Nr. 190
Experte

Splitterdämmerung

Bahamuths Ruf



Aventurien

Ein DSA-Abenteuer für 3 – 5 Experten-Helden

Das Schwarze Auge

13094

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

BAHAMUTHS RUF



ULISSES SPIELE



Verlagsleitung
Mario Truant

Redaktion
Eevie Demirtel,
Daniel Simon Richter,
Alex Spohr

Lektorat
Daniel Simon Richter, Michael Masberg

Coverbild
Markus Koch

Innenillustrationen
Boros/Szikszai, Tristan Denecke,
Markus Holzum, Volker Konrad,
Michael Jaecks, Diana Rahfoth,
Patrick Söder

Karten und Pläne
Markus Holzum, Diana Rahfoth

Umschlaggestaltung
Ralf Berszuck

Graphische Konzeption und Satz
Ralf Berszuck

Copyright ©2012 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE
sind eingetragene Marken.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

Titel und Inhalte dieses Werkes sind urheberrechtlich geschützt. Der Nachdruck, aus auszugsweise, die Bearbeitung, Verarbeitung, Verbreitung und Vervielfältigung des Werkes in jedweder Form, insbesondere die Vervielfältigung auf photomechanischem, elektronischem oder ähnlichem Weg, sind nur mit schriftlicher Genehmigung der Ulisses Spiele GmbH, Waldems, gestattet.

ISBN 978-3-86889-597-1

Das Schwarze Auge

SPLITTERDÄMMERUNG

BAHAMUTHS RUF



Ein Gruppenabenteuer auf Blutiger See für 3 – 5 Experten-Helden von Michael Masberg

Mit Dank an

Simone Gründken und Jan Michael Ullmann
(und das nimmermüde Nachfragen „Wann spielen wir wieder was in der Blutigen See?")
Daniel Simon Richter (für Tat, Rat und Freundschaft)
Uwe Mechenbier (für allerlei verrückte Ideen)
Alex Spohr und Marc Jenneßen (und ihre Fürsorge für die Tulamiden)
Mark Günzel (dem Verfasser liturgischer Schriften)
Björn Berghausen (geistiger Vater einer verschlagenen Sphinx)
David Lukaßen (ein besonders entschlossener Kapitän)
Chris Gosse (dem wahren Herrn der Untoten)
Katja Reinwald (für den Austausch über hochelfische Praktiken)
Judith C. und Christian Vogt (Das wohl!)
Franz Janson (für Ereignisse, die auf der anderen Seite Aventuriens stattfinden)
sowie besonders an Anton Weste
(für wertvolle Ratschläge und eines meiner Lieblingsabenteuer)

Für die Helden der Blutigen See.

»Dann erblickte ich es plötzlich. Mit nur leichter Wellenbewegung, die sein Aufsteigen zur Oberfläche anzeigte, glitt das Ding über dem dunklen Wasser in mein Blickfeld. Riesig, einem Polyphem gleich und abstoßend, schoss es wie ein erstaunliches Ungeheuer aus einem Albtraum auf den Monolithen zu, den es mit seinen riesigen, schuppigen Armen umschlang, während es sein hässliches Haupt neigte und deutliche, gemessene Töne ausstieß. Ich glaube, da verlor ich den Verstand.«

—aus: ‚Dagon' (1923) von H.P. Lovecraft

ULISSES SPIELE

Inhalt

Vorwort **5**

Einleitung **6**
- Das unergründliche Böse – Charyptoroth 6
- Die Vorgeschichte 8
- Das Abenteuer 9

Fangarme der Charyptoroth: Die Schurken **12**

Teil I: Das Haus der Wacht **20**
- Auftakt: Das versunkene Buch 20
- Das Haus der Wacht 26
- Bahamuths Erwachen 33

Teil II: Auf blutigen Wogen **40**
- Die Sulman al'Nassori 41
- Wurzelspuren 47
- Die Blutige See 58
- Die Stadt aus der Tiefe 66
- Der Bund der Wogen 69
- Die Jägerin 83
- Der Reif der Wellen 86
- Das Lied der Reinheit 95
- Perricumer Kabalen 103
- Der Kapudan Pascha 112
- Die Sümpfe des Kryptor 121
- Charyptoroths Strudel 125

Teil III: Das Schicksal der Meere **131**
- Im Dunst der Fäulnis 131
- Ringen um Wahjad 141
- Das Meer der Finsternis 151

Epilog **168**

Anhang I: Piratenpack und Meeresbewohner **170**

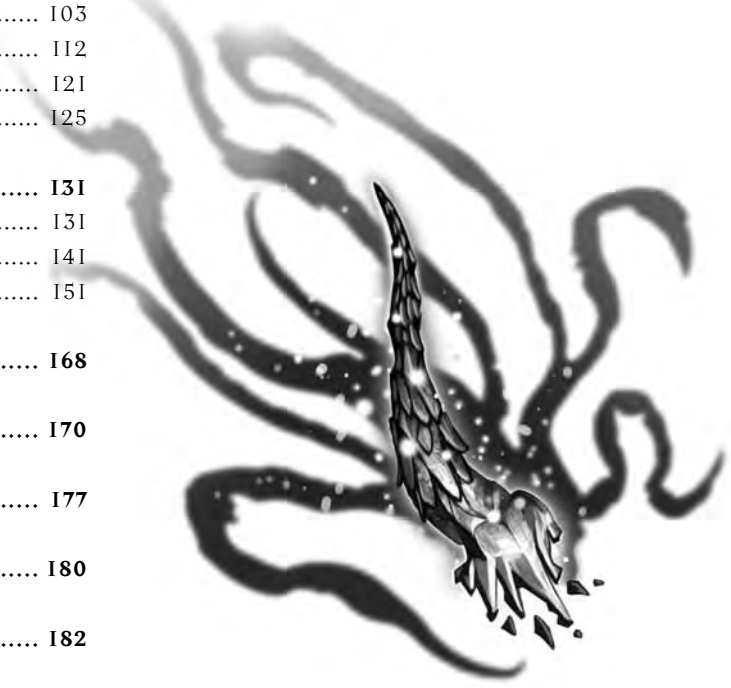
Anhang II: Charyptoroths Schwarze Gaben **177**

Anhang III: Monstren der Meere **180**

Anhang IV: Personenverzeichnis **182**

Anhang V: Quelltexte **188**

Anhang VI: Handouts und Kopiervorlagen **195**



Vorwort

Hochgeschätzter Kapitän, verwegene Freibeuterin!
Mit **Bahamuths Ruf** halten Sie einen besonderen Abenteuerband in den Händen, dessen Geschichte vor 16 Jahren begann. 1996 schuf Thomas Römer in dem Abenteuer **Pforte des Grauens** (im Sammelband **Meister der Dämonen** neu aufgelegt) die Ma'hay'tamim, die in den folgenden Jahren zu den schrecklichen Dämonenarchen heranwuchsen. In der 1999 erschienenen Box **Borbarads Erben** wurde dann erstmals ausführlich die Blutige See beschrieben. Doch ihr ganzes Potential als Spielsetting hat sie erst 2001 entfaltet: mit dem Abenteuer **Blutige See** von Anton Weste. Wahlweise an der Seite des eigenwilligen Freibeuters Rateral Sanin oder mit ihrer eigenen Dämonenarche machten sich die Helden einen Namen im Perlenmeer und stellten sich im Finale dem schrecklichen Darion Paligan und seiner *Plagenbringer* in einer epischen Schlacht um Charyptoroths Splitter.
Elf Jahre später möchte ich Sie nun einladen, auf das Perlenmeer zurückzukehren. In **Bahamuths Ruf** wird sich ein Kreis schließen. Gerade Veteranen der Blutigen See werden viele ihnen bekannte Personen und Örtlichkeiten wiedersehen – manche ein letztes Mal. Welchen Weg Ihre Helden beschreiten, obliegt dabei, wie schon in **Blutige See**, ihnen. Neben dem eigentlichen Abenteuer umfasst dieser Band zahlreiche Spielhilfen, mit denen Sie die Handlung ganz persönlich auf Ihre Spielrunde zuschneiden und ihr ein unvergessliches Erlebnis bereiten können.
Bahamuths Ruf ist ohne Frage ein sehr umfangreiches Abenteuer. Viel von dem Material werden Sie über die eigentliche Handlung hinaus für das Spiel am und im Perlenmeer nutzen können. Ich wünsche mir, Ihnen damit ebenso so eine Freude bereiten zu können wie Antons Abenteuer unserer Runde.
Nachtblaue Grüße und die Segel gehisst!

Michael Masberg
Essen, im Dezember 2011

Splitterdämmerung

Bahamuths Ruf zählt zu einer Reihe von Publikationen, die sich in den nächsten Jahren mit den verdorbensten Artefakten der Heptarchen beschäftigen werden: den unheiligen Splittern von Borbarads Dämonenkrone. Diese Publikationen bilden einen losen Zyklus, der durch sein Grundthema inhaltlich verknüpft ist; dabei bauen die einzelnen Bände jedoch nicht zwingend aufeinander auf.



- **Bahamuths Ruf** bannt Charyptoroths Splitter. Es ist frei in den Jahren 1035 bis einschließlich 1038 BF anzusiedeln.
- Die Abenteuer **Schleiertanz** (1035 BF) und **Schleierfall** (1037 BF) behandeln die Verschwörung hinter dem Schleier und das verderbliche Wirken von Belkelels Splitter in Aranien.
- Frühestens 1036 BF, spätestens 1038 BF wird die Peraine-Kirche aktiv und sich mit Thargunitoths Splitter befassen.
- Frühestens 1039 BF wird das Schicksal der Splitter von Agrimoth und Belhalhar in Publikationen behandelt werden.
- Asfaloths Splitter bleibt bis mindestens 1040 BF unverändert im Besitz der Skrechu, ähnliches gilt für den Nagrach-Splitter.

Weitere Informationen zu der weiteren Entwicklung der Heptarchen und ihrer Splitter finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande**.

Abkürzungsverzeichnis

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	**Aventurischer Bote**, Ausgabe xxx
Blutrosen	Spielhilfe **Blutrosen und Marasken** (aus der Box **Borbarads Erben**; unter **www.dasschwarzeauge.de** zum kostenlosen Download bereitgestellt)
Efferd	Quellenband **Efferds Wogen**
Erste Sonne	Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne**
HaM	Quellenband **Hallen arkaner Macht** (Die Magierakademien Aventuriens I)
Herz	Regionalspielhilfe **Herz des Reiches**
HmW	Quellenband **Horte magischen Wissens** (Die Magierakademien Aventuriens II)
Horas	Regionalspielhilfe **Reich des Horas**
Katakomben	Quellenband **Katakomben und Kavernen**
Meridiana	Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas**
Raschtul	Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem**
Schattenlande	Regionalspielhilfe **Schattenlande**
Schild	Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**
Schwarzer Bär	Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären**
SRD	Regelergänzung **Stäbe, Ringe, Dschinnenlampen**
Tractatus	Ergänzungsband **Tractatus contra Daemones**
WdA	Regelwerk **Wege der Alchimie**
WdG	Regelwerk **Wege der Götter**
WdS	Regelwerk **Wege des Schwerts**
WdZ	Regelwerk **Wege der Zauberei**
Westwind	Regionalspielhilfe **Unter dem Westwind**
ZooBotanica	Regelergänzung **Zoo-Botanica Aventurica**

Der Aventurische Bote und die Blutige See

Einige Ereignisse im Vorfeld des Abenteuerbandes wurden im **Aventurischen Boten** behandelt. Sie finden diese Beiträge, die Sie zur detailreicheren Ausgestaltung der Handlung oder als stimmungsvolle Handouts verwenden können, in den Ausgaben **147 bis 151**. Der **Aventurische Bote** ist das von Redaktion und Spielern gemeinsam gestaltete Journal des Schwarzen Auges und erscheint alle zwei Monate. Er informiert über die wichtigsten Entwicklungen der fortlaufenden Geschichte aus Sicht aventurischer Berichterstatter. Dieser aventurische Teil wird ergänzt um interessante Hintergrundinformationen zu vielen weiteren Themen und umfasst Spielhilfen zu Orden und Geheimgesellschaften, Beschreibungen von Städten und Tempeln, neue Kreaturen und Artefakte sowie Alltagsthemen, die das Spiel in Aventurien bereichern.

