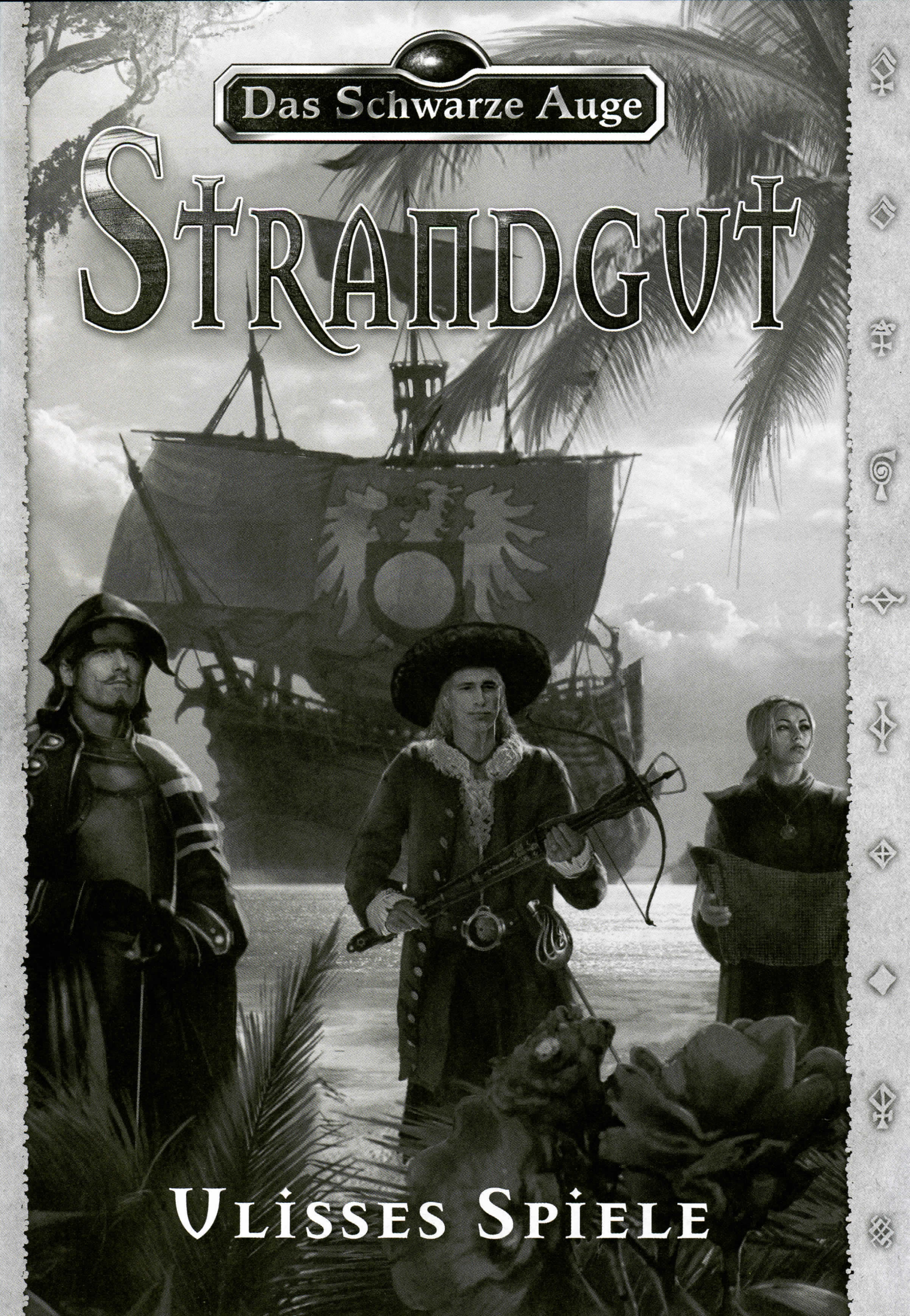


STRANDGUT

NR. 156
ERFAHREN



Das Schwarze Auge



Das Schwarze Auge

STRANDGUT

ULISSES SPIELE

AVENTURIEN®

VLRICh KIESOW GEWIDMET,
DEM GEISTIGEN VATER DER SPIELWELT AVENTURIEN.



GESAMTREDAKTION

FLORIAN DOP-SCHAVEN,
THOMAS RÖMER

LEKTORAT

FLORIAN DOP-SCHAVEN

COVERBILD

ARNDT DRECHSLER

UMSCHLAGEGESTALTUNG UND GRAPHISCHE KONZEPTION

RALF BERSZUCK

SATZ

CHRISTIAN LONSGING

INNENILLUSTRATIONEN UND KARTEN

ZOLTÁN BOROS, CARYAD, VINCENT DUTRAIT,
EVA DÜNZINGER, BJÖRN LEPSIG,
DOP OLIVER MATTHIES, FLORIAN STITZ,

Copyright © 2007 by Significant GbR
für die Marke DAS SCHWARZE AUGE in Wort und Bild,
by Alpers, Fuchs, Kramer, Neigel für die Inhalte

ISBN: 978-3-940424-17-4

Das Schwarze Auge

STRANDGUT

ABENTEUER AN DEN KÜSTEN
UND AUF DEN MEEREN AVENTURIENS

REDAKTION: SEBASTIAN THURAU

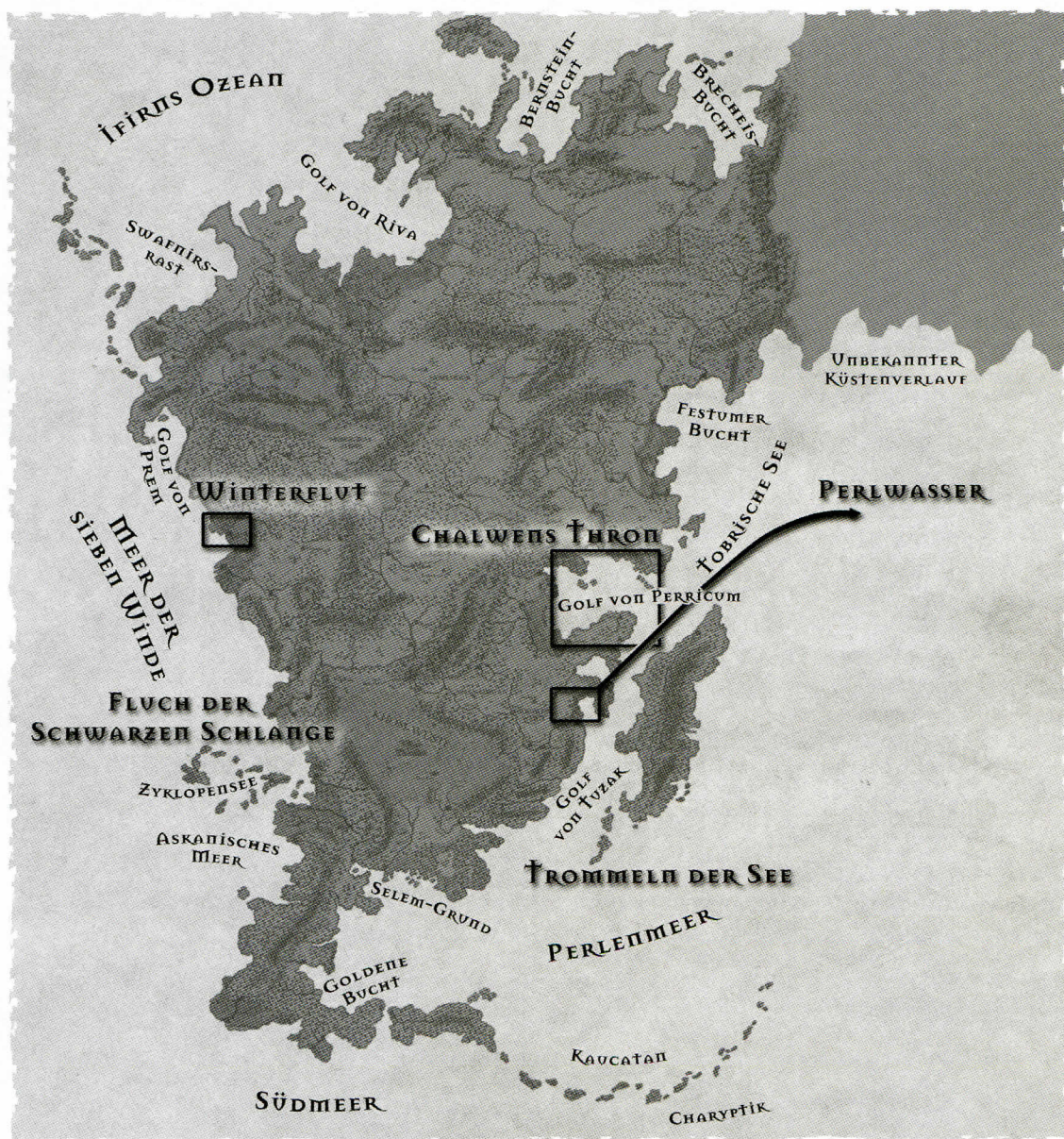
AUTOREN: MATTHIAS FREUND, CARSTEN-DIRK JOST,
LENA KALVNER, ULI LINDNER, ELIAS MOUSSA,
DENNIS SCHMIDT-BORDEMANN,
STEPHANIE VON RIBBECK, HEIKE WOLF

MIT TEXTEN VON STEFAN KÜPPERS, THOMAS RÖMER
UND SEBASTIAN THURAU

MIT DANK AN ALLE IDEENGEBER UND TESTSPIELER
UND MIT BESONDEREM DANK AN STEFAN KÜPPERS,
DEN ERSTEN DIEPHER EFFERDS
SOWIE DIE GESAMTE DSA-REDAKTION

ІННАЛТ

VORWORT	5	HINAB IN EFFERDS ELEMENT	42
DIE ABENTEUER IN KÜRZE	5	DIE STADT AM MEERESGRUND	46
PERLWASSER	6	IN DER HUMMERHÖHLE	54
HINTERGRUND	6	DIE VERLORENE HEXE	58
SICHERER HAFEN	7	DER KAMPF UM DEN THRON	59
UNRUHIGE SEE	13	DRAMATIS PERSONAE	61
DER ARCHIPEL DER PERLEN	16	DER FLUCH DER SCHWARZEN SCHLANGE	62
GEFÄHRLICHE UNTIEFEN	20	AM BORD DER <i>PELIKAN</i>	62
EPILOG	24	EINE SEEFAHRT, DIE IST	66
ANHANG	25	Winterflut	72
DRAMATIS PERSONAE	26	Ereignisse in den Städten	75
TROMMELN DER SEE	27	DIE STURMFLUT	80
DAS ABENTEUER	27	PERSONEN	82
IM HAFEN – DAS ABENTEUER BEGİNNT	28	BEGEGNUNG AUF UND UNTER DEN	
AM BORD DER <i>RONDRİKAN</i>	29	WEITEN DES MEERES	85
GEFANGENE DES MEERES	32	Ereignisse auf dem Meer	85
CHALWENS THRON	37	KAMPF UNTER WASSER	89
VON ELBVRUM NACH SEFANİL	38	ANHANG	91



VORWORT

Wenn man an **Das Schwarze Auge** denkt, dann denkt man vor allem an die Kontinente Aventurien oder Myranor, bestehend aus weitläufigen Ländereien, unergründeten Wäldern, hoch aufragenden Gebirgen, weiten Wüsten und ewigen Eislandschaften. Man denkt an kleine und große Königreiche, an gewaltige Städte und verträumte Dörfer. Doch die phantastische Welt **des Schwarzen Auges** endet nicht an den Küsten der Kontinente: Unentdeckte Reiche, faszinierende Kreaturen und unheilige Artefakte wollen entdeckt werden, wo Efferd über sein Element regiert – auf und in den Meeren rund um Aventurien: dort, wohin wir Sie und Ihre Mitspieler entführen wollen.

Auf Ifirns Ozean, auf dem Meer der Sieben Winde, den Gewässern zwischen den Echensümpfen und den Waldinseln, auf dem Perlenmeer und sogar in der Blutigen See fahren jeden Tag unerschrockene

ABKÜRZUNGEN

Efferd	Efferds Wogen
Meridiana	In den Dschungeln Meridianas
Erste Sonne	Land der ersten Sonne
ZBA	Zoo-Botanica Aventurica
Westwind	Unter dem Westwind

Seeleute, die dem Wetter, dem Meer und seinen Gefahren trotzen. Sie riskieren ihr Leben, um Waren zu transportieren, Kriege für ihre Reiche zu führen, den Dämonendienern zu trotzen, Fische zu fangen oder ihre Neugier zu befriedigen. Sie müssen durch Stürme segeln, unter dem unbarmherzigen Praiosmal rudern, sich ihrer Haut gegen Piraten erwehren und nicht selten gegen Hunger und Durst ankämpfen. Aber Efferds Wogen verheißen mehr als nur Gefahren. Während manche von der Aussicht auf Ruhm oder Reichtum hinaus aufs Meer gelockt werden, vernehmen andere den Ruf von Freiheit, wie ihn nur die Weiten der Ozeane verheißen können.

Die vorliegende Anthologie zur Spielhilfe **Efferds Wogen** erzählt kleine und große Geschichten, die schon bald als mehr oder weniger gut gewebtes Seemannsgarn in den Tavernen und Schenken an allen Küsten Aventuriens zu hören sein werden. Stechen Sie mit Ihren Helden in See, entdecken Sie unbekannte Küsten, reisen Sie zum Boden des Meeres, retten Sie die Leben befreundeter Seefahrer und erkunden Sie die Häfen Aventuriens. Doch hüten Sie sich vor unzähligen Gefahren, damit Sie und Ihre Freunde nicht als **Strandgut** enden.

Berlin im Dezember 2007

Für die Autoren

Sebastian Thurnau

DIE ABENTEUER IN KÜRZE

Einer angespülten Leiche und den finanziellen Nöten einer jungen Reederin haben es die Helden im Abenteuer von Elias Moussa und Carsten-Dirk Jost letztendlich zu verdanken, dass sie sich nicht nur auf Rubans Spuren, sondern auch mitten auf dem Perlenmeer wieder finden. Als Leiter einer eigenen Expedition sollen die Helden den Riesland segeln, um die ehemaligen Weggefährten Rubans nach Aventurien zurückzubringen. Doch natürlich verlaufen weder die Reise noch die Erkundung eines fast gänzlich unbekannten Archipels ohne Zwischenfälle und schließlich droht das gesamte Unternehmen am unheilvollen **Perlwasser** zu scheitern.

Uli Lindner konfrontiert die Helden mit dem Klang der **Trommeln der See**, wie er zu vernehmen ist, wenn sich die Floßleute der Tocamuyac nähern. Doch während die friedlichen Seefahrer meist gern gesehen sind, weil sie Neuigkeiten bringen oder einen guten Handel in Aussicht stellen, beschuldigen sie die Besatzung des Schiffes, auf dem die Helden reisen, eine der ihren ermordet zu haben. Schlussendlich wird es Aufgabe der Helden sein, den Konflikt friedlich zu lösen und den Mörder zu stellen. Dieses Abenteuer lässt sich als separates Ereignis spielen, aber auch gut in andere Abenteuer einbauen, wenn die Helden auf dem Perlenmeer von einem Handlungsort zum nächsten per Schiff reisen müssen.

Unter den Meeresspiegeln entführen Sie Heike Wolf und Dennis Schmidt-Bordemann. Die Helden entdecken zunächst merkwürdige Leichen im aufblühenden Elburum und werden damit in einen Strudel von Ereignissen gezogen, den die meisten Aventurier nicht einmal erahnen. Nachdem die Helden auf einen verborgenen Hexenzirkel getroffen sind, tauchen sie hinab in den Golf von Perricum, wo sie auf die Spuren einer längst vergessenen Zivilisation am Fuße von **Chalwens Thron** stoßen. Doch viel Zeit zum Erforschen versunkener Ruinen werden sie nicht haben: Ständig sind ihnen Krakonier und Haie auf den Fersen. Die Gruppe wird nur überleben, wenn sie neue Verbündete gewinnen kann, die sie später in eine fulminante Schlacht auf dem Boden des Meeres führen wird.

Was es mit dem **Fluch der Schwarzen Schlange** auf sich hat, werden die Helden erfahren, wenn sie auf einem Segler zwischen Riva und

Brabak anheuern. Lena Kalupner und Matthias Freund präsentieren einen Mord und viele Verdächtige, während die Helden fern jeder Küste in einem gewaltigen Tangfeld festsitzen. Zu allem Überfluss hat auch noch ein Nachtalp seine Finger im Spiel, so dass die Helden nicht nur einen Mörder stellen, sondern auch noch den Nachtalp bannen müssen. Auch dieses Abenteuer lässt sich völlig eigenständig spielen, aber auch gut in ein anderes Abenteuer einbauen, um eine Seereise auf dem Meer der Sieben Winde auszugestalten.

Stephanie von Ribbecks Abenteuer **Winterflut** spielt in Salza, wo es so ziemlich alles gibt, was eine Hafenstadt ausmacht: Werften, Schiffe, Kaufleute von nah und fern, schäbige Hafenkneipen, steifen Grog, mieses Wetter und zu viele Möwen. Während die Helden beschäftigt sind, weil es einige Morde und Sabotageakte aufzuklären gibt, braut sich etwas anderes, für flache Küsten Typisches zusammen – und eine Sturmflut bricht mit Urgewalt über Mensch und Menschenwerk herein.

HINWEISE UND VERWEISE

Die Anthologie bietet Ihnen zunächst fünf Abenteuer, die alleine für sich gespielt, zum Teil aber auch miteinander verwoben werden können. Im Anhang finden Sie dann eine Auflistung denkbarer Situationen an Bord eines Schiffes, um Reisen auf See abwechslungsreicher zu gestalten. Nutzen Sie diese Ereignisse auch, um die in den Abenteuern beschriebenen Fahrten mit Leben zu füllen. Die Anthologie wird dann von den Regeln zum Kampf im und unter Wasser komplettiert.

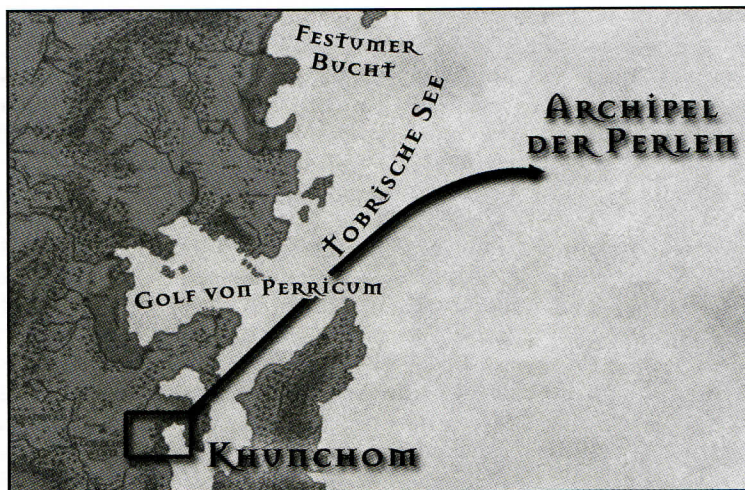
Zur Hervorhebung von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrem ersten Auftreten kursiv gedruckt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, KAPITÄLCHEN Liturgien.

Wo keine Werte für Figuren angegeben sind, passen Sie diese an die Werte Ihrer Gruppe an.

PERLWASSER

von Elias Moussa, mit Beiträgen von Carsten-Dirk Jost

Stichworte zur Handlung: Expedition ins Unge-
wisse; Entdeckung uralter Geheimnisse und eines
ebenso mysteriösen wie wundersamen Archipels; Be-
gegnung mit einem Riesenkragen, einem Weisen der
Tiefe und der Drachenschildkröte Revamar
Ort: Khunchom, Perlenmeer, Archipel der Perlen
Zeit: beliebig ab 1028 BF
Helden: geeignet für alle Helden, die über den Hori-
zont hinaus segeln wollen.
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel bis
hoch



HINTERGRUND

*»Wer Hohes erstrebt, muss sich mühen auf Dere;
wer nach Ruhm verlangt, verbringt die Nächte ohne Schlaf;
wer Perlen sucht, muss tauchen ins Meer,
und Herrschaft und Gewinn belohnt seine Mühe.
Wer aber Ruhm begehrt und die Mühen scheut,
der vertut sein Leben mit unerfüllbaren Wünschen.«*
—Khunchomer Sprichwort

Im Jahr 987 BF brach der berühmte *Ruban der Rieslandfahrer* zu sei-
ner sechsten Rieslandfahrt auf, von der er erst 996 BF wieder zurück-
kehren sollte (siehe auch **Efferd 58**). Dabei entdeckte er, noch bevor
es ihn nach Korelkin verschlug, ein gutes Stück vor der Küste des
Rieslands den *Archipel der Perlen*, als sein Schiff vor den Inseln fast auf
Grund lief und repariert werden musste. Nach seiner Rückkehr von
der *Lichtvogel*-Expedition (siehe die Heyne-Romane **Der Lichtvogel**
und **Erde und Eis**), über 30 Götterläufe später, erinnerte sich Ruban
wieder ans Archipel der Perlen und entschloss sich, eine neue Expedi-
tion zu finanzieren: Die *Perlenwasser*-Expedition sollte den Archipel
aufsuchen und einen Vorposten einrichten. Dadurch erhoffte er sich
gesteigerte Erfolgchancen für seine nächste eigene Rieslandexpedi-
tion. Doch Ruban hörte nie wieder etwas von seiner Expedition und
vermutete, dass sie gescheitert war. Selbst an Geschäfte gebunden und
außerstande, die ehemaligen Gefährten seiner sechsten Fahrt ausfin-
dig zu machen, die neben ihm als einzige die genaue Lage des Ar-
chipels kannten, sah sich Ruban gezwungen, vorerst auf eine weitere
Expedition zu verzichten.

VOR WENIGEN WOCHEN

Yamira saba Sahil, die junge Tochter des Steuermanns der Perlenwas-
ser-Expedition, hatte alle Mühe, die kleine Familienwerft am Leben
zu erhalten. *Zurbaran Zornbrecht* (siehe Kasten **Der Gegenspieler**
im Hintergrund auf S. 8), ein Neffe des gefürchteten alananischen
Granden Nareb Emano Zornbrecht (siehe **Meridiana 180**), kaufte sys-
tematisch kleine Khunchomer Werften auf und schnappte den Kon-
kurrenten die Aufträge vor der Nase weg, weswegen das Geld immer
knapper wurde. Yamira wollte auf alle Fälle verhindern, dass dem
Familienbetrieb das gleiche Schicksal blüht. Deshalb gab sie wider-
willig dem Werben *Manzur ibn Suleymans* nach, einem reichen Khun-
chomer Bürger, der bereits seit längerem um ihre Hand warb. Durch
diese Heirat sollte das Überleben der Familienwerft gesichert werden,
ohne dass das Handelshaus seinen Einfluss auszudehnen vermocht
hätte. Yamira bestand allerdings darauf, auf Familientraditionen po-
chend, dass ihr Vater sein Einverständnis zum Traviabund gab – in
der Hoffnung, die Heirat so lange wie möglich hinauszuzögern, galt
ihr Vater doch noch immer als verschollen. Auch Manzur trieb ein

Doppelspiel, denn in Wahrheit steckte er mit Zurbaran, bei dem er
hoch verschuldet war, unter einer Decke und versprach sich von der
Heirat mit Yamira nicht nur eine wunderschöne Frau, sondern durch
den Verkauf der Werft auch die Tilgung seiner Schulden.

Unterdessen versuchte Yamira ein ums andere Mal, bei Ruban vorstel-
lig zu werden, doch der alte Seebär war oft auf See oder zu beschäf-
tigt, um Yamira zu treffen. Yamiras Hartnäckigkeit führte schließlich
doch zu einem Treffen mit Ruban, während welchem Yamira ihren
verzweifelten Wunsch äußerte, Ruban möge doch eine Expedition
aussenden, die dem Schicksal der verschollenen Perlenwasser-Expe-
dition auf den Grund gehen soll. Ruban war aber nicht gewillt, ihrem
Wunsch nachzukommen. Wenngleich ihn das Schicksal seiner ver-
schollenen Expedition auch sorgte, so war der abergläubische Ruban
doch überzeugt, dass das ungewisse Schicksal der Perlenwasser-Expe-
dition eine Strafe der Zwölfe war. Die Götter hatten ihm, so war er
überzeugt, die Aufgabe auferlegt, das Riesland zu entdecken, er selbst
müsse Wind und Wasser trotzen und nicht mit seinem Reichtum Expe-
ditionen finanzieren, die ihm bei diesem Vorhaben helfen sollten,
ohne selbst auf den Schiffsplanken zu stehen. So würde er erst wieder
eine Expedition Richtung Riesland (und in diese Richtung liegt der
Archipel der Perlen) ausrüsten und finanzieren, wenn er selbst sie

DAS SCHICKSAL DER PERLENWASSER-EXPEDITION

Die Expedition erreichte erfolgreich den Archipel und begann
mit der Errichtung einer kleinen Siedlung auf einer der Inseln.
Bei der Erforschung der verschiedenen Inseln stießen die Mit-
glieder der Expedition auf ein Binnengewässer, an dessen Strand
zahlreiche blau-schwarze Perlen zu finden waren. Erst heimlich,
dann offen tauchten die Expeditionsteilnehmer nach den Perlen,
von Gier zerfressen. Dabei erweckten sie einen *Weisen der Tiefe*
(siehe **Dramatis Personae**, Seite 26), ein Angehöriger einer Rasse
intelligenter Kraken und Hüter der *Muschel der Dunklen Tiefen*
(siehe **Anhang**). Dieser – solcherart gestört – war nicht mehr
im Stande, das unheilvolle Wirken der Muschel und der Perlen
einzudämmen. So entfaltete sich der Fluch der Perlen auf die
Menschen, die fortan als missgestaltige Werkcreaturen an die Mu-
schel (und damit auch an den Archipel) gebunden waren. Kein
anderes Land sollten sie nun mehr betreten können. Die Magie
des Fluches entfaltete sich allerdings anfangs sehr langsam, so
dass den Zurückgeschickten, die Ruban vom Gelingen der Expe-
dition berichten sollten, erst auf ihrem Weg gen Khunchom
bewusst wurde, was sie waren. Während ihrer Irrfahrt vergingen
alle – bis auf einen.

anführen würde. Doch dies war im Moment nicht möglich, da ihn wichtige Geschäfte an Aventurien banden. Und obwohl Yamira ihm versicherte, dass sie die Geldmittel selber aufbringen würde und von ihm nur die genaue Lage des Archipels erbat, war Ruban nicht gewillt, ihr zu helfen und somit die Zwölfe zu erzürnen. Es braucht da schon das Auftreten wahrer Helden, um Rubans Meinung zu ändern.

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Einmal in Khunchom angekommen, fischen die Helden einen Menschen aus dem Hafenbecken, der unverzüglich vertrocknet und stirbt. Anhand eines Medaillons um seinen Hals können sie die Angehörigen des Toten und seine Identität ausfindig machen: Es handelt sich dabei um den damaligen Geliebten Yamiras, der zusammen mit ihrem Vater bei der Perlenwasser-Expedition anheuerte. Als die Helden Yamira aufsuchen, empfängt sie gerade einen wichtigen Gast: Ruban den Rieslandfahrer, den sie noch ein letztes Mal umzustimmen versucht. Nach den Schilderungen der Helden und der gemeinsamen Überzeugungskraft gelingt es schlussendlich, Ruban den Aufenthaltsort einer Navigatorin zu entlocken, die ein Schiff zum Archipel der Perlen führen könnte. Auf Yamiras Wunsch hin sollen die Helden eine Expedition zusammenstellen, die das Schicksal der Perlenwasser-Expedition klären soll. Im Maraskanviertel Khunchoms können die Helden die Navigatorin ausfindig machen und sie zur Zusammenarbeit überreden.

Nun endlich können die Helden in See stechen, die Schiffsplanken sind für die nächsten Tage ihre Heimat. Während dieser Reise beste-

hen sie zahlreiche Gefahren, trotzen mutig einem Sturm und schlagen eine Meuterei nieder.

Auch der Archipel der Perlen, den die Helden auf der Suche nach Überlebenden der Perlenwasser-Expedition auskundschaften, birgt so manche Gefahren. Schließlich finden die Helden tatsächlich einige Überlebende und kommen relativ rasch dahinter, dass etwas mit ihnen nicht stimmt. Einmal enttarnt, bitten die Überlebenden die Helden darum, den Fluch, der auf ihnen lastet, zu brechen.

Doch dafür bedürfen die Helden der Hilfe einer Drachenschildkröte und dürfen die Konfrontation mit dem Weisen der Tiefe nicht scheuen – aber vielleicht gewinnen sie ihn ja auch als Verbündeten wider den Kapitän der Perlenwasser-Expedition. Denn dieser täuscht die Helden und will vor allem eins: die *Muschel der Dunklen Tiefen* an sich reißen, damit den Archipel verlassen und wieder aventurisches Festland betreten.

AUSWAHL DER HELDEN

Prinzipiell sind sämtliche Helden zugelassen, so lange sie Schiffsplanken und das nasse Element nicht scheuen. Selbst exotische Charaktere wie z.B. Achaz können im Verlauf des Abenteuers auf die Heldengruppe stoßen und ihren Beitrag zum Bestehen der Gefahren leisten. Magiebegabte und/oder Geweihte sind nicht zwingend notwendig, können aber an manchen Stellen eine wertvolle Hilfe sein. Händler können bei der Organisation der Expedition mit ihren Rechenkünsten brillieren, während das Abenteuer geradezu auf Entdecker, Forscher und Seeleute zugeschnitten ist.

SICHERER HAFEN

KHUNCHOM, DIE PERLE AM MCHANADI

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einer weißen Perle gleich ragt die altehrwürdige Hafenstadt zwischen den Wassern des Mhanadi vor euch auf, die hinter dem Horizont versinkende Praioisscheibe taucht die mit Türmen gespickte Mauer in ein warmes, rötliches Licht. Groß, überbevölkert, lärmend und prächtig präsentiert sich euch das Tor in die Tulamidenlande. Zahlreiche Brücken überspannen den Mhanadi, auf dem ein buntes Gewimmel von flachen, gestakten und geruderten Booten, von angetauten Hausbooten und von Schiffen mit dem charakteristischen Dreieckssegel der Tulamiden herrscht. Im geschäftigen Durcheinander auf den staubigen Straßen erspäht ihr stolze Wüstenkrieger hoch zu Ross, kleine Karawanen behäbiger Trampeltiere, von mächtigen Ochsen gezogene Handelskarren, verschleierte Sänften vornehmer tulamidischer Herrschaften, hoch gewachsene nordländische Krieger mit glänzenden Rüstungen, Seefahrer aus aller Herren Länder und Bauern von der Halbinsel Yalaiad mit breitkrepmpigen Reisstrohütten.

Gauklertreffen Schaulustige aus allen Schichten und Ländern empfängt. Vielleicht haben die Helden auch bereits ein anderes Abenteuer in Khunchom erlebt, so z.B. das Abenteuer *Piratenblut* aus der Anthologie *Basargeschichten*.

EIN MYSTERIÖSER GESTRANDETER

Die Helden können es sich erstmal in Khunchom bequem machen, die Stadt erkunden und/oder ihren ursprünglichen Auftrag erledigen. Sobald sie durch das Hafenviertel schlendern, sollte der Held mit dem höchsten *Sinnenschärfe*-Wert zwischen den zahlreichen Booten und Schiffen einen im Wasser treibenden, scheinbar leblosen Körper erspähen, um den sich sonst keiner zu kümmern scheint. Es ist gar kein so einfaches Unterfangen, den Mann aus dem Wasser zu fischen: Die Wellen treiben ein übles Spiel, die vielen Boote und Ruder verdecken immer wieder die Sicht oder drücken ihn unter Wasser. Proben auf *Sinnenschärfe*, *Körperbeherrschung* und gegebenenfalls *Schwimmen* sind angebracht, um den Angespülten an Land zu ziehen.

Bei dem Geborgenen handelt es sich um einen kräftigen Mann Anfang Dreißig in zeretzter Seemannskleidung, der zwar noch lebt, aber

KHUNCHOM FÜR DEN EILIGEN LESER

Einwohner: 16.500 (ca. 35 % Mittelländer, 5 % Maraskaner, 60 % Tulamiden)

Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Großfürst Selo Kulibin von Khunchom und seine neun städtischen Wesire

Garnisonen: 50 Stadtgardisten, 300 Mann der *Diamantengarde*, ein Dutzend Kriegselefanten, 500 Matrosen und Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Kor, Schreine von Aves, Swafnir und Nandus; Rastullah; Rur und Gror

Wichtige Gasthöfe: Hotel *Erhabener Mhanadi* (Q8/P9/S32), Herberge *Zum Tanzenden Kamel* (Q4/P6/S14), Schenke *Zum Füllhorn* (Q5/P5); viele weitere gastfreie Häuser

Weitere Informationen: Erste Sonne 72

Boron näher ist als Tsa. Gönnen Sie den Helden sämtliche Versuche, dem Mann das Leben zu retten (Heiltrank, BALSAM usw.). Der Gerettete ist nicht ansprechbar und murmelt unverständlich vor sich hin (mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +5 kann man allerdings den Namen "Yamira" heraus hören). Seine linke Hand hält wie besessen ein goldenes Medaillon umklammert, in das ein Porträt einer jungen, hübschen Frau (Yamira) eingraviert ist, darunter das Emblem eines Segels und einer Säge (dem Symbol der Familienwerft Sahil). Noch während sich die Helden besorgt um den angespülten Geliebten Yamiras kümmern (denn um niemand anderes handelt es sich hier), bemerkt der Held mit dem höchsten IN-Wert, wie das Wasser vom Körper des Mannes zurückweicht und seine Haut erst langsam, dann immer schneller austrocknet. Was auch immer die Helden unternehmen, binnen weniger Herzschläge ist der Gerettete fast bis zur Unkenntlichkeit ausgetrocknet und tot – die Auswirkungen des Fluchs der *Muschel der Dunklen Tiefen* (siehe Seite 25) Das Austrocknen des Körpers kann höchstens für wenige Wimpernschläge hinausgezögert werden. Eine magische Analyse fördert eine schwache magische Reststrahlung unbekannten Ursprungs auf dem Toten zu Tage. Sollten die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, wird ein hinzugestoßener Schaulustiger ihnen raten, den Efferd-Tempel aufzusuchen und dort für die Seele des verstorbenen Seemanns zu beten. Doch weder hier noch im Boron-Tempel sind Fälle bekannt, wo Seeleute binnen weniger Sekunden vertrockneten. Die Bewahrerin von Wind und Woge, *Asheibith saba Perhiman*, bittet die Helden, dem verstorbenen Seemann einen letzten Dienst zu erweisen, seine offensichtliche Angetraute, die Frau auf dem Medaillon, ausfindig zu machen und ihr vom Tod ihres Ehemannes zu berichten.

HILFE IN DER NOT

Mittels des Emblems auf dem Medaillon haben die Helden keine Mühe, die Sahil-Werft ausfindig zu machen, welche sich, wie ein Wunder, im Hafenviertel befindet: Vor dem großen Lager- und dem kleinen, weißverputzten Haupthaus steht das halbe Holzgerippe eines kleinen Schiffes, an dem drei Arbeiter lustlos herumzimmern. Von ihnen können die Helden erfahren, dass die Frau auf dem Medaillon Yamira saba Sahil sei, die Werftbesitzerin, die im Innern des Haupthauses über einer Möglichkeit brütet, die triste Auftragslage der Werft zu verbessern und die Nachschubprobleme zu lösen. Denn, so wissen die Arbeiter weiter zu berichten, ein Al'Anfaner Händler, *Zurbaran Zornbrecht* mit Namen, kauft nicht nur systematisch alle kleineren Werften Khunchoms auf, sondern manipuliert auch den Handel des

für den Bau von Schiffen nötigen Holzes und zwingt mit horrenden Preisen die kleinen Werften zum Verkauf. Die Arbeiter wissen nicht, dass Yamira just zu diesem Zeitpunkt *Ruban ibn Dhachmani*, den legendären Rieslandfahrer, bei sich empfängt, um ein weiteres Mal zu versuchen, ihn umzustimmen (siehe **Hintergrund**, Seite 6).

Im Haupthaus treffen die Helden dann überraschend auf Yamira und Ruban (ihre Beschreibungen entnehmen Sie bitte der **Dramatis Personae**), die gerade bei süßem Gebäck und Tee in ein Gespräch vertieft sind. *Dajin*, der maraskanische Leibwächter Rubans, zückt sogleich sein Tuzakmesser und versperrt den Helden den Weg, den er erst auf einen Wink Rubans hin wieder freigibt, nachdem sich die Helden vorgestellt haben. "Wie es scheint, habt Ihr einige Kunden, die Eurer Aufmerksamkeit harren. Ich bedaure zutiefst, dass ich Euch nicht weiterhelfen kann, mögen die Zwölfe Euch behüten, Tochter des Liebreizes!" Mit diesen Worten verabschiedet sich Ruban und verlässt das Haus.

Yamira ist die Verzweiflung unschwer anzuerkennen, als sie die Helden begrüßt und sie nach ihrem Begehrt fragt. Erzählen ihr die Helden von dem mysteriösen Toten und zeigen ihr das Medaillon, so bricht sie in Tränen aus. Nachdem sie sich wieder gefasst hat, erzählt sie den Helden, dass es sich bei dem Toten um ihren Geliebten handeln muss, der zusammen mit ihrem Vater vor ein paar Jahren an der Perlenwasser-Expedition teilgenommen hat. Diese war von Ruban dem Rieslandfahrer, der gerade ihr Haus verlassen hat, finanziert worden. Sie klärt die Helden über ihre Notlage und ihre Bemühungen auf, Ruban umzustimmen (siehe das Kapitel **Vor wenigen Wochen**, Seite 6). "Es gibt nur eine Möglichkeit für mich, der Heirat zu entsagen und die Traditionen meiner Familie nicht zu verraten: Ich muss meinen Vater finden, er allein könnte die Hochzeit verhindern. Mit seinem Gewinnanteil an der Perlenwasser-Expedition sollten auch die finanziellen Probleme der Werft behoben werden können. Wäret Ihr, weit gereiste und tapfere Recken, gewillt, mir zu helfen?"

Yamira erläutert den Helden gerne ihren Auftrag: Sie sollen eine Expedition auf die Beine stellen, die dem Schicksal der Perlenwasser-Expedition auf den Grund geht, und, falls ihr Vater noch lebt, diesen heil nach Khunchom zurückbringen. Ihnen stehen dabei die letzten Ersparnisse der Werft in Höhe von 3.500 Dukaten zur Verfügung. Den Helden obliegen die Organisation und die Leitung der Expedition, während Yamira diese nur begleiten will, da sie noch viel weniger Erfahrung als die Helden auf diesem Gebiet hat.

Sollten die Helden nicht in der Lage sein, eine Expedition zu organisieren, wird Yamira dies übernehmen und die Helden als Spezialisten anwerben. In diesem Fall müssen Sie das Abenteuer anpassen und gewisse Teile der nachfolgenden Kapitel als Aufträge Yamiras an die Helden umformulieren.

DER GEGENSPIELER IM HINTERGRUND

Ob es sich bei dem Gegenspieler im Hintergrund, der systematisch kleine Werften in Khunchom aufkauft und damit Yamira erst in die Lage bringt, aus der sie sich nur mit Heldenhilfe wieder zu befreien vermag, wirklich um Zurbaran Zornbrecht, einen Angehörigen der mächtigen alananischen Grandefamilie Zornbrecht, handelt, bleibt Ihnen überlassen. Passen Sie die Identität des Gegenspielers Ihrer Gruppe an und verändern Sie entsprechend den Hintergrund: Handelt es sich dabei um ein bekanntes, aventurienweit agierendes Handelshaus (wie etwa *Stoerrebrandt*, *Karinor* oder *Terdilion*)? Um einen reichen tulamidischen Potentaten? Um einen skrupellosen Strohmann der Schwarzen Lande? Einen Agenten eines feindlichen Staates? Oder um den Erzfeind der Helden aus einem früheren Abenteuer?

Schneiden Sie auch die Motivation des Gegenspielers Ihrer Gruppe auf den Leib. Stehen aggressive Expansionsgründe im Vordergrund oder etwa simple Rache? Wird ein übergeordnetes Ziel verfolgt, gar eines mit mystischem Hintergrund? Oder stehen nur einfach wirtschaftliche Faktoren im Vordergrund?

So oder so sollten die Helden eine gewisse Abscheu gegenüber dem Gegenspieler verspüren und nur zu gern gewillt sein zu verhindern, dass auch Yamiras Familienwerft aufgekauft wird.

MIT AVES' SEGEN UND PHEXENS GESCHICK

Die Helden haben freie Hand bei der Organisation der Expedition. Nachfolgend seien Ihnen einige Elemente an die Hand gegeben, mit denen Sie auf die Wünsche und Bedürfnisse der Helden eingehen und die Organisation der Expedition ein wenig würzen können.

Um ihre Reise planen zu können, brauchen die Helden einige Angaben, die ihnen Yamira zuspielen kann, basierend auf dem alten Aufruf zur Teilnahme an der Perlenwasser-Expedition: Damals wurden die Teilnehmer darauf aufmerksam gemacht, dass sie "nicht unter 12 Praiosläufen, Tag wie Nacht, Wind und Wasser zu trotzen" hätten und dass sie ihr Ziel mit einer Karracke zu erreichen gedachten, die bei 24 Stunden Fahrt bis zu 200 Meilen pro Tag zurücklegen kann. Daraus resultiert, dass die Helden damit rechnen müssen, bis zu 2.400 Meilen weit weg von der aventurischen Küste durch das Perlenmeer zu kreuzen. Um ihr Expeditionsziel, den Archipel der Perlen, überhaupt erreichen zu können, müssen die Helden auch Ruban von der Wichtigkeit dieser Expedition überzeugen und dazu bringen, ihnen die Lage des Archipels zu beschreiben, ansonsten würde die Expedition der Helden ziellos im Perlenmeer kreuzen (siehe das Kapitel **Der Rieslandfahrer**, Seite 11).

EINE NAMENLOSE EXPEDITION

Niemand ist bereit, sich einer namenlosen Expedition anzuschließen. Nicht nur die Tulamiden sprechen der Macht der Namen eine große Bedeutung zu, und so sollten die Helden den Namen ihrer Expedition nicht leichtfertig wählen, hängt davon doch maßgeblich der Erfolg bei der Rekrutierung der Mannschaft – wenn nicht der ganzen Expedition – ab. Der berühmte Ruban suchte gar bei jeder seiner Expeditionen den Rat einer weisen Frau, die ihm nach dem Deuten des Vogelflugs, dem Knochenwerfen und der Traumdeutung schließlich den Namen seiner jeweiligen Expedition offenbarte – aber Ruban ist auch für seinen ausgeprägten Aberglauben bekannt.

VON DER ZAHLENKUNST

Während der Vorbereitungen zur Expedition schlägt die Stunde derjenigen Helden, die einen hohen Wert auf dem oft vernachlässigten Talent *Rechnen* besitzen: Ein Wert von 4 ist mindestens vonnöten, um keine groben Fehler und/oder Verluste zu produzieren, ab einem Wert von 7 kann die Expedition vernünftig geplant werden, bei 10+ mag es dem Helden gar gelingen, gewisse Kosten zu reduzieren. Die Helden sind gut beraten, wenn sie so oft wie möglich feilschen – zum einen weil dies bei den Tulamiden Brauch ist und sie ansonsten ihr Gegenüber verärgern, zum anderen weil sie dabei die Preise um bis zu 20 % drücken können.

Wahrscheinlich reichen die von Yamira zur Verfügung gestellten Geldmittel nicht aus, so dass sich die Helden etwas überlegen müssen, wie sie innerhalb der kurzen Zeit mehr Geld beschaffen können. Gehen Sie auf gute Ideen und Vorschläge der Helden ein und fühlen Sie sich frei, die nachfolgende Liste zu ergänzen (in Klammern jeweils der maximal zu erwartende Geldbetrag):

- **Kredit:** Die örtliche Niederlassung der *Nordlandbank* gewährt den Helden einen Kredit, sofern diese die entsprechenden Sicherheiten vorzuweisen wissen (3.000 Dukaten). Daneben gibt es eine Vielzahl von privaten Geldverleihern, die in den meisten Fällen aber einen horrenden Zinssatz verlangen (1.000 Dukaten).
- **Eigene Ersparnisse:** Im Laufe seines Abenteuerlebens hat ein Held vielleicht bereits ein kleines Vermögen auf die Seite gelegt. Nun braucht es die gesamte Überzeugungskraft der Gruppe, um ihn zu überzeugen, zumindest einen Teil davon in die Expedition zu stecken (je nach Vermögen).
- **Stille Teilhaber:** Es mag den Helden auch gelingen, gut betuchte Khunchomer Bürger oder Fremde davon zu überzeugen, die Expedition finanziell zu unterstützen. Doch nur wenn fette Beute winkt, mag der eine oder andere gewillt sein, das Vorhaben zu unterstützen (2.000 Dukaten).
- **Wettgewinne:** Khunchom bietet zahlreiche Möglichkeiten, große Gewinne einzustreichen, aber auch, sich zu ruinieren. In *Abu Simlhas Haus der Spiele* werden kleine bis mittelgroße Beträge bei Hahnen- oder Sandfuchskämpfen gewettet (100 Dukaten), in den Hinterzimmern so mancher Schenke wird Boltan gespielt (Einsatz kann max. verdoppelt werden; je größer der Einsatz, desto stärker die Gegner), und wenn die Nacht anbricht, kann man im Hinterhof des Kor-Tempels einen blutigen Kampf gegen gutes Gold ausfechten (400 Dukaten).
- **Verschulden:** Natürlich steht es den Helden frei, sich hoch bei einem Gönner zu verschulden (800 Dukaten), der entsprechende Gegenleistungen fordern wird – mit dem freiwilligen Gang in die Sklaverei eines Helden ließe sich vielleicht sogar die ganze Expedition finanzieren.
- **Diebstahl:** Auch Phexens Pfade stehen den Helden offen, an lohnender Beute mangelt es in Khunchom nicht, was jedoch zu einem Konflikt mit lokalen Ordnungsmächten und der örtlichen Unterwelt führen mag (je nach Beutezug).
- **Erwerbstätigkeit:** Die Helden können auch einem ganz legalen Broterwerb nachgehen, um das noch benötigte Geld aufzutreiben, wiewohl Yamira dazu drängen wird, so bald wie möglich aufzubrechen.

SCHIFFSPLANKEN

Natürlich brauchen die Helden ein Schiff, mit dem sie durchs Perlenmeer kreuzen können. Trotz des stets überfüllten Hafens ist es gar

PREISE VON GÜTERN

Nebst Waffen und Rüstungen (siehe *Aventurisches Arsenal*) sind weitere Gegenstände unerlässlich für das Gelingen einer Expedition. Die Helden können die Güter entweder auf einem Markt (billig, mittelgroße Bestände, schlechtere Qualität), am Kontor eines der zahlreichen Handelshäuser (teuer, große Bestände, mittlere Qualität) oder direkt bei einem Handwerker oder Laden (normale Preise, kleine Bestände, gute Qualität) erstehen. Eine komplette Preisliste von aventurischen Gütern und Dienstleistungen finden Sie im *Meisterschirm*.

Werkzeuge (Hammer, Zange, Spitzhacke, Schaufel etc.)	8 – 40 Silbertaler
Beleuchtung (Kerze, Pechfackel, Öllampe, Sturmlaterne, Feuerstein und Stahl etc.)	zwischen 1 Heller und 12 Silbertaler
Tuchbeutel (5 Stein)	4 Heller
Lederrucksack (15 Stein)	4 Silbertaler
Tragesack (15 Stein)	2 Silbertaler
Transportkiste (30 Stein)	4 Silbertaler
Wasserfass (20 Maß)	18 Silbertaler
Hanfseil, pro Schritt	7 Heller
Tau, 2 Finger Ø, pro Schritt	15 Heller
Zeltplane, 2 Personen	2 Dukaten
Vierpersonenzelt	5 Dukaten
Fernrohr	70 Dukaten
Stundenglas	4 Dukaten
Hylailier Dreikreuz	4 Dukaten
Heilkräuter	zwischen 2 Silbertaler und 50 Dukaten
Proviand, einfach, pro Person und Tag	4 Heller
Proviand, besser, pro Person und Tag	1 Silbertaler
Proviand, teuer, pro Person und Tag	ab 4 Silbertaler
Wasser, 3 Maß pro Person und Tag	1 Silbertaler
Bier, Wein, Schnaps, billig, 1 Maß	1 – 4 Heller
Bier, Wein, Schnaps, einfach, 1 Maß	5 – 15 Heller
Bier, Wein, Schnaps, besser, 1 Maß	2 – 9 Silbertaler
Bier, Wein, Schnaps, teuer, 1 Maß	1 – 4 Dukaten

kein einfaches Unterfangen, einen Kapitän zu finden, der bereit ist, sein Schiff und seine Mannschaft den Gefahren einer Expedition ins Ungewisse auszusetzen. Schließlich sollte es den Helden gelingen, zumindest drei Kapitäne ausfindig zu machen, die prinzipiell bereit dafür wären – sofern der Preis stimmt (falls die Helden stattdessen ein eigenes Schiff kaufen und die Mannschaft komplett selbst anheuern, siehe Kasten auf der nächsten Seite). Im Preis für die angeheuerten Schiffe inbegriffen sind die Heuer und Verpflegung der Besatzung und die 'Miete' des Schiffes für 30 Tage (pro zusätzlichen Tag 80 bis 160 Dukaten Zuschlag) sowie die 'Gefahrenzulage' für das Durchkreuzen der Blutigen See und eine Fahrt ins Ungewisse.

Die *Phönix*, eine Karavelle

Kapitän: Orelano von Bethana (60 Götterläufe; weißer Bart; ehemaliger Marineoffizier, der noch immer stolz das Wappen seines Landes auf dem Hauptsegel führt; fordert absolute Disziplin von seiner Mannschaft; sucht die Herausforderung einer solchen Expedition; ein Kapitän der alten Schule)

Takelage: II (H1, H1, S1)	Länge: 21,2 Schritt
Breite: 6,1 Schritt	Schiffsraum: 133 Quader
Tiefgang: 3,1 Schritt	Frachtraum: 88 Quader
Besatzung: 33 Matrosen, 4 Geschützbediener	
Beweglichkeit: hoch	Struktur: 6
Preis: 3.600 Dukaten	

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde
mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde
am Wind: 5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen, 1 Hornisse

Die *Esh-shahîn*, eine Zedrakke

Kapitän: Chalik ibn Harir (40 Götterläufe; Narbengesicht; Mannschaft ist auf ihn eingeschworen; gerissener Schmuggler, der sich von der Expedition großen Reichtum verspricht)

Takelage: IV (Z1, Z1, Z1, Z1) **Länge:** 40 Schritt
Breite: 8,5 Schritt **Schiffsraum:** 340 Quader
Tiefgang: 3 Schritt **Frachtraum:** 227 Quader

Besatzung: 74 Matrosen

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 4

Preis: 4.600 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde

am Wind: 3 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

Die *Rosenstolz*, eine Schivone

Kapitänin: Althea APhyllisoros dyll Palmyra (26 Götterläufe; hart im Nehmen; charismatische, aber relativ unerfahrene Handelskapitänin; stark gefährdet, in der Not den Einflüsterungen der Herrin der Dunklen Tiefe zu erliegen)

Takelage: III (R2, R2, H1, S1) **Länge:** 27 Schritt
Breite: 9 Schritt **Schiffsraum:** 267 Quader
Tiefgang: 3,3 Schritt **Frachtraum:** 178 Quader

Besatzung: 56 Matrosen

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 3

Preis: 4.400 Dukaten

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

Die **МАППСЧАСТ**

Falls die Helden ein Schiff mieten, brauchen sie sich nicht mehr um die Schiffsbesatzung zu kümmern, sie können aber weitere Expeditionsteilnehmer oder Spezialisten anheuern. Die Heuer ist jeweils pro Tag angegeben, hinzu kommt noch 1 Dukat pro Tag als 'Gefahrenzulage'.

Ruderer, Leichtmatrosen	1 Silbertaler
Vollmatrose	2 Silbertaler
Söldner	4 Silbertaler
Handwerker	4 Silbertaler
Kartograph	1 Dukat
Lotse	6 Silbertaler
Steuerfrau	8 Silbertaler
Offizier, Medicus	2 Dukaten
Kapitän	6 Dukaten
Söldnerführer	4 Dukaten
Magier	7 Dukaten
Sklave	100 — 2.500 Dukaten*

*Einmaliger Kaufpreis (keine Heuer, keine Gefahrenzulage)

Ein eigenes Schiff

Falls die Helden lieber ein eigenes Schiff kaufen wollen, orientieren Sie sich an der nachfolgenden Liste, genauere Informationen zu den jeweiligen Schiffstypen finden Sie in der Spielhilfe **Efferds Wogen**. Die Preisangaben sind als Richtlinien zu verstehen und können je nach gewähltem Schiffsmodell (mit/ohne Bewaffnung, mehrere Masten, größerer Frachtraum etc.) erheblich schwanken. Das **M** in der Klammer steht für benötigte Matrosen, das **G** für mögliche Geschützbedienungen und das **S** für die Anzahl möglicher Seesöldner. Etwa ein Zehntel der Besatzung sollte aus Offizieren bestehen, die eine entsprechend höhere Heuer verlangen.

Thalukke, zweimastig, 55 Quader Schiffsraum, 35 Quader Frachtraum (26M/10S)	4.000 Dukaten
Kogge, einmastig, 200 Quader Schiffsraum, 150 Quader Frachtraum (30M/15S/8G)	7.000 Dukaten
Dhau, zweimastig, 170 Quader Schiffsraum, 140 Quader Frachtraum (37M/5S)	8.000 Dukaten
Zedrakke, dreimastig, 350 Quader Schiffsraum, 200 Quader Frachtraum (65M/12S/4G)	10.000 Dukaten
Karavelle, dreimastig, 195 Quader Schiffsraum, 140 Quader Frachtraum (50M/10S/6G)	12.000 Dukaten
Lorcha, zweimastig, 230 Quader Schiffsraum, 120 Quader Frachtraum (43M/20S/12G)	14.000 Dukaten
Schivone, dreimastig, 250 Quader Schiffsraum, 150 Quader Frachtraum (55M/40S/30G)	16.000 Dukaten
Karracke, dreimastig, 390 Quader Schiffsraum, 250 Quader Frachtraum (69M/30S/20G)	24.000 Dukaten

EINE EXEMPLARISCHE BERECHNUNG

Ihnen als Meister sei hier eine kleine Hilfe an die Hand gegeben, wie sich die Kosten der Expedition in etwa zusammenrechnen lassen: Als Beispiel dient die Zedrakke *Esh-shahîn* mit einer Besatzung von 74 Seeleuten, bestehend aus 67 einfachen Mannschaftsmitgliedern und 7 Offizieren (10 % der Gesamtmannschaft). Laut Angaben von Yamira müssen die Helden damit rechnen, mindestens zwölf Tage bis zum Archipel zu brauchen und zwölf Tage zurück nach Aventurien und es sind sicher noch weitere sechs Tage als Reserve einzurechnen, womit man als Berechnungsgrundlage davon ausgeht, dass die Helden gut 30 Tage auf hoher See kreuzen werden und dabei bis zu 2.400 Schiffsmeilen zurücklegen. Die Schiffsmitte kommt natürlich nur zum Tragen, wenn die Helden eines der drei vorgestellten Schiffe wählen, ansonsten müssen sie den vollen Kaufpreis des Schiffes zahlen. Somit setzt sich der Preis (4.600 Dukaten) der Zedrakke folgendermaßen zusammen:

- 402 Dukaten als Heuer der einfachen Besatzung: 2 Silbertaler pro Tag und Kopf = $2 \times 30 \times 67 = 4020$ Silbertaler = 402 Dukaten
- 420 Dukaten als Heuer der 7 Offiziere: 2 Dukaten pro Tag und Kopf = $2 \times 30 \times 7 = 420$ Dukaten
- 2.220 Dukaten Gefahrenzulage pro Mannschaftsmitglied: 1 Dukat pro Tag und Kopf = $1 \times 30 \times 74 = 2.220$ Dukaten
- 222 Dukaten besserer Proviant für die Besatzung: 1 Silbertaler pro Tag und Kopf: $1 \times 30 \times 74 = 2220$ Silbertaler = 222 Dukaten
- 222 Dukaten an Wasservorräten für die Besatzung, 1 Silbertaler pro Tag und Kopf = $1 \times 30 \times 74 = 2220$ Silbertaler = 222 Dukaten
- 1.200 Dukaten Schiffsmitte: 50 Dukaten pro 100 Meilen = $50 \times 24 = 1.200$ Dukaten

Der Proviant der Helden und sonstige Ausgaben kommen noch zusätzlich hinzu.

SONSTIGE EREIGNISSE

- **Neider:** Das Treiben der Helden bleibt nicht unbemerkt und ruft Neid und Missgunst auf den Plan. Die Helden werden offen angefeindet, ihre Expedition schlecht geredet und von vornherein als zum Scheitern verurteilt proklamiert, einige schrecken auch vor Sabotageaktionen nicht zurück.
- **„Haltet den Dieb!“:** Sei es die zu wenig gesicherte Geldbörse, sei es eben erst erstandene Ware: Wenn die Helden nicht aufpassen, können sie sehr schnell Opfer eines (nächtlichen) Raubzuges eines einzelnen Diebes oder einer ganzen Bande werden.
- **Ein mysteriöser Gönner:** Ein Leibsklave überbringt den Helden einen prall gefüllten Geldbeutel oder eine nirgends mehr aufzufindende Ware, ein 'Zeichen der Hochachtung meines Herren'. Um wen könnte es sich dabei handeln? Nehmen die Helden das Geschenk an? Ist daran vielleicht eine Gegenleistung gebunden?
- **Der Spezialist:** Bei der Rekrutierung ihrer Mannschaft haben

die Helden ein glückliches Händchen und heuern ein auf seinem Gebiet besonders talentiertes neues Mitglied der Expedition an. Dumm nur, dass dieses hochgradig abhängig von Boronwein (**ZBA 272**) ist.

- **Betrug:** Die Helden sind nicht davor gefeit, Opfer eines Betrügers zu werden, deshalb sei ihnen geraten, jede gekaufte Ware sorgfältig zu prüfen, wollen sie sich nicht auf hoher See plötzlich mit vergammeltem Fleisch, verseuchtem Wasser oder morschen Schiffsplanen wieder finden.

- **Freiwillige:** Eine solche Expedition lockt Glücksritter, Abenteuerlustige und Verzwelfelte in Scharen an, die sich alle als freiwillige Teilnehmer der Expedition anbieten. Die meisten der Angeheueren hält nichts mehr in Aventurien, weswegen sie ihr Glück in der Ferne versuchen. Darunter gibt es auch zahlreiche, die eine dunkle Vergangenheit haben. Es liegt an den Helden, die Spreu vom Weizen zu trennen. Vielleicht findet sich unter den Freiwilligen ja auch ein zukünftiger Spielerheld.

DER RIESLANDFAHRER

»Die ersten Fahrt führte ihn nach Maraskan, die zweite scheiterte an Steine werfenden Riesen, erst mit Hilfe Efferds fand der Geseignete seinen Weg zurück von der dritten, hundert Schritt große Seeschlangen verschlangen die Schiffe seiner vierten, bei der fünften gewann er seinen fliegenden Teppich, während der sechsten errang er das 'Unsichtbare Schwert', die siebte scheiterte an den hinterhältigen Piraten der 'Eisernen Maske'. Bis heute blieb es ihm verwehrt, Rakshazastan, das sagenumwobene Riesland, zu erreichen.«

—aus dem Märchen Rubans neun Reisen, neuzeitlich

Der wohlbeleibte Tulamide mit wettergebräuntem Gesicht voller Sorgenrunzeln und Lachfalten empfängt die Helden in seinem kleinen Palast auf der Palastinsel Khunchoms (sofern ihn die Helden nach dem Treffen mit Yamira im Kapitel **Hilfe in der Not** nicht in den Straßen Khunchoms einholen), wiederum in Begleitung seines wachsam maraskanischen Leibwächters Dajin. Bei Wein, Tee und Gebäck hört er sich die Sorgen der Helden an und erläutert, sofern sie ihn über den mysteriösen Angespülten aufklären, weswegen er nicht bereit ist, ihre Expedition mitzufinanzieren: "Einmal schon habe ich eine Expedition finanziert, ohne selbst auf den Schiffsplanken zu stehen, und keine Nachricht bis auf die Eurige, welche nichts Gutes erahnen lässt, habe ich von ihr bis auf den heutigen Tag erhalten. Ein Sohn der Vorsicht will ich sein, Efferd und Aves nicht weiter erzürnen und euch vor dem gleichen Schicksal wie meine Perlenwasser-Expedition behüten."

Es braucht schon ganz besonderes Geschick (*Überreden*-Probe +12), um den abergläubischen Tulamiden davon zu überzeugen, doch noch ein paar Marawedi springen zu lassen:

"Doch ich muss gestehen: Der geheimnisvolle Tod des von Euch vermeintlich aus den Fluten Geretteten lässt mich mit Wehmut an die alten Zeiten denken, als ich Sohn des Übermuts mich anschickte, gleich siebenmal das Riesland zu entdecken." Als würde er tatsächlich in Erinnerungen schwelgen, folgt eine lange Pause, ehe Ruban mit ernster Miene fortfährt. "So will ich Euch denn den Weg zum Archipel der Perlen weisen, so dass Ihr selbst Eure Erfahrungen machen könnt und mir Vater der Neugier bei Eurer Rückkehr mit Euren Erzählungen meinen Wunsch verstärkt, dereinst wieder das Perlenmeer zu durchkreuzen, die Gestade Rakshazastans vor Augen."

Ruban erzählt den Helden, wie er bei seiner sechsten Fahrt per Zufall auf den Archipel stieß und dort einige Tage verweilte, um sein beschädigtes Schiff reparieren zu lassen. Als einige Mannschaftsmitglieder von bienenähnlichen Wesen getötet worden waren, stach seine Expedition wieder in See. Heute leben nur noch einige wenige ehemalige Gefährten Rubans, die ihn seinerzeit begleitet hatten. Einer davon war *Fran Sylfur*, der Kapitän der verschollenen Perlenwasser-Expedition. "Vielleicht kann Euch aber Shinojida weiterhelfen. Sie war eine meiner Gefährten und lebt heute im Maraskanviertel. Doch wir trennten uns im Streit und ich weiß nicht, ob sie gewillt sein wird, Euch zu helfen." Ruban erzählt, wie er Shinojida kennen gelernt hat, was zu ihrem Streit führte (siehe das Kapitel **Schatten der Vergangenheit**), und schildert den Helden den Weg zu Shinojidas Haus: "Sie wohnt in einem Turmhaus im östlichen Viertel. Wujiin der Schweinezüchter beherbergt sie. Der Gute ist ziemlich mürrisch, es mag sein, dass er Euch eine Weile warten lässt, ehe er Euch zu ihr vorlässt – so seid denn Väter des Langmuts."

Was die Helden nicht wissen: Ihr Gespräch mit Ruban ist nicht nur für sie von Interesse, sondern auch für den anwesenden Dajin. Denn der junge Leibwächter Rubans ist in Tat und Wahrheit ein achtbares

Mitglied der *Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas*, der gefürchteten Meuchlergilde Maraskans und Erzfeindin ihrer ehemaligen Muttersekte: die angeblich untergegangene, aber im Verborgenen weiter wirkenden Meuchler der *Zaboroniten* (siehe auch **Blutrosen und Marasken**). Und zu den Zaboroniten gehörte laut Aussagen Rubans Shinojida.

Kaum dass die Helden Rubans Palast verlassen, wird auch Dajin sich zurückziehen und seine Zwillingschwester *Dajida* alarmieren, ebenfalls eine Meuchlerin vom Zweiten Finger Tsas. Dass eine Zaboronitin, eine Erzfeindin, im Viertel lebt, das unter dem Schutz der Bruderschaft steht, mindert in den Augen der beiden jungen Meuchler die Schönheit der Welt. So entschließen sie sich, diesen Makel so schnell wie möglich auszumerzen.

SPRECHZA MARASKANI

SCHÄTTEN DER VERGANGENHEIT

Einst gehörte Shinojida der berüchtigten Meuchlersekte der Zaboroniten an, die dafür bekannt war, stets den gesamten Haushalt ihrer Opfer (Tiere inbegriffen) zu töten. Ruban wusste nichts über den Hintergrund der Maraskanerin, als er sie aus der vermeintlichen Seenot rettete und sie ihn auf seiner sechsten Reise begleitete. Tatsächlich hatte sie den Auftrag, *Fran Sylfur* zu töten – was, da sich dieser auf den Planken von Rubans Schiff befand, einem Todesurteil der ganzen Besatzung gleichkam. Doch Shinojida vergaß ihren Auftrag im Laufe der Zeit, während sie zahlreiche neue Wunder von Rurs Weltendiskus entdeckte und zusammen mit den anderen Gefährten unzähligen Schrecken die Stirn bot. Hin und her gerissen versuchte sie, nachdem Rubans Schiff beim Archipel der Perlen fast zerschellte, ihren Auftrag doch noch auszuführen, doch ein Eingreifen Rubans verhinderte den Erfolg. Ruban war tief enttäuscht, dass er die gesamte Zeit einer heimtückischen Meuchlerin vertraut hatte, und setzte die Verräterin auf einer der Inseln des Archipels aus. Dank der Hilfe eines fremden Spinnenvolkes, das eine der Inseln des Archipels bevölkert, gelang ihr Monate später die Rückkehr nach Aventurien. Seither lebt sie im Maraskanviertel Khunchoms und wartet darauf, dass früher oder später ein Mitglied ihrer Sekte, der sie mittlerweile entsagt hat, sie aufsuchen und für den misslungenen Anschlag zur Rechenschaft zieht.

DIE NAVIGATORIN

Im Khunchomer Maraskanviertel *Astuzak* schallen lauthals geführte Gespräche in nahezu unverständlichem Maraskani von den Balkonen der Turmhäuser, Maraskaner in bunten Kleidern bevölkern die Straßen und Händler bieten lautstark ihre exquisite Ware von der Insel an. Die Luft ist vom scharfen Geruch der maraskanischen Küche geschwängert, der von den zahlreichen Garküchen herrührt (siehe auch **Erste Sonne 75**).

Zumindest zwei *Gassenwissen*-Proben +4 sind vonnöten, um in dem Viertel mit dieser fremdartigen Architektur das Turmhaus von Wujiin dem Schweinezüchter ausfindig zu machen, ein kleinwüchsiger, dicklicher und älterer Mann mit einem runden Gesicht und kleinen, stechend schwarzen Augen. Mit grimmiger Miene und knappen Worten verweigert er den Helden den Zutritt zu seinem Haus, ohne zu bestätigen oder zu bestreiten, dass sich Shinojida im Innern aufhält, und widmet sich wieder der Fütterung seiner Schweine. Wujiin wird die Helden erst bei Anbruch der Dämmerung zu Shinojida vorlassen, da ihr Augenlicht durch das Alter getrübt ist und sie durch das Dämmerlicht zumindest gleiche Sehbedingungen für unwillkommene Gäste schaffen will. Gerade als die Helden das Haus betreten, kann der Held mit dem höchsten *Sinnenschärfe*-Wert zwei Schatten vom Nachbardach durch eine Fensteröffnung gekonnt ins Innere von Wujiins Turmhaus hangeln sehen – die beiden Meuchler Dajin und Dajida, die Shinojida noch in dieser Nacht zu Bruder Boron schicken wollen.

BEGEGNE DER SCHWESTER

Shinojida (Beschreibung siehe **Dramatis Personae**, Seite 26) hält sich im mittleren Stock des dreigeschossigen Turmhauses auf, in einem nur



vom Sternenlicht erhellten, runden Raum von 13 Schritt Durchmesser, von dessen Decke zahlreiche halbdurchsichtige, schwere Stoffbahnen und -vorhänge herabhängen. Die beiden Meuchler arbeiten sich vom oberen Stockwerk zu Shinojida vor, während die Helden von unten herauf rennen müssen. Inszenieren Sie einen spannenden Kampf im Halbdunkeln, umgeben von Stoffbahnen und -vorhängen, bei dem nie klar ist, ob es sich beim Schatten in Klingennähe um Freund oder Feind handelt. Die Helden müssen verhindern, dass Shinojida getötet wird, während Shinojida mit jedem Eindringling die Klingen kreuzt, glaubt sie doch, dass es sich dabei um eine gemeinsam agierende Gruppe handelt. Die Helden können dieses Missverständnis aber erst aufklären, wenn sie die beiden Meuchler zur Strecke gebracht haben. Durch den Kampf im Sternenlicht sind AT, PA und Fernkampf um 5 Punkte erschwert, für Helden mit dem Vorteil *Dämmerungssicht* nur um 2. Nur Waffen von bis zu einem Schritt Länge können effektiv geführt werden, alle anderen drohen, sich in den Stoffbahnen zu verwickeln (bewusste Sicherheitsmaßnahme von Shinojida), daraus resultierende Abzüge auf Kampfwerte sind Meisterentscheid.

Dajin und Dajida

Nachtwind: INI 14+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
 Diskus (je 3): INI 14+1W6 FK 22 TP 1W6+3
 LeP 35 AuP 32 WS 8 RS 2 MR 5 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Entwaffnen, Finte, Kampfrelexe, Klingenturm, Meisterparade, Meisterschütze, Niederwerfen, Wuchtschlag

Shinojida

Nachtwind: INI 15+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK N
 LeP 44 AuP 40 WS 7 RS 0 MR 6 GS 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II, Befreiungsschlag, Blindenkampf Entwaffnen, Finte, Kampfgespür, Kampfrelexe, Klingenturm, Meisterparade, Niederwerfen, Wuchtschlag

allerdings ablehnend sein, sie ist nicht gewillt, Ruban oder sonst wem irgendeinen Gefallen zu tun. Folgende zwei von den Helden vorgebrachte Argumente mögen sie aber umstimmen:

- Shinojidas Tarnung ist aufgefliegen. Mag sie noch auf den Tod durch Meuchler ihres alten Ordens hoffen, scheint es viel wahrscheinlicher, dass sie die Bruderschaft vom Zweiten Finger Tsas zu Bruder Boron schicken wird. Ein Triumph, den sie dem verfeindeten Orden niemals gönnen darf.
- Da Fran Sylfur, ihr altes Opfer, die Perlenwasser-Expedition anführte, kann es ihr vielleicht gelingen, ihren alten Auftrag auszuführen und sich somit bei ihrem Orden reinwaschen – vorausgesetzt natürlich, dass sie die Helden zum Archipel führt.

Auch einmal überzeugt, wird Shinojida sich standhaft weigern, Ruban unter die Augen zu treten. Sie zeigt sich aber prinzipiell einverstanden, die Helden auf der Expedition zu begleiten, sofern diese bewirken, dass Ruban, der einen großen Teil seines Reichtums ehemals dem lukrativen Maraskanschmuggel verdankt, sich wieder verstärkt um das Schicksal der arg gebeutelten Insel Maraskan kümmert. Es sollte für die Helden nicht sehr schwer sein, Ruban davon zu überzeugen einzuwilligen. Was genau die Abmachung zwischen Ruban und den Helden in diesem Punkt sein wird, liegt im Ermessen der Helden, könnte unter Umständen für die Zukunft Maraskans aber eine Rolle spielen.

Sowohl Ruban als auch Shinojida können den Helden auf Nachfrage einige Auskünfte zum Ziel der Expedition geben: Der Archipel besteht aus zwölf Inseln, darunter auch eine Vulkaninsel, jede Insel beherbergt andere Gefahren. Beide verweigern den Helden allerdings genauere Auskünfte über diese Gefahren; "Denn nur ein Sohn der Unentschlossenheit und Vater des Zauderns verwehrt sich Phexens Sohnes größtem Geschenk, der Ungewissheit über das Ziel seines Weges." (Ruban) bzw. "Ich will euch den Mut nicht schon nehmen, Bruderschwester, bevor die Segel nicht gesetzt sind." (Shinojida). Beide werden aber anführen, dass sie vor über 40 Götterläufen auf dem Archipel waren – wer weiß, was sich seither alles verändert hat.

Die Helden können nun noch die letzten Vorbereitungen treffen (so z.B. ein großes Abschiedsfest feiern oder einen Gottesdienst zelebrieren), ehe sie die Planken ihres Schiffes betreten und in See stechen.

AUFBRUCH INS UNGEWISSE

Nach dem nervenaufreibenden Kampf wird sich Shinojida in Ruhe anhören, was die Helden zu erzählen haben. Ihre erste Reaktion wird

LEINEN LOS!

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Noch bevor die aufgehende Praiosscheibe den Hafen von Khunchom mit ihren morgendlichen Strahlen erhellt, herrscht auf dem Expeditionsschiff bienengleich emsiges Treiben, um mit dem Einsetzen der Flut in See stechen zu können. Trotz so früher Stunde haben sich zahlreiche Khunchomer am Kai zusammengefunden, um ihre Liebsten zu verabschieden und der Expedition Aves' Segen zu wünschen. Sobald das Kommando "Leinen Los!" ertönt, werden die festen Taue, die das Schiff mit der Kaimauer verbinden, gelöst und eingeholt. Während einige Matrosen mittels stabiler Stangen das Schiff vom Kai abstoßen, beginnen andere Seeleute damit aufzuentern und die Segel zu setzen. Die Morgenbrise füllt die Segel und das Schiff setzt sich Richtung Hafenausfahrt in Bewegung. Am Kai brandet, wie in Khunchom üblich, wenn ein stolzes Schiff mit Kurs ins Unbekannte die Stadt verlässt, frenetischer Jubel aus. Das verhaltene Schluchzen und leise Wehklagen der zurückgebliebenen Angehörigen geht in der allgemeinen Heiterkeit beinahe unter. Mehr als ein Dutzend mit bunten Fähnchen und Lampenschirmen geschmückte Fischerboote begleiten das Schiff beim Verlassen des Hafens. Nach einer halben Meile drehen die Fischerboote bei, um das stolze Schiff und seine mutige Besatzung mit lauten Tönen aus den Muschelhörnern zu verabschieden.

Die Reise zum unbekannten Archipel der Perlen dauert je nach Auswahl von Schiffstyp und Ausbildungsstand der Mannschaft bestenfalls 12 Tage, die Gesamtdauer der Reise sollte allerdings 30 Tage nicht überschreiten. Die Wetterlage (Strömung, Windrichtung, Windstärke, Flauten, Stürme) beeinflusst die Reisezeit maßgeblich. Während der Reise besteht keine Möglichkeit, die Vorräte, insbesondere Frischwasser, aufzufüllen. Falls die Reisezeit absehbar länger dauern sollte und sich der Proviant dem Ende neigt, besteht zum einen die Möglichkeit der Rationierung, zum anderen, mittels Angelruten und Netzen Fische als Nahrungsergänzung zu fangen.

DAS LEBEN AN BORD

Der Beruf des Fischers oder Seemanns gehört zu den gefährlichsten aventurischen Berufen. Viele Männer und Frauen kehrten mitsamt ihren Schiffen nicht von ihren Fahrten zurück. Insbesondere die Reise auf der offenen See wird von Kapitänen, Navigatoren und Seeleuten gefürchtet. Die Arbeit auf einem Schiff ist hart, unbequem, eintönig und gefährlich, da ein falscher Handgriff oder eine unbedachte Entscheidung für das eigene oder das Leben der Schiffskameraden ernste Konsequenzen haben kann.

An Bord des Expeditionsschiffes herrscht eine strenge Hierarchie, an die sich alle Expeditionsteilnehmer halten müssen (in absteigender Reihenfolge): Expeditionsleiter (Helden) – Kapitän – Offiziere / Bordmagier / Bordkaplan – Deckoffiziere (Navigator, Maate, Segelmeister, Bootsmänner, Steuerfrauen) – Voll-Matrosen – Leicht-Matrosen – Schiffsjungen. Nur in Gefahrensituation, wo das Leben der Besatzung und die Unversehrtheit des Schiffes in Gefahr sind, übernimmt der Kapitän das alleinige Kommando über das Expeditionsschiff. Im normalen Bordalltag versucht der Kapitän das Schiff mit dem Einvernehmen der Expeditionsleiter zu befehligen. Für die Besatzung ist das Wort des Kapitäns Gesetz.

Das Leben auf dem Schiff erfolgt in starren, mitunter langweiligen Regeln. So wird die Besatzung oft in feste Wachen eingeteilt, die vier Stunden und mehr dauern können. Das Umdrehen der Schiffssanduhr, der so genannte Glasenschlag, wird vom Wachhabenden mittels der Schiffsglocke für alle hörbar in einem festgelegten Rhythmus angeschlagen. Die Freiwache wird nur bei schwierigen Manövern an Deck befohlen. Mit zunehmender Reisedauer wird das Wasser ungenießbar, das Essen verschimmelt und es stellen sich mitunter Mangelkrankungen ein. Sollten sich die Helden gar zu geizig beim Einkauf von Lebensmitteln gezeigt haben, wird sich das schon nach den ersten Tagen bemerkbar machen: erst auf die schlechte Stimmung in der Mannschaft (siehe das Kapitel **Meuterei auf der ...**), später gar durch den Ausbruch einer Krankheit.

DIE BESATZUNG

Die Stimmung der Besatzung ist während der ganzen Fahrt angespannt, kaum einer wagte sich bisher so weit ins offene Meer hinaus,

BESATZUNGSMITGLIEDER

Da nicht absehbar ist, wen die Helden anheuern, ist bei der Darstellung der Besatzungsmitglieder Ihr Improvisationstalent gefragt. Als kleine Hilfe mögen Ihnen die nachfolgende Würfeltabelle sowie die kurze Namensliste dienen.

Männliche Besatzungsmitglieder:

Adran Brauer, Alrik Redo, Brin Ilgur, Fredo Hiligon, Thisdan Trallom, Gerion Lonnert, Phedro Ager, Nesro Salvian, Timor Kureon, Hane Tuljow, Stane Walroder, Wulfen Bornski, Eirik Bersison, Hunjok der Nives, Amir ibn Rafid, Omar ibn Said, Eslam ibn Nazir al-Fessir, Anhe, Panhar, Ilko Helajeff, Frumold, Perjin, Kykeon Nyormos, Artosch Sohn des Artos, Lorion Wellenglanz, Shrrz

Weibliche Besatzungsmitglieder:

Aldare Perigorn, Leta, Derpel, Efferdane Mersig, Selinde Aras, Yolande Timerlan, Horasianne Castellani, Odina Novacasa, Gylvana Vindest, Helvija Alwinnen, Jadvine Parenkis, Salwinja Gerbensen, Garhelt Walladottir, Kisa die Wölfin, Banja Ferjeff, Belizeth saba Nesliha, Oyan Aylasunni, Imaro, Mopane, Dschijndasab, Sefirajida, Präiokaste Efferdormos, Nira Tochter der Narescha, Raialamone Flussreiterin, Xsitrr

Herkunft (1W20)

- 1: Mittelreichisches Hinterland (Gareth, Punin, Trallop)
- 2: Mittelreichische Westküste (Havena, Harben)
- 3–5: Mittelreichische Ostküste (Perricum, Beilunk), Nord-Aranien (Zorgan)
- 6–7: Tulamidisches Hinterland (Fasar, Anchopal)
- 8–12: Tulamidisches Küstengebiet (Khunchom, Elburum, Thalusa)
- 13–14: Südliche Stadtstaaten (Al'Anfa, Brabak)
- 15: Bornland (Festum, Vallusa)
- 16: Horasreich (Grangor, Kuslik, Vinsalt)
- 17: Maraskan
- 18: Waldmensch, Utulu
- 19: Exot (Elf, Zwerg, Nivese, Barbarenstämme, Novadi, Thorwal, Achaz)
- 20: Schwarze Lande

Äußerliche Merkmale (2W6)

- 2: Narbengesicht
- 3: Glasauge
- 4: Holzbein
- 5: Schielt
- 6: Glatzköpfig
- 7: Faulige Zähne
- 8: Besondere Waffe
- 9: Wallender Bart/hüftlanges Haar
- 10: Besonders groß gewachsen
- 11: Besonders klein gewachsen
- 12: Chronischer Husten

Anheuerungsgrund (W6)

- 1–2: Flucht vor (W6):
 - 1: Schulden
 - 2: sonstigen Verpflichtungen (Geschäftsübernahme, Heirat etc.)
- 3–4: einem Verbrechen
- 5: Häschern eines Feindes/ehemaligen Auftraggebers
- 6: der Einsamkeit nach verlorener/unmöglicher Liebe
- 3: Abenteuerlust, Ruhm
- 4–5: Versprochene Heuer
- 6: Mögliche Beute

noch weniger ohne klares Ziel vor Augen. Die ungewöhnlichen Methoden der Navigatorin helfen nicht gerade, die Gemüter zu beruhigen, daneben beeinflussen die Wetter- und Versorgungslage, die Reisedauer sowie der Umgang mit den Offizieren und Helden maßgeblich die Stimmung der Mannschaft. Immer wieder kommt es zu Reibereien zwischen Besatzungsmitgliedern, meist im Unterdeck, verborgen vor den Augen der Offiziere und Helden. Der Umgangston ist zwar rau, direkt und barsch, aber doch meistens ehrlich. Viele der Seeleute sind sehr abergläubisch und versuchen jede Abweichung des Bordalltages als ein Zeichen zu deuten. Schnell werden ungewöhnliche Reisende, wie Elfen, Zwerge, Orks oder Achaz, zum Schuldigen für ungewöhnliche Ereignisse erklärt.

HELDEN AN BORD

Während Yamira sich die meiste Zeit der Reise wegen Seekrankheit in ihrer Kabine aufhält, ist es für das Gelingen der Expedition maßgeblich, dass die Helden von der Mannschaft akzeptiert werden. Helden, die seemännische Talente vorweisen, sollten in die Besatzung des Schiffes integriert werden und können so das Vertrauen der Besatzung gewinnen. Aber auch als Geschichtenerzähler oder mit der Harfe, bei Gottesdiensten oder durch Hilfestellungen lässt sich für die Helden ein guter Ruf innerhalb der Mannschaft erlangen. Sollten sich die Helden als Expeditionsplaner und Ausrüster die meiste Zeit unter Deck aufhalten, werden sie es eher schwer haben, mit der verschworenen Schiffsgemeinschaft ins Gespräch zu kommen. Sie und Ihre Spieler wissen wohl am besten, wie sich die Helden in die Schiffsgemeinschaft einbringen können.

Navigation

Die Navigation auf hoher See ist ohne geeignete Hilfsmittel aufwendig und schwierig. Shinojida macht es sich während der Reise am Bug des Schiffes bequem und beobachtet mit ernster Miene und zugekniffenen Augen Wasser und Himmel. Es obliegt dem 14-jährigen, schlaksigen und rothaarigen Schiffsmädchen *Seraphina*, die Anweisungen der Navigatorin an Kapitän und Steuermann weiterzuleiten. Die seltsame duale Navigationsmethodik der maraskanischen Navigatorin, in der sie Wellen, Wassertemperaturen, den Flug von Meeresvögeln, Form und Weg von Fischschwärmen und die Strömungen deutet, stößt bei der Besatzung auf erhebliches Unverständnis. Hinzu kommt, dass sie am Tag einen stetigen Kurs gen Osten steuern lässt und erst nachts Kurskorrekturen veranlasst, wenn sie besser sehen kann. Selten einmal benutzt sie eine der bekannten und üblichen Navigationsmethoden, ihre vorgeschlagenen Kursänderungen lassen manchmal das Gefühl aufkommen, sich im Kreis zu drehen. Nicht selten schütteln Offiziere den Kopf und fluchen laut vor sich her, hin und wieder muss sogar ein Held vermittelnd eingreifen, damit den Anweisungen Shinojidas Folge geleistet wird.

EREIGNISSE WÄHREND DER FAHRT

Für die weitere Ausgestaltung der Seereise steht Ihnen die ausführliche Ereignistabelle (siehe Seite 85) zur Verfügung, um den sich ständig wiederholenden Bordrhythmus interessanter zu gestalten. Mit ein wenig Anpassungsarbeit lässt sich auch das Abenteuer **Trommeln der See** ab Seite 27 für dieses Kapitel adaptieren.

EINE UNHEIMLICHE BEGEGNUNG

Ungefähr vier Stunden nach dem Auslaufen aus Khunchom meldet der Ausguck ein sich schnell näherndes Schiff. Bei der Besatzung erregt der Umstand Unbehagen, dass sich das näher kommende Schiff gegen den Wind bewegt. Eilig lässt der Kapitän das Schiff gefechtsklar machen, kann es sich hier in der gefährlichen Blutigen See doch fast nur um eine jener legendären Dämonenarchen handeln. Lassen Sie die Helden ebenfalls ihre Vorbereitungen für die nahende Seeschlacht treffen. Bereits nach kurzer Zeit wird die Situation jedoch entschärft, handelt es sich bei dem Schiff doch nicht um eine Dämonenarche, sondern um das berühmte Zauberschiff *Sulman al-Nassori* (siehe **SRD**), das in einer Entfernung von 200 Schritt das Expedi-

tionsschiff backbords passiert. Eine geheimnisvolle Aura umgibt eines der mächtigsten Artefakte der jüngeren aventurischen Geschichte, der Wind trägt unheimlich murmelnde Stimme hinüber.

Als eine einzelne Zauberkundige mittels eines wirbelnden Luftschinnes von der *Sulman* direkt auf das Expeditionsschiff zusteuert, geraten die weniger erfahrenen Männer und Frauen der Besatzung in Panik. Nur ein energisches Kommando des Kapitäns oder der Helden kann die Mannschaft wieder beruhigen. Die unheimliche Besucherin, Magistra *Shila al'Yzra*, überbringt dem Kapitän und den Helden die besten Grüße ihres Kapitäns und warnt sie während eines kurzen Gesprächs vor drohender Gefahr in Form einer alten Seeschlange, die sich wohl auf dem Weg zum legendären Friedhof der Seeschlangen auf Maraskan befindet. Sie empfiehlt den Helden dringend eine Kursänderung, was die Reise um zwei Tage verlängern würde. Es steht den Helden frei, ihren Ratschlag auszuschlagen, die Werte einer Seeschlange finden Sie in **ZBA 173f**.

MEUTEREI AUF DER...

Bereits nach dem ersten Tag der Reise versucht der Bootsmann *Jarro*, ein alter, bärtiger Seebär, der nach einigen schrecklichen Erlebnissen in der Blutigen See dem Schnaps und Rauschkraut verfallen ist, die Besatzung gegen die Helden und die seltsame maraskanische Navigatorin aufzubringen. Er ist davon überzeugt, dass die Expedition dem Untergang geweiht ist. Im berauschten Zustand träumte er einige Male, wie ihn Efferd selbst vor unheimlichem, unterseeischem Wirken warnte, das die Expedition ins Verderben reißen wird. Mit einer Meuterei will er das Kommando über das Schiff übernehmen und wieder nach Khunchom umkehren. Dass der offenbar verwirrte Seemann nicht ganz falsch liegt, werden die Helden allerdings erst viel später merken.

Jarros Vorgehen geschieht im Geheimen, indem der Bootsmann die Ängste und Sorgen der Matrosen mit subtilen Mitteln schürt. Es liegt nun an den Helden, die Meuterei bereits im Keim zu ersticken oder aber zu einem späteren Zeitpunkt niederzuschlagen. Denn sollten die Helden nicht schnell genug handeln, bläst ein Großteil der Besatzung am siebten Tag der Reise zum Angriff, was die Helden dazu zwingt, die Meuterei blutig niederzuschlagen.

Es gibt viele Möglichkeiten, die Meuterei zu verhindern, gehen Sie auf gute Vorschläge Ihrer Spieler ein. Den verwirrten alten Seemann einfach zu erschlagen ist der ungünstige Weg, die Besatzung wieder zu beruhigen. Einem Geweihten unter den Helden mag es gelingen, die verwirrte Seele von seiner Fehleinschätzung zu überzeugen. Sämtliche andere Stärkebeweise, die untermauern, dass Efferd der Expedition doch wohl gesinnt ist, sind ebenfalls hilfreich (Gottesurteil, magische Tricks, Zweikämpfe).

