gebirge)+13, Überleben (Sumpf)+12, Werfen+8, Winden+5, YubeChian+11

KiDo+21: *KamaKusa, KanaUchi, KatteGuchi, MuhiKabe, OjuKiba, TuoKobe, DaiUchi, GinZjang, KoéLong, SchanScha, TiaoYuschi, HiaHu, YingKando*

12.5.3 Weitere Orchideenklingen

Der Einfachheit halber haben die anderen Orchideenklingen die gleichen Werte wie KokoRo. Einige können zusätzlich *Scharfschießen+8 (RengKwan)*. Der SpL kann die KiDo-Techniken des **LanChuKo**-Stils [KTP 200] nach Geschmack variieren oder die Orchideenklingen andere Fernkampfwaffen beherrschen lassen.

12.6 Landrochen

Die im Abenteurer auftretenden Luftrochen und Dorngleiter ähneln im Aussehen und Spielwerten den in [BES 181f] beschriebenen Wesen. Ob sie wirklich identisch sind oder diese Tiere vielleicht gar ursprünglich von RenSchenYo stammen und von Arracht und Alfar auf Midgard eingeführt wurden, müssen die Gelehrten erst noch genauer erforschen.

12.6.1 Luftrochen

Luftrochen sind die gängigen Raubtiere auf RenSchenYo. Sie ernähren sich von den Nagetieren, die reichlich im Unterholz leben. Durchs umgepolte Tor haben sich bereits mehrere Dutzend nach Midgard verirrt und versuchen dort, mehr schlecht als recht zu überleben. Die Not macht sie besonders angriffslustig, aber vor größeren Gruppen weichen sie normalerweise dennoch zurück.

Werte siehe [BES 181f].

12.6.2 Dorngleiter

Dorngleiter sind zu groß, um fliegend durchs Weltentor zu passen. Sie sind wesentlich seltener als die Luftrochen. Die SpF werden sie wahrscheinlich nur aus der Ferne zu sehen bekommen. Die auf RenSchenYo lebenden Arracht haben nutzen aber Dorngleiter auf die gleiche Art und Weise wie die Schwarzalben auf Midgard, so daß dies einen möglichen Weg darstellt, DiFang von der benachbarten Wolke zu bergen.

Werte siehe [BES 181].