Einleitung

„Der letzte König von Lahmaria aber war Morda und er war so mächtig, dass er nicht nur alle Inseln und Meere, sondern den Tod selbst unterwarf. Da er keine Grenze mehr fand, wandte er sich an die Götter und rief: „Seht mich an, ich bin einer von euch.“ Sein Hochmut erzürnte die Götter, doch da sie ihm das Leben nicht nehmen konnten, nahmen sie ihm alles andere. Und so versanken sein Reich, seine Paläste und seine Völker in die Fluten.
Ihn selbst fesselten sie an seinen Krakenthron aus schwarzen Diamanten am tiefsten Grund des Meeres. Dort sitzt er immer noch, unsterblich und voller Zorn, und wartet auf den Tag, bis ein törichter Geist seine Fesseln löst.“
—eine brabakische Erzählung über den Zauberkönig Morda

„Äonen währt das Ringen der verstoßenen Göttin, die von ihren Brüdern verraten wurde. Der Dämonenmeister war das Werkzeug, um ihre Rückkehr vorzubereiten, doch wir werden ihre Rache vollziehen. Ihr Knecht Bahamuth wird das versiegelte Meer öffnen und gemeinsam werden wir Aventurien in Nachtblaue Tiefen versenken. Das neue Zeitalter wird im Zeichen des Tridekapus beginnen!“
—Darion Paligan, Heptarch der Meere, zu den Piraten und Archenkapitänen seines Bundes der Urtiefen, 1033 BF

„Lasst uns diese Dämonenarche zurück in den Abgrund rammen, aus dem sie hervorgekrochen ist!“
—Rateral Sanin XII., Kapitän der Seeadler von Beilunk

Das unergründliche Böse – Charyptoroth

„In der tiefsten Tiefe des Meeres aber sind die Wasser schwärzer als die Seele einer Vatermörderin, dunkler als das Zaubermetall von der verfluchten Insel Marustan, und dort überschreitest du die Grenze zur nachtblauen Hölle der Sultana der Seeschlangen und Buhlin Bahamuths. Vieltentakelige Dämonenschmiede formen aus Krakensilber die Waffen ihrer Heerscharen, die sich rüsten für den Kampf gegen die Oberen. Giftige Muränen säugen die abscheuliche Krakonierbrut und nähren sich an den aufgedunsenen Leibern der Ertrunkenen. All dieser Wahnsinn wird nur erhellt vom schwarzen Höllenlicht, das die Schreckenskreaturen weiße Schatten werfen lässt.
Hüte dich also vor dem Meer! Begibst du dich zu weit in die Tiefe, wird äonenlanges Ersaufen dein Schicksal sein.“
—der Zauberer Gulussa ibn-el-Wîrahil zu seinem Schüler, Mhanadistan, 1006 BF

„Charyb'Yzz ist die Allesverschlingende und wir fürchten sie mehr als Kr'Thon'Chh. Denn sein Zorn ist fürchterlich, aber unübersehbar. Ihrer ist trügerisch. Blick auf den Ozean und du wirst nicht sagen können, was unter der Wasseroberfläche ist. So ist Charyb'Yzz und deshalb fürchten wir sie.“
—Ktzike, Schamanin der Azhlazah, zu Hilbert von Puspereiken, 1026 BF

„In meiner Heimat sind die so genannten Erzdämonen keine Wesen. Ihre Namen bezeichnen eine Domäne. Ihr mögt das als Missverständnis abtun, doch ebenso kann ich sagen, dass Ihr irrt, wenn Ihr sagt, ein Wesen sei entweder dämonisch oder göttlich, aber niemals beides. Galkzuul, Charypta oder Globomong – wie immer Ihr es nennen wollt – mag zweifelsohne in unseren Tagen die Essenz des dämonischen Wassers sein, doch schließt ihr Aventurier eine mögliche Wahrheit aus, indem Ihr Euch der Annahme verweigert, es könnte in vergangenen Zeit etwas anderes gewesen sein.“
—der güldenländische Gesandte Nazir ter Vaan in einem Gespräch mit Spektabilität Thomeg Atherion auf dem Allaventurischen Konvent der Magie zu Kuslik, 1034 BF

Unter den Fürsten der Niederhöllen besitzt die Unbarmherzige Ersäuferin Charyptoroth eine besondere Stellung, kommt ihr doch schon seit uralten Zeiten eine kultische Verehrung entgegen, die weitaus länger und eigenständiger besteht als die in den letzten Jahren in den Schattenlanden aufgekommenen Dämonenkulte. Oft wurde die Verehrung der Tiefen Tochter in manchen Regionen gewispert von Generation zu Generation weitergegeben. Auch finden sich an allen Küsten Aventuriens und unter den meisten Völkern Spuren ihres Wirkens: Vom äußersten Nordwesten, wo der

Walgott Swafnir mit der Seeschlange Hranngar ringt und die Mokolash-Orks der Bodirsümpfe den Wassergott Ranagh kennen, über den Kult der Allesverschlingenden in Havena, den vergessenen Pforten von Grangor, dem schlangenleibigen Krytpor im alanfanischen Hesinde-Tempel, das verrufene Charypso und den Selemgrund weiter zum Sargasso-Meer, dem Friedhof der Seeschlangen und der Bodenlosen Grube von Rulat bis schließlich zu Bahamuths Schlund im Neer vor Neersand.

In der Tat ist Charyptoroth eine vergleichsweise ‚junge' Erzdämonin, eine gefallene Göttin des Meeres, die sich in vergangenen Zeitaltern gar einen Platz in Alveran erstritten hatte. Als solche gehörte sie zum Pantheon der Echsen, die aus der frühen Zeit der Echsenherrschaft (die von Pyrdacor künstlich über ihre Zeit hinaus verlängert wurde) gar noch karmales Wirken von ihr kennen.

Nach ihrem Jahrtausende währenden Wandel in der Seelenmühle griff Charyptoroth wiederholt in die Welt ein und baute auf den Trümmern ihrer einstigen Verehrung neue Kulte auf, um sich zurückzuholen, was sie verloren hatte. Ihr Bestreben, das myranische Imperium in Gestalt der Göttin Charypta und dem ihr ergebenen Haus Charybalis zu verführen und zur bestimmenden Macht der Weltmeere zu machen, ging **um 950 v.BF** an der Errichtung des gigantischen Efferdswalls durch die alveranischen Götter zugrunde.

Ihre Bemühungen nach dieser Niederlage gipfelten in Wahjad, das das *Meer der Finsternis* gebar. Während der Dunklen Zeiten stieg das Sultanat Elem mit Hilfe aus Wahjad zu einer bedeutenden Macht auf. Gleichzeitig häuften sich dämonische Manifestationen im Süden Aventuriens, die jedoch noch nicht das Ausmaß der Blutigen See erreichen. Kurz bevor die Macht der Erzdämonin sich in alle Weltmeere ergießen konnte, griffen die Zwölfgötter erneut ein und versiegelten **106 v.BF** die sich gebildete Dunkle Pforte mit dem *Stern von Elem*, der auch das Ende des verdorbenen Sultanats besiegelte.* Wieder zog sich Charyptoroth auf Jahrhunderte in die Dunkelheit zwischen den Sternen zurück, ihre Rache erneut behutsam und schleichend vorbereitend.

Mit der Rückkehr des Dämonenmeisters bekamen ihre Pläne neuen Auftrieb. Borbarad versprach ihr im Pakt nicht nur seine Seele, sondern die Rückkehr in die Meere der Dritten Sphäre. Allein im Perlenmeer wurden bei Rulat, Llanka und dem *Friedhof der Seeschlangen* drei Pforten des Grauens (neu) aufgestoßen. Die Dämonenarchen wurden **1019 BF** geschaffen, um Schrecken über Meer und Land zu bringen, vor allem aber (so der Wille der Erzdämonin), um den gefesselten Landverschlinger Bahamuth zu nähren, der in einem Äonenkerker auf den Grund des Neers unter Bann gehalten wird.

Alle ihre Bestrebungen seit Borbarads Entrückung dienten dazu, die neu erlangten Kräfte zu erhalten und zu fokussieren. Ihr wichtigstes Werkzeug wurde dabei *Darion Paligan*, der **1023 BF** ihren Splitter der Dämonenkrone erringen konnte, über den er seit dem Ende des Heptarchen Xeraan **1029 BF** in vollem Maße verfügen kann. Letztliches Ziel ist es, die Umklammerung um den Kontinent immer enger zu ziehen und die Macht über die Meere zurückzugewinnen. Der wichtigste Schritt dazu ist die in diesem Abenteuer geplante Erweckung des *Meers der Finsternis*.

*) Eine ausführliche Beschreibung dieser Epoche, des Sultanats Elem und Wahjads vor der Katastrophe finden Sie in der Settingbox **Die Dunklen Zeiten – Imperien in Trümmern**.

Bahamuth der Landverschlinger

»Der Alte Gott und seine Kinder rangen nieder, was niemals sein durfte. In seinem letzten Kampf spie Bahamuth, der erste und letzte, der älteste und größte Schrecken der Meere, seine Brut zu Abertausenden aus, um Efferds Reich auf Dere heimzusuchen und zu verderben und die Leiber und Seelen der tapferen Seefahrer und frommen Gläubigen zu verschlingen. Was, wenn er sich befreit und erwacht, um seine Schrecken um sich zu scharen?«
—aus einer Abschrift des Delphin-Manuskripts*, heilige Schrift der Efferd-Kirche, Datum und Autor unbekannt*

Seit Äonen ruht auf dem Grund des Neers, einem mächtigen Mahlstrom vor der bornischen Stadt Neersand, der von der Efferd-Kirche irrtümlicherweise als Heiligtum ihres Gottes verehrt wird, ein gewaltiger Schrecken, den apokryphe Schriften Bahamuth nennen. Es handelt sich dabei um einen Teilleib der Vielleibigen Bestie, den Meergöttern zur Wacht übertragen. In der Tat ist der Neer kein Heiligtum, sondern Bahamuths Kerker, über dem sich das *Haus der Wacht* erhebt, in dem ein den heutigen Kulturen unbekannter Alveraniar den Schlaf der Kreatur im Auge behält.

Seitdem sie in der Welt weilen, erscheinen die Dämonenarchen unregelmäßig vor Neersand und tauchen in den Strudel ein. Die Efferd-Kirche sieht darin Angriffe auf das Heiligtum, tatsächlich nähren die Ma'hay'tamim mit einem Teil ihrer aufgesogenen Kraft das Monstrum, damit es seinen Kerker sprengen kann.

Die Zerstörung des Herzens des Omegatherions durch den Donnersturm **1031 BF** (Abenteuer **Donner und Sturm**) betrifft auch den Teilleib Bahamuth, der mit seiner Existenz ringt und sich durch die Speisung der Dämonenarchen erhält. Sein Sterben ist unausweichlich, mag es auch noch Jahrzehnte andauern. Daher drängt Charyptoroth auf seine Befreiung, um seine Kräfte zu nutzen, so lange sie noch stark sind: Seine chaotische Essenz soll den göttlichen Bann über dem *Meer der Finsternis* brechen.

Krakon der Sturmgeborene

»In Yol-Miyamat träumte mir von einem erwählten Volk Ch'rons, das von ihm abfiel. Ebenso sah ich den versunkenen Speer des Sturmgeborenen deutlich vor mir. Ich muss dieser Sache nachgehen!«
—Brief von Toba ay Khunchom, Soldpriester des Ch'ron, an seine verschworene Klinge Alissya, dessen Schiff kurz darauf bei einem Sturm im Grund von Elem unterging, 333 v.BF

Lange bevor sich ihre Götter verdunkelten, folgten die Krakonier dem sturmgeborenen Krakon als Kriegergott. Sein Kult begründete die Söldnertradition des Volkes sowie einen heute vergessenen Ehrbegriff. Als Charyptoroths Einfluss wuchs, wurde der Krakon-Kult durch die Verehrung seines

dunklen Zwillings Yo'Nahoh verdrängt. Heute ist er nahezu vergessen, nur eine kleine, radikale Sekte folgt dem Gott, der als Kraken mit neun Speeren dargestellt wird.
Hinter Krakon verbirgt sich einer der streitbarsten der heute bekannten Götter: Kor. Die Niederlage gegen Yo'Nahoh ist sein großer, verlorener Kampf. In dem Abenteuer werden die Helden auf Spuren des vergessenen Gottes Krakon stoßen, können seinen Ursprung und Wandel durchdringen und einen seiner gefangenen Gefolgsleute aus dem Neunten Zeitalter befreien.