Meuterndes Besatzungsmitglied

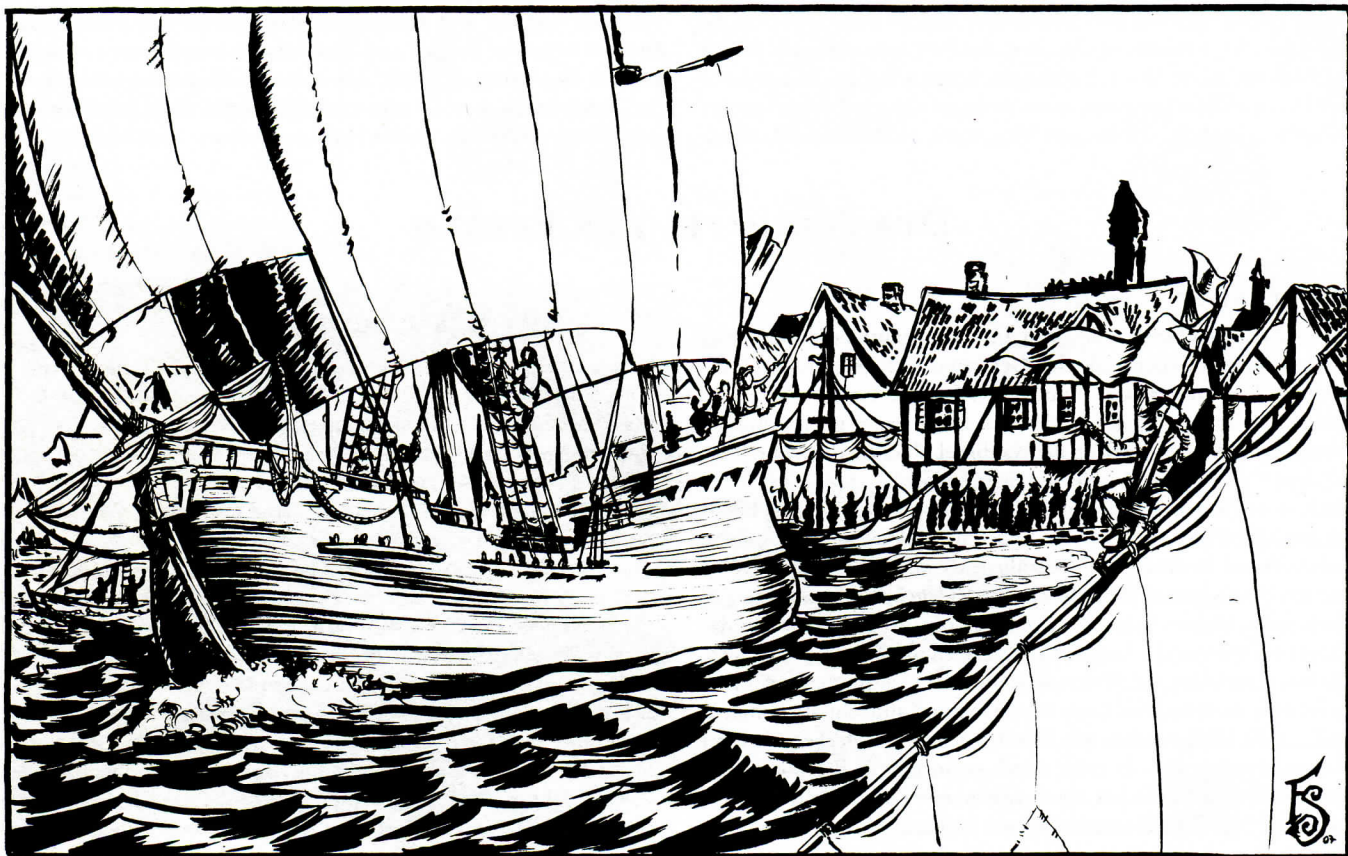
Entermesser: INI 11+1W6	AT 9-14	PA 9-14	TP 1W6+4	DK N
LeP 27-34	AuP 28-36	WS 6-8	RS 0-2	MR 3-6
			GS 7	

DIE WELLE

Am zehnten Tag ihrer Reise kämpfen Schiff und Besatzung nun bereits seit zwei Tagen gegen eine Schlechtwetterfront an. Wind und Wellen lassen der Besatzung kaum Zeit zum Ausruhen. Die nasse Kleidung trocknet kaum noch, der Kurs ist nur mühsam zu halten und die Kombüse ist auf Grund des Wellengangs und des damit einhergehenden Rollens des Schiffes nicht in der Lage, eine warme Mahlzeit für die ermattete Mannschaft zu kochen.

Plötzlich meldet der Ausguck voller Panik am Horizont eine Riesewelle, einen so genannten 'Kaventsmann'. Nun gilt es, das Schiff unter Aufbietung aller Kräfte (Ruder, Stellung der Masten, Sturmsegel) in die Welle zu drehen, da sonst mit ihrem Einschlag ein Kentern des Schiffes droht.

Alles, was nicht richtig verzurrt wurde, wird sich losreißen und zum gefährlichen Geschoss innerhalb des Schiffes. Sollten die Luken nicht abgedichtet worden sein, droht das Schiff auf Grund des eingedrun- genen Wassers abzusacken. Hier helfen nur Eimerketten.



Irgendwann während des hektischen Durcheinanders werden die Helden Zeugen, wie sich unter Deck ein schweres Wasserfass löst und direkt auf das Schiffsmädchen Seraphina zurollt. Sollten die Helden nicht eingreifen, wird das Mädchen unweigerlich zerquetscht. Für die Rettung des Schiffsmädchens sind eine erfolgreiche MU- und *Athletik*-Probe oder alternativ MU- und *Körperbeherrschungs*-Probe +4 notwendig.

Wenn die Helden das Schiffsmädchen retten, werden sie von nun an von einem Großteil der Besatzung akzeptiert. Seraphina wird versuchen, ihre Lebensschuld bei ihren Rettern wieder gutzumachen. So wird sie zu einem späteren Zeitpunkt auf dem Archipel der Perlen heldenhaft den nahenden Tod eines Helden abwenden, indem sie ihr eigenes Leben opfert. Entscheiden Sie selbst, ob dies während der Erkundung der Insel oder während der finalen Konfrontation mit den Werkreaturen geschieht.

Während dieses Sturmes haben die Helden die Möglichkeit, sich als ein Teil der Besatzung zu bewähren oder sich in ihre Kabine zurückzuziehen. Das Verbleiben an Deck ist gefährlich, hier sind Proben auf *Körperbeherrschung*, MU, GE und KK von elementarer Bedeutung. Wer über Bord geht, ist unweigerlich verloren, es sei denn, Sie gewähren einem Helden die besondere Gunst Efferds.

Spätestens mit dem Einsetzen des Rollens bricht bei Helden, die den Nachteil *Meeresangst* haben, die Seekrankheit aus.

DAS SCHIFF IN GEFAHR

Seit einem Tag ist die See ruhig und das Expeditionsschiff nimmt nur wenig Fahrt auf. Der Kapitän hat sich entschieden, der Besatzung nach den Anstrengungen der letzten Tage etwas Entspannung zu gönnen. So spielen die Fiedler zum Tanz auf. Bier-, Wein- und Schnapskrüge werden herumgereicht und der Smutje zaubert aus dem Wenigen ein schmackhaftes Mahl. Nach dem Fest verbleibt nur die Nachtwache an Deck.

Mitten in der Nacht nehmen die Helden durch das geöffnete Fenster einen merkwürdigen fauligen Geruch wahr. Helden mit geruchsempfindlichem Sinn werden bewusstlos, wenn sie sich nicht mit einem Tuch vor dem Mund schützen. An Deck bemerken die Helden, dass sämtliche Wachen ohnmächtig sind. Wenn die Helden das Meer betrachten, sehen sie, dass das Wasser um das Schiff schäumt und voller Gasblasen ist, die sich an der Oberfläche sammeln und in die Luft

aufsteigen. Neben dem fauligen Geruch können die Helden ein Prikeln und Zischen im Wasser vernehmen.

Die Helden beschleicht das Gefühl, dass das Schiff an Auftrieb verliert und langsam nach unten durchzusacken beginnt. Tatsächlich klettert die Wasseroberfläche langsam aber stetig die Bordwand hinauf. Auf Grund der aufsteigenden Gasblasen reicht der Wind nicht aus, um das Schiff aus der Gefahrenzone zu segeln. Rasch muss die restliche Besatzung geweckt, das Beiboot zu Wasser gebracht und das Schiff mit purer Ruderkraft aus der Gefahrenzone gepullt werden. Insbesondere starke und ausdauernde Helden können an den Rudern zeigen, was sie können. Nur mit Mühe und unter Aufbietung der letzten Kräfte gelingt es, das Schiff aus dem unheimlichen Bereich zu ziehen, bevor es Richtung Meeresgrund gesogen wird.

UNGEWÖHNLICHE BEGEGNUNG AUF HOHER SEE

Nur einen Tag später können die Helden erst ein rhythmisches Trommeln, dann das Blasen von großen Muschelhörnern vernehmen. Wenig später kreuzen drei kreisrunde Schilfflöße das Expeditionsschiff: Tocamuyac, ein Waldmenschenstamm, der als 'Händler der Meere' im ganzen Perlenmeer von Festum bis Brabak bekannt ist (siehe *Meridiana* 164f und Seite 33). Einige der kleingewachsenen Waldmenschen sprechen ein gebrochenes Garethi und können den Helden u.U. mit Nahrungsmitteln oder Trinkwasser aushelfen.

Die Tocamunyac verabschieden sich mit folgenden kryptischen Worten von den Helden: "Wenn ihr diesen Kurs weiter fahren, erreichen ihr Tabu. Wollt ihr euer Tapam in Gefahr bringen?"

Die Tocamuyac haben nicht vergessen, dass seinerzeit eine ganze Sippe auf mysteriöse Art und Weise zugrunde ging, die auch ihr Tapam (der Schutzgeist eines jeden Menschen) veränderte. Seither ist der Archipel der Perlen ein großes Tabu für alle Tocamuyac.

LAND IN SICHT

Das laute Kreischen einiger Seemöwen reißt die Wache aus der üblichen Lethargie, die sich nach so vielen Tagen auf See eingestellt hat.

Als der Ausguck im Krähenneist Land in Sicht meldet, brandet bei allen Reisenden großer Jubel auf. Endlich ist das Ziel der Reise erreicht,

frische Nahrungsmittel und Trinkwasser können aufgenommen, die Sturmschäden repariert werden und die Strapazen scheinen vorerst ein Ende zu haben. Der aufmerksame Ausguck meldet, dass er mehrere Inseln ausmachen kann, unter anderem eine, auf der ein großer Vulkankegel aufragt, wie von der Navigatorin Shinojida beschrieben.

Während Kapitän und Helden mittels Fernrohr den unbekannten Archipel beäugen, den sie von Südwesten her anfahren, strömt die gesamte Besatzung an Deck, um weitere Neuigkeiten zu erfahren. Aufmerksame Beobachter können am Himmel einen Vogel ausmachen, der das Schiff aus großer Höhe aufmerksam beobachtet.

DER ARCHIPEL DER PERLEN

INSELLEBEN

Shinojida rät den Helden, die dritte Insel (3) anzusteuern. Auf dieser hatten seinerzeit Ruban und seine Gefährten auch gelagert, als sie ihr Schiff ausbessern mussten. Nunmehr haben die Helden das Sagen und es steht ihnen frei, die Inseln nach ihrem eigenen Ermessen zu erforschen. Sobald die Helden die Waldinsel (7) erkunden, fahren Sie mit dem Kapitel **Überlebende!** auf Seite 20 fort.

Nach all den Tagen auf schwankenden Schiffsplanken ist jedes Besatzungsmitglied froh, wieder festen Boden unter den Füßen zu spüren. Entsprechend werden es alle begrüßen, wenn die Helden befehlen, dass das Basislager auf dieser Insel aufgeschlagen werden soll. Es gilt, einen ersten kleinen Erkundungsgang zu organisieren, Holz für das Lager und das von der langen Fahrt gezeichnete Schiff zu schlagen, Wachen einzuteilen, die Trinkwasser- und Nahrungsmittelvorräte aufzufrischen, die Disziplin unter der Besatzung aufrechtzuerhalten ... kurzum, die Helden haben alle Hände voll zu tun. Machen Sie Ihrer Gruppe deutlich, dass es nicht damit getan ist, ein Beiboot auszusetzen und nach klassischer Abenteuermanier durch den Dschungel zu ziehen. Irgendwann (vermutlich am nächsten Morgen) sollten die Helden aber soweit sein und ihrem eigentlichen Vorhaben nachgehen: nach Spuren und Überlebenden der Perlenwasser-Expedition suchen.

Diese wiederum haben die Helden schon früh bemerkt, man hält sich allerdings im Hintergrund, da man noch unschlüssig ist, wie mit den Neuankömmlingen zu verfahren ist. Da der Kapitän Fran Sylfur bei der Ankunft der Helden gerade in den Tiefen des Ozeanes schwimmt und versucht, die versunkene Insel zu erreichen, will man abwarten, bis er zurückkommt.

GEOGRAPHIE UND GEOLOGIE

Zwölf größere und viele kleine Eilande bilden den Archipel der Perlen, mitten im Perlenmeer, mehr als 1.000 Meilen nordöstlich Khunchoms, ein Stück (die genaue Distanz ist unbekannt) südlich der Küste des Rieslands.

Die Anordnung der zwölf Hauptinseln des Archipels mag aus der Höhe gesehen einem aufgerichteten Dreizack entsprechen. Auf Grund der nicht messbaren Tiefe des Perlenmeeres ist davon auszugehen, dass die Inselgruppe zu einem riesigen unterseeischen Gebirgsmassiv gehört und die Inseln die aus dem Ozean ragenden Gipfel sind.

Die Inselgruppe, die zum Teil vulkanischen Ursprungs ist, wird von Riffen, Sandbänken und Untiefen umgeben, die das Navigieren zwischen den einzelnen Eilanden erheblich erschweren. Alleine die beiden nördlichen Inseln (9 und 10) sind frei schiffbar. Die gesamte Inselgruppe unterliegt dem Wechsel der Gezeiten. Bei Ebbe zieht sich das Meer soweit zurück, dass einzelne Inselverbindungen gangbar sind. Der Tidenhub kann bis zu 4 Schritt betragen.

Klima

Der Perlenmeer-Archipel verfügt über ein gemäßigtes, ozeanisch ausgeglichenes Klima mit regelmäßigen Niederschlägen, die sich über das gesamte Jahr verteilen. Die hohen Berggipfel über 1.800 Schritt sind das ganze Jahr mit Schnee bedeckt. Im Gegensatz zu den nördlichen Inseln verfügen die südlichen Inseln über ein höheres Temperaturniveau. Im Spätherbst ziehen schwere Stürme aus dem Südosten auf, die die Inselgruppe und deren Bewohnern mit hohen Brechern und starken Niederschlägen zusetzen. Der Frühling und Frühsommer lassen nach Tsas Gnade das Leben erblühen.

HISTORIE DES ARCHIPELS

Während des Neunten Zeitalters: Der Weise der Tiefe beginnt seine Wacht über die Muschel der Dunklen Tiefen. Die Magie der Muschel bewirkt, dass er kaum altert.

Vor einigen tausend Jahren: Bewohner aus dem Riesland errichten auf der Nebelinsel eine Tempelstadt.

Um 2000 v. BF: Die südlichste Insel versinkt bei einer gigantischen Sturmflut in den Tiefen des Ozeans.

Ab 1300 v. BF: Der Archipel der Perlen wird von den Urtulamiden des Diamantenen Sultanats entdeckt, welche die Inseln als sicheren Hafen für die Rieslandreisen nutzen. Irgendwann gelingt es dem Weisen der Tiefe nicht mehr, die Macht der Muschel einzudämmen. Ihr Fluch entfaltet sich, von Gier zerfressen machen sich die urtulamidischen Siedler gegenseitig bis auf den letzten Mann nieder. Seither wird der Archipel abergläubisch gemieden, sämtliche Aufzeichnungen über seine Lage werden vernichtet.

Vor 350 Jahren: Eine Tocamuyac-Sippe bringt das Ei einer Drachenschildkröte auf die Insel und errichtet die kleine Siedlung Yal'mar auf den übrig gebliebenen Ruinen

Vor 326 Jahren: Die Drachenschildkröte Revamar schlüpft aus ihrem Ei und wird von der Sippe als gottähnliches Wesen verehrt.

Vor 200 Jahren: Der letzte Überlebende der Sippe stirbt, nachdem auch die Tocamuyac der Magie der Dunklen Muschel erlagen. Seither meiden die Tocamuyac den Archipel als Tabu, wiewohl sie die Lage der Inselgruppe kennen.

987 BF: Rubans Schiff zerschellt fast an der Küste einer der Inseln, als er den Archipel entdeckt.

1024 BF: Die Perlenwasser-Expedition erreicht den Archipel.

FLORA UND FAUNA

Die Inseln sind groß genug, dass sich ein eigenes, vielfältiges Lebenssystem entwickeln konnte. Tiere und Pflanzen finden eine gute Lebensgrundlage. Die Tierwelt wird von Vögeln, Insekten, Spinnen und Kleintieren dominiert. Gleichfalls haben viele Meeresbewohner die Inselküsten als ihre Heimat bestimmt. Auf Grund des vulkanischen Ursprungs sind die Böden ertragreich und erlauben einer Vielzahl von Pflanzen das Gedeihen. Die Aktivität unterseeischer Vulkane sorgt für eine milde Wassertemperatur, so dass sich eine Vielzahl von Fischen zwischen den ausgedehnten Korallenbänken niedergelassen hat. Allerdings ist der Archipel auch die Heimat zahlreicher Bewohner, die nicht zur bisher bekannten aventurischen Tierwelt zählen. Zu den am häufigsten gesichteten Arten gehören der **Harisii**, ein dachsgroßes Raubbeuteltier; die **Drakhhii**, eine flügellose, grasfressende, zutrauliche Baumdrachenart, die beim Aufstoßen kleine Feuerwolken ausstoßen; die **Bombinara**, eine blaugrüne, tellergroße, sprunggewaltige Unkenart; die **Xenanti**, eine katzen große, schwarzgelb gefärbte, giftige Vielfüßerart, sowie die rote **Brachyira**, eine hunds große Landkrabbenart. Es steht den Helden als eine der ersten aventurischen Entdecker natürlich frei, eigenen Namen zu finden und diese in Aventurien bekannt zu machen.

DIE VERSCHIEDENEN INSELN

Die genaue Lage, Form und der Umfang der einzelnen Inseln sind der Karte zu entnehmen. Zwischen den verschiedenen Inseln gibt es immer wieder seichte Stellen, bei denen die Helden ohne größere

Probleme durchs Wasser waten können, um auf eine Nachbarinsel zu gelangen. Beachten Sie dabei, dass das Hauptschiff den Archipel nur umschiffen kann, und es ob der vielen Riffe und hohen Sandbänken viel zu gefährlich wäre, zwischen den Inseln hindurchzusegeln. Mittels eines kleinen Ruderbootes ist dies jedoch problemlos möglich.

Die Vulkaninsel [1]

Wie ein riesiger Leuchtturm geleiten der Rauch und die feurigen Lavafontänen des Feuerberges die Reisenden zur westlichen Spitze des Archipels. Die Vulkaninsel besteht nur aus einem einzigen massiven Berg, der mehr als 2.500 Schritt an Höhe messen mag. Aus dem großen Krater des Vulkans steigt stetig eine Rauchfahne und im Abstand von etwa vier Stunden eine Lavafontäne auf. Die Helden können an den Hängen des Berges kleinere Öffnungen erblicken, aus denen Rauch und Dampf entweicht. Mitunter fließen aus diesen Öffnungen kleinere Lavaströme hervor, bis sie im Ozean erkalten. Nachts können die Helden in den Höhlen das Flackern und Schimmern von feurigen Gestalten wahrnehmen. Sollten die Helden dem auf die Spur gehen, können sie einige freie Feuer-Elementare und Dschinne (MWW 109) entdecken, die sich diese Insel zur Heimat auserkoren haben.

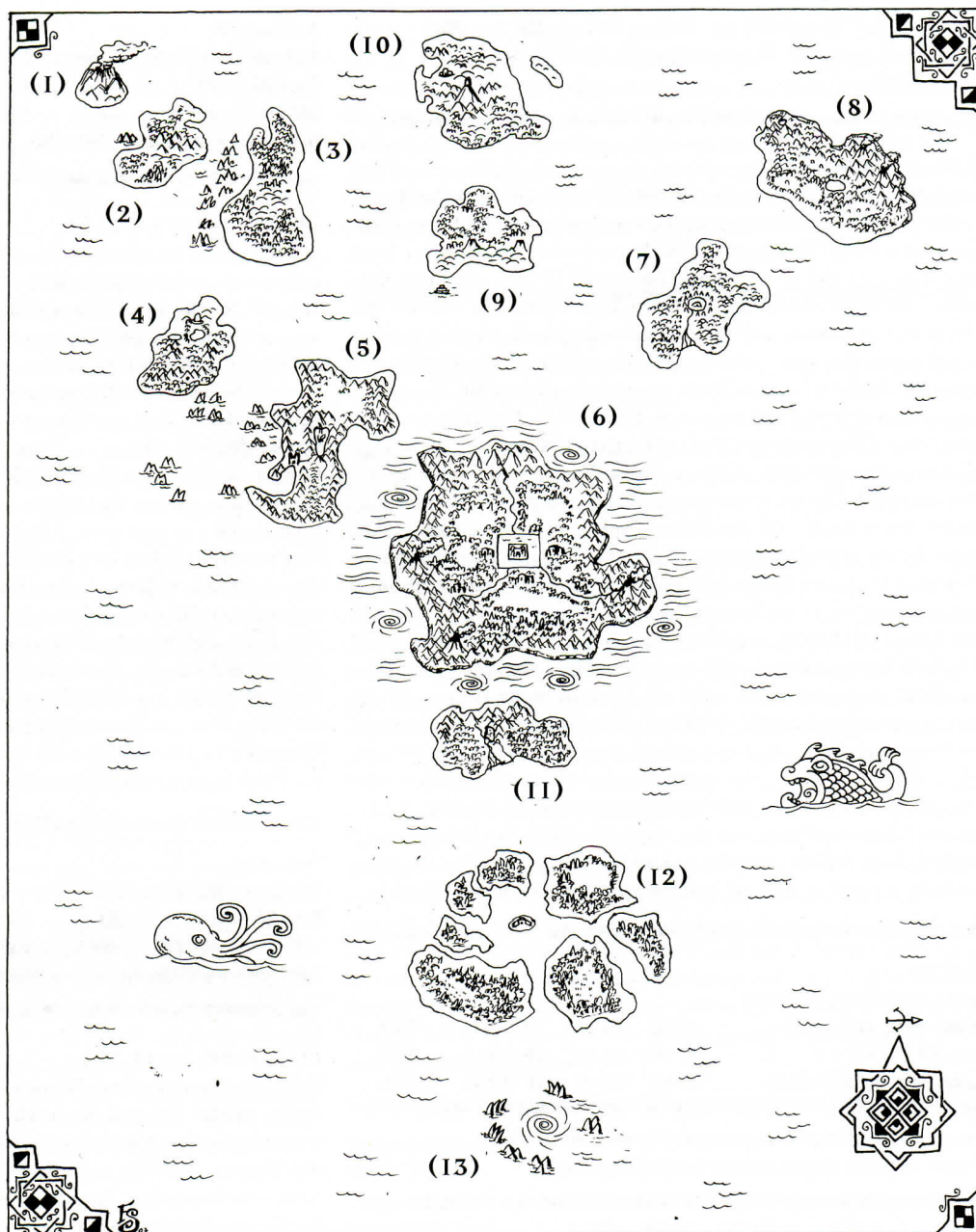
Auf der Insel leben nur wenige

Tiere wie Schaben, Käfer und Skorpione (ZBA 174f.), die sich von der spärlichen Vegetation und den unzumutbaren Lebensbedingungen nicht unterkriegen lassen.

Das Wasser um die Vulkaninsel wird durch unterseeische Vulkane erwärmt und ist ständig aufgewühlt, so dass sich dort ein großes Korallenriff gebildet hat, das zahlreichen Fischen, Schildkröten, Haien und Delfinen eine Heimat bietet.

Die Spinneninsel [2]

Im Zentrum dieser Insel erheben sich acht Berge mit einer Höhe bis zu 800 Schritt. Von diesen Bergen fließen mehrere Flüsse (Trinkwasser!) Richtung Ozean. Die Insel, die zum größten Teil mit dichten Mischwäldern bedeckt ist, ist die Heimat zahlreicher Spinnenarten (ZBA 176ff.) wie z.B. Höhlenspinnen, Wolfsspinnen oder Waldspinnen, die auch den Menschen gefährlich werden können. Tief versteckt in den Bergen haben sich mittelgroße, halbtintelligente Spinnen niedergelassen, deren dreckigbraune Körper bis zu einem halben Schritt Durchmesser erreichen können. Dieses Spinnenvolk trieb einst mit der auf der Plantageninsel (9) niedergelassenen Tocamuyac-Sippe Handel, bevor diese langsam – von der dunklen Magie der Muscheln der Dunklen Tiefe schwer getroffen – dahingerafft wurde. Die Helden können die Spinnen zum ersten Mal sehen, wenn diese an der Inselküste mit ihren Netzen auf Fischfang gehen. Fremden Menschen, die nicht wie Tocamuyac aussehen, begegnen sie mit Misstrauen und



Zurückhaltung. Eine Verständigung mit ihnen ist nur mittels umständlicher Handzeichen, viel Vertrauen und Geduld möglich.

Die Spinnen sind eigentlich friedlich, wissen sich jedoch gut zu verteidigen, sollten die Helden sie angreifen. Allerdings reagieren sie äußerst aggressiv auf alles, was Perlen ähnelt (Edelsteine, Perlmutter, kleine runde Kugeln u.ä.), können sie sich doch erinnern, dass solche Dinge die ihnen freundlich verbundenen Tocamuyac ins Verderben rissen. Da sie ihre Insel nie verlassen haben, wissen die Spinnen auch nichts über die Magie der Perlen oder die Muschel der Dunklen Tiefe.

Wenn es den Helden gelingt, sich mit den Spinnen zu verständigen, können sie Seile und Tücher aus Spinnenseide eintauschen. Die behaarten Spinnen haben Interesse an Kämmen, Bürsten, Seife und Duftstoffen wie Rosenwasser. Um den Helden mitzuteilen, was sie gerne tauschen würden, weisen sie eine alte angespülte Phiole vor, deren verwitterter Aufdruck auf eine edle Zorganer Flüssigseife hinweist. Die Spinnen können den Helden auch Netze oder gar ein kleines Boot spinnen, die ihnen während eines möglichen Kampfes mit den Werwesen der Perlenwasser-Expedition oder bei einer Flucht vom Archipel weiterhelfen können.

Spinnenwesen

Größe: etwa 1 Schritt

Biss: INI 7+2W6

AT 11

PA 9

TP 2W6+2

DK H

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff (SP statt TP), Netz (10), Hinterhalt (10)

RUBANS ÎNSEL [3]

Diese Insel wird größtenteils von bewaldeten Hügeln bedeckt und verfügt an West- und Südküste über einen Sandstrand. Im Osten fließt ein kleiner Fluss (Trinkwasser!) ins Meer, der im Zentrum der Insel entspringt. Auf einem der Hügel können die Helden auf einige verbeulte, alte Bronzekegel und verrostete Eisenwerkzeuge stoßen – die Überreste von Rubans sechster Rieslandreise, wie die Helden anhand des Wappens des Handelshauses Dhachmani herausfinden können (*Heraldik*-Probe +2). In der Nähe liegt eine große Höhle, die sich in ein größeres Felslabyrinth verzweigt. Hier stoßen die Helden auf die sterblichen Überreste eines halben Dutzend Menschen (ehemalige Gefährten Rubans) sowie einige verrostete Waffen und Grabbeigaben (Meisterentscheid). Im Norden der Insel können die Helden eine versteckte Bucht finden, die als sicherer Anlegeplatz dienen kann. Auf ihrem Streifzug ins Inselinnere können die Helden Ratten begegnen, die damit begonnen haben, hier heimisch zu werden. Zweifelsohne stammen die Nager von Rubans Schiff.

Auf dieser Insel hat sich ein Mantisbär, eine gefährliche Kreatur, halb Bär, halb Gottesanbeterin, die auch Menschen angreift, einen Unterschlupf eingerichtet. Die mehr als 3 Schritt große Kreatur ist ein wildes, aggressives Raubtier, das leicht reizbar ist. Der Mantisbär ist sowohl tag- als auch nachtaktiv und bevorzugt als Lebensraum Wälder mit dichtem Unterholz oder verborgene, geräumige Felshöhlen. Die Herkunft der Kreatur ist unbekannt, wahrscheinlich handelt es sich um ein Chimärenwesen, das mit magischer Hilfe erschaffen wurde und bei einem Schiffsuntergang an Land gespült wurde. Das Raubtier wechselt von Zeit zu Zeit auf der Suche nach Beute die Inseln.

Mantisbär

Größe: 3,5 Schritt (aufgerichtet)

Prankenhieb: INI 10+2W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+2 DK H
Biss: INI 10+2W6 AT 14 PA 10 TP 2W6+6 DK H
Zangenangriff: INI 10+2W6 AT 16 PA 10 TP 1W6+8 DK N
 LeP 80 AuP 55 WS 12 GW 16 RS 4 MR 8 GS 10

Besondere Kampfregele: Doppelangriff (Pranken), Niederwerfen (Pranke, 6), großer Gegner, gezielter Angriff (Zangenangriff)

DIE ÎNSEKTEPÎNSEL [4]

Diese Insel, die neben Wäldern, Hügeln, Bergen und Flüssen auch ausgedehnte Wiesen und Weiden aufweist, ist die Heimat über ein Schritt großer Insekten. In einem herrlichen Palast aus Wachs und anderen Baumaterialien herrschen die Bienen, die Herrinnen der nördlichen Insel. Im Süden dagegen hat sich eine fleißige Ameisenkolonie niedergelassen, die mit den Bienen um die Vorherrschaft der Insel in Fehde liegt. Die Versuche der beiden Völker, die Nachbarinsel zu erreichen, um neue Kolonien zu gründen, sind bisher gescheitert. Wenn sich die Helden besonders unvorsichtig verhalten, branden zwischen den beiden Völkern wieder heftige Kämpfe auf. Das Summen und Brummen der aufgebrachtten Bienen und Ameisen wird dann über Tage auf dem ganzen Archipel zu hören sein.

Im Inneren der riesigen Honigwaben lässt sich, sofern die Helden den erforderlichen Mut aufbringen, köstlichster Honig gewinnen, während die Ameisen in ihren Höhlen eine in Bernstein gefasste Bienenkönigin als Beute horten.

Bienenvolk

Auftreten: 2W6 Tiere **Größe:** 2 Spann
Stich: INI 12+1W6 AT 13 PA 4 TP 1W6+5 DK H
 LeP 20 AuP 120 WS 6 GW 7 RS 1 MR 9 GS 5
Besondere Kampfregele: Flugangriff

Ameisenvolk

Auftreten: 1W6 Tiere **Größe:** 1 Schritt
Biss: INI 9+1W6 AT 10 PA 2 TP 1W6+4 DK H
 LeP 24 AuP 65 WS 7 GW 8 RS 5 MR 11 GS 6
Besondere Kampfregele: Verbeißen

DIE PERLEPÎNSEL [5]

Die Insel ist von einer Felsklippe umgeben. In ihrem Inneren erheben sich mehrere große Berge. Der größte von ihnen weist einen fast 100 Schritt hohen Wasserfall auf, der den auf einem Hochplateau gelegenen See im Zentrum der Insel mit Wasser speist. Die dunkle Färbung des Wassers (Salzwasser!) lässt auf eine große Tiefe des Sees schließen. Die Ufer sind seicht und werden von einer Vielzahl von wunderschön blau-schwarz schimmernden Perlen gesäumt. Am Grund des Sees, der durch einen Tunnel mit dem offenen Meer verbunden ist, hütet der Weise der Tiefe die Muschel der Dunkeln Tiefen. Hierher wird es die Helden im Kapitel **Das Innere Meer** (S. 22) verschlagen.

Gut verborgen haben hier die Überlebenden der Perlenwasser-Expedition ein kleines Lager aufgeschlagen, um näher bei den von ihnen so begehrten Perlen zu sein.

Die Riffe und Korallenbänke an der Westküste der Insel sind die Aufzuchtstätten der Exocoetier, einer heringsähnlichen getigerten Fischart, die mit ihren flügelähnlichen Flossen kurze Strecken mittels Gleitflug über das Wasser springen können. Kommen die Helden der Brutstätte zu nahe, werden die Fische ihre Aufzucht verteidigen und die Eindringlinge mit Beißattacken zu vertreiben suchen.

Exocoetier

Auftreten: 1W6 Fische **Größe:** 4 Spann
Biss: INI 8+1W6 AT 11 PA 4 TP 1W6+4 DK H
 LeP 16 AuP 120 WS 6 GW 6 RS 1 MR 4/6 GS 10
Besondere Kampfregele: Gelände (Wasser), Verbeißen, Flugangriff

DIE NEBELPÎNSEL [6]

Die Nebelinsel, die ihren Namen den ständigen Nebelschwaden verdankt, welche Tag und Nacht über die Insel ziehen, bildet das Zentrum der Inselgruppe. Schroffe Klippen und hohe Berge erschweren den Zugang. Am Mittag können die Helden durch den Nebel einen wunderschönen Regenbogen erblicken, der sich quer über die große Insel beugt. Ruinen einer alten zivilisierten Kultur, die die Insel schon seit langem verlassen hat, sind an vielen Stellen zu finden. Im Zentrum der Insel inmitten eines künstlich angelegten Sees findet sich eine kleine, erhaltene Tempelstadt aus grüner Jade, die mit ihren Symbolen einem aventurischen Efferd-Tempel ähnelt. Am Ufer des künstlichen Sees lassen sich auch die bleichen Gerippe eines ausgewachsenen Westwinddrachens finden.

Nur kurze Zeit, nachdem die Helden die Insel betreten haben, machen sie mit den beiden Wächtern der Tempelstadt Bekanntschaft: zwei anmutige und gefährliche Panther mit nachtschwarz glänzendem Fell. Die Wächter werden versuchen, die Eindringlinge von der Tempelstadt fernzuhalten. Sollte es den Helden gelingen, die Wächter zu überwinden, können sie die Tempelstadt frei erkunden, allerdings nur auf zahlreiche Inschriften in einer fremden Sprache stoßen. Diese Zeichen zu entschlüsseln und ihren Sinn zu erraten kann ein halbes Heldenleben dauern, sollte den findigen Helden aber zu seinem letzten großen Abenteuer führen (Meisterentscheid).

Schwarzer Panther

Größe: 3 Schritt
Prankenhieb: INI 12+2W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK H
Biss: INI 12+2W6 AT 16 PA 14 TP 2W6+2 DK H
 LeP 60 AuP 45 WS 8 GW 12 RS 2 MR 5 GS 16
Besondere Kampfregele: Hinterhalt (10), Anspringen (9) / Verbeißen, Gezielter Angriff / Doppelangriff (Prankenhieb und Biss)

DIE WALDINSEL [7]

Im Gegensatz zu den meisten anderen Inseln weist die Waldinsel nur sehr wenige Hügel auf. Sie verfügt über eine Vielzahl an verschiedenen Baum- und Straucharten, die es allesamt zu erstaunlicher Höhe gebracht haben. Im Süden findet sich ein kleines Flussdelta. Die Bewohner der Insel sind kleine Feenwesen wie Blütenjungfern, Wurzelbolde und Irrlichter, die sich im Innern der Insel im Gefolge des bocksbeinigen Faunes *Iora* tummeln und seinem Flötenspiel lauschen. Auch die Helden vernehmen beim Betreten der Insel sogleich die Musik, die ihre Herzen entzückt und sie neuen Mut schöpfen lässt (MU+1 für 2 SR). Der muntere Faun wird sich vornehmlich mit magisch begabten Wesen unterhalten, um Geschichten von jenseits des Meeres zu erfahren. Er selbst lebt seit eh und je auf dieser Insel und kann den Helden einige Anekdoten aus der Zeit der ertulamidischen und Tocamuyac-Siedler zum Besten geben. Außerdem ahnt er, dass auf der Perleninsel etwas Unheimliches verborgen liegt und dass die Überlebenden der Perlenwasser-Expedition, die den Faun meiden, unheilige Werkcreaturen sein könnten. Es hängt allerdings ganz von seiner Laune und dem Verhalten der Helden ab, ob er sein Wissen mit den Neuankömmlingen teilt.

Unweit des Oststrandes treffen die Helden auf das erste Lager der Überlebenden der Perlenwasser-Expedition: eine schlecht unterhaltene und von Wind und Wetter gezeichnete Holzpalisade umgibt das Lager, das aus Holzhütten in ähnlichem Zustand besteht. Wenn die Helden das Lager erreichen, fahren Sie mit dem Kapitel **Überleben-**de! auf Seite 20 fort.

DIE VOGELINSEL [8]

Die Vogelinsel weist zwei aktive Vulkane auf, an deren Hängen sich ein Papageienvolk niedergelassen hat. Die Waiea sind ein intelligentes, zivilisiertes, neugieriges und magiebegabtes Volk und stammen ursprünglich von einer großen Inselgruppe südlich des Rieslandes. Die ansässigen Waieas wurden von einem gewaltigen Sturm hierher verschlagen und sind nicht mehr im Stande, in ihre Heimat zurückzuflogen. Sie beanspruchten den Archipel für sich, haben alle Inseln erkundet und teilweise mit kleinen Kolonien besiedelt. Sie halten sich von der unheimlichen Perleninsel fern und meiden die Spinneninsel, da sie sich davor fürchten, in die Spinnenetze zu fliegen.

Die Vögel kommunizieren mittels einer Laut- und Krächzsprache. Mit Hilfe ihrer magischen Begabung beschwören die sie vor allem Fels- und Feuer-Elementare, um warme Nist-Kolonien in den Wänden der beiden Vulkane zu bauen. Ansonsten verfügen sie über die Fähigkeit, einfache Werkzeuge aus Vulkanglassplittern und Muschelschalen zu benutzen und züchten 'niedere' Vogel- und Insektenarten, um sie als Haustiere zu halten und in gewissem Rahmen Nutzwälder (mit Obstbäumen) zu pflegen. Menschen sehen sie als natürliche Feinde an und versuchen, diese wo immer es geht zu töten. Die Waiea sind gerissene und rücksichtslose Eroberer, die sich tagsüber als 'niedlicher Papagei' tarnen und spionieren und nachts schlafende Menschen mit Muschelmessern angreifen oder wie die Möwen Muscheln aus großer Höhe fallen lassen. Bereits vom ersten Tag an werden die Helden von den Waiea aufmerksam begutachtet, stets hält sich irgend ein 'harmloser', 'dummer' und neugieriger Vogel in der Nähe der Helden auf (magische Untersuchungen fördern die Magiebegabung des Federviehs zu Tage), hin und wieder fallen ihnen einzelne Expeditionsmitglieder zum Opfer (insbesondere wenn die Expedition die Vogelinsel betritt). Bei einer finalen Konfrontation zwischen den Helden und den Überlebenden der Perlenwasser-Expedition werden sich die Waiea wenn möglich heraushalten, notfalls aber auf die Seite der Helden stellen, spüren sie doch die unheilige Aura, die von den Werkcreaturen ausgeht.

Waiea

Flügelspannweite: zwischen 12 Spann und 4 Schritt

Schnabel/Klauen: INI 14+1W6 AT 0/15* PA 2/8*
TP 1W6+5 DK H

LeP 35 AuP 150 WS 5 GW 9 RS 2 MR 7 GS 2/26*

AsP 20

Besondere Kampffregeln: Flugangriff, Abwurf von scharfkantigen Steinen und Messermuscheln

Zauberfertigkeiten: Verschiedenste Zauber aus den Merkmalen Elementar (Erz, Feuer), Antimagie, Beeinflussung (niedere Vögel und Insekten) und Illusion
* Kampfwerte am Boden / in der Luft. Zu Boden gezwungen, versucht ein Waiea, wieder aufzusteigen, und verzichtet auf jegliche Angriffe.

PLANTAGENINSEL [9]

Die Plantageninsel weist auf Grund der Düngung mit Vulkanasche eine erstaunliche Fruchtbarkeit auf, die die ertulamidischen Erstentdecker nutzen wollten. Sie rodeten den Wald und legten umfangreiche Plantagen an. Kultiviert wurde unter anderem die auf der Insel heimische Sijaa-Pflanze, die zu den Hülsenfruchtgewächsen und Ölpflanzen gehört. Die Sijaa-Bohne erwies sich als nährreich und vielseitig verwendbar.

Nach den Urtulamiden errichtete auf dieser Insel die Tocamuyac-Sippe ihre kleine Siedlung. Noch heute lassen sich einzelne Überreste der Waldmenschen-siedlung finden, vor allem Malereien auf Muscheln und Tierknochen. Anhand der Malereien können die Helden die Geschichte der Tocamuyac rekonstruieren, ohne allerdings herauszufinden, was es genau mit dem großen Ei und der Schildkröte (immer wiederkehrende Motive) wie auch der Tapam-Krankheit (symbolisiert durch in Aventurien heimische kranke Tiere) auf sich hat.

Bei Ebbe kann man im südwestlichen Strand die Überreste einer alten Stufenpyramide ausmachen, die Nordküste wird von weiten Schilffeldern gesäumt. Im kargen und bergigen Süden finden sich zahlreiche zähe Beerengewächse, deren Früchte äußerst schmackhaft sind. Die roten Moosbeeren und die orangefarbenen Sanddornbeeren stellen eine willkommene Abwechslung für den Speiseplan der Expedition dar. Auch die Drachenschildkröte *Revamar* liebt diese Moosbeeren, siehe Kapitel **Latas Schwester** auf Seite 21. Eine Gefahr für die Helden stellt vor allem eine mannsgroße Riesengottesanbeterin dar, die sich unweit der Beerengewächse als abgestorbener Baum tarnt und auf ihre Opfer lauert.

Riesengottesanbeterin

Größe: 4 Schritt

Zangen: INI 10+1W6 AT 11 PA 5 TP 1W6+2 DK N

Biss: INI 10+1W6 AT 15 PA 5 TP 1W6+4 DK H

LeP 50 AuP 70 KO 14 GW 10 RS 3 MR 12 GS 9

Besondere Kampffregeln: Hinterhalt (12), Doppelangriff (Zangen)

DIE VERLASSENE INSEL [10]

Die verlassene Insel ist wie auch die Plantageninsel nicht von gefährlichen Riffen umgeben und somit gut umschiffbar. Im Nordwesten findet sich eine große Bucht mit einem natürlichen Hafen. Ost- und Südufer weisen ausgiebige Sandstrände auf. Im Nordosten liegen mehrere ergiebige Muschelbänke, nahe der Anlegestelle erheben sich die überwucherten Überreste der ertulamidischen Ansiedlung, die mehr einer kleinen Stadt als einem Dorf gleichen. Warum die Stadt aufgegeben wurde, ist nach so langer Zeit nicht mehr feststellbar. Die zahlreichen Gräber auf dem Boronanger mögen darauf hinweisen, dass die Bewohner einer tödlichen Seuche zum Opfer fielen. Die Überlebenden haben nur das Notwendigste verladen und sind davongesegelt.

Nach einer halben Stunde Aufstieg erreichen die Expeditionsteilnehmer auf einer steilen Anhöhe die Hafenfestung. Auf dem höchsten Berg, einem erloschenen Vulkan, finden die Helden einen großen Turm, dieser diente früher als Sternwarte und wird nun von einer Kolonie großer Fledermäuse bewohnt. Die friedfertigen Fledermäuse scheuen jeglichen Konflikt mit den Menschen. Mittels ihrer hohen, schrillen Laute können sie die aufdringlichen Waiea davon abhalten, im Turm eine Vogelkolonie zu gründen.

SCHILDKRÖTENINSEL [II]

Die Schildkröteninsel weist ein milderes Klima als ihre nördlichen Nachbarinseln auf. Der Norden wird von einer kleineren Gebirgskette dominiert, während der Süden in eine pflanzenreiche Heide- und Moorlandschaft übergeht. An den Nord- und Weststränden sind die Brutplätze der Meeresschildkröten, die hier einmal im Jahr ihre Eier ablegen. An der felsigen Ostküste hat sich eine Kolonie Robben niedergelassen. Im Norden der Insel, in einer gewaltigen, einem Felsendom gleichenden Grotte lebt die Drachenschildkröte Revamar. Allerdings wird diese erst dann in der Grotte anzutreffen sein, wenn die Helden sie aufsuchen, um ihre Hilfe im Kampf gegen den Weisen der Tiefen zu erbitten (siehe Kapitel **Latas Schwester** auf S. 21).

Im Norden der Insel können die Helden Gwen-Petryl-Steine sowohl an Land als auch im seichten Wasser finden. In einem Tal nahe dem Inselzentrum existieren vulkanische Quellen, die zu einem erholenden Bad einladen. Zu jeder achten Stunde des Tages sprüht hier ein Geysir sein Wasser gen Himmel.

DIE KORALLENINSEL [12]

Die Koralleninsel besteht aus einer Vielzahl kleinerer Inseln und Riffe, die eine blaue Lagune umschließen. Um diese Insel blühen Seetangfelder und Seerosenteppiche. In der Umgebung finden sich zahlreiche Fischarten, die die Insel als Ruhepol im stürmischen Ozean nutzen. Selbst große Haie und Wale sind hier zu beobachten. Bewacht wird das Eiland von Riesenrochen, die anmutig durch das Wasser gleiten und mit gewagten Schwimmmanövern um die Gunst der Weibchen buhlen. Hier können die Helden der ganzen farbigen Pracht und Vielfalt der unterseeischen Welten ansichtig werden. Im Zentrum der Lagune in etwa fünf Schritt Wassertiefe können sie einen prachtvollen Palast aus lebenden Korallen entdecken. Gepflegt werden diese Meerestiere von emsigen Wasserelementarwesen. Diese sind neben der Pflege des Palastes und der unterseeischen Gärten gleichfalls für den Schutz der Anlage verantwortlich. Selbst nachdem die Erschaffer dieser besonderen Korallenbank diese aus unbekannten Gründen verlassen haben, versehen die loyalen Helfer ihren Dienst. Im Zentrum des Palastes hat sich ein Paar großer Kugelfische niedergelassen, die den Vertreibungsversuchen durch die Elementarwesen trotzig widerstehen. Die Helden sollten von der Berührung der Kugelfische absehen, da diese bei Gefahr mit dem Aufplustern giftige Stacheln ausfahren.

DIE VERSUNKENE INSEL [13]

Die südlichste Insel versank vor Tausenden Jahren bei einer gigantischen Flutwelle für immer im Meer. Sämtliche Bewohner, die einem namenlosen Kult frönten und versuchten, dem Weisen der Tiefe die Muschel der Dunklen Tiefe zu entreißen, fanden einen grausamen Tod. Ihre gepeinigten Seelen sollen noch immer in den versunkenen Ruinen spuken. Hin und wieder gelingt es einer verderbten und rachedurstigen Seele, sich zeitweise von ihrer Bindung an die Ruinen zu befreien. Sie wird versuchen, einen der Helden mit namenlosen Einflüsterungen auf ihre Seite zu ziehen und ihm eingeben, die Muschel der Dunklen Tiefe zu stehlen und zu ihr zu bringen, um sie zu erlösen.

GEFÄHRLICHE UNTIEFEN

DIE VERFLUCHTEN

Nicht alle Verfluchten haben ihren Fluch gleich gut im Griff und so mag es vorkommen, dass einem Seemann plötzlich Fischzähne wachsen oder der Bootsfrau Fischschuppen auf dem Unterarm. Das urplötzliche Verabschieden und Verschwinden der betroffenen Person sollte die Helden misstrauisch machen.

Bei den Erkundungen der Inseln führt man die Helden nie zur Perleninsel unter dem Vorwand, dass es dort nichts Spezielles gibt oder dass man die Helden zu einem späteren Zeitpunkt hinführen wird. Einige vom Fluch Heimgesuchte können mit der Zeit ihre Fressgier nicht mehr im Zaum halten (vor allem Muränen und Haie, siehe **Anhang**) – spätestens, wenn ein Besatzungsmitglied der Helden am

ÜBERLEBENDE!

Die Helden finden in dem schlecht erhaltenen Basislager zwei Dutzend Überlebende der Perlenwasser-Expedition vor. Die restlichen Mitglieder sind über den ganzen Archipel verteilt. Ihr Anführer, der erste Maat *Alricio*, heißt die Neuankömmlinge herzlich willkommen und Yamira bricht sogleich in Tränen aus, als sie ihren Vater Sahil wieder in die Arme schließen kann. Nach dem Schicksal der Perlenwasser-Expedition gefragt, wird Alricio berichten, dass sie erfolgreich das Basislager für Ruban eingerichtet und einige Mannen zurück nach Aventurien geschickt haben. Da sie von ihnen nichts mehr gehört haben und nachdem das Expeditionsschiff nach einem heftigen Sturm an einem der Inselriffe unterging, hatten sie sich damit abgefunden, den Rest ihrer Tage auf diesem Archipel zu verbringen.

Einem aufmerksamen Helden werden auch andere Dinge im Lager auffallen. So findet sich nirgends eine einzige Feuerstelle (die Verfluchten schlingen Fleisch roh hinunter) und auch kein frisches Trinkwasser (da sie, einmal verwandelt, Meerwasser trinken können). Auf die fehlenden Feuerstellen angesprochen, erwidert man den Helden, dass man damit keine gefährlichen Tiere anziehen will. Was das Trinkwasser anbelangt, so ist der letzte Vorrat gerade zu Ende gegangen und eine kleine Delegation, angeführt durch den Kapitän Fran Sylfur, ist zu einer Trinkwasserquellen aufgebrochen, um die Vorräte aufzufrischen. Sie werden bald zurück erwartet.

Nachdem die Helden den Vater von Yamira finden konnten, werden sie wahrscheinlich bereits an die Heimreise denken. Doch außer dem alten Sahil will niemand mit den Helden zurück nach Aventurien segeln. Man habe sich jetzt all die Jahre hier eingelebt und seinen Frieden gefunden. In Tat und Wahrheit würde das Verlassen des Archipels den Tod der verfluchten Überlebenden bedeuten, solange die Muschel der Dunklen Tiefe auf dem Archipel verbleibt. Wohl wissend, dass die Rückkehr mit seiner Tochter Yamira nach Aventurien seinen Tod bedeutet, ist Sahil gewillt, sein Leben zu opfern, um seine Tochter vor dem unheiligen Wirken der Perlen und der Muscheln zu schützen.

SABOTAGE

Sobald die Helden zu ihrem Schiff zurückkehren, wird ihnen der Kapitän mitteilen, dass sich des Nachts irgendjemand am Steueruder zu schaffen gemacht und dieses so stark beschädigt hat, dass man mindestens drei weitere Tage auf der Insel bleiben müsse, um das Schiff auszubessern. Untersuchungen des beschädigten Steueruders fördern Bissspuren zu Tage, die nach einer gelungenen *Tierkunde*-Probe nur einem Hai zuzurechnen sein können – und das zwei Schritt über dem Meeresspiegel!

Dahinter stecken einige Werwesen, die es nach Menschenblut und -fleisch düsterte und die verhindern wollten, dass ihre Beute wieder davonsegelt. In den nächsten Tagen, an denen die Helden zwangsweise auf dem Archipel feststecken, können sie die verschiedenen Inseln weiter erkunden. Dabei häufen sich auffällige Verhaltensweisen von Überlebenden der Perlenwasser-Expedition, so dass die Helden langsam Verdacht schöpfen, dass irgendetwas nicht stimmt.

Morgen von Haifischbissen zerfetzt im Herzen der Insel aufgefunden wird, sollten die Helden stutzig werden.

ENTLARVT

Die Perlenwasser-Expeditionsteilnehmer werden sämtlichen Fragen mit Ausflüchten entgegnen und alle Anschuldigungen abstreiten. Nur wenn die Helden hartnäckig insistieren oder gar eine Falle stellen und einen Verfluchten auf frischer Tat ertappen, wird man mit der Wahrheit herausrücken.

Richten Sie es so ein, dass dieser Augenblick mit der Rückkehr Fran Sylfurs zusammenfällt. Der Kapitän (seine Beschreibung entnehmen Sie bitte den **Dramatis Personae** auf Seite 26) wird bei dem Anblick



von Shinojida (falls diese in der Nähe ist) unwillkürlich zusammenzucken. Die Helden sollten verhindern, dass Shinojida Fran bereits jetzt erschlägt – seine Zeit ist noch nicht gekommen.

Freundlich und in aller Ruhe berichtet Fran den Helden von dem tatsächlichen Schicksal seiner Expedition, das Sie dem Kasten **Das Schicksal der Perlenwasser-Expedition** auf Seite 6 entnehmen können.

„... und als wir das Archipel erkundeten und nach den Schätzen des Meeres tauchten, um den Ruhm und Reichtum des Vaters des Wagemuts, Ruban des Rieslandfahrers, und selbstverständlich auch unseren, zu mehren, da tauchte dieses bösertige Krakenwesen aus den dunklen Tiefen des Meeres auf und verfluchte uns mit finsterner Magie. Seither sind wir dazu verdammt, uns in Meerestiere zu verwandeln, ihren Instinkt zu teilen und regelmäßig das Wasser des Inneren Meeres aufzusuchen. Wir können diese Inseln nicht mehr verlassen, sonst vertrocknen wir elendig. Ich bitte euch, im Namen des Launigen und der gütigen Travia, helft uns, brecht den Fluch und gewährt uns unseren Frieden!“

Fran weiß weiter zu berichten, dass er die Muschel, welche die wertvollen Perlen gebiert, als eigentlichen Fluchbringer vermutet, während der Krake wohl nur dessen Hüter ist. Entsprechend sollen die Helden die Muschel bergen und an Land bringen, wo man dann mit vereinten Kräften versuchen will, sie zu zerstören, in der Hoffnung, so den Fluch zu brechen. Die Verfluchten können selbst nicht nach der Muschel tauchen, erklärt er weiter, da sie ein magisches Band mit ihnen verbinde, durch das die Muschel sie kontrollieren könnte. Sollten sich die Helden fragen, woher Fran dies alles wisse, wird er mit einem schiefen Grinsen antworten: „Ein paar Jahre auf See, eine abenteuerliche Reise Richtung Riesland, eine Zeit als Tempeldiener im Grangorer Efferd-Tempel und einige vertrocknete Kameraden haben mich so einiges gelehrt.“

Fran warnt die Helden, dass sie den Kampf gegen das Krakenwesen, das auf einem großen, ausgewachsenen Riesenkraken reiten soll, unmöglich alleine aufnehmen können. „Vielleicht kann euch ja Revamar helfen, eine leibhaftige Drachenschildkröte. Wenn ihr sie überzeugen könnt, habt ihr eine wertvolle Verbündete auf eurer Seite, die es euch mittels ihrer Magie auch ermöglichen kann, unter Wasser zu atmen. Denn dass sie das kann und dass sie hilfsbereit, aber auch launisch ist,

hat sie uns bewiesen, als sie den guten Alricio bei unserem Schiffsbruch aus den Fluten gerettet hat.“ Die Riesenschildkröte könnte den Helden eine unschätzbare Hilfe sein, werden Drachenschildkröten doch große magische Macht und Intelligenz zugesprochen, auch wenn bisher nur wenig über sie bekannt ist. Sie soll sich in einer Grotte im Norden der Schildkröteninsel aufhalten.

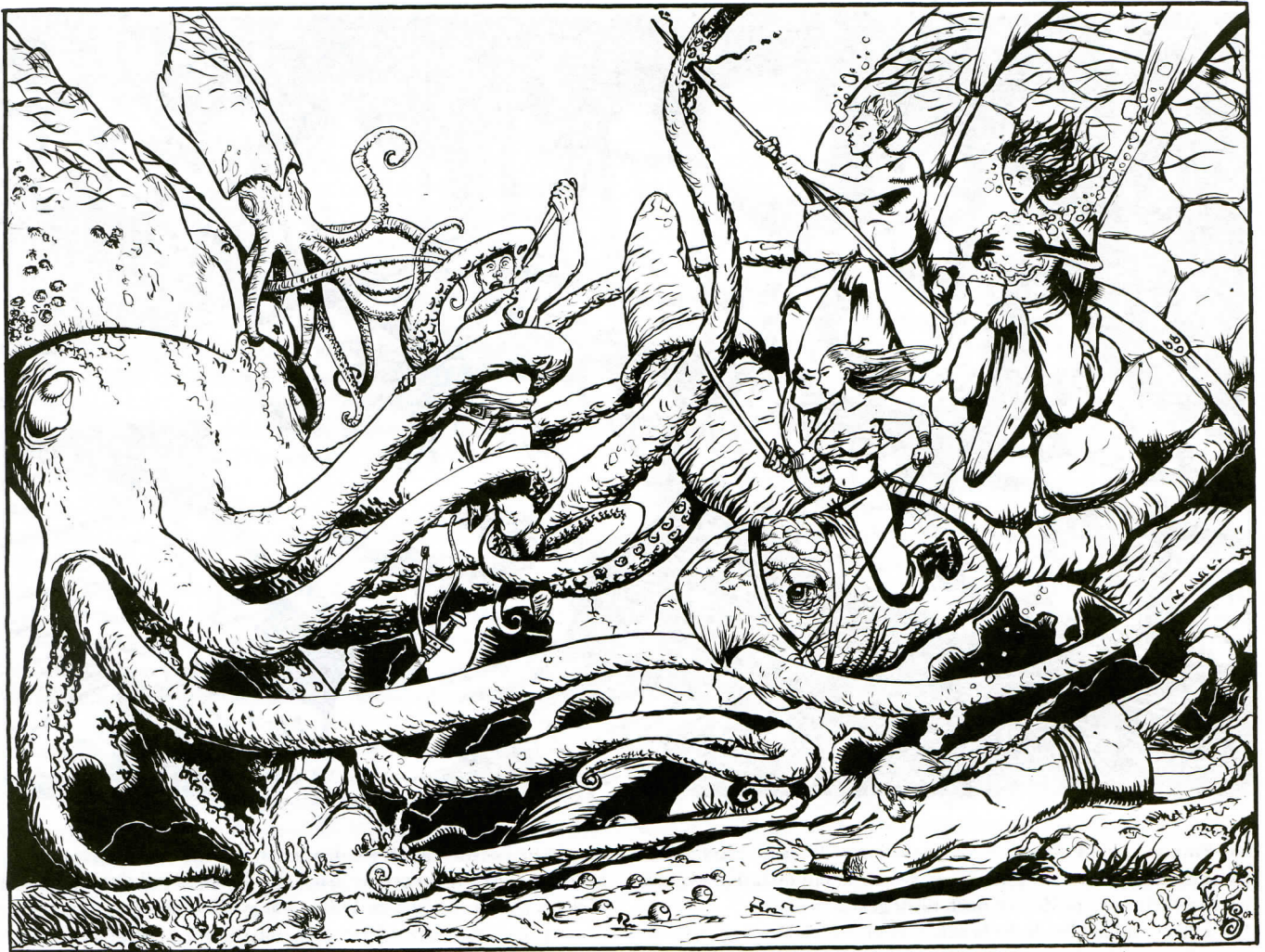
Die Helden haben keinen offensichtlichen Grund, Fran zu misstrauen oder an seinem Plan zu zweifeln, auch wenn Fran in Wahrheit ganz anderes mit der Muschel der Dunklen Tiefen vorhat, als sie zu zerstören: Er will zusammen mit ihr die Insel verlassen und wieder aventurisches Festland erreichen, um dort mittels Muschel und Perlen den Fluch (den er als göttliche Gabe versteht) zu verbreiten. Doch da er sich selbst vor dem Kraken fürchtet und dieser bereits einige seiner Expeditionsteilnehmer bei dem Versuch, die Muschel zu bergen, getötet hat, kommen ihm die Helden gerade recht.

DER FLUCHBRINGER

LATAS SCHWESTER

Revamars Grotte, die einem Felsendom gleicht, verfügt über zwei Ausgänge, so dass die Drachenschildkröte sowohl über Land als auch direkt ins Meer wandern kann. Gwen-Petryl-Steine tauchen die Grotte in ein bläuliches Licht. Im tiefen Innern der feuchten Höhle können die Helden auf Revamar stoßen: eine ehrfurchtgebietende, knapp zehn Schritt große Schildkröte, die genügsam Blätter und Moosbeeren kaut und die Helden mit Missachtung straft.

Die meisten Versuche einer Kontaktaufnahme scheitern zunächst, kein Funken von Macht oder Intelligenz ist an ihr auszumachen. Sobald die Helden allerdings die verfluchten Perlen oder die Muschel erwähnen, wird ihr Geist von einem Augenblick zum anderen mit intensiven Eindrücken von Zorn und den Bildern von aus der Finsternis heraus angreifenden Meereskreaturen überschwemmt: Endlich haben sie die Aufmerksamkeit des gewaltigen Wesens. Revamar wendet sich den Helden zu und blickt sie mit ihren großen, ausdruckslosen Augen an und wartet darauf, dass die Helden erzählen, was sie wissen und was sie vorhaben. Es ist dabei egal, was sie wirklich ausformulieren,



denn die Riesenschildkröte hört nicht ihren Worten, sondern ihren Gedanken zu.

Sie antwortet jedoch nicht, und bis auf den kurzen Impuls zu Beginn empfangen die Helden keine weiteren Botschaften von ihr. Sobald sie genug 'gehört' hat und die Helden sie bitten, sie zu begleiten, wird sie sich unvermittelt auf den Weg machen. Wenn die Helden geschickt sind, können sie schnell auf ihren Panzer klettern und sich von ihr Perleninsel tragen lassen. Proben auf *Klettern*, *Körperbeherrschung* und *Reiten* sind hier angebracht.

DAS INNERE MEER

Die Beschreibung des Inneren Meeres entnehmen Sie bitte der Beschreibung der Perleninsel (Seite 18). Die Helden beschleicht ein un gutes Gefühl, wenn sie in das dunkle Wasser blicken – irgendwo dort unten wartet der Schrecken auf sie. Gut möglich, dass die Helden auch Bedenken haben, ihr Leben der sanften Schildkröte anzuvertrauen. Vielleicht verfügen die Helden auch über andere Mittel, unter Wasser zu überleben, wie der Zauber WASSERATEM, ein Artefakt oder Kajubo-Knospen.

Ansonsten bleibt den Helden nichts anderes übrig, als Revamar zu vertrauen – und tatsächlich, einmal ins kalte Nass eingetaucht, sich an die trüben Lichtverhältnisse gewöhnt und nach einer gelungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 (+4 bei Helden mit den Nachteilen *Raumangst*, *Dunkelangst* oder *Tiefenangst*) werden alle Helden, die sich in unmittelbarer Nähe von Revamar befinden, merken, dass sie ohne weiteres atmen können. Revamar wirkt eine Variante von WASSERATEM, der die Helden auch vor den Auswirkungen der Tiefe (die Helden kämpfen in gut 50 Schritt Tiefe) und der Kälte schützt, solange sie sich in einem Radius von zehn Schritt um sie befinden (bedenken Sie bitte den dreidimensionalen Raum).

DER WEISE DER TIEFE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen

Kaum habt ihr euch an die ungewohnte Umgebung, die schillernden Fische, farbenprächtigen Korallen und den Umstand, dass ihr auf einer Riesenschildkröte reitet und unter Wasser amtet, gewöhnt, stockt euch der 'Atem'. Was da einen riesigen Schatten auf den von schwarzen Perlen übersäten Meeresgrund wirft, scheint direkt aus den dunkelsten Alträumen eines Seemanns entsprungen zu sein: ein über sechs Schritt großer Riesenkralke, dessen Tentakel sich bedrohlich mit der Strömung des Wassers bewegen. Doch des Schreckens nicht genug, dort, wo ihr den Kopf des Ungetüms vermutet, könnt ihr einen weiteren Kraken von Menschengröße ausmachen, dessen halbdurchsichtige Haut sich immer wieder verfärbt, von einem dunklen Rot zu Schwarz zu hellem Grün und dreckigem Braun. Handelt es sich dabei etwa um die unsägliche Brut des Ungetüms?

Weiterhin können die Helden erkennen, dass der Riesenkralke einige Schritt über der Muschel der Dunklen Tiefe (siehe Anhang) schwimmt und zwei seiner Fangarme sich fast liebevoll um sie schlängeln. Nunmehr haben die Helden freie Hand, wie sie vorgehen wollen.

Revamars Verhalten

Die Drachenschildkröte ist von dem Riesenkralken nicht beeindruckt. Sie greift nicht von selbst in den Kampf ein, lässt sich aber mittels einer gelungenen *Reiten*-Probe +2 direkt auf ihn zusteuern. Von ihrem Rücken aus können die Helden Angriffe (AT und PA erleiden nur noch einen Abzug von je 2 Punkten) auf die Fangarme starten oder Revamar auch als Ablenkungsmanöver benutzen, während ein Held versucht, unbemerkt die Muschel zu entwenden.

KAMPF UNTER DER WASSEROBERFLÄCHE

Ihnen sei die Lektüre des Anhangs zum **Kampf unter Wasser** (Seite 89) anempfohlen, um die nachfolgende Auseinandersetzung gebührend zu inszenieren. Insbesondere finden Sie dort auch das genaue Regelsystem eines Kampfes unter Wasser. An dieser Stelle sollen nur die wichtigsten Regeln erwähnt werden, falls Sie das einzige Unterwassergefecht dieses Abenteurers ohne allzu komplizierte Regelmodifikationen abwickeln möchten:

- Grundsätzlich ist die Wirkung von Magie unter Wasser nicht beeinträchtigt. Zauberproben sind jedoch nach Meisterentscheid erschwert, wenn sie eine gesprochene Formel oder komplizierte Gesten benötigen. Zauber mit dem Merkmal *Elementar [Feuer]* sind ebenfalls erschwert, ihre Wirkung oftmals eingeschränkt. Reine Feuer-Manifestationen wie *IGNI-FAXIUS* funktionieren nicht.
- Liturgien der Efferd- und Swafnir-Kirche sind unter Wasser erleichtert, jene des Ingerimm/Angrosch im 'Gegenelement' jedoch erschwert, und auch Praisos-Geweihte haben in dunklen Tiefen fern ihres Gottes Schwierigkeiten.
- Unter Wasser können sich die Helden nur mittels Handzeichen, magischer oder karmaler Hilfe verständigen. Erst wenn Revamars Geist erwacht, sind die Helden in der Lage, auch mittels Gedankenbildern miteinander zu kommunizieren.
- Die trotz Revamars Zauber eingeschränkte Sicht im Wasser hat zur Folge, dass sämtliche Fernkampfprouben um 8 Punkte erschwert sind, während AT und PA je einen Abzug von 4 Punkten erleiden.
- Mittels *Schwimmen*-Proben (*Reiten*-Probe für denjenigen Helden, der Revamar lenkt) bewegen sich die Helden im Wasser und bringen sich in geeignete Kampfpositionen. Helden, die auf dem Rücken Revamars mitreiten, müssen insbesondere bei besonders waghalsigen Manövern eine *Körperbeherrschungs*-Probe ablegen, um nicht vom Schildpanzer zu rutschen – und waghalsige Manöver können und dürfen vollführt werden!
- *Kettenstäbe*, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegel* sind unter Wasser nicht benutzbar. Alle als *Hiebwaſſe*, *Säbel* oder *Schwert* geführten Waffen sowie mit *Raufen* ausgeführte Schläge und Tritte richten nur halben Schaden an, alle *Fechtwaffen* einen um 2 Punkte reduzierten Schaden. Alle als *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaſſe*, *Stab*, *Zweihand-Hiebwaſſe* und *Zweihandschwert/-säbel* geführten Waffen richten nur halben Schaden an und erleiden einen zusätzlichen WM von -2/-4. Die einzigen Waffen, die vollen Schaden anrichten, sind *Dolche* und *Speere*.
- Erlittene Verletzungen verursachen wegen des Salzwassers einen zusätzlichen TP und sind darüber hinaus sehr schmerzhaft. Bei mehreren offenen Verletzungen können Sie als Meister eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, damit der Held nicht wie von den Auswirkungen einer Wunde behindert wird.

Das Verhalten des Weisen der Tiefe

Der kleine Krake (Beschreibung siehe **Dramatis Personae**, Seite 26) versucht mittels des Wechsels seiner Körperfärbung Kontakt mit den Helden und Revamar aufzunehmen, was allerdings vorerst zum Scheitern verurteilt ist. Er wird die Helden nicht von sich aus angreifen, allerdings erbittet jeden Diebstahlversuch der Muschel zurückschlagen, und sei es um den Preis eines Heldenlebens. Dafür lenkt er sein riesiges Reittier, greift aber ansonsten nicht in den Kampf ein.

Verhalten des Riesenkraken

Der Dekapus steht unter der Kontrolle des Weisen der Tiefe und agiert nur auf dessen Befehl hin. Mittels seiner Tentakel nimmt er nur zu gerne den Kampf gegen die Helden auf.

Das Vorgehen der Helden

Es bleibt den Helden überlassen, wie sie zu handeln gedenken, so oder so werden sie die Initiative übernehmen müssen. Bedenken Sie dabei, dass sich die Helden nur sehr schwer miteinander verständigen und Pläne schmieden können (siehe Kasten **Kampf unter der Wasseroberfläche**). Ihr Hauptziel ist weniger das Töten der Unterwasserbewohner, sondern vielmehr die Erringung der Muschel der Tiefe. Gönnen Sie den Helden einen spannenden, aufreibenden und wahrlich heldenhaften Kampf unter Wasser, auf dem Rücken einer Drachenschildkröte gegen einen Riesenkraken. Leiten Sie erst ins nächste Kapitel, wenn die Gruppe oder der Krake zu unterliegen drohen bzw. die Helden kurz davor sind, die Muschel der Dunklen Tiefen zu erringen.

Riesenkrake

Größe: 6 Schritt Rumpf + 10 Schritt Fangarme

Würgen: INI 8+1W6 AT 8** PA 2 TP(A) 2W6+2 DK HN5P*

Biss: INI 8+1W6 AT -*** PA 2 TP 4W6+4 DK H

LeP 300 (20 LeP je Arm (10)/ 100 LeP Rumpf) **AuP** 100

WS 13 **GW** 19 **RS** 2 **MR** 10/18 **GS** 9/2

Besonderheiten: Gelände (Wasser), großer Gegner, Würgen (18)

* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – bei Gelingen zieht der Riesenkrake ein Opfer in der nächsten KR heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

** Mit einem Paar widmet sich der Dekapus Revamar, mit einem weiteren behütet er die Muschel, ein Paar benutzt er als Verteidigung seines Leibes und seines Reiters, mit den vier verbliebenen Fangarmen beschäftigt er die Helden. Die TP oder SP werden nicht durch die Anzahl der würgenden Fangarme erhöht – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien, solange es noch die Luft dazu hat.

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

VERSTÄNDIGUNG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich geht ein Ruck durch Revamar, sie hält mitten in ihrer Bewegung inne. Der salzige Geruch einer frischen Meeresbrise kitzelt eure Nase, ihr vermeint das Plätschern von fallenden Wassertropfen zu hören und ein überwältigendes Bild, das alle anderen Gedanken unterdrückt und beiseite schiebt, drängt sich eurem Innern auf: ihr, wie ihr friedlich mit dem Riesenkraken an eurer Seite durchs Wasser gleitet. Ein Schwall weiterer Bilder drängt sich euch auf, lässt euch keinen eigenen klaren Gedanken mehr fassen, überhäuft euch und doch will es euch nicht gelingen, auch nur einen Fetzen dieser Vielzahl an Bildern präsent zu halten. Nur langsam nimmt der Bilderstrom ab und versiegt schlussendlich. Ihr bemerkt erst jetzt, dass auch euer Gegner, der Riesenkrake, in seinem Tun innegehalten hat. Bei Efferd, was geschieht hier nur?

Endlich gelingt es dem Weisen der Tiefe, Revamars Aufmerksamkeit zu erhalten. Die Schildkröte hält sofort im Kampf ein und reagiert auch nicht mehr auf ihre Reiter. Stattdessen werden die Helden mit den Gedanken überflutet, die Revamar an den Weisen der Tiefe sendet. Allerdings nehmen die Helden auch nur Revamars Anteil an dieser 'Unterhaltung' wahr, da sie das Farbspiel, mit dem der Weise nicht kommuniziert, weiterhin nicht verstehen.

Nach einer gewissen Zeit wendet sich Revamar den Helden zu und gibt ihnen zu verstehen, dass der Riesenkrake und sein Herr seit Jahrtausenden die Wächter der Muschel sind. In der Tat ist die Muschel der Ursprung des Fluchs, der die Mitglieder der Perlenwasser-Expedition getroffen hat, doch ohne den Weisen der Tiefe wären die Auswirkungen noch viel schlimmer. Es gibt bis heute kein bekanntes Mittel, das unheilige Artefakt zu zerstören.

Nun liegt es an den Helden, die richtigen Schlussfolgerungen zu ziehen, was die wahren Absichten Fran Sylfurs betreffen.

DIE FLUCHT VOM ARCHIPEL

In den folgenden Verhandlungen zwischen dem Weisen der Tiefe und den Helden dient Revamar als 'Dolmetscherin', wird selbst aber keine Vorschläge beisteuern, da sie diesen Konflikt nicht als den ihrigen ansieht. Der Weise der Tiefe klärt die Helden rudimentär über die Geschichte und Kräfte der Muschel der Dunklen Tiefe auf. Nun liegt es an den Helden, wie sie mit diesem Wissen umzugehen gedenken. Grundsätzlich gibt es drei zentrale Fragen, um die sie sich kümmern müssen.

WAS GESCHIEHT MIT DER MUSCHEL DER DUNKLEN TIEFE?

Der Weise der Tiefe wird das Artefakt nicht freiwillig hergeben. Sollten die Helden also weiterhin Fran vertrauen oder die Muschel selbst an sich reißen wollen, müssen sie den Weisen der Tiefe und den Riesenkraken im Kampf bezwingen, allerdings ohne Revamars Hilfe. Andererseits mag es den Helden auch gelingen, den Kraken zu überzeugen, ihnen die Muschel zum Zwecke einer List zu übergeben. Sollten die Helden im Nachhinein versuchen, ihren Verbündeten übers Ohr zu hauen und mit der Muschel zu verschwinden, dann können sie sich auf eine turbulente Rückfahrt aufs aventurische Festland gefasst machen. Der Weise der Tiefe wird sie dann mit Unterstützung zahlreicher Meeresbewohner verfolgen und angreifen.

In Aventurien würden sich zahlreiche Magieakademien, Kirchen, aber auch Paktierer sehr für die Muschel interessieren. Die Helden haben freie Hand zu entscheiden, was mit der Muschel geschieht, sie wird im offiziellen Aventurien nicht mehr erwähnt.

WAS GESCHIEHT MIT DEN PERLEN?

Es ist sehr wahrscheinlich, dass die Helden großes Interesse an den zahlreichen wertvollen Perlen zeigen werden. Und auch Yamira könnte die Perlen gut gebrauchen, um die finanzielle Lage ihrer Werft zu verbessern. Doch wie die Helden mittlerweile aus dem Gespräch mit dem Weisen der Tiefe wissen, dienen die Perlen als Übermittler der Magie der Muschel, solange diese in der Nähe ist. Es gilt also, Perlen und Muscheln möglichst weit entfernt voneinander aufzubewahren, was durchaus zu Streitigkeiten innerhalb der Heldengruppe führen mag: Wird sich der Efferd-Geweihte, der die Muschel gerne dem heiligen Meeresstrudel von Neersand übergeben möchte, auf dass sie niemals mehr Schaden anrichtet, oder der ewig mittellose Taugenichts, der sich von dem Erlös der Perlen ein besseres Leben erhofft, durchsetzen können?

Möchten die Helden Perlen wie Muschel mit nach Aventurien nehmen, gibt es natürlich auch Möglichkeiten: Die Gruppe teilt sich auf

und fährt auf zwei verschiedene Routen heimwärts, um zu verhindern, dass die Perlen in den Sog der Kräfte der Muschel gelangen. Die Helden könnten aber auch den Weisen der Tiefe überzeugen, zusammen mit der Muschel für eine gewisse Dauer ins offene Meer zu schwimmen und die Perlen somit aus dem Einflussbereich der Muschel zu kriegen. Allerdings wird der Weise der Tiefe zu bedenken geben, dass im offenen Meer die Feinde aus den Dunklen Tiefen nur darauf warten, sich die Muschel unter den Nagel zu reißen.

Richten Sie es so ein, dass zumindest einen Teil der Perlen ihren Weg nach Aventurien finden, um die leeren Kassen von Yamiras Werft zu füllen, wir empfehlen auch die Helden das Abenteuer nicht mit leeren Händen beenden zu lassen (siehe **Belohnung der Helden** auf Seite 25). Genauere Informationen zur Muschel und zu den Perlen entnehmen Sie bitte dem Anhang.

WAS GESCHIEHT MIT DEN VERFLUCHTEN MITGLIEDERN DER PERLENWASSER-EXPEDITION?

Ein weiteres nicht zu unterschätzendes Problem stellen die verfluchten Mitglieder der Perlenwasser-Expedition, insbesondere natürlich Fran Sylfür, dar. Diese werden die Helden nicht einfach davonsegeln lassen. Auch hier haben die Helden wieder zahlreiche Möglichkeiten, wie sie heil von der Insel kommen.

Eine offene Konfrontation ist sehr wohl möglich und drängt sich auf, wenn die Helden ertappt werden oder zu plump vorgehen. Dabei werden die Verfluchten die Helden ins Wasser zu locken versuchen, wo sie ob ihres Fluches klar im Vorteil sind. Doch wenn die Helden den Weisen der Tiefe als Verbündeten gewinnen, stehen er und vor allem sein Riesenkrake den Helden tapfer zur Seite, gleiches gilt für Revamar. Shinojida wird darauf bestehen, Fran zu stellen, diesem im Kampf aber unterliegen. Mit ihrem letzten Atemzug bittet sie dann einen der Helden, dort zu obsiegen, wo sie bereits zum zweiten Mal versagte.

Eine andere Möglichkeit wäre natürlich auch, sich auf phexgefälligen Pfaden von der Insel zu stehlen. Dabei müssen die Helden aber alle Mitglieder ihrer Schiffsmannschaft heimlich von den Vorhaben unterrichten und überzeugen. Stets besteht die Gefahr, dass ein Mannschaftsmitglied dem Anblick der wertvollen Perlen verfällt und von Gier zerfressen das ganze Vorhaben in Gefahr bringt.

Sollte den Helden auf Grund eines Missgeschicks ihr Schiff abhanden gekommen sein, so können sie vom Spinnenvolk Hilfe erwarten, das ihnen ein kleines Boot aus Spinnenseide spinnt – auf demselben Weg gelang Shinojida vor über einem Jahrzehnt die Flucht vom Archipel. Da die Spinnen besonders neugierig sind, verlangen sie im Gegenzug, dass die Helden eine der ihren mit nach Aventurien nehmen.

EPILOG

Würzen Sie die Rückreise Richtung Aventurien nach Ihrem Gusto, abhängig davon, wie die Helden beim vorherigen Kapitel vorgegangen sind. Anregungen dazu finden Sie auf S. 85 in diesem Band.

In Khunchom wird sich die Rückkehr der Expedition der Helden wie ein Lauffeuer verbreiten und die Geschichten rund um die abenteuerliche Fahrt und die bestandenen gefährlichen Abenteuer auf dem exotischen Archipel so manchen Geschichtenerzähler auf dem Basar inspirieren.

Die Mitglieder der Perlenwasser-Expedition sind entweder durch Heldenhand erschlagen, leben weiterhin bis zum ihrem natürlichen Tod auf dem Archipel (falls die Muschel auf der Perleninsel verbleibt) oder vergehen elendig (falls die Helden die Muschel mitnehmen).

Revamar entschließt sich, die ihr wohlbekannte Insel zu verlassen, und fortan werden sich an der ostaventurischen Küste die Berichte über eine riesige Schildkröte häufen, die Seeleuten in Not beisteht. Etwas aus der Unterhaltung mit dem Weisen der Tiefe hat die Drachenschildkröte in große Unruhe versetzt.

Der Weise der Tiefe kam unter Umständen noch auf der Insel ums Leben, spätestens aber, wenn die Helden die Insel verlassen, wird er ein Opfer einer Kreatur aus den dunkelsten Tiefen des Perlenmeers.

Yamira kann dank der auf der Insel geborgenen Perlen oder dem durch Ruban ausbezahlten Beuteanteil ihres Vaters die Familienwerft weiterführen sowie jegliche Übernahmeveruche Zornbrechts, wie auch die Heirat mit Manzur, verhindern.

Manzur ist über alle Maßen erzürnt, dass ihm sowohl Yamira als auch der Schuldenerlass des Handelshauses und die Reichtümer der Insel durch die Lappen gingen – und dies alles wegen der Helden. In ihm haben die Helden einen neuen Feind in Khunchom gefunden, der ihnen in Zukunft noch das eine oder andere Mal Ärger bereiten wird. Er wird im offiziellen Aventurien nicht mehr auftauchen, Sie entscheiden also, ob sich Manzur zu einem Erzfeind der Heldengruppe entwickelt oder vielmehr in der Versenkung der vielen von den Helden bezwungenen Schurken verschwindet.

Ruban ist untröstlich zu hören, was mit seiner Expedition passiert ist. Die Schilderungen der Helden spornen ihn aber umso mehr an, in naher Zukunft eine weitere Rieslandexpedition zu starten – sehr gut möglich, dass er sich zum gegebenen Zeitpunkt an die Helden wenden wird.

Die Helden konnten eine eigene Expedition auf die Beine stellen und durchführen, haben eine exotische Inselwelt erkundet und an der

Oberfläche der Geheimnisse der Meere gekratzt. Vielleicht ist ihre Neugier jetzt geweckt, tiefer einzutauchen in Efferds Wogen ...

BELOHNUNG DER HELDEN

Die Helden können sich **400 AP** für das Bestehen dieses Abenteurers gutschreiben, dazu **50 AP**, wenn sie den Weisen der Tiefe als Verbündeten gewinnen, und weitere **50 AP**, wenn sie eine sichere

Lösung für die Muschel der Dunklen Tiefe finden konnten. Des Weiteren stehen ihnen Spezielle Erfahrungen in den Talenten *Rechnen, Geographie, Orientierung, Schwimmen, Tierkunde und Magiekunde* zu. Außerdem kann *Meeresangst* eine Spalte günstiger um einen Punkt gesenkt werden. Ihr Beuteanteil sollte sich zwischen Perlen im Wert von 50 bis 200 Dukaten bewegen, je nachdem wie erfolgreich sie waren.

ANHANG

DIE MUSCHEL DER DUNKLEN TIEFE

»Aus den Tiefen der Zeit an die Oberfläche gespült, Mutter der glänzenden Versuchung, geknechtet durch die Macht der Weisen, Verderbnisbringende Muschel der Dunklen Tiefen.«

—Delphin-Manuskript, heilige Schrift der Efferd-Kirche, Datum und Autor unbekannt

Aussehen: eine eineinhalb Schritt große Perlauster mit einer dunkelgrünen Muschelschale. In ihrem Innern sind stets einige schwarzblaue Perlen auszumachen.

Vergangenheit: Der Ursprung dieses charyptorothgefälligen Artefakts reicht bis tief in das neunte Zeitalter zurück, als die maritimen Völker Dere bevölkerten. Bereits damals zogen ihre verfluchten Perlen ganze Sippen ins Verderben. Daraufhin bekam einer der zaubermächtigen Weisen der Tiefe den Auftrag, die Muschel weitab jeglicher Zivilisation zu verstecken und ihre unheiligen Kräfte einzudämmen. Noch heute suchen zahlreiche maritime Völker, die Charyptoroth nahe stehen, nach der Muschel.

Wirkung: Der über Jahrtausende gewirkte Eindämmungszauber des Weisen der Tiefe führte dazu, dass die Muschel heute nur noch einen Bruchteil ihrer schrecklichen Kräfte besitzt. So vermag sie mittels der Perlen, die sie gebiert, einen Zauber zu wirken, der den habgierigen Träger der Perlen in ein Meereswerwesen verwandelt. Der Zauber entfaltet sich bei jedem auf unterschiedliche Art und Weise und hat zur Folge, dass der Verzauberte sich fortan immer in der Nähe der Muschel aufhalten muss. Außerdem muss er einmal am Tag in dem Wasser baden, in dem die Muschel liegt, auf die Gefahr hin, sonst elendig auszutrocknen (auch wenn der Austrocknungsprozess von Person zu Person unterschiedlich schnell abläuft oder manchmal auch später einsetzt). Die Perlen wiederum übertragen den gefährlichen Zauber nur, wenn sie sich in einem Radius von 7 Meilen von der Muschel entfernt befinden, ansonsten sind sie völlig harmlos. Allein ein göttliches Wunder mag einem solcherart Verzauberten vom Fluch zu befreien.

Magische Analyse (Muschel):

ODEM (nach ZfP* abgestuft): magisch; zwei verschiedene Magiearten; die äußere hindert die innere zum größten Teil daran, ihre Wirkung zu entfalten; die innere besitzt zahlreiche Verbindungen zu den Perlen; Fließrichtung innen nach außen.

ANALYS (nach ZfP* abgestuft): beide Zauber unbekannter Repräsentation; innerer Zauber mit den Merkmalen *Dämonisch (Charyptoroth)*, *Verständigung (schwach)*, *Herrschaft (schwach)*, Metamagie; äußerer Zauber mit dem Merkmalen Metamagie und Antimagie

Magische Analyse (Perlen):

ODEM (nach ZfP* abgestuft): magisch; wechselnde Fließrichtung

ANALYS (nach ZfP* abgestuft): unbekannte Repräsentation; Merkmale *Dämonisch (Charyptoroth)*, *Verwandlung*, Metamagie; feine Matrixfäden Richtung Muschel; offene, anknüpfbare Matrixfäden

DIE VERFLUCHTEN MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Die gut vierzig von dem Zauber der Muschel der Dunklen Tiefen betroffenen Teilnehmer der Perlenwasser-Expedition verwandeln sich in unregelmäßigen Abständen in ein Meereswesen. Allerdings ist diese Verwandlung nicht vollständig: Ihnen wachsen also Haifischzähne, Fischschuppen, Flossen, Korallen, Muscheln, Tentakeln und sonstiges, sie bleiben aber menschenähnlich. Im Wasser bewegen sie sich mit fast dämonischer Schnelligkeit, an Land sind sie ein wenig unbeholfener. Profane und magische Waffen richten ebenso wie Schadensmagie nur den halben Schaden an, geweihte Waffen jedoch normalen Schaden (dem Efferd geweihte sogar doppelten Schaden). Nachfolgend einige Beispiele mit Werten, fühlen Sie sich frei, weitere auszugestalten. Selbstverständlich führen einige auch Waffen (Säbel, TP 1W6+4, AT 14, PA 13) mit sich.

Werkrake

Tentakel: INI 10+1W6	AT 12*	PA 10	TP 1W6+6	DK HNS
LeP 35	AuP 39	WS 7	RS 1	MR 6
				GS 5/10

*zwischen zwei und sechs Tentakeln, jeweils 2 AT pro KR

Werhai

Biss: INI 10+W6	AT 16	PA 11	TP 1W6+10	DK H
LeP 35	AuP 39	WS 7	RS 3	MR 7
				GS 5/14

Wermuräne

Biss: INI 10+1W6	AT 16*	PA 14	TP 1W6+2+(Gift)*	DK H
LeP 35	AuP 39	WS 7	RS 2	MR 6
				GS 5/13

*Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift zum Tragen (mehrfach): Stufe: 2, Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer 1SP pro KR bis Wirkung vollständig.