Die Vorgeschichte

Darion Paligans Bund der Urtiefen

Seit **1029 BF** festigt der Heptarch *Darion Paligan* seine Herrschaft über die aventurischen Meere, verführt Piraten und eint sie hinter sich als Verkünder der Erzdämonin. In den **Namenlosen Tagen 1030 BF** ruft er alle ihm gewogenen Dämonenarchenkapitäne sowie eine Reihe gefürchteter Piraten wie *Dagon Lolonna* zu einem geheimen Treffen am Boronsgrund (**AB 130**). Diese Zusammenkunft wird zur Geburtsstunde des *Bunds der Urtiefen*, auch wenn sich ihm nicht alle Kapitäne anschließen.
Völlig unerwartet landet bei diesem Treffen die flugfähige Dämonenarche *Hornlibelle*, die seit ihrer Erschaffung 1019 BF, bei der sie ihren Schöpfern davonflog, als verschollen galt (Seite 180 sowie **Efferd 190**). Ihr entsteigt der neue Kommandant dieses Monstrums: der Thorwaler *Iskir Ingibjarsson*, der sich selbst der Letzte Hjaldinger nennt. 1023 BF wurde er bei der thorwalschen Hjaldingard-Expedition von den Schiffen Asleif Phileassons getrennt und durch Charyptoroth gerettet. Sie pflanzte in ihm den Glauben, die Hjaldinger seien von Swafnir missbraucht und um ihren wahren Gott getäuscht worden: die Gottschlange Hranngar. Charyptoroth in Gestalt Hranngars versprach ihm, ihn und sein Volk nach Hjaldingard zu geleiten – wenn er ihr zu Diensten sein würde. Als Demonstration ihrer Macht ließ sie einen großen Teil der Schiffe seines Kontrahenten Asleif Phileasson verschwinden und übergab ihm als Zeichen des Triumphes Phileassons Schwert. 1026 BF kehrte Iskir (im Abenteuer **Die dunkle Halle**) nach Thorwal zurück, um Zwietracht zu säen und die Thorwaler als Werkzeuge des Walgottes Swafnir schwach zu halten.
Seit diesem Tag wartet er darauf, seinem Volk die Augen zu öffnen. 1030 BF schickt ihm Hranngar/Charyptoroth erneut die *Hornlibelle* und bringt ihn in den Boronsgrund. Darion erkennt in Iskir ein nützliches Werkzeug, die Umklammerung um den Kontinent im Nordwesten zu vollenden. Der Thorwaler hingegen fordert als ebenfalls ‚Erwählter' eine Darion gleichberechtigte Stellung im Bund. Der Heptarch gewährt ihm dies – vorerst.
Obwohl er nicht alle Kapitäne auf seine Seite ziehen kann, gewinnt Darion einige wichtige Bündnispartner oder zwingt sie unter seine Führung: Neben Iskir vor allem die Piratin *Chimena Ulgaal* (Kommandantin der *Goldmorgentarantel*), *Xqal'zl'yssr* vom Friedhof der Seeschlangen (der bei der Geburt der Dämonenarchen dabei war und über zwei der Daimoniden gebietet), *Khyrene die Seelenpfänderin*, die Piraten der Dämonenarche *Darbuqtah* sowie *Starkad Eisenwind* in Vertretung von *Rayo Brabaker* (der jedoch später aufgrund der Ereignisse auf Maraskan **1033 BF** aus dem Bündnis fällt; siehe Abenteuer **Der Lilienthron**).
Anfang 1031 besucht Darion den Krakonier-Fürsten *Gul'Yuggor*, Herr über die von Wahjad abtrünnige Unterwasserstadt Yug-Z'Guul und Kapitän der *Wurzelkaiserin* (**AB 132**), der schon seit geraumer Zeit daran arbeitet, den Boronsgrund abzutragen (**Efferd 29**). Gemeinsam planen sie, Yal-Zoggot zu erobern und Wahjad zu unterwerfen. Dazu erwecken sie **Ende 1031 BF** die Zauberkreatur *Moruu'daal*, in Legenden als ‚Zauberkönig Morda' bekannt, in den Ruinen des untergegangenen Lahmarias, wohin sie vor etwa 30 Jahren gebannt worden ist (**AB 133**). Gleichzeitig versucht Darion im **Rondra 1031 BF** die Macht von Chalwens Thron zu brechen, was aber durch einige Abenteurer verhindert wird (Anthologie **Strandgut**).

Das Schicksal von El Harkir

Seit Jahren wird der berühmte novadische Freibeuter El Harkir von der Gewissheit geplagt, dass er das Monstrum Darion Paligan geschaffen hat, als er **1008 BF** den jüngst zum Admiralissimus gekürten Grandensohn aus dem Kriegshafen Al'Anfas entführte, blendete und in Thalusa als Sklaven verkaufte – und ihn damit direkt in Charyptoroths Fangarme trieb. Um einen Weg zu finden, Paligan zu vernichten, begibt sich El Harkir im **Phex 1031 BF** insgeheim nach Thalusa und gerät in Gefangenschaft. Er landet auf dem Richtblock von Sultan *Dolguruk*, der mit dem *Tausendjährigen Zweihänder* das Leben des Piraten beendet (**AB 133**).
Doch angesichts der unerfüllten Aufgabe findet El Harkirs Geist keinen Frieden und wartet auf jene, die sein Werk vollenden.

Das Ringen um Yamesh-Aqam

Iskir fordert von Darion nicht weniger als die Kontrolle über das noch zu erobernde Schwarze Schwert *Yamesh-Aqam*, das der Heptarch ebenfalls begehrt. Mit seiner Hilfe will der Skalde die Thorwaler zurück zum ‚wahren Glauben' führen. Die Aussichten, ein ganzes Volk zu verführen und Iskir *Yamesh-Aqam* gegebenenfalls später wieder zu entwenden, lassen Darion einwilligen.

Iskirs Versuch, die Dämonenklinge aus der maroden Feste Koschgau zu rauben, wird im **Herbst 1031 BF** durch die Letzte Schwadron und *Drego von Angenbruch* zurückgeschlagen (**AB 139**). Durch Iskirs Versagen sind zwar die Hierarchien innerhalb des *Bundes der Urtiefen* geklärt, allerdings werden Darions Pläne um Jahre zurückgeworfen.
Erst im **Sommer 1034/35 BF** können die Jünger der Tiefen Tochter des Artefakts habhaft werden, als Drego von Angenbruch *Yamesh-Aqam* und andere wichtige und gefährliche Gegenstände aus Koschgau fortschaffen lässt. Dieses Mal überlässt Darion nichts dem Zufall und entsendet Moruu'daal selbst, das Schwert zu beschaffen, was diesem auch gelingt (nachzuspielen im Szenario **Tidenstieg** im **AB 151**).

In den letzten Jahren

Die nächste Zeit nutzt Darion, um seine Bündnisse zu festigen, die einzelnen Kulte der Tiefen Tochter an allen Küsten des Kontinents zur Erfüllung ihrer Aufgaben voranzutreiben (wobei ihm immer wieder Iskir mit der *Hornlibelle* als Herold dient) und die dämonischen Kräfte zu fokussieren, um das finale Ziel zu erreichen: den göttlichen Schlussstein von Wahjad zu beseitigen, auf dass Charyptoroths Macht ungehindert in die Meere fließen kann.
Dazu benötigt er eine Kraft, die in der Lage ist, sich dem göttlichen Bann entgegenzustemmen: Bahamuth. Sein Plan sieht vor, den Kerker Bahamuths zu sprengen und die Kreatur mit der *Plagenbringer* zu verschmelzen. Damit will er in den Namenlosen Tagen die Pforte von Wahjad neu aufstoßen.
Auf der Gegenseite mehren sich warnende Vorzeichen: Seit **Herbst 1034 BF** wird in der Festumer Bucht wiederholt die *Widderhorn* gesichtet (**AB 147**), ein Geisterschiff, dessen Auftauchen eng mit dem Neer ist verbunden. Am **3. Tsa 1034 BF** ereilt den Hochgeweihten des Neersander Efferd-Tempels, *Jesidoro de Sylphur*, eine Vision, die aufziehende Ereignisse vorwegnimmt (**AB 149**).



Das Abenteuer

„Widderhörner erheben sich aus blutigen Wogen und Wurzeln hinterlassen schimmernde Spuren im Watt.
Der verbannte Weise und Verderber der Völker wird aus seinem Kerker zurückkehren und seinen alten Thron beanspruchen.
Der blinde, sehende Prophet wird das Wort der Tiefen verkünden und die Plagen, die er bringen wird.
Im Todeskampf wird die letzte Kreatur die Meere verderben und das Land verschlingen, wenn die Zeit des blinden Wächters endet, jenem, dessen Namen das Meer mit sich nahm.
Ich sehe das Meer der Perlen und schmecke auf meiner Zunge einen blutigen Vorgeschmack auf das, was kommen wird."
—Vision des Hochgeweihten des Efferd zu Neersand, Jesidoro de Sylphur, 3. Tsa 1034 BF

Was geschehen wird

Während Jesidoros Mund den anwesenden Gläubigen das Orakel verkündet, erlebt der Hochgeweihte eine rauschhafte Vision, über die er sich nur mit engen Vertrauten austauscht. Sie veranlassen ihn schließlich, die Helden zu beauftragen, in den Neer einzutauchen, um dem Strudel anvertraute Schätze zu bergen, die Jesidoro in Gefahr sieht – darunter ein Buch aus den Zeiten der Theaterritter (Abenteuer **Zeit der Ritter**). In der Großen Tiefe gelangen die Helden zum Haus der Wacht und begegnen dem *Wächter*, einem einstigen Alveraniar Efferds.
In diesem Moment beginnt Darions Angriff auf den Neer. An der Seite des Wächters versuchen die Helden, das Haus der Wacht zu verteidigen und den Heptarchen aufzuhalten, müssen jedoch scheitern. Sie bekommen einen Vorgeschmack auf die neue Macht ihres Gegenspielers und werden Zeugen der Befreiung Bahamuths. Sie erhalten eine Ahnung davon, was auf dem Spiel steht, und können je nach Einsatz Teilerfolge erreichen. Vor allem gewinnen sie die Information, dass der Heptarch mit der Befreiung des Monstrums etwas plant, was sich noch vor Beginn des nächsten Jahres vollziehen soll. Mit Hilfe der im Haus der Wacht verwahrten *Sphäre des Hydrophos* gelingt ihnen die knappe Flucht, während Darion mit seiner Beute auf das Meer hinauszieht.
Als die Helden auftauchen, erkennen sie das Ausmaß des Angriffs der *Plagenbringer*. Es naht zudem die verspätete Kavallerie: das tulamidische Zauberschiff *Sulman al'Nassori*. Kapitän *Rafik ibn Dhachmani* bittet die Helden an Bord, um Seite an Seite die drohende Gefahr für Aventurien abzuwenden. Während sich Darion zurückzieht, um die Verschmelzung des Bahamuth mit der *Plagenbringer* zu vollenden, können die Helden die verbleibende Zeit nutzen, um Informationen und Verbündete zu sammeln. Ihr Weg kann sie über die gesamte Ostküste führen.
Die Spuren verdichten sich und weisen auf Selem hin, wo die Helden zwischen faulenden Ruinen die letzten Hinweise erhalten, die sie die gefährlichste Reise antreten lassen: hinunter in den Selemgrund, nach Wahjad selbst. Hier können sie die Tragweite von Darions Plan erkennen. Gleichsam begreifen sie, dass Wahjad – obwohl es das erwählte Reich Charyptoroths ist und eigentlich auf Seiten des Heptarchen stehen müsste – Darion feindlich gesonnen ist. Mit diesen Informationen und ihren Verbündeten an der Seite rüsten sich die Helden zur letzten Schlacht.
Darion wird mit seinem Aufgebot in den Namenlosen Tagen den Selemgrund erreichen. Es kommt zur Entscheidung um das Schicksal der aventurischen Meere. Dank des Op-

fers Rateral Sanins und der *Seeadler von Beilunk*, die ihren letzten Rammangriff fahren wird, können die Helden auf die *Plagenbringer* vordringen, die sich bald auf den Weg in die Tiefe macht, um den göttlichen Verschlussstein zu heben und die Pforte des Grauens aufzureißen. Im Leib der Arche kämpfen sich die Helden bis zum Herzen vor, wo Darion und Moruu'daal ihr Ritual wirken wollen. In dem epischen Gefecht können die Helden den Zauberkönig erneut bannen und Darion töten. Dabei ist ihnen der weitere Erfolg gegönnt, das Schwarze Schwert *Yamesh-Aqam* zu zerstören und vor allem die *Plagenbringer* und mit ihr Bahamuth zu vernichten. Darions Splitter der Dämonenkrone fällt in die Hände seiner zwölfgöttlichen Feinde, während der *Mantel der Charyptoroths* als Teil des Frevlergewandes zerfließt und sich einen neuen Träger wählen wird.

Aufbau

Bahamuths Ruf ist über weite Strecken modular aufgebaut. Zwischen dem festgelegten Auftakt an der bornischen Küste im Winter und dem Finale im Selemgrund während der Namenlosen Tage ist der Weg der Helden nicht vorgeschrieben. Es liegt an ihren Entscheidungen und den Vorlieben Ihrer Spielrunde, wie sich das Abenteuer entwickeln wird. Dazu finden Sie einen umfangreichen Katalog an Meisterpersonen und Szenarien, die Sie nicht alle in die Handlung einbauen müssen.

Dies erfordert von Ihnen eine gründliche Vorbereitung und eine Anpassung vieler Szenen an den Hintergrund und die Bündnisse der Helden. Zur besseren Übersicht verwenden wir zur Hervorhebung besonderer Informationen folgende Symbole: die *Charyptoroth-Rune* () für Hintergründe rund um Darion Paligan und seine Pläne, die *Pergamentrolle* () für mögliche Verbündete der Helden sowie die *Maske des Meisters* () in Übersichten für zentrale Meisterpersonen. Ein *Boronsrad* () kündet vom Ableben einer Meisterperson.

Der Rest ist Bewährtes: Vorlesetexte sind mit umrahmten Kästen hervorgehoben. Zur Hervorhebung von Talentproben wird die *Kursivsetzung* verwendet, auch Eigennamen sind bei ihrer ersten Nennung kursiv gesetzt. VERSALIEN kennzeichnen Zauber, Kapitälchen Liturgien. Sind für Meisterpersonen keine Werte angegeben, passen Sie diese bitte den Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an. Wie gewohnt enthalten graue Kästen im Text weiterführende Informationen.

Zeitpunkt

Die Abenteuerhandlung ist nicht fest in die fortlaufende Geschichte Aventuriens eingebunden, sondern lässt sich frei in den Jahren 1035 BF bis 1038 BF ansiedeln. Sie umfasst etwa ein halbes Jahr vom Winter bis zum Jahresende. Wenn Sie die Blutige See in ihrer bisherigen Form und die Schwimmende Heptarchie in Ihrem Aventurien länger erhalten wollen, siedeln Sie das Abenteuer einfach in den späteren Jahren an.

Ähnliches ist für die Gefangennahme des novadischen Piraten El Harkir (**AB 133**) denkbar: Zwar wird El Harkir im offiziellen Aventurien im Phex 1031 BF in Thalusa gefangen gesetzt. Sollte Ihnen als Spielleiter dies jedoch eine zu lange Zeit sein, in der Sie auf diese Meisterperson nicht zugreifen können, hat es keine nennenswerten Auswirkungen auf aktuelle oder spätere Abenteuer, wenn dies in Ihrer Runde erst 1033 BF oder später geschieht. (Als Maßstab sollen grob zwei Jahre vor Einsetzen der Abenteuerhandlung dienen, damit sich seine potentiellen Nachfolger in Position bringen können.)

Helden

Bahamuths Ruf ist ein episches Abenteuer und richtet sich daher an sehr *erfahrene* Helden bis *Experten* – 10.000 eingesetzte AP sollten das Mindestmaß sein. Der Grad der Herausforderungen ist nach oben offen und kann von Ihnen an Ihre Gruppe angepasst werden. Aufgrund der vielen Bezüge empfiehlt es sich natürlich für Veteranen des Abenteuers **Blutige See**. In der Heldengruppe sollten Kampfkraft und magische Fertigkeiten gleichermaßen vertreten sein, das Schmieden eines Bündnisses eigenwilliger Piraten und Kapitäne erfordert zudem gesellschaftliche Talente. Und natürlich sollten die Helden die Fertigkeiten mitbringen, um sich auf hoher See und an Bord eines Schiffes behaupten zu können.

Das Setting richtet sich nicht nur an rechtschaffende Helden, sondern erlaubt auch zwielichtigere Charaktere, die im Konflikt mit dem aufrechten Kapitän Rafik ibn Dhachmani und angesichts dämonischer Versuchungen Stoff für viele spannende, rollenspielerische Szenen bieten. Paktierende Helden würden den Einstieg in das Abenteuer – der den Besuch eines Heiligtums und die Begegnung mit einem Alveraniar umfasst – schlicht nicht überleben, jedoch finden sich später genügend Gelegenheiten zu einer Versuchung.

Vorläufer

Bahamuths Ruf versteht sich als Fortsetzung des 2001 erschienenen Abenteuerbandes **Blutige See**. Vielen der damaligen Protagonisten und Schauplätze können die Helden wiederbegegnen. Helden, die **Blutige See** gespielt haben, werden vor allem mit Darion Paligan und Rateral Sanin ihre Erfahrungen gemacht haben. Aber auch im Abenteuer **Der Unersättliche** waren die Helden an Bord der *Seeadler von Beilunk* unterwegs, so dass sie diesen potentiellen Verbündeten daher kennen können. In den Abenteuern **Invasion der Verdammten**, **Zeit der Ritter**, **Gefängnis der Jahre** (Anthologie **Karawanenspuren**), **Goldene Flügel**, **Der letzte Wunsch** (Anthologie **Märchenwälder, Zauberflüsse**), **Chalwens Thron** (Anthologie **Strandgut**), **Die Gesichtslose** (gleichnamige Anthologie), **Spiegelseelen** (Anthologie **Pilgerpfade**) und **Der Lilienthron** spielen Meisterpersonen eine Rolle, die in **Bahamuths Ruf** ebenfalls ihren Auftritt haben.

Ein direkter Prolog ist das Szenario **Tidenstieg** im **Aventurischen Boten 151**, das Sie im Vorfeld mit den Helden spielen können, um sie mit der Thematik vertraut zu machen. Zudem finden Sie im **Aventurischen Boten** der Ausgaben **147 bis 151** vorbereitende Artikel, die Sie den Helden als Handouts zur Einstimmung zugänglich machen können.

Das Abenteuer als Kampagnenabschluss

Sie können **Bahamuths Ruf** als Abschluss einer lang angelegten Kampagne spielen. Der vorliegende Band enthält umfangreiche Informationen, die Sie vor dem Einstieg in die eigentliche Handlung losgelöst vom Plot benutzen können. Im Rahmen einer solchen Kampagne, die sich über mehrere aventurische Jahre erstrecken kann, werden die Helden bereits im Vorfeld zu einer bestimmenden Macht, sei es als Freibeuter eines Reiches, als Kapitäne eines Handelshauses oder als Piraten mit eigenem Schiff. Sie können dies nutzen, um die Helden auf Meisterpersonen treffen zu lassen und mit Orten bekannt zu machen, die in **Bahamuths Ruf** eine wichtige Rolle spielen. Vielleicht ist es gerade der mühsam errungene Ruf, dem die Einladung nach Neersand folgt.

Lektüre und Regelwerk

Neben den Regelwerken zu Kampf, Magie und Götterwirken ist die Kenntnis des Quellenbandes **Efferds Wogen** unverzichtbar. Darin finden Sie alles Wissenswerte zur aventurischen Seefahrt, den Meeren, ihren Gefahren und Geheimnissen. Da das Abenteuer die Helden an verschiedene Gestade der aventurischen Ostküste führt, können sich die Regionalspielhilfen **Land des Schwarzen Bären** (Bornland), **Schattenlande** (Piratenküste und Maraskan), **Schild des Reiches** (Perricum), **Land der Ersten Sonne** (Tulamidenlande) sowie **Raschtuls Atem** (mit der Beschreibung Selems) als hilfreich erweisen, sind aber nicht zwingend notwendig. Für Begegnungen mit Kreaturen und Monstren über die in diesem Band angeführten hinaus empfiehlt sich die Spielhilfe **Zoo-Botanica Aventurica**.

Musikeinsatz

Zur musikalischen Untermalung der Spielszenen eignen sich düstere und unheilvolle Klänge sowie für actionreiche Szenen schnelle und treibende Musiken. Da die Helden es mit mächtigen Gegnern und gewaltigen Gefahren zu tun bekommen, darf die Musik in solchen Momenten mit orchestraler Gewalt erklingen.

Neben den beliebten Rollenspiel-Konzept-CDs von *Erdenstern* – vor allem **Into The Blue** und **Into The Dark** – empfehlen wir die Soundtracks zu den Filmen **The Fog – Nebel des Grauens**, **Das Boot** und **The Abyss**, besonders jedoch zu **Tron: Legacy** und **Apocalypse Now**. Gerade letztere Filmmusik mit ihren beunruhigenden Klängen schafft den idealen Klangteppich für Abenteuer in der Blutigen See. Ergänzend dazu können die instrumentalen Stücke von *Apocalyptica* für die nötige Wucht in schweißtreibenden Szenen sorgen.

In jedem Fall sollten Sie sich einen ‚Titelsong' heraussuchen, die Sie zu Beginn eines jeden Spielabends zur Einstimmung spielen (etwa *Cohkka* von Apocalyptica oder *Rectifier* von Daft Punk). Für zentrale Meisterpersonen sollten Sie ein Thema haben, das Sie immer anspielen, wenn diese Figur auftritt, über sie geredet wird oder die Helden einen Hinweis auf ihr Wirken erhalten (etwa *Kurtz Chorale* für Darion Paligan oder *Chef's Head* für die Plagenbringer). Nach wenigen Spielabenden werden Ihre Spieler nicht mehr darauf verzichten wollen und recht bald bereits bei den ersten Klängen ahnen, was Ihre Helden in der kommenden Szene erwarten wird.

Weitere Medienempfehlungen finden Sie im Quellenband **Efferds Wogen** ab Seite 192.



Fangarme der Charyptoroth: Die Schurken

Die Anführer der Verschwörung

Darion Paligan, Heptarch der Meere

Agenda: Darion strebt danach, das *Meer der Finsternis* von Wahjad wiederzuerwecken.

Hintergrund: Als junger Edelmann wurde der älteste Spross (*990 BF, 1,84 Schritt, kahl) des Granden Goldo Paligan 1008 BF zum Admiralissimus der Schwarzen Armada ernannt. Noch vor dem Auslaufen kaperte der Pirat El Harkir Paligans Flaggschiff, ließ den Grandensohn blenden und verkaufte ihn in die Sklaverei. Er konnte später in die Sümpfe fliehen und fand mit Hilfe eines krakonischen Priesters zu Charyptoroth. Die Erzdämonin schenkte ihm neues Augenlicht und neue Kraft.

Von dem Grandensohn von einst ist nicht mehr viel geblieben. Darion Paligan ist eine hagere, feingliedrige Gestalt, die sich wie eine lauernde Spinne bewegt. Das Gesicht ist ausgezehrt und eingefallen. Aus leeren Augenhöhlen sickert dämonisch schwarzes Wasser und malt groteske Muster auf seine schmalen Wangenknochen. Der Schädel ist haarlos und glänzt ölig.

Borbarad selbst machte Darion zum Kommandanten der *Plagenbringer*. Mit Hilfe des Bethaniers fand und unterwarf er den *Fließenden Mantel der Charyptoroth*, ein Teil des legendären Frevlergewandes. Nach der Dritten Dämonenschlacht schloss er sich Xeraan an, bis er ihm 1023 BF den Charyptoroth-Splitter der Dämonenkrone entwendete, den er jedoch erst nach Xeraans Tod 1029 BF an sich binden konnte.

Seelentier: keines mehr

Funktion: Darion ist Charyptoroths Prophet, Verkörperung ihres Willens und Wirkens auf Aventurien. Als solcher ist er der Hauptgegner der Helden.

Schicksal: Im Finale des Abenteuers wird Darion durch Heldenhand sein Ende finden. Seine Seele wird in die Niederhöllen einfahren.



Darion

Kurzcharakteristik: meisterlicher Seefahrer, brillanter Anführer und Intrigant

Wichtige Vor- und Nachteile: Nachtsicht, Soziale Anpassungsfähigkeit; Charyptophilie, Jähzorn 5, Wahnvorstellungen (nimmt die Welt wahr, wie die Erzdämonin sie ihm zeigt)

MU 17 **KL** 16 **IN** 15 **CH** 15
FF 13 **GE** 15 **KO** 16 **KK** 15

Yamesh-Aqam:
INI 20+1W6 **AT** 19 **PA** 14 **TP** 2W6+9 **DK** NS

‚Sklaventod':
INI 19+1W6 **AT** 20 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** N

LeP 40 **AuP** 45 **AsP** 60* **WS** 8 **MR** 10** **GS** 7
RS 1W20 (Charyptoroths Mantel)*

Wichtige Talente: Anderthalbhänder 13, Etikette 10, Götter/Kulte 10, Kriegskunst (Seegefechte) 14 (16), Magiekunde 13, Menschenkenntnis 16, Säbel (Sklaventod) 14 (16), Seefahrt 13, Überreden 17, Überzeugen 15

Zauber*: AQUAFAXIUS, AQUAMORPHO, AQUAQUERIS, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, LEIB DER WOGEN, MAHLSTROM, NEBELLEIB, NEBELWAND, ORKANWAND, WAND AUS WOGEN, WASSERATEM, WASSERBANN, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE, ZORN DES WASSERS (durch *Charyptoroths Mantel*. jeweils mit ZfW 15 und dem Merkmal *Dämonisch (Charyptoroth)*)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Aurapanzer, Ausweichen II (PA 14), Befreiungsschlag, Binden, Blindkampf, Eiserner Wille II, Finte, Form der Formlosigkeit, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Gegenhalten, Höhere Dämonenbindung, Invocatio Integra, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Kampfgespür, Klingensturm, Linkhand, Meereskundig, Meisterparade, Niederwerfen, Parierwaffen I, Standfest, Unterwasserkampf, Wuchtschlag

Schwarze Gaben: Amrychoths Tanz, Austrocknen, Dämonische Hilfe, Ertränken, Gebieter der Gezeiten, Herrschaft über Dschinne, Herrschaft über niedere und gehörnte Dämonen, Krakenruf, Schutz vor göttlichem Wirken IV, Seelenopfer, Unterwassersicht, Wasserleichen erheben, Wasseratmung

Besonderheiten:

- *Yamesh-Aqam* wirkt *verletzend* gegen Meeresgetier, Efferd- und Swafnir-Geweihte.
- Darions Sklaventod mit Eigennamen *Sklaventod* ist mit drei wiederaufladbaren HERZSCHLAG RUHE (für 10 KR) belegt, die wirksam werden, wenn Darion bei einem Treffer *„Stirb!"* ruft und dem Gegner eine MR-Probe+3 misslingt.
- Durch den Splitter kann Darion auf alle Schwarzen Gaben Charyptoroths (Seite 177) zurückgreifen. Besitzt er die Gabe selbst nicht, muss er die Kosten in LeP oder AsP anstelle von AuP entrichten.
- Die Kombination aus den drei unheiligen Artefakten Charpytoroths – Splitter, Mantel und Schwert – erlaubt ihm eine uneingeschränkte Kontrolle über die Dämonen seiner Herrin und macht ihn im Bereich charyptider Magie nahezu zum Freizauberer.