Werkrabbe

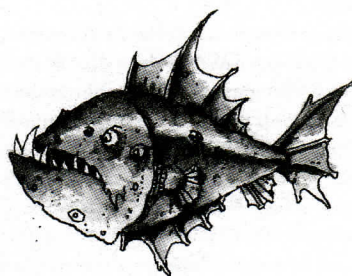
Scheren: INI 10+1W6	AT 13*	PA 11	TP 1W6+4	DK HN
LeP 35	AuP 39	WS 7	RS 5	MR 5
				GS 5/11

*zwei Scheren, kann AT und PA beliebig pro KR aufsplitten

Werqualle

Hautkontakt: INI 10+1W6	AT 14	PA 12	SP* 2W6+5	DK H
LeP 35	AuP 39	WS 6	RS 0	MR 7
				GS 5/12

*SP kommen nur zum Tragen, wenn eine freie Hautstelle berührt wurde



DRAMATIS PERSONAE

YAMIRA SABA SAHİL

Yamira übernahm von ihrem Vater die Führung der Familienwerft, als dieser sich der Perlenwasser-Expedition anschloss – in der Hoffnung, vom Erlös der Beute das ins Stocken geratene Geschäft wieder anzukurbeln. Auch ihr Geliebter schloss sich der Expedition an. Seither kämpft sie gegen sämtliche Übernahmeversuche des alanfischen Kaufmanns Zurbaran Zornbrechts sah sich letztendlich aber gezwungen, dem Werben des Khunchomer Lebemanns Manzur ibn Suleyman nachzugeben, um nicht an Zornbrecht verkaufen zu müssen. Das Treffen mit den Helden sah sie als Zeichen der Götter und so entschloss sie sich, eine Expedition auszurüsten, die dem Schicksal ihres verschollenen Vaters nachgehen soll.

Alter: 21 **Haarfarbe:** schwarz
Augenfarbe: schwarz **Größe:** 1,68 Schritt
Kurzcharakteristik: Verzweifelte Werftbesitzerin; abenteuerlustige, aber unerfahrene Expeditionsteilnehmerin
Herausragende Eigenschaften: KL 14, CH 15
Herausragende Talente: Holzbearbeitung 12, Rechnen 12, Seefahrt 14
Besonderheiten: Sie könnte sich im Verlaufe des Abenteuers in einen besonders tapferen Helden verlieben.

RUBAN İBN DHACHMANİ, DER RIESLANDFAHRER

Rubans Name ist sprichwörtlich, wenn es um Reisen über das Perlenmeer geht. Er entstammt einer alteingesessenen Khunchomer Kaufmannsfamilie und erwarb auf der Khunchomer Schule Offizierspatent, Navigatorprüfung und Kapitänspatent, bereits entschlossen, sein Glück mit einer Fahrt ins sagenumwobene Rakshazastan (Riesland) zu machen.

Anfänglich sollten ihn seine Schiffbrüche zu einem typischen tulamidischen Bettelprinzen machen. Er erreichte die Nebelauen östlich des Bornlandes, die ominöse Schwefelküste weit im Osten, verlor im Feuermeer seine Gefährten an Seeschlangen, strandete auf den Inseln Korelkin und Nuvak. Als Kaiser Reto antrat, Maraskan zu erobern, verdiente er mit Schmuggel ein Vermögen. Nach dem Abfall Khunchoms von Aranian widmete er sich für ein Jahrzehnt Reichtum und Intrigen, dem Kamelspiel und seinen sechs Frauen. Borbarads Rückkehr und die Auswirkung auf seine Handelsrouten machten Ruban klar, dass die Zeit des Eigennutzes vorbei war. Mit der Magierakademie zu Khunchom finanzierte er das Zauberschiff *Sulman al-Nassori* und schloss sich später als Gesandter der Lichtvogel-Expedition (siehe **Raschtul 168**) an. Lange blieb er verschollen, bis er unter bislang ungeklärten Umständen nach Khunchom zurückkehrte. Ruban ibn Dhachmani ist ein stattlicher, alter Tulamide, wohlbeleibt, der gepflegte Vollbart weiß, das wettergebräunte Gesicht voll Sorgenrunzeln und Lachfalten. Turban, Weste und Ohrringe sind mit Edelsteinen besetzt, seine Pluderhosen aus Seide. Ruban ist eine tulamidische Seele voll List und Wankelmüt, Reue und Selbstvorwürfen, humorvoll, anpassungsfähig und mit einem leidenschaftlichen Gleichmut, der immer unergründlich bleibt. Er ist überzeugter Vertreter der Sklaverei, "die den Besitzer reich und den Sklaven satt macht", ein unbekehrbarer, phextreuer Schmuggler und Halunke, und ein Revisionist dazu, der stets darauf sinnt, sich "den Kontinent von den Güldenländern zurückzuholen".

Heute hängen Rubans Fahnen vor fünfzehn Kontoren, die wichtigsten davon in Festum, Fasar und Al'Anfa; das größte ist immer noch das Maraskankontor in Khunchom, das heute vor allem den Widerstand gegen die Blutige See unterstützt. Ruban ist einer der Wenigen, der die Jahrhunderte alten Handelspfähle der Waldmenschen mit den richtigen Symbolen aufstellen kann. Eine Statistik der Phex-Tempel *Die zwölf phexbegnadetsten Magnaten* listet ihn auf Platz acht auf. Die Herrschaft über seine Thalukken und 1.000 Kamele, Maultiere und Esel überlässt er meist seinen Söhnen, während er seine Zedrakke *Perlbeißer* selber steuert.

SHINOJIDA

Einst tötete Shinojida auf Anweisungen ihres Ordens hin Männer, Frauen und Kinder. Doch ihr letzter Auftrag schlug fehl, Ruban selbst verhinderte, dass Shinojida während seiner sechsten Fahrt ins Riesland seinen Gefährten Fran Sylfur meuchelte. Er ließ die Maraskanerin auf dem Archipel der Perlen zurück. Dank der Hilfe des Spinnenvolkes, das eine der Inseln des Archipels bevölkert, gelang ihr Monate später die Rückkehr nach Aventurien, wo sie sich seither im Maraskanviertel Khunchoms versteckt hielt. Die alte Maraskanerin mit den harten Gesichtszügen weist den Helden den Weg durchs Perlenmeer. Dort wird sich auch ihr Schicksal erfüllen.

Alter: 56 **Haarfarbe:** weiß
Augenfarbe: schwarz **Größe:** 1,77 Schritt
Kurzcharakteristik: ehemalige Zarboronitin und Gefährtin Rubans; wortkarge, paranoide und schschwache Navigatorin
Herausragende Eigenschaften: GE 17, IN 16
Herausragende Talente: diverse Kampftalente meisterlich, Orientierung 17, Wettervorhersage 14, Seefahrt 16
Kampfwerte siehe Seite 12

FRAN SYLFUR

Als junger Lotse in Havena war Fran in ein Schiffsunglück verwickelt, das ihn das Leben gekostete hätte, hätte nicht eine Wassernymphe Erbarman mit dem hübschen Jüngling gehabt und ihn aus den Fluten des Deltas gefischt. Da Fran, den Tod vor Augen, Efferd verfluchte und sich wenig später auf einer grünen Wiese wieder fand, reifte in ihm die Überzeugung, dass ihm die erzdämonische Widersacherin Efferds beistand. Seither heuerte er auf verschiedensten Schiffen an und befuhr fast sämtliche aventurische Meere, immer auf der Suche nach Insancti der Charyptoroth, ohne jedoch einen Pakt eingegangen zu sein. Bei einem Besuch auf dem Friedhof der Seeschlangen in Maraskan zog er die Aufmerksamkeit der Zarboroniten auf sich, die ihm daraufhin die Meuchlerin Shinojida auf den Hals hetzten. Überzeugt, im Riesland bisher noch unentdeckte Heiligtümer der Herrin der Dunklen Tiefen zu finden, schloss er sich Ruban auf seiner sechsten Reise an und überlebte nur knapp das Attentat Shinojidas.

Es war Ruban, der, ohne Frans Lebensgeschichte zu kennen, wieder an ihn herantrat und darum bat, als Kapitän die Perlenwasser-Expedition zur Insel zu führen. Dort gehörte er zu den ersten, die sich vom Glanz der Perlen blenden ließen. Fran ahnt lediglich, was die Muschel sein könnte, und versucht, sie aus den Fängen des Weisen der Tiefe und seines Riesenkraken zu befreien, um zurück aufs aventurische Festland zu kommen und die Gabe Charyptoroths weiteren Getreuen zum Geschenk zu machen. Doch er hat nicht mit den Helden gerechnet.

Alter: 67
Haarfarbe: Glatze (weißer Kaiser-Reto Bart)
Größe: 1,94 Schritt
Augenfarbe: grau (gehetzter Blick)
Kurzcharakteristik: zunächst freundlicher, in Wahrheit aber heimtückischer und grausamer Kapitän der Perlenwasser-Expedition
Herausragende Eigenschaften: KL 16, KK 16
Herausragende Talente: Steuermann 17, Götter/Kulte 11
Säbel: INI 14+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N
Biss (Wermuräne):
INI 14+1W6 AT 16* PA 14 TP 1W6+2+ (Gift)* DK H
LeP 46 AuP 42 WS 7 RS 2 MR 8 GS 6/13
*Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift zum Tragen (mehrfach): Stufe: 2, Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer 1SP pro KR bis Wirkung vollständig.

DER WEISE DER TIEFE

Alte echsische Quellen berichten von einem Volk intelligenter Kraken im Meer, das Muscheln züchtete, Städte aus Schwämmen erbaute, Kontakt zu Ziliten hielt und Charyb'Yzzz' Aufmerksamkeit ebenso sorgfältig vermied wie die der Geschuppten selbst. Die 'Sprache' dieser Tentakelwesen soll darin bestanden haben, komplizierte Farbmuster auf ihrer Haut zu bilden. Nur wenige Schriftgelehrte (und vielleicht einige Fischer) der Achaz wissen noch von *Azl Chaz'Kssh*, dem vielfarbigen Wasservolk. Die Risso kennen die Vielfarbigen als 'Weise der Tiefe'. Der aventurischen Wissenschaft ist nichts Verwertbares über sie bekannt.

Seit dem Neunten Zeitalter stellt der Weise der Tiefe mit seiner Magie sicher, dass die Muschel der Dunklen Tiefen keinen großen Schaden mehr anrichten kann. Damals wurde er von seinem Volk mit der Aufgabe betraut, das unheilige Artefakt weitab jeglicher unterseeischer Zivilisation aufzubewahren und ihre Macht durch das beständige Weben eines Zaubers einzudämmen.

Ihm ist viel daran gelegen, dass die Menschen die Insel so schnell wie möglich wieder verlassen, weswegen er auch bereit ist, einen Handel mit den Helden einzugehen. Wir verzichten an dieser Stelle auf Angaben von Werten, gehen Sie aber davon aus, dass der Weise der Tiefe sich mittels uralter Magie trefflichst zu verteidigen weiß, auch wenn er einen Großteil seiner Astralenergie in den 'Neutralisierungszauber' der Muschel der Dunklen Tiefe gesteckt hat.

TROMMELN DER SEE

von Uli Lindner mit Dank an die Testspieler Simone Gründken, Michael Masberg, Anil Paralkar und Jan Michael Ullmann.

Stichworte zum Abenteuer: eine ganz normale Seereise; die Rache der Tocamuyac; ein Wettlauf gegen die Zeit
Ort: die Küsten und das Meer irgendwo zwischen Brabak und Festum
Zeit: ein beliebiges Jahr
Helden: geeignet für alle Helden außer Achaz und Orks
Erfahrung: Einsteiger bis erfahren
Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

DAS ABENTEUER

Die Tocamuyac des Perlenmeeres sind ein friedliches Volk, das Ärger und Gefahren meistens aus dem Wege geht. Doch sind die eigenbrötlerischen Waldmenschen keineswegs feige und so mag es in seltenen Fällen vorkommen, dass eine Floßgemeinschaft sich gezwungen sieht, 'den Anderen' tapfer die Stirn zu bieten. Ein solcher Grund mag es sein, wenn dem Tapam eines ermordeten Mitgliedes der Floßgemeinschaft droht, dass 'Land hinter der Sonne' nicht erreichen zu können.

ZUSAMMENFASSUNG FÜR DEN MEISTER

In *Trommeln der See* geraten die Helden während einer gewöhnlichen Schiffspassage plötzlich zwischen die Fronten der aufgebrachten Tocamuyac-Sippe der *Aru-Wateq* und der Mannschaft der bornischen Handelskogge *Rondrikan*. Die Tocamuyac lagen wenige Tage zuvor im selben Hafen wie das Schiff der Helden, um Handel zu treiben. Hierzu wurde *Aiatica*, eine junge Tocamuyac-Frau, an Land geschickt, um alle entsprechenden Vorkehrungen zu treffen. Sie wurde in dieser Nacht jedoch ermordet. Da sie zuletzt mit dem Matrosen *Ilkjaw* von der *Rondrikan* gesehen wurde und außerdem Welngesichte der Schamanin den Weg zu dem Schiff weisen, fällt der Verdacht der Waldmenschen auf eben jenen Seemann. In Wahrheit wurde die Tocamuyac jedoch von der ebenfalls auf der *Rondrikan* dienenden Matrosin *Elwina* im Zorn erschlagen, da sie in *Ilkjaw* verliebt ist und *Aiatica* für eine Rivalin gehalten hat.

Nun wäre der Mord an einem Stammesmitglied für die Tocamuyac normalerweise kein Grund, die Verfolgung eines Schiffes aufzunehmen und dadurch ihr Floß in Gefahr zu bringen, doch hat jedes Stammesmitglied der *Aru-Wateq* einen Seelentalisman, der mit seinem Tapam verbunden sein soll. Da eben jener Talisman aber von *Elwina* gestohlen wurde, müssen die Tocamuyac den Talisman finden und dazu das Schiff verfolgen, da der Tapam der Ermordeten sonst niemals in das 'Land hinter der Sonne', das Jenseits der Waldmenschen, gelangen kann.

Mit Hilfe der Wind-Nipakau und der Macht des Wassers gelingt es der Schamanin, die *Rondrikan* einzuholen und sie auf magische Weise sogar an der Weiterfahrt zu hindern. Die Tocamuyac fordern die Herausgabe des vermeintlichen Mörders und des Seelentalismans,

anderenfalls würden sie die Nipakau der See bitten, das Schiff zu zerstören. Da nun aber den Helden schnell klar werden dürfte, dass der vermutete Mörder *Ilkjaw* unschuldig ist und da auch der Talisman unauffindbar ist, bittet der überforderte Kapitän die Helden, den wahren Mörder zu finden. Doch die Tocamuyac geben den Fremden nur wenig Zeit, so dass die Helden sich beeilen müssen, in der Mannschaft den wahren Schuldigen zu finden. In Anbetracht der angespannten Situation auch innerhalb der Mannschaft und den vielen Verdächtigen stellt die Suche nach dem Mörder wahrlich kein leichtes Unterfangen dar, droht doch die Stimmung jederzeit zu kippen und ein Kampf mit den Floßleuten loszubrechen.



AUSWAHL DER HELDEN

Für **Trommeln der See** sind fast alle Heldentypen geeignet, die sich auf eine Seefahrt begeben würden. Hierdurch fallen natürlich vornehmlich Zwerge und Gjalskerländer sowie andere Helden mit dem Nachteil *Meeresangst* heraus. Daneben würden auch Exoten wie Orks oder Achaz auf einem bornischen Schiff nicht mitgenommen werden.

'zivilisierte' Goblins hätten hingegen durchaus eine Möglichkeit zur Teilnahme an diesem Abenteuer. Weiterhin problematisch könnten Elfen werden, die sich mit dem Aberglauben der Mannschaft herumschlagen müssen ("Ein Spitzzohr auf dem Schiff bringt nur Unglück!"), aber ansonsten keinerlei Einschränkungen unterliegen.

IM HAFEN – DAS ABENTEUER BEGINNT

Das Abenteuer kann in einem beliebigen Hafen zwischen Brabak und Festum beginnen, da die Tocamuyac sowohl Südmeer als auch Perlenmeer befahren und die Aru-Wateq sich daher in jeder dieser Städte aufhalten können. Auf Grund dieser variablen Lage bietet es sich natürlich an, **Trommeln der See** im Rahmen einer Seereise zwischen zwei Abenteuern oder sogar inmitten eines anderen Abenteuers anzusiedeln. Sollten Sie es jedoch als einzelnes Abenteuer spielen wollen, so müssen Sie selbst einen Grund ersinnen, die Helden auf die *Rondrikan* zu bekommen. Im Folgenden wird davon ausgegangen, dass die Gruppe einen Tag vor dem Auslaufen eine Passage auf dem Schiff bucht und sich solange noch im Hafen aufhält.

DIE ÜBERFAHRT

Die *Rondrikan* (eine genauere Beschreibung von Schiff und Mannschaft finden sie ab Seite 29) ist eine relativ kleine, bornische Kogge und zudem das einzige Schiff, das in den nächsten Tagen das Ziel der Helden ansteuert. Das Schiff läuft am nächsten Tag mit der morgendlichen Flut aus, die Passage kann bei Steuermann *Arnifilio Cantero* gebucht werden, der am Abend Dienst an Deck hat. Die Helden können entweder in Hängematten im Frachtraum bei der Mannschaft schlafen, was sie einen Heller pro Reisetag kostet, oder die einzige Passagierkabine mit zwei Betten für zwei Silbertaler pro Tag nutzen. Sollten die Helden nach mehr Betten fragen, ist Cantero bereit, seine Kajüte zu räumen und sein Bett für ebenfalls zwei Silbertaler pro Tag zu vermieten. Da die Helden erst im Morgengrauen auf das Schiff können, empfiehlt der Navigator für diese Nacht die Herberge *Seemannsgarn* direkt gegenüber des Anlegerkais, wo auch einige Matrosen der *Rondrikan* das Ende ihres Landgangs feiern.

IM SEEMANNSGARN

Der Aufenthalt in der Hafenschänke ist zwar nicht essentiell für das Abenteuer, doch lässt sich hier bereits die Mannschaft kennen lernen, so dass die Helden im späteren Verlauf des Abenteuers vielleicht weniger Nachforschungen anstellen müssen oder bereits einige Hinweise auf mögliche Verdächtige haben. Die Kneipe *Seemannsgarn* ist eine gewöhnliche Hafenschänke, wie sie sich überall zwischen Brabak und Festum befinden könnte. Der Schankraum ist sauber, das Bier gut und die Fischsuppe heiß, außerdem ist die Wirtin *Desideria Efferdingen* (Mitte 50, leibelt, verlor ihren Mann auf See und sorgt fürsorglich für alle Seeleute) stets um das Wohl ihrer Gäste bemüht. An diesem Abend sind nur wenige Seeleute in der Taverne, neben heimischen Fischern fällt vor allem eine neunköpfige Matrosengruppe am größten Tisch des Raumes auf.

Bei dieser Gruppe handelt es sich um die Matrosen der *Rondrikan* (genauere Beschreibungen der einzelnen Mannschaftsmitglieder ab Seite 29) unter Führung von Maatin *Alrune Neersander*. Im Einzelnen sitzen hier neben der Maatin noch die Matrosen *Elwina Helmplötz*, *Alrik Ohnenam*, *Einohr-Wulfen*, *Pettar Siebenbingen*, *Lumin Ruderow*, *Drascha Notjes*, *Fritja Walsjakow* und *Maline Ulmski* um den Tisch verteilt und vertrinken ihre letzte Heuer. Außerdem scharwenzelt der Goblin-Schiffsjunge *Uluug* unter dem Tisch herum. Die Männer und Frauen haben gute Laune und rücken auch durchaus für die Helden zusammen, wenn diese sich als künftige Passagiere zu erkennen geben und sich dazusetzen wollen. Anderenfalls sind auch noch genug andere Tische in der Schankstube frei.

Wenn die Helden am Tisch der Matrosen sitzen oder diese zumindest beobachten, können sie – zwischen den üblichen Würfelspielen, Seemannsliedern oder dem in dieser Taverne unvermeidlichen

Seemannsgarn – einiges zu den einzelnen Matrosen und auch ihren nicht anwesenden Kameraden erfahren.

- *Alrune* scheint etwas gegen "dreckige und verlauste Mohaschweine" zu haben, wie so manche Geschichten aus ihrer Zeit in Südaventurien und auch ihr beständiges Schikanieren von *Alrik* bezeugen.
- Der alte *Arve Moorhuf* hat mal wieder seine gesamte Heuer für irgendwelche nutzlosen Talismane ausgegeben, daher feiert er auch heute nicht mit.
- Kapitän *Perlmann* soll gerüchteweise auf Grund der Verspätungen in letzter Zeit einen Rüffel in Festum erhalten. Auch sonst kommt der Kapitän in den Geschichten der Seeleute zwar als netter Kerl, aber nicht unbedingt als willensstarke Persönlichkeit vor.
- *Einohr-Wulfen* soll im letzten Hafen einen Mann zum Krüppel geschlagen haben, weil dieser ihn schief angeguckt hat. Auch sonst scheint er ein recht gewalttätiger Mensch zu sein, er bringt die übrigen Seeleute jedoch durch wütende Blicke rasch dazu, weitere Geschichten für sich zu behalten.
- Einige Tocamuyac befinden sich derzeit im Hafen, *Alrik* rät aber vehement davon ab, sich die Waldmenschen genauer anzuschauen, und bezeichnet sie als *tabu*.

DIE TOCAMUYAC IM HAFEN

Sollten die Helden durch die Erzählungen der Matrosen oder durch den Anblick der seltsamen Floßleute im Hafen neugierig geworden sein, so können sie sich die Waldmenschen durchaus auch vor ihrer Abreise noch genauer ansehen. Zwar werden die Aru-Wateq keinen Außenstehenden auf ihre Flöße lassen, zeigen sich aber durchaus an einem Handel interessiert, falls die Helden irgendetwas Interessantes dabei haben. Orientieren Sie sich bei der Darstellung der Floßleute an den Angaben in diesem Abenteuer.

Der restliche Abend verläuft ruhig, nach und nach entfernen sich die Matrosen, der Großteil vermutlich erst, nachdem die Helden bereits im Bett sind. Pünktlich vor Sonnenaufgang weckt *Desideria* die Helden, so dass sie planmäßig die *Rondrikan* betreten können, die mit der ersten Flut ausläuft. Kapitän *Perlmann*, den die Helden hier erstmals kennen lernen, ärgert sich noch über den Matrosen *Arve Moorhuf*, der scheinbar das Weiße gesucht hat, dieser kommt jedoch mit gehöriger Verspätung, als die Planke gerade schon eingeholt wird, noch im letzten Moment auf das Schiff.

DER HINTERGRUND – EIN MORD AUS EIFERSUCHT

Unbemerkt von den Helden entspinnt sich an diesem Abend das Drama, das die Grundlage für die folgenden Ereignisse legen wird. Die junge Tocamuyac *Aiatica*, die von ihrer Sippe ausgewählte Unterhändlerin, ist auch heute wieder im Hafen unterwegs gewesen, um Waren zu tauschen und Handel zu treiben. Hierbei trifft sie auf *Ilkjaw Peresen*, einen Matrosen der *Rondrikan*, den sie bereits einige Jahre zuvor in Festum getroffen hat. Schon damals entbrannte *Ilkjaw* in Liebe zu der scheuen Floßfrau und tatsächlich wies sie seine Zuneigung nicht völlig zurück, verschwand jedoch wenige Tage später, ohne sich von *Ilkjaw* verabschiedet zu haben, mit ihrer Sippe. Seit dieser Zeit sehnt sich *Ilkjaw* nach seiner verlorenen Liebe und wird gelegentlich von Melancholie heimgesucht.

Doch im Hafen trifft er seine verloren geglaubte Aiatica auf einmal wieder und auch die Tocamuyac-Frau erinnert sich noch zu gut an ihn. Die beiden verbringen den Abend miteinander und Ilkjaw fühlt sich schon im siebten Himmel, als Aiatica ihm eröffnet, dass es zwischen ihnen nichts geben könne, da er einer der "Anderen" sei und nicht zu ihnen gehöre. Aiatica gibt ihm noch einen letzten Kuss zum Abschied und verabschiedet sich dann auf Nimmerwiedersehen. Ilkjaw hingegen bleibt mit seinem Schmerz alleine zurück.

An dieser Stelle könnte die tragische Liebesgeschichte einfach enden und beide würden ihrer Wege gehen, wenn nicht die Matrosin Elwina, die schon lange unter ihrer unerwiderten Liebe zu Ilkjaw leidet, die beiden zu fortgeschrittener Stunde zufällig im Hafen beobachtet hätte. Angetrunken und voller Schmerz über die offensichtliche Lie-

be ihres Angebeteten zu dieser 'Wilden', will sie die Tocamuyac nach dem Abschied zur Rede stellen. Den Abschiedskuss falsch interpretierend, redet sie wütend auf Aiatica ein, dass sie sich von Ilkjaw fern halten solle, und hört die Beschwichtigungen der anderen Frau gar nicht mehr. Unter Tränen und durch all den aufgestauten Schmerz der letzten Monde verliert sie die Beherrschung und nimmt sich ein herumliegendes Holzseil. Wie von Sinnen schlägt sie auf die Floßfrau ein, bis diese tot zu ihren Füßen liegt.

Als sich der rote Schleier vor Elwinas Augen langsam wieder verzieht, erkennt sie, was sie getan hat. Hastig greift sie sich noch die auffällige Perle um Aiaticas Hals, die Ilkjaw die ganze Zeit so bewundernd betrachtet hat, und ergreift die Flucht. Aiaticas Leichnam aber findet man erst am nächsten Morgen, als die *Rondrikan* bereits ausgelaufen ist.

AN BORD DER *RONDRIKAN*

Die folgenden Abschnitte behandeln das Schiff und die Mannschaft sowie den kurzen Teil der Reise bis zum Eintreffen der Tocamuyac. Das Kapitel dient dabei vor allem dazu, die Helden mit der Mannschaft bekannt und vertraut zu machen, um ihnen somit später die Möglichkeit zu geben, schneller den Mörder zu finden. Sollten Sie die Reise neben dem normalen Leben an Bord weiter ausgestalten wollen, so bedienen Sie sich dazu des Anhangs ab Seite 85.

DAS SCHIFF

Die *Rondrikan*

Takelage: I (R1)	Länge: 21,2 Schritt
Breite: 7,1 Schritt	Schiffsraum: 160 Quader
Tiefgang: 3,2 Schritt	Frachtraum: 105 Quader
Besatzung: 16 M	Beweglichkeit: niedrig
Struktur: 4	
Preis: ca. ca. 9.000 Dukaten + Bewaffnung	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 9 Meilen/Stunde	
mit raumem Wind: 14 Meilen/Stunde	
am Wind: 2 Meilen/Stunde	
Bewaffnung: 1 Hornisse auf der Achtertrutz	

Die *Rondrikan* ist eine eher kleine, aber dafür flinke Potte im Dienste eines Festumer Handelsherren, die entlang der gesamten abenteuerlichen Ostküste operiert. Meist hat sie Edelwaren aus Meridiana oder von den Waldinseln geladen, der recht abenteuerlustige Kaufmann schickt sein Schiff jedoch oft auch an ungewöhnliche Orte, wenn er sich davon ein besonders lukratives Geschäft erhofft. Als Schiffsplan kann die Potte im Anhang von **Efferds Wogen** (Seite 207) verwendet werden.

HAUPTDECK UND TRUTZEN

Das Hauptdeck ist der Ort, wo sich Mannschaft und Helden meistens aufhalten werden, auch wenn es dort außer einzelnen, vertäuten Kisten nur wenig von Interesse gibt. Am Bug und Heck erheben sich die für Koggen charakteristischen niedrigen Trutzen. Auf dem Achtertrutz befinden sich das Steuerruder sowie die einzige Hornisse des Schiffes, darunter die Kapitäns- und Gästekajüten sowie die Kajüte des Steuermanns. Der Vordertrutz beherbergt einen kleinen Lagerraum für die Vorräte und die Kombüse. Neben dem Hauptmast gibt es eine abdeckbare Luke, durch die man das Unterdeck erreichen kann.

KAPITÄNSKAJÜTE

Die recht kleine Kajüte ist mit allerlei Erinnerungsstücken aus 50 Jahren Seefahrt (ausgestopfte Meerestiere, Schiffsmodelle, nautische Instrumente, eine während des Khôm-Krieges erbeutete alananische Flagge sowie ein Waldmenschen-Schild, Perlenketten, Muschelhörner und andere Andenken von den Waldinseln) voll gestopft und gleicht eher einem Museum als dem Arbeitszimmer eines Kapitäns. Hier steht neben der Schlafstatt Perlmanns auch ein kleiner Schreib-

tisch mit mehreren Sitzmöglichkeiten, an dem die Helden bei Bedarf mit dem Kapitän und dem Steuermann Besprechungen durchführen können.

KAJÜTE DES STEUERMANNS

Die winzige Kabine ist mit einer Pritsche, zwei Kleidertruhen und einem Regal so sehr zugestellt, dass man sich eigentlich nur seitlich bewegen kann. Da der Steuermann die Kajüte aber sowieso nur zum Schlafen nutzt, ist ihm dies meist herzlich egal.

PASSAGIERKABINE

Die Kabine gleicht von der Größe her der Kajüte des Steuermanns, weist jedoch abgesehen von einem Bett und einer Kleidertruhe keinerlei Möblierung auf.

FRACHTRAUM

Unter Deck befindet sich der Frachtraum, in dem nicht nur die Ladung der *Rondrikan* aufbewahrt wird, sondern auch die Mannschaft auf zwischen den Kisten und Wänden gespannten Hängematten schläft. Da nicht absehbar ist, wo die Helden das Schiff betreten, passen Sie die Ladung entsprechend der Region an (also beispielsweise Tee aus den Tulamidenlanden, Seide oder Gewürze aus Meridiana, Färbemittel von den Waldinseln, Stahl aus Maraskan oder ähnliches). Eine Treppe führt auf das Hauptdeck, eine weitere Luke hinab in die Bilge.

BILGE

In der niedrigen Bilge sorgen Gewichte für die Stabilität des Schiffes, außerdem sammelt sich hier eindringendes Brackwasser. Hier wird Elwina den Talisman im Wasser verstecken, da sie bei Ankunft der Tocamuyac keine Zeit mehr hat, das Beweisstück von ihrer Koje aus ungesehen an Deck zu bringen und beispielsweise über Bord zu werfen.

DIE MANNSCHAFT

KAPITÄN GOSWIN PERLMANN

Der etwa 60 Götterläufe zählende Festumer Kapitän Perlmann befährt bereits seit seiner Jugend das Perlenmeer und hat sich vom einfachen Matrosen bis zum Kapitän der kleinen Kogge hochgearbeitet. Er hat zwar schon viel erlebt und so mancher Gefahr ins Gesicht geblickt, wurde inzwischen aber von seinem Alter eingeholt und hat daher nur noch wenig seiner alten Tatkraft in sich. Immer öfter vergisst er einfachste Handgriffe oder gerade erst erteilte Befehle, so dass er sich immer mehr zurückgezogen hat und seinem Steuermann weitgehend das Kommando überlässt. Bei seiner Mannschaft ist er recht beliebt und außer Cantero hat noch niemand seine zunehmend schlechter werdende Gesundheit erkannt. Daher wird unter den Matrosen immer mehr darüber gesprochen, dass der Kapitän zögerlich geworden und mit der Führung eines Schiffes vielleicht überfordert sei. Die Helden dürften selten mit dem Kapitän Kontakt haben, da er sie bei wichtigen Fragen meist an Cantero verweist. Durch die Geschichten der Matrosen und da der Kapitän auch die Namen der Helden immer



wieder vergisst, dürfte die Gruppe daher nur wenig Vertrauen in die Fähigkeiten des Kapitäns haben.

Eigentlich plant Kapitän Perlmann, nach dieser letzten Fahrt sein Kommando abzugeben und sich zur Ruhe zu setzen. Dass ihm jedoch gerade jetzt durch die Ankunft der Tocamuyac der Untergang seines Schiffes droht, wirft ihn vollends aus der Bahn. Daher schwankt er im späteren Verlauf des Abenteuers zwischen blindem Aktionismus und totaler Verzweiflung, wird aber jedes Hilfsangebot der Helden dankend annehmen und ihnen diese Angelegenheit übertragen.

STEUERMANN ARNIFILIO CAPTERO

Der gutmütige Brabaker, der stets ein amüsiertes Lächeln auf den Lippen zu haben scheint, geriet nach einem wechsellvollen Leben als Freibeuter in alananische Galeerensklaverei und konnte erst während des Khôm-Krieges durch ein bornisches Schiff gerettet werden, das seine Galeere kaperte. Seitdem dient er seinem damaligen Befreier – Kapitän Perlmann – und steht loyal zum Kapitän. Er weiß als einziger vom schlechten Gesundheitszustand des Mannes und kümmert sich besonders um das Schiff und die Mannschaft, so dass er inzwischen fast schon den Posten des Kapitäns ausfüllt. Arnifilio würde jedoch niemals daran denken, seine Position auszunutzen oder selbst nach der Kapitänswürde zu streben.

Auf dem Schiff ist der Steuermann der ruhende Pol, der auch nach der Ankunft der Tocamuyac noch versucht, die Mannschaft unter Kontrolle zu halten. Er ist der wichtigste Ansprechpartner der Helden und hilft ihnen nach Kräften. Benutzen Sie Arnifilio vor allem als Joker, der den Helden in kritischen Fragen zur Seite stehen oder eigene Gedanken einwerfen kann, wenn die Helden Hilfe benötigen. Sollten die Helden aber zu ruppig mit der Mannschaft umspringen oder in seinen Augen gar zur Gefahr werden, wird er nicht zögern, die Mannschaft zu bewaffnen und sich zur Wehr zu setzen.

MAATIN ALRUNE PEERSANDER

Die für eine Maatin mit gerade einmal 27 Sommern noch recht junge Alrune ist bei ihrer Mannschaft nicht sehr beliebt, hält sie die Matrosen doch mit eiserner Härte und ihrer Peitsche im Zaum und bei der Arbeit. Einst als ertappte Diebin aus Festum vor die Wahl gestellt, ob sie in den Kerker gehen oder in der Flotte dienen wolle, hat sie hier schnell eine Heimat gefunden, in der sie nicht nur von den Launen anderer abhängig war, sondern selbst ein wenig Macht ausüben konnte. Sie führt Leibstrafen mit Freuden aus und ist damit auch Cantero gelegentlich ein Dorn im Auge. Ihre Fähigkeit darin, die Mannschaft auch unter schwierigen Bedingungen funktionsfähig zu halten, ist jedoch unbestritten.

Alrune trägt, seit ihr Verlobter auf einer Fahrt nach Port Stoorrebrandt auf Grund eines Missverständnisses von Utulus getötet wurde, brennenden Hass auf alle Waldmenschen in ihrem Herzen. Daher schikaniert sie nicht nur den Matrosen Alrik beständig, sondern wird nach Eintreffen der Tocamuyac auch gegen diese hetzen. Sollte sie in den Helden dabei keine Verbündeten finden, schreckt sie auch nicht davor zurück, die Mannschaft gegen diese aufzubringen.

UNTER FREMDER FLAGGE

Sollte in Ihrer Abenteuerplanung aus irgendeinem Grund ein bornisches Schiff zu Problemen führen, können Sie die Nationalität des Schiffes selbstverständlich auch ändern, da diese für die Handlung des Abenteuers nicht von Belang ist. In diesem Fall ist es lediglich nötig, die Namen der Mannschaftsmitglieder und einige Hintergründe entsprechend anzupassen. Regionalspezifische Namen finden Sie in **Wege der Helden** ab Seite 307.

ILKJOW PERESEN

Der junge Ilkjaw ist ein davongelaufener Leibeigener aus Sewerien, der sich durch seinen Dienst in der Flotte inzwischen die Freiheit verdient und das Meer lieben gelernt hat. Er ist eine Frohnatur und bei der ganzen Mannschaft sehr beliebt, da seine Witze auch die finsterste Stimmung an Bord aufzuhellen vermögen. Bisweilen überkommt den gutausschenden Matrosen mit der blonden Mähne jedoch eine gewisse Melancholie, denn obwohl ihm immer wieder verschiedene Frauen Avancen machen, gehört sein Herz der Tocamuyac-Frau, die er vor einigen Jahren kennen und lieben lernte. Wenn ihn eine solche Stimmung überkommt, starrt er manchmal stundenlang aufs Meer hinaus, ohne dass irgendwer aus der Mannschaft weiß, wonach er sucht.

Nach der Ankunft der Tocamuyac und der Nachricht vom Tod seiner Geliebten ist Ilkjaw am Boden zerstört und den Helden kaum noch eine große Hilfe. Er zieht sich in sich selbst zurück und gibt sich die Schuld an ihrem Tod. Feinfühligke Helden mögen noch zu ihm durchdringen und ihm durch viel gutes Zureden wieder etwas Halt geben, anderenfalls wird Ilkjaw schon seiner eigenen Sicherheit wegen unter Arrest gestellt. An seine Schuld hingegen glaubt kaum jemand.

ELWINA HELMPLÖTZ

Die ebenfalls recht junge Elwina ist eine Schäferstochter aus Tobrien, die vor allem von der Neugier auf das Meer hinaus getrieben wurde. Sie ist eigentlich von freundlichem Wesen, neigt aber manchmal zu starken Gefühlsausbrüchen. Auf Grund ihrer kleinen Gestalt wird sie hierbei von den übrigen Mannschaftsmitgliedern nur selten ernst genommen, so dass ihr Zorn meist schnell wieder verfiegt. Auch Elwina ist unter den anderen Matrosen sehr beliebt und an ruhigen Abenden lauscht die Mannschaft gerne ihrem Spiel auf der Hirtenflöte. Die Avancen ihrer Schiffskameraden hat die hübsche Frau bisher immer zurückgewiesen. Es ist auf dem Schiff aber ein offenes Geheimnis, dass Elwina unsterblich in Ilkjaw verliebt ist, einzig der Angebetete selbst scheint davon nichts zu ahnen. Dies führt dazu, dass Elwina mitunter launisch ist, worunter dann vor allem Uruul zu leiden hat.

Ihre Liebe zu Ilkjaw hat Elwina auch dazu getrieben, die Tocamuyac-Frau und vermeintliche Rivalin Aiatica zu ermorden. Sie ist damit der Grund, warum das Schiff der Helden von den Aru-Wateq verfolgt wird. Nach der Ankunft der Tocamuyac ist Elwina hin- und hergerissen zwischen der Angst, entdeckt zu werden, und der Furcht, dass Ilkjaw tatsächlich an die Tocamuyac ausgeliefert werden könnte. Aus diesem Grund wird sie versuchen, eventuelle Verständigungsversuche der Helden zu sabotieren und sich auf die Seite derer schlagen, die eine Eskalation der Lage vorantreiben. Gerade wenn die Helden sie aber in die Ecke treiben, mag sie sich zu Fehlern hinreißen lassen.

ALRIK OHNEPAM

Alrik ist ein Utulu von den Waldinseln, wurde jedoch schiffbrüchig auf hoher See von einem bornischen Kauffahrer aufgefischt. Der hochgewachsene und muskulöse Mann erinnert sich nicht mehr an seine Vergangenheit und kennt selbst seinen Namen nicht, so dass seine Retter ihm einen neuen gaben. Da er keinen Ort kannte, wo er hätte hingehen können, blieb er auf dem Schiff und wurde Matrose – und ist dies bis heute geblieben. Auf der *Rondrikan* leidet er zwar besonders unter der Maatin und ihrem Hass gegen die Waldmenschen, nimmt dies aber gleichmütig hin. Generell ist er nicht sehr gesprächig und zeigt selten Gefühle, einzig wenn er sich an alte Verbote aus seiner Stammeszeit erinnert (das einzige, was ihm wie durch ein Wunder im Gedächtnis geblieben ist) und "Tabu, tabu!" rufend herumspringt, kann man ihn aufgeregt erleben.

Ohne genau zu wissen, worum es geht, weiß er auch vage vom *tabu*, dass die Tocamuyac betrifft. Er versucht beständig, die anderen Mannschaftsmitglieder dazu zu bewegen, die Floßleute zu besänftigen und dafür notfalls auch Ilkjaw auszuliefern. Hierbei hegt der Utulu jedoch keinen Groll gegen Ilkjaw, sondern handelt einzig aus tiefer Angst heraus.

ARVE MOORHUF

Niemand an Bord fährt so lange zur See wie der 70 Sommer alte Arve, der für die meisten Arbeiten auf einem Schiff inzwischen zu alt ist und einzig noch mitfährt, da der Kapitän seinen Rat sehr schätzt. Er hat ein tief gehendes Verständnis für die See und ihre Eigenheiten, treibt den für Seeleute sprichwörtlichen Aberglauben aber zu stets neuen Blüten. Er hat ein halbes Dutzend Talismane um den Hals, die ihn vor dem Bösen Blick, Hexenflüchen und Seeschlangen schützen sollen. Außerdem weiß er von allerlei 'hilfreichen' Schutzgesten und Ritualen, die zwar mitunter skurril wirken, an deren Wirksamkeit Arve aber fest glaubt. So dreht er sich beispielsweise stets einmal im Kreis, um "alle Winde zu ehren", wenn er das Deck betritt, oder klopft dreimal auf Holz, wenn einem Mannschaftsmitglied ein Fluch rausrutscht. Eher nervtötender Natur sind dagegen seine vielen Sinnsprüche, mit denen er auf vermeintlich unheilvolle Tätigkeiten oder Umstände hinweist. Die Helden können jedoch auch unerfreulichen Kontakt mit dem kauzigen Mann machen, wenn sie beispielsweise Personen oder Gegenstände bei sich haben, die 'Unglück bringen' – oder sich gar Elfen oder Zwerge ("Kleine Leut' und spitze Ohren – Schiff und Leben geh'n verloren!") unter den Helden befinden.

Arve weiß einiges über die Tocamuyac, vieles davon basiert aber auf Halbwissen und Aberglauben. Dennoch kann er den Helden durchaus mit seinem Wissen zur Seite stehen (orientieren Sie sich an den Informationen zu den Tocamuyac auf Seite 33), wenn Sie auf seine Ängste eingehen und sich nicht abweisend verhalten. Arve ist überzeugt, dass die Tocamuyac große Macht besitzen und sich kein klar denkender Seefahrer mit ihnen anlegen sollte. Zur Besänftigung der Tocamuyac ist er durchaus auch zu Opfern bereit, wenn er damit nur sein eigenes Leben rettet.

EINOHR-WULFEN

Einohr-Wulfen, eigentlich Wulfen Karenski, war ursprünglich Büttel im Dienste eines sewerischen Bronnjaren, wurde von seinem Herren jedoch eines Tages dabei erwischt, wie er statt Wache zu halten dem lieblichen Gesang der Baronstochter lauschte. Für diese Dreistigkeit ließ der Bronnjar Wulfen auspeitschen, schnitt ihm das linke Ohr ab und ließ ihn aus dem Dorf prügeln. Wulfen, der an diesem Ereignis zerbrach und von Bitterkeit und Hass auf seine Mitmenschen erfüllt wurde, überlebte den Winter durch Bettelei und Raub und schlug sich schließlich bis nach Neersand durch, wo er auf einem Schiff anheuerte, um der Erinnerung an Sewerien endgültig zu entgehen. Seit dieser Zeit hielt es ihn selten lange auf einem Schiff, da er durch seine Gewalttätigkeit dazu neigt, schnell jede Mannschaft gegen sich aufzubringen. Auf der *Rondrikan* fährt er erst seit kurzer Zeit mit und Cantero hat bereits mehrfach darüber nachgedacht, den jähzornigen Mann von dem Schiff werfen zu lassen.

Die Tocamuyac bieten Wulfen ein willkommenes Ziel für seinen Hass, so dass er es gerne auf eine Konfrontation mit den Floßleuten ankommen lässt. Am liebsten würde er gemeinsam mit den Helden den Waldmenschen den Garaus machen und äußert dies auch freimütig. Sollte er allerdings von den Helden auf Grund dieser Haltung verdächtigt werden, selbst der Mörder zu sein, wird sich seine Aggression schnell auch gegen sie wenden.

URUUL, DER 'SCHIFFSJUNGE'

Der Goblin aus dem Festumer Ghetto arbeitete als Wäscher im Gerberviertel, bevor ihn seine 'Neugier' (andere mögen es eine Diebestour nennen) eines Nachts auf die *Rondrikan* führte. Dort gelang es dem kleinen Langfinger, sich selbst in der Bilge einzusperren, so dass er erst auf hoher See entdeckt wurde. Kapitän Perlmann befahl die armseelig wimmernde und seekranke Kreatur leben zu lassen. Im Laufe der Fahrt gewöhnte sich Uruul an den bis dahin unbekannten schwankenden Untergrund. So blieb er auch nach der Rückkehr nach Festum an Bord, füllt die Funktion als Schiffsjunge aus und erledigt auch sonst allerlei Arbeiten für die Besatzung. Er wird von den meisten mittlerweile als eine Art Maskottchen gesehen, und auf Grund der Protektion des Kapitäns wagt es auch niemand, Hand an ihn zu legen.

DIE ÜBRIGE BESATZUNG

Die weiteren Matrosen sind für die Handlung des Abenteuers nur nebensächlich, weshalb auf sie an dieser Stelle nur kurz eingegangen wird. Arbeiten Sie einzelne Figuren bei Bedarf weiter aus, wenn Ihre Helden Interesse an ihnen zeigen.

- **Pettar Siebenbingen**, Mitte 30, Holzbein, nuschelt kaum verständlich und erzählt häufig Seemansgarn.
- **Lumin Ruderow**, 16, Sommersprossen, zum ersten Mal auf großer Fahrt, bewundert die Helden mit großen Augen.
- **Drascha Notjes**, Anfang 30, rote Haare, dralle Figur, hat eigene Rumvorräte und ist stets leicht angetrunken.
- **Fritja Walsjakow**, wirres Haar, sehr verschlossen, redet mit ihrer zahmen Ratte *Thesia*.
- **Maline Ulmski**, Anfang 40, unansehnlich, Duckmäuserin, redet Al-rune nach dem Mund.
- **Ertzel Poschkow**, Ende 20, recht hässlich, aber einem Schäferstündchen nicht abgeneigt.
- **Traviafried Erpelsbrück**, Mitte 50, rundlich, Frohnatur und Smutje des Schiffs, geschwätzig.
- **Arno Hinzkinsen**, Ende 30, hager, stets missmutige Kommentare gebend.

SZENEN EINER REISE

Für das Abenteuer ist es wichtig, dass die Helden eine Beziehung zu den wichtigsten Personen an Bord aufbauen und einige der Protagonisten des folgenden Kapitels bereits genauer kennen lernen. Dadurch haben sie bei der Ankunft der Tocamuyac vielleicht bereits erste Verdachtsmomente und müssen nicht erst mühsam die einzelnen Matrosen kennen lernen. Aus diesem Grund bietet es sich an, die *Rondrikan* erst einige Tage unbehelligt ihrem Ziel entgegensteuern zu lassen, bevor die Tocamuyac auftauchen. Wann genau das Schiff dann in den Griff der Wassergeister gerät, liegt in Ihrer meisterlichen Hand. Die Zwischenzeit an Bord hingegen können Sie mit folgenden Szenen untermalen, um damit die Grundlage für spätere Ermittlungen zu legen.

DIE MAATIN UND DER MOHA

Auch während der Reise können die Helden beobachten, wie Alrik beständig von Alrune schikaniert wird. Dies gipfelt letztendlich darin, dass Alrune den offensichtlich unter Höhenangst leidenden Mann in das Krähenest beordert. Sollten die Helden hier einschreiten, können sie sich in Alrik einen dankbaren Freund, in Alrune jedoch eine nachtragende Feindin erwerben. In jedem Fall jedoch führt diese Szene, verbunden mit den Flüchen der Maatin über das "verlauste Affenpack" oder die "sonnenverbrannten Krausköpfe" dazu, den Helden Alrunes Hass auf die Waldmenschen vor Augen zu führen.

WASCHTAG

Einen Tag nach der Abfahrt werden die Helden Zeuge, wie Uruul in einem großen Bottich an Deck die Kleidung der Mannschaft wäscht und dabei fröhlich Lieder in einer fremden Sprache singt. Sollten die Helden sich interessiert zeigen, kommt er auch zu ihnen und fragt in seiner penetrant freundlichen Art, ob sie ihre Sachen gewaschen haben wollen. Auch im Folgenden fragt der Goblin die Helden immer

wieder, wenn sie beispielsweise auffällige Flecken auf ihrer Kleidung haben sollten oder wenn er nicht versteht, was die Menschen von ihm wollen, ob er waschen soll. Diese Szene dient dazu, die Helden für den späteren Abenteuerverlauf zu sensibilisieren, wo sie durch Uruul eine wichtige Spur erlangen können.

SCHUTZZEICHEN

Sollte einer der Helden (beispielsweise ein Magier) seltsame Zeichen auf seiner Gewandung tragen oder auffällige Gegenstände besitzen, kann es passieren, dass der alte Arve sich an einzelnen Sachen interessiert zeigt, um seine Sammlung von Glücksbringern und Schutzzeichen zu vervollkommen. Er ist zwar bereit, einiges zu zahlen (er bietet beispielsweise seinen ganzen Wochensold von 2 Silbertalern), wird aber sehr abweisend reagieren, wenn ihn jemand auf seine eigenen Talismane anspricht. Er befürchtet stets, dass ihm jemand seine Glücksbringer abspenstig machen will, und legt daher schon ein geradezu paranoides Misstrauen gegen jeden Neugierigen an den Tag. Durch seine Fixiertheit auf Amulette und ähnliche Sachen macht er sich später verdächtig, wenn die Helden durch die Tocamuyac vom Verlust des Seelentalismans erfahren.

IM GEDANKEN

Zeuge von Ilkjows melancholischer Stimmung werden die Helden, als er gerade Dienst im Krähenest schiebt und ein entgegenkommendes Schiff übersieht, weil er gedankenverloren auf das Meer hinausstarrt. Zwar war das Schiff nur ein Handelsfahrer und es drohte keine Gefahr, doch kann Kapitän Perlmann eine solche Pflichtvergessenheit nicht durchgehen lassen und ordnet daher eine Bestrafung an. Ilkjow erhält drei Peitschenhiebe von Maatin Alrune, erträgt seine Strafe aber ohne zu murren. Als es darum geht, Ilkjows geschundenen Rücken zu versorgen, kümmert sich Elwina rührend und liebevoll um ihn. Die Helden können von Traviafried an dieser Stelle durchaus zotige Kommentare und Gerüchte zu dieser unglücklichen Liebe hören.

DER UNRUHESTIFTER

In einem anderen Fall beobachten die Helden, wie Einohr-Wulfen mit Arno in Streit gerät, da dieser ihn angeblich schief angeguckt hat. Es ist offensichtlich, dass Wulfen nur Streit sucht, daher kümmert es ihn auch wenig, falls sich einer der Helden einschaltet. Sollte es sich bei diesem nicht gerade um einen Adligen, Magier oder Geweihten handeln, wird es sich auch mit ihm anlegen und es notfalls auf eine Schlägerei ankommen lassen. Einigermaßen friedlich lässt sich die Sache nur lösen, wenn die Helden entweder Wulfen erfolgreich einschüchtern (beispielsweise durch Magie) oder aber Cantero oder Perlmann herbeirufen. In letzterem Fall wird Wulfen als offensichtlicher Unruhestifter am Mast festgebunden und erhält fünf Peitschenhiebe – und die Helden haben sich einen Feind in der Mannschaft geschaffen.

Einohr-Wulfen

Faust: INI 11+1W6	AT 16	PA 13	TP(A) 1W6+1		
LeP 38	AuP 41	WS 8	RS 0	MR 4	GS 8
Kampfsonderfertigkeiten: Waffenloser Kampfstil: Bornländisch					

GEFANGENE DES MEERES

FLAUTÉ

Nach einigen Tagen auf See schließlich – entscheiden Sie selbst, wann die Helden die Mannschaft gut genug kennen gelernt haben – holen die Tocamuyac die *Rondrikan* ein. Geleitet durch eine Vision (siehe unten), haben sie die Spur des Schiffes gefunden. Mit Hilfe der Wasser-Nipakaus und da die Kogge nur langsame Fahrt machte, haben die Floßleute schnell aufgeholt. So kommt es schließlich zu folgender Szene.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit einem Mal spürt ihr, wie der Wind langsam nachlässt und schließlich ganz er stirbt. Das soeben noch voll geblähte Segel hängt schlaff herunter und die *Rondrikan* wird immer langsamer. Die Mannschaft läuft aufgeregt umher, um das Segel zu reffen, und auch Kapitän Perlmann kommt aus seiner Kajüte, um sich die Lage genauer anzuschauen. Einzig der alte Arve, der beim Reffen der Segel keine große Hilfe wäre, steht an der Reling und starrt einen Talisman umklammernd und Schutzgebete rezitierend

in die Ferne. Mit einem Mal reißt er jedoch die Augen weit auf und zeigt aufs Meer hinaus. "Wir stehen, Efferd steh uns bei, wir bewegen uns kein Stück!", ruft er laut – und tatsächlich ist das Schiff zu einem vollständigen Halt gekommen und wird nicht einmal mehr von der Strömung mitgetragen.

Dieses beunruhigende Ereignis rührt von der Magie der Tocamuyac-Schamanin *Kau-Batuq* her, die die Nipakau des Windes und der Wellen angerufen hat, um damit das Schiff zum Stehen zu bringen. Während die *Rondrikan* nun etwa eine Stunde festsitzt, kommt das Floß der Tocamuyac immer näher. Sollte einer der Helden die Umgebung magisch untersuchen, so kann er unter anderem die Präsenz von Elementarwesen feststellen sowie die Windstille auf eine fremdartige Ritualmagie zurückführen, die er bei Kenntnis mohischer Schamanenrituale durchaus mit diesen vergleichen mag (oder, so er schon Kontakt mit Tocamuyac-Magie hatte, diese auch als solche identifizieren kann). Eine Bannung einzelner Elementarwesen mag zu diesem Zeitpunkt durchaus gelingen, doch sind es zu viele, als dass dadurch die *Rondrikan* frei kommen würde. Auch gezielte VERÄNDERUNG AUFHEBEN, REVERSALIS WINDSTILLE oder WETTERMEISTERSCHAFT könnten die Zone der Windstille abschwächen und die Kogge zumindest langsam vorankommen lassen, den Tocamuyac zu entkommen mag auf diese Art jedoch nicht gelingen. Notfalls setzt Kau-Batuq schon jetzt den herbeigerufenen Krakenmolch (siehe unten) ein, um das Schiff festzuhalten und an der Weiterfahrt zu hindern. Auf einen Kampf lässt sich das monströse Tier jetzt jedoch noch nicht ein.

DIE FLOßLEUTE KOMMEN

Etwa eine Stunde, nachdem die Helden in die Flaute geraten sind, künden sich die nahenden Tocamuyac erstmals durch den Klang ihrer Trommeln und Muschelhörner an. Kurz darauf kann man die nahenden Floßleute mit dem Fernrohr des Kapitäns am Horizont ausmachen, doch können sich weder Perlmann noch Cantero einen Reim auf die Situation machen. Keiner von ihnen hat jemals gehört, dass die friedlichen Floßleute Schiffe an der Weiterfahrt hindern oder sich auf sonstige Art und Weise aggressiv zeigen. Die Schilfflöße der Tocamuyac halten etwa 50 Schritt vor der *Rondrikan* an und ihre Besatzung gestikulieren wild.

Unter den Seeleuten macht sich langsam Angst breit und erste Stimmen, die von übler Hexerei der Waldmenschen sprechen, kommen auf. Die Helden haben hier die Möglichkeit, schlichtend einzugreifen und für Ruhe unter der Mannschaft zu sorgen, um erst einmal herauszufinden, was überhaupt los ist. Kapitän Perlmann ist sichtlich überfordert, sodass er ein eventuelles Angebot der Helden, mit dem Beiboot einmal nach dem Rechten zu sehen, dankend annimmt. Sollten die Helden nicht von selbst auf die Idee kommen, ihre Hilfe anzubieten, so wird Cantero an sie herantreten und sie um ihre Hilfe bitten. Seine Seeleute sind bereits in Unruhe, so dass er das Schiff nur ungern verlassen würde. Und die Matrosen selbst kann er nicht schicken, da sie sich vor den Floßleuten und der ungewohnten Situation viel zu sehr fürchten. Sollten auch die Helden nicht helfen wollen, wird Cantero sich aber auch nicht scheuen, ihnen mit Verweis auf die

DIE ARU-WATEQ

Die Tocamuyac der Aru-Wateq bewohnen zwei große Schilfflöße, auf denen einfache Hütten die Stammesmitglieder vor Wind und Wetter schützen. Daneben sind mehrere kleinere Flöße mit den beiden Hauptflößen vertäut, auf denen Gemüsegärten angelegt sind, Vorräte lagern und sogar Kaninchen gezüchtet werden. Auf einem letzten Floß, das an einer langen Leine hinter den eigentlichen Wohnflößen hergezogen wird, ist außerdem der leblose Leib einer jungen Tocamuyac zu erkennen. Bei dieser handelt es sich natürlich um Aiatica, ihr Totenfloß ist jedoch für alle Stammesmitglieder bis auf die Schamanin *tabu*.

Die Aru-Wateq bestehen aus etwa zwei Dutzend Männern und Frauen aller Altersgruppen, die sich die Arbeit auf den Flößen teilen. Spezialisierungen sind ihnen weitgehend fremd, jeder packt dort an, wo er gebraucht wird. Kämpfen sind sie zwar generell eher abgeneigt, da die Tocamuyac gewöhnlich die Flucht vor übermächtigen Feinden vorziehen, mit Fischspeeren und Harpunen können sie sich jedoch einigermaßen verteidigen. Unangefochtene Anführerin der Sippe ist die Schamanin Kau-Batuq, die jedoch in vielen Fragen vom Sippenältesten, dem greisen und fast zahnlosen *Huka*, beraten wird. Daneben hat vor allem die Stimme der jungen *Aiakia*, der besten Taucherin und Jägerin mit dem Fischspeer, Gewicht. Da es sich bei ihr um die Schwester der Ermordeten handelt, steht sie den Helden eher feindselig gegenüber.

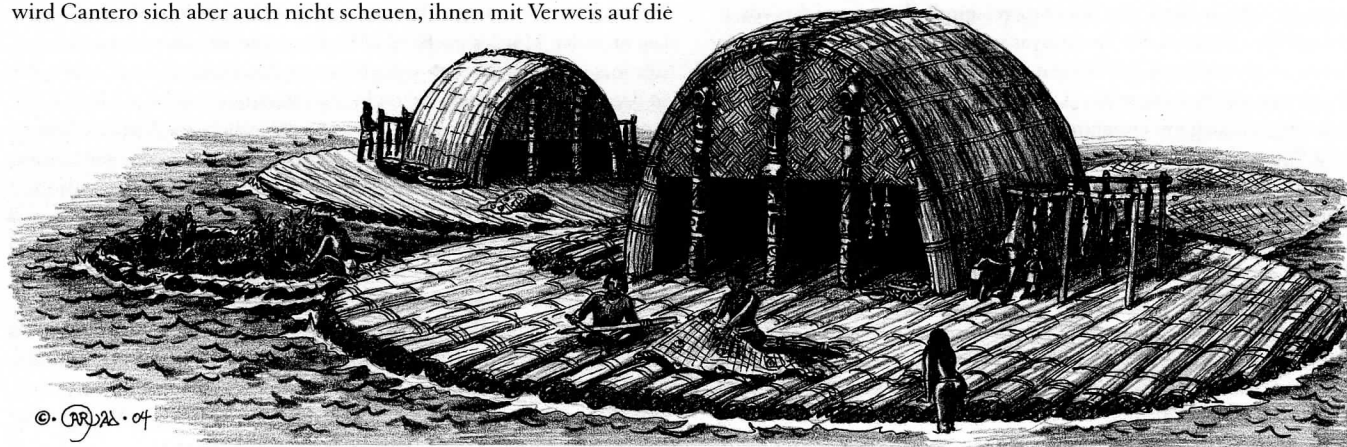
Die Aru-Wateq befahren das gesamte Perlenmeer zwischen Brabak und Festum und treiben dabei mit den Häfen entlang ihrer Route Handel mit den Schätzen des Meeres. Besonders bestimmte Tangarten, seltene Meereskorallen und exotische Artikel wie Seeschlangenschuppen oder Walbein tauschen sie dabei gegen Güter des täglichen Bedarfs. Wo sie ihre Handelswaren herbekommen, verraten die Aru-Wateq jedoch nicht, da sie ein *tabu* an der Weitergabe dieser Information hindert.

Tocamuyac

Faust: INI 12+1W6	AT 14	PA 12	TP(A) 1W6
Fischspeer: INI 12+W6	AT 14	PA 9	TP 1W6+3
LeP 28	RS 0	AuP 37	WS 8
			MR 3
			GS 8

Oberhoheit des Kapitäns an Bord den Befehl zu erteilen, diese Aufgabe zu übernehmen. So wird also das Beiboot zu Wasser gelassen und die Helden können zu den Tocamuyac hinübereuern.

Während der Überfahrt können die Helden unter sich im Wasser einmal einen großen Schatten ausmachen, den Krakenmolch jedoch noch nicht erkennen. Wenn die Helden bis auf Rufreichweite an die Flöße herangekommen sind, gebietet ihnen eine kleine Tocamuyac-Frau in mittlerem Alter mit einer herrischen Geste ihres reich verzierten und mit Fetischen behangenen Sägefischschwertes anzuhalten.



DIE FORDERUNG

Bei der Frau, die mit einem Mantel aus Seetigerfell bekleidet ist, handelt es sich um die Schamanin der Sippe, Kau-Batuq. Sie wird den Helden in gebrochenem Garethi oder Tulamidya entgegenschleudern, dass sie "in Namen von Si-ra-lu" die Herausgabe des "Mörder von Aiatica und Stein von Tapam" verlangt. Da die Helden vermutlich erst einmal verwirrt reagieren werden, zeigt sich Kau-Batuq durchaus bereit, die Fragen der Helden so gut es ihr möglich ist zu beantworten. So können die Helden ihren verwirrenden Schilderungen entnehmen, dass eine Tocamuyac im Hafen erschlagen wurde, in der Nacht vor dem Auslaufen der *Rondrikan*. Bei dieser Toten handelt es sich um die auf dem vertäuten Totenfloß mitgezogene Leiche. Zuletzt wurde sie mit einem blonden Matrosen gesehen, der sie nachts begleitet haben soll. Da außerdem eine Vision der Wind-Nipakau die Tocamuyac auf die Spur der *Rondrikan* gebracht hat (Kau-Batuq sah, wie der Geist Aiaticas entzwei gerissen wurde und eine Hälfte über ihrem Körper verblieb, die andere mit der Kogge davon fuhr), muss der Mörder auf dem Schiff sein – und eben jenen wollen die Floßleute ausgeliefert haben. Außerdem verlangen die Tocamuyac die Herausgabe eines Steines bzw. einer Kette, die sie als "Tapamträger" bezeichnen und die bei dem Mord entwendet wurde. Sie geben den Helden Zeit zurückzurudern, verlangen aber, den Mörder so schnell wie möglich überstellt zu kriegen.

DER VERMEINTLICHE MÖRDER

An Bord bieten sich den Helden auf Grund der Beschreibung der Tocamuyac nur drei Verdächtige: Ilkjaw, Pettar und Traviafried. Von diesen fällt jedoch Ilkjaw dadurch auf, dass er von seinem Posten am Bug des Schiffes immer wieder versucht, einen Blick auf die Tocamuyac zu erhaschen. Ein Gespräch mit dem Steuermann ergibt außerdem, dass Traviafried im letzten Hafen keinen Landgang hatte und Pettar bis zuletzt mit Alrik und Lumin im Seemannsgarn gewesen ist und auch gemeinsam mit ihnen auf das Schiff zurückkehrte. Also werden die Helden vermutlich Ilkjaw mit den Vorwürfen der Tocamuyac konfrontieren.

Die Reaktion des vermeintlichen Mörders hingegen passt so gar nicht zu den Vorwürfen. Er erleichtet bei der Nachricht einer ermordeten Tocamuyac und lässt sie sich von den Helden so gut wie möglich beschreiben. Sobald ihm dämmert, dass es sich wirklich um seine Geliebte Aiatica handelt, brüllt er die Helden kurz hysterisch an, es müsse sich um einen schrecklichen Irrtum handeln. Dann bricht er unter Tränen zusammen. Sollten die Helden noch nicht in einer der Kajüten sein, so ist spätestens jetzt der passende Moment, um die weitere Befragung dorthin zu verlagern, denn das Interesse der ganzen Mannschaft ist zumindest Arnifilio ein Dorn im Auge.

DAS 'GESTÄNDNIS'

Sobald sich Ilkjaw einigermaßen gefangen hat (das Talent *Heilkunde Seele* mag hier durchaus hilfreich sein – belohnen Sie Ihre Gruppe mit klareren und strukturierten Antworten), kann er den Helden von seinem abendlichen Treffen mit Aiatica berichten sowie auch von ihrem endgültigen Abschied. Ob sie danach noch jemanden getroffen habe, kann er nicht sagen, auch ob sie andere Mannschaftsmitglieder kenne. Für ihn ist ihr Tod schlicht unverständlich, da er nichts von irgendwelchen Feinden der Tocamuyac weiß. Er fleht die Helden unter Tränen an, den wahren Schuldigen zu finden. Nur sehr misstrauische Charaktere dürften an seiner Unschuld Zweifel haben – eine Befürchtung, die sich mit einigermaßen ausreichender *Menschenkenntnis* (5 TaP*) zerstreuen lässt. Sollte den Helden dies noch immer nicht reichen, so lässt sich mit geringem Aufwand herausfinden, dass Ilkjaw zwar als einer der letzten Matrosen auf das Schiff zurückgekehrt ist und einen sehr niedergeschlagenen Eindruck gemacht hat. Anschließend hat er aber, als der Steuermann ihn auf seine Stimmung angesprochen hat, Cantero sein Leid geklagt – dieser kann die Geschichte des Matrosen also durchaus stützen. Arnifilio eine Lüge aufzutischen hätte für Ilkjaw keinen Sinn gemacht, denn er hätte ja niemals eine Verfolgung durch die Tocamuyac befürchten müssen, wenn er der Täter gewesen wäre.



Den Seelentalisman Aiaticas kennt Ilkjaw und kann ihn auch einigermaßen gut beschreiben, da er das schöne Stück schon immer bewundert hat. Es handelt sich dabei um eine einzelne, rosafarbene Perle, die mit einigen bunten Federn verklebt ist und an einer simplen Kordel um den Hals getragen wird. Warum jemand den Talisman stehlen sollte, ist ihm nicht klar. Er vermutet aber, dass die Perle durchaus wertvoll ist.

Selbstverständlich ist es auch möglich, dass die Helden Ilkjaw trotz seiner offensichtlichen Unschuld an die Tocamuyac ausliefern, um somit der aufwendigen Suche nach dem Mörder aus dem Weg zu gehen. Doch auch in diesem Fall müssen sie noch den Seelentalisman der Tocamuyac finden – der weitere Ablauf des Abenteuers verändert sich hierdurch also nur geringfügig.

DAS ULTIMATUM

Wenn die Helden erneut zu den Tocamuyac rausfahren, so glaubt Kau-Batuq ihrem Urteil durchaus, wenn sie bezeugen, Ilkjaw sei nicht der Mörder. Dennoch besteht sie auf Grund ihrer Vision darauf, dass sich der Mörder an Bord befindet – und die Herausgabe dieses Mörders verlangt sie auch weiterhin von den Helden. So die Gruppe sie darauf hinweist, dass sie mehr Zeit benötigt, wird Kau-Batuq ihnen dafür nur eine kurze Zeitspanne einräumen, da Aiaticas Bestätigung bald erfolgen muss. Sie gibt den Helden Zeit, bis "das gelbe Auge des Sonnenpanthers sich erhebt und das Meer blutrot färbt", also bis zum nächsten Sonnenaufgang.

UNRUHE AN BORD

Als wäre diese Aufgabe alleine nicht schon schwierig genug, kommt es an Bord der Karavelle zu Unruhe unter der Mannschaft. Die Anwesenheit der Tocamuyac und das offensichtliche Zauberwerk machen die Matrosen nervös, so dass sie sich in zwei große Lager aufgespalten haben. Die eine Gruppe unter Führung von Alrune und Wulfen will

die Tocamuyac am liebsten angreifen, um ihnen für ihre Dreistigkeit einen Dämpfer zu verpassen und ihnen ein nasses Grab zu bereiten. Eine andere Gruppe um Arve und Alrik ist der Meinung, die Tocamuyac schnell besänftigen zu müssen und daher Ilkjaw notfalls selbsttätig dem Meer zu überantworten. Diese Gruppen müssen nicht nur vor Übergriffen aufeinander abgehalten werden, auch die Beruhigung von Alrunes Leuten und der Schutz Ilkjows vor Arve und seinen Mannen sind bitter nötig. Wenn die Helden nicht schon frühzeitig eingreifen, droht von mehreren Seiten die Meuterei und die Stimmung wird immer gespannter. Um dieses Pulverfass wieder zur Ruhe zu bringen, ist entschlossenes Handeln gefragt – an Ermittlungen ist in diesem Klima nämlich kaum zu denken.

Erschwerend kommt hinzu, dass in der Mannschaft bald die wildesten Gerüchte kursieren, wer der Schuldige am Mord an der Tocamuyac-Frau sei. Während einige Ilkjaw für den Schuldigen halten, verdächtigen Andere Wulfen, Alrune oder gar die Helden selbst. Es machen selbst Gerüchte die Runde, dass es sich nur um eine Intrige der Floßleute handelt, die in Wahrheit an die Fracht der *Rondrikan* gelangen wollen. Welcher Matrose wen verdächtigt, können Sie nach Belieben und gemäß des Verlaufes des Abenteuers in ihrer Runde festlegen.

BEFRAGUNGEN

Die Helden stehen also unter starkem Zeitdruck und müssen schnell den wahren Mörder finden sowie den Seelentalisman aufreiben. Um einen Überblick über mögliche Verdächtige und be- oder entlastende Indizien zu finden, orientieren Sie sich an den folgenden Angaben. Der Großteil der Informationen lässt sich durch simple Befragung der betroffenen Mannschaftsmitglieder oder Arnifilios einholen, bei allen übrigen sind die entsprechenden Quellen mit angegeben.

Auf verschiedene Weise als Verdächtige ausschließen lassen sich:

- Folgende Personen hatten im Hafen keinen Landgang oder haben das Schiff aus anderen Gründen nicht verlassen und sind daher mit Sicherheit unschuldig: Kapitän Perlmann, Steuermann Cantero, Traviafried, Ertzel und Arno.
- Pettar, Alrik und Lumin waren bis in die frühen Morgenstunden im *Seemansgarn* und sind gemeinsam auf das Schiff zurückgekehrt, weshalb sie keine Möglichkeit hatten, den Mord zu begehen. Eine gemeinsame Tat der drei ist hingegen durch die Vision der Tocamuyac-Schamanin auszuschließen, die ganz klar auf einen einzelnen Täter weist.
- Drascha, Maline und Uruul haben die Taverne bereits sehr früh verlassen und sind auf das Schiff zurückgekehrt, lange bevor Ilkjaw und Aiatica sich getrennt hatten. Auch sie fallen also aus der Liste der Verdächtigen heraus. Dies können die Helden durch Befragung Canteros, der in der Nacht Deckwache hatte, und Ilkjows erfahren.

Besonders verdächtig sind hingegen:

- Wulfen wettet gegen die Floßleute und will sie am liebsten mit eigenen Händen zu Efferd schicken. Außerdem hat er die Taverne in der letzten Nacht im Hafen früh alleine verlassen, um noch ein wenig Ärger zu suchen. Diesen hat er in Form einiger rauf-lustiger Seeleute auch gefunden, so dass er noch heute ein wenig Blut an seiner Kleidung hat. Wirklich verdächtig macht er sich jedoch durch ein von Fritja erpresstes Alibi (er fürchtete, die Helden könnten versuchen, ihm den Mord anzuhängen, und droht der Mannschaftskameradin daher damit, ihre Ratte umzubringen), das die Helden aufdecken können, sobald sie die Matrosin ein wenig unter Druck setzen. Sie selbst hat ebenfalls kein Alibi, ist aber sehr verschreckt und offensicht nicht in der Lage, irgendwem ein Leid zu tun, geschweige denn, einen Mord zu begehen.
- Auch Alrune hat die Taverne alleine verlassen und hat daher kein Alibi. Sie agitiert ebenfalls gegen die Tocamuyac und macht sich durch ihren Hass gegen die Waldmenschen, der durchaus ein Motiv für den Mord an Aiatica sein könnte, verdächtig.
- Arve, der als letzter wieder an Bord gekommen ist und die ganze Nacht alleine unterwegs war, könnte durch den verschwundenen

ALTERNATIVE ENDEN

Sollten Ihre Helden kein Interesse daran haben, mit den Tocamuyac zusammenzuarbeiten oder den wahren Mörder zu finden, so bieten sich natürlich auch alternative Lösungsansätze. Diese laufen jedoch fast zwangsläufig auf eine Konfrontation mit den Tocamuyac hinaus.

Die Helden können sich beispielsweise auf die Seite der aggressiven Matrosen schlagen und sich zum Angriff auf die Tocamuyac rüsten. Zwar raten andere Matrosen (allen voran Alrik und Arve) davon ab, da die Tocamuyac angeblich über unheimliche Seewesen gebieten können, doch wird sich auch Kapitän Perlmann schließlich dem Vorschlag beugen, wenn die Helden ihn nur vehement genug vertreten. Die sinnvollste Möglichkeit stellt die einzelne Hornisse auf der Achtertrutz der *Rondrikan* dar, mit der das Floß der Tocamuyac unter Beschuss genommen werden kann. Die Tocamuyac ziehen sich in diesem Fall sofort zurück, Kau-Batuq lässt den von ihr gerufenen Krakenmolch jedoch noch zum Angriff übergehen. Sollten die Helden diesen besiegen, so können sie weiterziehen, da die Floßleute nicht die gesamte Floßgemeinschaft im Kampf mit der Kogge in Gefahr bringen wollen und lieber das Weite suchen.

Krakenmolch

Größe: 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme

Gewicht: 5 Quader

Würgen: INI 8+1W6**** AT 8** PA 2 TP – DK HNSP*

Biss: INI 8+1W6**** AT –*** PA 2 TP 1W+6 DK H

LeP 120 (10 LeP je Arm / 40 LeP am Rumpf) **AuP** 60

WS 9 **GW** 13 **RS** 1 **MR** 10/15 **GS** 9/2

Besondere Kampffregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

* Ein Würgeangriff kann in allen möglichen Distanzklassen ausgeführt werden – bei Gelingen zieht der Krakenmolch ein Opfer in der nächsten Kampfrunde heran, so dass sich die Distanzklasse auf H verändert.

** Der Krakenmolch kann mit 6 seiner 8 Fangarme 2 Gegner beschäftigen. Den ersten versucht er mit 3 Fangarmen an sein Maul zu führen und zu töten, den zweiten hält er 'auf Reserve' oder verteidigt mit den restlichen seinen Leib. Unabhängig von den zupackenden Fangarmen entsteht kein Würgeschaden – das Opfer muss sich jedoch aus jedem einzelnen Arm befreien.

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

**** An Deck wird die INI halbiert.

Talisman in den Fokus der Helden geraten. An seinem Körper trägt er das gesuchte Stück jedoch nicht, was aber nur schwer zu beweisen sein dürfte, lässt er doch niemanden an seine Talismane heran.

- Zu guter Letzt bleibt noch Elwina, die die Taverne ebenfalls früh und alleine verlassen hat. Den Helden dürfte bereits ihre unerwiderte Zuneigung für Ilkjaw aufgefallen sein, so dass bei ihr Eifersucht als Motiv in den Fokus der Nachforschungen geraten könnte.

Wie genau die Helden bei der Befragung der Matrosen vorgehen, kann hier nicht vorhergesehen werden, weshalb die Ausgestaltung dieser Verhöre in Ihrer Hand liegt. Orientieren Sie sich bei der Darstellung der Matrosen an den Personenbeschreibungen weiter oben und den hier dargelegten Verdachtsmomenten. Besonders Alrune und Wulfen tun sich durch aggressive Sprüche gegen die Tocamuyac hervor, aber auch Elwina hetzt (aus Angst, dass sonst Ilkjaw ausgeliefert werden könnte) gegen die Floßleute. Eher ängstlich sind hingegen Alrik und Arve, die am liebsten sofort den Floßleuten alles geben würden, was sie verlangen, um selbst mit dem Leben davonzukommen.

SPURENSUCHE

Neben den Verhören der Mannschaftsmitglieder können die Helden auch an anderer Stelle an Bord Hinweise finden, die auf Elwina als wahre Mörderin hindeuten. Im Einzelnen sind dies:

- Bei einer Durchsuchung der Schlaflager und der persönlichen Sachen der Matrosen lässt sich der Talisman zwar nicht entdecken, in Elwinas Seesack findet sich jedoch eine kleine rote Feder, die zu dem Amulett gehört.
- An Elwinas Ärmeln befindet sich noch feuchtes Wasser, das leicht brackig riecht. Dies rührt daher, dass sie kurz nach dem Auftauchen der Tocamuyac in die Bilge gestiegen ist, um dort den Talisman zu verstecken. Notfalls können die Helden hierauf aufmerksam werden, indem Uruul an Elwinas Ärmel schnüffelt und durch seine penetrante Art ("Uruul sollen waschen?") auf die ungewöhnliche Verschmutzung aufmerksam macht.
- Ebenfalls ein durch Uruul erhältlicher Hinweis lässt sich finden, wenn der Goblin gezielt danach gefragt wird, ob Mannschaftsmitglieder Blut an ihrer Kleidung hatten, als er die Sachen gewaschen hat. Hierzu benennt er Wulfen (seine Kleidung hat der Goblin nicht mal sauber gekriegt) und Elwina.
- Sollten die Helden offen darüber spekulieren, Ilkjaw auszuliefern, so wird Elwina heftiger als erwartet reagieren und die Helden anfahren, dass sie das nicht tun könnten, sich aber schnell wieder fangen und versuchen von sich abzulenken.

DER WAHRE MÖRDER ZEIGT SICH

Sollten die Helden Elwina schon früh auf Grund der gefundenen Beweise festsetzen, so wird sie unter der Befragung rasch zusammenbrechen und den Mord gestehen (und auch das Versteck des Talismans verraten, wenn die Helden diesen noch nicht gefunden haben). Wenn sie aber noch auf freiem Fuß ist und von den Verdächtigungen der Helden erfährt, wird sie versuchen, unbemerkt zur Hornisse am Heck zu gelangen, um die Tocamuyac zu beschießen und damit einen Kampf zu provozieren. Wenn die Helden dies rechtzeitig bemerken (4 TaP* bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe), können sie versuchen, schnell zu der Matrosin zu gelangen und sie zu überwältigen. Anderenfalls gelingt es Elwina, einen einzelnen Bolzen in Richtung des Floßes abzuschießen und die Tocamuyac damit in helle Aufre-

gung zu versetzen. In diesem Fall müssen die Helden schnell reagieren und den Floßleuten signalisieren, dass dies kein Angriff war.

DAS ENDE

Sobald die Helden Elwina und den Talisman an die Tocamuyac übergeben, wird diesen gestattet, wieder abzuziehen. Auf die Nachfrage, was mit Elwina nun geschehen solle, wird ihnen mitgeteilt, dass die Frau in einigen Tagen und an einem anderen Ort (damit das Schiff der Helden sie nicht gleich wieder aufsammelt) mit wenig Wasser auf einem Floß ausgesetzt und damit den Nipakau der Wellen übergeben werden soll. Wenn sie gefunden oder an Land gespült wird, so haben die Nipakau ihr offensichtlich vergeben, anderenfalls ereilt sie die Strafe für ihr Tun.

AUSKLANG

Der Rest der Reise verläuft ohne Zwischenfälle, je nach Verlauf des Abenteuers wird die Stimmung an Bord jedoch schwanken. Zumindest Ilkjaw ist am Boden zerstört, lässt sich durch einfühlsame Helden aber durchaus etwas aufmuntern, beispielsweise mit dem Hinweis, dass seine Geliebte nun in Borons Hallen eingegangen sei und die Götter es sicher fügen werden, dass er sie dereinst wiedersieht. Elwinas Schicksal, wenn sie den Tocamuyac übergeben wurde, liegt in Ihrer Hand. Sollte sie des Mordes überführt, aber nicht ausgeliefert worden sein, so wird sie im Zielhafen für ihr Verbrechen gehenkt.

Kapitän Perlmann wird sein Kommando planmäßig nach dieser Fahrt abgeben, das Kommando über die *Rondrikan* wird von Arnifilio übernommen. Sollte die Angelegenheit mit den Tocamuyac zu seiner Zufriedenheit verlaufen sein, haben die Helden in ihm einen zukünftigen Verbündeten, der sie auf seinen Fahrten im Perlenmeer gerne wieder aufnehmen wird und ihnen außerdem 10 Dukaten pro Person für ihre Hilfe aushändigt.

Jeder Held erhält für die Lösung des Abenteuers **250 Abenteuerpunkte** und je eine Spezielle Erfahrung in den Talenten *Menschenkenntnis*, *Geographie*, *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* und *Seefahrt*. Helden, die mindestens 7 Punkte in Mohisch aufweisen und sich intensiv mit den Tocamuyac auseinandergesetzt haben, können die Sprache der Floßleute für 25 AP erwerben (siehe *Meridiana* 164). Außerdem kann *Meeresangst* eine Spalte günstiger um einen Punkt gesenkt werden.



CHALWENS THRON

von Dennis Schmidt-Bordemann und Heike Wolf
nach Ideen von Stefan Küppers und Lars Feddern

Stichworte zum Abenteuer: Visionen einer schlafenden Riesin; ein uralter Hexenzirkel; ein langer Tauchgang; Entdeckung einer versunkenen Stadt und einer längst vergessenen Zivilisation; eine brutale Schlacht unter der Meeresoberfläche

Ort: irgendwo auf den Meeren Westaventuriens

Zeit: Rondra 1031 BF, beliebig verschiebbar

Helden: geeignet für alle Helden außer Achaz

Erfahrung: Erfahren bis Experte

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel bis hoch

»Von nah und fern kamen sie, um der Riesin zu huldigen oder ihre Weisheit zu befragen, denn diese war endlos wie die Zeit und ohne Grund wie die Tiefen der Meere. Doch dann erhob sich der goldene Drache, irrsinnig in seinem Neid und seiner Missgunst, und er schickte seine Schergen, schuppenhäutige und schlangenartige, und als diese nichts vermochten, griff er nach den Elementen, erhob das Wasser und warf es auf den Thron, der unter dem Ansturm zerbarst.«

—aus einem aranischen Märchenbuch, im Besitz der Hexe Zaphira

DAS ABENTEUER IM ÜBERBLICK

Die Riesin Chalwen herrschte einst über das Gebiet, wo sich heute der Golf von Perricum erstreckt. Von ihren Anhängern, den Sumurrern (siehe **Myranor 12**), wurde sie als Orakel und Schutzherrin verehrt. Vor fünftausend Jahren schließlich vernichtete der goldene Drache Pydracor die Riesin, indem er ihren Thron unter Wassermassen begrub (siehe **Efferd 178**).

Doch Chalwens Geist lebte weiter, schlafend zwar, aber stets präsent. So hielt ihre Gegenwart bis heute die unheilvollen Kräfte der Blutigen See aus dem Golf von Perricum fern. Vor einigen tausend Jahren wanderten einige Biagha ein, die sich dem Schutz des Throns (eines etwa 20 Schritt hohen Felsmassivs) annahmen und seitdem in der längst zerfallenen Ruinenstadt am Fuße des Throns leben. An Land hingegen hat ein Hexenzirkel die Wacht über Chalwens Schlaf übernommen, der das Wissen um die Riesin zu bewahren und zu tradieren versucht.

Das Abenteuer setzt ein, als die Ruhe der Riesin empfindlich gestört wird. Darion Paligan hat mit seiner Dämonenarche *Plagenbringer* die Schutzbarriere, die die Biagha gezogen haben, durchbrochen und seine Schergen zurückgelassen, damit diese Chalwens Macht brechen oder im schlimmsten Fall für den Heptarchen nutzbar machen. Die Biagha setzen sich erbittert zur Wehr, sehen aber bald ein, dass ihre Kräfte nicht ausreichen. Also suchen sie Hilfe bei dem Volk, das Chalwen schon vor Urzeiten verehrte: den Sumurrern. Da für einen Rizzo alle Menschen gleich aussehen, entführen sie kurzerhand Fischer, Perlentaucher und andere Menschen, derer sie habhaft werden können, und schicken diese in den Kampf gegen die Krakonier.

An Land weiß man nichts von den dramatischen Kämpfen unter Wasser, doch immer mehr verschwundene Menschen und angeschwemmte, verstümmelte Leichen, die auf seltsame Weise verändert sind (Kiemen, Schwimmhäute) werfen Fragen auf.

Im ersten Teil des Abenteuers gehen die Helden an Land der Frage nach, was es mit den Leichen auf sich hat, und erfahren dabei nach und nach die Hintergründe um Chalwens Thron und die schlafende Riesin. Im zweiten Teil geht es mit Unterstützung der Hexen unter Wasser, wo man dem Problem vor Ort nachgehen will. Nach einem Zusammenstoß mit den Krakoniern treffen die Helden auf die Biagha, die ihnen von einem Ritual berichten, mit deren Hilfe man Chalwen erwecken kann. Doch ehe es dazu kommt, wird das neugeschmiedete

Bündnis von einer der Hexen verraten, die die Erweckung verhindern will. Gemeinsam mit den Überlebenden müssen die Helden am Ende die Krakonier davon abhalten, Chalwens Geist unter ihre Kontrolle zu bringen – und erwecken die Riesin.

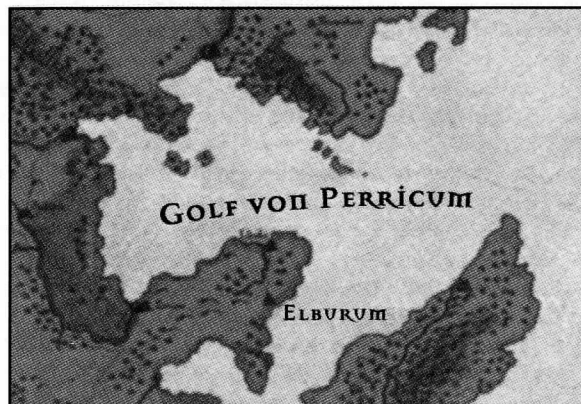
HINWEISE FÜR DEN SPIELLEITER

Gerade der zweite Teil des Abenteuers entführt die Helden in eine Umgebung, die etwas Neues, Exotisches darstellen sollte, was Spielern wie Helden vollkommen neue Erfahrungen bieten kann: die Unterwasserwelt. Wo es möglich ist, werden Hinweise gegeben, wie man diese besondere Umgebung im Spiel berücksichtigen kann. Zur weiteren Ausgestaltung finden sich Hinweise und Ideen in **Efferd** sowie in **ZBA** (die entsprechende Fauna).

Bei der Auswahl der Helden ist zu berücksichtigen, dass sich die Helden im ersten Teil früher oder später mit den Hexen zusammenschließen sollen. Strenggläubige Praiosanhänger und andere unnachgiebige Fanatiker sind daher schwierig, da eine grundsätzliche Offenheit und Bereitschaft zur Zusammenarbeit mit Hexen und Rizzo gefordert ist. Auch ist es hilfreich, wenn sich wenigstens einer der Helden auf phexsche Tugenden versteht. Da das Abenteuer in Aranien spielt, sollte man auch die Kultur und Mentalitäten bedenken. Ausgeprägte Machos haben ebenso ihre Probleme wie Achaz. Offensichtliche Schwarzmagier müssen aufpassen, dass sie nicht mit dem neuen, 'weißen' Aranien in Konflikt kommen. Orks und Goblins haben das übliche Exotenproblem, wobei man in Aranien wenig direkten Kontakt mit diesen Völkern hat, während Elfen vor allem in dörflicher Umgebung für Dschinne gehalten werden. Eine Hexe in der Gruppe kann helfen, den Kontakt zur Schwesternschaft aufzubauen.

Zwerge dürften bei dem Unterwasserteil große Probleme haben, aber wenn die entsprechenden Spieler Spaß an der Herausforderung haben, kann der Ausflug eines Angroscho unter Wasser auch seinen Reiz haben. Achaz haben nicht zuletzt auf Grund der Kälte Probleme, außerdem verkörpern sie für die Biagha Handlanger des verhassten Gottdrachen. Magier und Elfen stoßen bei den Rizzo ebenfalls auf Vorbehalten. Gut geeignet sind hingegen Thorwaler und andere 'wassernahe' Helden. Einen besonderen Leckerbissen bietet das Abenteuer zudem für Forscher und Gelehrte, die bei der Erforschung der sumurrischen Ruinen interessante Erkenntnisse gewinnen, an die sich spätere Abenteuer anknüpfen lassen. Um gegen die Krakonier zu bestehen, ist es zudem hilfreich, wenigstens einen kampfstarken Helden in der Gruppe zu haben.

Wichtig ist es zudem, dass Spieler und Helden bereit sind, den zweiten Teil des Abenteuers mit minimaler Ausrüstung zu bestreiten. Ein Krieger, der sich partout weigert, seine geliebte Rüstung an Land zurückzulassen, oder ein Novadi, der sein Pferd nicht in fremde Hände geben mag, kann das Abenteuer spätestens beim Eintauchen in die Unterwasserwelt sprengen – oder den Frieden am Spieltisch, wenn die lieb gewonnene Ausrüstung für immer verschwindet.



VON ELBURUM NACH SEFJANIL

Das Abenteuer beginnt für die Helden in Elburum. Gründe, um zur 'Nacht des Lichts', der Lailalshin, nach Elburum zu reisen, gibt es zahlreiche. Helden, die nicht aus eigenem Wunsch die Pilgerreise antreten, können von Geweihten oder Pilgern zum Schutz angeworben werden, denn auch nach dem Untergang Orons sind die Wege immer noch gefährlich. Oder die Helden erhalten den Auftrag, Schlick vom 2. Rondra aus Elburum zu besorgen. Dieser ist bei Alchemisten und Magiern sehr beliebt – und gilt auch jenen als letztes Hilfsmittel, die um eine göttliche Vision und Antwort auf ihre Fragen suchen.

Elburum in Kürze

Einwohner: 5.500, **Garnison:** 50 Gardisten

Tempel: Hesinde, Peraine, Efferd, Phex

Stadtviertel: Die *Altstadt* (Zhinbabil) am Hafen mit Basar, Phex- und Efferd-Tempel ist das Zentrum der Stadt. Etwas abseits der Hauptstraßen liegt hier der verrufene *Suq*. Einen noch schlechteren Ruf hat die Insel *Elburial*, wo sich Matrosen und Glücksritter tummeln. In der *Oberstadt* (Shoriorh) wohnen die Sultana und die Reichen. Hier steht auch das 'Haus der heilenden Hand' und der Hesinde-Tempel. *Fellakhand* ist das Viertel der einfachen Bauern und Handwerker. Eine ausführliche Beschreibung der Stadt findet sich in **Erste Sonne 118–120**.

ERLEUCHTES ELBURUM

Die Stadt unter der Herrschaft der Sultana *Iphemia von Nurhabad* (**Erste Sonne 155**) ist zu Beginn des Rondramondes voller Leben. Aus ganz Aranien kommen Pilger hierher, um die 'Nacht des Lichts' zu feiern. Stolz sind auch die Bürger Elburums, die nach der Zeit der Unterdrückung das religiöse Fest auch als Zeichen ihrer wiedererlangten Freiheit begehen. Neben Hunderten Pilgern, ungezählten Händlern, Marktschreibern, Musikern, Tänzern und Scharlatanen sind aber auch die Garden der Sultana allgegenwärtig. Im kleinen Pilgerlager vor der Stadt, an den Toren, Straßen und Plätzen zeigen die Soldaten Präsenz. Auch bei kleinen Zwischenfällen greifen die Gardisten schnell und entschlossen ein. Die Elburumer nehmen daran in diesen Tagen aber nur wenig Anstoß. "Die Sultana tut gut daran, jetzt wachsam zu sein", so ist oft zu hören. "Die Dämonendiener sind immer noch unter uns. Und wer nichts zu verbergen hat, der hat nichts zu befürchten."

Die Feierlichkeiten beginnen am Morgen des 2. Rondra. In Scharen strömen die Pilger zum Gebet, während auf den Straßen gefeiert wird. Am späten Nachmittag bildet sich dann am Königstor der große Pilgerzug. Mit Beginn der Dämmerung brechen die Gläubigen, begleitet von zahlreichen Gardisten, unter Führung der Hesinde-Hochgeweihten *Deliah Alama* (47, braunes Haar, fahl, verklärt) nach Norden auf, zur berühmten Flammenbucht von Elburum. Der Zug wird auch von der offensichtlich geistig verwirrten Efferd-Geweihten *Delphinya* (63, eingefallenes Gesicht, unsicherer Gang, unsteter Blick) begleitet, die von der Novizin *Efferdlieb* (18, hellbraunes Haar, blaue Augen, mollig) geführt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als der Pilgerzug die Bucht erreicht, erbellen längst nur noch Phexens Gestirne das Firmament. Die Pilger knien nieder, in den weißen Sand. Bald ist nur noch das leise Murmeln inniger Gebete zu vernehmen.

Später. Voll und hell steht der Mond im Himmelszelt, als ein fernes Glühen eure Blicke auf sich zieht. Fast möchte man glauben, dass die Sonne sich erneut aus dem Meer erheben will – doch es ist der Feuerschlick, dessen Leuchten sich von Norden kommend langsam an der Küste ausbreitet. Mit jeder Welle kommt das Licht ein wenig näher. Bald erstrahlen auch am Grunde der Flammenbucht erste Lichter, wie Glühwürmchen in der ewigen Nacht der Tiefe. Und dann, mit einem Mal, erglüht das Wasser der gesamten Bucht in einem kalten und doch feurig strahlenden Licht.

DER PILGERWEG – AL'SHINTAMA

Die Shinta, die Pilgerreise nach Elburum, hat unter Hesinde- und Efferd-Gläubigen eine lange Tradition. Die blau-grünen Pilgerbänder werden mit Stolz getragen und sogar vererbt. Das Band ist – je nach Stand und Einkommen – aus Kordeln gedreht und bei Reichen mit Edelsteinen durchsetzt. Die eigentliche Zierde sind jedoch kleine Anhänger, die man an den Stationen längs des Weges zwischen Zorgan und Elburum erhalten kann. Den letzten Anhänger – eine kleine Fackel aus Onyx – erhalten die Träger eines Pilgerbandes im Hesinde-Tempel zu Elburum.

Nun beginnt eine kurze, hesindegefällige Zeremonie. In ihrer Predigt bittet die Hesinde-Geweihte die Göttin um Erkenntnis für die Gläubigen. Dann kniet sie gemeinsam mit Delphinya in den hell leuchtenden Wassern nieder und betet um Weisheit für die Herrschenden, die Erleuchtung der Menschen und um die Kraft zur Erduldung des Schicksals.

Nach dieser traditionellen Anrufung folgen die Pilger ins Wasser. Viele verbleiben in der Nähe des Ufers, wo sich der Feuerschlick leichter finden lässt. Nur wenige, vor allem besonders Efferd-Gläubige, schwimmen weiter hinaus. Noch immer liegt eine große Stille über der Bucht. Nur hin und wieder sind Lobpreisungen der Göttin zu hören, wenn einem der Gläubigen eine Vision zuteil geworden ist. Auch einige der Helden sollten an diesem Zeremoniell teilnehmen. Neben anderen (siehe Kasten **Erleuchtung und Erkenntnis**) sollte zumindest einer der Charakter auch die folgende Vision empfangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Voll Ekel würgst du den kalten, glitschigen Schlick hinunter. Gerade noch überlegst du, ob die Göttin dies als Spott oder Prüfung ihrer Gläubigen ersonnen haben mag – als plötzlich ein unwiderstehlicher Sog dich, deinen Geist erfasst und dich unter Wasser zieht. Du ringst um Luft und glaubst einen Moment zu ertrinken. Doch du atmest! Schneller als der Gedanke jagst du unter den Wellen dahin – als es dich herunterreißt, tiefer und tiefer in die nachtschwarzen Wasser. Finsternis ist um dich, vollkommen. Doch du spürst *ihren* Geist. Du kennst nicht ihren Namen – doch du hörst, du spürst ihr Wesen. Sie schläft, sie schlummert – doch ihr Geist ist wach. Sie denkt an dich – sie denkt dich! Sie ist es, die dich jetzt emporreißt, durch die Wasser hinauf bis zu den Sternen. Unter dir ist der ewige Ozean – über dir das klare Firmament. Und du spürst in diesem Augenblick: Du bist nicht allein. Andere sind mit dir, durch sie erdacht!

ERLEUCHTUNG UND ERKENNTNIS

Feuerschlick ist eine kleine Algenart, die in ihrer Blütezeit (Rondra- und Efferdmond) in einem kalten, orangefarbenen Licht aufleuchtet. Der Verzehr der Alge stärkt die Geisteskräfte, kann aber bei regelmäßigem Genuss zur Ilaris-Sucht führen (siehe auch **ZBA 237**). Das Fest der Erleuchtung ist der einzige Tag, an dem Ernte und Verzehr des Feuerschlicks in Elburum erlaubt sind. Für die Dauer der Nacht steigt (je Unze Feuerschlick) die Klugheit um einen Punkt, Zauber der Merkmale *Hellsicht* und *Verständigung* sowie Proben auf Wissenstalekte sind um 5 Punkte erleichtert. Allerdings muss man eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 bestehen, um den Schlick zu sich zu nehmen. Der Genuss von Feuerschlick führt zu intensiven Visionen. Was die Helden sehen, liegt in der Hand des Spielleiters. Es können verschüttete Erinnerungen der Kindheit sein, wirre und unverständliche Prophezeiungen, kurze bildhafte Einblicke in die Zukunft oder Ausblicke auf das Schicksal geliebter Menschen. Stets sind die Erlebnisse von unglaublicher Intensität und Realitätsdichte – nur langsam findet man danach wieder in die Wirklichkeit zurück.

In seiner Vision berührt der Held tatsächlich für einen Moment den Geist Chalwens, die Kommendes und Seiendes träumt. Auch wenn die Riesin noch nicht um die Helden weiß – sie erträumt sie bereits.

Die göttliche Stille wird jäh durch einen schrillen Schreckensschrei durchbrochen. Einige hundert Schritt von den Helden entfernt, in einem etwas entlegenen Winkel der Bucht, steht ein Mann am Ufer, wild mit den Armen rudierend. Sofort eilen umstehende Pilger und zwei Gardisten herbei (von denen sich einer sogleich wieder entfernt). Weitere Rufe sind zu hören.

Bahnen sich die Helden einen Weg durch die Menge, erkennen sie im unwirklichen Licht des Feuerschlicks die Umrisse dreier im Wasser treibender Toter. Sie sind offenbar unbewaffnet und tragen einfache aranische Tracht. Die Körper sind aufgedunsen, die Kleidung zerfetzt und tiefe Wunden sind zu sehen – doch andere Zeichen sind erschreckender: An den Wangen sind Kiemen, zwischen Fingern und Zehen Schwimmhäute und an einigen Stellen (Handrücken, Nacken) ist spärlicher grünlicher Schuppenbewuchs zu sehen.

Bevor die Helden die Toten einer mehr als oberflächlichen Untersuchung unterziehen können, eilen bereits zwölf Gardisten unter Führung der Hauptfrau *Eshila sab' al'Wasra* (39, sehr groß, sehnig, aufbrausend) herbei. Sie drängen die Pilger, zu ihrer eigenen Sicherheit Abstand zu halten. Die Toten werden unterdessen an Land gebracht und verhüllt. Schließlich bittet die Hochgeweihte Alama die Pilger, nach Elburum umzukehren, wo allein die Sultana für ihre Sicherheit garantieren könne.

ELBURUM IM SCHATTEN

Am folgenden Morgen ist Elburum beinahe nicht wieder zu erkennen: Würde gestern noch ausgelassen gefeiert, herrscht heute eine nervöse und angespannte Stimmung. Im Pilgerlager und in den Straßen kursieren die wildesten Gerüchte über das gestrige Ereignis.

- Die Toten waren eine Vorhut oder Spione eines Dämonenfürsten (Helme Haffax oder Darion Paligan) und bereiteten einen Angriff vor.
- Es waren Menschen, die von Efferd gesegnet (oder verflucht) wurden. In jedem Fall war ihre Ermordung (durch Paktierer) aber ein schwerer Frevel.
- Es waren Dämonenpaktierer, die ein Attentat auf die Sultana oder die Störung des heiligen Festes planten und nur durch göttliches Eingreifen aufgehalten wurden.
- Außerdem sind immer wieder Berichte zu hören, dass Menschen aus den Küstendörfern – aber auch aus Elburum – spurlos am Strand oder auf See verschwunden sind.

Nahezu jeder Elburumer ist überzeugt, dass Dämonenwirken hinter den Ereignissen steckt, und die Sorge ist zu hören, dass die Paktierer und Verräter in der Stadt sein könnten. Viele warnen davor, dass Anhänger des alten Oron jetzt auf ihre Stunde warteten, um die zwölfgöttliche Ordnung zu stürzen. Das Misstrauen gegenüber Fremden steigt merklich. Gelegentlich kommt es zu Handgreiflichkeiten. Groß ist das Lob der Bürger für die entschlossen handelnde Sultana, die nochmals die Kontrollen verschärft und das Verlassen der Häuser nach Einbruch der Dunkelheit untersagt hat.

EINE BITTE

Wo immer die Helden sich aufhalten, im Laufe des Nachmittages wird dort die Efferd-Novizin Efferdlieb an sie herantreten, die die Helden am vorigen Abend bereits in Begleitung der verwirrten Efferd-Hochgeweihten Delphinya sehen konnten. Der Fund der drei Toten 'Wassermenschen' beunruhigt die Novizin – vor allem nachdem, wie sie sagt, Efferd ihr einen Traum sandte, in dem er ihr die Helden zeigte: einige von ihnen gegen eine Horde Fischmenschen kämpfend, andere selbst zu Fischmenschen verwandelt. Efferdlieb glaubt, dass der Gott die Helden ausersehen hat, ihr zu helfen. Denn die Hochgeweihte Delphinya ist krank – verrückt geworden ob des Wahnsinns, den sie zu Zeiten Orons erleben musste – und Efferdlieb jung und unerfahren. So bittet sie die Helden herauszufinden, was es mit den Toten auf sich hat, die zur weiteren Untersuchung in das 'Haus der heilenden Hand' gebracht wurden.

Was die Helden vermutlich nie erfahren werden: Der Traum wurde der Novizin nicht durch Efferd gesandt, sondern durch die Hexe Oranna sab'Annaro. Sie hat die Vision der Helden in der "Nacht des Lichts" geteilt und vermutet, dass ein gemeinsames Schicksal die Schwesternschaft der versunkenen Tochter mit diesen Abenteurern verbindet.

DAS HAUS DER HEILENDEN HAND

Im 'Haus der heilenden Hand' erhalten die Helden kaum Auskünfte. Nur wenn hochrangige Helden mit Nachdruck fragen oder glaubhaft machen können, dass sie im Auftrag der Efferd-Kirche handeln, wird man bestätigen, dass die Toten hierher gebracht wurden. Weitere Informationen könne man aber erst "nach Abschluss der Untersuchungen" geben. Auch Anwohner können allenfalls berichten, dass tatsächlich drei verhüllte Bahren ins Haus geschafft wurden. Mehr können die Helden erfahren, wenn sie eine vor kurzem entlassene Patientin (z.B. *Saida saba Nadima*, 52, graues, stark gelichtetes Haar, gichtige Gelenke, Geschwüre) oder einen Pfleger (z.B. *Charim al'Arasis*, 31, schwarzes Haar, grüne Augen, schrille Stimme) befragen. Die alte Frau weiß zwar wenig, gibt ihr Wissen aber an freundliche und aufmerksame Helden gerne weiter, Charim hingegen ist verschlossener, denn er fürchtet um seine Stellung.

- Gestern Nacht wurden drei Bahren in den hinteren Teil des Gebäudes gebracht. (Saida) Die Soldaten sind in den 'Kammern des Wissens' verschwunden. (Charim)
- Dort standen schon in den letzten Tagen immer zwei Wachen – die waren früher nie da. (Saida) Bereits seit sieben Wochen ist der Zugang zu den Räumen bewacht. Nur Sahib Ulaman, der Alchimist Mustaf und die Anatomin Oleana gehen dort noch ein und aus. (Charim)
- Die Merkwürdigkeiten begannen, kurz nachdem die Anatomin von einer Reise aus dem Norden der Halbinsel zurückgekehrt war. Seitdem versieht sie kaum noch normale Dienste. (Charim)

UNTERWEGS IM HAUS DER HEILENDEN HAND

Das 'Haus der heilenden Hand' (Karte des Hauses siehe Seite 92), ein weitläufiges, von zwei schlanken Türmen gekröntes Gebäude, liegt in der Oberstadt neben dem Pfauenpalast der Sultana. Im Gegensatz zur äußeren Gestalt steht der unangenehme, intensive Geruch, der das ganze Haus umgibt. Die zwei Wachen vor dem Haus lassen nur Kranke und ein oder zwei Begleiter ein. Andere werden mit dem Hinweis auf das Ruhebedürfnis der Kranken abgewiesen. Patienten werden von einem Gardisten in einen Untersuchungsraum geführt, wo ein Medicus wartet. Spätestens hier sollte eine Krankheit sehr glaubwürdig vorgetäuscht (*Sich Verkleiden* +8, erleichtert um -1 für je zwei *TaP Heilkunde Krankheiten*) oder der Medicus mit Gold (*Überreden* +10, erleichtert um -1 für je 5 Dukaten) oder Gewalt 'überzeugt' werden.

Wenn die Helden den Untersuchungsraum verlassen, ohne Aufsehen zu erregen, können sie sich relativ frei in dem Gebäude bewegen. Der unangenehme Geruch ist hier noch stärker und aufdringlicher. Überall stehen deshalb kleine Schalen, in denen Kräuter verbrannt werden – was aber kaum Abhilfe schafft. Auffällig ist, dass überall die Wände recht frisch verputzt sind. In einigen Räumen sind merkwürdige, anscheinend funktionslose Rinnen und Vertiefungen zu sehen. Hinter der neuen Tünche verbergen sich, wie jeder Elburumer weiß, grausige Wandbilder mit anatomischen Darstellungen des menschlichen Körpers aus oronischer Zeit, als dieses Haus der Magierakademie 'Schule der Schmerzen' als Heimstatt diente. Die Blutrinnen im Boden erinnern – ebenso wie der Gestank – an die schmerzhaften und oft tödlichen 'Untersuchungen' oronischer Magier.

In den vorderen, zur Straße hin gelegenen Zimmern (1–6) finden sich vor allem fensterlose Abstell- und Lagerräume. Die Behandlungszimmer (7–11) und die Räume für reichere Patienten (12–20) liegen um einen idyllischen Innenhof (21), in dem schlanke Pinienbäume Schatten und zwei große Wasserbecken Kühle spenden. Weniger wohlhabende Kranke teilen sich einen der Säle (22–23), von denen zurzeit jedoch nur einer (22) mit acht Patienten belegt ist. Außerdem finden sich Ruhe-, Aufenthalts- und Speiseräume für Kranke, Medici und Alchimistinnen, Pfleger und Gelehrte (24–28). Eine kleine Bi-

blibliothek (29) und ein Lehrsaal (30) dienen dem Unterricht und der wissenschaftlichen Diskussion. Im oberen Stockwerk befinden sich die Wohn- und Schlafräume der Medici.

Im hinteren Teil des Gebäudes, der nur durch eine von zwei (nicht sehr aufmerksamen) Gardisten bewachte Tür zu betreten ist, liegen die 'Kammern des Wissens'. Hier hält sich meist nur der Alchimist *Mustafibn Larik* (61, Glatze, gewachster Bart, linke Gesichtshälfte verbrannt) und seine junge Gehilfin *Alida* (17, rote Haare, vorlaut) auf sowie die Anatomin *Oleana saba Aischa* (36, schwarzes Haar, Zwergenwuchs, temperamentvoll). Sahib Ulaman kommt nur selten hierher. In dem Trakt befinden sich das alchimistische Labor mit seinen Vorrats- und Versuchszimmern (31–34) und das fast leere anatomische Studierzimmer (35), an das sich die 'schwarze Stube' anschließt (36), zu der nur Ulaman einen Schlüssel besitzt (*Schlösser Knacken* +12), denn hier werden einige Demonstrationsobjekte der Schule der Schmerzen unter Verschluss gehalten. Außerdem befinden sich in diesem Trakt auch Sahib Ulamans Räumlichkeiten (37). Hinter einer weiteren, mit einem einfachen Schloss versehene Tür (*Schlösser -knacken* +6) führt eine Kellertreppe in den Sezerraum (38).

RÄTSEL DER TIEFE

Steigen die Helden hinab, wird es merklich kälter. Der Raum misst etwa sechs auf sechs Schritt und ist mit schwarzem Basalt ausgekleidet. An der Rückseite befindet sich eine unverschlossene Tür, die in die Kältekammer führt. In der Mitte des Raumes steht ein großer Basalttisch, daneben ein kleines Holztischchen mit einigem Werkzeug (Skalpelle in verschiedenen Größen, Zangen, Sägen). Zwei blaue Immerlichter sorgen für eine dauerhafte, kalte Beleuchtung. In einer Ecke steht ein weiterer Tisch, auf dem neben einem Folianten auch verschiedene in Flüssigkeiten eingelegte Organe stehen. Verteilt liegen hier verschiedene Papiere – Abschriften und Kopien aus Legendensammlungen und Geschichtswerken. Unter einem Haufen Pergament findet sich ein bemerkenswertes Amulett: Das ungefähr eine Unze wiegende Artefakt ist aus massivem Gold und in der Mitte mit einem großen, grünen Onyx verziert. Gänzlich unbekannt sind den Helden jedoch die – im Laufe der Jahrtausende fast unkenntlich gewordenen – Zeichen und Symbole. Es handelt sich um eine Inschrift der 'Kinder Chalwens', die vermutlich kein lebender Mensch zu übersetzen im Stande ist.

Eine weitere Überraschung erwartet die Helden, wenn sie die Kältekammer betreten, die durch eine CALDOFRIGO-Kristallkugel unter den Gefrierpunkt gebracht wird. Neben den Toten aus der Flammenbucht liegen hier noch vier weitere tote Wesen – alle in einem deutlich weiter fortgeschrittenen Verwesungszustand. Ihr Anblick ist Übelkeit erregend (*Selbstbeherrschung* +6, erschwert um etwaige *Totenangst*). Zwei der unbekannten Toten sind verwandelte Menschen. Bei den anderen handelt es sich um einen Zwerg und einen Trollzacker Barbaren – oder auch alternativ um Angehörige anderer Völker (z.B. ein mothischer Sklave), falls sich unter den Helden ein exotischer Charakter befinden sollte, der sich so besser in die Handlung einbinden lässt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bittere, eisige Kälte umfängt euch. Euer Atem steht in kleinen Wolken im Raum und der Schweiß gefriert auf eurer Haut. Doch noch mehr lässt der Anblick, der sich euch bietet, die Herzen gefrieren. Gleich neben der Tür liegt einer der Toten, vollkommen entkleidet – und erst jetzt seht ihr die Kreatur in ihrer ganzen Fremdartigkeit. Nur Kopf, Hände und Füße erinnern an einen Menschen. Der übrige Körper ist merkwürdig verwachsen, von harten, grünen Schuppen übersät und der Rücken durch einen Fischkamm entstellt. Die vier unbekannten Toten – einer von ihnen ein gewaltiger Hüne mit blankem Schädel und selbst im Tode noch Furcht erregenden Pranken, ein anderer ein verwachsener Gnom mit algenbewachsenem Bart – sind allesamt in einem Grauen erregenden Zustand. Neben der fortgeschrittenen Verwesung und schrecklichen Wunden lassen die Spuren der anatomischen Untersuchung euch erschauern: Die Körper wurden mit großen Schnitten geöffnet und geben den Blick auf das Innere frei. Zum Teil wurden Gliedmaßen und Organe entfernt.

Aus dem Notizbuch der Anatomien können die Helden weitere Hintergründe erfahren. Demnach wurden die ersten Toten bereits vor gut acht Wochen in einigen entlegenen Fischerdörfern aufgefunden. Oleana wurde mit dem Fall beauftragt. Bei der anatomischen Untersuchung kam sie – nach anfänglichem Unglauben – zu der Überzeugung, dass es sich tatsächlich um womöglich entführte und dann verwandelte Menschen handeln musste. Zumindest sah sie keine andere Erklärung dafür, wie diese Wesen trotz einer innerlich vollkommen menschlichen Anatomie im Wasser überleben konnten. Da sie nicht über magische Kenntnisse und Fähigkeiten verfügt und Sahib Ulaman es verbot, einen Magier hinzuziehen – eingedenk der Geschichte des Hauses – war ihr einziger Anhaltspunkt das goldene Amulett, das sie bei einem der Toten gefunden hatte. Nach langen Recherchen glaubte sie, es den 'Kindern Chalwens' zuordnen zu können: einem legendären Menschenvolk, dessen wahrer Name – Summurr – in Aventurien bekannt ist. Aus Oleanas Notizen können die Helden mehr über die Legende der Riesin Chalwen erfahren: So soll einst eine mächtige Gestalt, mal Gigantin, mal Riesin, mal weise Magierin und mal grausame Hexenfürstin genannt, über ihr Volk geherrscht haben. Einig sind sich die Legenden, dass Chalwen prophetisch begabt war. In den meisten Erzählungen wird ihr Volk schlicht 'Chalwens Kinder' genannt. Was mit Chalwen passiert ist, weiß niemand genau. Es gibt aber zwei uralte und höchst fragwürdige Legenden, wonach Chalwen vernichtet und ihr Thron entrückt oder in die Tiefen des Meeres geschleudert wurde (siehe auch *Efferd* 178).

Eine anatomische Untersuchung der Toten durch die Helden fördert kaum neue Erkenntnisse zu Tage. Der Körper der Wesen wurde so verändert, dass sie unter Wasser leben konnten, aber vermutlich war diese Verwandlung noch nicht ganz abgeschlossen. Eine ANALYSIS immerhin enthüllt bei den jüngst aufgefundenen Toten Spuren magischer Muster, die allerdings sehr fremdartig sind. Eine meisterlich gelungene Analyse (Probe +16) lässt mehrere Zauber – vermutlich Verwandlungs- und Beherrschungsmagie – vermuten.

HELDENHAFTER UNGEHORSAM

Wenn die Helden unvorsichtig vorgehen – deutliche Spuren hinterlassen oder an einer Stelle Gewalt anwenden –, wird ihr Einbruch spätestens am nächsten Tag entdeckt und eine intensive Suche nach den Verbrechern beginnt. Sollten die Täter sogar bekannt sein, wird die Garde alles tun, um ihrer habhaft zu werden. Zögern Sie in diesem Fall nicht, die Helden mit allen Konsequenzen ihres Handels zu konfrontieren. Sofern die Helden nur das Amulett entwendet haben, verzögert die Reaktion der Ordnungsmacht sich um einen Tag, weil Oleana zuerst glaubt, das Artefakt verlegt zu haben.

Ebenso kann es sein, dass die Helden sich nicht trauen, das Amulett zu entwenden. In diesem Fall werden sie wahrscheinlich noch einmal zurückkehren müssen, denn Oranna wird den Helden erklären, dass sie die Bedeutung der Inschriften nur aus dem Artefakt selbst heraus erschließen könne.

SPURENLESEN

Wenn die Helden mit diesen Erkenntnissen zu Efferdlieb zurückkehren, sieht sich die Novizin in ihren Befürchtungen bestätigt: Widernatürliches geht in den Tiefen des Perlenmeeres vor sich, das es aufzuklären gilt. Eindringlich bittet Efferdlieb die Helden um Unterstützung. Doch über die Bedeutung ihres Fundes und die Geschichte der 'Kinder Chalwens' weiß sie nichts. Wenn die Helden, zum Beispiel im Hesinde-Tempel, weitere Informationen über das Amulett einholen möchten, wird man sie dort an die Gelehrte *Oranna sab'Annaro* verweisen – vielleicht neben der entführten ehemaligen Hochgeweihten die einzige bekannte Person, die als Kennerin der Geheimnisse Chalwens gilt. Sie lebt in einem unscheinbaren Häuschen in Fellakhand – und ist in Wahrheit seit Jahrzehnten Auge und Ohr der *Schwesterschaft der versunkenen Tochter* in Elburum und eine 'Seherin des Heute und Morgen' (als Meisterin des SCHLEIERS DER UNWISSENHEIT ist ihre Aura nur mit einer Probe +14 zu erkennen). Die Helden treffen die Alte (77, schwarze Augen, eingefallenes Ge-

sicht, verkrüppelte Beine, Vertrauter: steinalter aranischer Kater) in sehr geschwächtem Zustand an. Fortwährend wird sie von Hustenkrämpfen und Atemnot geplagt. Doch bei aller Hinfälligkeit: Die Hexe verfolgt zielstrebig die Interessen der Schwesternschaft. Sie hat die Vision von Chawens Träumen geteilt und konnte als erfahrene Scherin auch die Präsenz der Helden erkennen. Daraufhin benutzte sie die Novizin Efferdlieb, um die Helden ins Spiel zu bringen. Sie ist also keineswegs überrascht, als die Helden hier erscheinen.

Oranna wird die Helden freundlich empfangen, aber auch bestimmt darauf drängen, ihr Anliegen vorzutragen: "Meine Muskeln sind schwach, meine Knochen schmerzen und meine Augen sind müde. So sagt mir, was euch zu mir führt, damit ich bald wieder schlafen kann." Wenn die Helden ihr Anliegen vortragen, wird sie die Helden bitten, ihr das Amulett auszuhändigen. Notfalls bittet sie die Gruppe, das Amulett zu besorgen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

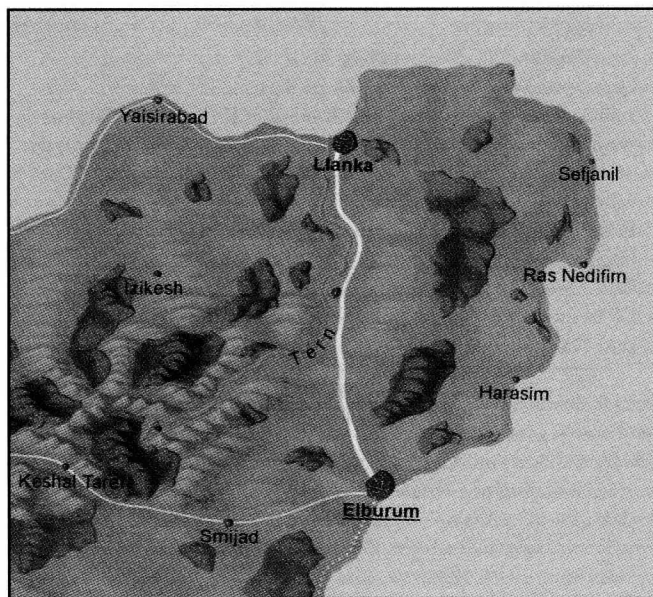
Schmale, knochige Hände greifen nach dem schweren Stück und umfassen es andächtig. Nur kurz wirft die Alte einen Blick auf das Amulett, dann, die Augen geschlossen, fahnden ihre Finger nach Spuren, Rillen und Erhebungen, umschmeicheln das kalte Metall. Schließlich hält sie inne – durchscheinend wie Alabaster wirkt in diesem Moment die schmale, hinfällige Gestalt der Gelehrten. Eine kleine Ewigkeit verstreicht, die plötzlich endet, als sie jäh das Amulett fast angewidert vor sich auf den Tisch fallen lässt. Noch einmal betrachtet sie, nun eingehend, die Zeichen und Symbole und blickt euch dann aus warmen, klaren Augen an. "Ghaniyûn ay ghaniyât [Herren und Damen], was ihr hier seht, ist zweifellos eine Spur zum Erbe Chawens – doch ich vermag sie nicht zu lesen." Sie stockt für einen Moment, hustet. "Doch vielleicht gibt es jemanden, der euch zu helfen vermag. Nach Norden müsst ihr, nach Sefjanil. Dort werdet ihr Hilfe finden. Doch", sie ringt um Atem, "beeilt euch. Fragt nicht warum – doch ich glaube, was immer es ist, euch bleibt nicht viel Zeit."

Anders als behauptet, vermochte Oranna doch die Spur zu lesen. Die Scherin des Heute und Morgen, eine herausragende Wahrsagerin, konnte zwar nicht die Zeichen deuten, wohl aber einen kurzen Blick in die jüngste Vergangenheit des Amuletts werfen. Und was sie dort sah, genügte, um sie endgültig zu überzeugen, dass die Schwesternschaft schnell handeln muss – und dabei die Hilfe der Helden wahrscheinlich bitter nötig haben würde. So schickt sie die Helden nach Sefjanil, einen kleinen, fast verlassen Ort an der äußersten Spitze der Halbinsel von Elburum, etwa dreißig Meilen östlich von Llanka. Denn dort wird sich in wenigen Tagen die Schwesternschaft der versunkenen Tochter versammeln, der die Ereignisse der letzten Monde nicht verborgen geblieben sind.

DIE SCHWESTERSCHAFT

Auf der Reise nach Sefjanil können die Helden nach Ermessen des Spielleiters Zeuge der großen Verunsicherung werden, die entlang der Küste mit jedem Tag, da sich die Nachrichten aus Elburum verbreiten, weiter um sich greift. Schon ein vermisstes Fischerboot löst Angst und Verunsicherung aus – und sollte ein weiterer toter 'Wassermensch' angeschwemmt werden, so bricht unter den abergläubigen Menschen schnell Panik aus.

Der Ort Sefjanil ist in der Nähe Elburums nahezu unbekannt. Erst in der Gegend von Ras Nefidim können die Helden eine genauere Wegbeschreibung bekommen. Von einem Jäger oder Hirten können sie auch erfahren, dass der Ort schon lange verlassen ist – die nahe Blutige See hat die Fischer schon vor Jahren vertrieben. Nur zwei Schwestern, die im Volksmund wegen ihrer Verschiedenheit *Aswada* (die Schwarze, ihr richtiger Name lautet *Zaphira*) und *Abyada* (die Weiße, ihr richtiger Name lautet *Mirjam*) heißen, leben noch dort. Wenn die Helden in Sefjanil eintreffen, finden sie tatsächlich nur ein lange verlassenes Fischerdorf vor. Die Häuser sind verfallen und von Gesträuch überwuchert, einzig der kleine Efferd-Schrein wird anscheinend noch gelegentlich besucht. Allein ein kleines Haus, das sich etwas abseits des Dorfes in den Dünen versteckt, macht einen be-



wohnten Eindruck. Die Tür ist unverschlossen, der Tisch für mehrere Personen (Zahl der Helden plus zwei) eingedeckt. Tagsüber ist hier jedoch niemand anzutreffen. Erst kurz vor Sonnenuntergang kehren Zaphira und Mirjam zurück. Kurz zuvor landet ein Boronsrabe vor dem Fenster.

Die beiden Schwestern sind tatsächlich verschieden wie Tag und Nacht. Zaphira (32, schwarze Haare und Augen, dunkler Teint, seh-nig, Vertrautentier: Boronsrabe) ist ruhig, besonnen, bisweilen auch schwermütig, ihre Zwillingsschwester Mirjam (32, blond, blaue Augen, helle Haut, grazil, Vertrautentier: Güldenschlange, die sie offen bei sich trägt) hingegen ist lebhaft, heiter – aber auch gelegentlich aufbrausend. Sie begegnen den Helden offen und freundlich – und machen kein Geheimnis aus ihrer magischen Begabung. Nachfragen, wieso sie die Helden bereits erwarteten, weichen sie jedoch aus. Nur wenn die Helden aggressiv werden, bitten sie um Verständnis: "Die Schwestern werde alle eure Fragen bald beantworten!"

Je nach Art der Heldengruppe kann die Begegnung mit den Zwillingen für den Spielleiter zu einer Herausforderung werden. Versuchen Sie, eine mögliche Konfrontation durch sanftes und freundliches Verhalten der beiden Hexen zu vermeiden. Sollte sich ein Konflikt nicht verhindern lassen, ziehen die Schwestern sich einstweilen zurück. Reisen die Helden jedoch ab, ist das Abenteuer an dieser Stelle zu Ende – und Zaphira und Mirjam werden die Reise zu den Biagha alleine antreten müssen.

DER RAT DER SCHWESTERN

Es ist mitten in der Nacht, als Zaphira und Mirjam die Helden bitten, ihnen zu folgen. Draußen weht ein starker, frischer Wind von der See herüber und die Nacht ist durch den Feuerschlick erleuchtet, wenn die Helden mit den beiden Hexen die Küste entlang wandern – bis zu einer Düne, in deren Schatten ein prächtiger Wildrosenstrauch blüht. Hier gilt es zu warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich erheben sich Mirjam und Zaphira. Ihr wisst nicht, was die beiden Schwestern gehört oder gesehen haben könnten. Ununterbrochen erklingt das Heulen des Windes, während der Feuerschlick die Welt in ein unwirkliches Licht taucht. Doch da erkennt ihr es: Aus dem Himmel über dem Meer her weht eine Gestalt heran – silbrig glänzend und durchscheinend, wie ein Geist. Und dort, und dort – zu eurer Rechten, zu eurer Linken, weitere unwirkliche Gestalten, wie von Geisterhand dorthin ge-zaubert und schneller als ein Vogel, schneller als der Wind!

Was die Helden sehen, sind die Manifestationen der drei übrigen Schwestern des Zirkels, die mittels des Zauber *KÖRPERLOSE REISE* (LC 76) hierher kommen. Gestalt und Gesicht sind durch weite Mäntel und Kapuzen verhüllt. Doch die Stimme, die bald zu ihnen spricht, werden die Helden erkennen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimme der Geistergestalt ist hohl und kalt wie der Tod. "Verzeiht", spricht die Stimme – und hustet. "Verzeiht, ghaniyûn ay ghaniyât, dass ich euch so täuschen musste. Doch was es zu sagen und zu entscheiden gab, vermochte ich nicht allein zu tun. Dies vermag nur die Schwesternschaft der versunkenen Tochter!" Bei aller Andersartigkeit – doch die Stimme kennt ihr. Es ist Oranna sab'Annaro, die Gelehrte aus Elburum, deren geisterhafter Schatten nun auf euch zuschwebt, die Hand ausgestreckt. "Wäret ihr so freundlich, mir das Artefakt, das ihr fandet, zu zeigen? Damit meine Schwestern sehen können, was ich sah."

Der Held oder, wenn dieser sich nicht getraut, einer der Zwillinge wird von Oranna gebeten, das Amulett vor ihren Augen in die Höhe zu halten. Dann bildet die Manifestation Orannas mit den übrigen Schwestern des Zirkels einen Kreis. Von den Zwillingen können die Helden erfahren, dass Oranna mit dem Artefakt ein "Gesicht des Gestern" sucht – die Erinnerungen des Toten, der dieses Artefakt zuletzt getragen hat.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hexen beginnen einen fremdartigen Gesang, der mehr Klang als Wort zu sein scheint. Eine Melodie erklingt, nicht erhaben oder schön, aber kräftig – und bisweilen melancholisch wie das Flüstern des Windes oder zornig wie das Brüllen des Sturmes. Oranna hält das Amulett erhoben und fixiert es mit stechendem Blick, bis sie plötzlich mit seltsam getragener Stimme zu sprechen anhebt. Stockend kommen die Worte, oftmals von langen Pausen unterbrochen: "Blau – blau und kalt, kein Oben, kein Unten. Kälte. Mein Körper – anders, mir fremd ..."

Langsam und mühsam erarbeitet die Hexe sich einige Erinnerungen des Toten, die allerdings erst einsetzen, nachdem dieser das Amulett an sich genommen hatte – nur wenige Stunden vor seinem Tod bei der Verteidigung von Chalwens Thron. Sie beschreibt:

- "Der Herr. Ein Wesen des Wassers – voll Stolz. Und Zorn. Es befiehlt!"
- Der Anblick von Chalwens Thron: "Kälte des Wassers, ich verberge mich vor den Blicken des Feindes. ... Eine Mauer, dahinter wiegende Algen. ... Ich hebe den Blick ... Mein Herz zittert. Furcht! ... Ich sehe den Berg im Schein des flammenden Wassers [Feuerschlick] ... Der Befehl: Verteidige ihn mit deinem Leben."
- Und schließlich der Augenblick des Todes: "Sie sind überall. Scheren, Klauen, blanke Zähne und Klingen! ... Der Herr! Ich muss ihn schützen – doch zu spät! Er sinkt nieder. ... Verwirrung, maßlose, vollkommene Verwirrung des Geistes. ... Was bin ich, was tue ich? Oh, Schrecken! Fort von hier. Auf, auf, nur auf! Fort von hier! ... Unter mir ein Berg, um mich Kälte, hinter mir das leibhaftige Grauen! Ich ahne die Sonne, sie scheint durch das Blau! Auf, auf! ... Ich durchstoße das kalte Nass, sehe das Licht, atme die Luft – in der Ferne eine winzige Insel. Da ergreift es mich. Ein Schmerz, es zieht mich zurück in die Tiefe!"

Nachdem Oranna geendet hat, bittet Awada die Helden, nun von ihrer Vision in der Nacht der Erleuchtung zu erzählen. Aufmerksam werden die Hexen lauschen – von denen einige selbst Teile dieser Prophezeiung empfangen haben. Nachdem die Helden ihre Erzählung beendet haben, herrscht Schweigen – bis eine andere der Manifestationen mit Blick zu Oranna spricht: "Es sei, wie du es uns empfohlen hast, Schwester." Daraufhin entschwinden die Gestalten so schnell, wie sie gekommen sind. Und Zaphira und Mirjam bitten die Helden im Namen der Schwesternschaft, mit ihnen auf die Reise zu den Gründen dieses Unglücks zu gehen: zu den Ruinen des Throns der Riesin Chalwen. Zwar sind die Hinweise auf die Lage des Thrones wenige – aus der ersten Vision Orannas und der Helden kann aber auf Grund des Feuerschlicks immerhin geschlossen werden, dass der Thron nordwestlich Elburums liegen müsste. Die letzten Gedankenbilder des Toten lassen darauf schließen, dass sich der Ort seines Todes in der Nähe einer Küste oder Insel befindet – vermutlich nur unweit von Chalwens Thron.

HINAB IN EFFERDS ELEMENT

Die Helden müssen nun noch einige Dinge organisieren, ehe sie aufbrechen: Ein Schiff muss besorgt werden und man muss Möglichkeiten finden, wie man sich unter Wasser bewegen und atmen kann – denn dass die Suche nach Chalwens Thron auf den Meeresgrund hinabführt, dürfte inzwischen unstrittig sein.

AUFBRUCH INS УПВЕКАППЕ – DAS SCHIFF

Bei der Suche nach einem geeigneten Schiff machen die Hexen deutlich, dass sie möglichst wenige Leute in das Wissen um Chalwen einweihen wollen. Selbst der Ort, an dem sie in die Tiefe hinabsteigen, ist ihrer Meinung nach zu viel, so dass größere Schiffe von vornherein ausgeschlossen werden. Befinden sich in der Gruppe Helden, die sich mit der Schifffahrt auskennen (entsprechende Talentwerte 5 oder mehr), bestehen die Hexen darauf, dass man den Weg hinaus aufs Meer auf eigene Faust wagt (mit einem gekauften oder gemieteten Boot, das von den Helden manövriert werden kann). Ist dies nicht der Fall, lassen sie sich widerwillig darauf ein, eine Rumpfbesatzung mit an Bord zu nehmen. Da sie diese möglichst klein halten wollen, kommen nur Boote in Frage, die mit drei bis vier Mann Besatzung auskommen.

Die Suche kann in allen Küstenstädten Araniens beginnen. Zu Beginn ihrer Suche werden die Helden feststellen müssen, dass sie unter den Fischern und Perlentauchern keinen Erfolg haben. Zu gewagt erscheint die Fahrt hinaus mit unklarem Ziel, zumal die Blutige See nicht weit ist. So werden die Helden früher oder später auf den Gedanken kommen (oder darauf gebracht werden), dass sie sich an anderer Stelle umschauchen müssen – bei den Schmugglern, die für eine Handvoll Gold bereit sind, die Blutige See zu durchkreuzen.

Wie ausführlich Sie diesen Abschnitt ausspielen, liegt bei Ihnen und bei der Zusammensetzung Ihrer Gruppe: Vor allem für Helden, die sich eher im Zwielficht aufhalten, bietet diese Phase des Abenteuers Möglichkeiten zur Entfaltung, für andere (aufrechte) Heldentypen hingegen, die keinen Zugang zur 'Unterwelt' haben, wird sich die Suche darauf beschränken müssen, einen Wunsch zu äußern, Gold in Aussicht zu stellen und darauf zu warten, dass ein geeigneter Schmuggler auf das Angebot eingeht.

DIE MANNSCHAFT

Das Schiff, das die Helden letztendlich anwerben können (unabhängig vom Ausgangsort ihrer Suche), trägt den stolzen Namen *Maharani*. Tatsächlich handelt es sich um eine einmastige Schaluppe, die einen etwas heruntergekommenen Eindruck macht. Kommandiert wird die Maharani von Kapitänin *Elisa Eisenhand*, eine Halbthorwaler-Halbaranierin, deren Sippe in Lanka lebt. Neben der bärbeißigen, wortkargen Frau, die stets zwei Krummdolche und eine Skraja am Gürtel trägt, arbeiten der *Flinke Steen*, ein entlaufener Leibeigener aus dem Bornland, und das lebenslustige Geschwisterpaar *Chalib* und *Jasmina* an Bord. Das Schiff verfügt nur über begrenztem Laderaum; die Mannschaft und die Helden schlafen an Deck.

Für ihre Dienste verlangt Elisa immerhin 10 Dukaten und zwei weitere für jeden Tag, der über die ausgehandelten sechs Tage hinausgeht. Dass dies spätestens mit dem Angriff der Krakonier obsolet wird, wissen die Helden an dieser Stelle noch nicht und werden entsprechend zähneknirschend den Forderungen nachkommen müssen. Außer Elisa ist niemand bereit, die Helden zu befördern – die Fahrt ist den meisten zu gefährlich und vor allem zu wenig lukrativ.

WEITERE VORBEREITUNGEN

Neben dem Schiff gilt die Hauptsorge der Frage, wie die Helden unter Wasser zurecht kommen sollen. Dazu bieten sich eine Reihe von Vorkehrungen an. Beachten Sie jedoch, dass die Helden bei ihren Überlegungen stets die Beweglichkeit unter Wasser im Auge behalten. Eine Taucherglocke für den Zwerg oder den wasserscheuen Trollzacker ist zwar eine nette Idee, verbietet aber jegliche Erkundungen – ganz abgesehen davon, dass der Held in der Glocke ein leichtes Opfer für Gegner unter Wasser wäre.

Folgende Möglichkeiten sind denkbar:

MAGISCHE MITTEL

Die Elfen kennen die Zauber **WASSERATEM** und **LEIB DER WOGEN**, um sich für längere Zeit ins nasse Element zu begeben. Unter Menschen sind diese Sprüche selten bzw. annähernd unbekannt. Verbreiteter ist der **ADLERSCHWINGE WOLFGESTALT**, der an mehreren Magierakademien gelehrt wird und bei Wahl entsprechender maritimer Tiergestalten relativ lange und tiefe Tauchgänge ermöglicht. Ein weiterer Vorteil der ans Wasser angepassten Tiergestalt ist die im Vergleich zu einem tauchenden Menschen gute Wahrnehmung, etwa das Sonar der Delphine oder der phänomenale Geruchssinn der Haie. Dafür sind die Möglichkeiten, Waffen und Gegenstände zu nutzen, eher bescheiden. Effektiver ist hingegen die Variante **Bärenfell und Froschschenkel** des **SALANDER MUTANDER**, mit der man auch Lungen in Kiemen umwandeln kann.

Elementaristen, die sich dem Wasser verschrieben haben, können mit Hilfe eines Dschinns oder Elementaren Meisters des Wassers einer ganzen Heldengruppe den sicheren Aufenthalt unter Wasser ermöglichen, was bei längeren Tauchzeiten und größeren Tiefen im Allgemeinen erhebliche Überzeugungsarbeit gegenüber dem elementaren Wesen, einen guten Grund und einen großen Gegen-Gefallen erfordert. Luft-Elementare eignen sich hingegen eher dazu, verbrauchte Luft in einer Taucherglocke oder einer unterseeischen Höhle zu erneuern.

Efferd-Geweihte können mit der Liturgie **TIERGESTALT** tauchen und mittels der Liturgie **GRUSS DES VERSUNKENEN** einen Raum unter Wasser mit Atemluft füllen, während die echsischen Priester der **H'Szinith** mit der Liturgie **ELEMENTWANDLUNG** Wasser in Luft verwandeln können.

ALCHIMIKA UND ARTEFAKTE

Neben dem Wirken Zauberkundiger und göttlichem Einfluss stehen noch andere Methoden zur Verfügung, die jedoch alle Vor- und Nachteile haben.

- **Kajubo:** Diese Knospe eines nur auf den Inseln Altoum, Souram und Nikkali heimischen Strauches ermöglicht es, bis zu 3 SR gänzlich aufs Atmen zu verzichten (**ZBA 244**). In der Gegend um Elburum lassen sich Kajuboknospen nur schwer und wenn dann nur zu horrenden Preisen auftreiben.
- Der **Wasserodem** ist ein von Neckern stammendes Mittel, das durch die Tauchexpeditionen des ehemaligen Havener Mechanikus Leonardo bekannt wurde. Mittels der blauen Flüssigkeit kann man 20 SR im Wasser atmen und ist auch vor Druck bis in etwa 500 Schritt Tiefe und vor Unterkühlung geschützt, gerät jedoch, wenn man zu hastig auftaucht, in Gefahr, an Schüttellähmung zu erkranken. Auch Wasserodem ist nur schwer zu besorgen – und wenn zu extrem hohen Preisen.
- Der **Ifrnstrunk** wurde von der garethischen Alchimistin *Clea Cornweyler* entwickelt und schützt einen Tag lang vor Kälteschäden. Ursprünglich als Mittel gedacht, um das Reisen in kalten Regionen zu erleichtern, verstaubt das Rezept in ihrem Labor, da sie die Nebenwirkung, dass der Körper des Anwenders permanent feucht gehalten werden muss (andernfalls 1W6+2 SP/Tag, halbierte Regeneration), nicht beseitigt bekommt. Die Flüssigkeit kann für ihre Heldengruppe unter Wasser sehr praktisch sein, sollte den Helden aber in einem vorherigen Abenteuer untergejubelt werden.
- **Andere Alchimika**, insbesondere von Alchimisten des tulamischen und südländischen Raumes gebraut, haben ähnliche Wirkungen, bisweilen aber auch stärkere Nebenwirkungen oder exotische und sogar teilweise verbotene Zutaten wie Delphinfett.

Letzteres schützt jedoch ebenso wie andere Substanzen auch gegen die Kälte der Meere. Kaum ein Mittel ist jedoch ein allumfassender Schutz für alle Widernisse des Wassers, jedes hat seine eigene spezielle Fähigkeit (Dunkelsicht, Wasseratmung, Kälteschutz, Druckfestigkeit). Gerade im Elburumer Umland sollte sich ein Alchimist finden lassen, der dubiose Waren mit noch dubioseren Nebenwirkungen zu höchst dubiosen Preisen verkauft.

- Im Golf von Perricum werden zuweilen archaische **Gold- oder Jadeamulette** an Land gespült, deren genaue Wirkung unerforscht ist. Sie können nach Ihrer Maßgabe einen mehr oder weniger ausführlichen Tauchgang ein- oder mehrmalig ermöglichen – oder auch vollkommen wirkungslos sein.

Außerdem sollte den Helden klar sein, dass sie nicht alle heißgeliebten Ausrüstungsstücke mit unter Wasser nehmen können. Ein Kettenhemd oder andere schwere Rüstungsteile behindern deutlich stärker als an Land und machen ein selbstständiges Auftauchen unmöglich – und bedeuten ohne Atemhilfe den sicheren Tod. Abgesehen davon leiden diverse Ausrüstungsgegenstände unter der Nässe: Metall rostet, Papier weicht auf, Tinte verläuft, Pelze und Felle werden unbrauchbar ... Die Helden tun gut daran, vor Beginn der Fahrt ihre Ausrüstungsliste durchzugehen und alles, was für die Unterwassererkundung unbrauchbar ist, auszusortieren und an einem sicheren Platz aufzubewahren. Dies kann ein Tempel sein, ein guter Freund aus vergangenen Aranienabenteuern oder ein von den Hexen zur Verfügung gestellter Platz (bei einer Schwester o.ä.).

Sollten die Helden allen guten Ratschlägen zum Trotz darauf bestehen, die geliebte Doppelaxt, das Kettenhemd oder das einzige Exemplar des als verschollen geltenden Magiewerks aus den Dunklen Zeiten mit in die Tiefen zu nehmen, seien Sie unerbittlich: Was bei der Flucht vor Haien und Kraken nicht verloren geht, fällt dem Wasser zum Opfer.

Die Vertrautiere der Hexen bleiben im Übrigen an Land – die Helden sollten sie begleitende Tiere ebenfalls nicht mit aufs Meer nehmen.

DIE FAHRT

Je nachdem, mit welchem Schiff und von wo aus die Helden starten, dauert die Fahrt auf Grund der wechselnden und nicht immer günstigen Windverhältnisse zwischen drei und fünf schier endlos erscheinenden Tagen. Nachts ist kein Feuerschlick mehr sichtbar. Es liegt bei Ihnen, ob Sie die Fahrt ausspielen oder die Tage auf See mit einer kurzen Zusammenfassung überspringen wollen. Ausspielen bietet sich vor allem an, wenn die Helden auf sich allein gestellt unterwegs sind und seefahrtkundige Helden ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen können. Als mögliche Zufallsbegegnungen bieten sich z.B. ein Piratenüberfall, ein führerloses Pestschiff oder ein Floß mit Flüchtlingen aus Maraskan oder den Schwarzen Landen an. Auch ein plötzlicher Wetterumschwung, verbunden mit einem kräftigen Sturm, dürfte die Helden fordern. Auf Dämonenarchen und ähnliche 'große' Gegner sollten Sie hingegen verzichten – die 'richtige' Herausforderung erwartet die Helden erst unter Wasser.

DER ÜBERFALL

Sobald sich die Helden Chalwens Thron nähern, kommt es zum ersten Zusammentreffen mit den Krakoniern. Nachdem die Biagha in den letzten Wochen und Monaten immer wieder Menschen in die Unterwasserwelt geholt haben, um gegen die Eindringlinge anzutreten, sind ständig Patrouillen aus Haien und Krakoniern unterwegs, die diese schon frühzeitig abfangen sollen. Bei dem kleinen Boot glauben die beiden patrouillierenden Krakonier auf Hilfe ihrer Kumpanen verzichten zu können, da sie die Kampfkraft der Besatzung als eher gering einschätzen.

An Bord ahnt niemand etwas davon, dass sich die beiden Angreifer gemeinsam mit einem ganzen Rudel Haie unter Wasser 'heranpirschen' (außer einem Helden gelingt eine *Gefahreninstinkt*-Probe, dann kann er die Besatzung rechtzeitig vorwarnen). Ein steter Wind treibt das Schiff voran, und der wolkenlose Himmel verheißt für die Jahreszeit ungewöhnlich gutes Wetter. Eine Vorahnung auf das Kommende ge-

KOMMUNIKATION ODER: WIE SAGE ICH ES MEINEN FREUNDEN?

Ein besonderes Problem unter Wasser ist die eingeschränkte Kommunikation. Unterhaltungen sind nahezu unmöglich; Stimmen und Laute nicht verständlich. Um das Spielen unter Wasser zu ermöglichen, sollten die Helden frühzeitig auf dieses Problem aufmerksam gemacht worden sein und sich Lösungen überlegen.

Da man unter Wasser nicht sprechen kann, sind magische oder karmale Verständigung neben verabredeten Zeichensprachen besonders interessant. Während GEDANKENBILDER nur dann nützt, wenn alle Beteiligten den Zauber beherrschen oder entsprechende Artefakte bei sich haben, und BLICK IN DIE GEDANKEN nur dem Zauberer einen einseitigen Einblick in die Gedanken seines Gegenübers gewährt, ermöglichen die Liturgien HOF TAG DER SPRACHEN und PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG sogar die Kommunikation mit maritimen Völkern, die keine bekannte Sprache verstehen. Mit optischen Illusionen wie AURIS NASUS oder MENETEKEL können schriftliche Botschaften erzeugt werden, während XENOGRAPHUS sowie die Liturgien SCHRIFTTUM FERNER LANDE und NANDUS' SCHRIFTKENNTNIS es erlauben, unbekannte Schriften von Meersvölkern zu deuten. Für die Kommunikation mit Meerestieren sind insbesondere die Zauber TIERGEDANKEN und HILFREICHE TATZE nützlich.

Unabhängig von der Art der Kommunikation stellt sich für die Praxis am Spieltisch die Frage, wie man mit der besonderen Situation umgeht. Authentisch und stimmungsvoll ist es sicher, wenn auch die Spieler versuchen, die Kommunikationswege ihrer Helden beizubehalten und sich z.B. mit Händen und Füßen auszudrücken. Dabei können allerlei witzige Situationen am Spieltisch entstehen. Allerdings kann es auch ermüdend sein, wenn die Spieler wenig Spaß daran haben, immer wieder Missverständnisse auszuspielen, sondern eher die Problemlösung vorantreiben wollen.

Sie sollten sich daher vor Beginn des Unterwasserabenteuers gut überlegen, welche Lösung Sie für Ihre Gruppe für geeignet halten. Denkbar sind auch Zwischenlösungen, bei denen die Spieler etwa ihre ersten Kommunikationsversuche mit den ihren Helden zur Verfügung stehenden Mitteln nachstellen, um dann nach einer Weile wieder zum 'normalen' Gespräch überzugehen – wobei Sie bei kniffligen Fragen immer wieder die Umsetzung in die 'Unterwasserkommunikation' einfordern können, wenn Ihnen unklar bleibt, wie sich die Helden komplexe Sachverhalte gegenseitig mitteilen wollen.

ZAUBEREI UND LITURGIEN

Die Wirkung von Magie ist generell unter Wasser nicht beeinträchtigt. Zauberproben sind jedoch erschwert, wenn sie eine gesprochene Formel beinhalten, insbesondere wenn es nicht ausreicht, die Worte zu murmeln, sondern das Opfer eine Anweisung verstehen können muss, wie etwa beim IMPERAVI. Als Richtwert mag die übliche Erschwerung um 7 Punkte für eine weggelassene Komponente dienen; Zauber, die wortreiche Erklärungen erfordern, kann der Meister nach eigenem Ermessen erschweren oder auch ganz verbieten. Auch komplizierte Handbewegungen können einen weiteren Malus von +1 mit sich bringen. Zauber mit dem Merkmal *Elementar [Feuer]* sind ebenfalls erschwert, ihre Wirkung oftmals eingeschränkt. Reine Feuer-Manifestationen wie IGNIFAXIUS funktionieren nicht. Die *Ewige Flamme* eines Magierstabs zu aktivieren kostet unter Wasser 3 AsP. Ein RADAU wird zu stark abgebremst, um effektiv zu wirken; eine NÉBELWAND aus feinen Wassertropfchen fällt im Ozean nicht auf. Lassen Sie sich im Übrigen vom gesunden Menschenverstand leiten, was funktionieren kann und was nicht.

Liturgien der Efferd- und Swafnir-Kirche sind unter Wasser erleichtert, jene des Ingerimm/Angrosch im 'Gegenelement' jedoch erschwert, und auch Praios-Geweihte haben in dunklen Tiefen fern ihres Gottes Schwierigkeiten. Lassen Sie sich auch hier davon leiten, was als passend empfunden wird. TRAVIAS GEBET DER SICHEREN ZUFLUCHT funktioniert in höchster Not sicherlich auch unter Wasser, ein FEUERSEGEN FÜR DAS HERDFEUER eher weniger.

ORIENTIERUNG IN PACHTBLAUEM TIEFEN

Sich in lichtloser Finsternis ohne Landmarken zu erinnern, wo Norden, Süden, oben oder unten ist, fällt Landbewohnern schon wenige Dutzend Schritt unter der Wasseroberfläche schwer. Der Zauber KATZENAugEN, die entsprechende Liturgie AUGES DES MONDES sowie das Druidenritual *Licht des Dolches* erlauben es immerhin, bei schwachem Licht zu sehen. Wertvolle Orientierungshilfen sind die Liturgie WEISUNG DES HIMMELS und das Druidenritual *Weg des Dolches*. Auch die wasserelementare Ausformung des druidischen EINS MIT DER NATUR sorgt für eine bessere Orientierung – und passt den Zaubern den besser an das Element Wasser an, was auch den Kälteschaden reduziert.

Weitere Anregungen zum Spiel unter Wasser entnehmen Sie bitte Efferd 140.

ben einem aufmerksamen Beobachter (*Sinnenschärfe*-Probe +4) die Rückenflosse eines großen Hais, der sich dem Schiff nähert und es in gebührendem Abstand eine Weile begleitet, ehe er wieder abtaucht. Ansonsten passiert zunächst nichts – zumindest nichts, was die Helden auf ihrem Schiff oberhalb der Wellenkämme mitbekommen würden. Sollten sie bereits während der Anreise auf die Idee kommen, sich unter Wasser umzuschauen, raten ihnen die Hexen nachdrücklich davon ab – abgesehen von den Gefahren durch Haie und andere Jäger erfordert ein Tauchgang, dass das Schiff solange wartet, wodurch wertvolle Zeit verloren geht. Zudem ist es unverantwortlich, die kostbaren Tauchutensilien bereits vor dem eigentlichen Tauchgang zu verbrauchen bzw. einer Beschädigung auszusetzen. Sollten die Helden trotz aller Warnungen dennoch absteigen, werden sie von den Haien attackiert und gezwungen, sich auf das Schiff zurückzuziehen (dabei sollten sie durchaus die eine oder andere Verletzung hinnehmen, die die Hexen noch an Bord magisch heilen). Am Abend, die Sonne steht noch blutrot über dem Meer, schlagen die Krakonier zu.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stille liegt über dem Wasser, das sich vor euch ausbreitet wie ein gewaltiger Teppich aus Blut. Mit einem leisen Gurgeln durchbricht der Kiel eures Bootes die Wellen, zu langsam, aber es geht

kaum ein Wind und das Segel wölbt sich nur von Zeit zu Zeit. Am Bug hocken die beiden Hexen und beratschlagen, wie sie es seit Tagen tun. Manchmal seid ihr euch nicht mehr sicher, ob es eine gute Idee war, hier hinauszufahren. Um euch erstreckt sich das Meer, und nichts gibt euch einen Anhaltspunkt, wo euer Ziel zu finden sei.

Ein Knattern des Segels reißt euch aus euren Gedanken, und für einen Moment steht Wind im Segel. Doch der freudige Ruf bleibt euch im Hals stecken, als ihr Elisas angespanntes Gesicht seht. "Alle Mann an Deck!", brüllt sie. "Alles festbinden!"

Als ihr euch umschaut, seht ihr es auch: Eine schwarze Wolkenwand scheint auf euch zuzurasen. Der Wind wird stärker und zerrt an euren Kleidern und Haaren, peitscht euch Salzwasser ins Gesicht. Mit einem Mal kommt Leben in die Mannschaft, die fluchend hin und her eilt. Doch noch während ihr damit beschäftigt seid, aus dem Weg zu springen oder Hilfe anzubieten, sind sie plötzlich da: Haie!

Die beiden Krakonier kommen mit etwa einem Dutzend Haie bis an die Bordwand heran und springen an Bord, während sich die gewaltigen Raubfische auf die Reling werfen und versuchen, das Boot zum Kentern zu bringen.

Krakonier

Größe: 1,60 bis 1,80 Schritt **Gewicht:** um 85 Stein

MU 8–18 **FF** 8–16 **KL** 7–15 **GE** 8–16

IN 8–16 **KO** 10–18 **CH** 8–15 **KK** 9–17

Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Begabung: Schwimmen, Natürlicher Rüstungsschutz; Landangst 10–12, Raubtiergeruch

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

LeP 27 / 30 / 37 **AuP** 28 / 31 / 40

MR 7 / 9 / 11 **GS** 6 / 6 / 7

INI 7+1W6 / 11+1W6 / 15+1W6

AT 11 / 15 / 17 **PA** 11 / 13 / 16 **FK** – / 15 / 19

TP je nach Waffe **RS** 3 + Rüstung

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampfflexe, Niederschlagen

Typische Waffen: Speer, Dreizack, Säbel

Typische Rüstungen: Lederharnisch, Fischhautrüstung (wie Lederharnisch)

Magie: nicht bekannt

Besonderheiten: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem Gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen 1W20 KR erstickt.

*Krakonier können nur kurze Zeit an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben.

Streifenhai

Biss: INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 4 **TP** 1W6+4 **DK** H

LeP 50 **AuP** 35 **WS** 7 **GW** 11 **RS** 1 **MR** 5/8 **GS** 13

Beute: 140 Rationen Fleisch, Tran (70 S)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen

Tigerhai

Biss: INI 11+1W6 **AT** 14 **PA** 0 **TP** 1W6+9 **DK** H

LeP 100 **AuP** 35 **WS** 7 **GW** 17 **RS** 3 **MR** 5/9 **GS** 16

Beute: 500 bis 1000 Rationen Fleisch, Tran (12 bis 20 D), Gebiss (Trophäe)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen, großer Gegner

Es ist das Ziel der Angreifer, das Schiff und seine Besatzung auszulöschen. Allerdings haben sie nur mit wehrlosen Fischern gerechnet, nicht mit geübten Kämpfern. Wie erfahren die beiden Krakonier sind, sollten Sie abhängig von der Kampfkraft Ihrer Gruppe machen.

Die Haie versuchen immer wieder, das Boot zum Kentern zu bringen, so dass die Helden ständig mit dem Gleichgewicht zu kämpfen haben (fordern Sie bei Manövern entsprechend modifizierte Proben auf GE und KK). Lassen Sie die Helden ein paar Mal in Bedrängnis kommen und gestatten Sie ihnen Szenen, in denen sie sich gegenseitig im letzten Moment vor dem sicheren Tod retten.

Sobald die Krakonier besiegt sind, ziehen sich die Haie zurück. Wenn die Helden nun nicht selbst auf die



Idee kommen, dann äußern die beiden Hexen ihre Überzeugung, dass der Überfall nicht zufällig genau hier stattgefunden habe: Vermutlich sei man am richtigen Ort angekommen und es sei nun Zeit, mit der Erkundung unter Wasser zu beginnen.

IN DIE TIEFE

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Stille. Nur ein fernes Geräusch, unwirklich. Kälte umfängt euch, je tiefer ihr taucht, eine tückische, schleichende Kälte, die sich auf eure Haut und in eure Glieder setzt. Mit einer kraftvollen Bewegung der Arme zieht ihr eure Körper weiter hinab in die Tiefe. Wie die Arme eines Kraken, der euch umringt, spürt ihr den Druck des umgebenden Elementes auf euch lasten. Bei jeder Bewegung stemmt ihr euch gegen diese Last an, die umso größer wird, je tiefer ihr hinabsinkt.

Ihr fragt euch, ob die Haie sich wirklich zurückgezogen haben. Der Gedanke lässt euch frösteln, und ihr ertappt euch dabei, bange Blicke zurückzuwerfen, wo ihr jeden Moment den Schatten eines heranrasenden Hais erwartet.

Vermitteln Sie den Helden unter Wasser das Gefühl, verfolgt zu werden. Das Abendlicht dringt nur gedämpft in die Tiefen, und es wird dunkler, je weiter die Helden vordringen und je heftiger der Sturm an der Oberfläche tobt. Erinnern Sie sie immer wieder an die Haie, die den Angriff überlebt haben. Und lassen Sie sie ahnen, dass in der Dunkelheit etwas ist – eine Bewegung knapp außerhalb des Sichtfeldes, eine Schwingung im Wasser, die ebenso gut auf einen Flossenschlag zurückgehen wie auch eingebildet sein kann, Lichter im Wasser, die im nächsten Moment wieder verschwunden sind ... Qualen treiben an den Helden vorbei und verschwinden nach oben in der Dunkelheit. Unterstützen können Sie die Stimmung durch gleichtönige Musik, in der untergründig eine Bedrohung mitschwingt (z.B. *Das Boot*).

Lassen Sie zunächst offen, ob die Gruppe tatsächlich verfolgt wird oder alles nur Einbildung ist – die dunklen Tiefen umfassen die Helden mit all ihren faszinierenden, fremden und beängstigenden Eindrücken, dass es ihnen zunächst schwer fallen sollte, Wahn und Realität auseinander zu halten.

DER MEERESGRUND

Das Meer ist an dieser Stelle ungewöhnlich flach – in einer Tiefe von etwa 30 Schritt gelangen die Helden zum Grund. Für das weitere Spiel hat dies vor allem den Vorteil, dass tagsüber noch genügend Helligkeit hinab dringt, um sich ohne künstliche Beleuchtung bewegen zu können. Dennoch werden Helden, die nicht auf irgendeine Weise (magisch oder physisch) darauf eingestellt sind, binnen kurzer Zeit Probleme mit der Temperatur bekommen. Wasser kühlt aus, so dass sie sich ständig in Bewegung halten müssen. Nach dem Treffen mit den Biagha können diese mittels eines Zaubers Abhilfe schaffen (siehe *Verbündete?*, Seite 48).

Noch ehe die Helden den Meeresgrund erreicht und sich orientiert haben, sind die Haie zur Stelle. Aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* +6) oder solche mit dem *Gefahreninstinkt* sollten das Nahen der Feinde bereits frühzeitig bemerken. Ansonsten wird die Gruppe überrascht und muss erst einmal versuchen, sich der Angreifer zu erwehren, ehe sie die Flucht ergreift (Kampfwerte finden Sie weiter oben).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum beginnt das Wasser zu brodeln. Pfeilschnell schießen schwere Körper an euch vorbei, wie eine Feile reißt die Haut des Hais Wunden in eure Arme, als ihr versucht, dem Angriff zu entgehen. Dann sind sie wieder in der Dunkelheit verschwunden, ihr erahnt nur die Schatten, die euch umkreisen, um im nächsten Moment erneut zuzuschlagen.

DIE HEXEN BEIM SPIEL UNTER WASSER

Die beiden Frauen sind weder Kriegerinnen, noch sind sie mit der Unterwasserwelt vertraut. Um zu überleben, sind sie daher in hohem Maße auf die Hilfe der Helden angewiesen, die die Entscheidungen treffen und die Heldentaten begehen sollten.

Sie können auf die Schwestern zurückgreifen, wenn sich die Gruppe vollends festgefahren hat, aber gehen Sie behutsam damit um – keinem Spieler gefällt es, wenn die Meisterpersonen zu mächtig sind und die Gruppe am Gängelband mit sich führen.

Sollten die Helden das Nahen der Haie früh genug bemerkt haben (siehe oben), muss es nicht zwangsläufig zum Kampf kommen. Sie können in diesem Fall direkt zum Wrack springen.

DAS WRACK

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Dunkelheit weicht vor euch auseinander, wenn ihr euch mit Schwimmbewegungen vorwärts schiebt. Keine drei Schritte weit könnt ihr sehen, dahinter verliert sich alles im nachtschwarzen Dämmern. Unter euch erkennt ihr schemenhaft den Meeresboden; Sand, immer wieder einmal Muscheln oder Seesterne, vereinzelte Steine und Felsbrocken, doch nichts, was als Versteck dienen kann. Hinter euch Stille, aber es kann nicht lange dauern, bis sie erneut eure Witterung aufgenommen haben. Und dann wird es kein Entkommen mehr geben.

Sollten die Helden Tauchfackeln mit sich führen oder andere Möglichkeiten haben, erweitern Sie den Sichtradius entsprechend. Allerdings sollten Sie beachten, dass mitgeführte Lichter das Vorankommen erschweren, da die Schwimmer nicht den vollen Armzug ausholen können. Ist die Gruppe noch bei Kräften, erreicht sie in diesem Fall der erste Hai (nur einer), ehe sie das rettende Wrack erreichen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer schneller schwimmt ihr. Sie sind hinter euch, irgendwo in den dunklen Tiefen, und sie werden schnell zuschlagen. Ihr braucht ein Versteck, hier draußen seid ihr ihnen hilflos ausgeliefert. Plötzlich taucht etwas aus dem Dunkel auf – die korallenbewachsenen Überreste eines Schiffs, durch die zahlreiche Fischschwärme ziehen, die bei eurem Erscheinen blitzartig das Weite suchen. Das Wrack ist in der Mitte geborsten, aber ihr erkennt schnell, dass seine Lagerräume zahlreiche Verstecke zwischen zersplitterten Kisten und Fässer bieten.

Bei dem Wrack handelt es sich um die Überreste einer bornländischen Kogge, die Kartoffeln geladen hatte und auf dem Weg von Festum nach Perricum vor etwa zwanzig Jahren in einen Sturm geraten und gesunken ist. Das Gerippe des Schiffs ist unter dem dicken Belag aus Korallen und Seepocken gut erhalten, so dass die Helden problemlos ein Versteck finden können.

Gestalten Sie die Situation dramatisch. Eingepfercht zwischen den Resten der Ladung verharren die Helden blind und taub; nichts sagt ihnen, ob draußen die Haie vorbeiziehen oder schon längst wieder fort sind. Erwähnen Sie die Kälte, die nach und nach in die Glieder kriecht (Abzüge auf GE und FF von –1 pro halbe Stunde, die die Helden regungslos bleiben). Wenn sie nicht unmittelbar vor dem Angriff gegessen haben, kommt Hunger und Durst dazu (Salzwasser sollte man nicht trinken). Außerdem ist das Wrack nicht unbewohnt: Krebse und kleinere Fische nähern sich den Helden, sobald sie die erste Scheu überwunden haben. Bedrohlicher kann eine Muräne sein, die sich empfindlich gestört fühlt, aber auch Seeigel, die in der Dunkelheit zu spät gesehen werden, hinterlassen schmerzhaftes Andenken (das Entfernen der Stacheln erfordert Zeit und Geduld, da diese sehr leicht abbrechen. Werden sie nicht fachgerecht entfernt, entzünden sich die betroffenen Körperteile nach 2 bis 3 Tagen (1 SP pro Tag, ab dem fünften Tag 2 SP; FF bzw. GE –1).

Die Haie ziehen etwa immer wieder über das Wrack, verschwinden dann aber doch. Verlassen die Helden innerhalb dieser Zeit ihr Versteck, kommt es zum Kampf (siehe oben). Warnen Sie die Gruppe in letzter Sekunde und fordern Sie Proben auf *Sich Verstecken* oder *Schwimmen*. Halten die Helden still, können sie das Schiff unversehrt (aber durchgefroren und hungrig) verlassen.

Die Hexen sind keine große Hilfe. Da sie weitere Schwierigkeiten erwarten, wollen sie ihre Kräfte nicht verausgaben und warten lieber im Versteck, statt sich den Feinden zu stellen.

Optional können Sie es auch zu einem Kampf in der Enge des Laderaums kommen lassen, wenn einer der Haie das Wrack durchschwimmt und die Helden gezwungen werden, sich zu verteidigen. Ein solcher Kampf sollte die Helden jedoch bis an die Grenzen ihrer Kraft bringen.

Während die Haie die Helden belagern, haben die verbleibenden Krakonier allerdings von dem Fischerboot erfahren – und vom Tod ihrer Patrouille. Daraufhin sammeln sie ihre Kräfte und greifen das Boot mit unvermittelter Härte an. Wenn die Helden zurückkehren wollen, finden sie nur noch das Wrack am Meeresboden und die verstümmelten Überreste der dahingeschlachteten Mannschaft. Damit ist der Rückweg abgeschnitten. Ob Ausrüstung, die an Bord zurückgeblieben ist, aus dem Wrack geborgen werden kann, bleibt Ihnen überlassen.

DIE STADT AM MEERESGRUND

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Sandiger Meeresboden breitet sich vor euch aus, eine endlose Weite im trüben Grün des Wassers. Winzige Quallen ziehen an euch vorbei, Schwärme silbern glitzernder Fische umkreisen euch, um im nächsten Moment wie auf einen geheimen Befehl abzudrehen. Ein Rochen gleitet über euch dahin.

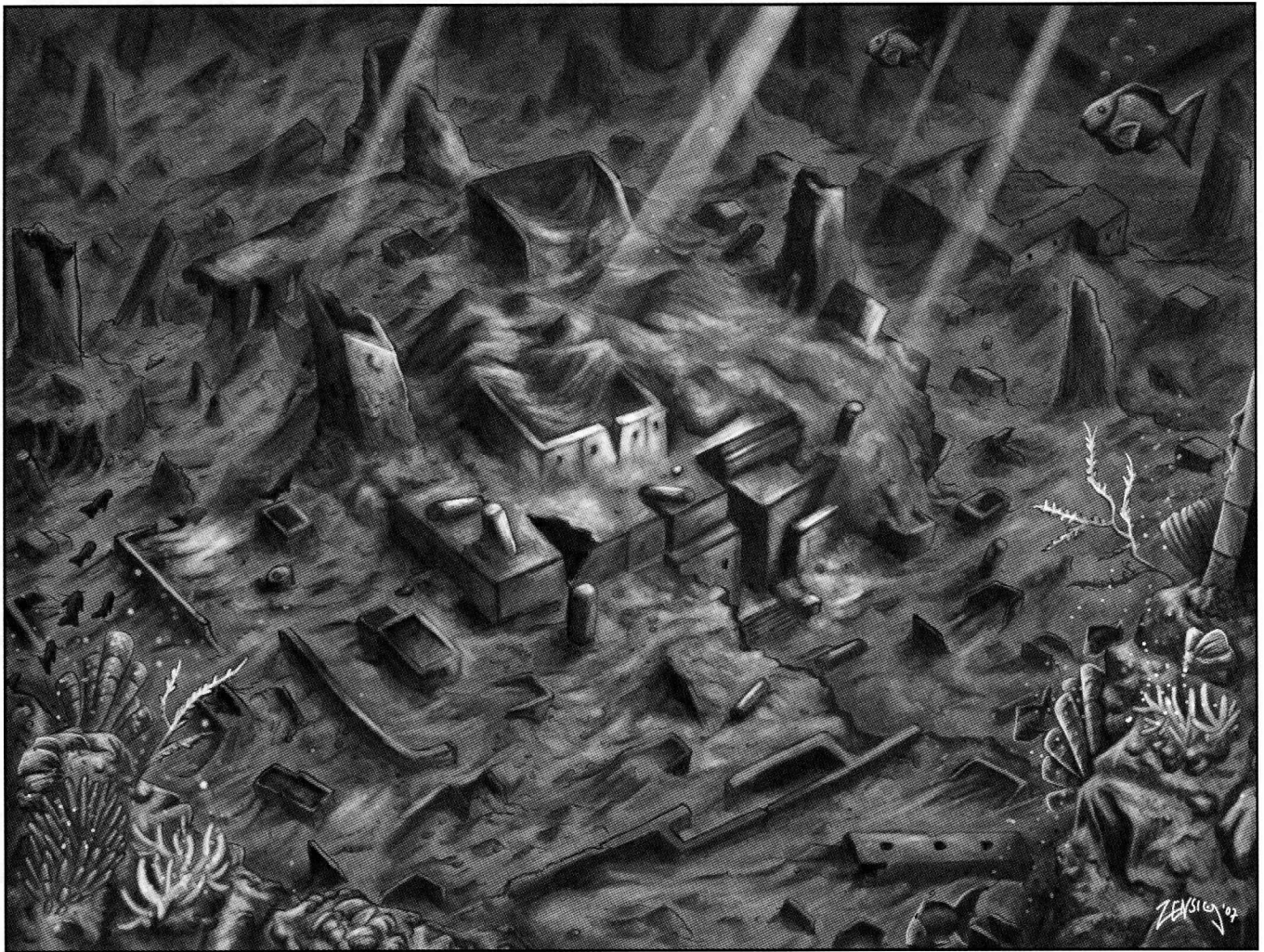
Dann seht ihr es vor euch. Nach und nach enthüllt das diffuse Licht mehr von der bizarren Landschaft, die sich vor euch ausbreitet: ein gewaltiges Riff, so weit ihr blicken könnt. Korallen wiegen sich in der Strömung, tausende bunte Fische ziehen ihre Bahnen durch eingebrochene Mauerreste, die ihr unter den Muscheln und Seepocken erst auf den zweiten Blick als solche erkennt. Staunend schwimmt ihr näher. Das sind die Überreste einer Stadt, einer gewaltigen Stadt, die unter den Meeresmassen begraben längst Teil der Unterwasserwelt geworden ist.

Die Helden haben die Stadt der Sumurrer entdeckt, die einst gemeinsam mit Chalwens Thron in den Fluten versunken ist. Seit fünf Jahrtausenden ruhen die Ruinen auf dem Meeresgrund, und die ewige

Strömung aus Wasser und Sand hat den größten Teil der Mauern eingerissen. Viele Generationen Korallen haben sich hier angesiedelt und die Stadt in das verwandelt, was sie heute ist – ein gewaltiges Riff, das nur hier und da noch errahen lässt, was sich hier einst befand.

Lassen Sie die Helden auf Entdeckungsreise gehen. Hier und da sind noch eingestürzte Turmstummel zu erkennen, die wie stumme Zeugen einer untergegangenen Zeit in die Strömung ragen. Bunt schillernde Fischschwärme schwimmen durch ehemalige Fensteröffnungen aus und ein, als würden Vögel fliegen. Seesterne kleben an den Wänden, Krebse verbergen sich unter verwitterten Reliefs, dazwischen immer wieder mächtige Korallenstöcke, deren Formen noch entfernt eckigen Pyramiden ähneln, nur größer, wuchtiger. Lautlos schwenken Seeanemonen auf den Kanten der Trümmer ihre Arme, wie von unsichtbarem Wind hin und her getrieben. Rochen schweben vorbei, in sicherem Abstand von den Eindringlingen, um sogleich wieder in einem leeren Durchgang zu verschwinden.

Die Helden haben eines der letzten Zeugnisse sumurrischer Kultur in Aventurien gefunden – eine Kultur, von deren Existenz selbst in der Halle der Weisheit kaum etwas bekannt ist. Lassen Sie die Helden erst nach und nach feststellen, dass diese Stadt fremdartig ist. Dies



dürfte vor allem Gelehrten auffallen, denen das Riff aus Ruinen (und die späteren Erkenntnis bei den Biagha) reichlich Möglichkeiten zum Spiel bietet. Erwähnen Sie mehrere Statuen, die über die gesamte Stadt verteilt sind und rudimentär an widerartige Wesen erinnern, die manchmal auf zwei und manchmal auch sechs Beinen stehen. Später entdecken die Helden zerstörte irdene Krüge – mit Blumenornamenten oder auch geometrisch exakten Symbolen versehen, und bei der ersten Berührung zerfallen sie zu Staub. Vielleicht können die Helden auch ein oder zwei schlecht erhaltene Mosaikentdecken, die Menschen bei einfachen Feldarbeiten zu Füßen einer kleinen Pyramide oder mit langen Speeren bewaffnet im Kampf mit Echsenwesen zeigen.

Jedem Forscher sollte klar sein: Die Helden werden die ersten sein, die über diese Stadt berichten können, und ihre Erzählungen werden einer Sensation gleichkommen.

Bedenken Sie bei den Erkundungen immer, dass sich die Gruppe unter Wasser befindet und eine dritte Dimension hinzukommt. Die Helden wandern nicht durch die versunkene Stadt, sondern sie schwimmen durch ein Riff, können ehemalige Gebäude von allen Seiten und von oben in Augenschein nehmen oder in eine Öffnung eintauchen, unter der sich womöglich ein Hohlraum befindet, der die Zeit überdauert hat und jetzt einem riesigen Hummer als Heimstatt dient. Denken Sie auch an die anderen Bewohner der untergegangenen Stadt: Fische, Seesterne, Krebse, Muränen, kleinere Kraken, Korallen, Muscheln und Seepferdchen bevölkern das Riff und bieten eine schillernde Kulisse für die weitere Erkundung.

Für Aufregung kann ein einzelner Tridekapus sorgen, den die Helden aufscheuchen und der schnell verschwindet. Zudem können Sie weitere 'Bedrohungen' einbauen, die bei näherer Betrachtung gar keine sind, den Helden aber bewusst machen, dass sie in eine ihnen vollkommen fremde Welt abgetaucht sind, deren Gefahren sie kaum in der Lage sind einzuschätzen. So könnten Sie etwa ein großes See-

anemonenfeld beschreiben, das sich in einem seltsamen Rhythmus bewegt – und aufhört, sobald die Helden ankommen. Während die Helden noch denken, sie selbst seien die Ursache, sehen sie plötzlich einen großen Schatten über sich, der sich zu ihrer Erleichterung wieder auflöst, weil es nur ein Fischschwarm war.

Auch eine Unterwasserjagd ist denkbar – die Helden dürften Hunger haben, und Fische schwimmen genug um sie herum. Um diese allerdings zu fangen, bedarf es einigen Geschicks oder einer plausiblen Idee. Selbst ein gut schwimmender Held bewegt sich im Vergleich zu den Beutetieren im ungewohnten Element viel zu träge und behäbig, als dass die Jagd ein Kinderspiel wäre. Und ob die Beute – roher Fisch – jedem mundet, steht auf einem anderen Blatt.

Falls die Helden danach suchen: Knochen und andere Überreste menschlicher Bewohner sind mehrere Jahrtausende nach der Katastrophe keine mehr zu finden.

DIE BRESCH

Bei einer ausgiebigen Erkundung fällt den Helden auf, dass die Stadt einst von zwei Ringmauern umgeben war: eine äußere, die den gesamten Siedlungsbereich umspannt, und eine innere, die den Kern der Stadt, vermutlich Paläste und einige große Tempel, umschließt. Die innere Mauer scheint einst prachtvoll verziert gewesen zu sein: Kratzt man den Korallenbelag ein wenig beiseite, findet man Reste farbig glasierter Ziegel, die wohl einst prachtvolle Bilder ergeben haben. An einigen Stellen ist die Mauer gänzlich verschwunden, vermutlich eingestürzt bei der Katastrophe und anschließend von der Meeresfauna überwuchert.

Der äußere Ring ist hingegen erstaunlich gut erhalten. Etwa fünf Schritt erheben sich die mächtigen Bollwerke über das 'Straßenniveau'. Durch den dichten Korallenbewuchs wirken sie noch massiger, als es früher der Fall war. Vereinzelt haben die Korallen Mauer und dahinter liegende Gebäude zu einem einzigen Riff verbunden, das die

ursprünglichen Bauten nicht einmal mehr errahnen lässt, doch der Ring schließt nahtlos und scheint auf wundersame Weise den Zeiten getrotzt zu haben.

Früher oder später stoßen die Helden jedoch auf etwas Unerwartetes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit langsamen Schwimmbewegungen zieht ihr an der Mauer entlang, unter euch die bunte Rifflandschaft, über euch das offene Meer. Zwei Quallen schweben vorbei, eine Languste verzieht sich bei eurem Nahen rasch in einen Vorsprung; nur ihre Fühler zeigen an, dass sie die Umgebung aufmerksam beobachtet.

Plötzlich endet die Mauer. Vor euch erstreckt sich eine Bresche, breit genug, dass drei Galeeren nebeneinander hindurch rudern könnten. Trümmer bedecken den Meeresgrund, wo die Lücke gerissen wurde. Doch auf der anderen Seite setzt sich die Mauer fort, ebenso unversehrt wie die, an der ihr die ganze Zeit entlang geschwommen seid.

Wenn sich die Helden ein wenig umschaun, können sie anhand der Lage der zertrümmerten Ziegel feststellen, dass die Mauer eindeutig von außen durchbrochen wurde. Bei einer Probe auf *Sinnenschärfe* +5 fällt auf, dass der Angriff oder was immer die Bresche geschlagen hat, vor nicht allzu langer Zeit stattgefunden haben muss. Die Bruchstellen sind frisch, es lässt sich im 'Querschnitt' sogar die alte Mauer erkennen, die noch nicht wieder überwuchert wurde. Sehr aufmerksame Helden (*Sinnenschärfe* + 8) finden nach längerer Suche seltsam verdrehte Holzstücke, die sich bei kundiger (magischer!) Untersuchung (entweder durch einen Spielermagier oder die Biagha) als Splitter einer Dämonenarche entpuppen.

Eine magische Analyse der Mauer ergibt, dass noch der Nachhall eines starken Schutzzaubers unbekannter Herkunft zu spüren ist (Magie der Biagha, siehe unten). Dieser wurde vor nicht allzu langer Zeit gebrochen – allem Anschein nach, indem jemand gewaltsam den Bannkreis zerstörte.

VERBÜNDETE?

Das Umherstreifen der Helden im Riff bleibt natürlich nicht lange unbemerkt. Die 'Wächterfische' der Biagha entdecken die Eindringlinge und informieren ihre Herren über den unerwarteten Besuch. Die Risso sind inzwischen ziemlich vorsichtig und befürchten, dass weitere Kreaturen Darion Paligans gekommen sind, um den Kampf gegen sie aufzunehmen. Daher beschließen sie eilig, die Gruppe aus dem Hinterhalt heraus anzugreifen.