*) Das flüssige Dämonengewebe schützt bei jedem Treffer mit 1W20 RS. Sehen Sie den Mantel als treuen Diener seines Trägers, der viele Paktvorteile noch verstärkt. Darion mag mit dem Mantel Gegner umhüllen und ertränken, sich in eine rollende Wasserflut verwandeln oder gar mit flüssigen Schwingen davonsegeln. Als Astralspeicher stellt das Artefakt Darion 60 AsP zur Verfügung, die für typische Charyptoroth-Magie und das Herbeirufen von Dämonen genutzt werden können.

) gegen den Geist beeinflussende Magie gilt **MR 12, die Darion mit *Eiserner Wille II* und der nötigen Konzentration auf **MR** 19 anheben kann. Seine einfache MR gilt zudem als Rüstungsschutz gegen magischen Schaden.

Verhalten im Kampf: Darion wird das Duell mit dem würdigsten Gegner suchen, für den er bei gewagten und raffinierten Manövern stets ein respektvolles Wort findet. Im Duell bevorzugt er einen eleganten Kampfstil mit Kombinationen aus *Ausfall*, *Binden*, *Finte* (auch zur Verwirrung) und *Gegenhalten*. Darüber hinaus wird er alle Kräfte aufbieten, mit denen die Erzdämonin ihn bedachte.

Die Pläne des Heptarchen

Darion lässt durch seine Verbündeten und Handlanger mehrere, teils ineinander verschachtelte Pläne vorantreiben, denen die Helden auf die Spur kommen können:

- Die *Goldmorgentarantel* pflanzte einen Ma'hay'tam-Keimling am Rand der Unermesslichen Tiefe in der Festumer Bucht, der die dortigen Krieger der Letzten Wacht binden und im entscheidenden Moment Yo'Nahoh herbeirufen soll (Seite 30).
- In Perricum schaltet Olar Marix die Admiralin der Perlenmeerflotte aus, um einen seiner Leute zu installieren (Seite 105).
- Der Hohepriester Globoman Guryek lässt nach dem Kerker des Blutrochenkönigs suchen, um ihn weiterhin sicher verwahrt zu wissen (Seite 87).
- Xqal'zl'yssr bereitet die Beschwörung der Laichmutter Vurr-Krauk'Z vor, um ein mächtiges Artefakt zur Kontrolle der Krakonier von Wahjad zu schaffen (Seite 100). Parallel versucht Gul'Yuggor, die Priester der untermeerischen Stadt auf seine Seite zu ziehen (Seite 148).

Moruu'daal, der verfluchte Zauberkönig

Agenda: Der erwachte Zauberkönig will mit Darions Hilfe die Macht über Wahjad zurückerlangen.

Hintergrund: Moruu'daal entstammt dem in den Fluten vergangenen Kontinent Lamahria, der mit dem Ende des Neunten Zeitalters unterging. Zu dieser Zeit war er ein mächtiger Zauberer und Hohepriester. Seine schreckliche Macht sorgte dafür, dass er in die Legenden nachfolgender Völker einging, obwohl er selbst machtlos in den Ruinen des versunkenen Kontinents unter Bann lag. Erst 223 v.BF erweckte ihn ungewollt eine krakonische Expedition, er brauchte jedoch Jahrhunderte, um sich zu sammeln. Sein Geist wurde auf den Schicksalskontinent Aventurien gelenkt und 565 BF riss er den Thron von Yal-Zoggot an sich. Als „Zauberkönig Morda" wurde er zu einer unheilvollen Legende. Seit 985 BF versuchte er, an den Küsten Unheiligtümer seiner einstigen Göttin zu öffnen, und seine schwarzen Schiffe suchten bis 997 BF die südlichen Meere heim, bis es revoltierenden Krakoniern gelang, den einstigen Bann zu erneuern. Ende 1031 BF befreite ihn Darion Paligan – den er als Sendboten Charyptoroths erkannte – erneut und gab ihm einen neuen Körper.

Der verfluchte Zauberkönig tritt in weiten, grünlichblauen Gewändern auf, die ihn weitestgehend verhüllen. Einzig Hände und Kinn mag man erkennen. Sein Wirtskörper hat längst seine langwierige Metamorphose abgeschlossen: Sämtliches Haar ist ausgefallen, die schimmernd blauen Augen glotzen lidlos. Die Haut ist weich, aufgedunsen, ständig mit einem klebrigen Sekret bedeckt und durch sie hindurch schimmern bläuliche Adern.

Seelentier: ein riesiger Kraken mit dreizehn Tentakeln

Funktion: Moruu'daal ist der mysteriöse, zaubermächtige Verbündete Paligans, Verkörperung der dunklen Geheimnisse der Meere.

Schicksal: Moruu'daals Körper wird durch die Helden vernichtet, sein Geist erneut gebannt.

MU 21* **KL** 23* **IN** 19* **CH** 19*
FF 10 **GE** 12 **KO** 16 **KK** 25
Hände:
INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 20 **TP(A)** 1W6+5 **DK** H
LeP 39 **AuP** 38 **AsP** 400** **WS** – **MR** 20*
GS 7 **RS** 1 (schwere Robe)

Zauber: Die magischen Fähigkeiten eines so alten, halbmystischen Wesens lassen sich nicht in die Regeln gegenwärtiger Zauberei fassen. Moruu'daal gilt (gerade in den Merkmalen *Beschwörung*, *Einfluss*, *Umwelt* und *Wasser*) als Freizauberer (**WdZ 44**): Je nach Mächtigkeit kostet ihn seine Zauberei 1W6 bis 10W6 AsP, die Wirkung tritt umgehend ein, so ihr kein Widerstand entgegengesetzt wird (etwa die Magieresistenz eines Helden gegen freizauberische Einflussnahmen oder Verwandlungen).

Wichtige Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 15), Blutmagie, Eiserner Wille II, Höhere Dämonenbindung, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Invocatio Integra, Kampf im Wasser, Konzentrationsstärke, Meereskundig, Standfest, Unterwasserkampf

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Wasser, Astralsinn, Immunität (Wunden), Lichtscheu, Paraphysikalität I (unter Wasser), Regeneration I, Resistenz (profane Angriffe), Schreckgestalt I, Wasserwesen

Besonderheiten: Moruu'daals Astralleib und Seelenkraft sind in seine Reife gebunden – je ein Viertel pro Reif (siehe auch Seite 49).
*) Je eingebüßtem Armreif sinken die Werte um einen Punkt. Daraus kann sich eine Neuberechnung der Kampfwerte ergeben.
**) Je 100 pro Armreif. Verfügt der Wirtskörper über eigene AE, wird zuerst diese aufgebraucht, ehe er auf die Astralkraft in den Reifen zurückgreifen kann. Sollte die Artefakt-AE auf 0 sinken, würde Moruu'daal in einen Schlaf fallen, aus dem er erst erwacht, wenn er mindestens 1 Punkt regeneriert hat.
Verhalten im Kampf: Zu Moruu'daals Verhalten im Kampf siehe Seite 35.

Moruu'daals Körper

Moruu'daals Geist ist an einen von ihm korrumpierten Wirtskörper gebunden, den ihm Darion Paligan stellte. Die Identität dieses Wirtskörpers wird offiziell nicht festgelegt. Darions ehemalige Schiffsmagier *Vermis* und *Vespertilio* (die seit dem Abenteuer **Blutige See** als *Visibili* gelten) bieten sich ebenso an wie eine bekannte Meisterperson aus Ihrer Spielrunde, wenn Sie dem Kampf Ihrer Helden gegen den Zauberkönig eine persönliche Note geben wollen.

Iskir Ingibjarsson, Herold der Nachtblauen Herzogin

Agenda: Iskir will seinem Volk die ‚Wahrheit' über Swafnir und Hranngar eröffnen und es nach Hjaldingard zurückführen. Dabei erkennt er nicht, dass er längst zu einem Werkzeug finsterer Mächte geworden ist.
Hintergrund: Der ältere Bruder des Hetmanns von Enqui (*991 BF, 1,88 Schritt, rotblondes Haar und Bart mit grauen Strähnen, blaue Augen) nennt sich selbst „der letzte Hjaldinger" und gilt vielen Thorwalern als leuchtendes Vorbild, da er von einem tiefen Traditionsbewusstsein erfüllt ist. Der Skalde war Urheber der legendären Hjaldingard-Fahrt, die 1023 BF das Land der Ahnen zurückerobern sollte, dann jedoch spurlos verschwand. Er selbst kehrte im Winter 1026 BF schiffbrüchig und entkräftet als Einziger zurück. Nur er weiß, was zum Scheitern der Expedition des Asleif Phileasson führte.
Sein Schiff war vom Konvoi getrennt worden und traf im Nordmeer auf die fliegende Dämonenarche *Hornlibelle*. Dort offenbarte sich ihm Charyptoroth in der Gestalt Hranngars und überzeugte den Skalden, dass die Thorwaler von Swafnir missbraucht und um ihren wahren Gott getäuscht sind: nicht Swafnir ist der gute Gott, sondern die verstoßene Gottschlange Hranngar. Hranngar/Charyptoroth versprach Iskir, sein Volk nach Hjaldingard zu führen, wenn er ihr zu Diensten sein würde. Als Demonstration ihrer Macht ließ sie einen großen Teil der Schiffe seines Kontrahenten Asleif Phileasson verschwinden und übergab ihm als Zeichen des Triumphs Phileassons Schwert. Seit seiner Rückkehr ist Iskir bemüht, Zwietracht zu säen und die Thorwaler als Werkzeuge des Walgottes Swafnir schwach zu halten – und wartet auf den Tag, an dem er seinem Volk die Augen öffnen wird. Dabei erkennt er nicht, dass er auf einem guten Weg ist, die Thorwaler in die Verderbnis zu führen.
1030 BF schickte ihm seine neue Gottheit erneut die *Hornlibelle* und brachte ihn als Erwählten (jedoch nicht als Paktierer) in den Boronsgrund. Darion erkannte in Iskir ein nützliches Werkzeug. Er überzeugte ihn, dass die Thorwaler nicht die einzigen, von falschen Göttern Geblendeten sind, sondern dass die Meeresgötter des güldenländischen Imperiums den Glauben an die ursprüngliche Herrin der Tiefen verfolgen und unter Bann stellen ließen. Ohne die dämonische Macht Charyptoroths zu erkennen, verstrickte sich Iskir in der Gefolgschaft der Erzdämonin. Der wortgewandte Skalde wurde somit Herold der Herzogin der Nachtblauen Tiefen.
Seelentier: Seeschlange
Funktion: Die Helden erhalten Hinweise auf den Herold der Erzdämonin. Er selbst wird in dem Abenteuer nicht auftauchen.
Schicksal: Iskir wird an die Nordwestküste zurückkehren. Dort wird er als tragischer Schurke und schleichender Verderber der Thorwaler noch einige Zeit wirken.

Der Bund der Urtiefen



Darion Paligans *Bund der Urtiefen* ist ein Pakt finsterster Piraten der Blutigen See, die aus unterschiedlichsten Gründen dem Heptarchen der Meere folgen. Nicht alle sind dabei an den prophetischen Visionen des Splitterträgers interessiert, was diesen Bund letztlich instabil und angreifbar macht.

Darion Paligans Aufgebot
Darion Paligan unterstehen in seiner Schwimmenden Heptarchie zwei Dutzend Schiffe – Karavellen, Koggen und Thalukken – direkt. Durch seinen *Bund der Urtiefen*, in den er im Laufe der Kampagne durch seine schiere Machtfülle weitere Piraten presst, kann er zum Finale sein Aufgebot nahezu verdreifachen. Dazu kommen die Dämonenarchen *Goldmorgentarantel*, *Knochenotta*, *Wurzelkaiserin*, *Darbuqtah*, *Friedhofswärterin*, *Gebeinsammlerin* und *Seuchenbringer* sowie natürlich die mit Bahamuth verschmolzene *Plagenbringer* selbst.

Rudon von Darbonia, der Knochenadmiral

Agenda: Der Untote folgt bedingungslos den Befehlen Darions.
Hintergrund: Rudon (953-1027 BF) war der ältestes Sohn des späteren Grafen von Mendena und kam erst während Kaiser Retos Eroberung von Maraskan mit der Flotte in Berührung. Der „Eiserne Rudon" wurde von Kaiser Hal als Oberkommandierender der Perlenmeerflotte und später als Reichsgroßadmiral eingesetzt. In diesem Amt wirkte er über drei Jahrzehnte, bis er 1027 BF auf der Reise nach Harben – um die dortige Meuterei zu beenden – friedlich entschlief.
In Firun 1034 BF stahlen Darions Anhänger den Leichnam aus der Gruft bei Perricum und erfüllten ihn mit Unleben. Als „Knochenadmiral" kommandiert der fast vollständig skelettierte Untote nun in Darions Vertretung die Armada der Schwimmenden Heptarchie.
Seelentier: keines mehr
Funktion: Der seelenlose Admiral ist Darions Stellvertreter.
Schicksal: Der Verlorene kann im Finale besiegt werden.