Inszenieren Sie die Situation so, dass aufmerksame Helden (hohe *Sinnenschärfe* und/oder IN) schon eine Weile das Gefühl haben, beobachtet zu werden. Haben Sie das Gefühl, die Helden sind lange genug damit beschäftigt gewesen, die unbekannte Stadt zu erkunden, kommt es zu folgendem Zwischenfall:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Rechts und links türmen sich die Riffwände empor, während ihr durch eine Niederung schwimmt, die vermutlich einst eine breite Straße gewesen ist. Staunend betrachtet ihr die Korallenwände und überschlägt im Kopf, wie hoch die Gebäude hier wohl gewesen sein mögen, ehe sie dem Meer zum Opfer fielen.

Doch eure Gedanken werden jäh unterbrochen. Plötzlich beginnen die Wände zu leben: Krebse erheben sich aus ihren Verstecken und eilen mit drohend erhobenen Scheren auf euch zu, ein Schwarm kleiner Fische umkreist euch und nimmt euch fast die Sicht, und an den Rändern des Riffs erscheinen mehrere Risso, die mit Dreizacken und Harpunen auf euch zu gleiten.

Beachten Sie, dass dem Überfall keinerlei Geräusch vorangeht. Im Gegensatz zu Scharmützeln an Land, bei denen die Feinde mit lautem Gebrüll auf die Helden zugerannt kommen, bewegen sich diese Angreifer vollkommen lautlos.

CHALWENS TRÄUME

Als vor 5.000 Jahren Chalwens Körper zerstört wurde, blieb ihr Geist ruhelos zurück. Um unter den Eindrücken der Katastrophe nicht dem Wahnsinn zu verfallen, zwang sie sich in einen tiefen Schlaf, der seitdem andauert. So ruht der Geist der Riesin bis zum heutigen Tag, doch ihre Präsenz und ihre Träume sind allgegenwärtig und intensiver, je näher man dem Thron kommt.

Die Helden können dies spüren, sobald sie in die Nähe der Stadt kommen. Zunächst sind es kurze Bilder, die ihren Geist streifen, dann einzelne Sequenzen ohne Zusammenhang, vergleichbar mit einem schnell geschnittenen Musikvideo. Lassen Sie die Träume in unregelmäßigen Abständen einfließen, zu selten, als dass jeder Schritt durch Visionen erschwert wird, aber doch oft genug, dass die Träume als etwas ständig Präsentes erleben.

Mögliche Themen für Visionen wären:

- die noch intakte Stadt: Weiß getünchte Lehmhäuser und einfache Holzhütten drängen sich um eine im Verhältnis zur Grundfläche recht flachen Pyramide, auf der mehrere Gebäude stehen – darunter ein prächtiger Tempel. Eine Stadtmauer umgibt die Häuser. Etwas abseits liegt ein Viertel, das fast nur aus Zelten besteht. In den breiten Straßen spielen zahlreiche Kinder, stolze Kämpferinnen üben sich im Kampf, ein paar Handwerker arbeiten an einer Konstruktion, die einem einfachen Kran ähnelt. Dann verblasst die Vision.
- ein Heer von Echsen, darunter einige, die den Helden unbekannt oder nur aus Legenden bekannt sind (z.B. Leviatanim).
- Meeresrauschen, ein sich näherndes Licht, das wieder im Grün des Ozeans verschwindet.
- eine Koralle, die sich in der Strömung wiegt.
- Schmerzen und Wasser
- Menschen in schlichter, weiter Kleidung, die Geschenke bringen.
- die innere Stadtmauer, verziert mit bunt lackierten Ziegeln, die eine Riesin inmitten betender Menschen zeigt.
- ein einzelner weißhaariger Mann, der etwas auf einer Schriftrolle vermerkt.
- ein Seestern
- spielende Delphine, die ein gewaltiges Riff umschwimmen.
- zwei Risso, die vor einem (nicht zu erkennenden) Mosaikbild stehen.
- ein gigantischer goldener Drache, der den Kopf dreht und den Betrachter für den Bruchteil einer Sekunde in die Augen schaut (nur als sehr kurze Vision; der Held spürt danach, wie sein Herz rast).

Die sechs Biagha waren bislang unentschlossen, was mit den Eindringlingen geschehen sollte, doch angesichts der dramatischen Situation im Kampf gegen die Krakonier wollen sie auf Nummer sicher gehen. Koordiniert wird der Angriff von einem Biagha, der über die Fähigkeit verfügt, durch Gedankenübertragung zu kommunizieren. Bevorzugt angegriffen werden vor allem Magier und Elfen, die dem Biagha auf Grund ihrer Aura als bedrohlich erscheinen.

Bedenken Sie bei der Ausgestaltung des Kampfes wieder, dass er im dreidimensionalen Raum stattfindet. Bis auf die Krebse, die (weitgehend) an den Untergrund gebunden sind, bewegen sich Angreifer und die Helden schwebend. Für Verwirrung sorgt der Schwarm Wächterfische, der die Gruppe immer wieder umkreist, um ihre Orientierung und Sicht zu rauben. Kampfwerte finden Sie im Kasten **Die Verbündeten unter Wasser** (Seite 51).

Die Szene sollte von den Helden als gefährlich empfunden werden. Wenn sie sich bereits mit den Haien auseinander gesetzt haben, sind sie geschwächt und kaum mehr in der Lage, es mit zehn Risso und der doppelten Anzahl von zwei Spann durchmessenden Kampfkrebse aufzunehmen. Wie lange der folgende Kampf dauert, hängt von Ihnen und Ihrer Gruppe ab, es sollte jedoch weder auf der einen noch auf der anderen Seite zu ernsthaften Verlusten kommen. Da der Biagha aus dem Hintergrund die Gedanken der Eindringlinge 'sondiert',

UNTER DEM MEER – DIE HINTERGRÜNDE

Die Bresche wurde von dem Heptarchen Darion Paligan geschlagen, der mit der Dämonenarche *Plagenbringer* auf den Meeresgrund hinabgetaucht ist, um den Kampf um Chalwens Thron zu eröffnen. Er selbst wird in diesem Abenteuer keine Rolle mehr spielen, so dass sich die Helden ausschließlich mit den zurückgelassenen Krakoniern herumschlagen müssen.

Die Hintergründe, die nicht zuletzt für das Verschwinden der Fischer verantwortlich sind, sollten sich den Helden nach und nach erschließen, wobei nicht jeder Aspekt endgültig und unwiderlegbar geklärt werden kann (dass Darion Paligan etwa für den Angriff verantwortlich ist, können die Helden vermuten, aber nicht sicher wissen).

DIE AKTUELLE SITUATION

Seit die *Plagenbringer* die Schutzbarriere eingerissen und Teile der Mannschaft zurückgelassen hat, um Chalwens Macht für sich einzunehmen, sind die Biagha in höchster Alarmbereitschaft. Obwohl sie zahlreiche Meeresbewohner und Menschen – in ihren Augen Nachfahren der Sumurrer – aufbringen konnten, um den schicksalsträchtigen Ort zu verteidigen, mussten sie doch verheerende Verluste einstecken. Daher tragen sie sich seit einigen Tagen mit der Überlegung, als letzten Ausweg Chalwen mit Hilfe eines Rituals zu erwecken. Allerdings kommen sie mit ihren Bemühungen nicht recht voran: Zwar haben sie alle benötigten Ingredienzien beisammen (darunter u.a. drei 'Tränen der Chalwen' (s.u.), etwa faustgroße Perlen, in denen ein Teil des Geistes der Riesin gefangen ist), doch finden sie in den Träumen und Visionen Chalwens, die hier allgegenwärtig sind, keinen Anhaltspunkt, wo und wann sie das Ritual durchführen sollten.

Auf der anderen Seite suchen die Krakonier nach den gescheiterten Angriffen eine andere Möglichkeit, sich Chalwens Geist zu bemächtigen. Durch einen gefangenen Biagha, den sie gefoltert und verhört haben, konnten sie von dem geplanten Ritual erfahren. Um das Vorhaben der Risso zu vereiteln, suchen sie zurzeit nach einem geeigneten Weg, eine der Perlen zu rauben.

wird er früher oder später auf die Motive der Helden stoßen und den Angriff sofort abbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich weichen die Krebse und die Fische zurück. Die Risso behalten ihre Waffen drohend erhoben, bleiben aber auf Abstand, während sich in eurem Kopf plötzlich Bilder manifestieren: Ihr erkennt kämpfende Risso, die sich gegen Krakonier und Haie zur Wehr setzen, und dann das verwiterte Mosaik einer gewaltigen Frau auf einem Thron, um den herum Menschen wimmeln, die betend ihre Hände erhoben haben.

Der Biagha versucht, zu den Helden Kontakt aufzunehmen und deutlich zu machen, dass man auf einer Seite steht. Sobald die Helden ihre Waffen senken, gibt er den Risso den Befehl, es ebenso zu tun, und verlässt sein Versteck hinter einem Korallenvorsprung, um zu den Helden hinabzuschwimmen. Magiebegabte oder besonders intuitive Helden (IN +5) spüren, wie der Biagha vorsichtig seine geistigen Fühler ausstreckt und in ihre Gedanken eindringt, um weitere Erkenntnisse über seine Gegenüber zu erlangen. Sollten die Helden darauf aggressiv reagieren, lassen Sie die Hexen vermittelnd eingreifen; die beiden Schwestern sind durch das Gedankenbild hellhörig geworden und sehr daran interessiert, zu erfahren, was die Risso über Chalwen und ihren Thron wissen.

Sobald die Helden ihrerseits dem Biagha durch ihre Gedanken zu erkennen geben, dass sie in Frieden kommen, deutet er ihnen, dass sie ihm folgen sollen. Die Hexen drängen, der Aufforderung nachzukommen. Sollten die Helden zögern, werden sie durch ein Gedankenbild auf die Haie und Krakonier aufmerksam gemacht – ein Argument, das selbst die misstrauischsten Helden überzeugen sollte.

DAS VERSTECK

Die verbliebenen Biagha haben sich mit ihren 'Kämpfern' in einem Riff verschanzt, das einen ehemaligen Tempel überwuchert hat – eines der wenigen Gebäude, das den hereinbrechenden Wassermassen hatte standhalten können, so dass die Innenräume geschützt durch den Korallenbewuchs auch nach fünftausend Jahren noch nahezu intakt sind.

Als die Angriffe der Krakonier immer aggressiver wurden, beschlossen die verbliebenen Biagha, ihre Kämpfer in Sicherheit zu bringen – an den Ort, der ihnen schon seit Jahrtausenden, die sie über Chalwens Schlaf wachen, als Unterschlupf dient. Denn einst wurde in diesem Tempel die Riesin Chalwen verehrt, so dass ihr Geist auch heute noch hier besonders präsent ist. So war es den Biagha möglich, mit Hilfe des Wissens, das sie in den Ruinen und aus den Träumen ziehen konnten, ein Ritual zu konstruieren, mit dessen Hilfe sie Chalwen eines Tages erwecken wollten.

DER WEG IN DEN ALTEN TEMPEL

Der Eingang, zu dem die Helden von ihren neuen Verbündeten geführt werden, liegt etwas versteckt im oberen Teil des Riffs – eine Spalte zwischen sich wiegenden Korallen und Seeanemonen, der gerade breit genug ist, um ein menschengroßes Wesen hindurchschlüpfen zu lassen.

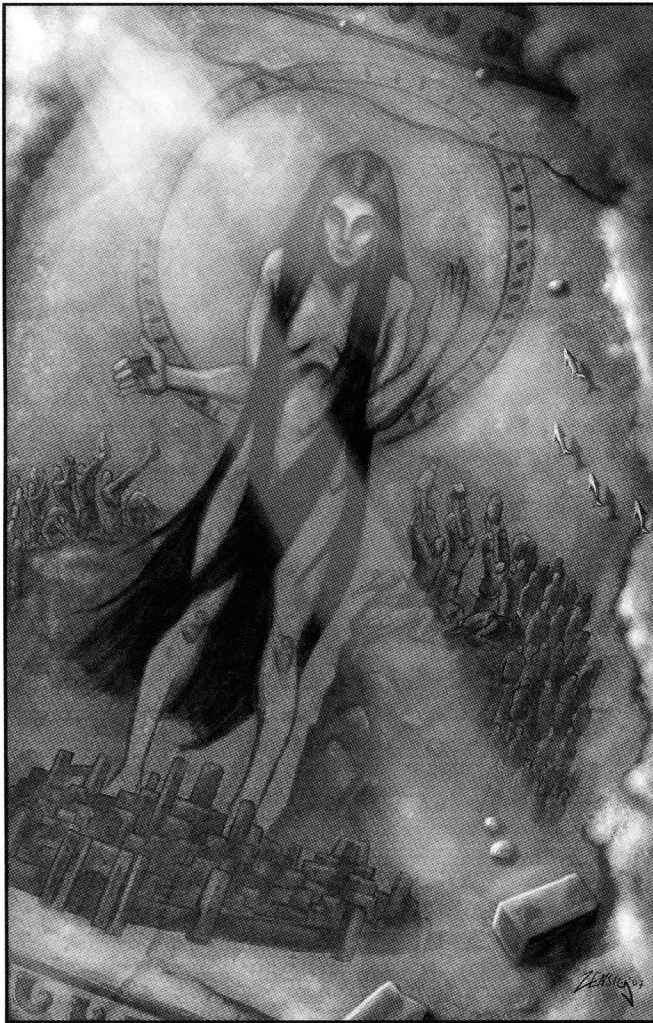
Sobald die Helden den Eingang erreicht haben, beginnt neben ihnen das Riff zum Leben zu erwachen. Zwei gut einen Schritt durchmessende Einsiedlerkrebse, deren Häuser durch Seepocken und Algenbewuchs getarnt waren, erheben sich links und rechts der Spalte und heben drohend ihre Scheren, die groß genug scheinen, um einen Arm durchzutrennen. Auf einen Wink des Biagha hin ziehen sie sich zurück in ihre Lauerstellung, doch die Helden können die Blicke der Wächter spüren, die ihnen bei jeder Bewegung folgen.

Der Risso deutet den Helden, ihm zu folgen, und ist im nächsten Moment in der Spalte verschwunden. Dahinter liegt ein dunkler Tunnel, an dessen Ende bläuliches Licht glimmt. Was die Helden nicht ahnen – es handelt sich bei dem Einstieg um eine der ehemaligen Fensteröffnungen des Tempels, die ursprünglich in einer Höhe von gut sechs Schritt Lichts ins Innere des Kultraums gelassen haben. Selbst wenn die Helden auf der Flucht vor den Krakoniern bereits Erfahrung mit der Dreidimensionalität gemacht haben, dürfte der Einstieg durch das Fenster dennoch eine neue Erfahrung sein. Schließlich kommt es nicht oft vor, dass man nach dem Eintreten auf der anderen Seite zunächst im Nichts schwebt, etwa sechs Schritt über dem Boden. Gwenn-Petryl-Steine sorgen für eine schummrige Beleuchtung, Schwärme von winzigen Fischen schweben vorbei, und unten am Grund sind Bewegungen auszumachen, die jedoch im Dämmerlicht schemenhaft bleiben.

IN DER ALTEN VERSAMMLUNGSHALLE

Nach und nach eröffnet sich den Helden diese bizarre Welt, während sie dem Biagha folgend zum Grund hinabschwimmen (die anderen Risso kommen nach oder bleiben draußen, um nach möglichen Verfolgern Ausschau zu halten). Um die Tempelruine als provisorische Unterkunft herzurichten, mussten die Biagha auf ihre Magie zurückgreifen. An den Wänden können die Helden Kokons entdecken, die aus verwobenen Algen bestehen und sich in der Strömung wiegen – Schlafstätten, wie es den Anschein hat. Ihre Anzahl lässt darauf schließen, dass die Biagha über bis zu 50 Kämpfer verfügten. Allerdings sind inzwischen viele der Kokons verwaist und bereits im Zerfall begriffen, der schnell einsetzt, sobald die Magie aufhört zu wirken (die verbliebenen Biagha brauchen ihre Kräfte an anderer Stelle als dafür, leere 'Betten' intakt zu halten).

Das Innere des Tempels ist erstaunlich gut erhalten, wenn auch die Reliefs, die einst wohl die Wände verziert hatten, so weit verwitert sind, dass nicht mehr zu erkennen ist, was einst dargestellt war. Am Grund angekommen, finden die Helden jedoch ein nahezu unversehrtes Bodenmosaik, das nur an den Rändern von angehäuften Sand bedeckt ist. Das Bild, das die gesamte Halle (20x20 Schritt) einnimmt, zeigt eine gigantische Frau mit langem, dunklem Haar, das ihren Leib wie ein natürlicher Mantel verhüllt. Zu ihren Füßen liegt eine Stadt. Links und rechts der Frau sind zahlreiche weitere Gestal-



ten dargestellt – wimmelnde Menschen, die sich der Riesin von allen Seiten huldvoll nähern und ganz offensichtlich Geschenke oder Opfergaben überreichen. Das Bild mutet fremdartig an; Helden, die mit der Kemi-Kultur vertraut sind, mögen entfernte Ähnlichkeiten entdecken, ansonsten ähnelt die Art der Darstellung nichts, was die Helden (auch gebildete) kennen.

Doch die Aufmerksamkeit der Helden wird schnell von dem Mosaik abgelenkt, sobald sie tief genug hinabgetaucht sind, dass aus den schemenhaften Bewegungen am Boden eine komplexe, unwirkliche Unterwasserwelt wird, die an ein groteskes Gasthaus oder eine Brabaker Mietskaserne erinnert: Während die Schlafkokons bis hinauf an die Hallendecke angebracht waren, scheint man die anderen alltäglichen Dinge am Grund des Verstecks untergebracht zu haben. In Algenkokons, ähnlich den 'Schlafkammern', können die Helden zahlreiche Gebrauchsgegenstände entdecken: Messer aus Knochen, Schalen und Töpfe aus Muscheln oder ausgehöhlten Korallen, Instrumente, die entfernt an Hörner erinnern, aber auch Netze und Köcher, die mit großer Sorgfalt aus Seegras und Algen geknüpft wurden. Andere Kokons bergen Vorräte: Muscheln, Schnecken, aber auch Reste eines größeren Fisches, der von kundiger Hand zerlegt wurde, sowie mehrere lebendige Fische. Panzer gewaltiger Krebse und Muschelschalen dienen als 'Tische' oder Ablagen, auf denen Harpunen, Dreizacke und Schilde aus Schildplatt griffbereit liegen, als fürchte man jeder Zeit einen Angriff. Ein ellengroßer Einsiedlerkrebs – eine kleinere Variante der Wächter oben vor dem Eingang – schnellst aus einem Versteck unter einem Krebspanzer hervor, klappert drohend mit den Scheren, sobald die Helden den Grund erreicht haben, zieht sich dann aber wieder zurück – nicht ohne die Eindringlinge misstrauisch zu beäugen.

Misstrauisch beäugt wird die Gruppe auch von den anderen Bewohnern des Unterwasserverstecks. Neugierig, aber verhalten nähern sie sich, umschleichen die Neuankömmlinge, als wollten sie ihre Witterung aufnehmen, und halten doch respektvoll Abstand: zwei Necker,

Krebse, handgroß bis zu einem Durchmesser von einem guten Schritt, ein alter Hummer, mehrere Kraken, die von den Wänden hinab das Geschehen beobachten, zwei Dutzend Risso, von denen die Helden einige bereits vom Riff kennen, sowie Menschen!

Den Helden sollte in diesem Moment klar werden, dass sie den Verbleib der verschwundenen Fischer, Pilger und Muschelsucher endlich aufgeklärt haben. Es sind nur noch wenige Menschen, die den Biagha geblieben sind: sieben Männer, davon einer so schwer verwundet, dass er den nächsten Tag nicht erleben wird, sowie vier Frauen. Die Kleidung, die sie einmal getragen haben, hängt ihnen zerfetzt am Körper und bedeckt kaum die Blöße. Wenn die Helden die Vermissten etwas genauer betrachten (*Sinnenschärfe* + 3), fallen ihnen kleinere anatomische Veränderungen auf: Zwischen den Fingern und Zehen spannen sich dünne Schwimmhäute, am Hals sind Kerben zu erkennen, die sich bei näherer Betrachtung als Kiemen entpuppen. Einem aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe* + 6) könnte zudem der starre Blick auffallen – sie blinzeln nicht mehr.

DAS PROBLEM

Die Biagha lassen den Helden ein wenig Zeit, um sich auszuruhen und gegebenenfalls zu stärken. Auch hier gilt wieder: Der Fisch, der angeboten wird, ist roh und zum Teil noch lebendig. Bei dem einen oder anderen Helden (nach Ihrer Einschätzung, Sie kennen Ihre Gruppe am besten) sollte daher eine Selbstbeherrschungs-Probe notwendig sein, um den angebotenen Imbiss zu verspeisen. Außerdem können sie eventuelle Verletzungen magisch heilen (mit einem Zauber, der dem BALSAMSALABUNDE ähnlich ist; die Biagha können pro Held bis zu 20 LeP zurückgeben) und passen, wenn nötig, die Helden magisch an die Unterwasserwelt an.

Doch dann kommen sie schnell zur Sache. *Sirzozza* und *Yirshuun* rufen die Helden und die Hexen in der großen Halle zusammen und fordern sie auf, einander mit den Fingerspitzen zu berühren, um die Kommunikation zu erleichtern. Anschließend beginnen sie damit, den Helden zu erzählen, was hier geschehen ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr schließt die Augen und überlasst euch ganz den Bildern, die die Biagha in euren Köpfen entstehen lassen. Zunächst seht ihr eine friedliche Stadt – die Stadt, in der ihr euch befindet. Die Sonne scheint, Menschen gehen ihrem Tagewerk nach. Dann gleitet der Blick weiter, und ihr erkennt am Rande der Stadtmauern einen gewaltigen Felsen, auf dem eine Riesin thront, wie ihr sie bereits auf dem Mosaik gesehen habt. Dann schlägt das Bild um, ein goldener Drache erhebt sich, und dann seht ihr Wasser, ein Meer, das sich über die Stadt wirft und sie verschlingt. Der leere Thron wird von den Wogen umspült, Korallen und Algen haben sich auf den Ruinen niedergelassen. Das Bild bricht ab, und ihr seht eine Gruppe Risso, die die inzwischen zum Riff gewordene Stadt durchschwimmt. Ihr seht sie, wie sie in dem Tempelraum, in dem ihr euch befindet, das Mosaik freilegen und die Reliefe untersuchen, die noch besser erhalten scheinen, als sie es heute sind. Und ihr seht sie den Thron umschwimmen, der ebenfalls von Korallen überwuchert ist.

Das Bild bricht erneut ab, und nun erkennt ihr Krakonier auf ihren Haien, die sich mit den Risso ein blutiges Gefecht liefern. Für einen Moment stockt der Gedankenfluss, und als ihr aufschaut, seht ihr, dass die beiden Biagha die Augen geöffnet haben, als zögerten sie. Doch dann spürt ihr erneut den sanften Druck, der euren Geist öffnet.

Ihr seht Krakonier, die den Thron zerstören, als bestände er nicht aus Erz, und das Mosaik in der großen Halle aus dem Boden reißen, um die Steinchen in alle Himmelsrichtungen zu zerstreuen. Dann seht ihr die Biagha, die sich auf dem Thron in einem Kreis aufgestellt haben und ein Ritual zu vollziehen scheinen. Sie halten dabei drei faustgroße Perlen in den Händen, die die beschwörend in die Strömung halten. Ihr erkennt Mindergeister, die sich um die Perlen winden. Das Bild verschwindet, und

DIE VERBÜNDETEN UNTER WASSER

Die Rizzo

Während die Schwesternschaft auf dem Land über den Schlaf der Riesin wachte, haben sich schon vor Jahrhunderten einige Biagha (Zauberpriester der Rizzo) – angezogen von den Schwingungen des Ortes – am Fuß von Chalwens Thron eingefunden, um die Wacht unter Wasser aufzunehmen. Durch Visionen und Träume erfuhren sie nach und nach von dem Schicksal des Throns und von den Gefahren, die der Welt unter Wasser drohen würden, würde die zwar schlafende, aber immer noch präsenste Macht der Riesin eines Tages gebrochen. Unter Aufbringung all ihrer Kräfte schufen sie damals die magische Barriere, die sie mit der alten Stadtmauer verbanden und die die Helden geborsten gesehen haben. Außerdem versuchten die Biagha, einen Weg zu finden, um Chalwen zu erwecken, sollte die Gefahr übermächtig werden.

Seit jenen Tagen aber ist die Anzahl der Zauberpriester geschrumpft. Die hier ansässigen Biagha sind selbst ihrem eigenen Volk fremd. Sie führen ein selbst gewähltes Einsiedlerdasein am Fuß des Throns, und ihr ganzes Leben gilt der Wacht. Meist lebten etwa zwanzig Biagha hier, manchmal auch weniger, die sich unter den Meereslebewesen Diener suchten und diese zu ihren Zwecken magisch veränderten. Zudem werden sie von anderen Meeresbewohnern aufgesucht, die sich weissen Rat erhoffen.

Als Darion Paligans *Plagenbringer* den Schutzwall einriss und die Krakonier durch die Bresche in die Stadt eindringen, mussten die Biagha schnell feststellen, dass sie allein mit ihren Kreaturen und den wenigen Verbündeten, die bereit waren, an ihrer Seite zu kämpfen, wenig gegen die Angreifer ausrichten konnten. In ihrer Not wandten sie sich an Chalwen und suchten Hilfe in den Träumen und Visionen. Dabei kam der Gedanke auf, sich an die Erben jenes Volkes zu wenden, das Chalwen einst schon gedient hatte – die Sumurrer. Zwar gibt es längst keine Sumurrer mehr in Aventurien, doch für die Rizzo sieht ein Mensch aus wie der andere. Leider waren die Menschen, die sie in ihr Unterwasserreich entführen und mittels Magie am Leben erhalten konnten, einfache Fischer, Perlentaucher, Pilger oder Matrosen, die den Krakoniern hoffnungslos unterlegen waren und schneller fielen, als die Biagha neue Kämpfer 'rekrutieren' konnten. Da auch die Rizzo inzwischen stark dezimiert wurden, flohen die Verbliebenen in den versteckten Tempel und versuchen seitdem von dort aus, die Angreifer nach besten Kräften aufzuhalten.

Bei der Ankunft der Helden sind lediglich sechs Biagha übrig geblieben, die nach anfänglichem Misstrauen in den Helden die wahren Erben der Sumurrer sehen, die endlich gekommen sind, um ihre 'Mutter' (wie sie Chalwen bezeichnen) zu retten. Zwerge, Goblins oder Orks in der Gruppe verwirren die Rizzo zwar, sie werden diese aber akzeptieren, solange die Fremden für ihre Ziele kämpfen. Elfen und Magiern, vor allem aber Achaz misstrauen die Biagha – und es bedarf einiger Überzeugungskunst, um ein gegenseitiges Vertrauen herzustellen.

Rizzo

Größe: um 1,70 Schritt **Gewicht:** um 60 Stein

MU 8–18 **FF** 7–17 **KL** 8–17 **GE** 9–18*

IN 8–16 **KO** 9–18 **CH** 6–15 **KK** 9–16

Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Dämmerungssicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Aberglaube 5–8, Höhenangst 5–8, Lichtscheu, Langangst 5–10

Kampfwerte (unerfahren / erfahren / Veteran):

INI 10+1W6 / 11+1W6 / 16+1W6

AT 10 / 13 / 17 **PA** 9 / 12 / 14

RS 1 + Rüstung **TP** je nach Waffe

LeP 22 / 27 / 32 **AuP** 28 / 34 / 40

MR 4 / 6 / 8 **GS** 9 (Wasser), 7 (Land)

Sonderfertigkeiten: Kampf unter Wasser / Aufmerksamkeit, Finte / Gezielter Stich, Kampfreflexe, Sturmangriff (auch unter Wasser)

Typische Waffen: Zackenmesser (wie Kurzschwert), Dreizack, Fischspeiß (wie Speer)

Typische Rüstungen: keine

Magie: Ritualmagie der Biagha: vor allem Wasserelementar-Zauberei, einige Biagha können mit Gedankenbildern kommunizieren

*Im Wasser erhalten Rizzo zwei Bonuspunkte auf ihre GE. Sie können nur kurze Zeit (ohne magische Unterstützung: 1W20+10 Stunden) an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben. Alle anstrengenden (Kampf-)Aktionen an Land kosten sie doppelt so viele AuP wie für Landbewohner angegeben. Jede Stunde Aufenthalt an Land bringt ihnen einen Punkt Erschöpfung ein.

Nur wenige Biagha beherrschen die Kunst des Gedankenlesens und -übertragens, so dass die Kommunikation der Helden vor allem mit zwei Biagha stattfindet:

Sirzozza ist ein uralter Rizzo, der sich seit Wochen magisch auszehrt, um die Kämpfer an die Welt unter Wasser anzupassen. Er ist besonnen und hat längst eingesehen, dass der Kampf – so, wie er derzeit geführt wird – nur mit einer Niederlage enden kann. Er ist die treibende Kraft hinter der Idee, Chalwen zu erwecken, und ist dankbar für jede Hilfe. Für Vorschläge und Hinweise der Helden hat er stets ein offenes Ohr und vertritt diese – solange sie ihm sinnvoll erscheinen – auch gegenüber den anderen Biagha.

Yirshuun hingegen ist erst kürzlich zu den Priestern an Chalwens Thron gestoßen und fest davon überzeugt, dass die 'Sumurrer' bestenfalls als Kämpfer erhalten, vom Geist Chalwens und ihrer möglichen Erweckung aber keine Ahnung haben – wie sollten sie auch mehr wissen als die Zauberpriester der Rizzo, die seit langem danach forschen? Die Helden sind für ihn demnach Krieger, die sich seiner Sache anschließen, die jedoch seinen Anweisungen ebenso zu folgen haben wie die anderen 'Sumurrer'. Solange sich die Gruppe unterordnet, ist er bereit, sie nach Kräften auszustatten und zu unterstützen. Auf Vorschläge lässt er sich nur bedingt ein. Es sollte den Helden nicht zu leicht gemacht werden, diesen Rizzo davon zu überzeugen, dass sie zur Rettung mehr beisteuern können als den heldenhaften Kampf gegen die Haie.

Bezüglich der entführten Menschen haben die Biagha keinerlei Schuldgefühl. Es ist für sie eine Selbstverständlichkeit, dass die 'Sumurrer' für ihre Mutter sterben. Folglich haben sie keine moralischen Bedenken und reagieren auf Vorhaltungen der Helden verständnislos. Sollte dieser Punkt zu ernsthaften Verstimmungen zwischen den Helden und ihren neuen Verbündeten führen, werden die Hexen vermittelnd eingreifen und eindrücklich darauf hinweisen, dass man sich zunächst dem gemeinsamen Feind stellen müsse und diese Angelegenheit später klären könne.

DIE ERBEN DER SUMURRER

Die Menschen wurden von den Biagha magisch an das Leben unter Wasser angepasst und mittels eines IMPERAVI-ähnlichen Spruchs gebunden. Sie sind von der Bedeutung ihrer Aufgabe überzeugt und bereit, für Chalwen zu sterben – ohne wirklich zu wissen, was es mit diesem Namen auf sich hat. Den Helden gegenüber zeigen sie sich aufgeschlossen und sind gerne bereit, von ihrer Entführung zu berichten, ohne diese zu bedauern.

Ein ODEM zeigt an, dass ein Zauber auf den Menschen liegt (was angesichts der offensichtlichen Verwandlung nicht verwunderlich ist). Ein ANALYS (mit 5 ZIF*) fördert zumindest zutage, dass sie unter einem Beherrschungszauber stehen. Wenn Magier unter den Spielern versuchen wollen, diesen zu brechen, versuchen die Hexen ihn davon abzuhalten, indem sie darauf verweisen, dass sie zurzeit alle Kräfte brauchen, um sich gegen die Krakonier zu erwehren. Befreien die Helden die Menschen dennoch von ihrem Bann, brechen diese verzweifelt zusammen und wollen so schnell

wie möglich zurück an Land – was angesichts der physischen Veränderungen (Kiemen) nicht ohne weiteres möglich ist. Mit etwas Geschick (*Überzeugen* +4) sollte es den Helden gelingen, die Befreiten davon zu überzeugen, bis zur Erweckung der Riesin auszuharren. Für den weiteren Kampf gegen die Krakonier sind die Menschen aber nicht mehr zu gebrauchen. Für die Biagha stellt dies ein größeres Ärgernis dar – und kann zu zusätzlichen Spannungen zwischen den 'Verbündeten' führen.

Doch auch nach erfolgreicher Erweckung Chalwens bleibt das Problem der Verwandlung. Die überlebenden Biagha haben nach dem Kampf gegen die Krakonier nicht genug Kraft, um außer den Helden auch die anderen überlebenden Menschen zurückzuverwandeln. Entweder gelingt es den Magiern der Gruppe, ihrerseits einen ausreichend mächtigen VERWANDLUNGEN BEENDEN + 12 (auf Grund der fremden Magie) zu wirken, oder dieses Problem bietet Stoff für ein Folgeabenteuer.

DIE MEERESBEWOHNER

Neben den 'Erben der Summurer' haben die Biagha eine Reihe weiterer Meeresbewohner um sich geschart, die teils freiwillig, teils unter magischem Zwang bei der Verteidigung des Throns helfen. Die beiden Necker kamen als Sklaven der Krakonier hierher, um bei der Suche nach den Tränen der Chalwen zu helfen, und wurden im Laufe der Kämpfe befreit. Es handelt sich bei ihnen um Vater und Tochter. Die Helden können erfahren, dass Piraten die beiden vor einigen Jahren gefangen genommen und als Sklaven in den Süden verkauft haben, wo sie bei einem Überfall auf ein Handelsschiff in die Gewalt von Darion Paligan gerieten. Während *Hailuu*, der männliche Necker, immer wieder von düsteren Stimmungen ergriffen wird, die seine Gedanken zurück zu seiner verlorenen Heimat an der Westküste führen, wo er Frau und Familie zurücklassen musste, ist *Lanuloo* quicklebendig und äußerst neugierig. Sie ist gerne bereit, den Helden die faszinierende Welt unter Wasser zu zeigen. Beide unterstützen die Biagha aus freien Stücken, hoffen aber, im Falle eines Sieges in ihre Heimat zurückkehren zu können. Zu dem Volk der Necker siehe auch **Efferd 145**.

Bei den Risso handelt es sich um Krieger, die die Biagha mit Hilfe eines magischen Artefakts, eines Muschelhorns, das Botschaften über viele tausend Meilen unter Wasser transportiert, gerufen haben, um sie bei dem Kampf gegen die Krakonier zu unterstützen. Die anwesenden Krieger hielten sich nicht weit entfernt im Maraskansud auf. Es handelt sich ebenfalls um Verstoßene ihres Volkes, die nichts zu verlieren haben und gegen ein paar Versprechungen bereit waren, die Zauberpriester zu unterstützen.

Die Kraken, Krebse, Wächterfische und anderen Meereslebewesen sind magisch an die Biagha gebunden und folgen ihren Befehlen. Nach anfänglicher Neugier werden die Helden von ihnen nicht weiter beachtet. Sollten Sie Kampfwerte brauchen, orientieren Sie sich bitte an den Werten aus der **ZBA**.

ihr seht Chalwen, die sich erhebt und vor der die Krakonier die Flucht ergreifen.

Dann bricht der Gedankenstrom ab, und ihr hört nur das Rauschen des Meeres.

Die liderlosen Augen der Biagha mustern euch, und ihr meint, eine stumme Frage in ihnen zu lesen.

Der zweite Teil der Bilder ist nicht real, sondern der Versuch der Risso, den Menschen verständlich zu machen, was geschehen wird und was sie dagegen unternehmen können. Da der Tempel und das Mosaik darin noch existieren, sollten Ihre Helden darauf kommen. Helfen Sie notfalls mit einer KL-Probe nach. Folgendes sollte den Helden deutlich geworden sein:

- Die Biagha gehen davon aus, dass die Krakonier Chalwens Geist und ihren Thron vernichten wollen. Lassen Sie die Hexen spätestens jetzt klarstellen, dass Chalwens Geist schläft und erweckt

Kommunikation

Die Biagha kommunizieren mit den Helden ausschließlich über Gedanken- und Gefühlsbilder. Versuchen Sie, dies konsequent am Spieltisch umzusetzen, indem Sie den Helden beschreiben, was sie in ihrem Kopf sehen. Umgekehrt ermöglicht es die Verständigungsmagie der Biagha den Helden, ihrerseits durch Konzentration Gedankenbilder zu senden (*Selbstbeherrschung* +2, um ein sinnvolles Bild im Kopf des Gegenübers zusammenzusetzen). Diese Art der Verständigung bedeutet aber auch, dass die Risso selbst entscheiden können, wann und wie lange sie mit den Helden kommunizieren wollen. Sind sie der Meinung, dass alles gesagt wurde, oder werden die Helden ausfällig, brechen sie den Kontakt kurzerhand ab. Die Helden können versuchen, sich durch Gesten verständlich zu machen, doch beachten Sie, dass hier zwei vollkommen verschiedene Völker aufeinander treffen. Manche Gesten, die für die Menschen (Helden) eine eindeutige Bedeutung hat, mag für die Meeresbewohner etwas ganz anderes heißen.

Mit den anderen Risso und den Neckern können sich die Helden über Zeichen und Gesten verständigen.

DIE MAGIE DER BIAGHA

Sollten die Helden für ihren Tauchgang auf Methoden zurückgegriffen haben, die ihnen nur beschränkt die Atmung unter Wasser ermöglicht oder andere Probleme (Kälte, Dunkelheit, schwerfällige Tauchgerätschaften) einen längeren Aufenthalt auf dem Meeresgrund erschweren, sind die Risso bereit, die Gruppe magisch an das Unterwasserleben anzupassen. Ihnen wachsen dann Kiemen und Schwimmhäute, Kälte kann ihnen nichts mehr anhaben, und ihre Sehkraft im trüben Halbdunkel der Tiefe wird verbessert. Talentproben müssen auf Grund der ungewohnten Umgebung nicht mehr (ganz so stark) erschwert werden.

Der Zauber der Biagha ist allerdings zeitlich begrenzt und kann von den Risso jeder Zeit aufgehoben werden. Jedoch besteht ein Restrisiko, dass Teile der Verwandlung nicht gänzlich reversibel sind: Würfeln Sie bei der Rückverwandlung mit einem W20. Bei einer 20 kommt es zu folgenden Zwischenfällen (1W6):

- 1 Die Kiemen werden zurückgebildet und die Lungenatmung setzt wieder ein, aber es bleiben Narben am Hals zurück.
- 2–3 Die Schwimmhäute bilden sich nur unvollständig zurück. Der Held erhält den Nachteil *Stigma*.
- 4–5 Der Held erhält den Vorteil *Kälteunempfindlichkeit*.
- 6 Die Lungenatmung setzt nicht wieder ein, die Kiemen bleiben erhalten. Der Held muss (in einem Wassertrog) zu einem Efferdtempel oder einem kundigen Magier gebracht werden, um den Zauber zu brechen.

Es ist auch möglich, dass die Biagha die Helden nur teilweise an das Unterwasserleben anpassen (z.B. nur Kälteunempfindlichkeit, wenn der Held bereits über eine funktionstüchtige Unterwasseratmung verfügt).

werden will und die Helden nicht nach einem Grab suchen oder in ein Totenreich reisen müssen.

- Die Risso scheinen ein Ritual zu kennen, mit dem sie Chalwens Geist erwecken können, und wollen es anwenden.

Die Helden werden eine Menge Fragen haben, die die Biagha nach bestem Wissen und Gewissen beantworten. Schließlich hoffen sie auf die Hilfe der Menschen. Lassen Sie die Spieler ihre Fragen ebenfalls in Gedankenbildern formulieren. Im Folgenden finden Sie Antworten auf einige sehr wahrscheinliche Fragen:

- Was geschieht, wenn das Ritual missglückt?

Die Biagha zeigen das Bild eines zerstörten Throns, die Bruchstücke der Perlen liegen an seinen Hängen verstreut. Eine Dämonenarche wurzelt über Chalwens Thron, und ihre Fangarme wachsen dem Ufer entgegen.

● Was ist mit der Bresche in der Mauer?

Wenn die Helden die Risso mit dieser Frage konfrontieren, erhalten sie ein Gedankenbild, dass eine Gruppe Biagha dabei zeigt, den Zauber für die Mauer zu weben, und anschließend eines, das die *Plagenbringer* zeigt, die die Bresche schlägt. Anhand des Bewuchses der Ruinen können die Helden erkennen, dass der Zauber sehr alt gewesen sein muss. Außerdem kann ihnen auffallen (*Sinnenschürfe* +3), dass die *Plagenbringer* bei diesem Manöver allem Anschein nach beschädigt wurde. Diese Erkenntnis kann noch sehr wichtig werden, wenn die Helden irgendwann einmal gegen große Dämonenarchen zu Felde ziehen: Dämonenarchen können sehr wohl Schaden erleiden.

● Wann muss das Ritual durchgeführt werden?

Die Bilder zeigen einen Wechsel von Helligkeit und Dunkelheit (unter Wasser).

● Was hat es mit den Perlen auf sich?

Hier holen die Biagha etwas weiter aus und zeigen noch einmal das Bild der Zerstörung durch die Wassermassen und die Perlen, die durch die Fluten gewirbelt werden. Anschließend sehen die Helden eine Vielzahl von Perlen (die Anzahl ist nicht abzuschätzen, da es mal mehr, mal weniger werden) – in denen sie jeweils Chalwens Gesicht erkennen können.

Die Risso zögern kurz, ehe sie die Helden mit einem weiteren Bild konfrontieren: Die Dämonenarche schlägt die Bresche, und unmittelbar danach führen die Biagha das Ritual durch. Allerdings scheint es nicht zu funktionieren, und während die Risso noch sichtlich ratlos da stehen, werden sie von den Krakoniern überfallen. Das nächste Bild zeigt statt drei nur noch zwei Perlen, und dann sieht man einen Krakonier, der die dritte Perle in der Hand hält. Zum Abschluss sehen die Helden sich selbst, und dann wieder Chalwen, die auf sie weist.

Tatsächlich haben die Biagha bereits einen Versuch unternommen, der jedoch erfolglos blieb und in dessen Folge es den Angreifern gelungen ist, eine der Tränen zu erbeuten. Durch die Visionen der Riesin sind sie auf den Gedanken gekommen, sich an die Sumurrer (Menschen) zu wenden. Nachdem sich die Fischer und Taucher als weitgehend ungeeignet erwiesen haben, hoffen die Biagha, in den Helden nun endlich die prophezeite Unterstützung gefunden zu haben.

Die Risso stehen vor zwei Problemen, bei denen sie die Hilfe der Helden benötigen:

- Sie müssen herausfinden, woran es liegt, dass Chalwen sich nicht erwecken ließ, obwohl alle beteiligten Biagha davon überzeugt sind, gespürt zu haben, dass das Ritual gelungen ist.
- Die verlorene Perle muss zurückerobert werden, und zwar bis spätestens morgen Abend. Ansonsten werden mindestens vier Monate vergehen, ehe der nächste günstige Zeitpunkt kommt, und so lange werden die Biagha den Krakoniern nicht Widerstand leisten können.

Nachdem die Biagha ihr Wissen mitgeteilt und im Rahmen ihrer Möglichkeiten die Fragen der Helden beantwortet haben, ist es an den Helden zu entscheiden, ob sie die Risso bei ihrem Vorhaben unterstützen wollen.

Wenn sich die Gruppe zunächst beraten will, lassen ihnen die Biagha Zeit und bieten ihnen dazu einen erhaltenen Nebenraum an, der wohl ehemals die Zelle eines Priesters war.

Die Hexen fühlen sich sichtlich überrollt von dem Vorhaben der Biagha – schließlich wacht ihre Schwesternschaft seit Menschengedenken über Chalwens Schlaf.

Mirjam kann sich mit dem Gedanken anfreunden und begrüßt die Erweckung nach einiger Überlegung, da sie ebenso wie die Biagha keinen anderen Ausweg sieht, will man die Riesin nicht den Krakoniern ausliefern.

Zaphira lehnt die Erweckung hingegen vehement ab. Sie befürchtet einerseits, dass Chalwens Geist bei einem Fehlschlag vernichtet oder gar anfälliger für die Angriffe der Krakonier würde. Andererseits traut sie den Biagha nicht und sieht sie als Konkurrenten um die Wacht

DIE TRÄNEN DER CHALWEN

Die Biagha versuchen mit ihren Gedankenbildern darzustellen, dass der Geist der Riesin teilweise in den Perlen gebunden ist. Die Hexen können hier ergänzen, dass Chalwen geweint haben soll, als Pydracor das Verderben über sie und ihr Volk einbrechen ließ. Diese Tränen liegen bis heute verborgen auf dem Grund des Meeres. Jede von ihnen trägt einen Teil des Geistes der schlafenden Riesin, die eine mehr, die andere weniger, doch allen ist gemein, dass sie die Träume und Visionen der Träumenden aussenden. Doch der größte Teil ihres Geistes ist an der Stelle ihres Todes zurückgeblieben, gefangen im Granit des muschel- und korallenbewachsenen Throns.

Nach einiger Überlegung dürften die Helden mit Hilfe der Hexen zu dem Schluss kommen, dass die Einbeziehung der Perlen in das Ritual der Schlüssel sein muss, um diesen (großen) Teil des Geistes freizusetzen, da in den drei Perlen zu wenig von dem Geist gefangen ist, als dass man von einer Erweckung der Riesin sprechen könnte (von der die Biagha aber felsenfest überzeugt sind).

DIE PERLEN IM SPIEL

Wie der Thron selbst, so strahlen auch die Perlen Chalwens Träume und Visionen aus. Nach Erweckung der Riesin werden die Visionen eindringlicher.

Außer den Perlen, die in diesem Abenteuer für das Ritual gebraucht werden, sind keine weiteren Funde bekannt. Sie können kleinere Perlen jederzeit zum Thema eines Abenteuers machen, doch beachten Sie dabei, dass es sich um hochmagische Artefakte handelt. Außerdem wirken die Visionen für einen menschlichen Geist höchst verwirrend – wenn die Helden mehrere Wochen oder gar Monate Nacht für Nacht Anteil an Chalwens Gedanken haben, werden sie über kurz oder lang dem Wahnsinn anheim fallen.

über die Riesin. Da das zweite Argument eher einer unterschwelligten Eifersucht entspringt als rationalen Überlegungen, spricht sie es nicht direkt aus, sondern fördert nur bereits vorhandene Vorurteile gegenüber den Risso und versucht auf diese Weise, den einen oder anderen Helden auf ihre Seite zu ziehen. Letztendlich wird sie sich aber (vordergründig) der Entscheidung der Gruppe beugen.

Da fast alle Argumente, vor allem aber das Fehlen einer sinnvollen Alternative, für eine Erweckung der Riesin sprechen, kommen die Helden hoffentlich zu dem Entschluss, sich den Biagha anzuschließen. Ein wichtiges Argument dürften hierbei auch die fatalen Folgen sein, die eine Vereinnahmung des Throns durch Darion Paligan mit sich zöge. Die Folgen für den Golf von Pericum und die übrigen, angrenzenden Seegebiete wären katastrophal.

Sollten die Helden dennoch die Risso nicht unterstützen wollen, werden sie unverzüglich aus dem Tempelversteck gebracht und ihnen wird mitgeteilt, dass sie augenblicklich verschwinden sollen. Die entführten Menschen geben die Biagha nicht frei, vielmehr kämpfen diese notfalls an der Seite ihrer 'Herren' auch gegen die Helden.

Wenn die Helden nun an Land zurückkehren, werden die Krakonier innerhalb kurzer Zeit die verbliebenen Risso getötet und die Perlen erbeutet haben. Darion Paligan wird ein Insanctum rings um den Thron errichten und Chalwens Macht für sich vereinnahmen – das Bollwerk, das das Vordringen der Blutigen See in den Golf von Pericum bislang aufhalten konnte, ist in Ihrem Aventurien gefallen. Mit den verheerenden Folgen sollten sich die Helden in einem Ihrer nächsten Abenteuer herumschlagen.

Kämpfen die Helden hingegen auf eigene Faust gegen die Krakonier, sollten sie schnell (und schmerzlich) feststellen, dass sie dieser Übermacht in der Tat nicht gewachsen sind – und sich hoffentlich auf die Biagha besinnen.

Die Hexe Mirjam bleibt in jedem Fall bei den Biagha, um sie zu unterstützen, während Zaphira den Tempel ebenfalls verlässt und die Helden gegebenenfalls beim Kampf gegen die Krakonier unterstützt.

DAS MISSLUNGENE RITUAL

Das Ritual, das die Biagha in jahrhundertelanger Arbeit zusammengestellt haben, weist an sich keine Fehler auf – nur haben die Risso nicht an den Widerstand der Riesin gedacht.

Unter Wasser gefangen, hat ihr Geist seit fünftausend Jahren nichts als das ewige Grün-Blau des Ozeans gesehen, die Fischeschwärme und Meeresbewohner, und die einzigen intelligenten Lebewesen, deren Gedanken sie erfahren konnte, waren die Risso, deren Lebenswelt ebenfalls nur aus den Eindrücken der Unterwasserwelt besteht.

Um Chalwen zu erwecken, bedarf es daher eine Vielzahl von Gedanken und Empfindungen, die der Riesin deutlich machen, dass die Welt auch nach der Katastrophe bunt und vielfältig ist und sich das Erwachen lohnt. Eine Gruppe Risso, deren Gedanken ebenso blau-grün sind wie ihre Umwelt, empfindet sie nicht als lohnenswert. Ein Moha hingegen, der an die dampfenden Dschungel seiner Heimat denkt, ein Nivese, der weite Schneefelder vor Augen hat, ein Horasier oder Gareth, der die lärmenden Straßen seiner Heimatstadt sieht, oder ein Jäger, der über grüne Flusstäler blickt, vermögen sie dazu bewegen, sich aus ihrem Schlaf zu erheben. Um das Ritual erfolgreich durchzuführen, ist es daher notwendig, dass die Helden daran teilnehmen und ihre Erinnerungen und Gedanken einfließen lassen.

Den Schlüssel zu dieser Erkenntnis liegt einerseits in dem Mosaik, andererseits in den Träumen Chalwens, die während des gesamten Unterwasseraufenthalts auf die Helden eindringen.

DAS MOSAIK

Bei einer näheren Betrachtung des Bildes fällt den Helden auf, dass keine der Gestalten, die sich der Riesin demütig nähert, der anderen gleicht. Während bei einigen nur die Farbe der Kleidung unterschiedlich ist, sind es bei anderen die Haare, Bärte, Größe oder sogar die Hautfarbe. Man kann sogar zwei Elfen und einen Zwerg (!) erkennen. Auch der Hintergrund zeichnet ein weites Panorama unterschiedlicher Landschaften: Berge, Seen, Flusstäler, Wälder, Steppen...

DIE TRÄUME

Chalwens Träume begleiten die Helden und lassen sie nach und nach das Wesen der Riesin ergründen. Streuen Sie zwischen die oben bereits genannten Träume weitere, die den Helden den Ho-

rizont an Eindrücken deutlich macht, den die Riesin mit in ihren Schlaf genommen hat:

- der Gipfel eines hohen Berges, schneebedeckte Hänge im gleißenden Sonnenlicht, darüber ein einsamer Adler.
- ein Vulkan im Ausbruch, sprühendes Feuer, Lava, die die Hänge hinab fließt.
- liebliche Flusstäler im Frühling, Blütenmeere.
- eine Gruppe Zwerge, die auf einem Gebirgspfad unterwegs ist und von einem herabstürzenden Drachen angegriffen wird.
- mehrere Inseln in türkisblauem Meer, ein paar Fischer in Schilfbooten.
- eine Stadt aus Häusern, die aus Bäumen geformt zu sein scheinen, dazwischen lachende und singende Elfen.
- Steppe im Herbst, ein harscher Wind, der über die Ebene fegt, zwei Orks auf der Jagd.
- dazwischen immer wieder das ewige, stumme Blau-Grün des Ozeans, nur durchbrochen vom fernen Singen der Wale.

Kommt in der Gruppe niemand von selbst auf den Gedanken, können Sie Helden mit einer hohen IN oder KL darauf aufmerksam machen, dass dies alles Bilder sind, die von Chalwen ausgehen – vielfältige, bunte Bilder im Vergleich zu dem, was Chalwen von ihrer Umwelt aufnimmt.

Das Rätsel um das Misslingen des Rituals muss nicht sofort gelöst werden. Vielmehr ist es stimmungsvoll, wenn die Helden im Laufe der weiteren Ereignisse erst nach und nach zur richtigen Erkenntnis gelangen – im Extremfall sehr spektakulär unmittelbar vor dem Ritual.

Sollten sich die Helden bis zuletzt auf dem Holzweg befinden und keinerlei Idee haben, können Sie mit Hilfe der Visionen ein wenig nachhelfen. In ihrem Unterbewusstsein spürt Chalwen, dass diese Neuankömmlinge nach fünftausend Jahren etwas Anderes, fast Vergessenes mit sich bringen, das ihr Interesse weckt. Lassen Sie sich die Empfindungen und Gedanken der Helden schildern, während diese eine Vision empfangen. Bitten Sie Ihre Spieler dann, diese Gedanken in Bilder zu übersetzen, und schildern Sie eine warme Berührung (durch Chalwens Geist), sobald die Bilder von fernen Ländern künden – etwa als Gleichnisse. Wenn Chalwen in einer Vision dem Jäger der Gruppe einen großen Wald zeigt und sich dieser an seine Jugend erinnert fühlt, die heimatlichen Wälder, an diese denkt, dann wird er Chalwens Wärme spüren.

IN DER HUMMERHÖHLE

Nachdem die Helden den Biagha ihre Hilfe zugesagt haben, drängen die Risso, dass sie sich sofort auf die Suche nach der gestohlenen Perle machen – die Zeit drängt, da das Ritual schon am nächsten Abend durchgeführt werden muss.

Von den Biagha können die Helden erfahren, dass die Krakonier sich in einem Abschnitt des Riffs aufhalten, das über ein ehemaliges Palastgebäude gewachsen ist. Von den anwesenden Risso kennt niemand diesen Teil des Riffs genauer, aber man vermutet, dass es ähnlich wie bei dem Tempel, den man selbst als Versteck gewählt hat, zahlreiche Hohlräume geben muss. Den Eingang können die Biagha mittels Bildern beschreiben. Zaphira begleitet die Helden, während Mirjam zurückbleibt, um bei der Vorbereitung des zweiten Rituals zu helfen. Um ungesehen in die Kavernen zu gelangen, geben die Biagha den Helden zwei 'Wächterfische' mit auf den Weg, die die Wege für sie ausspähen können. Die Fische sind jedoch nicht in der Lage, die Perle selbst aufzuspüren – dieser Befehl ist zu komplex. Außerdem schenkt Mirjam den Helden ein Jadeamulett, das die thronende Chalwen zeigt und das sie mit Hilfe der Risso-Priester mit einer Anwendung HARMLOSE GESTALT aufladen konnte.

DIE KAVERNEN

Das Riff, das die Krakonier besetzt haben, liegt in einem Bereich des ehemaligen Stadtgebiets, das die Helden noch nicht erkundet haben. Im Folgenden werden die Örtlichkeiten und das Verhalten der Krakonier beschrieben. Die beiden Wächterfische können sich weitgehend unbemerkt bewegen, ihre Entdeckungen den Helden jedoch nur durch Schwimmbewegungen mitteilen, die natürlich gerade bei Landbewohnern missverständlich gedeutet werden können. Mirjam und die Krakonier weisen die Helden noch einmal ausdrücklich darauf hin, dass sie keine unnötigen Risiken eingehen sollen – die Bergung der Perle hat Vorrang vor allzu tollkühnen Wagnissen. Die genaue Anordnung und die Ausmaße der Kavernen entnehmen Sie bitte dem Übersichtsplan, den Sie auf Seite 93 finden.

DER EINGANG

Zum Vorlesen oder Nachersählen:

Da die Biagha den beiden Fischen die Lage des Verstecks gewiesen haben, schwimmen diese zielstrebig voraus. Ihr bewegt euch

in einem Bereich des Riffs, den ihr bislang noch nicht gesehen habt: Fast zehn Schritt ragen die Korallenwände in die Höhe, über und über besetzt mit Algen, Seeanemonen und bunten Fächerkorallen, doch ihr werdet das Gefühl nicht los, dass hier irgendetwas nicht stimmt. Beim genaueren Hinsehen erkennt ihr, dass euer erster Eindruck euch nicht getäuscht hat. Immer wieder entdeckt ihr unnatürlich verdrehte Korallenstöcke, Anemonen, die von innen her zu verfaulen scheinen, oder nachtschwarze Seesterne mit neun Armen, die sich gerade gierig über einen Artgenossen hermachen.

Zat'Zuul nutzt die Macht Gal'k'zuuls (Charyptoroths), um seine Krieger zu stärken und den Stützpunkt zu sichern – mit verheerenden Auswirkungen auf das Riff ringsum. Zwar dämpft Chawens Präsenz die dämonische Macht (sonst hätten die Krakonier die Biagha längst überrannt), doch kann auch sie die Perversionen nicht in Gänze aufhalten.

Mit der nötigen Magiekenntnis (*Magiekunde* +2) können die Helden die Hintergründe der Veränderungen errahnen und zu dem Schluss kommen, dass die Krakonier zumindest einen Paktierer in ihren Reihen haben. Aufmerksamen Helden (*Sinnenschärfe* +4) kann zudem auffallen, dass erstaunlich wenig Fische diesen Teil des Riffs bevölkern: Wo sich an anderer Stelle tausende bunte, schillernde, große und kleine Fische in den Korallen bewegen, schnell hier nur vereinzelt ein Fisch davon. Auch Krebse, Seeigel, Seepferdchen und andere Meeresbewohner sind kaum anzutreffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schließlich verharren die Fische hinter einem Vorsprung, und ihr tut es ihnen gleich. Im nächsten Moment erscheint ein Hai aus dem Riff vor euch. Hastig drückt ihr euch tiefer in die Deckung, als der Raubfisch einen großen Bogen zieht, um anschließend nach oben abzdrehen und zu verschwinden. Ihr atmet auf, aber die beiden Fische lassen euch keine Zeit zum Verschnaufen. Zielsicher steuern sie den Spalt an, aus dem der Hai aufgetaucht ist.

Der Eingang ist groß genug, dass ein fünf Schritt langer Hai hindurch passt, so dass die Helden keine Schwierigkeiten haben sollten. Allerdings hat Zat'Zuul links und recht an den Wänden des Spalts Korallenstöcke dämonischen Ursprungs wachsen lassen. Die etwa vier Spann langen blutroten Arme wiegen sich vermeintlich harmlos in der Strömung, werden aber schlagartig aktiv, sobald ein ungebetener Eindringling sie passiert. Dann winden sie sich um Arme und Beine und bohren ihre scharfen Dornen in die Haut, um ein lähmendes Gift abzusondern. (Giftstufe 10: Wirkung des Gifts: 2 SP/ KR, jede 3 KR GE und KK -1; sobald diese auf ein Drittel gefallen sind, ist das Opfer bewegungsunfähig. Dauer: 2W20 KR, fällt die LE unter 0, ist der Herzmuskel gelähmt und der Tod tritt ein. Würde die Wirkungsdauer überlebt, regenerieren sich der GE- und der KK-Wert um 2 Punkte pro SR.)

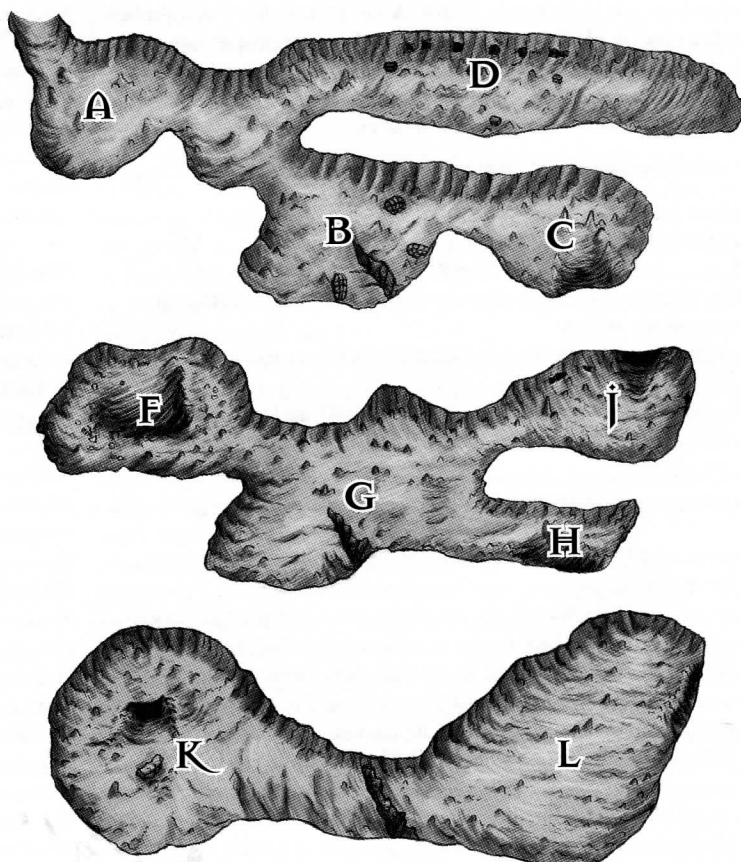
Um sich dem Zugriff zu entziehen, benötigt man eine GE-Probe +3. Misslingt diese, hat die Koralle den Helden gefasst; die Dornen werden erst in der nächsten Kampfrunde ins Fleisch geschlagen. Um sich zu befreien, ist entweder eine GE-Probe +5 notwendig oder 15 SP, die die Koralle hinnehmen muss. Dabei ist Vorsicht geboten, da der Spalt recht eng ist und man immer Gefahr läuft, den gefangenen Helden zu treffen (dies geschieht

DIE KRAKONIER

Darion Paligan hat knapp fünfzig Krakonier zur Eroberung des Throns zurückgelassen. Durch die andauernden Kämpfe mit den Rizzo und ihren Verbündeten wurde ihre Zahl zwar erheblich reduziert, doch es sind immer noch genug Krieger am Leben, um die Biagha zu vernichten (passen Sie die genaue Zahl – vor allem im Endkampf – der Stärke Ihrer Gruppe an). Unterstützt werden die Krakonier durch die *Nachtschere*, einen gewaltigen, dämonoiden Hummerier, der bislang jedoch in den Kavernen des Riffs versteckt geblieben ist. Die Gruppe wird von dem Y'Nahoh-Priester *Zat'zuul* angeführt, der ein hoher Paktierer Gal'k'zuuls ist. (Sollte *Zat'zuul* bereits während der Erkundung der Kaverne den Helden zum Opfer fallen, gibt es einen zweiten Y'Nahoh-Priester, der unterwegs war und im Finale *Zat'Zuuls* Rolle übernimmt.)

Ihr (vager) Auftrag ist es, Chawens Macht zu brechen oder – wenn möglich – mittels finsterner Rituale für die Paktierer nutzbar zu machen. *Zat'Zuul* hat bald den Thron mit den sich kreuzenden Kraftlinien als Zentrum der Macht der Riesin ausgemacht. Da die Biagha jedoch dank ihrer zahlreichen 'Wächterfische' über jeden Versuch der Krakonier, sich dem Thron zu nähern, informiert werden, ist es den Eindringlingen bislang nicht gelungen, sich dieses magischen Ortes zu bemächtigen. Ihr bislang größter Erfolg war die Eroberung der Träne, die *Zat'zuul* seitdem eingehend studiert hat. Um diese jedoch deuten und in einem Ritual zur Unterwerfung Chawens einsetzen zu können, fehlen ihm wichtige Informationen, die ihm erst *Zaphira* liefern wird.

Die Krakonier verhalten sich zurzeit relativ ruhig. *Zat'Zuul* weiß, dass er die Kräfte seiner Männer schonen muss, und will daher erst zum vernichtenden Schlag ausholen, wenn er die Möglichkeit sieht, die Rizzo und ihre Verbündeten mit einem Schlag zu beseitigen, anstatt sich in zahlreichen kleinen Gefechten langsam, aber sicher aufzureiben. Zu dem Zeitpunkt, da die Helden die Kavernen betreten, halten sich nur wenige Krakonier hier auf; einige Krieger sind auf der Jagd, andere streifen durch das Riff oder schwimmen Patrouille (wie die Gruppe, die das Boot der Helden angegriffen hat).



bei einer AT von 19–20). Falls ein Held verletzt wird und es keine Möglichkeit gibt, die Wirkung des Gifts aufzuhalten, springt Zaphira ein. Allerdings dauert ihre Heilung ein wenig, und die Helden sollten allmählich nervös werden – immerhin stehen sie mitten im Zugang zum Versteck der Krakonier.

Die Fische werden von den Korallen nicht angegriffen; sie werden als 'natürliche Umgebung' registriert.

Die Kavernen erstrecken sich über drei Ebenen, die durch mehrere Durchbrüche miteinander verbunden sind.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vorsichtig zieht ihr euch durch den Spalt in die Höhle. Ein unwirklich, rötliches Licht empfängt euch, das aus den Wänden selbst vorherzugehen scheint. Muschelkalk bildet den Boden, vereinzelt erkennt ihr lichtscheue Korallen und Fische, die flink beiseite schießen, als ihr euch nähert. Ein kleinerer Rochen schwebt an euch vorbei hinaus ins Freie. Ansonsten ist die Höhle wie ausgestorben, als habe etwas oder jemand jedes Leben, das das Riff an anderer Stelle so quirlig bevölkert, vertrieben.

Magiebegabte Helden spüren bei einer IN-Probe +5 die dämonische Präsenz, die die Nachtschere und Zat'Zuuls Wirken an diesem Ort hinterlassen. Das rötliche Licht entspringt der Perversion einiger Gwen-Petryl-Steine, die Zat'Zuul in der Kaverne verteilt hat. Beachten Sie, dass es unter Wasser keine warnenden Geräusche gibt! An der Tür lauschen, ob sich dahinter Feinde verbergen, ist folglich nicht möglich, allerdings können die Wächterfische hier gute Dienste leisten. Auf der anderen Seite bedeutet das aber auch, dass Kämpfe, die die Helden mit einzelnen Gegnern austragen, erst mit einiger Verzögerung bemerkt werden.

Die Krakonier in den Kavernen sind den Helden zahlenmäßig weit überlegen, so dass es das oberste Anliegen der Gruppe sein sollte, möglichst unbemerkt einzudringen und mit der Perle zu fliehen.

ERSTE EBENE

Die oberste Ebene, die durch den Spalt zu erreichen ist, dient den Krakoniern als Unterkunft. Höhle A ist zurzeit leer; gewöhnlich werden hier die Haie zusammengerufen. In einer Nische haust eine Muräne, die bei näherer Untersuchung der Höhle versucht, die Eindringlinge zu vertreiben. Sobald diese sich ein Stück zurückziehen, verkriecht sie sich wieder in ihrem Versteck.

Muräne

Biss: INI 10+1W6 **AT** 12 **PA** 2 **TP** 1W6+1(+Gift)* **DK** H
LeP 14 **AuP** 15 **WS** 6 **GW** 6 **RS** 0 **MR** 5/7 **GS** 8

Beute: 3 Rationen Fleisch (bei gelungener Kochen-Probe +4, ansonsten Giftwirkung bei Verzehr wie Biss)

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

*Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift der Muräne zum Tragen (mehrfach): Stufe: 2, Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer 1SP pro KR bis Wirkung vollständig.

Höhle B und C dienen den Krakoniern als Unterkünfte. Während in Höhle B Vorräte gelagert sind (vor allem lebende Fische, Algen und Krustentiere, die in Netzen gefangen gehalten werden), halten sich in Höhle C ein Dutzend Krakonier auf, die damit beschäftigt sind, ihre Waffen zu flicken. Sollten sie die Helden bemerken, kommt es zum Kampf. Dabei versucht einer der Krakonier in die zweite Ebene abzutauchen, um nach 2W20 KR die Krakonier, und den Hai von dort zu Hilfe zu holen. Halten sich die Helden zu lange in Höhle B auf, kommt nach einer Weile ein Krakonier herüber, um sich einen Fisch aus den Netzen zu nehmen.

Höhle D dient ebenfalls als Unterkunft, ist aber derzeit leer. Dafür können die Helden zahlreiche Waffen, Glück bringende Amulette oder Trophäen wie Rissoschädel, einen menschlichen Unterkiefer oder die halbverweste Flosse eines Delphins entdecken.

In den Höhlen B, C und D gibt es jeweils einen Durchbruch, der in die darunter liegende Ebene führt. Der Spalt in Höhle B ist jedoch so schmal, dass ein normal gebauter Mensch nur mit Mühe hindurch passt. Für Helden mit einer KO über 14 oder dem Nachteil *Fettleibigkeit* ist der Spalt zu eng – allerdings auch für den Hai aus Ebene 2.

ZWEITE EBENE

Diese Ebene ist über die Durchbrüche in den Höhlen G, H und J zu erreichen. Der Spalt in Höhle G setzt sich außerdem nach unten fort, ein weiterer Durchbruch in die unterste Ebene befindet sich in Höhle F.

Höhle H dient ebenfalls als Unterkunft. Hier halten sich derzeit zehn Krakonier auf, von denen die Hälfte ruht, während sich die andere Hälfte um den Leichnam eines Risso geschart hat, den sie offensichtlich gerade mit der Absicht, Trophäen zu fertigen, zerstückeln.

Höhle J wird von den Krakoniern nicht genutzt, allerdings haben sich dort einige Schwarze Seeigel angesiedelt – das Ergebnis der dämonischen Präsenz und ein weiteres Zeugnis der Perversion, die damit vonstatten geht. Da die Seeigel im Zwielicht nur schwer zu erkennen sind, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +2 notwendig, um der Gefahr aus dem Weg zu gehen. Andernfalls hat der betroffene Held einen Igel mit einer ungeschützten Körperstelle berührt. Die nachtschwarzen Stacheln zerbrechen, sobald sie sich in die Haut gebohrt haben, und sondern ein tückisches Gift ab, das den Geist des Opfers verwirrt (Giftstufe 8: KL –2/ KR; bei KL unter 5 Handlungsunfähigkeit) und es so zu einem leichten Opfer macht. Falls sich in der Gruppe niemand befinden sollte, der sich mit der Heilung von Giften auskennt, kann Zaphira (erneut) einspringen.

Höhle G ist leer bis auf einen drei Schritt langen Hai, der durch die Ebene 2 streift und die Helden gegebenenfalls auch anderswo (zum Beispiel während der Heilung eines Vergifteten in Raum J) aufspüren kann. Im Kampf gegen den Hai verlieren die Helden einen der Wächterfische, die den Angreifer beharrlich umkreisen, um ihn abzulenken (AT und INI –2).

In Höhle F finden die Helden die Überreste gefolterter und anschließend an die Haie verfütterter Verbündeter. Mindestens ein Opfer ist menschlich, daneben erkennen die Helden mehrere Risso und einen Necker. Bei genaueren Untersuchungen (*Sinnenschärfe* +4) finden die Helden ein Goldamulett mit unbekannten Schriftzeichen. Dabei handelt es sich um ein summrarisches Stück, das die Biagha in den Ruinen gefunden und mit einem Schutzzauber belegt haben, um es den 'Summerrern', also ihren menschlichen Dienern, zu geben. Das Schmuckstück ist erstaunlich gut erhalten und kann später den Gelehrten unter den Helden als Beweis für die gemachten Entdeckungen dienen.

Dritte Ebene

Diese Ebene ist über den Durchbruch in der Höhle K und den knapp 2 Schritt breiten Spalt aus Höhle G zu erreichen. In Höhle L gibt es außerdem einen Ausgang nach draußen.

Höhle K dient Zat'Zuul als 'Ritualraum'. Hier führt er seine Opferzeremonien durch, bei denen er seine Gefangenen Gal'k'zuul darbringt und versucht, mittels verschiedener Rituale die Geheimnisse der erbeuteten Perle zu ergründen. In den verwitterten Wänden haben sich zahlreiche Schwarze Seeigel eingenistet. Ein bizarre verformtes Korallenbruchstück von etwa einem Schritt Kantenlänge dient als 'Altar'. Zurzeit halten sich außer dem Priester ein gutes Dutzend weiterer Krakonier in der Höhle auf, die damit beschäftigt sind, einen gefangenen Risso bei lebendigem Leibe auszuweiden. Den Helden sollte klar sein, dass sie gegen diese Übermacht kaum etwas ausrichten können und dass jedes Eingreifen ihre Queste gefährdet (im Notfall weißt Zaphira sie darauf hin).

In Höhle L lebt die Nachtschere, die die Kavernen durch einen Zugang im hinteren Bereich verlassen kann. Der schwarze Riesenhummerier ist Zat'Zuuls Trumpf – und zugleich sein verlässlichster Wächter, dem er auch die Träne anvertraut hat. Die liegt deutlich sichtbar in einer Ecke der Höhle und muss von den Helden geborgen werden. Wie diese Bergung aussieht, hängt stark von dem Vorgehen der Helden ab. Die Nachtschere ist nur eingeschränkt fähig, eigene Entscheidungen zu treffen. Sie greift daher an, sobald sie die Ein-



dringlinge bemerkt, lässt sich aber auch durch ein Ablenkungsmanöver täuschen, so dass geschickte Helden die Möglichkeit haben, sich der Perle zu bemächtigen (*Schleichen* +2), während ihre Kameraden gegen den Hummer antreten. Eine andere Möglichkeit ist der Einsatz eines **HARMLOSE GESTALT**, wobei das Aussehen eines Krakoniers vorgegaukelt wird.

Da zwischen der Nachtschere und Zat'Zuul eine geistige Verbindung besteht, wird dieser nach 1W20+5 KR auf den Plan gerufen, so dass die Helden schleunigst die Flucht antreten sollten, sobald sie die Perle erobert haben. Achten Sie bei der Gestaltung des Kampfs darauf, dass die Helden ständig den Zeitdruck im Nacken spüren – sobald sich die Gruppe der Nachtschere gezeigt hat, muss es schnell gehen, um mit der Perle die Flucht anzutreten und diese schnellmöglich zu den Biagha zu bringen.

Nachtschere (Daimoniden-Veteran)

Scheren: INI 10+1W6	AT 14	PA 9	TP 2W6+2	DK N
Hellebarde: INI 10+1W6	AT 17	PA 12	TP 2W6+7	DK S
LeP 43	AuP 32	WS 8	RS 6	MR 6
			GS 3/6	

*Hellebarde 'Haischnitter', gefertigt aus dem Schwert eines Schwerthais

Sonderfertigkeiten: 2 Aktionen pro KR, je eine für Schere und Waffe, Wuchtschlag, Niederwerfen, Doppelangriff, Gegenhalten, Hammerschlag, Schildspalter. Die Angriffe der Nachtschere können nur mit hinreichend schweren und langen Waffen (also: zweihändige Infanteriewaffen außer Schnitter und Sense, zweihändige Speere, Kriegsflgel, Zweihand-Hieb Waffen außer Schnitter und Zweihandschwerter) oder Schilden pariert werden – unter Wasser also so gut wie gar nicht.

DIE FLUCHT

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft! Mit wenigen Schwimmbewegungen zieht ihr euch durch die Öffnung und ins Freie. Der Zugang lag verborgen am Fuße eines Riffs, ringsherum weitere Korallenwände, die wie Kerkermauern vor euch aufsteigen.

Der verbliebene Wächterfisch umkreist euch hektisch und schwimmt dann voraus, so schnell, dass ihr ihm nur mit Mühe folgen könnt. Doch ihr müsst euch beeilen – die Krakonier werden nicht lange brauchen, um sich von ihrer Überraschung erholt zu haben.

Der Wächterfisch lotst die Helden durch das Labyrinth des Riffs, wobei er gelegentlich vergisst, dass die Gruppe ihm nicht durch alle

Schlupflöcher folgen kann. Noch während die Gruppe nach einer Umgehung des Hindernisses sucht, kommt er zurück, schwimmt zwei, drei hektische Bahnen und schnell dann wieder voraus. Die Panik ist begründet, denn die Krakonier nehmen sogleich die Verfolgung auf. Den geringen Vorsprung verdanken die Helden der Tatsache, dass Zat'Zuul erst die Haie herbeirufen musste, doch auf dem Rücken der Raubfische sind die Verfolger den Helden haushoch überlegen.

Die Haie sind den Helden dicht auf den Fersen – zu viele, als dass ein Kampf Aussicht auf Erfolg hätte – und es sollte ihnen mehr als einmal

im letzten Moment gelingen, mit Hilfe des Wächterfisches zwischen den zerklüfteten Riffwänden einen rettenden Durchbruch zu entdecken. Doch die Zeit des Versteckens ist vorbei. Gestalten Sie die Flucht rasant und vor allem turbulent, so dass die Helden immer wieder den Überblick verlieren (das ist wichtig, um den Verlust Zaphiras glaubwürdig zu machen).

Schließlich, als die Kräfte allmählich schwinden und die Lage aussichtslos erscheint, kommt es zu folgendem Zwischenfall:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Haie sind überall, und ihr wisst, dass ihr ihnen nicht entkommen könnt. Eure Ärme und Beine sind schwer, und ihr ahnt, dass es nur noch eine Frage der Zeit ist, bis ihr zu erschöpft seid, um länger Widerstand zu leisten. Doch ihr dürft nicht scheitern.

Plötzlich hast du (*Name des Helden mit dem höchsten IN-Wert*) ein Bild in deinem Kopf, eine von blauem Licht durchflutete Grotte, und du weißt mit einem Mal, wo du diesen Ort finden kannst.

Die Vision stammt von Chalwen, die den Helden zu einem Spalt leitet, der zu schmal ist, um den Haien Durchlass zu gewähren – und eng genug, dass die Krakonier nur einzeln hineinkriechen könnten. Im letzten Moment gelingt es den Helden, sich auf die andere Seite zu ziehen, dann spüren sie bereits die Druckwelle, als sich der erste Hai gegen den Spalt wirft.

Die Grotte ist ganz mit Gwen-Petryl-Steinen besetzt und mündet in ein Höhlensystem mit einem weiteren Ausgang, der weit genug von dem Spalt entfernt ist, dass die Helden unbemerkt von den Krakoniern die Zuflucht verlassen können.

Doch zunächst haben sie Gelegenheit, einmal durchzuatmen und sich zu sammeln. Und um eine erschreckende Entdeckung zu machen: Zaphira ist verschwunden!

Die Helden werden hoffentlich einsehen, dass zunächst die Perle in Sicherheit gebracht werden muss, ehe man an eine Rettung der Verschleppten denken kann – zumal sie gerade erst Zeugen der Überlegenheit der Krakonier geworden sind. Sollten die Helden sich dennoch nicht davon abbringen lassen, sich sofort auf dieses Alveranskommando zu begeben, demonstrieren Sie ihnen die Stärke der Feinde noch einmal eindrucksvoll, wobei die Gruppe mit Ach und Krach entkommen sollte. Geht die Gruppe hingegen planvoll vor, gönnen Sie ihnen den Erfolg, erneut in die Kaverne eindringen zu können – wo sie sich jedoch nur noch mit zwei verwundeten Krakoniern herumschlagen müssen. Der Rest ist auf dem Weg zum Versteck der Biagha oder (mit der Hexe im Gepäck) zu Chalwens Thron. Fahren Sie dann bei dem Abschnitt **Der Kampf um den Thron** fort.

DIE VERLORENE HEXE

Wieder im Versteck angekommen, sind die Biagha überglücklich über die Rettung der Träne, während Mirjam in einen hysterischen Weinkrampf ausbricht, als ihr die Helden von Zaphiras Verschwinden erzählen. Sie beschwört die Helden, ihre Schwester zu suchen. Lässt diese das Schicksal der Hexe kalt, erinnert Mirjam daran, dass bei dem folgenden, Kraft zehrenden Ritual schwerlich auf eine Magiebegabte verzichtet werden kann. In diesem Punkt erhält sie Unterstützung durch die Biagha. Fruchtet dies alles nicht, bricht Mirjam alleine auf – begleitet von Yirshuun (dem jüngeren Biagha), einer Handvoll Wächterfische, drei Kampfkrebse und den beiden Neckern. Die Helden werden dann den Angriff der Krakonier persönlich miterleben (siehe unten) – und sich hoffentlich retten können, um gemeinsam mit Mirjam und den übrigen Überlebenden Zat'Zuuls Ritual zu verhindern (siehe **Der Kampf und den Thron**).

Sind die Helden hingegen bereit zu einer Rettungsaktion, ist Mirjam überglücklich und verspricht, ihnen das nicht zu vergessen. Die Biagha wollen inzwischen das Ritual vorbereiten, stellen den Helden aber die oben genannte Unterstützung zur Seite.

RETTUNG PAHT

Dank der Wächterfische, die zu allen Seiten ausschwärmen, um die Umgebung zu sichern, kann sich die Rettungsgruppe relativ schnell und sicher bewegen (nur behindert durch die Krebse, die sich deutlich langsamer bewegen als die Schwimmer). Yirshuun hält geistigen Kontakt zu den Fischen und hat daher die Führung übernommen. Er beschränkt seine Kommunikation mit den Helden auf das Nötigste. Ganz anders die beiden Necker, die auf Grund ihrer Erfahrung mit Menschen deren Gestik und Mimik gut zu deuten wissen. Vor allem die junge Lanuloa scheint trotz aller Schicksalsschläge ihre Unbeschwertheit nicht verloren zu haben und umrundet die Helden aufgeregt und muss mehrfach von Hailuu zur Ordnung gerufen werden. Es kommt zu keinen weiteren Zwischenfällen, bis die Helden den Unterschlupf der Krakonier erreichen. Gestalten Sie das Anpirschen dennoch spannend und vermitteln Sie den Helden das Gefühl, dass die Haie jeden Augenblick um das Riff geschossen kommen müssen (möglicher Musikeinsatz: *Der weiße Hai* oder wieder *Das Boot*). Lassen Sie den Helden auch Zeit, ihr Vorgehen zu planen. Die Kavernen sind ihnen ja inzwischen bekannt, so dass sie ihren Verbündeten einen Lageplan in den Sand zeichnen können, um das Vorgehen abzusprechen. Zudem fordern ihre Verbündeten trotz aller Entschlossenheit einen geeigneten Plan zum Vorgehen – sie sind bereit, an der Befreiung mitzuwirken, aber sie sind nicht bereit, ihr Leben wegzuworfen, indem man den Krakoniern einfach in die Arme läuft. Gleichzeitig

OPTIONAL: DER KAMPF IM TEMPEL

Sollten die Helden Mirjam nicht in die Hummerhöhle begleitet haben, erleben sie den Kampf im Tempel am eigenen Leibe. An mehreren Stellen, an denen die Korallenwände nur einen knappen Spann dick sind, durchbrechen die Krakonier die Wände der Grotte und ermöglichen es so ihren Haien, ins Innere zu gelangen. Haben die Helden nicht für zusätzliche Wachposten gesorgt, werden die Verbündeten von dem Überfall überrascht – die Wächterfische rings um den Tempel wurden zuvor von den Haien gezielt zur Strecke gebracht. Gestalten Sie den Kampf grausam und für die Helden unübersichtlich. Wichtig ist dabei vor allem, dass es den Krakoniern gelingt, die Perlen zu erbeuten, ehe die Helden diese sichern können. Zunächst gelingt es Yirshuun zu Beginn des Kampfes noch, mittels Gedankenbildern Befehle zu erteilen – die Helden sollen die Eindringlinge aufhalten, während einer der Biagha die Perlen in Sicherheit bringen soll. Setzen Sie den Helden ordentlich zu, ehe Sirzosza sie telepathisch auffordert, in die unteren Grotten zu fliehen. Dort können sie sich gemeinsam mit dem alten Biagha und einer Handvoll Menschen verstecken – auf den Biagha, der die Perle retten sollte, warten sie jedoch vergeblich. Seine Überreste finden sie, sobald sie sich wieder hinaus-trauen, und die Perlen sind natürlich verschwunden.

DER VERRAT DER HEXE

Zaphira hat sich während der Flucht von der Gruppe abgesetzt und sich aus freien Stücken Zat'Zuul ausgeliefert. Sie hält die Erweckung Chalwens für einen gewaltigen Fehler, den sie verhindern möchte. Die einzige Möglichkeit, gleichzeitig auch die Krakonier loszuwerden, scheint ihr in einer Täuschung zu bestehen: Sie berichtet Zat'Zuul von dem geplanten Ritual und der Bedeutung der Perlen. Dabei macht sie ihm weis, dass es möglich ist, mit Hilfe des leicht veränderten Rituals Chalwen nicht zu erwecken, sondern ihren Geist zu zerstören. Tatsächlich hat sie die Risso gründlich zu dem Erweckungsritual befragt und gehäht, dass es bestimmte Schwachstellen gibt, die für den Zauberer und die nähere Umgebung tödlich ausgehen. Diese Variante will sie den Krakoniern schmackhaft machen.

Dabei hat sie aber Zat'Zuul unterschätzt, der sich seit Wochen mit der Perle beschäftigt und daran arbeitet, eine Möglichkeit zu finden, sich Chalwens Macht untertan zu machen. Zaphiras Informationen liefern ihm die noch fehlenden Bausteine. Er denkt nicht im Traum daran, das Ritual in der von Zaphira beschriebenen Art und Weise durchzuführen, sondern weiß ganz genau, was er tut. Aus eben diesem Grund lässt er die Hexe vorerst in dem Glauben, nach ihren Vorstellungen zu tanzen, und schickt seine Krieger aus, um die beiden anderen Perlen zu erobern, während er sich selbst zu Chalwens Thron begibt, um das Ritual seinerseits vorzubereiten. Die Hexe nimmt er mit – sie soll ihm im entscheidenden Moment als Opfer dienen, um Gal'k'zuuls Macht zu beschwören.

drängt Mirjam, nicht zu viel Zeit zu verlieren, und sorgt mit ihrer Kopflösigkeit für weitere Konfusionen, so dass die Helden eine Weile beschäftigt sein sollten, ehe sie zur Tat schreiten (den 'Hinterausgang' sollten sie nach einer gewissen Zeit wiederfinden).

Was die Helden nicht wissen – die Kavernen sind bis auf zwei verletzte Krakonier leer. Diese Erkenntnis sollte den Helden arg zu denken geben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ratlos schaut ihr euch an. Die Grotten sind verlassen, und auch die Wächterfische, die jeden Winkel der Kaverne durchsucht haben, sind inzwischen wieder bei euch und umkreisen den Biagha. Mirjams Gesicht ist unbewegt, aber ihr seht, wie ihre Mundwinkel arbeiten.

Eine stumme Frage bildet sich in eurem Kopf, und ihr wollt gerade mit den Schultern zucken, als eine böse Ahnung euch beschleicht.

Gestatten Sie dem Helden mit dem höchsten IN-Wert eine Probe: Es gibt nur ein Ziel, das für die Krakonier im Augenblick lohnenswert ist. Und dort bereitet man sich gerade darauf vor, ein Ritual zu wagen, das alle Bemühungen der Dämonenschergen endgültig zunichte machen sollte.

VERLOREN ...

Wenn die Helden zum Tempel zurückeilen, finden sie das Versteck verwüstet vor und die Bewohner ermordet. Die Haie haben blutige Ernte unter den Verbündeten gehalten; die zeretzten Leichname von Menschen und Risso treiben in der Halle, zerschmetterte Krebspanzer, aus denen das Fleisch quillt, liegen zwischen herabgerissenen Schlafkokons und zerstörten Waffen. Die Angreifer scheinen die Verbündeten überrascht zu haben – neben den Leichen der Verbündeten treibt lediglich ein toter Krakonier im Wasser.

Falls die Helden nicht von sich aus auf die Idee kommen, stürzt Yirshuun los, um nach den Perlen zu sehen – die natürlich allesamt fort sind. Der Kampf um Chalwens Thron scheint verloren.