Kurzcharakteristik: brillanter Admiral, als Verlorener zu untoter Existenz verdammt
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Immunität (Gifte, Krankheiten, Stich, Merkmale *Herrschaft* und *Form*), Resistenz (Schwerter, Säbel, Speere, Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*); Arroganz 8, Lichtscheu

MU 20 **KL** 15 **IN** 12 **CH** 16
FF 13 **GE** 12 **KO** 17 **KK** 16
Schwert/Schild:
INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 19 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 42 **AuP** unendlich **WS** 11 **MR** 9 **GS** 5
RS 3 (Kürass)
Wichtige Talente: Kartographie 15, Körperbeherrschung 14, Kriegskunst (Seegefechte) 16 (18), Orientierung 16, Schwerter (Langschwert) 16 (18), Seefahrt 19, Selbstbeherrschung 17, Sternkunde 13, Wettervorhersage 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Befreiungsschlag, Binden, Finte, Gegenhalten, Linkhand, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Klingensturm, Meereskundig, Niederwerfen, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung II, Schildkampf II, Schildspalter, Standfest, Unterwasserkampf, Wuchtschlag
Besondere Eigenschaften: Flächenangriff mit Unwasser, Geisternebel, mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I (auf seinem Schiff oder einer Dämonenarche), Schreckgestalt I, schwere Empfindlichkeit (Efferd), Untotenanführer
Besonderheiten: Rudon bewegt sich unter Wasser dreimal schneller als ein gewöhnlicher Mensch. Wasserdruck kann ihm nichts anhaben. Er übt Macht über das von ihm kommandierte Schiff aus und kann – ähnlich dem MOTORICUS – aus der Entfernung unbelebte Gegenstände bewegen oder Teile der Planken mit glitschigem Schleim überziehen.
Verhalten im Kampf: Rudon kämpft wie zu Lebzeiten und ist nicht bereit, auch nur einen Schritt zurückzuweichen. Angriffen begegnet er mit *Schildparaden* oder *Gegenhalten*, während er im Gegenzug zum *Niederwerfen* oder *Schildspalter* ansetzt.

Rudons Schiff: Die *Admiralin Misa von Rulkadu*
Die *Admiralin Misa von Rulkadu* wurde 1019 BF zusammen mit anderen Schiffen der Perlenmeerflotte durch eine Dämonenarche vernichtet. Als erhobenes Geisterschiff mit untoter Besatzung dient sie Rudon als Flaggschiff.
Typ: Trireme
Beflaggung: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und Dämonenkrone (Schwimmende Heptarchie)
Takelage: II (H1, H1)
Riemen: 6 x 24 **Tiefgang:** 1,5 Schritt
Breite: 6,0 Schritt **Länge:** 40,9 Schritt
Schiffsraum: 122 Quader **Frachtraum:** 34 Quader
Besatzung: 25 Matrosen, 40 Seesöldner, 48 Richtschützen, 144 Rojer
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 12, Härte 2
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	14 Meilen/Stunde
am Wind	3 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch)	8 Meilen/Stunde
gerudert (Rammen)	21 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen voraus (Bug), 4 leichte Rotzen (2 pro Breitseite), 1 schwerer Aal achteraus (Heck), 8 Hornissen

Chimena Ulgaal, Meisterin der Goldmorgentarantel



Agenda: Chimena ist einzig an ihrer persönlichen Bereicherung gelegen.
Hintergrund: Die derbe, aus Meridiana stammende Piratin (*1001 BF, 1,72 Schritt, schmutzigblonde Haare, graue Augen, ungewaschen) lockte der Ruf des Goldes an die Piratenküste. Vorher war sie im Maraskansund umtriebig, flüchtete aus diesem jedoch nach einer Liaison mit Rayo Brabaker (weil sie den Komtur bestahl). Nach Xeraans Tod ergriff sie die Gunst der Stunde, tötete den Kommandanten der *Goldmorgentarantel* und stellte sie unter ihr Kommando. Bald darauf schloss sie ein Zweckbündnis mit Darion Paligan, der ihr freie Hand lässt, sofern sie ihm Gefolgschaft leistet, wenn er es verlangt.
Seelentier: Feuerqualle
Funktion: Chimena ist für eine gewisse Zeit die direkte Gegenspielerin der Helden.
Schicksal: Chimena wird das Abenteuer nicht überleben.

Kurzcharakteristik: meisterliche und selbstgefällige Piratin
Wichtige Vor- und Nachteile: Fettleibig, Gesucht II, Goldgier 9, Jähzorn 7

MU 15 **KL** 12 **IN** 15 **CH** 13
FF 13 **GE** 13 **KO** 15 **KK** 17
Entermesser:
INI 16+1W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 39 **AuP** 21 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 6
RS 3 (Lederharnisch)
Wichtige Talente: Geographie 12, Säbel 15, Seefahrt 14, Selbstbeherrschung 11, Überreden (Feilschen) 15 (17)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Befreiungsschlag, Binden, Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I, Entwaffnen, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Windmühle, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Chimena versucht Gegner zu *Entwaffnen*, was sie mit einer *Meisterparade* vorbereitet. Sie scheut nicht davor zurück, *Schmutzige Tricks* einzusetzen. Wird es für sie brenzlig, wird sie sich mittels *Befreiungsschlag* und *Defensivem Kampfstil* hinter die Reihen ihrer Mitkämpfer zurückziehen.

Xqal'zl'yssr, genannt Tscho'on'tak, Hüter des Friedhofs der Seeschlangen

Agenda: Xqal'zl'yssr unterstützt Darion, weil er an seiner Seite die Pläne der Charyb'Yzz erfüllen kann. Langfristig plant er, den Heptarch der Meere zu beerben.
Hintergrund: Der echsische Hohepriester der Charyb'Yzz (*um 950 BF, 2,19 Schritt, schwarze Schuppen, dunkelgrüne Augen), der den Weihenamen Xqal'zl'yssr (Rssahh: *Muss nach dem Meer hungern*) trägt und von den Waldmenschen als Tscho'on'tak (mohisch: *Schwarz-Rausch-Langzahn*) gefürchtet wird, gebietet über das große Unheiligtum am *Friedhof der Seeschlangen*. Er schloss sich Borbarad an und half den Ma'hay'tamim in die Welt. Mittlerweile verfolgt er eigene Ziele, die er zurzeit hintenanstellt, um die Wiedergeburt des *Meeres der Finsternis* voranzutreiben.
Seelentier: keines mehr
Funktion: Xqal'zl'yssr verkörpert den alten, echsischen Kult der Charyptoroth, der zusammen mit seiner Göttin in das Dunkel gezogen wurde. Den Helden ist er ein gefährlicher Gegenspieler, allerdings agiert er mit Hilfe seiner nichtmenschlichen Gefolgsleute vorrangig aus dem Hintergrund heraus.
Schicksal: Xqal'zl'yssr wird das Abenteuer überleben und als Hüter des Seeschlangenfriedhofs erhalten bleiben. In der Folgezeit wird er sich den herrenlosen *Fließenden Mantel der Charyptoroth* untertan machen.

Kurzcharakteristik: vollendeter Meereskundiger und –reisender, brillanter Dämonenbeschwörer und Beherrscher von Meerkreaturen, Menschenhasser
Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Dämmerungssicht, Gutes Gedächtnis, Tierempathie (Meerestiere); Arroganz 8, Eingeschränkter Sinn (Gehör)
MU 16 **KL** 17 **IN** 19 **CH** 16
FF 14 **GE** 15 **KO** 14 **KK** 12
Ritualstab:
INI 13+1W6 **AT** 12 **PA** 15 **TP** 1W6+2 **DK** S
LeP 33 **AsP** 98 **AuP** 35 **WS** 7 **MR** 14 **GS** 8
RS 2 (natürlicher Rüstungsschutz)
Wichtige Talente: Magiekunde 17, Schwimmen 18, Wildnisleben (Meer) 21 (23)
Wichtige Sonderfertigkeiten: Ausweichen II (PA 15), Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille II, Finte, Geber der Gestalt, Gedankenschutz, Gefäß der Sterne, Höhere Dämonenbindung, Maraskan-, Meeres- und Sumpfkundig, Schwanzschlag, Umreißen, sämtliche kristallomantischen Rituale
Wichtige Zauber: Tscho'on'tak beherrscht zahlreiche Zauber und Rituale des (Un-)Elements Wasser *brillant* und hat zumindest *meisterliche* Fähigkeiten in echsischer und charyptothischer Ritualmagie. Er kann unter anderem Wände aus Wasser und würgende Wassertentakel entstehen lassen, eklige Brühen hervorrufen und Seeschlangen und andere Meeresungeheuer herbeirufen.
Schwarze Gaben: Amrychoths Tanz, Dämonische Hilfe, Errichtung eines Unheiligtums, Fischgift, Gebieter der Gezeiten, Krakenruf, Meister der Maritimen, Schutz vor göttlichem Wirken III, Seelenopfer
Verhalten im Kampf: Xqal'zl'yssr hält sich im Hintergrund, um mit seiner Magie und seinen Schwarzen Gaben andere Kämpfer zu unterstützen. Wird er direkt angegriffen, wechselt er in den *Defensiven Kampfstil*, bis er sich mit einem *Ausweichen* in Sicherheit bringen kann.

Gul'Yuggor, Fürst von Yug-Z'Guul und Meister der *Wurzelkaiserin*

Agenda: Gul'Yuggor träumt davon, nach Whajad zurückzukehren und den Krakenthron an sich zu reißen.
Hintergrund: Der Charyb'Yzz-Priester Gul'Yuggor (*991 BF, feist, milchige Haut) wurde aus Whajad verstoßen, als er versuchte, den Krakenthron an sich zu reißen. Seine Flucht führte ihn in die Blutige See, wo er die Kontrolle über die Dämonenarche *Wurzelkaiserin* gewann, die unfähig auf der Wasseroberfläche zu laufen über den Meeresgrund krabbelt. Mit ihrer Hilfe machte er sich zum Herrscher der im südlichen Perlenmeer gelegenen Krakonierstadt Yug-Z'Guul. In den letzten Jahren arbeitete er daran, mit Hilfe unterworfener Kraken und versklavter Risso das Boronsrad im Boronsgrund abzutragen, um dessen Macht zu schwächen und jene Wesen zu befreien, die dort einst mit Götterschlaf bedacht wurden.
Anfang 1031 BF konnte Darion Paligan mit schmeichelnden Worten und verheißungsvollen Versprechungen den aufgequollenen Krakonierfürsten auf seine Seite ziehen.
Seelentier: Blindfisch
Funktion: Gul'Yuggor ist ein selbstherrlicher Verbündeter Darions, der sich für wichtiger nimmt als seine zugedachte Rolle tatsächlich ist.
Schicksal: Gul'Yuggor wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen. Die Helden können ihm im **Ringen um Wahjad** (Seite 148) ein Ende bereiten.

Kurzcharakteristik: verschlagener Paktierer
Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Resistenz gegen Gifte; Fettleibig, Landangst 10, Raubtiergeruch

MU 17 **KL** 15 **IN** 16 **CH** 14
FF 12 **GE** 12 **KO** 14 **KK** 12
Dreizack:
INI 16+1W6 **AT** 14 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK** S
LeP 38 **AuP** 20 **WS** 7 **MR** 12 **GS** 4
RS 6 (natürlicher Rüstungsschutz und Fischhautrüstung)
Wichtige Talente: Götter/Kulte (Charyb'Yzz) 10 (12), Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 11, Speere (Dreizack) 12 (14)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen III (PA 17), Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Meisterparade, Unterwasserkampf
Schwarze Gaben: Fischgift, Krakenruf, Schutz vor göttlichem Wirken II
Besonderheiten: Mit einem *Gezielten Stich* / *Schlag* +10 lässt sich das zusätzlich gerüstete Nervenzentrum (RS 8) treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl KR. Mehr als 10 SP lassen Gul'Yuggor binnen 1W20 KR ersticken.
Verhalten im Kampf: Gul'Yuggor ist eher feige als wagemutig und wird komplizierte Manöver nur ansetzen, wenn er sich überlegen weiß. Wenn man mit seinen eigenen Fähigkeiten hinterm Berg hält, kann man ihn allerdings leicht zum unbedachten Einsatz von Sonderfertigkeiten bewegen.