Yirshuun und Mirjam sind fassungslos und zu schockiert, um sinnvolle Entscheidungen zu treffen, so dass es an den Helden liegt, das weitere Vorgehen zu koordinieren. Lassen Sie ihnen etwas Zeit, um zu beratschlagen, was nun zu tun ist. Doch dann macht einer der Wächterfische auf sich aufmerksam.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Fisch umrundet euch, immer und immer wieder in engeren Bahnen. Dann schießt er davon, kehrt aber kurze Zeit später zurück und wiederholt das Spiel. Ratlos schaut ihr euch an. Eine Warnung ist das nicht, soweit könnt ihr das Verhalten der Fische inzwischen deuten. Anscheinend will er, dass ihr ihm folgt.

Folgen die Helden dem Fisch, so führt er sie weiter hinein in die Grotten unter dem Tempel, wo sich Sirzoszza und eine Handvoll

Menschen verborgen haben, die dem Angriff entkommen konnten. Sirzoszza überschwemmt die Helden mit Eindrücken der Erleichterung, aber auch des Kammers. In kurzen Gedankenbildern teilt er den Helden mit, was geschehen ist – und bittet die Helden eindringlich, etwas zu unternehmen, ehe alles verloren ist. Falls die Helden noch nicht selbst darauf gekommen sind, wohin sich die Krakonier mit ihrer Beute zurückgezogen haben, verweist Sirzoszza auf den Thron. Auch die Menschen können auf Nachfrage der Helden den Verdacht bestätigen: Die Angreifer gingen sehr gezielt vor und wussten im Gegensatz zu früheren Auseinandersetzungen ganz genau, was sie suchten. Das kann nur eines bedeuten – sie wissen um die Bedeutung der Perlen und scheinen einen klaren Plan mit den Artefakten zu verfolgen. Die beiden letzten überlebenden Biagha drängen zum sofortigen Aufbruch.

DER KAMPF UM DEN THRON

Die Zahl der Verbündeten ist arg geschmolzen – außer den Helden sind nur noch zwei Biagha, die Hexe, die beiden Necker und eine Handvoll Menschen übrig geblieben. Doch die Biagha sind immer noch in der Lage, neue Verbündete zu rekrutieren – Fische, Krebse, Kraken, Rochen und anderen Meereslebewesen, die von den beiden Risso unter ihre Kontrolle gezwungen werden.

Das Vorgehen der Helden hängt davon ab, wie weit sie inzwischen in Hinblick auf das Problem mit dem Ritual gekommen sind (siehe **Das misslungene Ritual**, Seite 54):

Tappen die Verbündeten nach wie vor im Trüben, woran der erste Versuch gescheitert ist, zielen die Bemühungen in erster Linie darauf ab, die Perlen zurückzuerobern, bis einen der Helden (denjenigen mit der höchsten IN) während des Kampfes eine Vision Chalwens ereilt, die ihm die Zusammenhänge mit einem Mal deutlich macht.

Andernfalls haben die Biagha und Mirjam die Hoffnung, dass es irgendwie gelingen könnte, die Erweckung gleich durchzuführen, sobald man sich der Perlen bemächtigt habe. Allerdings sind sie sich nicht sicher, ob ihre ohnehin gebeutelte Kraft noch ausreicht...

Die Planung des weiteren Vorgehens legen sie in die Hände der Helden, die bereits gezeigt haben, dass sie von solchen Dingen mehr Ahnung haben als die Risso. Lassen Sie die Gruppe daher in Ruhe planen und passen Sie den Ablauf des Kampfs an diese Planung an, um an entscheidender Stelle einem geeigneten Helden Chalwens Vision zukommen zu lassen (siehe **Der Traum der Riesin**, Seite 60).

CHALWENS THRON

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Inmitten der sich aus dem Grund erhebenden Hügel strebt ein steiler Fels aufwärts. Schroff ragt er auf, und seine Spitze scheint nicht mehr fern von der Oberfläche des Meeres entfernt, denn er ist vom Licht der aufgehenden Sonne überflutet, während sich sein Sockel in den Schatten verliert. Als ihr näher heran schwimmt und die steinernen Ruinen unter euch zurücklasst, entdeckt ihr eine aus dem Fels geschlagene Ebene, auch die steinerne Flanke wurde begradigt. Dann erkennt ihr es: Dies ist ein Sessel – ein Thron. Der Thron einer Riesin – Chalwens Thron. Bunte Fischschwärme umtanzen den Thron und ziehen darüber hinweg. Blitzschnell huschen sie davon, als ein Raubfisch zwischen den Korallen hervor stößt, die den Thron bedecken. Doch auch er weicht davon, als ihr näher kommt und die Erhabenheit dieses Ortes spürt. Hier saß einst die Riesin Chalwen und sprach Orakel, bis sie zusammen mit ihrem Volk in der Tiefe versank.

Ein gutes Stück abseits der ehemaligen Stadt erhebt sich ein Berg, der einst Chalwen als Thron diente, wenn sie die Huldigungen der Untertanen empfing oder Orakel verkündete. Bei Ebbe befindet sich die Spitze nicht weit unter Wasser, so dass der Gipfel, wo sich auch das Tal der Seufzer befindet, von einer dichten Algenwand bewachsen ist.

An den Hängen gibt es unzählige Höhlen und Auswüchse, die das Meer im Laufe der Jahrhunderte rund gewaschen hat und die heute einer Vielzahl an Meereslebewesen Unterschlupf bieten.

Über dem Thron kreuzen sich zwei Kraftlinien, an deren Verlauf sich zahlreiche Mindergeister tummeln.

DER KAMPF

Die Krakonier haben sich auf den Thron zurückgezogen, und Zat'Zuul bereitet sich darauf vor, das Ritual durchzuführen. Sechs Krakonier halten sich in unmittelbarer Nähe auf, um ihrem Priester im Notfall sofort zu Hilfe zu kommen. Außerdem hat Zat'Zuul Zaphira hierher bringen lassen. Die Hexe ist mit zähen Algenschlingen gefesselt und soll Gal'k'zuul geopfert werden.

Die übrigen Krakonier umkreisen den Thron auf dem Rücken ihrer Haie, um während des Rituals zu wachen. Sie sind mit Speeren und Harpunen bewaffnet. Ihre Aufgabe ist es, dafür zu sorgen, dass Zat'zuul nicht gestört wird. Folglich setzen sie alles daran, die Helden und ihre Verbündeten daran zu hindern, zu dem Priester vorzudringen. Bei der Anzahl der Krakonier orientieren Sie sich an der Stärke Ihrer Gruppe: Dies ist der abschließende Kampf um Chalwens Geist, also sollte es den Helden nicht zu leicht gemacht werden, sich zu Zat'Zuul durchzuschlagen. Ist die Nachtschere noch am Leben, greift sie ebenfalls in den Kampf ein.

Ziehen Sie in diesem letzten Kampf alle Register, die eine 'Schlacht' unter Wasser zu bieten hat, um diese möglichst fremdartig und besonders zu machen.

Die Verbündeten mögen den Krakoniern an Kampfkraft unterlegen sein, doch die Meereslebewesen können auf sehr unterschiedliche Art und Weise in den Kampf eingreifen:

- Eine Fischschwarm, der sich wie ein einziges Lebewesen bewegt, umhüllt einen Helden und macht ihn für einen Augenblick unsichtbar für den Feind. Ein anderes Mal schiebt er sich zwischen die Helden und eine Handvoll Haie und behindert die Sicht der Angreifer.
- Ein Krake umschlingt einen Hai, der hilflos im Griff der Tentakel zappelt, bis er stirbt.
- Eine Delphinschule taucht plötzlich aus dem trüben Grün des Ozeans auf und attackiert die Haie mit gezielten Stößen ihrer Nasen. Einen verwundeten Helden können sie auf ihrem Rücken aus der Gefahrenzone bringen.
- Stachelrochen umrunden die Krakonier und versuchen, diese durch gezielte Schläge ihrer stachelbewehrten Schwänze zu verletzen.
- Eine Gruppe Quallen schwebt zwischen den Helden und die angreifenden Krakonier. Ein Hai verfängt sich in den Fäden und verendet durch das Gift.
- Eine Meeresschildkröte nimmt einen Helden auf den Rücken und trägt ihn in den Kampf.

Die Menschen und die beiden Necker greifen ebenfalls in den Kampf ein. Die Helden können Zeugen werden, wie der eine oder andere von den Haien zerrissen oder von den Harpunen durchbohrt wird, doch gerade die menschlichen Verbündeten lassen sich davon nicht schrecken. Den Helden sollte klar sein, dass sie nicht zögern dürfen; die unter dem Zauberbann der Biagha stehenden Menschen werden kämpfen, bis die Helden ihr Ziel erreicht haben – oder bis sie alle tot sind. Die beiden Biagha versuchen, sich nach Möglichkeit aus dem Kampf herauszuhalten und die Zauber aufrechtzuerhalten, mit denen sie ihre tierischen Verbündeten kontrollieren.

Der Kampf tobt noch und die Helden werden von allen Seiten bedrängt, als Zat'Zuul sich anschickt, die Hexe zu opfern und sein blutiges Ritual zu vollenden. In diesen Moment regt sich der Geist der Riesin.

DER TRAUM DER RIESIN

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

(Zu dem Helden mit dem größten Bezug zu Chalwen): Ringsherum brodelt das Wasser. Blutfäden ziehen an dir vorbei, unter dir schießt ein Hai vorbei, der sich in den Flügel eines Rochens verbeißt. Hilflos zappelt der Rochen, schlägt mit dem Schwanz panisch um sich, doch während du noch überlegst, ob du ihm zu Hilfe kommen sollst, verschwimmt das Bild vor deinen Augen. Du siehst die Perlen, und eine menschliche Hand, die sie berührt. Dann siehst du die Biagha, die Necker, deine Gefährten und dich selbst. Ihr haltet euch an den Händen, die Augen geschlossen, und dann strömt eine Flut von Eindrücken auf dich ein, wie sie vielfältig und bunter nicht sein könnten. Das Bild verschwindet, und du siehst den Hai, der gerade auf dich zuhält.

Die Vision stammt von Chalwen, was die Helden an dieser Stelle jedoch nicht wissen und vermutlich davon ausgehen werden, dass die Biagha die Urheber sind. Dass die Riesin selbst eingegriffen hat, wird den Helden erst später bewusst, wenn sie die Biagha fragen, woher diese plötzlich wussten, was zu tun ist.

Die Riesin gibt dem Helden das Vorgehen vor: Die Perlen müssen berührt werden, während alle Beteiligten sich darauf konzentrieren, ihre Erinnerungsbilder fließen zu lassen.

Die Helden müssen dies den Biagha kommunizieren, die sofort die Bedeutung der Vision verstehen. Wenn Ihr Endkampf noch mehr Tempo vertragen kann, müssen die beiden Riso-Priester erst von den Helden aus ihrem Versteck geholt und zwischen den schnappenden Mäulern der Haie hindurch sicher auf die Höhe des Throns gebracht werden. Sind die Helden ohnehin schon am Ende, können Sie es auch dabei belassen, dass sich die Riso alleine zu den Helden vorkämpfen. Um für einen Augenblick Ruhe zu haben, bündeln die Riso noch einmal die Kräfte ihrer tierischen Verbündeten, die die Haie soweit ablenken, dass man sich auf die Beschwörung konzentrieren kann – allerdings tut Eile Not, da sich die Krakonier nicht lange ablenken lassen. Es bleibt die Frage, wer die Perle berühren soll, denn zwischen den Helden und Zat'Zuul befinden sich immer noch mindestens ein halbes Dutzend Krakonier und im schlimmsten Fall die Nachtschere. Sollte keiner der Helden auf die Idee kommen, bringt Mirjam ihre Schwester Zaphira ins Spiel: Wenn man ihren Geist erreicht und sie in den Bund einschließt, kann man ihre Berührung nutzen.

Während sich die Helden und die Hexe an den Händen fassen und ihre Erinnerungen bündeln, stellen die Biagha eine Gedankenbrücke her. Sollten sich Magiebegabte unter den Helden befinden, spüren diese, wie die Riso auch ihre verbliebenen Kräfte in den Zauber einbinden – nach dem Kampf sind sie so erschöpft, dass sie jede sich bietende Quelle an magischer Kraft auskosten müssen, um diesen letzten Zauber gelingen zu lassen (auch Mirjams astrale Energie wird restlos aufgesaugt).

Die Helden können sich dagegen wehren, riskieren dabei allerdings, dass der Zauber misslingt (bei einer 1–5 auf 1W20). In diesem Fall brechen die Biagha vollkommen entkräftet zusammen und den Helden bleibt nichts anderes übrig als den klassischen Weg zu gehen – die Nachtschere, die verbliebenen Krakonier und Zat'Zuul zu töten und mit Hilfe Mirjams die Erinnerungen und Bilder fließen zu lassen, um Chalwen zu wecken. Zaphira ist dann jedoch schon tot.

Lassen es die Helden hingegen geschehen, spüren sie sofort das geistige Band, und für einen kurzen Moment gelingt es ihnen sogar, einen Blick durch Zaphiras Augen zu werfen:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Die Hände sind gefesselt und über euch erkennt ihr den Krakonier-Priester, der ein grausig verziertes Beinmesser in der Hand hält. Rings um euch herum wiegen sich Algen in der Strömung, und immer wieder wehen rote Schleier durch das Wasser – Blut, das fortgetragen wird und im ewigen Grün des Ozeans aufgeht. Vor euch seht ihr die drei Perlen, die jetzt von einem eigentümlichen Feuer von innen her erleuchtet scheinen. Der Krakonier hebt das Messer, und ihr spürt plötzlich den Impuls, euch nach vorne zu werfen, auf die Perlen, und sie zu berühren. Dann bricht das Bild ab, und ihr spürt, wie etwas nach euren Erinnerung tastet, vorsichtig erst, dann immer eindringlicher, bis es schließlich nahezu aufzusaugen scheint.

DIE RIESIN ERWACHT

Zat'Zuuls begonnenes Ritual hat den Geist der Riesin für die Erweckung bereit gemacht, doch in dem Moment, in dem er sich diesen durch Zaphiras Opfer unterwerfen will, gelingt es der Hexe, sich über die Perlen zu werfen und diese zu berühren. Der folgende Gedankensturm der gebündelten Erinnerungen der Helden durchflutete die Perlen, durchbricht den kurzen Moment der Verwundbarkeit, den Zat'Zuul geschaffen hat, und kehrt das Ritual des Krakoniers ins Gegenteil um: Chalwens Geist erwacht.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fühlt euch zurückgeschleudert, verliert die Hand eures Nachbarn, als eine Welle von Empfindungen über euch hereinbricht, mehr, als ein Geist ertragen kann. Für einen Moment wird euch schwarz vor Augen und ihr fühlt euch wie in einem Strudel gefangen, der euch umherwirft und jedes Gefühl für Raum und Zeit nimmt.

Dann ist es plötzlich still. Ihr treibt regungslos zwischen den Algen, doch ihr verspürt keine Angst. Eine warme, berührende Empfindung streichelt eure Seelen, und dann seht ihr Chalwen in eurem Kopf, die mit geschlossenen Lidern auf dem Thron sitzt und nun langsam die Augen aufschlägt.

Das Erwachen der Riesin hat alle Empfindungen, die so lange geruht haben, mit einem Schlag freigesetzt. Die Helden spüren die Präsenz, die ihre Umgebung durchflutet und die Krakonier zur Flucht veranlasst: Zat'Zuul und die Haireiter sind verschwunden.

Die Helden und ihre Verbündeten sind zutiefst erschöpft. Magiebegabte Helden haben zudem ihre gesamten Astralpunkte verloren und leiden unter starken Kopfschmerzen (KL und IN –3). Zaphira lebt, aber sie muss so schnell wie möglich an Land gebracht werden, um sie angemessen zu versorgen. Die Biagha bieten den Helden an, sie von Delphinen oder Schildkröten zurückbringen zu lassen – der einzig gangbare Weg, da sich der Thron zu weit draußen auf See befindet, als dass man die Strecke schwimmend zurücklegen könnte.

EPILOG – WAS BLEIBT UND WAS SEIN WIRD

Chalwens Augen sind geöffnet, aber das heißt nicht, dass die Riesin nun handlungsfähig wäre. Ihr Leib ist zerstört und ein Teil ihres Geistes liegt immer noch in verschiedenen Perlen auf dem Meeresgrund verstreut, doch der Teil, der erwacht ist, reicht aus, um eine Präsenz auszustrahlen, die einen weiteren Angriff der Dämonendienner auf den Thron unmöglich macht. Außerdem sind ihre Visionen deutlicher und eindringlicher, so dass sie in Zukunft als Orakelstätte der maritimen Völker eine Rolle spielen wird.

Die beiden überlebenden Biagha übernehmen weiterhin die Wacht am Thron und verstehen sich von nun an als Beschützer des Orakels. Die meisten überlebenden Menschen wollen auch nach Aufhebung des Beherrschungszaubers bei ihnen bleiben und lassen sich von

den Helden nicht überreden, an Land zurückzukehren. Die Necker hingegen wollen zurück in ihre Heimat – hier könnte sich ein Folgeabenteuer anschließen, bei dem die Helden versuchen, die beiden unbeschadet zurück nach Havena zu bringen. Die beiden Hexen kehren zu ihrem Zirkel zurück und berichten dort, was vorgefallen ist. Sie werden weiterhin im Verborgenen die Wacht zu Lande übernehmen. Um den Thron und Chalwens Geist nicht unnötigen Gefahren auszusetzen, bitten sie die Helden, Stillschweigen über die Geschehnisse zu bewahren. Bei weiteren Abenteuern in

Aranien ist die Schwesternschaft jedoch ein guter Ansprechpartner für die Helden.

Berichten dürfen die Helden hingegen über die versunkene Kultur der Sumurrer. Dies dürfte vor allem Gelehrten unter den Helden Möglichkeiten zur Entfaltung bieten. Außerdem erhält jeder Held **350 AP** und einige passende Spezielle Erfahrungen – beispielsweise in dem Kampftalent passend zu ihrer Hauptwaffe während des Abenteuers, *Orientierung*, *Schwimmen*, *Boote Fahren* sowie *Sagen/Legenden*. Außerdem kann *Meeresangst* eine Spalte günstiger um einen Punkt gesenkt werden.

DRAMATIS PERSONAE

ZAPHIRA UND MIRJAM

Die beiden Zwillinge könnten unterschiedlicher kaum sein: die eine offen und fröhlich, mit blondem Haar und weißer Haut, die andere zurückgezogen und still, mit schwarzen Locken und dunklen Kohleaugen. Doch die Schwestern stehen sich nahe, so dass jede ihr Leben für die andere zu geben bereit wäre. Ihre Mutter – eine enge Freundin Orannas – haben sie unter oronischer Herrschaft verloren, doch haben sie längst eine neue Heimat in der Schwesternschaft gefunden. Die beiden Hexen leben im Auftrag des Zirkels zurückgezogen am Rande des Meeres, in dem Chalwens Thron versunken liegt, und halten Wacht, indem sie die Visionen sammeln, die sie immer wieder aus den Tiefen empfangen. Oranna hat sie ausgewählt, die Helden zu begleiten, da sie jung sind und die körperlichen Strapazen auf sich nehmen können. Außerdem kennen sie die Küste gut genug, um die Helden bei der Suche nach einem Boot fachkundig zu beraten.

Die Helden werden überwiegend mit Mirjam zu tun haben, da sich Zaphira zurückhält und sich nur auf ein Gespräch einlässt, wenn sie angesprochen wird. Da Zaphira die Erweckung der Riesin ablehnt, sucht sie während der Ereignisse unter Wasser den Kontakt zu den Krakoniern und verrät die Pläne der Helden. Nach ihrer Rettung verzeiht Mirjam ihr und setzt alles daran, ihre Schwester an Land zu bringen. Die beiden Hexen bleiben nach der Erweckung Chalwens in Sefjanil, um im Bedarfsfall den Kontakt zu den Biagha halten zu können.

ORANNA SAB'APPARO

Die alte Hexe gilt in Elburum als wunderliche Gelehrte und Kennerin der Märchen um Chalwen. Sie lebt zurückgezogen und besucht nur den Hesinde-Tempel von Zeit zu Zeit – soweit es ihr angeschlagener Gesundheitszustand zulässt. Denn die Hexe ist krank, und auch das Alter fordert seinen Tribut, so dass Oranna weiß, dass ihr nicht mehr viel Zeit bleibt. Als Seherin von Heute und Morgen ahnt sie bereits seit einiger Zeit auf Grund beunruhigender Visionen, dass etwas vor sich geht auf dem Meeresgrund, aber es war ihr bislang nicht möglich zu sagen was, so dass sie weiter abwartete, während sie ahnte, dass sie keine Zeit verlieren durfte. Sie schickt die Helden daher augenblicklich nach Sefjanil, um so schnell wie möglich etwas zu unternehmen.

SIRZOSZZA

Der alte Risso hält von allen Biagha am längsten Wacht und hat sich ganz auf die Erforschung der Perlen konzentriert. Er ist auf Grund seines Alters etwas hilflos und kaum in der Lage, größere körperliche Anstrengungen zu ertragen, so dass die Helden ihn im Endkampf womöglich unterstützen oder doch zumindest potentielle Angreifer von ihm fernhalten müssen.

Sirzoszzas Wort gilt unter den Biagha viel, so dass die Helden sich eine gute Position verschafft haben, wenn sie sein Vertrauen und sein Wohlwollen errungen haben. Der Risso reagiert langsam und überdenkt jede Antwort, ehe er ein Gedankenbild aussendet, so dass eine Unterhaltung mit ihm für die Helden leicht zur Geduldsprobe wird.

YIRSHUUN

Der Biagha ist der jüngste der Priester, die Chalwens Thron bewachen. Schon kurz nach Entdeckung seiner magischen Begabung hat er beschlossen, sich den Eremiten an Chalwens Thron anzuschließen und die unter den anderen Biagha wenig geachtete Aufgabe der Wacht zu übernehmen. Yirshuun ist von seiner Berufung überzeugt

und tritt sehr selbstbewusst auf. Er ist jedoch auch lernfähig: Erweist sich ein Held als fähiger Kommandant, ist er beim nächsten Mal bereit, sich dem Befehl dieses Helden zu unterwerfen, wenn es um die Abstimmung im Kampf geht.

HAILUU UND LANULOA

Die beiden Necker stammen aus der Gegend vor Havena und wurden vor etwa sechs Jahren von Sklavenhändlern verschleppt, ehe sie an Bord der Plagenbringer gerieten. Ursprünglich den Krakoniern als Arbeitssklaven zugeteilt, gelang es ihnen zu fliehen und sich den Biagha anzuschließen.

Hailuu vermisst seine Heimat und verfällt regelmäßig in dunkle Stimmungen, aus denen ihn niemand herausreißen kann. Er ist daher auch bereit, sich auf eine selbstmörderische Mission einzulassen. Seine Tochter Lanuloa hingegen, die erst vor kurzem ihren Fischschwanz verloren hat, ist eine lebenslustige Neckerin, die der Welt mit offenen Augen und Ohren begegnet und davon ausgeht, eines Tages reich an Eindrücken und Erfahrungen nach Havena zurückkehren zu können. An ihre Familie hat sie nur wenige Erinnerungen. Auf die Helden reagiert sie neugierig und freundlich, fast schon aufdringlich, während ihr Vater kaum ein Wort mit der Gruppe wechselt. Im Anschluss an das Abenteuer treten die beiden Necker die gefährliche Heimreise an.

ZAT'ZUUL

Der Priester ist der Anführer der Krakonier. Er sieht in dieser Aufgabe die große Chance, Darion Paligans Wohlwollen zu erringen und seine Position auf der *Plagenbringer* zu sichern. Sein Ziel ist die Vernichtung oder Versklavung von Chalwens Geist, das er jedoch überlegt und taktisch klug angeht, anstatt seine Krieger in unnützen Gefechten aufzureiben. Zat'Zuul beherrscht die Krakonier absolut; sein Wort wird nicht in Frage gestellt. Wird er vor dem Finale ausgeschaltet, übernimmt ein anderer Priester seine Aufgabe, der jedoch deutlich schwächer ist.

Zat'Zuul

Größe: 1,86 Schritt **Gewicht:** 87 Stein

MU 16 **FF** 15 **KL** 16 **GE** 14

IN 15 **KO** 17 **CH** 14 **KK** 13

Vor-/Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Begabung: Schwimmen, Natürlicher Rüstungsschutz; Landangst 10–12, Raubtiergeruch

Kampfwerte Veteran

Haispeer: INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **FK** 19 **TP** 1W6+5 **DK** S

LeP 37 **AuP** 40 **WS** 7 **RS** 5 **MR** 11 **GS** 7

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser / Aufmerksamkeit, Wuchtschlag / Kampfflexe, Niederschlagen

Magie: viele unbekannte Sprüche, vor allem aber Manipulation des Elements Wasser (zum Teil dämonisch), Beherrschung und Beeinflussung

Besonderheiten: Das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum ist nur mit einem Gezielten Stich / Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen 1W20 KR erstickt.

Krakonier können nur kurze Zeit an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben.

DER FLUCH DER SCHWARZEN SCHLANGE

von Matthias Freund und Lena Kalupner

Stichworte zum Abenteuer: Detektivabenteuer an Bord eines Schiffes; Rachemord von Piraten; gefährliche Fracht in Form eines Nachtalbs; Schatzsuche

Ort: irgendwo auf den Meeren Westaventuriens

Zeit: ab 1029 BF, beliebig verschiebbar

Helden: geeignet für alle Helden außer Achaz und Orks

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Schwierigkeit: Spieler: mittel / Meister: mittel

»25 Dukaten Belohnung erhält, wer den Schwarzen Halfdan, einen blutrünstigen Thorwal-Piraten vom Bunde der Schwarzen Schlange, ergreift oder unschädlich macht.

Zu erkennen ist der Seeräuber an seinem vollen Barte, dem hinterhältigen Blicke und dem brutalen Äußeren eines üblen Thorwal-Piraten. Außerdem trägt er auf der Brust eine finstere Tätowierung von einem schwarzen Schlangengebüß, welches ein Schiff zermalmt.«

—Steckbrief aus Brabak, 1007 BF

»Brabak, 15. Efferd 1010 BF: Heute habe ich auf der Pelikan angeheuert. Sie kreuzt vor der westaventurischen Küste – das perfekte Versteck! Und das Beste daran: Ich kann meinen Schatz jeden Tag sehen.

Mengbilla, 2. Firun 1015 BF: Der Alte ist so ein Trottel, hebt sein ganzes Geschreibsel mit diesem Apotheke auf und lässt das auch noch rumliegen! Hätte nicht gedacht, dass der sowas mal gemacht hat. Aber typisch, dass er gleich die Hose voll hat, wenn einer krepirt. Na mal sehen, was er rausrückt für seine weiße Weste.

Havena, 27. Rondra 1029 BF: Wenn der Alte mir nicht bald seine Tochter gibt, kann er was erleben! Sollte lieber froh sein, dass jemand die fette Sau haben will – aber ich muss sie ja nicht lange nehmen, nur bis ihr Alter über Bord gegangen ist. Danach ...

Grangor, 7. Travia 1030 BF: Was für eine Nacht! Erst geht die Kleine ab wie eine heiße Katze und dann pennt sie ein! Mein Glück – hätte nicht gedacht, dass eine Hafenhure so einen hübschen Kochtopf hat. Hat sie wahrscheinlich einem ihrer Gönner geklaut. Phex gibt es und Phex nimmt es.

[Tag vor Abenteuerbeginn]: Phex muss mir wirklich gewogen sein! In der Kiste ist ein Gemälde mit einem Rahmen aus purem Gold und mit dicken Almadinen besetzt! Schon der eine, den ich heute Nacht geholt habe, ist ein Vermögen wert! Und ehe sie was merken, sind wir lange weitergefahren!«

—Auszüge aus dem Tagebuch Halfdan Lykmors

DEM MEISTER ZUM GELEIT

Die Helden werden in diesem Abenteuer gleich doppelt gefordert: Ein Mordfall will geklärt und ein bössartiger Nachtalb aufgehalten werden. Die Geschichte beginnt, als die Abenteurer die Karavelle *Pelikan* betreten. Neben ihnen befinden sich noch weitere Passagiere an Bord, von denen einer den Steuermann des Schiffes ermordet. Die Aufklärung der Tat erweist sich als schwierig: Das Opfer war ein finsterner Geselle, der einigen der Mitreisenden übel mitspielte. Fast jeder von ihnen hatte sowohl Motiv als auch Gelegenheit, den Schurken zu töten – und die Spuren bleiben bis zum Schluss vage. Neben den Mordermittlungen werden die Helden mit einem zweiten Problem konfrontiert: Es befindet sich ein Saboteur an Bord, dessen

Anschläge von Tag zu Tag gefährlicher werden. Sind es anfangs noch schlechte Scherze, die die Seeleute gegeneinander aufbringen, so bedrohen sie bald das Leben aller.

Ehe den Helden klar wird, dass für Mord und Sabotage nicht derselbe Täter verantwortlich ist, vergehen drei ereignisreiche Tage, an deren Ende es zur Enttarnung des Mörders und zum Kampf gegen einen finsternen Geist kommt.

Der Mord wurde so konzipiert, dass jede Meisterperson als Meuchler in Frage kommt und entsprechend eingesetzt werden kann.

Der erste Teil des Abenteuers beschäftigt sich mit dem Aufbau der *Pelikan* und den Personen an Bord, der zweite mit dem eigentlichen Geschehen auf hoher See.

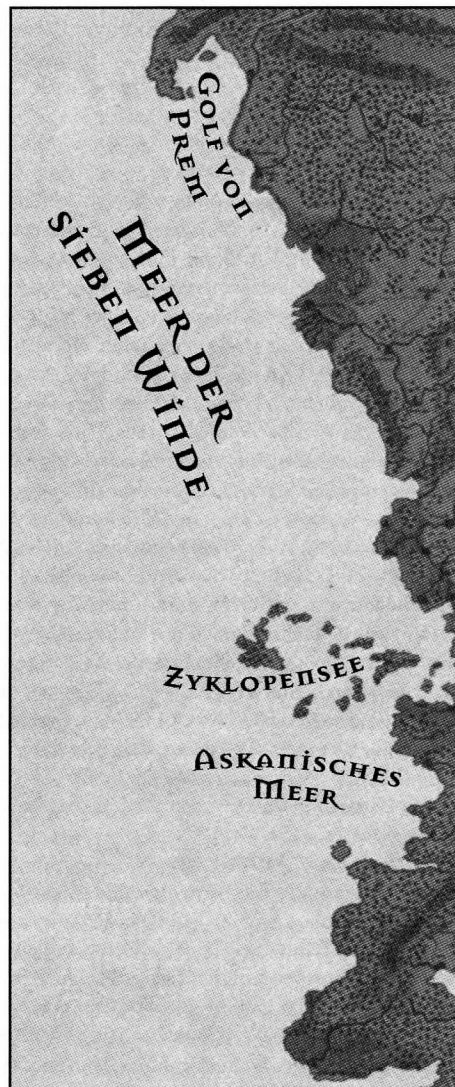
AUF BORD DER PELIKAN

AUF EFFERDS WEGEN

An welchem Ort Ihre Helden an Bord gehen, ist für das Abenteuer unerheblich, es sollte lediglich irgendwo an der aventurischen Westküste geschehen. Die Route der Karavelle hat natürlich Auswirkungen

auf die Ladung und die Geschichten der Mitreisenden. Das Schiff pendelt regelmäßig zwischen Riva und Brabak, wobei es die meisten bedeutenden Hafenstädte als Zwischenhalt anläuft.

Fährt das Schiff von Riva aus nach Süden, transportiert es hauptsächlich



lich Leder, Räucherfisch und Tran, ab Havena dann auch Bier und Eisenwaren. An Luxuswaren befinden sich Pelze und Mammuton im Laderaum.

Von Süd nach Nord sind Getreide, Wein und Amphoren mit Olivenöl an Bord. Edelhölzer, Badeschwämme und Seidenballen bilden die exotischen und teuren Waren.

Die Kajütenpassage von Havena nach Kuslik kostet 15 Dukaten. Eine Hängematte an Deck oder im Laderaum ist schon für 4 Dukaten zu haben. Die Heuer als Seesöldner bringt 2 Silberstücke pro Tag und freie Passage zum Zielhafen.

DIE PELIKAN

Bei der *Pelikan* handelt es sich um eine zweimastige Hylailer Karavelle, die seit einigen Jahren die aventurische Westküste befährt. Wie alle Karavellen ist sie hochseetauglich, so dass Kapitän *Phrygaïos Syrtakis* außer Küstensichtweite segelt. Damit umgeht er die meisten Piraten, da diese sich selten so weit aufs offene Meer hinauswagen.

Karavelle Pelikan

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]	Länge: 22,5 Schritt
Breite: 6,7 Schritt	Schiffsraum: 141 Quader [71]
Tiefgang: 3,3 Schritt	Frachtraum: 90 Quader
Besatzung: 25 M [Q13]	
Beweglichkeit: hoch [4]	Struktur: 6
Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde	
mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde	
am Wind: 5 Meilen/Stunde	
Bewaffnung: 2 Hornissen	

ACHTER- UND HÜTTENDECK

Auf dem **Achterdeck** findet sich das Steuerrad der *Pelikan*. Direkt daneben ist auf einem Pfosten ein Südweiser angebracht. Eine am Deck befestigte und stets verschlossene Truhe enthält Efferdsstab und Quadranten.

Die **Passagierkajüten** sind sich alle recht ähnlich. Auf wenigen Rechtsschritt Raum drängen sich eine Doppelstockkoje, ein Klapptisch und zwei Truhen für die Habseligkeiten der Passagiere. Durch je ein viereckiges, unverglastes Bullauge, das mit einer Klappe verschlossen werden kann, erhalten die kleinen Räume Licht und Luft. Außerdem steht in jeder Kajüte ein zur Hälfte mit Wasser gefüllter Holzeimer mit Deckel für die Notdurft der Passagiere. Der Eimer wird jeden Morgen vom Schiffsjungen geleert und mit frischem Wasser befüllt. Obwohl die Kajüten für jeweils zwei Passagiere ausgelegt sind, ist Syrtakis gern bereit, sie gegen doppelte Bezahlung an einzelne Reisende zu vermieten. Das ist bei drei Kajüten der Fall, den Helden bleiben die beiden übrigen Kajüten.

Aus **Elgor Bachenthals Kajüte** riecht es stets merkwürdig nach scharfen Chemikalien, ätherischen Ölen und Seetang. Eine der Truhen enthält Elgors Alchimiekoffer. In der anderen bewahrt er seine Versuchsaufzeichnungen sowie allerlei Beutel, Fläschchen und Kästchen mit verschiedenen Alchimika und Zutaten auf.

Naima Amarizios Kajüte entströmt lieblicher Parfümergeruch, mit dem sie versucht, die Dämpfe ihres Nachbarn Elgor zu übertünchen – was auf dem Gang für eine benebelnde Wolke sorgt. In den Kisten befindet sich neben Naimas persönlicher Kleidung auch eine Auswahl an Vorführstücken und Stoffmustern. Zwischen Koje und Wand klemmt ein eleganter Kampfstab, den Naima als 'Hexenbesen' benutzt und dort versteckt hat.

Die **verschlossene Kajüte** beherbergt eine große Transportkiste (2 x 0,5 x 1,5 Schritt), die fast den ganzen Raum einnimmt und ein großes Gemälde enthält (siehe Seite 65).

In der **Messe** steht, umgeben von Klappbänken, ein massiver Holztisch. Hier nehmen Passagiere und Offiziere ihre Mahlzeiten ein. Ein Gemälde an der Wand zeigt die wilde Berglandschaft von Hylailos.

Die **Kajüte des Steuermanns** am Ende des Ganges unterscheidet sich kaum von denen der Passagiere. Sie besitzt lediglich eine großzügigere Koje.

Der Heckbereich des Hüttendecks wird von der **Kapitänskajüte** eingenommen. Neben einer großen Koje und zwei Seekisten sticht ein wuchtiger Mohagonischreibtisch ins Auge.

HAUPT- UND VORDERDECK

Das **Hauptdeck** ist Lebens- und Arbeitsbereich der Mannschaft. Direkt vor dem großen Hauptmast sind die Holzgitter der Ladeluke eingelassen, auf denen das Beiboot festgezurt ist. Der Einstieg zur Treppe in den Frachtraum liegt zwischen Ladeluke und Vorderdeck. An Back- und Steuerbord ist jeweils eine Hornisse montiert. Neben der Tür zum Kabelgatt steht ein Fass mit Äpfeln, aus dem sich die Mannschaft nach Belieben bedienen kann.

Auf dem **Vorderdeck** befindet sich hinter einem Windfang die Kochstelle, an der zweimal am Tag das Essen zubereitet wird. Unterhalb des Bugspriets ist die Galionsfigur, ein großer Pelikan mit ausgebreiteten Flügeln, befestigt. Mit dem Ladekran am Vorderdeck können sowohl Fracht als auch das Beiboot an und von Bord gehievt werden. Die Vorräte des Schiffes sowie Ersatztaue und -segel werden im **Kabelgatt** direkt unter den Planken des Vorschiffes aufbewahrt. Die Tür ist normalerweise verschlossen und kann nur von Kapitän, Steuer- und Bootsmann sowie dem Smutje geöffnet werden.

UNTERDECK

Im Bauch des Schiffes liegt der **Laderaum**. In stickiger Düsternis, nur schwach erleuchtet durch die Gitter der Frachtluke und eine gut abgeschirmte Laterne am Einstieg, stapeln sich hier Kisten, Fässer, Amphoren, Säcke und Stoffballen bis dicht unter die Decke. In den engen Durchgängen spannen die Matrosen ihre Hängematten auf, wenn das Wetter es nicht zulässt, an Deck zu schlafen. Gern halten sich hier unten allerdings nur die Ratten auf. Die Seekisten der Mannschaftsmitglieder stehen in den toten Enden der Gänge.

Die **Ruderanlage** der *Pelikan* verbirgt sich in einem gut verschlossenen Raum am hinteren Ende des Unterdecks. Die Mechanik aus Lederriemen, großen Zahnrädern und Umlenkrollen sorgt dafür, dass die Kraft eines Seefahrers ausreicht, den Kurs des Schiffes zu ändern. In einer Ecke lagern verschiedene Gurte und Ersatzteile sowie das Werkzeug des Schiffszimmermanns.

Über eine Stiege gelangt man hinab in die **Bilge**. Längs durch den Kielraum, der kaum acht Spann hoch ist, zieht sich ein Laufsteg. An den Bordwänden sind Wackersteine und Sandsäcke als Ballast gestapelt, um den Schwerpunkt des Schiffes auszugleichen. Steuermann *Halfdan Lykmor* prüft die Bilge mehrmals am Tag auf eindringendes Wasser und lässt sie bei Bedarf auspumpen.

Außer ihm weiß niemand etwas über das kleine **Schmugglerversteck**, das er im hinteren Teil der Bilge eingerichtet hat (siehe Seite 70). Im Versteck steht die schwere, alte Schatztruhe Halfdans.

PASSAGIERE UND HANDELSFAHRER

KAPITÄN PHRYGAÏOS SYRTAKIS

Aussehen: Syrtakis ist so breit wie hoch: Er misst kaum acht Spann, bringt dafür aber neunzig Stein auf die Waage. Seine Herkunft ist deutlich an seiner ölig schimmernden schwarzen Lockenmähne, der bronzenen Hautfarbe, den dunkelbraunen Augen und der luftigen Kleidung zyklöpäischen Stils zu erkennen.

Charakter: Phrygaïos ist der nette Händler von nebenan. Gern plaudert er mit seinen Passagieren und lässt sich die neuesten Geschichten aus aller Welt erzählen. Er lässt sich schwer aus der Ruhe bringen und hat wenig für das abergläubische Geschwätz seiner Besatzung übrig.

Hintergrund: Der Zyklöpäer ist seit vielen Jahren Herr über seine Karavelle *Pelikan*. Für einen Kapitän ist er jedoch ein überraschend schlechter Seefahrer. Obwohl er grundsätzlich in der Lage wäre, ein Schiff zu führen, verlässt er sich lieber auf seinen Steuermann Halfdan.

Dafür ist Phrygaïos der geborene Händler: Ein gutes Geschäft riecht er Meilen gegen den Wind. Als lukrative Einnahme neben dem Transport von Handelswaren betreibt er die Beförderung von Passagieren

und Post. Vor allem seit der Meuterei der Westmeerflotte nimmt er gern schlagkräftige Reisegäste an Bord, die im Falle eines Piratenangriffs bei der Verteidigung helfen können.

Neben der Sorge um seine Geschäfte beschäftigt Kapitän Syrtakis nur ein Thema: seine Tochter Fausta, die er abgöttisch liebt.

Syrtakis' Geheimnis: Um schnell an Geld zu kommen, schmuggelte Phrygaïos vor dreißig Jahren mengbillanische Gifte nach Havena, mit denen später ein Mord verübt wurde. Entsetzt schwor er fortan dem Schmuggel ab. Zwar wollte Syrtakis die Beweise seiner Tat immer wieder vernichten, doch er bewahrte seinen heimlichen Schriftverkehr mit dem Havener Apotheker Ehrwald auf. Einerseits mahnten ihn die Briefe stets, die Fehler der Vergangenheit nicht zu wiederholen, andererseits schwebte stets ein Gefühl der Sühne: Die Vernichtung der Briefe hätte die Tat für ihn zu einem Abschluss gebracht, den er in seinem Innersten als nicht gerechtfertigt empfand.

Durch unglückliche Umstände gelangte Syrtakis' Steuermann Halfdan vor einigen Jahren in den Besitz dieser Dokumente und erpresst ihn seitdem. Erst erzwang er sich einen Anteil am Schiff, nun setzt er dem Kapitän das Messer auf die Brust: Bis zum Ende der Fahrt soll Syrtakis ihm die Hand seiner geliebten Tochter versprechen, andernfalls wird er die Beweise dem nächsten Efferd-Tempel vorlegen.

Syrtakis befindet sich in einer ausweglosen Situation: Kommt seine Schmuggelei ans Licht, verliert er alles, was er besitzt, und Fausta bleibt völlig mittellos zurück. Sie mit dem erpresserischen Schuft zu verheiraten kommt allerdings genauso wenig in Frage – eher beginge er einen Mord.

Phrygaïos Syrtakis

Ertemesser: INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+3 DK N

LeP 35 RS 1 AuP 38 WS 6 MR 5 GS 8

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag

STEUERMANN HALFDAN LYKMOR

Aussehen: Obwohl Halfdan über fünfzig Jahre alt ist, sieht man ihm dies kaum an. Noch immer ist er ein Hüne von ansehnlicher Statur. Das wallende blonde Haar, die blauen Augen und der dichte Vollbart tun ihr Übriges, um ihn wie einen waschechten Thorwaler aussehen zu lassen. Halfdan ist von Kopf bis Fuß tätowiert.

Charakter: Lykmor bemüht sich, einen kumpelhaften, umgänglichen Eindruck zu hinterlassen. Doch hinter dieser Fassade verbirgt sich ein krankhaft goldgieriger Mann, der nur auf seinen eigenen Vorteil bedacht ist und selbst vor Raub und Erpressung nicht zurückschreckt. Bei der Mannschaft ist er gefürchtet, da er schnell in Rage gerät.

Hintergrund: Der in Havena geborene Albernier fand schon in jungen Jahren zur Seefahrt. Dabei geriet er auf die schiefe Bahn und landete als Pirat beim *Bund der Schwarzen Schlange*. Nach einiger Zeit gelang es Halfdan, sich mit einem Teil des Piratenschatzes abzusetzen und als Seemann auf der *Pelikan* anzuheuern. Schnell arbeitete er sich zum Steuermann und Kompanion Syrtakis' hoch.

Inzwischen scheint er für den Zyklopäer nahezu unentbehrlich, hat er doch auch noch die Position des Schiffszimmermannes inne. So war es ihm möglich, seinen Schatz auf der *Pelikan* zu verstecken und immer in seiner Nähe zu haben.

VALERIA CYBERIANA VALDEZ

Aussehen: Valeria bestätigt das Klischee der al'Anfanerin bis ins letzte Detail: Schwarze Haare und Augen, gebräunte Haut und eine athletische Gestalt lassen die Dreißigjährige für viele Männer anziehend wirken. Die schwarze Lederkleidung und die Klappe über dem linken Auge verleihen ihr ein verwegenes Äußeres.

Charakter: Die Südländerin ist ausgesprochen schweigsam und lässt sich nicht gern ausfragen. Sie beobachtet alles und jeden mit dem durchdringenden Blick ihres verbliebenen Auges. Niemals sieht man sie lachen, scherzen oder fluchen, da sie stolz darauf ist, ihre Emotionen völlig zu kontrollieren. Auf die meisten Menschen blickt sie herab und lässt sie das auch spüren.

Hintergrund: Die al'Anfanische Söldnerin ist im Auftrag der Grandenfamilie Florios unterwegs, um im Norden einen Ork zu fangen,

aus dem sie einen extravaganten Haussklaven machen wollen. Aus diesem Grund steht im Laderaum ein stabiler Eisenkäfig, in dem – sollte Ihre *Pelikan* nach Süden segeln – ein ängstlicher Grishik (ein orkischer Bauer) hockt, den sie zweimal am Tag füttert. Die Seeleute haben mit Valdez' Auftrag kein Problem, da Orks ja nur Tiere sind, die in Käfigen am besten aufgehoben sind.

Um Geld zu sparen, hat sie für die Fahrt eine einfache Heuer als Seesöldnerin angenommen und ihre Hängematte direkt neben dem Käfig im Laderaum aufgespannt.

Valdez' Geheimnis: Den Auftrag, einen Ork zu fangen, nahm Valeria nur an, um unauffällig die Westküste bereisen zu können, wo sie Ausschau nach Halfdan hielt. Sie ist Mitglied des *Bundes der Schwarzen Schlange* und soll den abtrünnigen Lykmor liquidieren sowie den gestohlenen Schatz zurückholen.

ELGOR BACHENTHAL

Aussehen: Der etwa vierzigjährige, spindeldürre und kleinwüchsige Alchimist achtet penibel auf ein gepflegtes Äußeres. Seine von dunkelblonden Haaren umrahmte Halbglatze ist stets mit Praiosblumenöl eingerieben, das schönen Glanz verleiht und zusätzlich vor Praiosbrand schützt. Der Bart ist gut gewachsen und in Trapezform getrimmt. Aus den grauen Augen blitzt der Forscherdrang.

Charakter: Bachenthal ist voll und ganz auf seine Forschung fixiert und vergisst mitunter das Leben um sich herum. Für ihn ist kaum vorstellbar, dass sich jemand nicht für die neuesten Erkenntnisse der Alchimie interessiert, und dementsprechend beglückt er jeden potentiellen Zuhörer damit. Einzig seine krankhafte Reinlichkeit steht seiner Arbeit hin und wieder im Wege.

Hintergrund: Der Alchimist vom *Bund des Roten Salamanders* stammt aus dem fernen Riva. Dort entwickelte er die Formel für ein Mittel, das die Seekrankheit unterdrückt und Reisebeschwerden lindert. Zu Elgors Leidwesen benötigt er für die Herstellung eine spezielle Sorte Seetang, die er bisher erst ein einziges Mal erstehen konnte. Um seine Forschungen fortsetzen zu können, bereist er die Küsten Aventuriens und hält nach dem seltenen *Grüngelben Blasenlang* Ausschau. Größte Hoffnungen setzt Bachenthal in die Untersuchung einer Sargassosee, doch war bisher niemand bereit, ein so riesiges Tangfeld anzusteuern.

Dank seiner Ausbildung kann Elgor den Helden in magischen Dingen mit Rat und Tat zur Seite stehen.

Elgor Bachenthal

Keule: INI 10+1W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+2 DK N

LeP 32 AsP 15 AuP 35 WS 6

RS 2 MR 6 GS 7

Besonderheiten: Elgors Werte können durch Alchemika erhöht sein

Kampfsonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Übernatürliche Begabungen: Attributo 7, Klarum Purum 6, Abvenenum 12

PAIMA AMARIZIO

Aussehen: Blauschwarzes Haar, grüne Augen, ein verführerisches Lächeln und die Geschmeidigkeit einer Katze verleihen Naimas herausragender Schönheit unwiderstehliche Anziehungskraft, die sie mit ihren selbstgeschneiderten Kleidern provokant verstärkt.

Charakter: Die Hexe strahlt enormes Selbstbewusstsein aus, das schnell in Arroganz umschlagen kann. Sie weiß ihre Reize gekonnt einzusetzen und schreckt auch vor Verführung, Diebstahl und Einbruch nicht zurück, um ihre Ziele zu erreichen. Man sollte es vermeiden, ihren Zorn zu wecken, denn ihre Rache kann ihr Ziel noch Jahre später treffen.

Hintergrund: Die gutsituierte Schneiderin aus Grangor ist unterwegs, um Stoffe und Pelze für ihren Laden für Reiche und Schöne zu erwerben. Außerdem hält sie stets Ausschau nach neuen Ideen der Modewelt, um sie in ihre eigenen Schnitte zu integrieren. Dabei wird sie auf Schritt und Tritt von einer ausgesprochen auffälligen weißen Chaay Zhamorrah begleitet. Die Katze lässt sich von niemand anderem anfassen und wird ständig von ihrer Herrin verwöhnt.

Hinter der extravaganten Schneiderin verbirgt sich eine Schöne der Nacht, die den Helden mit Hellsichtsmagie unter die Arme greifen kann.

Naima Amarizios Geheimnis: Vor einigen Wochen versuchte eine Schwester aus Naimas Zirkel den Steuermann der *Pelikan* mit einem LEVTHANS FEUER zu verführen. Dabei versagte ihre Magie jedoch völlig und sie selbst wurde willenloses Opfer des Zaubers. Der magisch gestärkte Halfdan nutzte die Ohnmacht der Hexe und raubte sie völlig aus. Dabei fiel ihm der wertvolle mondsilberne Hexenkessel des Zirkels in die Hände, den die Schwestern zur Herstellung ihrer Flugsalbe benötigen. Naima hat Halfdan nach langer Jagd endlich aufgestöbert und versucht nun den Kessel zurückzuerlangen und ihm einen Denkkzettel zu verpassen.

Naima Amarizio

Hexenkrallen: INI 14+W6 AT 15 PA 12 TP W6+1 DK H

Rapier: INI 15+W6 AT 16 PA 14 TP W6+3 DK N

LeP 34 AsP 46 AuP 43 KO 13 RS 3 (Armaturz)

MR 8/14* GS 8

*durch Eiserner Wille I & Gedankenschutz, gilt nur gegen Geistmagie

Wichtige Vor-/Nachteile: Verhüllte Aura

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Schnellziehen

Wichtige Zauber: Accuratum 14, Armaturz 8, Hexenkrallen 10, Katzenaugen 12, Odem 12, Schleier der Unwissenheit 15, Spinnenlauf 8

In der Nacht, bevor die Helden an Bord gehen, untersucht Halfdan heimlich das Gemälde und erliegt seiner Goldgier. Er bricht den größten und wertvollsten Almadin aus dem Rahmen und ersetzt ihn durch einen billigen Karneol, um seine Tat zu verschleiern.

In Wahrheit handelt es sich bei dem Bild um eines der Geistergefängnisse von *Drakhard dem Geisterschmied*. Nach dem Fall Bosparans bannte er darin einen gefährlichen Nachtalb, den Geist eines Magiers, der in den Ruinen sein Unwesen trieb. Durch Halfdan wird das Gefängnis beschädigt und die Kreatur kommt teilweise frei.

Der Alb im Bild: Nach Art der Nachtalben sammelt der Geist seine Kraft von den Lebenden, genauer gesagt von ihren negativen Emotionen. Angst, Hass oder Zorn sind ihm dabei am liebsten. Für die bevorstehende Neumondnacht plant er seine endgültige Befreiung, wozu er alle Kraft benötigt, die er an Bord bekommen kann. Mit allerlei hinterhältigen Anschlägen auf Schiff und Mannschaft schafft er eine albraumhafte Atmosphäre, die ihn immer weiter erstarken lässt. Schon bald ist er in der Lage, das Wetter um die *Pelikan* zu kontrollieren, um das Schiff in den Untergang zu reißen.

Magische Untersuchung: Bei den Zeichen auf dem Rahmen handelt es sich um Drakhard-Zinken (*Magiekunde* +6, entsprechende Schriftkenntnis oder *SF Zauberzeichen*), die der Bannung einer Sphärenwesenheit dienen. Gold und Silber unterstützen ebenfalls die Bannung und Bindung von Geisterwesen (*Alchimie* oder *Magiekunde* +4).

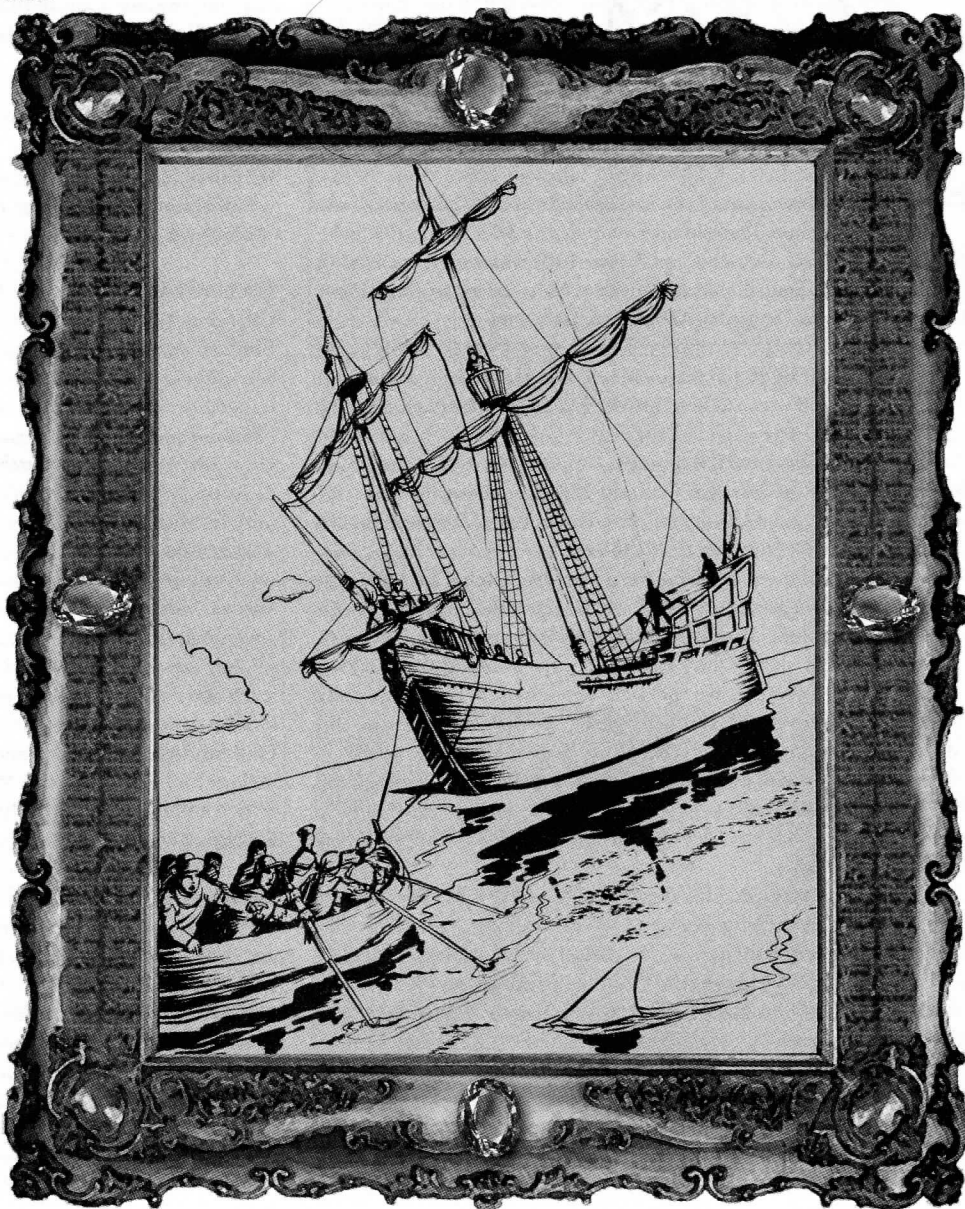
Ein ODEM zeigt einen auf das Gemälde gerichteten Astralfluss, der allerdings am oberen Rahmenedelstein unterbrochen ist und eine Lücke aufweist, die zunehmend größer wird.

DAS GEHEIMNISVOLLE BILD

Aussehen: Bei dem Bild handelt es sich um ein 1,8 Schritt langes und 1,2 Schritt hohes Ölgemälde mit wuchtigem Goldrahmen. Es zeigt in sehr realistischer Weise den jeweiligen Ort, an dem es sich befindet. Derzeit ist darauf die *Pelikan* zu sehen. Ähnlich wie bei den Gemälden des bekannten Malers Golodion Seemond erkennt man bei näherer Betrachtung Bewegungen in der Darstellung: vorbeiziehende Wolken, rollende Wellen, ja sogar herumlaufende Seeleute.

Insgesamt wiegt es sicherlich an die hundert Stein, denn der Rahmen ist nicht nur vergoldet, sondern komplett aus dem edlen Metall gefertigt. Er ist verziert mit auffälligen Intarsien aus Silber, die verschiedene Phasen des Madamales sowie merkwürdige Schriftzeichen darstellen. Jeweils in der Mitte jeder Seite ist ein großer Almadin in den Rahmen eingelassen, wobei es sich bei dem in der Oberseite um ein besonders großes Exemplar handelt.

Hintergrund: Das Gemälde wurde vor vielen Jahren von Schatzräubern aus den Ruinen Bosparans geborgen und ging danach als vermeintlicher Seemond von Besitzer zu Besitzer. Der Letzte bezweifelte die angebliche Herkunft und schickte das Gemälde an eine der Hellsichtakademien an Aventuriens Westküste, um sich dort eine Expertise erstellen zu lassen. In Frage kämen das Stoorrebrandt-Kolleg in Riva, die Schule der Hellsicht in Thorwal, das Institut der arkanen Analysen zu Kuslik oder die Akademie des magischen Wissens zu Methumis.



Ein ANALYS lässt auf die Gefängnisnatur des Bildes schließen. Die Edelsteine funktionieren als Kraftspeicher, die die Drakhard-Zinken aufladen. Die Zeichen arbeiten wie ein *Bannkreis gegen Geister* und halten eine Wesenheit im Bild fest.

HELDEN OHNE ANALYSE-FÄHIGKEITEN

Die Fähigkeiten eines Analyse-Magiers oder Hesindengeweihten sind in diesem Abenteuer von Vorteil, aber nicht zwingend erforderlich. Auch einfache Gelehrte können über *Magiekunde* einiges über die Schriftzeichen auf dem Rahmen herausfinden oder sie sogar entzif-

fern. Kenntnisse über Metalle und ihre alchimisch-magische Verwendung helfen, die Funktion des Bilderrahmens zu entschlüsseln. Sind auch diese Fähigkeiten in Ihrer Gruppe nicht vorhanden, so können die Helden auf das Wissen des Alchimisten Bachenthal oder der Hexe Amarizio zurückgreifen.

Letztlich ist der Zusammenhang zwischen dem offenbar beschädigten magischen Bild und den auftretenden merkwürdigen Ereignissen offensichtlich. Auch auf diese reine Vermutung hin können die Helden aktiv werden.

EINE SEEFABRT, DIE IST ...

Auf den nächsten Seiten finden Sie die Abfolge der einzelnen Tage auf See, die gegen Ende des dritten Tages im Kampf gegen den Nachthalb ihren Höhepunkt findet.

ERSTER REISETAG: MIT VOLLEN SEGELN VORAUSS!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun seid ihr in See gestochen und Efferd scheint euch gewogen, denn die Pelikan nimmt mit geblähten Segeln schnell Fahrt auf. Der Himmel über euch ist blau und die Sonne in eurem Rücken verspricht einen warmen Tag.

Auf dem Achterdeck sind der zyklöpäische Kapitän und sein hünenhafter Steuermann damit beschäftigt, das Schiff aufs offene Meer zu steuern, während die Besatzung eilig ihren Befehlen nachkommt. Das Gleiten der Karavelle auf den Wellen scheint für einen der Passagiere, einen kleinen dünnen Mann in Alchimistenrobe, ungewohnt, denn er klammert sich mit bleichem Gesicht an die Reling und schluckt eilig ein Pülverchen. Sein Treiben wird von einer schwarz gekleideten Südländerin verfolgt, die auf einer Taurolle unterhalb des Ladekrans ihren Säbel wetzt. Doch schnell wandert deren Aufmerksamkeit zu einer hinreißenden Frau, die gerade aus dem Hütendeck tritt und mit geschmeidigem Gang das Achterdeck ansteuert.

Der erste Tag der Reise soll dazu dienen, den Helden die wichtigsten Personen an Bord vorzustellen und die Ereignisse der nächsten Tage einzuleiten.

In der Nacht zuvor hat Halfdan den Almadin aus dem Rahmen des Bildes gebrochen und so dem Geist die Möglichkeit zur Flucht eröffnet. Dieser testet seine neu gewonnene Freiheit mit kleineren Sabotageakten, die die Gemüter an Bord erhitzen.

Während die Küste am Horizont verschwindet, nimmt die Hektik an Bord ab. Man hat günstigen Wind, die See ist ruhig und es geht gut voran. Die Stimmung unter den Seeleuten ist sehr gelassen.

Schon bald lässt sich Naima Amarizio eine Hängematte auf dem Achterdeck aufspannen, wo sie sich scheinbar in eine horasische Schmonzette vertieft. Tatsächlich beobachtet sie aufmerksam ihre Mitreisenden, insbesondere Halfdan.

Valeria Valdez verhält sich ähnlich, doch gibt sie sich keine Mühe, ihren taxierenden Blick zu verbergen. Schnell hat sie sich ihre Meinung über die anderen gebildet und widmet sich hingebungsvoll dem Schleifen ihres Säbels.

Der Alchimist Bachenthal hingegen entfaltet hektische Aktivität und verteilt Proben einer Salbe gegen Praiosbrand an alle. Sollte einer der Helden sich damit einreiben, wird er selbst in der prallen Sonne keinerlei Sonnenbrand bekommen. Während Halfdan und Valeria sehr unwillig auf Elgor reagieren, vertieft sich Naima in ein angeregtes Gespräch mit ihm.

Syrtakis übergibt das Steuer schon bald an Halfdan und verschwindet mit der Ladeliste im Frachtraum – zum dritten Mal seit der Abfahrt. Währenddessen lässt Lykmoor die Seeleute rotieren. Auch wenn es eigentlich nichts zu tun gibt: Tæue aufrollen und das Deck schrubben kann man immer.

SABOTAGE DES NACHTALBS

Da der Geist nach langer Gefangenschaft seine Fähigkeiten erst noch erproben und Kräfte sammeln muss, sind seine Aktivitäten an diesem Tag zwar störend, aber noch nicht gefährlich. Wenn sich Ihnen die Gelegenheit bietet, ziehen Sie die Helden als Opfer, Vermittler oder Streithähne in die ausbrechenden Auseinandersetzungen hinein.

- Auf unerklärliche Weise gehen Dinge verloren und tauchen an anderer Stelle wieder auf: Das Werkzeug eines Seemanns findet sich plötzlich bei einem anderen wieder. Sofort bricht heftiger Streit aus.
- Im Laufe des Tages verschwindet ein wertvoller Gegenstand aus dem Besitz der Helden. Just in dem Augenblick, als einer der Helden in seine Kajüte will, wird er beinahe von Bachenthal überrannt, der mit Möwendreck besudelt und halb hysterisch seine eigene Kabine ansteuert. Als er die Tür öffnet, liegt in seiner Kojе der vermisste Gegenstand.
- Beim Mittagessen wird der Smutje von der Besatzung fast gekielholt: Offenbar hat er den Hirsebrei direkt aus dem Sandeimer gesalzen.
- In der Nacht schließlich zerstört die finstere Kreatur die nautischen Instrumente und steuert das Schiff in die Sargassosee, um so die Mannschaft in Panik zu versetzen.

AKTIVITÄTEN DER MITREISENDEN I

Über den Tag beginnen die Mitreisenden ihre eigenen Interessen an Bord zu verfolgen. Was Ihre Helden von dem merkwürdigen Treiben mitbekommen, ist Ihnen überlassen. Zu viel sollte es jedoch nicht sein, damit die Spannung gewahrt bleibt.

Naima Amarizio: Nachmittags klagt die Grangorer Schneiderin über Unwohlsein und begibt sich in ihre Kajüte. Dort bleibt sie jedoch nicht untätig, sondern windet sich aus ihrem Bullauge und krabbelt mittels SPINNENLAUF zu Bachenthals Kabine, aus der sie ein starkes Schlafmittel entwendet. Damit versetzt sie Halfdans Rumflasche, um sich nachts ungestört bei ihm umschauen zu können.

Valeria Valdez: Die Söldnerin rührt sich kaum von der Stelle, erst am frühen Abend verschwindet sie im Laderaum. Gegebenenfalls gibt sie vor, den gefangenen Ork zu füttern oder aber sich aufs Ohr zu legen. In Wahrheit beginnt sie, das Schiff nach dem vermissten Piratenschatz zu durchsuchen.

Halfdan Lykmoor: Der Steuermann verschwindet wie jeden Tag zweimal im Laderaum, um den Wasserstand in der Bilge zu prüfen. Fühlt er sich unbeobachtet, kriecht er in sein Versteck, um sich an seinem Schatz zu ergötzen.

ELGORS BRAUSENDES PULVER

Elgor hält sich den größten Teil des Tages an der Reling auf und starrt angestrengt ins Wasser, als würde er nach etwas Ausschau halten. Hin und wieder angelt er mit einem Bootshaken einen glibberigen grünen Tangstrang aus dem Wasser, untersucht ihn kurz und wirft ihn dann mit enttäuschter Miene wieder über Bord. Erkundigen sich die Helden nach seinem Treiben, blüht der kleine Mann regelrecht auf und beginnt mit leuchtenden Augen zu erklären, dass er ein Mittel entwickelt hat, mit dem sich die Auswirkungen von Seekrankheit und Reiseunwohlsein vollkommen unterdrücken lassen.

Leider benötigt er für die Herstellung von 'Elgors brausendem Pulver' eine sehr seltene Art Seetang, die er als Grüngelben Blasentang bezeichnet und bisher erst einmal im Hafen von Riva erstehen konnte. Er hofft darauf, irgendwann einen mutigen Kapitän zu finden, der bereit ist, eine Sargassosee anzusteuern, in der er seine Zutat zu finden glaubt.

Am frühen Nachmittag gerät der Alchimist schließlich in Verzückung:

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Wieder greift Elgor zum Bootshaken, um Tang aus dem Wasser zu fischen, doch diesmal ist etwas anders. Mit hektischen Bewegungen beugt er sich gefährlich weit über die Reling. Schon meint ihr, dass er gleich über Bord geht, als er sich zurückstößt und den Bootshaken aufgeregt herumschwenkt.

"Der Grüngelbe Blasentang! Endlich! Kapitän Syrtakis, Kapitän Syrtakis! Wir müssen beidrehen, im Namen der Wissenschaft!" Mit weiten Sprüngen hüpfert er laut rufend auf das Achterdeck, seinen glitschigen Tangfetzen wild in der Luft schwingend.

Ein Blick aufs Meer zeigt, dass ihr gerade eine Meeresströmung kreuzt, in der jede Menge merkwürdiger Tang treibt.

Während Bachenthal hektisch auf den Kapitän einredet, um ihn von einem Kurswechsel zu überzeugen, meldet der Ausguck eine Sargassosee in südwestlicher Richtung. Diese Nachricht lässt die abergläubischen Seeleute erbleichen.

Elgor möchte gern Kurs auf das Tangfeld setzen lassen und bietet Syrtakis eine stattliche Summe dafür. Angesichts des Gewinns lässt sich der Kapitän von dem Ansinnen überzeugen. Doch kaum will er die Kursänderung ansetzen, da wird er von seinem Steuermann beiseite genommen, der ihm leise (*Sinnenschärfe* +3) verbietet, das Schiff dermaßen leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Flüsternd (*Sinnenschärfe* +5) schiebt er hinterher, dass Syrtakis wisse, was sonst passiert. Es ist die Sorge um seinen Schatz, die Halfdan dazu treibt einzuschreiten.

Der Zyklopäer sackt bei diesen Worten in sich zusammen und ein ängstlicher Ausdruck tritt in seine Augen. Schließlich lässt er zur Erleichterung der Seeleute den alten Kurs beibehalten.

ZWEITER REISETAG: FLAUTÉ

BÖSES ERWACHEN

Am zweiten Tag werden die Helden durch lautes Geschrei geweckt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr an Deck tretet, blickt ihr in die entsetzten Gesichter der Besatzung. Überall um das Schiff treibt Seetang und verströmt unangenehmen Modergeruch. Die Pelikan steckt mitten in der Sargassosee.

Der Grund für die nächtliche Irrfahrt wird euch schnell klar. In der Ecke neben der Treppe zum Achterdeck liegt laut schnarchend die Nachtwache der Pelikan: zwei Seefrauen und der Steuermann. Von der sie umgebenden Lache steigt Rumdunst in die Morgenluft und Halfdan hält noch immer eine halbvolle Buddel umklammert.

Die anscheinend pflichtvergessenen Seeleute können erst mit einem Eimer kalten Wassers geweckt werden. Selbst dann sind alle drei noch reichlich orientierungslos und übergeben sich ins Meer. Dabei entdeckt Halfdan, wohin das Schiff über Nacht 'abgetrieben' ist: mitten hinein in das weite Tangfeld der Sargassosee. Mit einem Wutschrei stürzt sich der Hüne auf den völlig überraschten Elgor, schüttelt ihn durch und wirft ihn schließlich unter wüsten Anschuldigungen zu seinem "verfluchten Tang" über Bord – wenn die Helden nicht einschreiten und ihn aufhalten. Anschließend tut er laut kund, dass Elgor seinen Rum vergiftet haben muss, denn zu mehr als ein paar Schluck sei er nicht gekommen, bevor es ihn wegdrhte.

Die nächste schreckliche Nachricht folgt auf dem Fuße: Vom Achterdeck eilt die Bootsfrau mit zerbrochenem Efferdsstab und zer-



trümmertem Quadranten herbei. Der Südweiser am Steuerruder ist ebenfalls zerschmettert. Als wäre all dies nicht genug, hängen auch noch die Segel schlaff an den Masten. Kein Lüftchen regt sich und keine Wolke ist am Himmel zu sehen. Charakteren mit einem hohen IN-Wert mag auffallen, dass der Himmel nur über dem Schiff klar ist, während in der Ferne Wolken vorbeiziehen.

Nachdem der erste Schreck verdaut ist, zieht sich Halfdan missgelaunt und immer noch sehr bleich im Gesicht in seine Kajüte zurück. Den Helden sollte auffallen, dass der Kapitän den Steuermann nur mit Samthandschuhen anpackt. Selbst die Misshandlung eines Passagiers trägt ihm nur die nächste Nachtwache als Bestrafung ein.

Am Vormittag lässt Syrtakis die Segel streichen und versucht, die *Pelikan* mit Hilfe des Beibootes aus der Sargasso schleppen zu lassen. Dieses Unterfangen wird eingestellt, als sich die Finne eines Tigerhais im Wasser zeigt.

WAS IN DER NACHT GESCHAH I

Nachdem sich der Großteil der Besatzung zur Ruhe begeben hatte, war nur noch die erste Schicht der Nachtwache munter, die sich die Zeit mit einem Würfelspiel vertrieb und eine Flasche Rum kreisen ließ. Diesen hatte Naima Amarizio mit einem starken Schlafmittel aus dem Besitz Elgor Bachenthals versetzt, so dass die drei Seeleute schon bald tief und fest schlummerten. Nachdem Naima sich Halfdans Kajüte genauer angesehen hatte, nutzte der Alb die Gunst der Stunde und steuerte das Schiff direkt in die Sargassosee. Dann zerschlug er die nautischen Instrumente und drapierte die schlafende Nachtwache publikumswirksam an Deck, um möglichst viel Zwietracht unter der Besatzung zu säen. Um die *Pelikan* festzusetzen, manipulierte er schließlich das Wetter und ließ um das Schiff eine Zone der Windstille entstehen.

SPURENSUCHE I

Nach all diesen Ereignissen werden Ihre Helden hoffentlich anfangen, nach Anhaltspunkten zu suchen, die Licht ins Dunkel bringen. Die meisten Türen an Bord bleiben ihnen allerdings verschlossen (*Schlösser Knacken* +3 oder FORAMEN +3 zu 4 AsP). Auch die Seekisten auf dem Schiff lassen sich nicht ohne weiteres öffnen (*Schlösser Knacken* +4 oder FORAMEN +4 zu 3 AsP). Bedenken Sie, dass das Vorgehen der Helden direkte Auswirkungen darauf hat, wie sich die Seeleute und Passagiere ihnen gegenüber verhalten. Schnüffler oder ertappte Einbrecher werden selbst schnell verdächtig. Auch eine Generalvollmacht zur Untersuchung des Schiffes durch den Kapitän gibt es erst, wenn die Helden ihm mehr als Anschuldigungen liefern können – immerhin muss er fürchten, dass Dreck aus seiner Vergangenheit aufgewirbelt wird.

- Der **Rest Rum in der Flasche** riecht stark nach Kräutern. Mit etwas Kenntnis in *Pflanzenkunde* oder *Alchimie* kann eines davon als Ilmenblatt identifiziert werden. Behält ein Held 6 TaP* übrig, so ist auch Schwarzer Mohn erkannt. Diese Erkenntnisse kann auch Bachenthal liefern, der außerdem verkündet, dass er Ilmenblatt und Schwarzen Mohn mit sich führt – nur um beim Nachsehen festzustellen, dass beides verschwunden ist. Dank des Schlafmittels muss sich Halfdan den Rest des Tages immer wieder übergeben.
- In **Elgor Bachenthals Kajüte** finden sich keinerlei Spuren. Nur ein Blick aus dem Bullauge enthüllt einen kleinen schwarzen Samtfetzen, der an einem Splitter hängen geblieben ist und von der gleichen Art zu sein scheint wie Naimas Kleid des Vortages.
- Das Vorhängeschloss an der **Kiste der nautischen Instrumente** wirkt, als hätte es jemand zerrissen. Einzig Zauber wie HARTES SCHMELZE! oder EISENROST könnten Vergleichbares bewirken (*Magiekunde* +7 oder Kenntnis der Zauber). Die Instrumente wurden mit roher Gewalt zerschmettert, was eigentlich die gesamte Besatzung hätte wecken müssen.
- Um **Naima Amarizios Kajüte** zu untersuchen, müssen sich die Helden etwas einfallen lassen. Kaum beginnen sie mit der Spurensuche, weicht ihnen die Katze der Schneiderin nicht mehr von der Seite. Solange das Vertrautentier nicht abgelenkt wird, holt es sofort seine Besitzerin, wenn sich jemand an der Tür zu schaffen macht. In der Kajüte kann man unter Naimas persönlicher Kleidung das Rechnungsbuch ihrer Schneiderei finden, in das eine abgegriffene Zeichnung von Halfdan gelegt wurde, die Naima zur Auffindung des Diebes diente. Der Fetzen aus Elgors Zimmer und das Kleid bestehen tatsächlich aus demselben Stoff, jedoch sind keinerlei Risse oder Löcher zu entdecken. Die Hexe hat es längst mittels ACCURATUM repariert. Nur ein gut gelungener ODEM könnte noch Reste von Magie anzeigen.
- **Valeria Valdez' Seekiste** im Laderaum ist zwar leicht zugänglich, doch ihre Besitzerin hat auf die Rückseite des Vorhängeschlosses (*Schlösser Knacken* +3 oder FORAMEN +3 zu 4 AsP) Goldleim geschmiert, der mit dem Saft der Purpurschnecke versetzt ist. Unvorsichtiges Anfassen ist dadurch nicht nur schmerzhaft (2W–3 SP pro Stunde für 2W Stunden, FF –5 für 1W6 Tage), sondern bewirkt auch eine deutliche, nicht entfernbare Rosafärbung der Hand für diese Zeit. Der Inhalt ist eher unspektakulär: etwas Kautabak, ein paar Würfel und zwei Sätze Wechselkleidung. Einzig ein mit schwefeligem Orasal gefülltes Metallröhrchen ist ungewöhnlich und kann von Gelehrten als Konservierungsbehältnis erkannt werden.
- In der **verschlossenen Kajüte** steht eine Transportkiste (siehe Seite 63). Das Begleitschreiben darin identifiziert den Inhalt als Gemälde des Malers Seemond, das magisch auf seine Echtheit geprüft werden soll. Eine nähere Betrachtung zeigt, dass die Kiste vor kurzem geöffnet und wieder verschlossen wurde. Im Inneren findet sich unter viel Holzwolle der vermeintliche Seemond, an dem man recht schnell feststellt (*Sinnenschärfe* +3), dass der obere Rahmen-Almadin durch einen schlecht in die Fassung passenden Karneol ersetzt wurde.

MAGISCHE SPURENSUCHE

Magische Hellsicht wird vor aventurischen Gerichten zwar kaum als Beweis anerkannt, ist aber dennoch hilfreich, um Hinweise zu sam-

eln. Auch auf der *Pelikan* können die Helden durch Magie an einige Informationen gelangen. Dabei ist vorsichtiges Vorgehen gefragt. Viele der Seeleute sind abergläubisch und durch die unheimlichen Vorgänge an Bord Magiebegabten gegenüber misstrauisch eingestellt. ODEM ARCANUM: In der *Rundumsicht*-Variante lässt sich nahezu das gesamte Schiff betrachten, wodurch man sehr schnell auf die verschlossene Kajüte aufmerksam wird, bei der astrale Kraft aus förmlich jeder Ritze dringt. Unter den Passagieren ist Bachenthal als Magiedilettant zu erkennen. Naima Amarizio kann, auf Grund ihrer Verhüllten Aura, nur durch einen direkt auf sie angewandten ODEM +5 als magisch begabt enttarnt werden, was durch die Vertrautenbindung auch für die Untersuchung ihrer Katze gilt.

BLICK IN DIE GEDANKEN: In der Grundversion enthüllt der Zauber Folgendes: Bei Halfdan und Valeria sieht man häufig eine Schatztruhe, verziert mit einer schwarzen Schlange. In Halfdans Gedanken ist sie geöffnet und enthält Gold und einen Kessel voller Edelsteine. Ein besonders großer Almadin liegt obenauf. Bei Valeria ist sie verschlossen und in einem finsternen kleinen Raum untergebracht. In Naimas Gedanken einzudringen ist schwer (+11), gelingt es dennoch, sieht man einen silbernen Kessel, der dem aus Halfdans Gedanken sehr ähnelt. Kapitän Syrtakis' Gedanken kreisen um eine junge Frau mit der Gestalt eines Schweinchens: um seinen Augapfel Fausta. Wie nicht anders zu erwarten, drehen sich Elgors Gedanken ausschließlich um Grüngelben Blasentang.

Entscheiden Sie je nach Situation, ob die betrachtete Person gerade an ihr Steckenpferd oder doch eher an ein alltägliches Problem, z.B. die letzte Mahlzeit, das Feststecken des Schiffes oder ähnliches, denkt. Zu einer *Tiefentelepathie* erklärt sich niemand an Bord bereit.

AKTIVITÄTEN DER MITREISENDEN II

Natürlich verfolgen die Mitreisenden auch am zweiten Reisetag ihre eigenen Interessen.

Valeria Valdez: Die Piratin vom Bund der Schwarzen Schlange durchsucht weiter den Laderaum und findet dabei das Versteck in der Bilge. Da sie nun weiß, wo sich der Schatz befindet, plant sie den Mord für die folgende Nacht. Den Verdacht will sie auf Bachenthal lenken.

Naima Amarizio: Die Hexe nutzt Halfdans Unpässlichkeit und durchforstet weiter das Schiff. Dabei hat sie jedoch weniger Erfolg als die Al'Anfanerin. Außerdem setzt sie ihre Vertraute auf die Helden an, um diese im Auge zu behalten.

Elgor Bachenthal: Unter den missmutigen Blicken der Besatzung zieht der Alchimist Unmengen Tang an Bord und hängt ihn zum Trocknen über die Reling.

Halfdan Lykmor: Vom Steuermann ist an diesem Tag wenig zu sehen. Er hütet das Bett und zeigt sich nur hin und wieder, um sich zu übergeben.

Ein tragisches Unglück

Der Geist des Magiers ist weiterhin damit beschäftigt, Angst und Anspannung an Bord zu schüren. Dafür greift er an diesem Tag zu einem drastischen Mittel: Er lässt für einige Zeit die Windstille fallen und so eine leichte Brise aufkommen. Kaum beginnt die Besatzung mit dem Setzen des Hauptsegels, zerreißt er dessen Vertäuerung, um es auf die nichts ahnenden Seeleute herabstürzen zu lassen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich weckt ein laues Lüftchen die Aufmerksamkeit der Seeleute. Mit hoffnungsvollen Gesichtern strecken sie die Finger in die Luft. Da erschallt auch schon der Ruf des Kapitäns: "In die Wanten! Genug des Müßiggangs, Leute! Setzt jeden Fetzen, den wir haben, damit wir hier endlich wegkommen!"

Sofort bricht hektische Betriebsamkeit aus. Seile werden gelöst, Matrosen klettern die Masten hinauf und es dauert nicht lange, da entrollt sich das große Hauptsegel und beginnt sich im Wind zu blähen. Jubel brandet auf.

Doch dann gibt es einen lauten Knall und einen entsetzten Schrei: "Weg! Das Segel kommt runter!", da rauscht es auch schon mitsamt der Rah in die Tiefe.

Unter Krachen und Splittern schlägt es mittschiffs ein und begräbt etliche Seeleute unter sich.

Ein schnell größer werdender Blutfleck auf dem Segel zeigt, dass zumindest einer der Seeleute schwer verletzt wurde. Obwohl man es sofort zerschneidet, kommt für ihn jede Hilfe zu spät: Mit zerschmettertem Schädel liegt er auf dem Deck.

Das Entsetzen unter den Seeleuten ist groß. Die Rah war gut vertäut und hätte sich nicht lösen dürfen. Hinter vorgehaltener Hand beginnen Gerüchte über einen Fluch die Runde zu machen.

Die Untersuchung der Taue zeigt, dass sie mit großer Kraft zerrissen wurden – einer Kraft, die das sich entrollende Segel unmöglich hätte aufbringen können (*Mechanik*-Probe zum Bestätigen der These).

In sehr gedrückter Stimmung machen sich die Seeleute daran, das Hauptsegel wieder klar zu machen, was bis zum Abend dauert. Der tote Matrose wird im Laderaum des Schiffes aufgebahrt, da man ihn an diesem verfluchten Ort nicht dem Meer übergeben möchte.

Spät nachmittags lässt der Nachtabl sämtliche Äpfel von innen heraus verfaulen und sorgt damit für Gemunkel darüber, dass der Geist des Toten umgehe und Rache nehmen will.

Der Großteil der Besatzung zieht es in dieser Nacht vor, eng zusammengerückt im Laderaum zu schlafen. Dadurch können sich die Helden recht frei auf Haupt- und Hüttendeck bewegen, eine Untersuchung des Frachtraums oder der Bilge wird dagegen sehr schwer.

WACHENDE HELDEN

Abenteurer, die Wache halten wollen, versucht der Alb mittels SOMNIGRAVIS einzuschläfern, wenn sie seine Pläne zu durchkreuzen drohen. Widersteht ein Held dem Zauber, arbeitet der Geist mit SILENTIUM, um seine Aktivitäten zu verschleiern. Außerdem unterstützt er unauffällig Aktivitäten der Passagiere, die für Panik und Aggressionen an Bord sorgen.

DRITTER REISETAG: ENTSETZEN

GRAUSIGES ERWACHEN

Auch am zweiten Morgen an Bord können die Helden nicht auschlafen. Erneut herrscht Tumult an Deck.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wieder folgt ihr dem Geschrei nach draußen, wieder blickt ihr in entsetzte Gesichter, als ihr das Hüttendeck verlasst. Alle Mann starren zur Treppe aufs Achterdeck. Dort liegt in einer Blutlache der Steuermann, seine Augen sind leer, seine Hand ist anklagend auf das Hüttendeck gerichtet. Neben ihm seht ihr einen blutigen Belegnagel.

Halfdan ist tot. Mit dem Belegnagel wurde ihm der Schädel eingeschlagen. Die Lage seines Körpers – die Füße hängen verdreht im Geländer der Treppe, der Kopf liegt auf dem Hauptdeck – deutet darauf hin, dass er vor seinem Tod die Treppe hinabstürzte. Seine ausgestreckte Faust umklammert einen Stoffetzen, der sich als blütenweißes Taschentuch entpuppt. Das Monogramm zeigt einen kleinen, roten Salamander und die Initialen E.B. Es handelt sich um ein Taschentuch Bachenthals, der allerdings bei allen Zwölfen schwört, es verloren zu haben. Erst wenn die Helden den Toten auf den Rücken drehen und sein blutgetränktes Hemd öffnen, entdecken sie, dass ihm auf der Brust ein großes Stück Haut abgezogen wurde. Erkundigungen bei den Seeleuten ergeben, dass Halfdan dort eine Drachen- oder Schlangentätowierung getragen hat.

EIN ANDERER MÖRDER

Wollen Sie einen anderen Mörder aufbauen als Valeria, finden Sie hier mögliche Tathergänge:

- **Kapitän Syrtakis:** Syrtakis handelt wie Valeria, nur dass er selbst die Matrosen wegschickt, weil er sich angeblich mit Halfdan über das weitere Vorgehen beraten will. Diese Version von Syrtakis ist et-

WAS IN DER NACHT GESCHAH II

Nachdem Halfdan sich abends einigermaßen erholt hatte, übernahm er wie befohlen die Nachtwache. Da seine Wachgefährten die ganze Zeit Schauergeschichten über die Sargasso erzählten und bei nahezu jedem Geräusch in Panik verfielen, schickte er sie entnervt auf das Vorderdeck. Auf eine solche Gelegenheit hatte Valeria gewartet. Sie versteckte sich unter der Treppe zum Achterdeck und lockte den Steuermann mit verdächtigen Geräuschen herbei. Als Halfdan die Treppe betrat, zog die Al'Anfanerin ihm die Füße weg, so dass er Kopf voraus stürzte und benommen liegen blieb. Mit einem gezielten Schlag bereitete die Söldnerin ihm ein Ende. Dann schnitt sie die Erkennungstätowierung der Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange* aus Halfdans Brust, um ihre Tat später beweisen zu können, und nahm ihm die Schlüssel zu Seekiste und Schatztruhe ab. Um den Verdacht von sich abzulenken, drückte Valeria dem Toten das Taschentuch Bachenthals in die Hand, das sie am Tag zuvor gefunden hatte, und richtete die Leiche so aus, dass sie anklagend auf das Hüttendeck zeigte.

Der Mord passte gut in die Pläne des Geistes, daher unterstützte er ihn mit seiner Zauberei und schläfernte die Nachtwache vortübergehend ein.

was weniger skrupellos als die unschuldige – aber dennoch handelt eher für seine Verhältnisse ungewöhnlich brutal, weil er sich in die Enge getrieben sieht.

Beweise für seine Schuld sind die Schlüssel Halfdans und dessen Tagebuch, die sich nun, mit blutigen Fingerabdrücken, in Syrtakis' Schreibtisch befinden. Die Erpresserdokumente liegen als verbrannte Reste im Herd auf dem Vorderdeck. Das Tagebuch behält Syrtakis vorerst, um darin nach weiteren Mitwissern zu forschen.

- **Naima Amarizio:** Die Hexe versucht erneut, Halfdan zu betäuben, da sie noch immer keine Spur des Kessels entdeckt hat. Dabei wird sie von ihm erwischt und es kommt zu einer Rangelei, in der beide die Treppe hinabstürzen. In einem Anfall von Jähzorn schlägt Naima mit einem Belegnagel auf den am Boden Liegenden ein und verletzt ihn tödlich. Nun sind das Tagebuch, in dem Naima nach dem Verbleib des Kessels forscht, und die Schlüssel im Besitz der Schneiderin.
- **Elgor Bachenthal:** Der Alchimist fühlt sich verantwortlich für die Geschehnisse des Tages und sucht ein klärendes Gespräch mit Halfdan. Dieser ist jedoch nicht an Entschuldigungen interessiert und greift Bachenthal an. Im Gerangel stürzen beide die Treppe hinunter, doch das hält den Steuermann nicht auf. Um sich vor dem Berserker zu schützen, schlägt Elgor mit einem Belegnagel auf Halfdans Kopf. Ein Indiz sind Bachenthals Hände, die am Morgen förmlich wund geschrubbt sind. Außerdem finden sich blutige Tücher in seiner Kajüte, mit denen er sich panisch die Hände gesäubert hat. Bei dieser Variante sollte es weniger Aufgabe der Helden sein, den Mörder zu finden, als vielmehr die Tragik seiner Tat zu beweisen.

Die Tätowierung wird immer nachträglich von Valeria entfernt, die nicht auf ihren Lohn verzichten will, nur weil ihr jemand zuvorgekommen ist.

SPURENSUCHE II

Nach Halfdans Tod ist es an der Zeit, seine Kajüte und den Rest des Schiffes nach Hinweisen zu durchsuchen.

- **Die Kajüte des Steuermanns:** Die Seekiste besitzt einen gut verborgenen doppelten Boden (*Sinnenschärfe* +4), der über ein winziges Schloss in einem Astloch zu öffnen ist (*Schlösser Knacken* +8 oder FORAMEN +8 zu 2 AsP). Der Schlüssel für das Geheimfach ist im Kopfkissen der Koje verborgen. Im Versteck liegen Halfdans Tagebuch und mehrere Briefe des havenischen Apothekers Ehrwald an Kapitän Syrtakis, in denen er verschiedene Gifte aus Mengbilla bestellt. Außerdem befindet sich darin eine *Havena Fanfare* aus dem Jahr 8 Hal, die von der Verurteilung des Apothekers

wegen Giftmordes berichtet, und ein Ersatzschlüssel für Halfdans Schatztruhe im Schmugglerversteck. Zwischen den Briefen steckt die Anteilsüberschreibung des vierten Teils der *Pelikan* von Phrygaïos Syrtakis an Halfdan Lykmor.

- **Kapitänskajüte:** In Syrtakis' Seekisten liegen neben seiner persönlichen Habe auch die Heuer der Mannschaft und das Handelskapital von gut 500 Dukaten. Die Fächer des Schreibtischs enthalten Briefe seiner Tochter Fausta, die von ihrem sorglosen Leben auf Hylailos berichten. Einzig der letzte ist in ernsten Worten gehalten: Fausta unterwirft sich dem Willen ihres Vaters und ist bereit, "den schrecklichen Lykmor" zu ehelichen, wenn er darauf besteht. Seekarten und Logbuch, die ebenfalls in den Schubladen liegen, enthalten keine Auffälligkeiten.

Durch Halfdans Tagebuch (siehe Seite 94) erfahren die Helden von seinem Hort, der sich irgendwo auf dem Schiff befinden muss. Hier lagerte er offensichtlich alles, was er in den letzten Jahren an sich gerafft hatte. Auch den fehlenden Almadin dürfte Lykmor dort hin geschafft haben. Vermutlich haben die Helden schon den größten Teil der *Pelikan* untersucht, so dass kaum Möglichkeiten für ein Versteck bleiben. Früher oder später führt sie ihr Weg sicherlich in die Bilge, die von den Seeleuten nur selten aufgesucht wird.

HALFDANS VERSTECK

Sobald die Helden auf der Suche nach dem Schatz die Bilge untersuchen, können sie mit *Sinnenschärfe* +5 oder *Zwergennase* auf das Schmugglerversteck stoßen. Was wie die Verkleidung der Bordwand aussieht, ist tatsächlich eine Zwischenwand. Hier lässt sich ein leicht hervorragender Ast herausziehen. In dem Loch ist ein Riegel zu sehen, mit dem die geheime Luke geöffnet werden kann.

Dort finden sie eine alte Truhe mit gut gepflegtem zwergischen Schloss (*Schlösser Knacken* +11 oder FORAMEN +11 zu 4 AsP), in deren Deckel eine schwarze Schlange eingeztzt wurde. Das Schloss lässt sich mit dem Schlüssel aus der Seekiste des Steuermanns öffnen.

In der Truhe liegt der Schatz des Piraten: 800 Dukaten in Gold und Edelsteinen. Der silberne Kessel ist der Hexenkessel der Grangorer Nachtschönen, den Halfdan mit Juwelen befüllt hat. Obenauf liegt der Almadin aus dem Bild.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr die Truhe öffnet, verschlägt es euch den Atem. Goldstücke und ein edelsteingefüllter silberner Kessel funkeln und glitzern im Licht eurer Laterne. In der Truhe muss sich ein wahres Vermögen befinden.

In diesem Moment hört ihr hinter euch einen lauten Knall, als die Klappe zur Bilge zuschlägt.

Da Valeria fürchten muss, den Schatz durch die Helden zu verlieren, setzt sie nun alles auf eine Karte und versucht sie auszuschalten. Sie kämpft bis zum Tod und greift auf allerlei schmutzige Tricks zurück:

- Zuerst schließt die Al'Anfanerin die Klappe der Bilge und versteckt sich. Sie wartet darauf, dass einer der Helden die Luke öffnet und ein leichtes Ziel für ihre Wurfsterne abgibt.
- Sie nutzt die Deckung der Fracht, um blitzartig aus dem Schatten zuzuschlagen.
- Sie stößt Warenstapel um, um Helden unter Getreidesäcken oder rollenden Fässern zu begraben.
- Sobald sie stark angeschlagen ist, gibt sie vor, zu kapitulieren, und lenkt die Helden im Gespräch ab – nur um unvermittelt erneut anzugreifen.

Bedenken Sie außerdem die Bedingungen, unter denen der Kampf stattfindet:

- Draußen tobt ein schwerer Sturm (siehe unten), der das Schiff heftig schwanken lässt: AT/PA –2. *Balance* reduziert die Abzüge auf die Hälfte. *Herausragende Balance* hebt sie gänzlich auf.
- Im Laderaum ist es bis auf die Lichtquelle der Helden dunkel: AT/PA –2 bis –8 (in der Nähe der Lichtquelle bis dunkelster Winkel

des Laderaums). *Dämmerungs-* und *Nachtsicht* reduzieren die Abzüge um die Hälfte bzw. auf ein Viertel (abrunden).

- Zwischen den Warenstapeln ist nur wenig Platz, so dass Waffen mit DK S nur schwer (AT/PA –2/–4) und DK P gar nicht zu benutzen sind.
- Die Enge sorgt dafür, dass immer nur ein Held direkt gegen Valeria kämpfen kann. Allerdings ist es möglich, sie zu umgehen (*Orientierung* und *Schleichen*) und ihr in den Rücken zu fallen oder auf einen Warenstapel zu klettern, um von oben in den Kampf einzugreifen.

Die Besatzung der *Pelikan* wird auf die Vorkommnisse im Laderaum nicht aufmerksam, da der Sturm laute Geräusche übertönt. Eine Flucht verhindert der Geist, indem er die Klappe nach oben blockiert. Bestimmen Sie selbst, ob und wie er weiter in den Kampf eingreift, zum Beispiel durch umstürzende Kisten oder ähnliches. Bedenken Sie jedoch, dass die Helden später noch fit genug sein sollten, die finale Konfrontation mit dem Geist zu überstehen.

Valeria Cyberiana Valdez

Säbel: INI 16+1W6 AT 17 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Wurfsterne: INI 16+1W6 FK 24 TP 1W6+1

LeP 38 AuP 43 WS 7 RS 3 MR 5 GS 7

Wichtige Vor-/Nachteile: Herausragende Balance

Kampfsonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Eisenhagel, Finte, Gegenhalten, Kampfreflexe, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze, Schnellziehen, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag

Haben die Helden die Al'Anfanerin besiegt, können sie in ihren Taschen einen Jahrzehnte alten Steckbrief aus Brabak finden: Gesucht wird für 25 Dukaten "Der Schwarze Halfdan" – tot oder lebendig. Als Beweis für die erfolgreiche Erfüllung der Aufgabe wird die Tätowierung des Piraten verlangt. Das Bild hat enorme Ähnlichkeit mit dem Steuermann der *Pelikan*. Der Steckbrief ist um das Konservierungsröhrchen gewickelt, in dem sich nun das herausgeschnittene Hautstück mit der Tätowierung befindet.

Untersuchen die Helden Valerias Leichnam gründlich, so entdecken sie auf ihrer Schulter ebenfalls eine Schlangentätowierung. Beide Tätowierungen ähneln dem Bild auf der Schatztruhe.

IM AUGE DES STURMS

Sobald die Helden sich in den Besitz des fehlenden Almadins gebracht haben, überstürzen sich die Ereignisse. Der Geist befürchtet, kurz vor der endgültigen Befreiung wieder in sein Gefängnis gesperrt zu werden. Daher setzt er alles daran, sie aufzuhalten. Mit der Kraft, die er in den letzten Tagen ansammeln konnte, lässt er einen Sturm entstehen und innerhalb weniger Minuten über das Schiff hereinbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Pelikan schlingert und schwankt unter euren Füßen. Mit Urgewalt ist ein Sturm herangebraust und lässt sie wie eine Nusschale auf den Wellen tanzen. Nur undeutlich hört ihr die Schreie der Seeleute zwischen dem Krachen der Blitze und dem Donnern der Brecher, die das Schiff treffen. Der Himmel hat sich verfinstert, als wäre es tiefste Nacht, und der niederprasselnde Regen tut sein Übriges, euch die Sicht zu nehmen.

Oben auf dem Achterdeck könnt ihr verschwommen Kapitän Syrtakis erkennen, der mit dem Ruder kämpft und seinen Leuten Befehle zubrüllt.

In diesem Moment zuckt ein Blitz über das Schiff hinweg. Im grellen Gleißern meint ihr kurz, eine schwarze, neblige Gestalt zu sehen, die sich hinter dem Kapitän aufrichtet und ihn aus glühenden Augen gierig mustert.

Durch die Todesängste der Seeleute manifestiert sich die finstere Kreatur zusehends und beginnt damit, sich direkt an der Lebenskraft der Besatzung zu laben.

Eigentlich sollten die Helden sofort zum Gemälde eilen, um den Almadin einzusetzen, doch für Todesmutige seien hier die Werte des Geistes angegeben:

Nachtalb

Klaunen: INI 7+1W6 **AT** 12* **PA** 10 **TP** 1W6 SP **DK** HN
LeP 148** **AuP** – **RS** 6*** **WS** 10 **MR** 12**** **GS** 10

*Dem Angriff des Geistes kann nur ausgewichen werden. Eine unparierte Glückliche Attacke entzieht dem Opfer 1W20 LeP, die sich der Alb zur Hälfte gutschreiben kann. Im Anschluss an den Treffer muss dem Opfer eine MU-Probe +10 gelingen, damit es nicht in wilder Panik die Flucht ergreift.

**Der Nachtalb regeneriert pro KR W6 LeP, auch über den Anfangswert hinaus.

***Der Nachtalb besitzt Immunität gegen profane Waffen, geweihte und magische Waffen verletzen ihn normal.

****Die MR gilt als Probenzuschlag sowohl gegen Kampfmagie als auch Gebete.

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden auf unbelebte Materie, Sikaryan-Raub

Wichtige Zauber: Somnigravis 16, Eigne Ängste 11, Corpofrigo 9, Silentium 13

Der Weg zum Bild gleicht einem Spießrutenlauf: Immer wieder tosen Brecher über das Deck und reißen alles fort, was sich nicht festklammert (KK-Probe +4) oder gut verzurrt ist, während der Geist Türen blockiert, die Helden attackiert und sie mit Gegenständen bewirft. Um den Geschossen zu entgehen, muss ein *Ausweichen* +4 gelingen. Getroffene Helden erleiden 2W6 TP(A) und müssen eine *Körperbeherrschungs*-Probe +TP(A) bestehen. Ansonsten gehen sie zu Boden. Haben sich die Abenteurer schließlich über das glitschige und schlingende Deck gekämpft, stehen sie vor dem nächsten Hindernis: Mit lautem Krachen rutscht die Kiste mit dem Bild von innen gegen die Tür und bleibt unverrückbar stehen. Dadurch ist der Zugang zur Kajüte versperrt.

- Am einfachsten ist es, die Tür (Struktur 10, Härte 1) mit einer Axt zu zerhacken. Doch Helden, die das versuchen, erleben ihr blaues Wunder. Sobald sie nachgibt, bricht die Kiste mit Schwung durch das Loch und quetscht Abenteurer, die nicht rechtzeitig beiseite springen (*Ausweichen* +6), an die gegenüberliegende Wand: 2W6 TP
- Auch die Wände der Kajüte sind aus Holz und lassen sich einschlagen (Struktur 15, Härte 1).
- Zaubern wie **HARTES SCHMELZE!** und **DESINTEGRATUS** oder dem Stabzauber *Hammer des Magus* ist das Holz nicht gewachsen.
- Ein Kurzdistanzsprung mittels **TRANSVERSALIS** ist ebenfalls möglich.

Sind alle Hindernisse überwunden, kann der Bann wiederhergestellt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Euer Atem stockt, als ihr das Gemälde erneut betrachtet. Statt der stolzen Pelikan auf den Wellen zeigt es nun ein tangumwuchertes Wrack auf dem Grund des Meeres. Am Steuerruder hängt noch immer das Skelett eines kleinen Mannes, dessen leere Augenhöhlen euch vorwurfsvoll anstarren.

Mit einem Schaudern reißt ihr euch von dieser Schreckensvision los und holt den Almadin hervor. Es sind nur wenige Handgriffe erforderlich, dann sitzt der Stein wieder an seinem Platz. Kaum ist das geschehen, zerreißt ein ohrenbetäubender Knall das Toben des Sturms. Gleißendes Licht bricht aus dem Bild hervor und blendet euch für einige Augenblicke. Dann fährt es in das Gemälde zurück und mit ihm ein schwarzer Schatten, dessen Kreischen die Luft erfüllt. Schließlich kehrt Stille ein und mit der Stille verändert sich das Bild. Es verschwimmt und bildet einen Wirbel aus Farben, der sich langsam klärt und die Pelikan mit stolz geblähten Segeln enthüllt.

Nach der Einkerkierung des Geistes beruhigt sich der Sturm schlagartig. Die *Pelikan* ist beschädigt, hat das Unwetter aber überstanden. Syrtakis hält eine Totenwache für die fünf Seeleute, die der Sturm gefordert hat, dann lässt er klar Schiff machen. Von der Sargassosee ist nichts mehr zu sehen, die Karavelle wurde weit abgetrieben.

Epilog

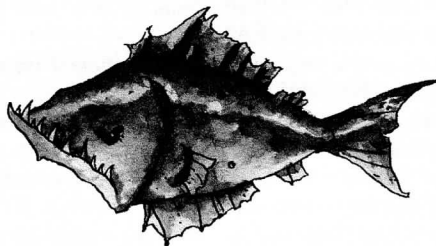
Zwei Tage später erreicht die *Pelikan* den nächstgelegenen größeren Hafen, wo sie erst einmal ausgebessert wird. Syrtakis bringt die Helden gern an ihren Zielhafen, wenn sie so lange warten möchten. Außerdem gibt er ihnen das Geld für die Passage zurück sowie je zwei Horasdor für die Rettung seines Schiffes.

Mit der Tätowierung Halfdäns können die Abenteurer in der Hafenmeisterei ein längst überfälliges Kopfgeld von 25 Dukaten einstreichen. Für Valeria gibt man ihnen immerhin 10.

Den Schatz der Piraten können die Helden an sich bringen – in der Verwirrung nach dem Unglück stellt niemand Fragen nach der Truhe. Allerdings erhält jeder, der sich daran bedient, den Nachteil *Gesucht I*, denn früher oder später erfährt der Bund der Schwarzen Schlange von den Ereignissen. Geben sie den Hexenkessel nicht zurück, haben sie obendrein eine rachsüchtige Hexe auf den Fersen.

Das Geisterbild liefert Syrtakis in der Zielakademie ab. Die Analyse sorgt dafür, dass es schon bald als 'echter Seemonst' günstig zu erwerben ist – oder direkt in die Bleikammern der Hesinde- oder Praios-Kirche wandert.

Im Hafenbecken schwimmt eine Flaschenpost mit **250 Abenteuerpunkten** für jeden Helden. An Speziellen Erfahrungen empfehlen wir: *Schleichen*, *Menschenkenntnis*, *Magiekunde* und *Seefahrt*. Außerdem kann *Meeresangst* eine Spalte günstiger um einen Punkt gesenkt werden.



WINTERFLUT

Von Stephanie von Ribbeck

Stichworte zum Abenteuer: eine Mordserie in Salza und Salzerhaven, ein übellauniger Druide und ein ebenso übellauniger Waldschrat, eine gewaltige Sturmflut und das damit verbundene Chaos

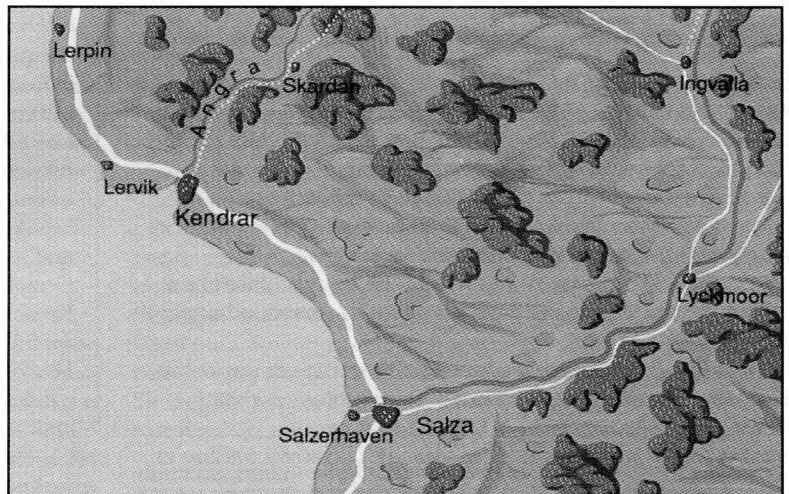
Ort: Salza und Salzerhaven

Zeit: Spätherbst oder Winter eines beliebigen Jahres

Helden: nicht kälteempfindlich, überwiegend stadtauglich; mindestens einer muss Boote fahren beherrschen

Erfahrung: Einsteiger bis erfahren

Komplexität: Spieler: hoch, Meister: sehr hoch



“So geht es nicht weiter!”, tönte Garul der Schwarze erneut. “Man muss etwas tun! Wie lange braucht eine Steineiche zum Wachsen? Tausend Jahre? Und die Blutulme, die uns vor den Niederhöllischen schützt? Siebenhundert vielleicht? Wie lang brauchen die Städter, um so einen Baum niederzuhauen – drei Tage?”

Etliche der Druiden und der wenigen Druidinnen, die auf der Waldlichtung versammelt saßen, nickten zustimmend. Die Mehrheit jedoch schwieg beharrlich. Zwar schwang Garul solche Reden seit Jahrzehnten, und ihm mochte das auch zustehen, kam er doch aus einem Land mehrere Wochenmärsche weit im Süden, wo Zwerge hausten, Öfen qualmten und vielleicht wirklich keine Tanne sicher war. Hier im Steineichenwald jedoch hatten die Menschen immer mit dem Wald gelebt, die Druiden immer die Dörfler angeleitet, genug stehen zu lassen und nur hier und da einige Stämme zu entnehmen. Stimmte nicht alles versöhnlich um sie herum: die letzten warmen Herbstsonnenstrahlen auf den alten Baumstümpfen, aus denen würzige Pilze sprossen; die Gräser und Kräuter, die das Licht des Sommers in ihren Samen eingefangen hatten; die prallen reifen Hagebutten; die Fäden des Altweibersommers, an denen junge Spinnen in ihr erstes Abenteuer flogen. Die ersten jungen Ebereschen hatten den freien Platz bereits wieder für sich eingenommen, und die Eichen würden folgen. Arbogast der Alte war recht stolz auf seinen jungen Zögling Kusmin, als dieser zur Widerrede aufstand: “Verurteilt Ihr dann auch den Biber, der Bäume fällt und Dämme baut? Den Hirschen, wenn er im Winter Rinde frisst? Oder den Drachen, dessen Feueratem einen Brand auslöst? Warum nicht gleich auch den Gewittersturm, der ganze Berghänge entwalden kann? Wenn die das dürfen, warum darf der Mensch es nicht? Die Menschen müssen doch auch leben. Hier ging’s bis jetzt noch immer gut. Schaut Euch doch um: Aus der Zerstörung wächst das neue Leben.”

“Zerstörung ist also nichts Schlimmes?“, erklang eine Stimme leicht spöttisch von der Seite. Dort, im Schatten am Waldesrand, hatte Tlutasch der Alberrier sich niedergelassen, den breitkrepigen Hut tief ins Gesicht gezogen; ein Meister in der Wasser-Zauberei und auch einer dieser Unnachgiebigen – ein seltener Gast auf diesen Treffen, denn als Albino scheute er das Tageslicht.

“Dann sollte das für die Städte doch ebenso gelten, meint Ihr nicht? Und du solltest noch etwas wissen, mein junger Freund: die Staaten bauen wieder Schiffe für den Krieg, und das heißt: klawerwise Holz ...”

Am Rand der Lichtung stand ein Weißdorn, und was die Menschen sagten, schien ihm weise: Gleiches Recht für alle, jeder schützt die seinen, und aus Zerstörung erwächst neues Leben. Der Wald an sich aber soll bestehen.

HINTERGRUND

Die Doppelstadt Salza und Salzerhaven ist eine der beiden größten Städte des Königreichs Nostria und hat der Hauptstadt als Han-

delsplatz längst den Rang abgelaufen, ist sie doch der Ausfuhrt Hafen für das kostbare Holz aus dem Steineichenwald, das an der ganzen Westküste begehrt ist. Die Bürger der konkurrierenden Hauptstadt Nostria sehen das mit Neid, die Beamten der Königin mit Misstrauen – manche fürchten, Graf Albio von Salza könne zu stolz werden und sich für unabhängig erklären –, und die Steuereintreiber schließlich mit Begehrlichkeit. Aber nicht nur das nostrische Königreich blickt auf die Stadt an der Ingval-Mündung. Salza war bereits einmal von Thorwalern besetzt, und diese könnten wieder Interesse zeigen. Das Holz, das Salza zu seinem relativen Wohlstand verhilft, wird aus dem Steineichenwald herangehört, der zu großen Teilen dem Königreich Andergast gehört, dem traditionellen Erzfeind Nostrias. Im Steineichenwald leben zahlreiche Fabelwesen wie Einhörner und Waldschrate, von denen sich manche durch den Holzeinschlag gestört fühlen, wie der im obigen Zitat erwähnte Weißdorn-Waldschrat. Im Steineichenwald finden die größten aventurischen Treffen der oft mehr dem Wald als den Holzfällern zugeneigten Druiden statt. Etliche überregionale Handelshäuser sind am wertvollen Holz interessiert, besonders solche aus dem Horasreich, wo der Bedarf an erstklassigem Holz für Kriegs- und Handelsschiffe groß ist. Dem entgegen steht die ‘Schwarze Allianz’ – Al’Anfa und Mengbilla –, der daran gelegen wäre, solche Lieferungen zu verhindern.

Eine ausführliche Beschreibung der Königreiche Nostria und Andergast finden Sie in der Spielhilfe **Unter dem Westwind**.

DAS ABENTEUER IN KÜRZE FÜR DEN MEISTER

Das Abenteuer spielt irgendwann in der kalten Jahreszeit eines beliebigen Jahres in Salza und Salzerhaven. Nach Möglichkeit sollten die Helden ein Interesse am Holzhandel haben, sei es, dass sie in einem entsprechenden Auftrag angereist sind, unterwegs Freundschaft mit Flößern geschlossen haben oder dass das Schiff, mit dem sie dringend weiter wollen, eine Reparatur braucht. Während die Helden in der Stadt sind, werden einige Sabotageakte gegen Warenhäuser und Werften verübt, und sogar Morde, was die Helden zum Ermitteln veranlassen sollte.

Verdächtige gibt es viele. Die Helden haben Gelegenheit, sich ausgiebig umzuhören, am Hafen herumzuspüffeln, Lagerhäuser zu durch- und knipen zu besuchen, also das Ambiente einer Hafenstadt zu erleben. Währenddessen verschlechtert sich das Wetter. Tatsächlich stecken hinter den Sabotageakten der Druide Tlutasch und der Waldschrat Gnirrk, die beide den Holzhandel beenden wollen, um den Holzeinschlag im Steineichenwald zu verhindern. (Übrigens: Falls die Helden an dem Abenteuer ‘Nurinai’s Ring’ aus der Box ‘Das Fürstentum Alberria’ teilgenommen haben, werden sie Tlutasch als alten Bekannten erkennen, der mit ihnen noch eine Rechnung offen und diesmal Oberwasser hat.) Gerade als die Helden ihnen auf die

Schliche kommen, zieht – verstärkt durch druidische Wetterzauberei – eine Sturmflut herauf. Das Meer und der von der Flut zurückgestaute Fluss setzen Salzerhaven unter Wasser. Trümmer aus den Werften und angeflößte Stämme werden durch die Straßen gespült, rammen Türen ein und reißen Hauswände auf, Fassaden stürzen ein, Vieh ersäuft, Menschen müssen gerettet werden; das Ganze bei Nacht und eisigem Sturm. Die Helden verfolgen den Druiden im Boot durch Straßen, Gassen und die oberen Stockwerke von Häusern, bis ihn schließlich die Fluten verschlingen. (Nicht, dass er tot wäre, als Wasser-Elementarist und mit dem SCHUTZ DES DOLCHES, aber die Helden mögen das glauben.) Mit Aufräumarbeiten und einer bescheidenen Belohnung durch den Grafen klingt das Abenteuer aus.

AUSWAHL DER HELDEN

Das Abenteuer richtet sich an 3 bis 5 Helden mit geringer bis mittlerer Erfahrung. Alle Helden sollten grundsätzlich 'nordlandtauglich' sein, also vor allem nicht kälteempfindlich, was in erster Linie Achaz betreffen dürfte, die nicht aus dem Orkland stammen. Wegen des möglichen Interessenkonflikts sind ausgewiesene Waldfreunde wie etwa Waldelfen, Geoden sowie viele Hexen und Druiden mit Vorsicht zu genießen, sollten aber einzubinden sein, wenn sie auch mit Städtern Mitleid empfinden. Wie in allen Abenteuern mit detektivischem Teil können Zauber, die dem Gedankenlesen und Ausfragen dienen, Probleme bereiten; halten Sie die wahren Schuldigen also möglichst lange von solchen Zauberern fern, oder verhindern Sie durch aufmerksame Umstehende (unter denen auch Magier von den ortsansässigen Orden sein können, die sich auskennen), die auf einschränkende Gesetze verweisen, dass die Zauberer der Gruppe allzu ungezwungen mit den entsprechenden Sprüchen um sich werfen. Efferd-Geweihte und elfische Wasserläufer können im Finale Probleme bereiten und sollten besser nicht teilnehmen. Ansonsten sind im Grunde alle Helden geeignet – selbst Orks und Goblins, obwohl ein ungewohnter Anblick, werden in Begleitung 'anständiger' (SO 6+) oder in dieser Gegend angesehener Menschen geduldet. Mindestens ein Held muss über das Talent *Boote Fahren* verfügen; zudem sollte sich einer in typischen 'Stadt-Talenten' (*Etikette*, *Überreden*, *Gassenwissen*) auskennen.

ANREISE UND AUFTRAG

Was die Helden nach Salza und Salzerhaven führt, sei Ihnen überlassen und wird davon abhängen, wo sie zuvor waren. Sie sollten möglichst einen Grund haben, Nachforschungen anzustellen, wenn es zu Zwischenfällen kommt, die den Holzhandel aufhalten.

- Vielleicht ist die Stadt für die Helden nur Zwischenstation auf einer Seereise, doch bleibt ihr Schiff wegen aufwendiger Ausbesserungsarbeiten (etwa weil ein neuer Mast benötigt wird) oder einer verspäteten Warenlieferung (Holz) länger liegen.
 - Magier können von ihrer Gilde wegen einer ausstehenden Lieferung besonderen Holzes für Magierstäbe hergeschickt werden, Draconiter zum örtlichen Ordenssitz.
 - Falls die Helden zuvor ein Abenteuer in Andergast erlebt haben (etwa **Im Bann des Eichenkönigs**, oder die Kampagne um den **Weissen Berg**), fahren sie mit einem Floß auf dem Ingal neuen Abenteuern entgegen, üben sich unterwegs im Boote Fahren und schließen Freundschaft mit den Flößern.
 - Geweihte oder Ordenskrieger sollen für ihre Kirche fragen, wo das bestellte Holz für einen Tempelbau bleibt.
 - Vielleicht sollen die Helden auch nur für das Herzogshaus der Nordmarken ein Auge darauf haben, ob die rebellischen Alberrier hier Holz erstehen, oder für eine Grandenfamilie Al'Anfas beobachten, was die horasische Konkurrenz kauft.
- Machen Sie dies davon abhängig, von wo aus die Heldengruppe anreist, sowie von Stand, Verbindungen und Fähigkeiten der Helden.

Egal wie und in wessen Auftrag die Helden anreisen, sie sollten an *Dardane Brusik* verwiesen werden, eine führende Holzhändlerin Salzas (und Geschäftspartnerin eines möglichen anderen Auftragge-

RECHT UND GESETZ

Die im Mittelreich gewohnten Gesetze gelten in Nostria überwiegend nicht. Da in einer Stadt eventuelle Missetaten der Helden leicht auffallen, hier einige wichtige Details; Allgemeines zu Recht und Gesetz in Nostria finden Sie in **Westwind** 141.

ZAUBEREI UND ABERGLAUBE

Wie in vielen Städten, wo Häuser aus Holz bestehen, sind auch in Salza und Salzerhaven Feuerzauber sowie die Fackel des Magierstabs verboten. Ansonsten ist man ziemlich liberal, solange kein Schaden entsteht. Magier und andere würdevoll auftretende Zauberer werden respektiert. Individuellen Aberglauben und Vorurteile können Sie nutzen, um die Helden zu bremsen, zu fördern oder etwas Lokalkolorit einzuflechten. So mag etwa ein Händler aus Angst, mit Zauberei übers Ohr gehauen zu werden, grundsätzlich keine offensichtlichen Zauberer bedienen oder eine Weibelin der Stadtwache auffällig gewordene Zauberer auf Ehrenwort an die Magierakademie zu Nostria überstellen – also effektiv laufen lassen. Während der eine Wirt keine Scharlatane aufnimmt, seit seine Frau mit einem solchen davongelaufen ist, beherbergt nebenan eine Wirtin alle Hexen kostenlos, weil eine ihre Familie von der Blauen Keuche heilte. Ein alter Seemann und wichtiger Zeuge vermisst die Kunststückchen seines Bordschelms. Es gibt in Nostria keine Inquisition und keine tief verwurzelte Abneigung gegen Hexen wie in vielen anderen Ländern.

GEWEIHTE UND GLAUBE

Geweihte sind angesehen, haben aber keine Sonderrechte. Nostria ist zwölfgöttergläubig, aber auch andere mächtige Wesen genießen ähnliche Verehrung, etwa die Winde Beleman (stetiger Westwind), Nuianna (Nebelbringerin) und Rondrikan (Sturm), Tierkönige wie Emmeran der Möwenkönig, oder die als Peraisumu, Tsatuara oder unter anderen Namen bekannte 'Mutter Erde'. Boron und Efferd werden besonders verehrt und teilen einige Aspekte; so gelten Möwen etwa als Totenvögel. Die Abneigung der Efferd-Kirche gegen Feuer ist schwächer als anderswo, wie die vielen Laternen zu Ehren der heiligen Elida demonstrieren.

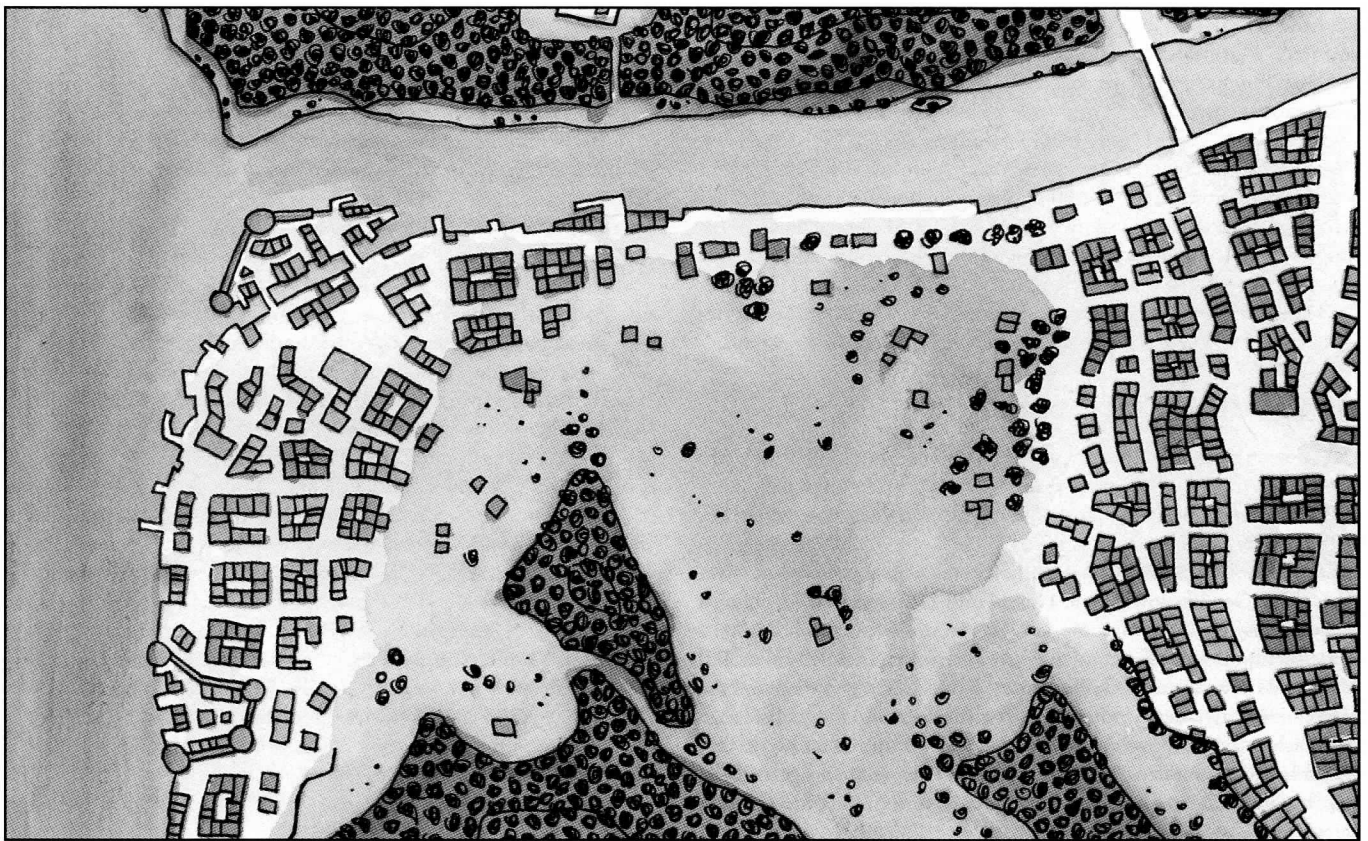
WAFFENRECHT

Klingenwaffen über Kurzswordlänge sind dem Adel vorbehalten (wobei Rondra-Geweihte als Ritter gelten können, zumal sie hier sowieso oft adlig sind). Beschlagnahmte Waffen lassen sich gegebenenfalls aber bei der Stadtwache gegen Gebühr wieder auslösen, wenn man das Land verlassen will.

bers aus der Ferne), die ihre Ansprechpartnerin in der Stadt sein wird, ihnen Ratschläge und einzelne Ermittlungsaufträge erteilen und sie auch bezahlen kann.

BEZAHLUNG

Falls die Helden mit einem vereinbarten Auftrag anreisen, hängt die Bezahlung natürlich davon ab, von wo aus sie anreisen und wie lange sie bleiben sollen. Schätzen Sie einen Wert ab, der in Ihrer Runde als anständige Belohnung nebst Entschädigung für Spesen empfunden wird; übliche Kosten und Löhne finden Sie im Meisterschirm. Ein Nordlandbank-Wechsel des Auftraggebers kann in Salza eingelöst werden, wenn Frau Brusik die Erledigung des Auftrags bestätigt, so dass die Helden nicht zum Ausgangsort zurückkehren müssen. Falls die Helden direkt in Salza von Frau Brusik angeworben werden, bietet sie etwa 10 Dukaten pro Held. Feilschen ist möglich, und auch zu Zulagen für Verkleidungen, Carlogblüten für die Nachtsicht oder ähnliche Sonderposten mag sich Frau Brusik durch einen talentierten Helden überreden lassen.



SALZA UND SALZERHAVEN

Einwohner: um 4.000 (davon etwa ein Drittel in Salzerhaven)

Wappen: silbernes Fischernetz auf rotem Grund, darüber eine Mauerkrone

Herrschaft/Politik: Graf Albio III. von Salza

Garnisonen: 2 Banner Grafengardisten (Leichtes Fußvolk), 1 Kompanie Soldaten der nostrischen Königin (Schwertschwinger und Bogner), 20 Stadt- und Hafenwachen

Tempel: Salza: Ingerimm, Travia; nördlich an der Straße nach

Kendrar: Hesinde; Salzerhaven: Efferd

Wichtige Gasthöfe: *Salza:* Hotel 'Güldener Ingval' (Q7/P9/S25), Wirtshaus 'Zum tanzenden Seepferdchen' (Musik- und Tanzdarbietungen; Q7/P6), Kneipe 'Der Treibende Baumstamm' (Treffpunkt der Holzflößer, Q3/P3), Taverne 'Tränke' (Q1/P2); *Salzerhaven:* Spelunke 'Roter Heller' (Q2/P3/S8), Gasthaus 'Dicker Walfisch' (Q5/P5/S10), Gasthof 'Wasserkrug' (Q6/P6/S9)

Die 'doppelte Stadt' an der Ingvalmündung lebt von der Verarbeitung des Holzes aus dem Steineichenwald. Das kleinere und jüngere Salzerhaven dient als Seehafen, den auch Schiffe mit größerem Tiefgang anlaufen können; hier sind auch die Werften angesiedelt. Zwischen beiden Städten oder Stadtteilen besteht freundschaftliche Konkurrenz; beide sind Graf Albio untertan. In beiden Stadtteilen brennen bei Nacht vor den Häusern der Wohlhabenderen kleine Lämpchen oder Laternen. Es ist daher nur in den Armenvierteln und Hintergasen stockfinster. Den Laternen ist jeweils ein Bildnis der Efferd-Heiligen Elida von Salza beigelegt, was die eigentlich der Geltungssucht dienenden Lampen legitimiert und von Steuern befreit.

SALZERHAVEN

Die Werften bauen Koggen und andere Handelsschiffe für Auftraggeber aus aller Herren Länder, gegen hohen Aufpreis ganz aus feuerfestem Steineichenholz. Die Speicher und Lagerhäuser am Hafen haben größtenteils ausländische Besitzer. Der südlichste Teil der Kaianlage ist die Drachenmeile, ein ummauerter und von Kriegern der Hetgarde bewachter Bezirk thorwalscher Händler. Die Kontorinsel der horasischen Nordmeer-Compagnie (HPNC) schützt sich

mit hohen Backsteinmauern und Geschützbastionen. Graf Albio lässt beiden Gruppen freie Hand bei der Verwaltung ihrer Areale, so dass diese praktisch außerhalb der nostrischen Rechtsordnung stehen.

Salzerhaven macht einen bunten Eindruck und besitzt die typische Atmosphäre einer Hafenstadt: Bordelle, Geldverleiher, Kneipen und Herbergen prägen das Stadtbild. Nur wenige repräsentative Bauwerke sind solide aus Backstein gefügt; dazwischen stehen Holz- und Fachwerkbauten, letztere oft bunt gestrichen. Ein großer Efferd-Tempel bildet das Zentrum des geschäftigen Treibens. Am Efferd-Platz liegen nicht weniger als sieben Schänken – von der Spelunke *Roter Heller* (Q2/P3/S8) bis zum Gasthaus *Dicker Walfisch* (Q5/P5/S10), in dem die thorwalsche Wirtin *Swafnild* und ihr nostrischer Mann *Gisbrecht* keine Streitigkeiten zwischen ihren Stammgästen erlauben, zu denen sowohl Thorwaler als auch Liebfelder zählen. Etwas versteckt liegt die Werkstatt von *Bragan dem Bilderstecher*, einem berühmten Halbfelsen, der auch für die Rahja-Kirche Tätowierungen anfertigt (Q10/P8).

ZWISCHEN DEN STÄDTEN

Die beiden Teile der Doppelstadt sind durch eine Uferstraße verbunden, an der sich eine lose Folge einzeln stehender Gebäude entlangzieht, überwiegend Holz verarbeitende Betriebe wie Sägemühlen, Tischlereien oder Papiermühlen. Einige Werkstätten stellen Tauwerk, Segel oder Planken für die Werften her. Auch einige Bauernhöfe liegen in der Nähe. All das ist weitgehend aus Holz gebaut und nur durch einen kleinen Flussdeich geschützt. Unbewachte Schuppen, Scheunen und Vieh-Unterstände können bei Nacht Gesindel Unterschupf bieten; andere haben Wachhunde.

SALZA

Im Vergleich zu Salzerhaven geht es in Salza ruhiger und geordneter zu. Das Stadtbild ist geprägt von schmalen, zwei- oder dreigeschossigen Giebelhäusern aus rotbraunem Backstein. Typische Elemente sind die 'Prunkstube' zum Empfang der Gäste und eine Statuette der Efferd-Heiligen Elida samt Laterne neben dem Eingang. Wegen der damit einhergehenden Brandgefahr sind Nachtwächter unterwegs, die verdächtige Fremde gern zurechtweisen. Das Herz Salzas ist der Marktplatz, auf dem Obst, Gemüse, Kleinvieh, Brennholz, Fisch und

andere Verbrauchsgüter angeboten werden. Direkt am Marktplatz liegen das Stadthaus, die neue Markthalle (für edlere Importwaren und schlechteres Wetter) und eine Niederlassung der Nordlandbank, daneben ein paar Kontore, vorwiegend von Handelshäusern aus dem Lieblichen Feld und dem Mittelreich, sowie das überteuerte Hotel *Güldener Ingval* (Q7/P9/S25). Die Holzhändlerin Dardane Brusik ist die einzige Einheimische, die sich hier ein Anwesen leisten kann. An der Rückseite der Markthalle befindet sich in einer Art niedrigem Blockhaus die Kneipe *Der Treibende Baumstamm*, Treffpunkt der Holzflößer.

Vom Marktplatz führt eine Straße nach Süden in Richtung Nostria, an der sich ein kleines Schmiedevierviertel mit Ingerimm-Tempel befindet. Hier werden neben Waffen und Werkzeug Metallbeschläge, Anker und anderes Schiffszubehör hergestellt. Eine weitere Straße führt vom Zentrum aus über die Ingvalbrücke nach Kendrar, eine dritte flussaufwärts nach Lyckmoor. An dieser Straße, unweit vom Zentrum, stehen auch der Travia-Tempel und die Residenz des Grafen, ein befestigter Herrensitz. Der Residenz gegenüber liegt die Alte Vogtei, in der die Grafengardisten untergebracht sind. Die Kräuterhänd-

lerin *Karlitta von Lyckweiden* fertigt begehrte Heil- und Liebestränke an (P8/Q8), reist aber oft fort aufs Land.

NÖRDLICH UND ÖSTLICH VON SALZA

Im Osten, eine Meile außerhalb der Stadtmauer, befindet sich die Salzeste, eine weitläufige, heruntergekommene Wehranlage, in der königliche Soldaten unter dem ehemaligen Grafen *Muragio Ansfion von Kendrar*, der sein Lehnsländ an die Thorwaler verlor, stationiert sind. Er gilt als persönlicher Feind Graf Albios und wird von den Bürgern als Bedrohung empfunden.

An der Straße nach Kendrar, Richtung Norden, stehen in einem ummauerten Bereich ein Hesinde-Tempel und ein Kloster der Anconiten (Heilungszauberer) in bosparanischem Stil. Der Gong des Hesinde-Tempels wird zu jeder vollen Stunde geschlagen und ist weithin zu hören. Auf der rückwärtigen Seite des Tempels befindet sich die *Stube der Weisheit*, eine gemütliche Gaststätte (Q5/P5/S12). Weiter Richtung Kendrar liegt *Vidagard*, der 'Erzhort der Westlande', ein wichtiges Ordenshaus der Draconiter, dessen Leiter *Fabius Toren* ein eifriger Botaniker ist.

EREIGNISSE IN DEN STÄDTEN

Die Handlung ist modular aufgebaut. Verwenden Sie die einzelnen Szenen je nachdem, woran die Helden und Spieler Interesse haben: Wenn sie schnell Ergebnisse sehen und einen Schuldigen fassen wollen, spielen Sie ihnen schnell nacheinander Hinweise und Begegnungen zu; wenn sie dagegen das Leben und Treiben in einer Hafenstadt genießen wollen, nutzen Sie weitere Verdächtige und Stimmungsszenen. Lassen Sie den Spielern möglichst viel Freiraum und improvisieren Sie nötigenfalls. Auf den folgenden Seiten sind die vorgeschlagenen Ereignisse so geordnet, dass zuerst Händlerin Brusik als Quelle neuer Ideen und Teil-Aufträge beschrieben wird; danach folgen einzelne mögliche Episoden, nach Stadtteil sortiert, jedoch nicht streng chronologisch, da Sie bei der Abfolge der Ereignisse ohnehin darauf eingehen müssen, was die Helden wann unternehmen. Vergessen Sie nicht, gelegentlich das Wetter zu erwähnen, das mit der Zeit immer schlechter und stürmischer wird. Ob das an druidischer Ritualmagie liegt, Effend-Lästerung mit brennenden Lampen vor Heiligenbildern, kleinen Verstößen gegen örtliche Aberglauben, einer Laune der Natur oder einer Kombination davon, sollte offen bleiben. Bevor die Sturmflut heraufzieht, sollten die Helden Gnirrk als Mörder ausfindig und zu Kleinholz machen, dann aber feststellen,

dass die Sabotageakte weitergehen (oder vorher schon erkannt haben, dass es zwei Täter gibt), und sich an Tlutaschs Fersen heften.

HOLZHÄNDLERIN BRUSIK

Dardane Brusik, die bedeutendste einheimische Holzhändlerin, wohnt am Marktplatz von Salza. Sie ist eine gesetzte Bürgerin in den mittleren Jahren, auf Repräsentation und Stand bedacht, etwas reserviert und altmodisch.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Jahre relativen Friedens haben Salza offensichtlich gut getan. Trotz spätherbstlichen Nieselregens, der das Kopfsteinpflaster glitschig macht, summt und brummt der Markt im Zentrum: An Ständen unter Segeltuch werden Stapel duftend frischer Roggenbrötchen angeboten, Hammelkeulen mit dem Beil zerteilt und Gurken aus dem Fass verkauft; Fischerinnen mit blutbeschnittenen Schürzen nehmen den Fang des Tages aus, Bauern in klobigen Holzschuhen und dicken Wintersachen hocken durchfroren neben Stapeln von Kohlköpfen und Käfigen mit Enten, die Hände um einen Humpen heißen Grog gekrallt, der an einer besonders stark frequentierten Bude ausgeschenkt wird. Hinter den weit geöffneten Toren der Markthalle sind Stände mit feineren Waren zu erkennen: einheimisches und importiertes Tuch, Waffen, teures Glas aus dem Horasreich, Gewürze aus dem Süden. Dazwischen drängt sich jung und alt, arm und reich, von Lehrlingen, die eine Brotzeit für die Werkstatt holen, über Dienstboten und Tempeldiener bis zu wohlhabenden Bürgersleuten. Nur unter dem Standbild einer Gräfin aus vergangenen Tagen hocken ein paar Bettler, ein Denkmal anderer Art für die Kriege der Vergangenheit: eine Einbeinige mit Krücken, ein weißhaariger Blinder mit verbundenen Augen und Wanderstab, ein sabbernder Blöder ohne rechtes Ohr, dessen rote Narbe quer über den Schädel von einem knapp überlebten Axthieb kündet.

Frau Brusik empfängt euch würdevoll im Kontor, dessen dicke, bleigefasste Butzenglasfenster nur wenig Licht einlassen, das die dunklen Eichenholzmöbel zusätzlich dämpfen. Kerzen aus teurem Bienenwachs, Geldwaage und Tintenfass, ein ledergebundenes Hauptbuch auf dem Schreibtisch sowie samtene Haube und Gewänder sind weitere Zeichen von Stand und Reichtum der Hausherrin.

MORD UND SABOTAGE

Unabhängig voneinander gehen Tlutasch der Druiden und Gnirrk der Waldschrat (siehe Seite 82 und 83) gegen die Holzverarbeitung vor. Gnirrk packt die kalte Wut, wenn er sieht, wie jemand Baumstämme zersägt oder anderweitig misshandelt. Bei günstiger Gelegenheit erschlägt er die Täter, etwa Flößer, Hafenarbeiter und Schiffszimmerleute. Die Wunden, die er mit seinen stachelbewehrten Ast-Armen verursacht, ähneln denen, die ein Brabakbengel schlagen würde, was den Söldner *Borodan* (siehe Seite 83) verdächtig macht; seine Magie der satuarischen, was die Hexe *Karlitta* (siehe Seite 84) in Verdacht bringen könnte. Dank des Zaubers HARMLOSE GESTALT kann Gnirrk sich auch am Tage unbeachtet bewegen. Sonst steht er unauffällig irgendwo an der Böschung der Uferstraße, in einer Hecke in Stadtnähe oder in Karlittas Garten zwischen den Satuarienbüschen. Tlutasch hingegen ist für einige Sabotageakte verantwortlich, die er von der Hafenhure *Brintje* durchführen lässt, die er mit einem *Amulett der Herrschaft* geistig übernimmt. Er selbst tarnt sich als blinder Bettler, wenn er sich unter Menschen mischt, und nächtigt meist in unbewachten Werkstätten, Bootsschuppen oder Schaffpferchen an der Straße. Andere vermeintliche Sabotageakte können das Werk ungeschickter Diebe, Einbrecher oder Trunkenbolde sein, die nichts mit alledem zu tun haben.

Die Händlerin behandelt die Helden nach deren Stand und Auftreten, bietet etwa hochrangigen Helden Stühle, Tee und Gebäck an, während einfache Leute stehen müssen. Der Held mit dem höchsten

SO ist ihr natürlicher Ansprechpartner. Sie erklärt, dass sie derzeit wenig Holz auf Lager hat, zumal so lange nach dem Tag der Heimkehr (1. Travia) auch kaum ein Kauffahrer noch unterwegs ist. Zudem hat es Zwischenfälle gegeben, von denen man noch nicht genau weiß, ob es Unfälle waren oder Sabotage. Ob die Helden bitte ermitteln würden? Dann ginge es mit etwaigen Lieferungen sicher schneller. Zudem bittet sie die Helden ausdrücklich, ihr so oft es geht Bericht zu erstatten.

Die Helden sollten häufig zu Frau Brusik zurückkehren, um über den Stand der Ermittlungen zu berichten. So können Sie ihnen jederzeit neue Gerüchte, Ermittlungsansätze oder falsche Spuren zuspiesen und sie an die verschiedensten Orte schicken.

Als Erstes bittet Frau Brusik die Helden entweder, in ihrem Holzlager am Fluss in Sachen Sabotage zu ermitteln oder im *Treibenden Baumstamm* den Holzflößern auf den Zahn zu fühlen.

GERÜCHTE UND VERDÄCHTIGUNGEN

Frau Brusik dürfte für die Helden die primäre Quelle von Gerüchten sein, man kann aber vieles auch auf dem Markt, in Kneipen oder bei anderen Meisterfiguren aufschnappen.

- Das liegt alles an den Kaufleuten aus Nostria-Stadt. Die sind neidisch, weil wir sie abgehängt haben. Man sagt, ihre Häsher wohnten im *Gülden Ingal*. (falsch)
- Das waren bestimmt Handlanger der andergassischen Krone, diese Waldbarbaren / Thorwaler, die uns schon einmal besetzt hatten / Albernier oder Nordmärker, die einander das Holz nicht gönnen; man findet sie bestimmt in Salzerhaven, vielleicht im *Roten Heller* oder *Dicken Walfisch*. (falsch)
- Keine Ahnung, wer das war, aber im *Treibenden Baumstamm* hinter der Markthalle treffen sich die Holzflößer aus Andergast, da sollte man sich einmal umhören. (wahr)
- Wer sich beim Halbelf Bragan tätowieren lässt, den überkommt ein Fluch; der ist auf See nicht mehr willkommen, man kennt das ja: Langohr an Bord. Manche werden auch verrückt davon, vielleicht liegt das an den Pflanzenfarben. Dann machen die Leute seltsame Sachen. (falsch)
- In Andergast haben sich mal wieder die Druiden getroffen, die stecken alle mit dem andergassischen Geschmeiß unter einer Decke und planen irgendetwas gegen uns. (teilweise wahr)
- Da bahnt sich wohl ein Krieg an zwischen Horasreich und der schwarzen Allianz – Al'Anfa und Mengbilla, das stand ja auch in der Nostrischen Kriegsposaune. Deswegen gönnt jetzt keiner dem andern das Schiffbauholz. (mag sein)
- Bei manchen Sägewerken und Werften läuft's derzeit nicht so gut; ob das an der Auftragslage liegt, den Steuern, oder ob da jemand alles Geld in Schnaps und Huren steckt, wer weiß? Deswegen sabotiert wohl jemand das eigene Geschäft, damit wenigstens die Krone die Steuern senkt. (falsch)
- Kendrar wird zurückerobert, und wenn hier vorher Thorwaler spionieren, werden sie eben umgelegt. (mag sein)
- Das ist der Geist vom Prinzen Kusmin aus Andergast, der im Fluss ertrunken ist; irgendwo hier muss es den angeschwemmt haben. (falsch)
- [Person] ist verstorben? Ach! Sicher hat [er/sie] bei der Kräuterfrau Karlitta einen Liebestrank gekauft, das hat schon viele unglücklich gemacht; ein Eifersuchtsdrama, ganz sicher. (falsch)

EREIGNISSE IN SALZA

IM TREIBENDEN BAUMSTAMM

Die Stammkneipe der Holzflößer an der Rückseite der Markthalle ist ein Blockhausbau mit ungewöhnlich niedriger Decke und einem rotgesichtigen, einarmigen Wirt. Die Flößer sind ein aufgeschlossener, fröhlicher Menschenschlag, besonders in Salza, wenn die Arbeit getan und der Lohn ausgezahlt ist. Bei typischen Kneipenspielen wie Armdrücken, Fingerhakeln, Wetttrinken oder einem Andergaster Volkstanz kommt man schnell mit ihnen ins Gespräch. Die Helden lernen *Uribert* und *Arnchild Haubeiler* kennen, Anführer einer Gruppe

von Holzflößern, die nach einigen Tagen Ruhepause zurück flussaufwärts wandern wollen. Uribert verwaltet solange noch die gemeinsame Kasse, ein stattliches Sümmchen, das er in einem Geldbeutel am Gürtel trägt, wie nicht zu übersehen ist, da er daraus immer wieder die Lokalrunden bezahlt.

EIN ERMORDETER FLÖßER

Dieses Ereignis kann am selben Abend stattfinden, an dem die Helden den *Treibenden Baumstamm* besucht haben, oder jederzeit später. Uribert Haubeiler wurde von Waldschrat Gnirrk erschlagen; sei es, als er die Kneipe verlassen hatte, um auszutreten, sei es, als er am Flussufer unterwegs war, um nachzufragen, ob ein Treidelkahn seine Leute auf dem Weg nach Andergast als Schlepper gebrauchen könne. Die Holzflößer glauben, 'irgendwelche vermaledeiten Nostriacken' hätten Uribert umgebracht, und sind drauf und dran, auf die nächsten Passanten loszugehen. Witwe *Arnchild Haubeilerin* bittet die Helden um Hilfe. Diese müssen zuerst die aufgebrachten Flößer von Gewalttaten abhalten; in der Zeit wird der Tatort so zertrampelt, dass keine Spuren mehr zu erkennen sind.

An Uriberts Leiche ist bemerkenswert: Der Geldbeutel ist noch da. (Arnchild verspricht den Helden daraufhin 5 Silbertaler Belohnung pro Person, wenn sie den oder die Täter finden.) *Heilkunde Wunden*, 1 TaP*: Uribert wurde mit mehreren Schlägen auf Kopf und Oberkörper niedergestreckt. 2 TaP*: Die Waffe könnte eine schwere, nagelbesetzte Keule oder ein ähnlicher Gegenstand gewesen sein, wie sich aus dem Muster der Einstiche und Blutergüsse ergibt. 5 TaP*: Uribert hat versucht, sich mit den Händen zu wehren. *Pflanzenkunde*, 1 TaP*: in Uriberts linker Hand sind zerdrückte Beeren und Blätter. 6 TaP*: Es könnte sich um Weißdorn, Mehlbeeren oder Satuarienbusch handeln; 12 TaP*: eindeutig Weißdorn.

MARKTHALLE: FEHLENDE AQUAMARINE

Der Druiden benötigt Aquamarine für sein Ritual, um die Flut herbeizurufen. Diese stiehlt er von einem Stand in der Markthalle. Entweder lässt er Brintje unter magischer Beherrschung den Diebstahl ausführen, während sie einigen der Kaufleute bestelltes Essen aus dem *Treibenden Baumstamm* bringt, wo sie gelegentlich aushilft. Oder, falls die Helden Brintje bereits gestellt haben, geht er selbst hin, als blinder Bettler verkleidet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Draußen treibt der Wind den Regen durch die Gassen, dass es an die Erker klatscht und Vorhänge von kaltem Nass von den Dachtraufen niedergehen, doch in der Markthalle, wo die edleren Waren ausliegen, werden Glühwein ausgeschenkt, methumische Mandeln geröstet und Krapfen in heißem Schmalz gebacken. Hier liegt Angbarer Zinngeschirr neben Eisfuchspelz aus Riva, und Bürger, die wichtige Verwandte zu bewirten haben, lassen sich Pfefferkörner und Shadifnägelnchen* abzählen. Die Fälscherin, die sich draußen am Pranger die Keuche holt, weil sie Heu in den tulamidischen Tee gemischt hatte, wäre sicher froh, jetzt hier drin sein zu dürfen. Das wären auch die Bettler, die sonst draußen unter dem Denkmal saßen, aber die Marktbüttel werfen sie unerbittlich wieder hinaus. Heute sind es nur zwei: die Einbeinige und der Blöde. Wo mag der weißhaarige Blinde hin sein? Da erhebt ein Kaufmann ein lautes Geschrei: "Heda, ihr Büttel, hallo! Zu Hilfe! Ich bin bestohlen worden!"

Gestohlen wurde ein Kästchen mit Aquamarinen; zwar wertvoll, aber weder das Kostbarste noch Auffälligste oder am besten Greifbare aus der Auslage. Der Kaufmann hat, mit einer Brotzeit beschäftigt, den Diebstahl nicht sofort bemerkt. Als Dieb kommt entweder "die Aushilfe vom Baumstamm, eigentlich ist sie ja eine ..., na ihr wisst schon; diese Blonde" in Frage oder "der blinde Alte vom Markt" (s.o.). Die Frau am Pranger kann sagen, wohin der Dieb gelaufen ist, will dafür aber befreit werden. Falls der Druiden beherrscht, befindet er selbst sich derzeit in einem Geräteschuppen in einem Garten vor der Stadt.

*Gewürznelken

WAS IN DER ZEITUNG STEHT

In einem besseren Gasthof, bei Frau Brusik auf dem Schreibtisch, oder wenn sie auf dem Markt ein Salzarenbrötchen kaufen, stoßen die Helden auf ein Blatt der Nostrischen Kriegsposaune. Zwischen der Bekanntmachung einer Steuer auf Pflüge, der Ankündigung eines neuen Deichbauprojekts und einer langen Tirade eines besorgten Patrioten über die Wind- und Wetterzauberei der Halle des Windes zu Olport, die in den Händen eines bekannten Piratenvolkes sicher nichts zu suchen habe, wurde folgender nicht unterzeichneter Leserbrief eingeschoben:

*Heut bin ich über Havena gefahren.
Die Altstadt ging unter vor dreihundert Jahren.
Und wieder schlagen die Wellen empört
wie damals, als sie Havena zerstört.
Die Bauern in Nostria schütten und stöhnen,
die Deichgrafen planen, triumphieren und höhnen:
Trutz, blanke See.*

Wenn die Helden jetzt an der Drachenmeile gegen thorwalsche Wettermagier ermitteln, die vielleicht Salza erneut erobern wollen, ist das durchaus beabsichtigt.

AN DER UFERSTRAßE

SÄGEWERK I: GESTOHLENE SÄGEN

In Dardane Brusiks Holzlager, wo die Flöße aus Andergast angelandet, die Stämme sortiert und gestapelt werden, fehlt allerlei Werkzeug wie Ketten, Haken und Stemmeisen. Aus dem benachbarten Sägewerk wurden Sägen entwendet. Einige der Werkzeuge konnten aus dem Fluss wieder geborgen werden, wo sie offenbar hineingeworfen wurden, oder die Helden finden sie darin. Erstaunlicherweise scheinen die angeketteten Wachhunde in beiden Fällen nicht angeschlagen zu haben, sondern lagen regelrecht unterwürfig auf ihren Plätzen. An beiden Tieren kann Beherrschungsmagie festgestellt werden (HERR ÜBER DAS TIERREICH), allerdings sind sie inzwischen wieder wachsam und bissig.

SZENEN IM NEBEL I: VOGELSCHEUHE

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kalter Nebel kriecht vom Fluss über das Land und macht Gestalten zu Schemen. Von weißen Schwaden fast verschluckt sieht eine Kuh wie ein Bär aus, ein Schafstall wie ein Hünengrab, und so manches Mal vermeint ihr, einer der Weiden- oder Weißdornbüsche einer Hecke würde sich bewegen. Auch Töne wirken irgendwie gedämpft, nur von fern aus Salzerhaven dringt der helle Klang der Sturmglocke im Efferd-Tempel, um den Fischern den Rückweg zu weisen. Aber da, was ist das? Ohne Zweifel eine menschliche Gestalt mit drohend erhobenen Armen!

Auf einem Feld auf der flussabgewandten Straßenseite steht eine Vogelscheuche. Nähern die Helden sich ihr, fliegen zwei Raben krächzend auf. Zwischen ihr und der Straße befindet sich übrigens ein knietiefer Wassergraben.

SZENEN IM NEBEL II: PFERDE

Einige Holzlager und Sägewerke haben eigene Rückepferde, um die Baumstämme zu bewegen, meist Kaltblüter ähnlich den Nordmähen oder Teshkalern (ZBA 150, 152). An einem nebligen Abend kommen den Helden auf der Uferstraße unverhofft einige reiterlose Pferde entgegen, die – je nach Fähigkeiten und Verfassung der Helden – in wilder Flucht vorbeigaloppieren, oder, mit einem eigentlich gegen die heimgehenden Sägewerksarbeiter gerichteten HERR ÜBER DAS TIERREICH belegt, angreifen.

Sie können wahlweise vom Waldschrat oder Druiden losgemacht worden sein. Mit entsprechenden Spuren bei den verlassenen Boxen können Sie einen bestehenden Verdacht der Helden bestätigen oder in die jeweils andere Richtung lenken: ausgefallene Weißdornblätter

und -beeren, oder gar ein Baum, der nach dem Flößen noch nicht ganz tot war und nun 'wundersamerweise' Wurzeln geschlagen hat und Blätter treibt (HASELBUSCH), falls der Schrat es war; per EISENROST zu rötlichen Spuren auf dem Boden zersetzte Sägen und Spaltkeile, wenn der Druide am Werk war.

SZENEN IM NEBEL III:

DIE RASENDE PAPIERMACHERIN

Der Druide hat den Nebel genutzt, um sich an Papiermachermeisterin *Tommeline Viskoppen* anzuschleichen und ihr per HALLUZINATION einzugeben, alle Papierbögen aus ihrer Werkstatt zeigten sie in einer unerträglich peinlichen Pose, mit Namen und Wohnort darunter. Den Großteil des Papiervorrats hat sie bereits zerrissen, und nun geht die aufgebrauchte Meisterin mit dem Brecheisen aufs Inventar los, während die Gesellen ratlos draußen stehen. Einige Minuten, nachdem die Helden eingetroffen sind – aufmerksam geworden durch den Krach und die Flüche auf treulose Gesellen, die heimlich unanständige Wasserzeichen einfügten –, hört der Zauber auf, was Frau Viskoppen reichlich verwirrt zurücklässt. Auf einfühlsames Nachfragen hin erinnert sie sich, dass sie eine Stimme hörte, die sie auf die peinlichen Bilder hinwies, was ihr sofort einleuchtete. Mit Analysezaubern oder -liturgien können die Helden natürlich mehr herausfinden.

SÄGEWERK II: DAS SALZERANER SÄGEWERKSMASSAKER

Die Helden werden noch einmal von Frau Brusik zu ihrem Holzlager und Sägewerk geschickt, von wo sie seit einiger Zeit nichts gehört hat. Dort angekommen, finden die Helden die Arbeiterinnen und Arbeiter, mit denen sie vermutlich Tage zuvor noch gesprochen haben, tot vor, teilweise grausam hingerichtet: mit Stachelkeulen (Gnirrks Ästen) totgeschlagen, mit Brettern totgeprügelt (RADAU) oder im eigenen, von einem Wassermühlrad im Fluss angetriebenen Sägewerk zersägt. Ein oder zwei weisen auch Wunden wie von Meißeln oder Bohrern im Schädel auf, was auf die Angriffe von Todeshörnchen im Sturzflug zurückzuführen ist. Wenn die Helden den Schauplatz untersuchen, können sie seltsame längliche Spuren feststellen (von Gnirrks Wurzelfüßen) sowie die bekannten Weißdornblätter und -früchte. Zugleich werden sie aber auch von Werkstatt- und Schuppendächern aus von Todeshörnchen angegriffen (siehe Seite 83) und möglicherweise sogar von Gnirrk selbst, wenn Sie ihn nicht länger verwenden wollen. Das unübersichtliche Sägewerksgelände mit Werkstätten, Schuppen, Lagerräumen, Holzstapeln – die ins Rollen kommen können – und einigen Büschen, die Gnirrk beim Verstecken helfen, sollte für einen packenden Kampf gut sein, zumal bei Nebel oder in der Dämmerung.

WEITERE MÖGLICHE EREIGNISSE

- Seiler drehen längs auf der Straße Schiffstaue. Unter der Spannung beim Verdrillen mit dem Rad reißt ein armdickes Tau und schnell durch die Gegend. Schnelles Ausweichen ist gefragt, um 2W6 TP zu vermeiden. Vielleicht ist auch ein verletzter Lehrling zu heilen.
- Die sturzbetrunkene Matrosin *Invher ni Seidir* hat in einem Holzschuppen genächtigt und den Waldschrat, Druiden oder Brintje bei irgendeiner Schandtats beobachtet, was sie allerdings für Einbildung hält.
- Die Bäuerin *Line Røvenkamp* wurde von Gnirrk erschlagen, weist also die typischen Wunden auf, als sie aus der Hecke zwischen Kuhweide und Rübenfeld Brennholz schlagen wollte.
- *Yann Paling*, ein gewöhnlicher Einbrecher, der mit alledem nichts zu tun hat, steigt irgendwo ein, um Werkzeug zu stehlen, wenn die Helden gerade auf der Lauer liegen oder vorbeigehen; eventuell macht das Gebell eines Wachhunds sie aufmerksam. Der Einbrecher ist ein Stammkunde von Brintje.

EREIGNISSE IN SALZERHAVEN

Die spätherbst- oder winterliche See ist ebenso dunkel grau-grünbräunlich wie das Ingalwasser und durch Strömungen sowie den Westwind aufgewühlt. In den Werften herrscht Hochbetrieb, da die örtlichen Kauffahrer ihre Schiffe nach den sommerlichen Fahrten



reparieren lassen. Sägen, Klopfen und Hämmern mischt sich mit dem Geschrei der Möwen, die allenthalben auf den Dächern sitzen (und auf Helden mit dem Nachteil *Pechmagnet* mitunter etwas fallen lassen). Es riecht nach Teer und frisch zersägtem Holz. Wenn der Wind einmal abflaut, kriecht bald Nebel von Meer und Fluss über die Stadt.

НАВЕКПЕІРЕН

Zu einem Abenteuer in einer Hafenstadt gehört der Besuch in einer typischen Hafenkneipe. Der *Rote Heller* ist eine schmierige, miese Kaschemme, wo Matrosen und Werftarbeiter ihre letzten Heller in billigen Fusel sowie das örtliche Spinatbier Knat investieren; es riecht nach billigstem Pfeifenkraut, lange getragenen Kleidern und Eintopf des Hauses aus Salzarele und Resten (von was auch immer). Hier sind die Chancen der Helden groß, jemanden zu finden, der irgendetwas gesehen hat oder dies zumindest behauptet, wenn die Taler blinken: einen laufenden Baum (Gnirrk), von selbst um sich schlagende Holzstücke (RADAU), eine Frauengestalt, die herum-schlich (Brintje), den Fliegenden Bornländer, das Geisterschiff des Norrasch Nebelbart, Necker, die einen der ihren befreiten, ander-gassische Handlanger, Banditen aus Nostria-Stadt, eine Dryade aus einem Blutulmenstamm oder Sumpfkraakenmolche bei der Paarung. Die Zechkumpane werden umso gesprächiger, je mehr Knat man mit ihnen aus den ungespülten Holzbechern trinkt; auch wenn man mit ihnen Würfel spielt und sie gewinnen lässt, bessert das die Stimmung. Alles, was als abfällige Bemerkung verstanden werden könnte, führt hingegen schnell zu einer Schlägerei; Werte siehe Seite 84.

Der *Dicke Walfisch* dagegen, ein Gasthaus solider Mittelklasse, eignet sich gut, um die Internationalität einer Hafenstadt zu zeigen. Zum Salzarelenfilet in Knatsoße mit Klößen gibt es hier horasischen Wein, Premier Feuer, Brabaker Kakao und Grog aus Rum, Zucker und Gewürzen, die alle aus Al'Anfa kommen oder von noch weiter her. Thorwalsche und Liebfelder Handelskapitäne tauschen Anekdoten und Warenpreise aus.

СӨЛДНЕР БОРОДАН КРИЕГТ АҖҖЕР

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Salzerhaven ist schon ein weltoffenes Fleckchen. Sogar ein Frachtschiff aus dem Tiefen Süden liegt vor Anker, die 'Lilie von Mengbilla'. Zahlreiche Schaulustige sehen zu, wie Säcke, Ballen und Kisten über die Gangplanke von Bord getragen werden, deren Aufschriften Exotisches verheißen: Zucker, Halbseide, Pfefferkörner. Eine dralle kleine Frau mit einem Ring an jedem Finger überwacht das Ganze, eng in ihren Pelzmantel gekuschelt, während einheimische Zöllner die Waren untersuchen. Hinter der Dame steht ein hünenhafter Mann in Lederrüstung, dessen Haut dunkel wie Eibenholz ist; vermutlich ihr Leibwächter. Als Entladen und Formalitäten abgeschlossen sind, zieht sie sich aufs Schiff zurück und schickt ihn in die Stadt. Weit kommt er nicht: Von den Lustknaben und Huren, die den Landgang der Matrosen schon erwarten, stürzt sich eine junge Frau auf ihn,

einen kleinen Jungen mit schlammtonfarbener Haut am Rockzipfel, und ohrfeigt ihn von links und rechts. "Du Mistkerl, du Lump! Wo ist das Geld, das du mir schicken wolltest? Jetzt muss ich hier arbeiten! Guck dir das an, das ist dein Sohn – von wem soll der wohl sonst sein? Den nimmst du mit, wenn du fährst, oder du zahlst mir, was er isst und seine Kleider!"

Der Südländer lässt den stachelbewehrten Streitkolben, einen Brabakbengel, wieder sinken und schiebt die magere Angreiferin lässig zur Seite. Für das Kind hat er nur einen abschätzigen Blick und eine Antwort von alanfänischer Gleichgültigkeit, bevor er davonstapft: "Den nehm' ich nicht. Der ist noch zu jung, den kauft keiner."

ДІЕБСТАЛ ІМ ЕФФЕРД-ТЭМПЕЛ

Ein Besuch im örtlichen Efferd-Tempel kann deprimierend wirken. Überall sind Gedenktafeln für auf See Verstorbene, Verschollene oder bei Sturmfluten Ertrunkene angebracht, mal Listen ganzer Bootsmannschaften oder Dörfer, mal auch nur eine knappe Zeile, wie viele Seelen dann und wann der Meergott im Zorn an sich nahm. Manche Schiffsuntergänge, Deichbrüche oder vom Meer verschlungene Dörfer werden mit liebevoll geschnitzten Holzmodellen gewürdigt. Ein Standbild verewigt die Sage von einer Rettungsmannschaft, die einst im Treibsand mitsamt dem Rettungsboot und Zugpferden versank, als sie den Versuch unternahm, einem im Sturm auf eine Sandbank geworfenen Schiff beizustehen. In Ermangelung eines Boron-Tempels kümmern sich zumeist die Efferd-Geweihten um die Bestattung der Toten von Stadt und Umland. Bezeichnenderweise wird die heilige Elida von Salza dafür verehrt, dass sie Getreideschiffe nach Brabak brachte, und nicht für Taten zugunsten ihrer Heimatstadt. Zu ihrem Schrein gehört eine uralte Bootslaterne – angeblich ihre eigene –, in der ein leuchtender Gwen-Petryl-Stein liegt (und keine Kerze, der Pilger aus Brabak wegen). Diese entwendet der Druide Tlutasch als mächtiges Requisit für sein Ritual, oder vielleicht auch in der Annahme, dadurch werde ein Schutz von der Stadt genommen. Da der Tempel schwach besucht ist und die wenigen Geweihten derzeit oft bei den Werften sind, gelingt ihm das, vielleicht durch Brintje; falls zugleich eine Schiffstaufe stattfindet (s.u.) aber auch eigenhändig. Bei der Gelegenheit lässt er noch einige kleine Gwen-Petryl-Steinchen mitgehen. Die Helden hören erst deutlich – vielleicht sogar Tage – später davon und können nur mit Mühe Zeugen auftreiben, die Brintje oder "so einen Alten mit Wanderstab – nee, blind wirkte der nicht, wieso?" mit einem Bündel aus dem Tempel kommen sahen. Das Wetter wird immer stürmischer.

АЛТЕР МАПП АМ МЕР

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf einer Bank vor einem Bootsschuppen sitzt ein graubärtiger Seefahrer und raucht Pfeife, während nebenan aus der Räucher-kammer Schwaden von Aal- und Wacholderholzrauch quellen. Am Kai spielen einige Kinder, wohl seine Enkel; sie scheuchen

die Möwen auf und werfen um die Wette kleine Steinchen aufs Meer hinaus. Den alten Mann scheint das zu stören; mühsam erhebt er sich und ruft die Kinder zu sich heran. "Watt hefft ich euch beigebrökt?", weist er sie zurecht, und ein vielstimmiger Chor trägt vor:

*Die Möwen sehen alle aus,
als ob die Emm'ran hießen.
Sie tragen tote Seelen raus,
drum darf man sie nicht schießen.*

*Ich schieße keine Möwe tot
und red' nicht vom Ertrinken,
pfeif' niemals lockend in den Sturm
und lass' kein Steinchen sinken.*

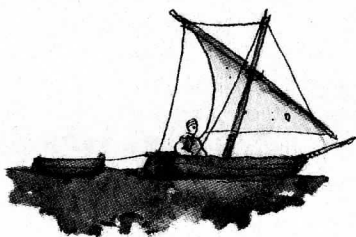
*Die Menschen, sei'n sie noch so reich,
sie müssen manchmal weichen,
und Möwe schwimmt und Fisch legt Laich
auf Wiesen hinter Deichen.*

Ein aufmerksamer Held bemerkt, dass einige der fliegenden Steinchen bunter waren als gewöhnliche Kiesel, eher wie hellblaue Glasmurmeln, oder sogar zu leuchten schienen. Es handelte sich um die aus der Markthalle gestohlenen Aquamarine und/oder einige Gwen-Petryl-Stückchen aus dem Efferd-Tempel. Die Kinder haben sie von "der Stummen mit dem Pfannkuchengesicht" bekommen (der Hure Brintje), als diese am Abend zuvor gerade selbst dabei war, welche ins Wasser zu werfen. Sie hat die Kinder ermuntert, es ihr gleichzutun. (Der Druide, der Brintje beherrscht, verspricht sich davon eine stärkere Wirkung seiner Wetterzauberei, wenn mehr Menschen sich beteiligen.) Das geben sie aber ungern zu, nachdem der Großvater sie ausgeschimpft hat. Wenn die Helden einige Steinchen als Beweisstücke bergen wollen, müssen sie im kalten und trüben Wasser danach tauchen. Bei wirklich viel Pech tauchen Streifenhaie auf (ZBA 107). (Falls Sie Namen verwenden wollen: *Opa Mosselen*, Kinder *Blas*, *Bös* und *Kas* – kurz für Ablasion, Bösfold und Kasimir, sowie *Dextris* – genannt *Dex* – und *Line*.)

Verbreiteter Aberglaube: Von einem Unglück reden heißt, es heraufzubeschwören. Emmeran ist der Tierkönig der Möwen. In den Küstengebieten Nostrias werden eher Möwen als Raben für Totenvögel gehalten. Manche Steine sollen eine Affinität zu Wasser haben, etwa Aquamarin, der den Neckern wichtige Mondstein, oder Gwen Petryl, mit dem Efferd-Tempel beleuchtet werden. Wenn bei einer Schiffstaufe die Flasche nicht zerbricht, bringt das Unglück; ebenso, wenn der Name eines Schiffes geändert wird.

WASSERLEICHE

Die Helden beobachten, wie ein thorwalscher Schiffszimmermann einen neuen Mast zurichtet. Er wischt sich den Schweiß von der Stirn, da trifft ihn ein Vogelschiss von einer vorbeifliegenden Möwe. Unter wüsten Flächen wirft er mit der Axt nach dem Tier und trifft. Anderntags wird er selbst mit eingeschlagener Stirn aus dem Hafen gefischt, was die Einheimischen seinem 'Frevel' zuschreiben. Tatsächlich hat der Waldschrat Gnirrk ihn erschlagen, weil er alle hasst, die Baumstämme bearbeiten.



WEITERE MÖGLICHE EREIGNISSE

- Ein Anstreicher pinselt feinsäuerlich den Namen einer neu gebauten Kogge an den Bug: "Stoltz fon Hawena". Falls die Helden ihn auf die Schreibfehler hinweisen, zeigt er sich betroffen, erklärt aber, den einmal angebrachten Namen dürfe man nicht mehr ändern.
- Die Helden begleiten Ehepaar Brusik zu einer der Werften. Herr Brusik trägt ein Samtbarett mit Mondstein-Brosche. Eine Möwe reißt es ihm vom Kopf und trägt es aufs Meer hinaus. "Was sagt man dazu, liebe Gattin?" "Das lässt Ihr Euch so gefallen, Herr Gemahl?" An einer Hausecke hockt der augenscheinlich blinde Bettler (Tlutasch).
- Der Anlass, weswegen die Helden die Brusiks begleiteten, war eine Schiffstaufe. Die nunmehrige 'Stolz von Havena' läuft unter Gebeten der Efferdpriester feierlich vom Stapel, aber der gegen den Bug geschmettete Tonkrug mit Knat zerbricht nicht. Ein schlechtes Omen. (Gegebenenfalls nutzt Tlutasch die Zeit dieser Feier, als niemand im Efferd-Tempel ist, um dort Gwen-Petryl zu stehlen – und wer weiß was noch alles zu verändern.)
- Die Helden kommen hinzu, als Phelicitas Gerbelstein und ihr Leibwächter als "Al'Anfaner-Pack und Sklavenschinder" von Thorwalern angegriffen werden. Werden die Helden ihnen beistehen? Falls nicht von allein, dann vielleicht, wenn eine tapfere junge Büttelin, die bereits ein blaues Auge hat, 'alle guten Leute' um Unterstützung bittet?
- Die Helden beobachten, wie alle Schiffszimmerleute, die an einer halbfertigen Kogge arbeiten, auf Kommando gleichzeitig über eine Bordwand steigen. Dadurch entsteht nach verbreitetem Aberglauben eine Koboldstür, durch die magische Wesen wie Kobolde, Geister und Elfen das Schiff betreten können. Ein Schiffskobold oder Klabauter soll Glück und Schutz vor Stürmen bringen.
- Die Werften verwenden Kräne, um Masten oder schwere Balken zu bewegen. Die Lasten werden emporgehoben, indem entweder mehrere Arbeiter über einen Flaschenzug am Seil ziehen oder in einem Laufrad laufen, das das Seil spannt. Als die Helden in der Nähe sind, reißt so ein Seilzug und lässt einen schweren Balken zwischen die Handwerker stürzen; Verletzte brauchen Heilung. Das Seil war angeschnitten.
- Einige ausländische Matrosinnen und Matrosen, die schon länger vor Anker liegen und ihre Heuer aufgebraucht haben (falls Sie einen Namen brauchen: Albernier von der *Bád an-t Farraige* oder Horasier von der *Alriksandra*), nehmen es nicht kampflos hin, dass sie keinen Kredit im Bordell mehr haben und rüde abgewiesen werden. Es kommt zur Schlägerei mit den Türstehern, in den auch Passanten wie die Helden verwickelt werden können, besonders wenn sie gerade nach Brintje suchen. Außer mit Schimpfwörtern und Fäusten wird der Kampf auch mit frisch gefischten Salzaren ausgegossen, die eigentlich von einem Fischerjungen an einen Gasthof in der Nähe geliefert werden sollten.
- Falls die Helden nachts auf der Lauer liegen, bemerken sie Licht in einem der Speicherhäuser. Der glücklose Einbrecher Yann Paling – die Helden haben ihn vielleicht schon einmal dingfest gemacht – ist dort gerade bei der Arbeit. Ein Speicherhaus hat ein Tor zu ebener Erde, aber auch einen Flaschenzug an einem Balken außen am Giebel, um Lasten direkt in obere Stockwerke zu ziehen. In diesem Lagerhaus werden Robbenfelle, Tranfässer und Ambra gelagert. Wenn die Helden Paling auf den Pelz rücken, wird er Fässer auf sie zu rollen; zerbricht einer, folgt eine Rutschpartie auf Tran. Aus den Fellen steigen Motten auf, wenn jemand auf sie fällt, und bleiben an trangebadechten Helden kleben. Wer auf die kostbaren Ambraklumpen fällt, wird den schwer-süßlichen Geruch nicht ohne mehrere Wannenbäder wieder los.

DIE STURMFLUT

Die Helden haben – etwa nach dem Salzeraner Sägewerksmassaker (siehe Seite 77) – den Waldschrat als Mörder erkannt und unschädlich gemacht, wissen oder ahnen aber, dass noch jemand am Werke war. Eventuell haben sie Brintje gefasst und/oder verdächtigen den vermeintlich blinden Bettler vom Markt. Die Lampe der heiligen Elida wurde aus dem Efferd-Tempel gestohlen. Wenn die Helden diesbezüglich ermitteln, äußern die Geweihten ihre Sorge, dass dies ein schlechtes Vorzeichen sei, wo doch gerade ein Sturm heraufziehe. Man wolle sich aber nicht entmutigen lassen, denn Salza und Salzhaven hätten schon viele Stürme überstanden.

Was genau der Druide mit der Lampe anstellt und ob sie überhaupt eine besondere Wirkung hat, ist für das Abenteuer unerheblich und sollte im Dunkeln bleiben. Sei es Naturgewalt, Ritualmagie, Efferds Zorn (bzw. entfallener Segen) oder eine Kombination daraus, über die Stadt bricht ein Wintersturm herein, der das Meer gegen die Küste peitscht und den Fluss zurückstaut. Dies lässt sich nicht im letzten Moment durch Störung eines Rituals abbrechen, auch wenn die Helden das vermutlich glauben und umso eifriger dem Druiden nachstellen werden. Gelegenheit zu Heldentaten bietet sich vielmehr, indem man den Stadtbewohnern beisteht. Während das weiter landeinwärts gelegene Salza mit seinen relativ soliden Gebäuden und Uferbefestigungen vergleichsweise glimpflich davonkommt, steht Salzhaven bald so tief unter Wasser, dass man mit dem Boot durch die Fenster fahren kann. Gebäude an der Uferstraße und etliche Bauernhöfe im Umland werden völlig weggeschwemmt.

STURM KOMMT AUF

Am Nachmittag sieht es noch so aus, als ziehe 'nur' ein mittelschwerer Sturm über die Stadt hinweg. Die Boote und Schiffe werden sicher vertäut, die sonst allgegenwärtigen Möwen bringen sich landeinwärts in Sicherheit, und die Leute schauen oft nach oben, für den Fall, dass sich Dachziegel oder -schindeln lösen. Am Hafen schlagen bald die Wellen gegen die Kaimauer und frostige Gischt sprüht herüber, aber noch ist der Pegel nicht zu hoch. Den Sturmböen, die eisigen Regen durch die Gassen treiben, ist kein Mantel oder Hut gewachsen. Falls die Helden die Nacht in einer Herberge in Salzhaven verbringen wollen, sind sie gleich mitten im Geschehen, ihnen entgehen aber die Szenen auf dem Flussdeich. Besser ist es, wenn sie ihre Herberge in Salza haben oder dort unterwegs sind. Vielleicht wollen sie noch einmal die Bettler befragen, vermuten Tlutaschs Versteck in einem Schuppen oder möchten ihm angesichts des Wetters, bei dem jeder gerne Schutz sucht, vor dem Travia-Tempel auflauern.

VERFOLGUNGSJAGD AM FLUSS

Aus dramaturgischen Gründen ist eine Verfolgungsjagd zu empfehlen. Die Helden befinden sich in Salza und sind entweder auf den Beinen oder werden aus der Nachtruhe aufgeschreckt. Sollte einer der Helden *Gefahreninstinkt* haben, wacht er auf und ist sich sicher, dass etwas Schreckliches geschieht. Ein Held mit *Herausragendem Sinn (Gehör)* hört – fern und leise zwischen zwei Böen –, dass jemand im fernen Salzhaven wie besessen die Sturmglöcke läutet. Falls Frau Gerbelstein im Nebenzimmer wohnt, werden die Helden von Klopfen und lauten Stimmen geweckt: Das Schiff der Mengbilanerin wurde gegen die Kaimauer geworfen und schwer beschädigt; einige Matrosen haben sich pitschnass, zitternd und frierend und am Ende ihrer Kräfte hierher durchgekämpft; andere wurden weggerissen, denn der Flussdeich ist gebrochen. Als die Helden die Herberge verlassen, sehen sie Tlutasch (bzw.: 'den alten Bettler') um die Ecke verschwinden. Er läuft zum Fluss, um die wenigen Boote von Flussfischern, die direkt in Salza liegen, unbrauchbar zu machen – kein Entkommen aus dem Untergang.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist pechschwarze Nacht, nur an der Ecke bei der Bäckerei schwankt noch eine Laterne wild im Wind. Der Sturm faucht

durch die Gassen, rüttelt an den Fensterläden und lässt Dachschindeln wie Dolche durch die Gegend fliegen. Auf der Straße steht das Wasser knöcheltief, und von den Dachtraufen wehen regelrechte Vorhänge von fast gefrierendem Nass. Jetzt flackert die Laterne und geht aus, doch was ist das? Im letzten Lichtschein sieht ihr eine graue Gestalt mit Mantel, Hut und weißem Haar – der Bettler vom Markt, kein Zweifel, nur ohne Augenbinde und ganz offensichtlich sehend. Er schaut euch kurz an, biegt um die Ecke und läuft zum Fluss.