Globoman Guryek, Hohepriester der Tiefen Tochter

Agenda: Globoman ist ganz den Weisungen seiner erzdämonischen Herrin ergeben.
Hintergrund: Der ehemalige Fischer (*um 970 BF, 1,68 Schritt, tiefblaue Augen, stets tiefblau verschleiert, ähnelt mehr einem Gal'kzuul als einem Menschen) wurde als Efferdan Guryek in Vallusa geboren und ist der ältere Bruder der dortigen Efferd-Hochgeweihten Jella (**Schwarzer Bär 160**). Er wandte sich früh der Tiefen Tochter zu, wurde jedoch von seiner Schwester enttarnt und floh in die Sümpfe. Schließlich gelangte er, dem Drängen seiner erzdämonischen Fürstin folgend, nach Rulat.
Er unterstützt Paligan, weil dies der Wunsch seiner Herrin ist. Dabei bindet ihn sein Fluch meist an sein Unheiligtum.
Seelentier: keines mehr
Funktion: Globoman ist kein gebildeter Mensch, dafür umso fanatischer in seinem Glauben. Dem Willen Charyptoroths folgend ist er der Gegenspieler der Helden in den Szenarien **Der Reif der Wellen** und **Das Lied der Reinheit**.
Schicksal: Globoman kann von den Helden getötet werden. In zukünftigen Publikationen spielt er keine Rolle mehr.

Kurzcharakteristik: fanatischer Hohepriester, brillanter Kämpfer und Fischer
Wichtige Vor- und Nachteile: Resistenz (Merkmal *Form*); Höhenangst 8, Jähzorn 7, Verwundbarkeit (elementares Wasser), Widerwärtiges Aussehen

MU 15 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 13
FF 14 **GE** 16 / 21* **KO** 16 **KK** 16 / 30*
Stoßspeer: IB 16 / 17* **AT** 20 / 23*
PA 16 / 19* **TP** 2W6+3 / 2W6+6* **DK** S
LeP 39 **AuP** 44 **WS** 8 **MR** 8 **GS** 9
RS 1 (kultische Gewandung)
Wichtige Talente: Alchimie 12, Körperbeherrschung 15, Orientierung 14/20*, Ringen 17, Schwimmen 18, Selbstbeherrschung 15/20*, Speere (Stoßspeer) 16 (18)
Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 15/19*), Binden, Defensiver Kampfstil, Entwaffnen, Festnageln, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meereskundig, Meisterparade, Standfest, Todesstoß, Umreißen, Unterwasserkampf
Schwarze Gaben: Amrychoths Tanz, Ertränken, Gebieter der Gezeiten, Innerer Kompass, Krakenruf, Schutz vor göttlichem II, Wasseratmung, Zorn des Unwassers
*) normaler Wert / in dämonischem Wasser
Verhalten im Kampf: Mit seinem Stoßspeer versucht er, einen einzelnen Gegner *umzureißen*, um ihn *festzunageln* oder mit einem *Todesstoß* auszuschalten (auch als Abschluss eines *Ausfalls*). Dabei ist er stets bemüht, die für ihn ideale Distanzklasse zu halten. Mehreren Gegnern begegnet er mit *Klingensturm* und *–wand* und setzt *Entwaffnen* und *Gezielte Stiche* (gegen Beine oder Bauch) ein, um die Reihen der Kontrahenten zu lichten.
**) Wenn Globoman noch gefährlicher im Kampf sein soll, erhöhen Sie den TaW *Speere* um 2 Punkte und machen Sie ihn zum *Waffenmeister (Stoßspeer)*.

Kapitän Starkad Eisenwind

Agenda: Obwohl er vermeintlich auf eigene Rechnung arbeitet, ist Starkad Auge und Ohr des totgeglaubten Rayo Brabaker, der auf die Gelegenheit wartet, aus Darions Plänen einen Vorteil zu schlagen.
Hintergrund: Der Thorwaler mit dem eisengrauen Bart (*984 BF, 2,08 Schritt, silberne Augen) ist ein wahrer Koloss. Seine Hände sind Pranken, die mühelos einen Kopf umschließen können, und seine gewaltigen Arme lassen die Kraft vermuten, Steine mit der Faust zu zertrümmern. Starkad bewegt sich mit schweren Schritten, unter denen das Holz der Planken bedenklich knackt. Der unberechenbare Pirat gehörte zur Ottajasko der *Drachen von Llanka* (**Westwind 118**), wurde jedoch schon lange vor der borbaradianischen Invasion verstoßen. Als unbarmherziger Friedloser wurde er ein Schrecken des Perlenmeers. Nach wie vor ist auf seinen Kopf eine beachtliche Summe ausgeschrieben – die in den letzten Jahren noch gestiegen ist. Während der Invasion der Verdammten schloss er sich dem späteren Komtur von Tuzak, Rayo Brabaker, an. Aus dieser Zeit stammt sein Pakt mit Agrimoth, dem *„feuerbrünstigen Jarl der Winde"*, dem er viele seiner Kräfte verdankt, aber auch den ‚Fluch der Zwerge': Je länger Starkad auf dem Wasser ist und je weiter er sich dabei von der Küste entfernt, desto schwerer wird er. Sein Gewicht reduziert sich nur durch längere Aufenthalte an Land oder indem er auf See seinem dämonischen Herrn Blut und Seelen opfert – was den walwütigen Starkad zu einem noch gefährlicheren Gegner macht.

Seelentier: keines mehr
Funktion: Starkad ist eine lebende Naturgewalt, der die Konfrontation mit seinen Feinden nicht scheut. Auf Hoher See kann er als eine gefährliche Begegnung eingesetzt werden.
Schicksal: Starkad wird das Abenteuer überleben und sich die Dämonenarche *Knochenotta* untertan machen.

Kurzcharakteristik: unberechenbarer Pirat und Paktierer
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Hitzeresistenz, Zäher Hund; Behäbig, Blutdurst 7, Blutrausch, Gesucht II, Grausamkeit 12

MU 18 **KL** 10 **IN** 15 **CH** 13
FF 12 **GE** 11 **KO** 17 **KK** 20
‚Knochenbrecher'*:
INI 15+1W6 **AT** 20 **PA** 14 **TP** 1W6+8 **DK** N
LeP 46 **AuP** 48 **WS** 10 **MR** 7 **GS** 7
RS 3 (Krötenhaut)
Wichtige Talente: Hiebwaffen 16, Körperbeherrschung 13, Kriegskunst 10, Orientierung 14, Seefahrt 16, Überreden (Einschüchtern) 11 (13)
Sonderfertigkeiten: Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I (Krötenhaut), Schildspalter, Sturmangriff, Windmühle, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Dämonische Waffe*, Herrschaft über Dschinne, Orkanbö, Seelenopfer; Starkad ist Agrimoth-Paktierer im Dritten Kreis der Verdammnis
Verhalten im Kampf: Starkad ist eine kämpferische Urgewalt, der unterlegene Gegner mit *Hammerschlägen* bedenkt, mehrere Angreifer mit einem *Befreiungsschlag* oder einer *Orkanbö* auf Distanz hält und Angriffe mit *Gegenhalten* oder *Windmühle* kontert. Wird es eng für ihn, ruft er einen verfluchten Dschinn der Winde, der ihm im Kampf beisteht oder ihn davonträgt.
***)** Starkads Brabakbengel *Knochenbrecher* ist eine dämonische Waffe und Fokus für das *Seelenopfer* (**WdZ 242**). Sie wirkt *verletzend* gegen Geweihte des Ingerimm und Angrosch. Wenn er seinen Herrn anruft, kann Starkad die Seele des durch *Knochenbrecher* zu Tode gekommenen Opfers in die Niederhöllen verbannen. Die Waffe ist unzerstörbar und richtet beträchtlichen Schaden an.



Starkads Schiff: Die *Eisenwind*
Typ: modifizierte Lorcha
Beflaggung: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und Dämonenkrone (Schwimmende Heptarchie)
Takelage: III (Z1, Z1) **Tiefgang:** 3 Schritt
Breite: 6 Schritt **Länge:** 30 Schritt
Schiffsraum: 165 Quader
Frachtraum: 110 Quader
Besatzung: 40 Piraten
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16, Härte 2
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	14 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	18 Meilen/Stunde
am Wind	9 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus (Vorderdeck); 1 mittelschwere Rotze (schwenkbar; Hauptdeck); 1 leichte Rotze (Heck)

Tulmyrja Mayysunya, Kommandantin der *Darbuqtah*

Agenda: Tulmyrja sucht nach einem Weg, aus dem Bündnis auszubrechen, ohne ihren Bruder und ihre Mannschaft in zu große Gefahr zu bringen.
Hintergrund: Eher zufällig fiel der Keimling der späteren Dämonenarche *Darbuqtah* gemäßigten Piraten der Chalukbucht in die Hände, die den Daimoniden großzogen und unterwarfen. Dafür opferte sich *Shahîn*, der Zwillingsbruder der derzeitigen Kommandantin Tulmyrja Mayysunya (*997 BF, tiefschwarzes Haar, Geschwür am Hals, drei Finger an der rechten Hand, Linkshänderin), und verschmolz als Steuerwesen mit der *Darbuqtah*. Das geistige Band mit ihrem Bruder erlaubt es der ‚Tochter des Wassers', die Arche ohne Pakt zu kontrollieren.
Für viele Jahre begnügten sich die Piraten der *Darbuqtah* damit, Küsten- und Flusssegler zu überfallen und Schutzzahlungen von Fischerdörfern zu erpressen. Die Fähigkeit der *Darbuqtah*, sich in Mangrovensümpfen perfekt zu tarnen, half ihnen stets, Häschern zu entkommen. Dann wurde jedoch Darion Paligan auf sie aufmerksam und presste Tulmyrja in den *Bund der Urtiefen*, indem er drohte, mit der Macht des Splitters die Kontrolle über die Arche zu übernehmen und dabei Shahîn zu vernichten.
Seelentier: Aranierkatze
Funktion: Tulmyrja ist die unwillige Gefolgsfrau, die nach einem Weg sucht, ihrer Situation zu entkommen – was sie zu einer potentiellen Verbündeten der Helden macht (Szenario **Mangrovenflüstern**, Seite 127).
Schicksal: Tulmyrja und ihre Piraten werden in die Chalukbucht zurückkehren.

Kurzcharakteristik: kompetente, gemäßigte Piratin
Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Linkshändig; Aberglaube 7
MU 15 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 12
FF 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 12
Entermesser:
INI 15+1W6 **AT** 17 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H
Wurfmesser: **INI** 15+1W6 **FK** 20 **TP** 1W6
LeP 30 **AuP** 33 **WS** 6 **MR** 2 **GS** 7
RS 1 (wetterfeste Kleidung)
Wichtige Talente: Geographie (tulamidische Küste) 10 (12), Körperbeherrschung 12, Orientierung 11, Säbel (Entermesser) 12 (14), Schätzen 9, Schwimmen 11, Seefahrt (Ma'hay'tam) 11 (13), Selbstbeherrschung 10, Wettervorhersage 8, Wurfmesser 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 13), Binden, Defensiver Kampfstil, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Meisterparade, Ortskenntnis (Chalukbucht), Umreißen, Schnellziehen
Verhalten im Kampf: Wenn sie Gelegenheit dazu hat, eröffnet Tulmyrja den Kampf, indem sie eines ihrer Wurfmesser einem Angreifer entgegenschleudert. Im Duell setzt sie *Finten zur Verwirrung* und *Umreißen* ein, um den Gegner zu Fall zu bringen und ihn anschließend *am Boden* anzugreifen oder sich zurückzuziehen. Bei einem Kampf auf ihrer Arche wird sich diese zusätzlich gegen ihre Gegner wenden – Shahîn gibt auf seine Schwester Acht.

Olar Marix, die *Perle der Sphinx*



Agenda: Olar will sein Handelshaus zum mächtigsten der Ostküste machen.

Hintergrund: Seit der Eröffnung seines auf den Handel mit alanfanischen Waren spezialisierten Kontors vor 40 Jahren hat Olar Marix (*968 BF, Glatze, fettleibig, schwitzend, regungslose Miene) eine beeindruckende Karriere hingelegt, was sicherlich auch seiner Skrupellosigkeit zu verdanken ist. Heute ist das Handelshaus Marix eines der einflussreichsten Perricums. Von den Paligans abwärts beziehen alle Familien der Markgrafschaft Waren aus dem Süden bei den Marix, die zudem mit Versorgungsfahrten nach Beilunk üppige Gewinne gemacht haben. Dass Olar, den man in Anspielung auf seine alanfanische Herkunft ‚Perle der Sphinx' nennt, sich dabei nicht sonderlich beliebt gemacht hat und man ihm Vater- und Brudermord nachsagt, stört ihn nicht.

Das Geheimnis, das seine Schiffe der Blutigen See trotzen, liegt weniger in der Tollkühnheit seiner Kapitäne als in einem Bündnis mit Darion Paligan.

Seelentier: Würgeschlange

Funktion: Olar ist Darions geheimer Verbündeter auf dem Festland, der sich nicht in die Karten gucken lässt.

Schicksal: In dem Szenario **Perricumer Kabalen** (Seite 103) können die Helden die Machenschaften des Handelshauses Marix aufdecken. Olar wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr behandelt werden.