Es ist stockfinster, denn die sonst üblichen Laternen sind gelöscht worden oder ausgegangen, und der Himmel ist wolken schwarz. Der Schein einer Blendlaterne reicht im strömenden Regen vielleicht zwei Schritt weit. Falls die Helden nicht über *Nacht-* oder *Dämmerungssicht* oder entsprechende Mittel verfügen, belegen Sie sie mit deutlichen Erschwerungen (ca. +5 bis +8 auf Kampfwerte und *Sinnenschärfe*, siehe **Wege des Schwerts** 58). Sehr wahrscheinlich kann Tlutasch sie dann zunächst abhängen, bevor sie ihn am Fluss wiederfinden. Die Salzeraner haben noch nicht gemerkt, was in ihrer Schwesterstadt vor sich geht. Eventuell begegnen die Helden noch einigen Leuten (etwa Holzfällern oder anderen Bekannten), die aus der Kneipe nach Hause gehen, ein Schwätzchen mit den Helden anfangen wollen und sich beim besten Willen nicht davon überzeugen lassen, dass irgendetwas besorgniserregend sei.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Fluss findet ihr ihn wieder, den Bettler; in seinen hellgrauen Kleidern ist er so gerade zu erkennen. Von den Fischerbooten, die sonst hier lagen, ist nur eins noch da, die anderen wohl schon vom mächtig angeschwollenen Fluss weggerissen, und das letzte macht der Mann gerade los. Er bemerkt euch, und kurz entschlossen springt er hinein, stößt sich ab und treibt den Fluss hinunter.

LAND UNTER

Der Pegel ist hoch, aber die Strömung schwach, weil das Meer dem Fluss entgegendrängt. Wenn die Helden am Ufer entlanglaufen, können sie gut mit dem Boot Schritt halten, das der Druide mühsam durch die Turbulenzen flussabwärts steuert. Kaum haben die Helden Salza verlassen, müssen sie feststellen, dass das Flachland tief unter Wasser steht. Nur die Krone des Flussdeichs, Baumwipfel und Hausdächer schauen noch heraus. Es bietet sich an, auf dem Deich zu laufen, den kalten Sturm und Regen im Gesicht und den gurgelnden Fluss zur Rechten, während der vollgesogene Boden unter den Füßen quatscht, so dass man sich fragt, wie lange er noch halten wird. Hunderte Schritt landeinwärts, vermutlich unerreichbar für die Helden (zumal in Eile), ertrinkt das Vieh in den Ställen: Während die Bauernfamilien auf die Hausdächer klettern, muhen Kühe kläglich um Hilfe, wiehern Pferde in Panik und treten aus Leibeskräften gegen die Wände. Balken und Baumstämme aus den Sägewerken prallen dumpf auf noch stehende Gebäude, die unter Bersten und Krachen zerbrechen oder langsam bis auf ein treibendes Stück Holzdach seitlich wegsacken.

LOCH IM DEICH

Der Deichbruch liegt etwa auf halber Strecke und ist etwa vier Schritt breit. Flusswasser rauscht wie ein Wasserfall durch die Lücke. Glücklicherweise sind hier einige Bretter, Pfähle, Dachbalken und andere Trümmer angespült worden, aus denen die Helden eine Behelfs-Brücke bauen können. (Verlangen Sie Proben auf passende Talente wie *Holzbearbeitung* oder *Zimmermann*, die gute Chancen haben zu gelingen. Wenn die Helden lange brauchen, brechen weitere Stücke vom Deich weg und es wird immer schwieriger.) Auf der anderen Seite warten bereits zwei Großfamilien aus Salzhaven, die gehofft hatten, noch nach Salza zu entkommen. Sie rufen, jammern, drängen und schieben, so dass ständig irgendwer in die Flut zu stürzen droht; die Helden sollten beruhigend auf sie einwirken.

Als die Helden ihre Konstruktion fast fertig haben, läuft gegenüber die erste Familie los, wenn die Bretter auch noch so wackeln und durchhängen, allen voran der Knabe Kas Mosselen (siehe Seite 79). Opa Mosselen ist allerdings nicht dabei. Auf die Frage, wo der denn sei, antwortet eine Frau, er habe halt nicht laufen können, und erstickt ihr Schluchzen im Ärmel. Falls einer der Helden wirklich gut schwimmen oder vielleicht Lasso werfen kann, können Sie auch eins der Kinder in die Flut fallen lassen. Während die Helden alle Hände voll zu tun haben, kämpft der Druiden im Boot gegen den Sog und schafft es knapp an der Stelle vorbei. (Sollten die Helden auf ihn schießen wollen: bei Dunkelheit, Sturmböen von der Seite und nassen Bogensehnen kann man das vergessen. Sollten die Helden Meisterschützen mit unzerstörbaren Waffen sein, können Sie den Druiden auch hier schon, schwer verletzt, in den Fluten versinken lassen.)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auch der Mann im Ruderboot kommt nicht voran, und der Sog hat ihn nah zu euch heran gezogen. Das scheint ihn nicht zu beirren. Er steht sogar auf in dem schwankenden Boot! Die Ruder lässt er fahren, hält in der Hand ... etwas Leuchtendes ... die Laterne, das muss Elidas Laterne sein! Mit tragender Stimme trotz des Sturms ruft er zu euch herüber: "Ich bin Tlutasch der Druiden, und das hier gehört mir nicht. Es gehört dem Meer." Er schleudert die Laterne von sich. "So wie auch Salza dem Meer geweiht ist mit all seinem Menschenwerk. Und ich gebe mein Leben in die Hand des Wassers."

Er zieht einen schwarzen Dolch, ritzt sich die Hand auf und lässt Blut ins Wasser fallen. Augenblicklich wird sein Boot von einer Gegenströmung erfasst, die es von euch und dem Deichbruch weg treibt, nach Salzerhaven hinein.

SALZERHAVEN UNTER WASSER

Am Stadtrand finden die Helden ein Ruderboot, das am Deich angeschwemmt wurde und ihnen gute Dienste leisten wird, denn die

Stadt steht tief genug unter Wasser, dass man mit dem Boot durch die Fenster in die Häuser fahren kann, wenn die Fensterläden offen oder zumindest eingedrückt sind. Lassen Sie die Helden unter dem nervtötenden Gebimmel der Sturmglocke im Efferd-Tempel einigen Bürgern helfen und möglichst Personen wiederbegegnen, die sie von vorher kennen. Die Helden sollten außerdem hin- und hergerissen sein zwischen dem Drang, Tlutasch zu verfolgen, und dem Wunsch, den Stadtbewohnern zu helfen. Einige mögliche Szenen:

- Opa Mosselen, der befürchtet, dass es noch schlimmer kommt, hat seine Familie fortgeschickt und ist in seinem Häuschen am Hafen zurückgeblieben, weil er nicht laufen konnte. Starrköpfig sitzt er auf einem Stuhl, der auf einem Tisch auf dem Dachboden steht, und will da nicht weg.
- Anders ergeht es jemandem in der Nachbarschaft (vielleicht jemandem, der im Beisein der Helden bei einem Unfall/Sabotageakt verletzt wurde und noch bettlägerig ist; sonst einer alten Frau). Dort schreit eine bettlägerige Person um Hilfe, der das Wasser schon fast bis zum Kinn steht, und verflucht alle Untätigen, während die Familie im Haus gegenüber nichts hat, um über die Straße zu setzen, die eine reißende Strömung aufweist, und mit den Nerven am Ende aus dem Fenster brüllt, man solle endlich still sein und friedlich ersaufen.
- Treibende Trümmer schlitzten eine aufgeweckte, unterspülte Hausfassade auf, die knapp vor den Helden zusammenfällt.
- Ein Geizkragen in einem einsturzgefährdeten Haus, das bereits breite Risse hat, fürchtet Gesetzlosigkeit und Plünderer. Er hat eine Repetierarmbrust.
- Die Helden nehmen eine Abkürzung durch ein Bürgerhaus oder einen Gasthof, den sie kennen. Das wird schwieriger als gedacht, weil sie treibenden Möbelstücken ausweichen, durch enge Türen manövrieren und die Katze von einem treibenden Gegenstand retten müssen. Auf den Schränken wimmeln Mäuse.
- Eine Verzweifelte, die im Regen auf einem Schuppendach bereits knietief im Wasser sitzt, ruft alle möglichen Götter um Hilfe an,



wofür sie sie verehren will, darunter Efferd, Swafnir, Rondrikan, Brazoragh und den Namenlosen.

- Ein beliebter Bürger bietet einen Sack Gold (so sagt er jedenfalls), wenn die Helden ihn nach Salza in Sicherheit brächten. Womöglich ist es Herr Brusik, wovon die Frau Gattin natürlich nichts erfahren darf.
- Ein Wachhund hält sich paddelnd gerade noch über Wasser, aber bestimmt nicht mehr lange, wenn das Wasser weiter steigt, denn seine Kette reicht nicht weiter.
- Tote Schafe von den Wiesen außerhalb der Stadt treiben vorbei.
- Vor einem Lagerhaus, wo Tranfässer zerbrochen sind, ist das Wasser ölig, vor einer Bäckerei zäh und breiig.
- Eine Häuserzeile wurde etwas höher aufgeschüttet; das Wasser ist hier nur brusttief. Jemand hat versucht, dort hindurch zu waten, und ist, als die Helden ihn auffischen, vor Unterkühlung kaum noch ansprechbar (z.B. der Einbrecher Yann Paling, der versucht hat zu plündern).

Sobald die Spieler genug davon haben, sich um die Salzeraner zu kümmern, entdecken die Helden Tlutasch wieder. Gestalten Sie eine wilde Verfolgungsjagd durch Straßen und Gassen mit wechselnden Strömungen und durch Häuser hindurch, nach wie vor im Dunkeln, wobei alle Helden mit anpacken müssen, sei es, dass sie paddeln oder staken, Treibgut wegschieben, gegebenenfalls das verkeilte Boot wieder frei stemmen, auf fallende Dachschindeln achten oder über der allgemeinen Geräuschkulisse auf Tlutaschs Ruderschläge lauschen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach der ganzen Irrfahrt seid ihr wieder am Fluss angelangt, nur drei Bootslängen hinter dem Druiden im ersten Dämmerlicht

des Morgens. Wo Fluss und Meer aufeinander prallen, brodeln ein wildes Chaos von widerstreitenden Strömungen, Wirbeln, Schaumkronen, Trümmern und übereinander schlagenden Brechern. Der Druide blickt sich noch einmal zu euch um und nickt euch – anerkennend? – zu, dann steuert er geradewegs in die Fluten hinein. Nur Augenblicke später überspült ein Brecher sein Boot, und das Meer verschlingt ihn.

AUSKLANG

In den folgenden Tagen flaut der Wind ab und das Hochwasser geht langsam, sehr langsam, zurück. Einige Menschen und das meiste Vieh sind ertrunken, Vorräte, Wintersaat und viele Häuser und Werkstätten vernichtet. Den durchfrorenen Überlebenden drohen die Blaue Keuche und andere Krankheiten. Die Helden können noch einige Bauernfamilien von deren Hausdächern bergen und sich vielleicht mit Arzneien oder beim Wiederaufbau nützlich machen. Sie sollten dies jedoch nicht lang ausspielen. Ein Hoffnungsschimmer: Die Laterne der Heiligen Elida wird zwischen anderem Strandgut und Schlick im Efferd-Tempel gefunden.

Jeder Held erhält **250 AP** sowie Spezielle Erfahrungen in bis zu fünf Talenten oder Zaubern, die er besonders häufig, auf ungewöhnliche Weise oder erstmals ernsthaft eingesetzt hat; besonders bieten sich *Gassenwissen*, *Geographie*, *Magiekunde*, *Holzbearbeitung* und *Boote Fahren* an. Hinzu kommt gegebenenfalls die mit Frau Brusik, der Hau-beilerin-Witwe und/oder einem anderen Auftraggeber ausgehandelte Belohnung. Falls sie besonderen Erfolg und Heldenmut beim Retten seiner Untertanen zeigten, werden die Helden von Graf Albio belobt und damit geehrt, dass eine Holzschnitzerei mit ihren Portraits und Taten im Efferd-Tempel aufgestellt wird.

PERSONEN

TLUTASCH DER DRUIDE

Seinen Wohnsitz hat der Albernier südlich von Havena, bei dem Fischerdorf Fiering, in einer Felshöhle über dem Meeresstrand. Den Fischern dort ist er unheimlich, obwohl er bisweilen Kranke heilt, denn wenn er bei Nacht durchs Moor streift oder mit dem Boot ausfährt, könnte man den hageren Mann in seiner weißen Kutte für einen Geist halten. Tlutasch meidet das Tageslicht nach Möglichkeit, denn er ist ein Albino: das Haar schlohweiß, die Augen rot, die Haut blass und lichtempfindlich. Er ist vor allem bei Nacht tätig; wenn er tagsüber ausgeht, trägt er Hut oder Kapuzenumhang und hält sich möglichst im Schatten auf. Er ist ein mächtiger Wasserelementarist, der alle Aspekte des launischen Elements begrüßt: lebensspendenden Regen und reiche Fischgründe ebenso wie Sturm- und Springfluten, die das wegreißen, was in ruhigeren Zeiten wuchs. Den Menschen an sich ist er nicht feindlich gesonnen, schon gar nicht bescheidenen Fischern oder Torfstechern, die die Launen der Elemente über sich ergehen lassen (weshalb sie auch nicht überhand nehmen können und alles im Gleichgewicht bleibt). Für Städte, Deiche und Schleusen, die das freie Wasser einengen, hat der Druide dagegen nichts übrig; auch nicht für Holzeinschlag in großem Stil, der vor allem ein paar städtischen Kaufleuten zugute kommt. Salza treibt es nach Tlutaschs Meinung zu weit und hat eine 'ausgleichende' Sturmflut verdient, wie sie überhaupt jede Ortschaft an der See hin und wieder über sich ergehen lassen müsste. Diesen Eindruck hat der Druide jedenfalls auf dem Druidentreffen und beim Anblick der Flöße auf dem Ingval gewonnen, und er will sich darum kümmern. Vom Druidentreffen hat er Kräutertränke mitgebracht, mit denen er seine Astralenergie auffrischen kann, so dass er großzügig zaubern kann.

Verwendung im Abenteuer: der Drahtzieher im Hintergrund. Tlutasch wird den Helden entkommen und in Aventurien weiterhin auftauchen. Die Helden können sich jedoch erst einmal als Sieger fühlen und ihn für tot halten, wenn er in den Fluten versinkt. Wenn Sie lieber einen Gegner haben möchten, den die Helden endgültig besiegen können, ersetzen Sie Tlutasch durch einen frei erfundenen Schüler. Ansonsten erfüllt der Waldschrat Gnirrk die Funktion des unmittelbaren Gegners, der erschlagen wird.

Geboren: 971 BF **Haarfarbe:** weiß

Augenfarbe: rot **Größe:** 1,87 Schritt

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15, KO 12; MR 11, LE 37, AE 51

Vor-/Nachteile: Albino, Unverträglichkeit mit Metallen

Wichtige Talente: durchschnittlich in *Sich Verkleiden* und *Überreden*, kompetent in *Schleichen*, *Magiekunde* und *Heilkunde Krankheiten*, meisterlich in *Wildnisleben* und *Boote Fahren*

Wichtige Zauber und Sonderfertigkeiten: erfahren in Eisenrost, Fulminictus, kompetent bis meisterlich in Böser Blick, Halluzination, Magischer Raub, Nebelwand, Wand aus Wogen, Wettermeisterschaft, Zunge lähmen; *Amulett der Herrschaft*

Dolchzauber: Licht des Dolches, Schutz des Dolches

FREUDENMÄDCHEN BRINTJE

Brintje van der Warft sieht mit ihrem breiten, pausbäckigen Gesicht, den strohblonden Zöpfen und der vielfach geflickten Bauerntracht samt Haube beinahe noch aus wie die Unschuld vom Lande, als die sie vor zwei Jahren nach Salzerhaven kam, um ihr Glück zu machen. Mittlerweile ist sie freischaffende Hafenhure, da kein Bordell sie mehr anstellen mag, seit ihr wegen angeblichen Verrats an das feindliche Thorwal (oder Andergast – Herr Brusik, der Mann der renommierten Holzhändlerin, nahm es da nicht so genau, als seine zeitweilige Liebschaft schwatzhaft wurde) verurteilt und ihr die Zunge herausgeschnitten wurde. Nur selten spendiert ein Kunde ihr eine Nacht im *Roten Heller* oder sie kann bei einer besser gestellten Kollegin unterkommen; oft schläft sie in Ställen oder Schuppen entlang der Straße, oder (ausgerechnet) im Travia-Tempel. Tlutasch beherrscht Brintje mit einem *Amulett der Herrschaft* und lässt sie Diebstähle und Sabotageakte durchführen. Brintje erinnert sich daran nicht, wenn die Beherrschung endet, und könnte ohnedies nichts sagen – und lesen und schreiben kann sie auch nicht. Da Brintje sich

A vertical strip of ten decorative geometric patterns, including diamonds, crosses, and spirals.

den Beinamen 'der Fröhliche' eingebracht. Um dem gerecht zu werden, führt er einen Brabakbengel, zwischen dessen Eisenstacheln ein Gesicht grinst. Wirklich lächeln tut er nur, wenn er jemanden besiegt hat.

Verwendung im Abenteuer: als falsche Spur zur Ablenkung. Die Wunden, die der Waldschrat seinen Opfern schlägt, sehen denen eines Brabakbengels zum Verwechseln ähnlich, und eine solche Waffe trägt sonst niemand in der Stadt. Wenn Borodan ein paar Stunden frei hat und sich auf die Suche nach weiblicher Gesellschaft macht, kann jemand, der ihn beschattet, leicht auf die Idee kommen, er sei der Übeltäter auf der Suche nach neuen Opfern. Eventuell sucht er auch die Hexe Karlitta auf, in deren Garten weißdornähnliche Satuarienbüsche stehen, um sich ein Elixier zu kaufen.

Raufen (Veteranenhand):	INI 16+1W6	AT 15	PA 15
	TP 1W6+2	DK H	
Brabakbengel:	INI 17+1W6	AT 15	PA 15
	TP 1W6+5	DK N	
Wurfmesser:	INI 17+1W6	FK 13	TP 1W6
LeP 40	AuP 42	WS 9	MR 5
		RS 3	GS 7

Kampf-SF: Aufmerksamkeit, Kampflexe, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Wuchtschlag, Waffenlose Kampftechnik: Mercenario

Vorteile/Nachteile: Gefahreninstinkt 6 / Unansehnlich

Wichtige Talente: erfahren in *Etikette*, kompetent in *Menschenkenntnis*, *Körperbeherrschung*, *Selbstbeherrschung*

KARLITTA VON LYCKWEIDEN

Die angesehene Kräuterhändlerin ist eine der tonangebenden Hexen Nostrias, eine Schöne der Nacht, was in der Stadt kein Geheimnis ist. Sie ist mit Bragan dem Bilderstecher befreundet und trifft sich gern mit Magiern und Gelehrten, um ihre spitze Zunge in Disputen zu beweisen. Falls die Helden Heil- oder Zaubetränke, Carlogblüten für die Nachtsicht oder andere Mittelchen benötigen, sind sie bei ihr richtig. Ihre Preise sind gesalzen, denn Karlitta ist eitel und gönnt sich gern etwas. Zu ihrer Kundschaft zählen auch Seefahrer, die sich ein Glücksamulett erhoffen, Heilung von einem vermeintlichen Fluch, ein Erfolgsrezept für Liebesabenteuer auf Landgang oder eine Arznei gegen den 'Werwolf' nach durchzechter Nacht.

Verwendung im Abenteuer: als Quelle von Kräutern und Alchimika, die den Helden bei ihren Ermittlungen helfen. Daneben eignet sich Karlitta als weitere Verdächtige zur Ablenkung: Sie ist eine Hexe von nicht allzu sympathischem Wesen, selten zu Hause, und mag sich ab und zu in der Nähe der Schauplätze von Sabotageakten aufhalten (zufällig, zu einem Besuch bei Bragan oder einer Kranken). Im

Garten ihres Hauses in Salza wachsen Satuarienbüsche, die dem Weißdorn-Waldschrat ähnlich sehen. Eventuell verbirgt er sich sogar manchmal hier, wenn er in der Stadt ist.

HAFFENARBEITER

Diese oder ähnliche Werte können Sie für alle einfachen Städter verwenden, die man in Gaststätten bei Knat und Kartenspiel antrifft, oder die zusammenlaufen, wenn die Helden heimlich ein Gebäude untersuchen und ein Wachhund anschlägt.

Raufen (Schlagring):	INI 10+1W6	AT 14	PA 11
	TP 1W6+2 (A)	DK H	
Beil:	INI 9+1W6	AT 12	PA 9
	TP 1W6+3	DK N	
Vorschlaghammer:	INI 7+1W6	AT 11	PA 7
	TP 1W6+5	DK N	
Wurfmesser:	INI 10+1W6	FK 14	TP 1W6
LeP 28	AuP 33	RS 1	WS 6
		GS 7	MR 2

Kampf-SF: –

Vorteile/Nachteile: Ortskenntnis/Aberglaube 5-8

Wichtige Talente: erfahren in *Menschenkenntnis*, *Zeichen*

STADTBÜTTTEL / GRÄFLICHE SOLDATEN

Die chronisch unterbezahlten Büttel vermeiden gern unnötige Arbeit, sollten den Helden nur dann in die Quere kommen, wenn diese sich wirklich auffällig benehmen, und sind bei kleineren Vergehen meist bestechlich. Wenn es aber ernst wird, sind sie durch Unterstützung aus der örtlichen Garnison leicht haushoch in der Überzahl. Obwohl Salza mit den mehr oder weniger verfeindeten Völkerschaften Andergast und Thorwal Handel treibt, müssen deren Angehörige damit rechnen, öfter und strenger kontrolliert zu werden.

Raufen:	INI 9/7+1W6	AT 12	PA 11
	TP 1W6 (A)	DK H	
Kurzsword:	INI 9/8+1W6	AT 12/14	PA 9
	TP 1W6+2	DK HN	
Hellebarde:	INI 9+1W6	AT 14	PA 9
	TP 1W6+5	DK S	
Fernkampf (Kurz-/Langbogen):	INI 10+1W6	FK 12/14	TP 1W6+4
LeP 29/31	AuP 29/31	RS 2/4	WS 6
		GS 7/5	MR 3

Kampf-SF: Rüstungsgewöhnung I

Vorteile/Nachteile: Ortskenntnis / Aberglaube 5-8

Wichtige Talente: erfahren in *Menschenkenntnis*, *Überreden*, *Sinnenschärfe*, *Selbstbeherrschung*, *Orientierung*

BEGEGGUNG AUF UND UNTER DEN WEIßEN DES MEERES

von Thomas Römer und Sebastian Thureau

Die Helden sind beim Bestreiten der Abenteuer dieses Bandes häufig auf See unterwegs, oftmals mehrere Tage lang. Auch wenn Routine und Langeweile zum Leben der Seeleute Aventuriens gehören, sind bedeutende wie nebensächliche Ereignisse doch auch an Bord eines Schiffes denkbar. Die folgende Auflistung soll Ihnen dabei helfen, Seereisen entsprechend auszugestalten.

Der zweite Teil dieses Anhangs beinhaltet dann die kompletten Regeln zum Kampf im Wasser, wie sie auch in der Spielhilfe **Efferds Wogen** abgedruckt sind. Gerade wenn die Helden sich weit unter der Meeresoberfläche ihrer Haut erwehren müssen, können Sie mit diesem Regelgerüst die Kämpfe spannend, flüssig und angemessen realitätsnah abwickeln.

EREIGNISSE AUF DEM MEER

Jeden Tag segeln mutige Seemänner und tapfere Matrosen, unerschrockene Steuerfrauen und listenreiche Kapitäne an Aventuriens Küsten entlang. Sie transportieren Gebrauchswaren von Khunchom nach Festum, Sklaven von den Waldinseln nach Al'Anfa, Gewürze ins Horasreiche oder Pelze aus Riva nach Havena. Sie fischen, erforschen unbekannte Inseln, kartographieren gefährliche Gebiete oder gehen dem Piratenhandwerk nach.

Auch wenn viele Tage auf See von Routine und Langeweile geprägt sind, gilt es doch immer wieder Gefahren zu überstehen, aber auch unvergessliche schöne Momente zu erleben, von denen manche zu Legenden, andere zu Seemannsgarn werden und viele nie erzählt werden.

Auf den folgenden Seiten werden Ihnen viele Anregungen gegeben, um Seereisen lebendig zu machen. Nicht jeden Tag wird etwas passieren, aber nur selten verläuft eine Fahrt an Aventuriens Küsten gänzlich ereignislos.

Die geschilderten Ereignisse sind nicht ausformuliert, stattdessen finden sich jeweils auszugestaltende Ideen. Passen Sie die Situation dem Schiff und der Besatzung an, mit denen die Helden unterwegs sind, dem Ort auf See und dem Zeitpunkt. Nicht alle Vorschläge machen überall Sinn, nicht zu jeder Tageszeit und nicht für alle Seefahrer. Durch die offenen Beschreibungen sollte es Ihnen aber leicht fallen, geeignete Situationen auszuwählen und auf Ihre Gruppe zuzuschneiden.

NATURGEWALTEN

FLAUTE

Der Wind ebbt langsam, aber stetig ab. In nördlichen Gefilden weicht der schneidende Wind und die eisige Kälte wird etwas erträglicher, im Südmeer wird es immer heißer und schwüler. Ein Segelschiff verliert an Fahrt, die Mannschaft wird eine Weile warten und auf Besserung hoffen. Efferd werden kleine Opfer dargebracht – und wenn auch das nichts hilft, wird ein Beiboot zu Wasser gelassen, damit ein paar kräftige Ruderer das Schiff wenigstens ein Stück weit in günstigere Gebiete schleppen können.

Galeerenbesatzungen zeigen sich von Flauten meist unbeeindruckt, beim Ausbleiben von Gegenwind dürfte sich sogar Freude breit machen.

STURM

Der Wind frischt auf, eine Wolkenfront zieht auf das Schiff zu. Einzelne Windböen werden immer stärker, aus einer steifen Brise wird ein Sturm oder gar ein Orkan. Das Gefährt der Helden wird zu einem Spielball meterhoher Wellen, es schaukelt hin und her, droht gar zu kentern. Gegenstände wie Mannschaftsmitglieder, die nicht an Deck festgezurt wurden, drohen im Sturm verloren zu gehen – vom Wind hinfert geschleudert ihrem Untergang entgegen. Das Arbeiten fällt schwer, Kälte, Wind und Regen fordern der Mannschaft alles ab – und doch muss sie hellwach sein und viele kleine Handgriffe vollbringen, damit das Schiff stets frontal auf den nächsten Brecher zuhält und

nicht von der Seite erwischt wird. Proben auf *Fesseln/Entfesseln*, *Boote Fahren*, *Seefahrt*, *Orientierung*, *Klettern*, *Körper-* und *Selbstbeherrschung* dürften fällig werden, je nach Stärke des Sturms auch drastisch erschwert.

SINTFLUTARTIGER REGEN

Gerade im Südmeer und den südlichen Gebieten des Perlenmeers können geradezu sintflutartige Regenfälle auftreten – ein Ärgernis für die gesamte Besatzung. Die Sicht ist schlecht, das Navigieren an Deck fällt schwer, weil empfindliche Geräte nicht eingesetzt werden können, um sie nicht der Gefahr einer Beschädigung auszusetzen. Wasser muss mit Eimerketten aus der Bilge geholt werden, die Arbeit an Deck fällt schwerer, in den Wanten wird es sehr rutschig, das Unfallrisiko steigt. Fast alle Proben sollten erschwert werden, gerade das Klettern in den Wanten drastisch. Wenigstens lassen sich die Trinkwasservorräte leicht auffüllen.

TROCKENHEIT

Auch dieses Ereignis trifft vor allem Seefahrer im Süden. Es hat seit Tagen oder Wochen nicht mehr geregnet, die Luft ist trocken, der Wind unangenehm warm. Kapitäne, die entlang der Küste segeln und Zeit haben, werden häufig Häfen anlaufen, um die Trinkwasservorräte aufzufrischen. Problematisch wird dies, wenn man in feindlichem oder unbekanntem Gebiet oder weit vor der Küste unterwegs ist. Zur Neige gehendes Trinkwasser kann recht schnell zu einer nur noch eingeschränkt arbeitsfähigen oder gar meuternden Mannschaft führen.

EXTREME KÄLTE / HITZE

Extreme Temperaturen machen den Seeleuten zu schaffen. Die Kälte kriecht in die Knochen, Männer und Frauen an Deck fangen an zu zittern. Die Arbeit fällt schwerer, das Unfallrisiko steigt an – Proben sollten erschwert werden. Das Trinkwasser gefriert, ein Teil der Lebensmittel womöglich auch, Stürze in das eisige Meer können zu Erfrierungen führen, die Anfälligkeit für Krankheiten steigt.

Zu fast denselben Folgen kann extreme Hitze führen. Die Mannschaft schwitzt, das Klettern in den Wanten wird zu einer rutschigen Angelegenheit – wieder sollten Proben erschwert werden. Das Trinkwasser verdunstet, Lebensmittel verderben schneller, Krankheiten können leichter ausbrechen.

SCHNEEFALL

Der kalte Wind bringt Schneefall mit sich. Neben den Auswirkungen der Kälte sorgen der sich niedersetzende Schnee und sich bildendes Eis für Rutschgefahr. Gerade in den Wanten kann das sehr gefährlich werden, sind doch alle Proben erschwert und im schlimmsten Fall drohen Stürze auf das harte Deck oder in die eisige See.

Zudem verringert sich die Sichtweite bei starkem Schneefall erheblich. Eisschollen oder gar Eisberge sind nur schwer zu entdecken – ebenso wie feindliche Schiffe. Gerade wagemutige Piraten aus Thorwal nutzen stürmische See und dichten Schneefall dazu, ihre Opfer zu jagen und unverhofft anzugreifen.

NEBEL

Durch dichten Nebel ist die Sicht extrem schlecht – womöglich sieht der Steuermann den Bug des eigenen Schiffes nicht mehr. Das Navigieren kann unmöglich werden, Absprachen bei der Arbeit an Bord fallen schwerer. Riffe und treibende Eisberge können ebenso wie sich nähernde Feinde zu spät erkannt und damit zu tödlichen Gefahren werden.

EISSCHOLLEN

Eisschollen können ein tödliches Risiko darstellen – aber auch eine gute Chance, schneller als ein Konkurrent zu sein. Treibendes Eis kann Bootsrümpfe aller Größenklassen schwer beschädigen. Kleine Boote werden mitunter zwischen zwei Eisschollen förmlich zermahlen. Manche Kapitäne ändern ihren Kurs und nehmen weite Umwege in Kauf – einige wagen sich aber auch durch das gefährliche Eis. Matrosen werden mit langen Stangen zum Bug beordert, um dort das antreibende Eis am Bootsrumpf vorbei zu lenken.

EBBE UND FLUT

Auf offener See sind Ebbe und Flut kein Problem, in Küstennähe können sie aber eine ernste Gefahr darstellen. Bei Flut wird das Schiff beständig zur Küste hin gedrückt, Einfahrten in Häfen oder das Navigieren und Steuern durch Riffe fallen schwerer. Bei Ebbe wird das Wasser flacher, Schiffe können leichter auf Grund laufen oder an Felsen beschädigt werden – mitunter kann das Anlaufen eines bestimmten Ziels auch zeitweise gänzlich unmöglich sein.

LEUCHTEN AM HIMMEL

Ein grelles Leuchten – meistens nachts – lässt die Mannschaft gespannt in den Himmel schauen. Rote und grüne Schlieren ziehen vor dem Firmament umher, es herrscht gespenstische Stille. Während die jüngeren Seeleute einfach gebannt zusehen, wissen die Älteren ein paar schaurige Geschichten zu erzählen.

VULKANAUSBRUCH

Vulkanausbrüche in Küstennähe können für Seefahrer eine genauso große Gefahr darstellen wie untermeerische Ausbrüche. Auch wenn ein Vulkanausbruch ein wunderschönes Naturschauspiel darstellen kann – weit übers Meer geschleuderte Gesteinsbrocken können das Schiff treffen, die Takelage zerstören und womöglich gar zum Ausbruch eines Feuers führen. Giftige Dämpfe ziehen hinab, rauben den Atem und die Sicht. Dazu bahnt sich heiße Lava ihren Weg ins Meer, die Temperaturen im Meer ändern sich und tückische Strömungen können entstehen.

Ein Vulkanausbruch unter dem Meeresspiegel kann noch viel fatalere Folgen haben: Die aufsteigenden Gase können dazu führen, dass das Wasser ein Schiff nicht mehr zu tragen vermag, und eine ganze Flotte in den Tod reißen.

ANDERE SEEFAHRER

BEFREUNDETE ODER NEUTRALE SEEFAHRER

Das Schiff der Helden trifft auf dem Meer auf ein Schiff der eigenen oder einer befreundeten Nation, einen bekannten Händler oder eine unterstützende Streitmacht. Je nachdem, welche Absichten die Kapitäne haben und wie es die Zeitpläne erlauben, kreuzen sich die Wege der Schiffe nur kurz und Grüße und kurze Nachrichten werden ausgetauscht oder die Boote drehen bei und man trifft sich zu einem gemütlichen Plausch. Die dabei ausgetauschten Informationen können überlebenswichtig sein wie etwa Berichte über das Wetter, günstige Routen und lauernde Gefahren. Mitunter werden auch kleine Mengen oder halbe Schiffsladungen getauscht und erfolgreiche Handelsabschlüsse angemessen begossen.

SCHIFF EINER FEINDLICHEN NATION

Weniger freudig verlaufen die Treffen mit einem Schiff einer feindlichen Nation. Im besten Fall ignorieren sich zwei Handelsfahrer einfach – im schlimmsten entpuppt sich der Feind als Freibeuter oder zwei Kriegsschiffe treffen aufeinander. Dann kommt es fast immer

zum Kampf, der mit der Flucht eines Kombattanten oder dessen Niederlage endet. Die besiegte Mannschaft wird meistens gefangen genommen und später gegen ein Lösegeld freigelassen oder einfach ausgesetzt, falls sie nicht vorher die Seite gewechselt hat. Das unterlegene Schiff wird annektiert und mitgeschleppt oder geplündert und versenkt.

PIRATEN

Ob eine Begegnung mit Piraten friedlich oder im Kampf endet, hängt von den Zugehörigkeiten der Mannschaften, der Größe der Schiffe und dem Ruf des 'Opfers' ab. Während ein Piratenschiff vor einem berüchtigten Piratenjäger reißaus nehmen dürfte, wird es einen Handelsfahrer einer feindlichen Nation geradezu selbstverständlich angreifen. Das Verhalten vieler Piratenmannschaften ist wenig ehrenvoll, Gefangene müssen mit ihrem Tod oder alternativ einer Karriere als Pirat rechnen – auch wenn es immer wieder Berichte von wahren Ehrenmännern und -frauen gibt, die ihre Opfer verschonen und gefangene Matrosen anständig behandeln.

ZURÜCKGELASSENES SCHIFF

Das Schiff der Helden bringt auf hoher See ein menschenleeres Schiff auf. Der Zustand kann zwischen vollkommen intakt bis hin zum kaum mehr schwimmfähigen, brennenden Wrack reichen. Warum das Schiff verlassen wurde, kann offensichtlich sein oder den Helden zunächst verborgen bleiben: ein Piratenüberfall, eine Seuche, ein rachsüchtiger Klabautermann, eine schwere Beschädigung, eine dämonische Präsenz ... Mitunter kann ein zurückgelassenes Schiff noch immer eine ernste Gefahr darstellen, mitunter lassen sich aber auch wahre Schätze finden.

TREIBENDER LEICHNAM

Eine im Wasser treibende Leiche klatscht gegen die Bordwand oder ein Totenboot der Thorwaler treibt vorbei. Die Szene kann bedrückend sein, die Mannschaft vor einer Gefahr warnen oder den Helden Hinweise oder Gegenstände zuspiesen. Vielleicht wird der Leichnam mit Bootshaken auch aus dem Wasser gefischt – und erwacht irgendwann zum Leben.

LEBENDER SEEMANN IM WASSER

Im Wasser treibt ein Seemann oder die Schurkin persönlich. Egal, ob die Helden die Absichten des Hilflösen kennen oder nicht und ob sie sie unterstützen oder nicht – Efferds Gebote verbieten es, der Person nicht zu helfen. "Hätte Efferd ihre Seelen gefordert, hätte er sie ihnen genommen." So lautet ein altes Sprichwort an der Westküste Aventuriens und so handeln götterfürchtige Seefahrer seit Jahrhunderten danach, auch wenn sie Gefahr laufen, einen Verbrecher an Bord zu nehmen, den ein anderer Kapitän ins Wasser werfen ließ. Der Gerettete kann die Helden mit wertvollen Informationen versorgen oder sich als wahrer Klotz am Bein entpuppen, den man im nächsten Hafen so schnell wie möglich wieder loswird – wenn man ihn nicht vorher wütend über Bord geworfen hat.

DÄMONENARCHE

Wenn am Horizont eine Dämonenarche auftaucht und der Ausguck aufgeregt ihre Sichtung meldet, herrscht eifrige Hektik auf jedem Schiff. Nur die mutigsten Kapitäne lassen ihre Mannschaft Gefechtsbereitschaft melden – die meisten drehen ab und versuchen so schnell sie können zu fliehen. Wer nicht mit Segelsetzen oder Rudern beschäftigt ist, wird beten und hoffen. Selbst einer kleinen Dämonenarche haben die meisten Kriegsschiffe nicht viel entgegenzusetzen – und die Gefangenschaft durch Dämonenanbeter oder Schlimmeres möchte wahrlich niemand riskieren.

TIERE UND MEERESUNGEHEUER

DELPHINE

Vor dem Schiff tauchen eine handvoll Delphine aus dem Wasser auf. Sie springen empor, tauchen unter dem Schiff hindurch und begleiten die Seefahrer eine Weile. Die Mannschaft versammelt sich am Bug,

ein paar gefangene Fische werden den heiligen Tieren des Efferd zu geworfen. Der Kapitän oder Schiffsgeweihte spricht ein Gebet und erbittet günstiges Wetter, das Ausbleiben von Stürmen und das Vermeiden von Seeungeheuern. In den meisten Fällen sind die Delphine Vorboten für ein schönes Ereignis, vielleicht wollten sie die Seefahrer aber auch nur vor einer drohenden Gefahr warnen.

WALE

In einiger Entfernung ist eine Fontäne knapp über der Wasseroberfläche zu sehen, dann schiebt sich der gewaltige Leib eines Wals aus dem Meer. Die meisten Kapitäne versuchen, Abstand zu dem Tier zu halten – vielleicht ja sogar zu einer ganzen Walfamilie. Wenn die Helden aber auf einem Walfänger angeheuert haben, beginnt die Jagd. Die Harpunen werden klar gemacht, Beiboote zu Wasser gelassen. Der Kapitän lässt die gesamte Mannschaft an Deck rufen – ein Kampf gegen eine Urgewalt kann beginnen.

FISCHSCHWÄRME

Eine Matrosin entdeckt einen gewaltigen Fischschwarm unter dem Schiff. Während Handelsfahrer davon eher unbeeindruckt sind, wird der Kapitän eines Fischerbootes die Netze auswerfen lassen und Efferd um einen guten Fang bitten.

FLIEGENDE FISCHE

“Ein fliegender Fisch trägt Efferds Glück zu dir!”, heißt es in den Häfen des Perlenmeers. Für viele Seeleute sind fliegende Fische gute Wegbegleiter – solange sie nicht an Deck liegen bleiben. Denn wenn ein fliegender Fisch an Deck verendet, verlösche das Glück – und Efferds Zorn werde heraufbeschworen.

ANGEHÖRIGE EINES UNTERWASSERVOLKES

Die Helden treffen auf einen oder mehrere Angehörige eines untermeerischen Volkes: neugierige Necker, vorsichtige Risso, aber auch aggressive Krakonier und kampfbereite Hummerier. Mit ein bisschen Glück kann die Schiffsbesatzung wertvolle Informationen oder Geschenke erhalten, vielleicht wird man aber auch nur aus sicherer Entfernung beäugt. Es gibt allerdings auch Berichte von Schiffen, die nachts von finsternen Gestalten überfallen und auf den Meeresboden hinab gezogen wurden.

QUALLEN

Unvermittelt treiben um das Schiff herum unzählige Quallen. Für ein Kriegs- oder Handelsschiff stellen die Tiere keine Gefahr dar, Fischerboote müssen aber mitunter um ihre Netze fürchten und für einzelne Taucher können Quallen eine ernstzunehmende Gefahr darstellen.

HAIE

Im Wasser tauchen die dreieckigen Rückenflossen von Haien auf. Für die Besatzung auf großen Schiffen bedeutet dies meist nur, dass man erst recht nicht ins Wasser stürzen sollte. Kleine Ruderboote können von hungrigen Tieren allerdings angegriffen werden und für Taucher kann eine Begegnung mit einem großen Hai wie Weißem oder Tigerhai schnell tödlich enden. Während Haijäger ihre Harpunen bereit zum Kampf machen, versuchen die meisten anderen Schiffe, die Tiere zu ignorieren. Außerdem ist es den meisten Besatzungen bei Strafe verboten, Essensreste über Bord zu werfen, sobald Haie gesichtet wurden, um keine weiteren Räuber anzulocken und hungrige Tiere als treue Begleiter zu gewinnen.

Eine Auswahl an verschiedenen Haiarten und deren Kampfwerte finden Sie in der ZBA auf den Seiten 106 und 107.

KRAKEN

An allen Küsten Aventuriens kann ein Schiff auf einen oder selten mehrere Kraken treffen. Ihre Größe variiert zwischen 3 Spann und 6 Schritt Rumpflänge. Während die kleineren Tiere lediglich Tauchern, Schwimmern oder selten einmal einem Beiboot gefährlich werden können, gibt es nur wenige Seeleute, die von einer Begegnung mit einem große Dekapus berichten können – die meisten haben eine solche Auseinandersetzung schlicht nicht überlebt. Ein Dekapus kann mit seinen langen Fangarmen ein kleines Schiff zermalmen und die

Besatzung von einem größeren klaben oder verheerende Schäden anrichten. Es gibt nicht viele Begegnungen auf See, die gefährlicher wären. Die Kampfwerte der unterschiedlichen Krakenarten finden Sie in ZBA 122.

SEESCHLANGE

Die Sichtung einer Seeschlange wird nur auf den wenigsten Schiffen für hektisches Treiben sorgen. Stilles Beten scheint angebrachter als ein schnelles Wendemanöver. Wenn die Seeschlange Jagd auf das Schiff machen möchte, tut sie es – und meistens gewinnt sie auch sehr schnell. Lediglich große und gut bewaffnete Kriegsschiffe – mit Ausnahme der Thorwaler Drachenboote vielleicht – haben gegen eine ausgewachsene Seeschlange eine (kleine) Chance. Während sich eine junge Seeschlange vielleicht noch vertreiben lässt, sollten Sie eine alte Seeschlange nicht als Gegner im Kampf, sondern als Naturgewalt darstellen. Falls Sie dennoch Kampfwerte brauchen, finden Sie sie in ZBA 173.

DÄMONEN

Dämonen sind auf See sehr selten anzutreffen – wenn man einmal vom Gebiet der Blutigen See absieht. Dafür sind Begegnungen mit Wesen aus der Domäne Charyptoroths oft sehr gefährlich und sehr speziell. Begegnungen mit Dämonen sind keine alltäglichen Ereignisse und sollten von Ihnen stets sehr individuell ausgestaltet werden. Dämonisch verseuchte Perlen, Riesenkraken, Schiffe schnell überwuchernde und dann in die Tiefe zerrende Tangfelder, mörderische Fischwesen – lassen Sie Ihrer Fantasie freien Lauf.

TANGFELD

Das Schiff der Helden gerät in ein Tangfeld. Im besten Fall geht ein wenig Zeit verloren, weil das Schiff etwas Fahrt verliert, bevor es befreit werden kann. In großen Feldern können sich ein Segelboot oder eine Galeere aber auch schnell festfahren oder -rudern, so dass Matrosen mit dem Beiboot ausgesetzt werden müssen, um das Schiff von treibenden Algen zu befreien und es notfalls herauszuschleppen. Dabei können im schlimmsten Fall auch Tage vergehen – bei großer Hitze und hoher Luftfeuchtigkeit eine harte Probe für die Mannschaft, die schnell zu einem Kampf um das eigene Leben werden kann, wenn zu einem Tangfeld eine Flaute und sich rapide verbrauchende Frischwasserreserven kommen.

EREIGNISSE AN BORD

GUTE ARBEIT

Einem Besatzungsmitglied gelingt eine besonders gute Arbeit. Eine Reparatur wird besonders schnell erledigt, ein kompliziertes Manöver verläuft absolut reibungslos, die Helden kommen schneller voran als erwartet, weil der Navigator einen besonders günstigen Weg gefunden hat. Der erhoffte Fischfang ist besonders üppig, ein verfolgter Wal lässt sich schnell und ohne Blessuren erlegen, die Entermannschaft arbeitet außergewöhnlich schnell und effektiv. Das Ereignis kann eine Erleichterung für die Helden sein, vielleicht führt es aber auch zu einer Auszeichnung oder gar einer kleinen Feier, wenn vorgesetzte Offiziere auf eine außergewöhnliche Leistung aufmerksam werden.

FEUER AN BORD

An Bord bricht ein Feuer aus. Wenn nicht sofort eingegriffen wird, droht dem gesamten Schiff der Untergang. Brennende Teile müssen schnell gelöscht oder über Bord geworfen werden, vor allem in Flammen stehende Segel oder Teile der Takelage. Dichte Rauchschwaden erschweren die Arbeit an Bord (Proben werden erschwert), die Hitze macht der Besatzung zu schaffen (KO-Proben und AU-Abzüge), vielleicht droht gar eine Panik. Entschlossenes Handeln und Führungskraft sind vonnöten, um das Schiff und seine Besatzung zu retten.

UNFALL

An Bord ereignet sich ein Unfall. Dabei kann es sich um kleine Missgeschicke handeln oder um schwerere Unglücke: Der Schiffszimmermann schlägt sich aus Versehen mit einem Hammer auf den

Daumen, ein Seemann wird von einem schlecht gesicherten Fass überrollt, eine Matrosin rutscht in den Wanten ab und stürzt auf das Deck oder ins Meer. Die Unfälle können auf pures Pech oder Missgeschick, vielleicht aber auch auf eigene oder fremde Pflichtvergessenheit zurückzuführen sein. Es könnte Aufgabe einer Heldengruppe sein, ein Unfallopfer aus einer misslichen Lage zu befreien, eine erste heilkundliche Versorgung durchzuführen und die Arbeitskraft des Verunfallten zu ersetzen.

BESTRAFUNG EINES MANNSCHAFTSMITGLIEDS

Ein Mitglied der Mannschaft wird für ein kleineres oder schwereres Vergehen bestraft. Das Provozieren von Streitigkeiten, Betrug beim Spiel, Diebstahl, körperliche Gewaltausbrüche oder Befehlsverweigerung sind nicht selten auf Schiffen – und die Offiziere nutzen diese Gelegenheiten in der Regel, um durch Strafen ihre Autorität zu untermauern. Dabei kann es sich um eine Kürzung oder Streichung der Heuer, Wiedergutmachung des Schadens, Zahlung einer Entschädigung oder gar körperliche Züchtigung handeln. Nur wenige Kapitäne lassen Mannschaftsmitglieder auf einsamen Inseln aussetzen, über die Planke gehen oder kielholen – und wenn, dann auch nur für schwere Verbrechen.

TOD EINES MANNSCHAFTSMITGLIEDS

In Folge von Alterschwäche, eines Unglücks, Unfalls oder Streites kommt es zum Tod eines Mannschaftsmitglieds. Je nach Beliebtheit des Verstorbenen sind Reaktionen von tiefer Betroffenheit über Gleichgültigkeit bis hin zu kaum verhohlener Freude zu beobachten. Wenn sich das Schiff in unmittelbarer Nähe zum Heimathafen befindet und diesen ohnehin anlaufen möchte oder Zeit zur Rückkehr hat, wird man den Leichnam den Angehörigen übergeben. Auf offener See dagegen übergibt man den Toten Efferds Wogen, auf dass er in das Reich des Gottes der Meere eingehen möge. Ein Geweihter an Bord wird eine kurze Zeremonie leiten, notfalls macht dies auch der Kapitän oder ein besonders effertreuer Gefährte. Nur in dämonisch verseuchten Gewässern wird man den Leichnam unter Deck schaffen und ihn solange an Bord behalten, bis ein sicheres Gebiet angesteuert wurde.

Thorwaler setzen ihre Verstorbenen in der Regel auf kleinen Booten aus, die sie verziern und mit den wichtigsten Besitztümern des Toten beladen. Leider haben die meisten Drachenschiffe keine Beiboote an Bord, weshalb schon so manch friedlicher Kauffahrer geentert wurde, nur um sich eines seiner Beiboote 'auszuleihen'.

FEIER

Es gibt einen Grund zu feiern. Dies kann eine große Feier sein, wenn eine Gefahr abgewendet, eine Insel entdeckt, reiche Beute gemacht wurde oder ein besonderer Handelsabschluss geglückt ist. Vielleicht wollen auch zwei Besatzungsmitglieder oder Passagiere den Traviabund auf See eingehen, die Kapitänin hat Geburtstag oder ein Kind wurde geboren. Kleinere Feiern beschränken sich meist auf einige Kameraden im selben Dienstrang, etwa dann, wenn ein Offizier oder eine Matrosin Geburtstag haben oder wenn jemand im Hafen besonderes Glück beim Spiel hatte und einen Teil des Geldes in ein Fässchen Rum investiert hat.

Feiern stellen auf See eine willkommene und freudige Abwechslung dar, die die Moral der Mannschaft erheblich beeinflussen kann. Nicht selten erfinden Kapitäne bei langen Seereisen Anlässe für Feiern, um die Mannschaft bei Laune zu halten, oder berufen sich dabei auf lange Traditionen, wie das Sturmtrinken beim Einlaufen in den Golf von Riva, die Zyklopenfeier, sobald die Zyklopersee ohne Beschädigungen durch heranfliegende Gesteinsbrocken verlassen wurde, oder das Boronsmahl, sobald die Südspitze Aventuriens umrundet wurde.

STREIT

Zwischen zwei Besatzungsmitgliedern entbrennt ein Streit auf Grund eines Missverständnisses, einer Lappalie oder eines triftigen

Grundes. Die Streithähne ignorieren sich, was der gemeinsamen Arbeit nicht gerade förderlich ist, gehen sich aus dem Weg, tauschen Beleidigungen oder gar Handgreiflichkeiten aus. Der Streit kann sich schnell entladen und in einem versöhnlichen Besäufnis enden oder eine lange Fehde nach sich ziehen, die vielleicht gar in einer Meuterei endet, wenn die Streitenden Offiziere oder andere einflussreiche Personen sind.

MEUTEREI

Die Mannschaft wird zunehmend unzufrieden mit den Entscheidungen des Kapitäns, weil sie das Schiff und die Besatzung in Gefahr gebracht haben, ungerecht oder erfolglos waren. Vielleicht ist auch die Versorgung schlecht oder die meisten Matrosen sind schlicht der Meinung, ein anderes Besatzungsmitglied sei kompetenter als der Kapitän.

Anfangs werden sich die Seeleute ihre Gedanken heimlich machen, stehen auf Ungehorsam auf See doch drakonische Strafen. Im Laufe der Zeit tauschen sich die Misslaunigen dann aber aus und so kann es dazu kommen, dass sich Widerstand formiert. Eine Stärkedemonstration der loyalen Offiziere oder einfach Glück auf einem Beutezug können die Meuterei dann noch abwenden – andernfalls aber kommt es in einem unverhofften Augenblick zum Aufstand, womöglich gar zum Kampf. Mitreisende oder gar kommandierende Helden tun gut daran, auf der Gewinnerseite zu stehen.

KRANKHEIT ODER VERLETZUNG

Ein Teil der Mannschaft oder wichtige Personen an Bord sind krank. Ein verschnupfter Koch kann das Essen versalzen und eine übellau-nige Kapitänin wird mit starken Kopfschmerzen bestimmt nicht zu einer angenehmeren Person, richtig problematisch wird die Situation aber erst dann, wenn das Schiff ein Leck hat und der Zimmermann mit gebrochenen Beinen das Krankenlager hütet, die Seesöldner dank starker Bauchschmerzen kampfunfähig sind oder eine Seuche die Mannschaft dezimiert. In solchen Situationen sind wahre Helden gefragt, in die Bresche zu springen, Schmerzen zu lindern oder womöglich gar geeignete Gegenmittel zu finden.

MANN ÜBER BORD

In Folge eines Unfalls oder böser Absicht geht ein Besatzungsmitglied über Bord. Für den Betreffenden kann das Ganze glimpflich ablaufen (relativ warmes Wasser, keine Haie weit und breit, langsame Fahrt, Sturz wurde beobachtet, eine Leine ist schnell zur Hand), gefährlich werden (kaltes Wasser, Haie nähern sich, das Schiff war schnell unterwegs und muss erst ein Wendemanöver fahren) oder tödlich enden (eiskaltes Wasser, der Sturz wird nicht bemerkt, das Schiff wird von einer Dämonenarche verfolgt).

ANGETRIEBENER GEGENSTAND

Im Meer treibt ein Gegenstand an: eine alte Flaschenpost, verfaultes Obst, ein gut verschlossenes Krüglein mit Hochprozentigem oder eine versiegelte Kiste, in der ein verfluchter Schrupfkopf versteckt wurde. Fluch und Segen können angespült werden, falsche Fährten, nützliche Informationen oder gar ein Aufhänger für ein gänzlich neues Abenteuer.

SCHAUVRIGES SEEMANNSGARN

Ein alter Seebär oder die erfahrene Steuerfrau erzählen bei einem Krüglein Schnaps ein paar schaurige Geschichte aus ihrer Jugend. Ängstlichen Seelen läuft ein kalter Schauer über den Rücken, Abergläubische machen in den nächsten Tagen fortwährend Zeichen aus, die auf ein erneutes Wahrwerden der Geschichten hindeuten. Ob eine Heldengruppe bei einer solchen Gelegenheit nur ein furchteinflößendes Märchen oder eine ernstzunehmende Warnung gehört hat – wer kann das immer voraussehen? Aber oft steckt zumindest ein Körnchen Wahrheit in den finsternen Erzählungen der Seeleute.

KAMPF UNTER WASSER

Im Gegensatz zum Kampf auf dem Land, also auf einer mehr oder weniger ebenen Fläche, ist es beim Kampf im oder unter Wasser üblich, dass die Kontrahenten ihre Positionen zueinander im dreidimensionalen Raum beziehen und diese schnell wechseln können. Um einen solchen Kampf zu simulieren, sind die üblichen Kampfregeln wenig geeignet, weswegen wir Ihnen hier ein zwar etwas abstraktes, dafür aber recht eingängiges System präsentieren wollen. Grundlage des Systems ist die Ermittlung der Qualität der Kampfpositionen der Beteiligten. Diese Verwendung dieser Regel (oder einzelner Elemente daraus) ist optional.

Der Kampf nach dem Positionssystem läuft in folgenden Schritten ab:

- Nach der Bestimmung der Initiative erklären die Kämpfer, ob sie in der folgenden Runde offensiv oder defensiv kämpfen wollen oder ob sie besondere Bewegungen durchführen wollen – sie legen also ihre **Taktik** für die nächste Runde fest.
- Dann wird die **Positionsprobe** gewürfelt, um festzustellen, wie die Kämpfenden zueinander positioniert sind.
- Danach vergleichen die Kampfpaarungen ihre **Positionswerte**. Das schlechtere Ergebnis wird vom besseren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom Sieger aus diesem Vergleich so eingesetzt werden wie bei der Bestimmung der Runden-taktik festgelegt.
- Nun werden die **Einzelgefechte** ausgefochten, wobei die eventuell im vorigen Schritt veränderten Kampfwerte zu Grunde gelegt werden.

und *Tauchen* werden voll angerechnet. Die Probe wird offen gewürfelt, das heißt, jeder am Kampf Beteiligte zählt, wie viele Talentpunkte er übrig behalten hat – die TaP* sind seine Position für die nun folgende Runde. Berittene Kämpfer auf Reifischen oder -schildkröten würfeln die Probe auf ihr Talent *Reiten* (Spezialisierung erforderlich), erhalten jedoch nur die Hälfte ihrer TaP*. Kämpfer in einem Boot, teilweise im Wasser stehend oder auf einem Steg würfeln eine *Körperbeherrschungs*-Probe und verwenden ein Drittel der TaP*. Es gelten folgende Modifikatoren:

GS des Kämpfers 20+	+1
Größe des Kämpfers <i>winzig</i> (nach Basis 152)	+4
Größe des Kämpfers <i>sehr klein</i> (nach Basis 152)	+3
Größe des Kämpfers <i>klein</i> (nach Basis 152), <i>Kleinwüchsig</i> , <i>Zwergenwuchs</i>	+2
Größe des Kämpfers <i>groß</i> (nach Basis 152)	-2
Größe des Kämpfers <i>sehr groß</i> (nach Basis 152)	-4
Pro beteiligtem befreundeten Kämpfer in Reichweite	+1
Geführte Waffe hat DK S	+1
Geführte Waffe hat DK P	+2
Kämpfer ohne Sonderfertigkeit <i>Unterwasserkampf</i>	-6
Behinderung	-BE x 2*
Kämpfer im Wasser gegen Kämpfer im Boot / auf Steg	-3

*) Dies ist die regelübliche Behinderung des *Schwimmen*-TaW, keine *zusätzliche* Behinderung

Tierische Meeresbewohner verwenden ihren Initiative-Wurf gleichzeitig als Positionswert.

DIE RUNDENTAKTIK

Zu Beginn jeder Kampfrunde legt der Kämpfer fest, ob er in der folgenden KR seine Position eher als Angreifer oder als Verteidiger oder für weitere taktische Bewegungen nutzen will. Die Festlegung der Runden-taktik erfolgt in umgekehrter Reihenfolge der Initiative – der langsamste Kämpfer muss also zuerst erklären, was er zu tun gedenkt.

Offensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe verwenden, um seine AT zu verbessern, seine TP zu erhöhen und/oder die PA des Gegners zu senken.

Defensiv: Der Kämpfer kann die Punkte aus der Positionsprobe verwenden, um seine PA zu verbessern oder die AT seines Gegners zu senken.

Bewegung: Der Kämpfer kann die Punkte aus der folgenden Positionsprobe ansparen, um später eine bessere Position zu bekommen, kann die Entfernung zu einem Gegner verändern oder von einem Gegner zum nächsten wechseln.

DIE POSITIONSPROBE

Kern des Systems ist die Positionsprobe, die als Probe auf das Talent *Schwimmen* gewürfelt wird; Spezialisierungen wie *Unterwasserkampf*

VERGLEICH DER POSITIONSWERTE

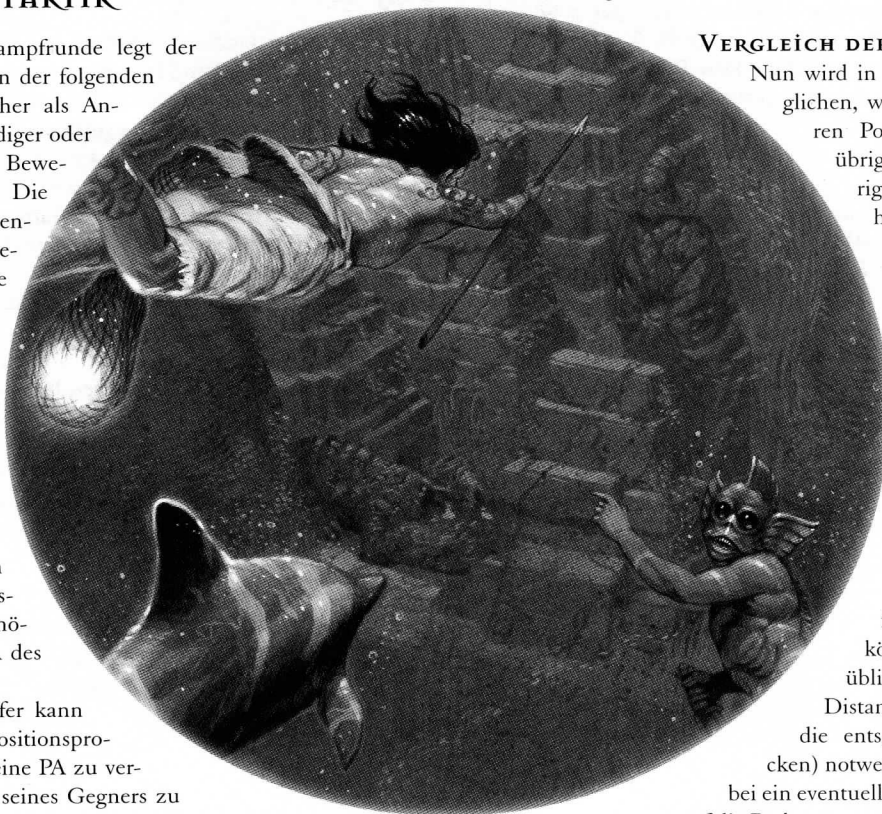
Nun wird in den Kampfpaarungen verglichen, welcher Kämpfer den besseren Positionswert (mehr Punkte übrigbehalten) hat. Die niedrigere Punktzahl wird von der höheren abgezogen, und die verbleibenden Punkte können vom besser Positionierten so eingesetzt werden, wie er es bei der Festlegung der Runden-taktik angegeben hat.

DISTANZKLASSEN-VERÄNDERUNGEN DURCH POSITIONSPUNKTE

Die Entfernungen, die zwei tauchende Kämpfer zueinander einnehmen können, entsprechen den üblichen Distanzklassen. Um Distanzklassen zu verändern, sind die entsprechenden Proben (Attacken) notwendig (siehe Basis 146f.), wobei ein eventueller Positionsvorteil als Bonus auf die Probe genutzt werden kann.

ANSAPAREN VON POSITIONSPUNKTEN

Ein Kämpfer kann die Hälfte der beim Positionsvergleich gewonnenen Punkte ansparen und mit in die nächste Runde übertragen. Tut er dies, so hat er jedoch überhaupt keine Positionspunkte in dieser KR zur Verfügung; außerdem verliert er alle angesparten Punkte, sobald er durch einen Treffer Schaden erleidet. Man kann maximal so viele Punkte ansparen, wie der TaW *Schwimmen* (und eventuell passende Spezialisierungen) beträgt.



POSITIONSPROBEN MEHRERER BETEILIGTER

Auch Kämpfe mit mehreren Beteiligten können auf diese Weise abgewickelt werden. Es wird dabei jeweils das Verhältnis der einzelnen Kämpfer zueinander verglichen. Ein mit Kajubo tauchfähiger Mensch mit einem Positionswert von 6, der sich gegen zwei Risso (Positionswerte 5 und 11) zur Wehr setzen muss, kann also durchaus einem seiner Gegner überlegen, dem anderen aber unterlegen sein.

Gegen einen einzelnen tauchenden Kombattanten können je nach Größe eine unterschiedliche Zahl von Gegnern kämpfen – bei gleicher Größe maximal sechs, bei geringeren Größen zwei pro Größenklasse (gemäß Basis 152) mehr.

ПАHKAMPF UNTER WASSER

Sind Positionsvorteile und Rundentaktik festgelegt, wird ein normaler Nahkampf ausgefochten. Neben eventuellen Einschränkungen durch schlechte Sicht sind die AT- und PA-Würfe für nicht-aquatische Lebewesen um je 6 Punkte erschwert, wenn sie ohne irgendeine Form von Tauchhilfe getaucht sind, um immer noch je 2 Punkte, wenn sie sich alchimistisch oder mit Tauchgeräten vorbereitet haben. Ein Held mit der Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* erleidet die letztgenannten Abzüge (-6 bzw. -2) nicht.

Von den im Folgenden genannten Ausnahmen und Einschränkungen abgesehen gelten die üblichen Nahkampf-Regeln. Sie sollten jedoch mit gesundem Menschenverstand einschätzen, welche Regelungen in der speziellen Situation sinnvoll sind (z.B. bei der Interpretation von Patzern).

ÜBERRASCHUNG UND KAMPFBEGINN

Ein erster Angriff aus dem Wasser heraus, aber auch im Wasser, erfolgt für Bootspassagiere oder getauchte Landbewohner zumeist überraschend, also als Hinterhalt (Basis 143). Kämpfer, die die Gefahr nicht bemerken – was insbesondere in den dunklen Tiefen leicht der Fall sein kann –, dürfen in der ersten Kampfrunde keine Positionsprobe würfeln.

MÖGLICHE WAFFEN

Kettenstäbe, *Kettenwaffen*, *Peitschen* und *Zweihandflegel* sind unter Wasser nicht benutzbar. Alle als *Hiebwaaffe*, *Säbel* oder *Schwert* geführten Waffen sowie mit *Raufen* ausgeführte Schläge und Tritte richten nur halben Schaden an, alle *Fechtwaffen* einen um 2 Punkte reduzierten Schaden. Alle als *Anderthalbhänder*, *Infanteriewaaffe*, *Stab*, *Zweihand-Hiebwaaffe* und *Zweihandschwert/-säbel* geführten Waffen richten nur halben Schaden an und erleiden einen zusätzlichen WM von -2/-4. Die einzigen Waffen, die vollen Schaden anrichten, sind *Dolche* und *Speere*, dazu alle mit *Ringen* durchgeführten Halte- und Würge-Angriffe.

MÖGLICHE MANÖVER

Die Dichte des Wassers schränkt die Manöverauswahl unter Wasser deutlich ein. Folgende Manöver sind unter Wasser möglich: *Attacke*, *Parade* mit der Haupt- oder einer Zweitwaaffe, *Parade* mit dem Schild (erschwert um 2/4/6 Punkte je nach Größe des Schildes klein/groß/sehr groß), *Ausweichen* / *Meisterliches Ausweichen*, *Finte* (erschwert um 4 Punkte), *Gezielter Stich*, *Todesstoß*, *Entwaffnen*, *Gegenhalten*, *Waffe zerbrechen*, *Doppelangriff*, *Tod von Links*, *Meisterparade*, *Formationsparade*, *Beidhändiger Kampf*.

An waffenlosen Manövern sind alle außer den folgenden möglich: *Beinarbeit*, *Fußfeger*, *Schmutzige Tricks*. *Niederringen* und *Wurf* fügen dem Gegner keinen Schaden zu, sondern verschlechtern seine Position in der nächsten Kampfrunde. Waffenlose Kämpfer erleiden nicht den üblichen WM-Nachteil von -1/-2 gegen Bewaffnete.

VERLETZUNGEN

Im Salzwasser erlittene Verletzungen verursachen einen zusätzlichen TP und sind darüber hinaus sehr schmerzhaft. Bei mehreren offenen Verletzungen können Sie als Meister eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, damit der Held nicht wie von den Auswirkungen einer Wunde (Abzüge auf AT, PA, GE, INI ...) behindert wird.

REITERKAMPF UNTER WASSER

Reiter nehmen ebenso an der Positionsermittlung und dem folgenden Nahkampf teil wie Selbstschwimmer. Alle aus dem Höhenunterschied resultierenden Kampfregeln (Reiter gegen Fußkämpfer, Trampeln etc.) gelten nicht. Lanzenangriffe sind möglich.

FERNKAMPF UNTER WASSER

Wegen der höheren Dichte des Wassers sind alle Fernkampf-Proben (außer solche mit speziellen Harpunen) prinzipiell um 3 Punkte erschwert; dazu kommen noch eventuelle Erschwernisse durch schlechte Sicht. Wurf Waffen mit Ausnahme von Speeren können unter Wasser nicht eingesetzt werden, desgleichen sind Blasrohre und Schleudern (auch Fledermaus oder Netz) nicht verwendbar. Die Reichweiten aller verwendbaren Fernwaffen außer der Harpune sind auf ein Viertel reduziert; die TP (wiederum mit Ausnahme der Harpune) sind um 4 Punkte reduziert.

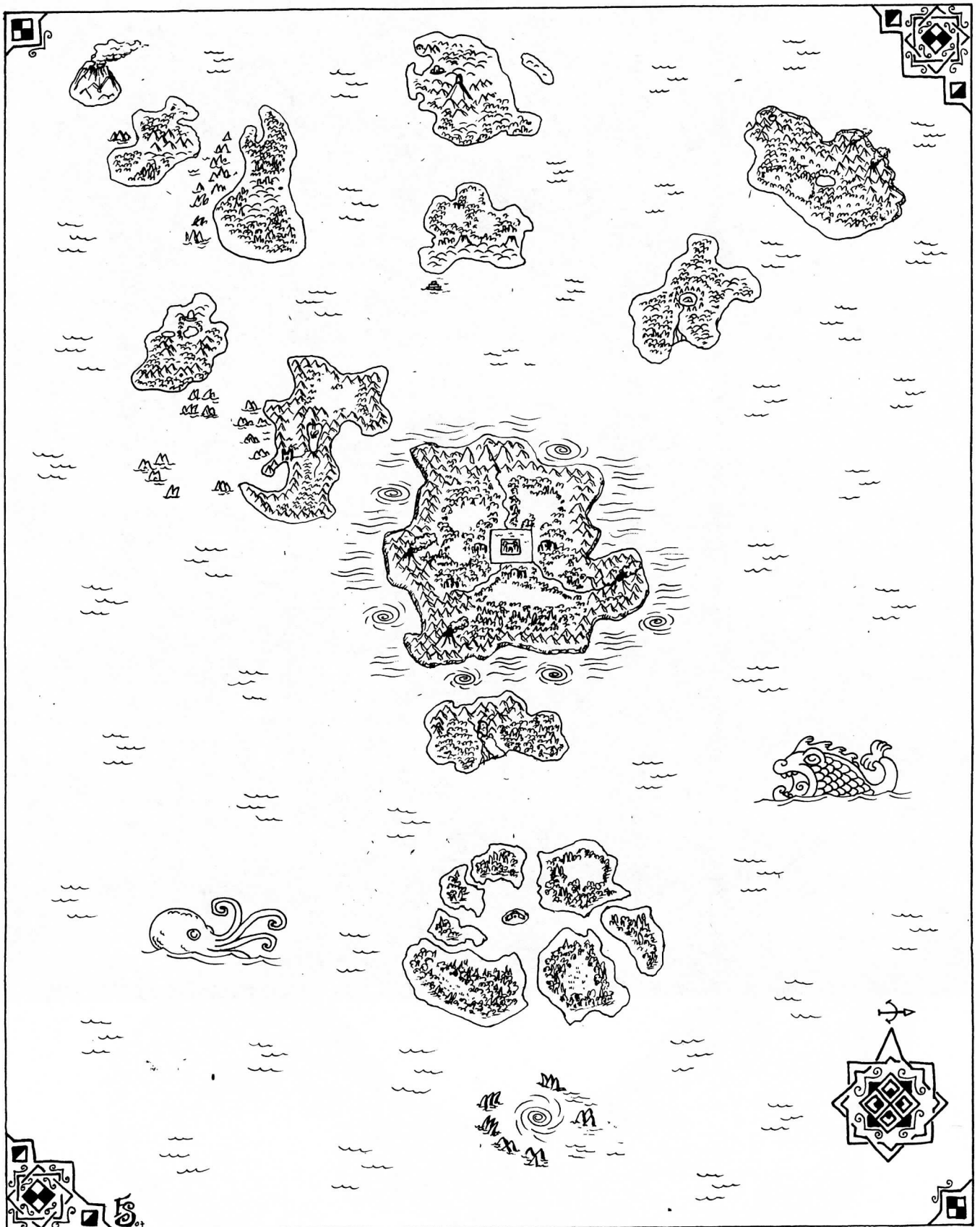
Ausweichen-Proben gegen Fernwaffen-Einsatz sind im Vergleich zu Proben an Land um 4 Punkte erschwert.

Fernkampf vom Rücken eines Reittieres aus erfordert eine *Reiten*-Probe+6; die eigentliche Schusswaffen-Probe ist um 5 Punkte erschwert.

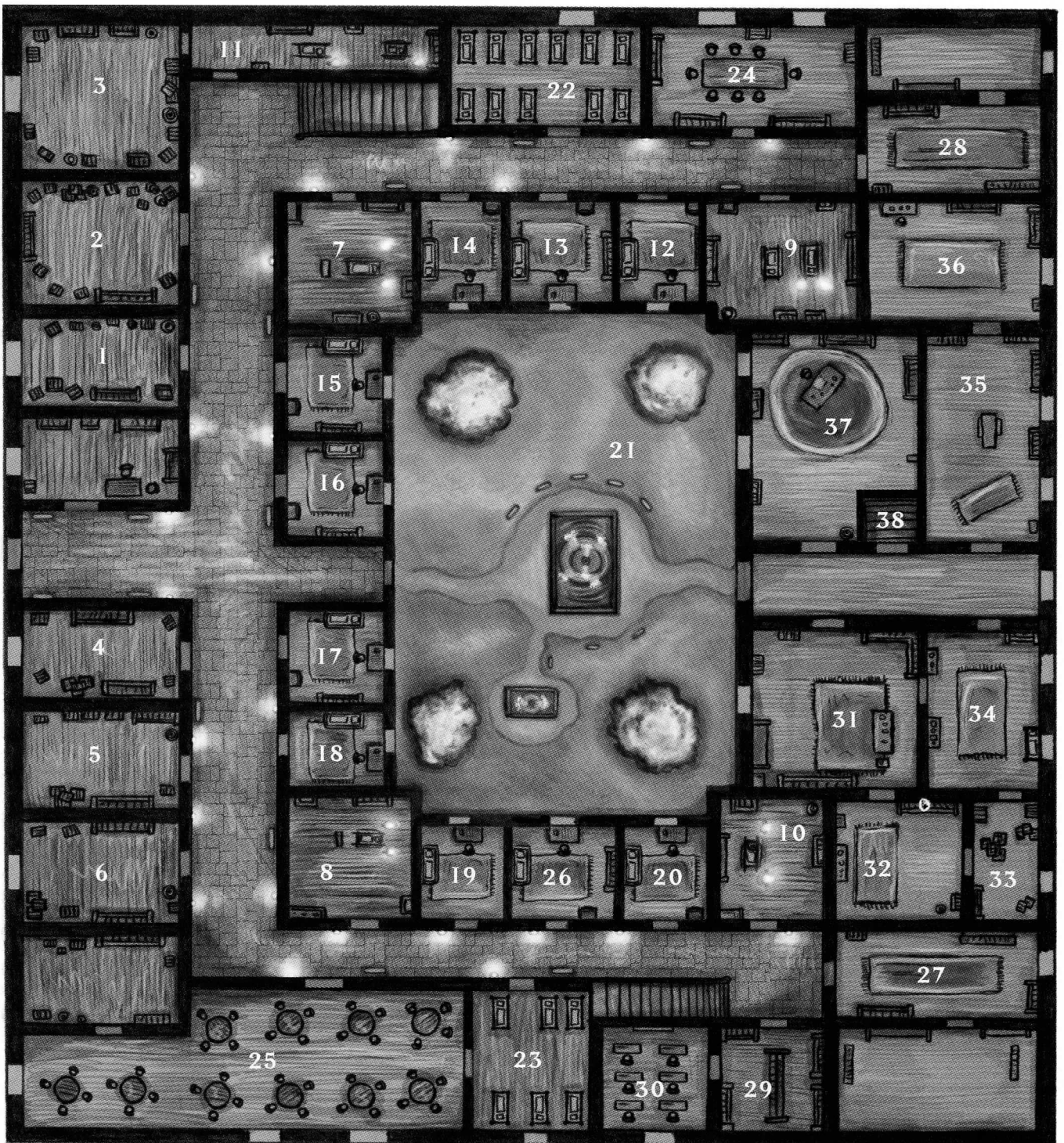
Holz- und Hornbögen sowie fast alle Arten von Sehnen sind nicht für den Unterwassereinsatz gedacht und nehmen längerfristig Schaden, ohne dass wir dies hier näher mit Regeln abdecken wollen.

ARCHIPEL DER PERLEN

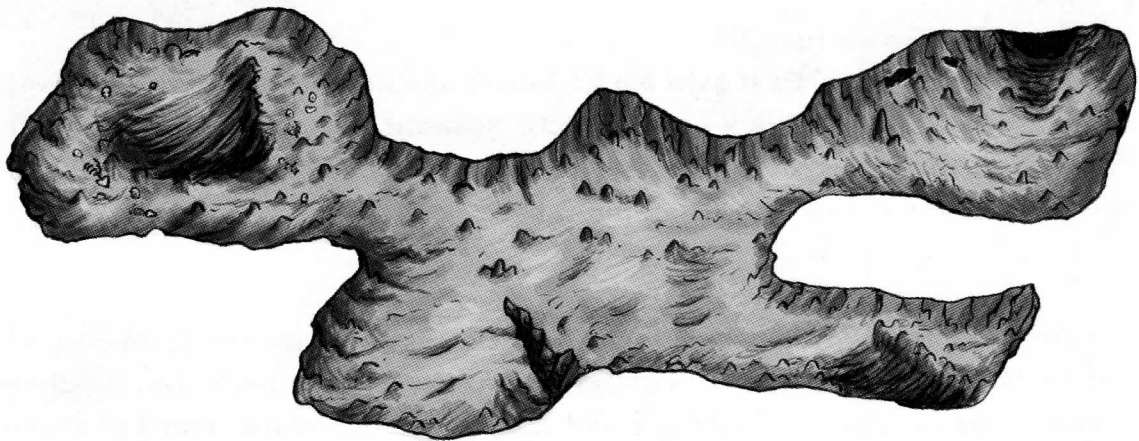
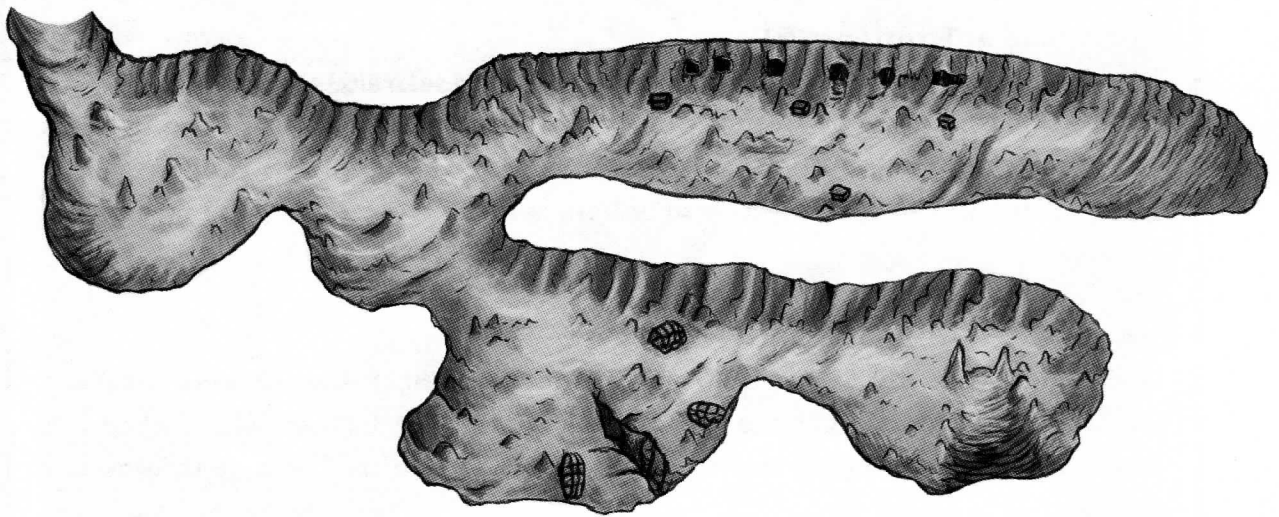
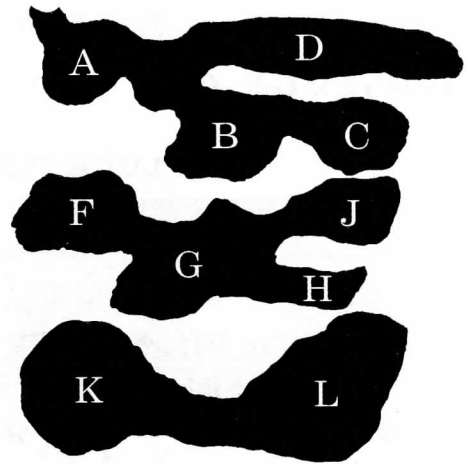
(‘PERLWASSER’)



HAUS DER HEILENDEEN HAND (‘CHALWENS THRON’)



ΥΠΕΡΣΕΕΪΣΧΗ ΚΑΥΕΡΠΕΠ
(‘CHALWEPΣ THPON’)



AUSZÜGE AUS DEM TAGEBUCH HALFDAN LYKMORS

('FLUCH DER SCHWARZEN SCHLANGE')

Brabak, 15. Efferd 1010 BF

Heute habe ich auf der Pelikan angeheuert. Sie kreuzt vor der westaventurischen Küste – das perfekte Versteck! Und das Beste daran: Ich kann meinen Schatz jeden Tag sehen.

Mengbilla, 2. Firun 1015 BF

Der Alte ist so ein Trottel, hebt sein ganzes Geschreibsel mit diesem Apotheker auf und lässt das auch noch rumliegen! Hätte nicht gedacht, dass der sowas mal gemacht hat. Aber typisch, dass er gleich die Hose voll hat, wenn einer krepirt. Na mal sehen, was er rausrückt für seine weiße Weste.

Havena, 27. Rondra 1029 BF

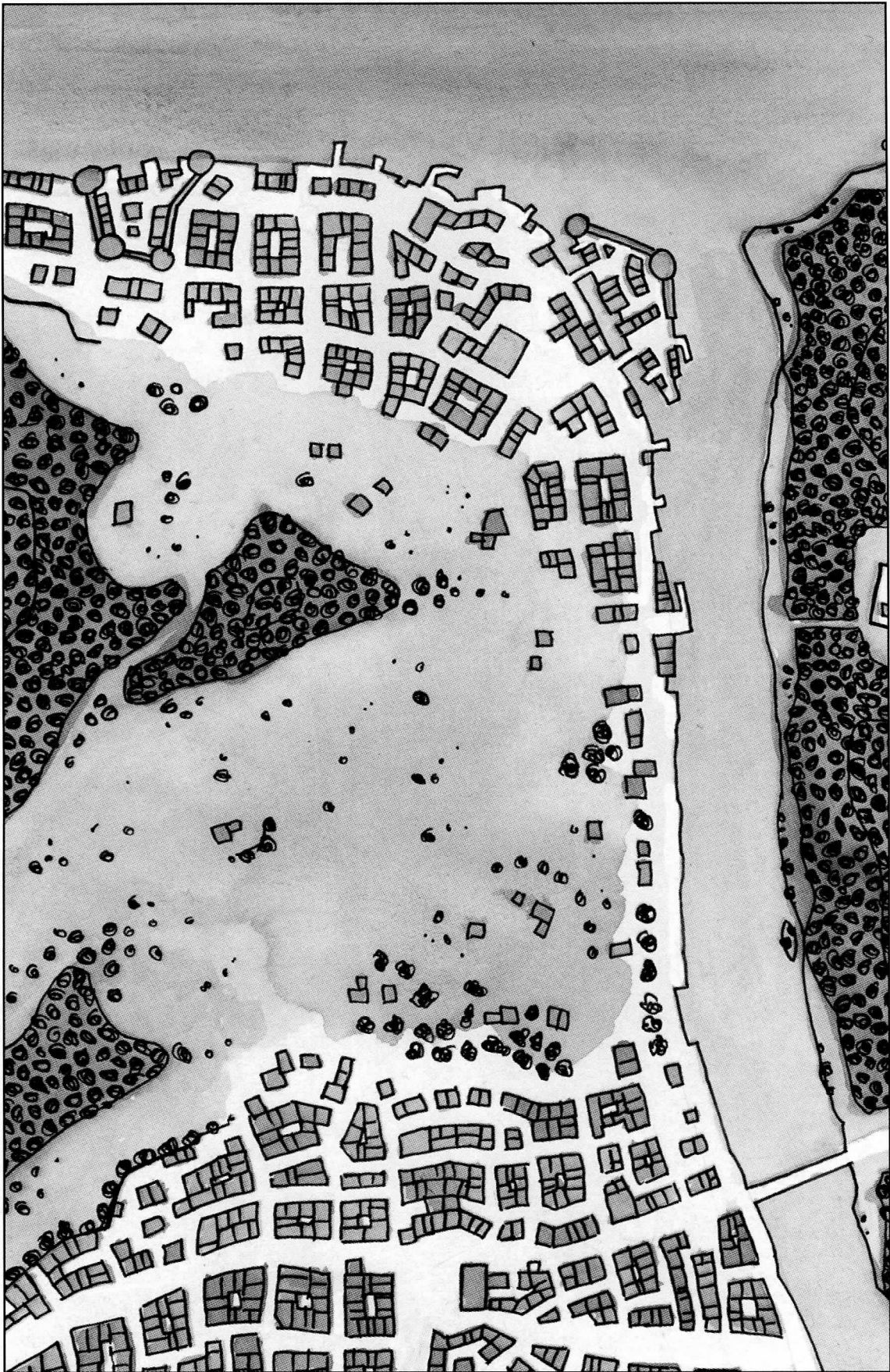
Wenn der Alte mir nicht bald seine Tochter gibt, kann er was erleben! Sollte lieber froh sein, dass jemand die fette Sau haben will – aber ich muss sie ja nicht lange nehmen, nur bis ihr Alter über Bord gegangen ist. Danach ...

Grangor, 7. Travia 1030 BF

Was für eine Nacht! Erst geht die Kleine ab wie eine heiße Katze und dann pennt sie ein! Mein Glück – hätte nicht gedacht, dass eine Hafenhure so einen hübschen Kochtopf hat. Hat sie wahrscheinlich einem ihrer Gönner geklaut. Phex gibt es und Phex nimmt es.

Phex muss mir wirklich gewogen sein! In der Kiste ist ein Gemälde mit einem Rahmen aus purem Gold und mit dicken Almadinen besetzt! Schon der eine, den ich heute Nacht geholt habe, ist ein Vermögen wert! Und ehe sie was merken, sind wir lange weitergefahren!

SALZA UND SALZERHAVEN
(‘FLUCH DER SCHWARZEN SCHLANGE’)



AVENTURIEN

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen. Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.

STRANDGUT

REDAKTION: SEBASTIAN THURAU

AUTOREN: MATTHIAS FREUND, CARSTEN-DIRK JOST, LENA KALUPNER, ULI LINDNER, ELIAS MOUSSA, DENNIS SCHMIDT-BORDEMANN, STEPHANIE VON RIBBECK, HEIKE WOLF

Das Leben an Bord eines Schiffes ist hart, gefährlich und anstrengend. Vor den aventurischen Küsten gilt es Stürmen zu trotzen, Fluten zu ertragen und Seeungeheuern zu entkommen oder sie im Kampf zu besiegen. Dennoch ist die Seefahrt für viele Aventurier der wichtigste Lebensinhalt: Für Händler stellen Seereisen die lukrativsten Handelsfahrten dar, Fischer und Perlentaucher leben von dem, was sie Efferds Reich abtrotzen können, und wagemutige Entdecker hoffen auf Ruhm, Ehre und Reichtum, wenn sie zu unbekannten Gestaden aufbrechen.

Führen Sie Ihre Gruppe in eine gefährvolle, entbehrungs- und risikoreiche, aber auch faszinierende und gewinnversprechende Welt auf den Schiffen Aventuriens! *Strandgut* ist die Anthologie zur Spielhilfe *Efferds Wogen*, dem Quellenband für die Seefahrt Aventuriens, für das Leben auf und unter dem Meer. Lassen Sie sich auf dem Perlenmeer weit hinaus nach Osten treiben, um unbekannte Gestade zu erreichen, oder tauchen Sie hinab zu Chawens Thron, der in den düsteren Tiefen am Meeresboden verborgen liegt. Beweisen Sie kriminalistisches Gespür an Bord eines Segelschiffes, verhandeln Sie erfolgreich mit den Floßleuten vom Stamm der Tocamuyac und paddeln Sie mit einem kleinen Boot durch die Straßen Salzerhavens während einer dramatischen Sturmflut.

Neben fünf Abenteuern auf, an und unter dem Meeresspiegel bietet Ihnen *Strandgut* noch einen Anhang, in dem auf typische Ereignisse während einer Seereise eingegangen wird.

Zum Spielen dieser Abenteuersammlung benötigen Sie die Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch die Abenteuer zu führen. Kenntnis des Bandes *Efferds Wogen* ist für den Meister erforderlich.

€ 18,00 [D] • CHF 32,40



9 783940 424174

ISBN 978-3-940424-17-4



www.ulisses-spiele.de

13043

Das Schwarze Auge

ABENTEUER Nr. 156

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)
MITTEL / MITTEL

ERFAHRUNG
(HELDEN)
ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)
INTERAKTION,
TALENTEINSATZ,
ZAUBEREI, KAMPF

ORT UND ZEIT
AUF DEN MEEREN
RUND UM AVENTURIEN;
IN NEVERER ZEIT