Kurzcharakteristik: vollendeter Menschenkenner und Intrigant

Wichtige Vor- und Nachteile: Resistenz (alchimistische Gifte), Soziale Anpassungsfähigkeit; Fettleibig, Gier 8

MU 15 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 16
FF 11 **GE** 9 **KO** 13 **KK** 13

Dolch:
INI 11+1W6 **AT** 10 **PA** 14 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 32 **AuP** 16 **WS** 7 **MR** 11 **GS** 8

RS 0 (Seidengewänder)

Wichtige Talente: Geographie 12, Handel 16, Menschenkenntnis 18, Rechnen 14, Schätzen 15, Schriftlicher Ausdruck 12, Selbstbeherrschung 19, Staatskunst (Intrige) 14 (16), Überreden (Feilschen, Lügen) 17 (19)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gedankenschutz, Eiserner Wille II, Kulturkunde (Mittelreich, Südaventurien), Nandusgefälliges Wissen

Verhalten im Kampf: Olar wird einen Kampf nach Möglichkeit vermeiden und sich auf seinen Leibwächter und seine Wachen verlassen.

Khyrene die Seelenpfänderin

Agenda: Khyrene strebt die Verbreitung der Borbarad-Religion voran.

Hintergrund: Die weißhaarige Priesterin (*984 BF, alterslos, blaue Augen) erwarb ihren Kaperbrief von Xeraan und arbeitete im Geheimen an der Seite von Azaril Scharlachkraut am Sturz des Heptarchen. Ihr liegt nichts an persönlicher Bereicherung, sondern an der Verbreitung ihrer Philosophie. Die Besatzungen aufgebrachter Schiffe werden zu Predigten gezwungen und erfahren die Macht borbaradianischer Jünger am eigenen Leib, stets mit dem Ziel, sie zum Schritt vor den kristallenen Seelengötzen zu bewegen. Sie folgt Darion, weil er einer der ersten Erwählten des Dämonenmeister ist und wie dieser davon spricht, die Welt nach eigenem Willen zu formen.

Seelentier: Spinne

Funktion: Khyrene ist eine Verbündete Darions in der zweiten Reihe und eine ungewöhnliche Piratin der Blutigen See.

Schicksal: Khyrene wird in zukünftigen Publikationen keine Rolle mehr spielen.

Kurzcharakteristik: meisterliche Priesterin, kompetente Borbaradianerin

Wichtige Vor- und Nachteile: Altersresistenz; Aberglaube 6

MU 15 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 16
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 12

Langdolch:
INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 16 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 37 **AuP** 39 **WS** 7 **MR** 8 **GS** 7

RS 1 (schwere Robe)

Wichtige Talente: Götter/Kulte (Borbarad) 10 (12), Seefahrt 10, Selbstbeherrschung 12, Überreden 11, Überzeugen (Bekehrung, Predigt) 14 (16)

Wichtige Zauber: HÖLLENPEIN 10, HORRIPHOBUS 8, PANIK 9, WEICHES ERSTARRE 11

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 11), Defensiver Kampfstil, Eiserner Wille I, Finte, Gedankenschutz, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Standfest

Schwarze Gaben: Blutzauberei, Borbaradianismus

Verhalten im Kampf: Khyrene kämpft eher defensiv und setzt auf ihre borbaradianischen Zauber. Generell versucht sie, einen Kampf zu vermeiden und sich aus einer brenzligen Situation herauszukaufen.

Khyrenes Schiff: Die *Sankt Borbarad von Mendena*



Typ: Bireme
Beflaggung: auf Rot eine schwarze Dämonenkrone
Takelage: I (R1)
Riemen: 4 x 18
Tiefgang: 1,4 Schritt
Breite: 5,1 Schritt **Länge:** 23,6 Schritt
Schiffsraum: 168 Quader
Frachtraum: 56 Quader

Besatzung: 20 Matrosen, 25 Seesöldner, 8 Richtschützen, 72 Ruderer

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 14, Härte 1

Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	8 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	11 Meilen/Stunde
am Wind	2 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 schwere Rotze voraus (Vorderdeck)

Teil I: Das Haus der Wacht

„Ich sah das Meer, und beim ersten Anblick war ich verloren. Wie töricht und dumm ich mir heute vorkomme, wenn ich an den Jungen zurückdenke, der an der tobrischen Küste stand und die Wellen begaffte. Ahnte dieser Knabe doch noch gar nichts von den Wundern, die unter der Wasseroberfläche auf ihn warteten."
—aus den Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan, Rulat, 1032 BF

Das Abenteuer beginnt in Neersand. Mit dem Segen des Hüters des Zirkels werden die Helden ein jahrhundertealtes Interdikt der Efferd-Kirche brechen und in den Neer, einen Mahlstrom vor der Stadt, eintauchen, um die Bedeutung der jüngsten Zeichen und Visionen zu erkennen. Am Grund des Strudels kehren die Helden im versunkenen Korallentempel ein und erfahren die Wahrheit über den Neer, der in sich den Äonenkerker Bahamuths birgt.
Gerade als die Helden über das gewonnene Wissen beraten, erfolgt der Angriff der *Plagenbringer*. Moruu'daal selbst führt den Angriff auf den Korallentempel, den die Helden an der Seite des alveranischen Wächters verteidigen. Auf dem Höhepunkt der Schlacht am Meeresgrund greift Darion Paligan ein, vernichtet den Alveraniar und öffnet das Verlies Bahamuths, um den Vater der Seeungeheuer mit der *Plagenbringer* zu verschmelzen. Den Helden bleibt nur die knappe Flucht – und das Wissen, dass sie Paligan aufhalten müssen, sollen Aventuriens Meere nicht der Erzdämonin anheimfallen.

Zeitraum

Der Auftakt findet im **Hesinde** statt und kann nur wenige Tage in Anspruch nehmen, je nachdem, wie ausführlich Sie den Aufenthalt der Helden in Neersand ausschmücken wollen. Firun hat seinen eisigen Mantel über das Bornland ausgebreitet und bereits die Anreise kann ein Abenteuer für sich sein. Gerade wenn die Helden über die See anreisen (oder entlang der Küste), sollten Sie sie mit einigen ausgewählten Gerüchten (Seite 55) und Berichten über aktuelle Entwicklungen versorgen. Die Ingame-Seiten der Ausgaben 147 bis 151 des **Aventurischen Boten** können Sie hierbei als Handout benutzen.
Das aventurische Jahr ist von Ihnen frei von **1035 BF** bis einschließlich **1038 BF** zu setzen.

Auftakt: Das versunkene Buch

„Nur weil ein Ort am Rand der uns bekannten Welt liegt, heißt dies nicht, dass dort nichts von Bedeutung geschieht. Mitunter sind es gerade die abgelegenen Plätze, an denen Wendungen eintreten, die das Schicksal der gesamten Welt bestimmen."
—Keideran Labharion der Schüler, zu Adepten im Kreis der Einfühlung in den nördlichen Salamandersteinen, 1027 BF

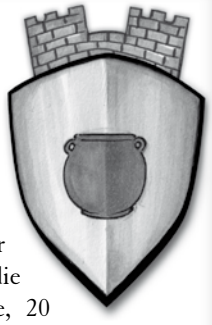
Wege ins Abenteuer

Aufgrund der bildgewaltigen Vision, die ihn während einer Messe am 3. Tsa 1034 BF ereilte, ist Hochwürden *Jesidoro de Sylphur* zutiefst beunruhigt und hat seitdem mehr noch als sonst im Gebet und in Zuständen tiefster Entrückung verbracht. Er ahnt, dass die Antwort auf seine Fragen am Grund des Neers liegen muss, doch um dessen Geheimnisse zu ergründen, müsste er ein Interdikt seiner Kirche brechen. Aus diesem Grund zögert er lange und holt sich schließlich in einem Briefwechsel Rat beim Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain*, der ihn in dem Vorhaben bestärkt. Jetzt benötigt Jesidoro die richtigen Leute für diese Aufgabe.

- Veteranen des Abenteuers **Zeit der Ritter** haben bereits einmal Jesidoro einen Dienst erwiesen. Auf sie mag er ebenso zurückgreifen wie auf jene, die das Szenario **Tidenstieg** gespielt haben.
- Haben die Helden einen ausgezeichneten Ruf als aufrechte Streiter gegen die Finsternis (durch Abenteuer wie **Kreise der Verdammnis** – in dem die Helden auch mit bornischen Streitern zu tun hatten –, **Der Unersättliche** oder **Donner und Sturm**) und Feinde der Jünger Charyptoroths (vor allem **Blutige See**, aber auch **Chalwens Thron**) oder haben sich im Bornland verdient gemacht (etwa im Abenteuer **Schwingen aus Schnee**), werden ihre Taten der Efferd-Kirche bekannt sein. Jesidoro ist in diesen Dingen wenig bewandert, wohl aber sein Vertrauter, Seine Gnaden *Koj Walsareff*, der sich für ihn umhört und die Helden nach Neersand lädt.
- Vielleicht haben die Helden von Jesidoros Vision gehört und wollen mehr erfahren. Ein interessierter Auftraggeber aus der Efferd- oder einer der anderen Kirchen kann die Helden ebenso an die Walsachmündung entsenden
- Zu guter Letzt bleibt der klassische Weg: Die Helden weilen zufällig in Neersand und treffen auf Koj, der sich nach geeigneten Kandidaten umschaut und sie nach positivem Gespräch in den Tempel lädt.



Stadt am Abgrund



Neersand für den eiligen Leser
Einwohner: um 2.100
Wappen: auf Silber ein kugelförmiger Topf in Blau, darüber eine rote doppelte Mauerkrone
Herrschaft: Kronvögtin Tjeika von Notmark
Garnisonen: 50 Hellebardiere der Stadtgarde, 25 ältere Eleven und die Lehrmeister der Kriegerakademie, 20 Flussgardisten, gut 700 Matrosen und Seesoldaten der bornischen Flotte
Tempel: Efferd, Peraine, Rondra
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Hotel ‚Residenz' (Q6/P7/S29; adlige Gäste), Herberge ‚Haus Walsachblick' (Q7/P8/S25), Herberge ‚Haus Neersand' (Q5/P7/S26; viele Händler), Herberge ‚Wellenreiter' (Q5/P5/S18; Wirtsleute sind ehemalige Flussschiffer mit guten Kontakten), Gasthaus ‚Festumer Tor' (Q4/P3/S24), Gasthaus ‚Dünenschänke' (Q4/P4/S16), Herberge ‚Widderhorn' (Q3/P7/S14; schlechter Ruf, Zimmer werden stundenweise vermietet), Kaschemme ‚Edler Schiffer' (Q3/P3/S24; zwielichtiges Gesindel)
Besonderheiten: Neer (geheimnisvoller Strudel im Hafen), Kriegerakademie ‚Rondragefällige und Theaterritterliche Kriegerschule der Bornischen Lande', Magierakademie ‚Schule der Beherrschung', Therbûniten-Spital
Stimmung in der Stadt: vordergründig optimistisch, insgeheim beunruhigt

Neersand ist eine kleine, leidlich prosperierende Stadt auf dem Grat zwischen Zivilisation und Wildnis. Jenseits des Walsachs, an dessen rechtem Ufer die Stadt liegt, beginnt der Überwals, dessen Legenden und Mysterien den Aberglauben der Bürger prägen und zahlreiche Abenteurer in die Stadt locken. Durch die Taten des Widderordens und den Umstand, dass man dem kriegerischen Grafen Uriel von Notmark trotzte, verspüren die Neersander in den letzten drei Jahrzehnten einen gewissen Aufwind, doch liegt über dem vordergründigen Optimismus ein Schatten, wie die vage Ahnung eines drohenden Unheils. Das unregelmäßige Auftreten der Dämonenarchen, die immer wieder in den als heilig geltenden Neer eintauchen, verstärkt dieses ungute Gefühl.
Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** ab Seite 87, die Magierakademie wird im Quellenband **Horte magischen Wissens** beschrieben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Klammer Nebel steigt aus dem Walsach auf und lässt die hinter ihm liegenden Berge nur als dunkle Schemen erkennen, wie ruhende Gigantenleiber, die sich an der Bucht gebettet haben. Der schwache Schein der Wintersonne erhellt kaum den grauen Himmel und lässt die Häuser der Hafenstadt farblos und unwirklich erscheinen. Es ist, als wandelt ihr durch einen Traum, und während die grimme Kälte durch eure warmen Kleider dringt, fallen euch die Legenden ein. Legenden von einem Land, das schon alt war, bevor die ersten menschlichen Siedler sich zwischen Born und Walsach niederließen. Mit jedem Atemzug meint ihr, den Odem des Landes zu riechen – und wenn er als weiße Wölkchen von euren Mündern aufsteigt, ist es, als bliebe ein Teil von ihm in euch zurück.
Zwei Dutzend Schiffe liegen im Hafen vor Anker, dickbauchige Handelsschiffe und schwer bewaffnete Geleitschiffe. Der Strudel, der sich mit Ansteigen der Flut in der Flussmündung zeigt, sorgt dafür, dass der Hafen auch im Winter frei von Eis bleibt, doch scheint dies nur wenige Kapitäne zu verlocken, die Fahrt an den Rand der bekannten Welt auf sich zu nehmen.

Der bornische Kapitän

In einer der besseren Tavernen oder Gasthäuser können die Helden dem bornischen Kapitän *Pjotrew Hjolmen* (Seite 70) begegnen. Der gebürtige Neersander sinniert über Methoden, die Ma'hay'tamim von seiner Heimatstadt fernzuhalten oder gar in eine Falle zu locken. Leider unterliegt das Auftauchen der Wesenheiten keiner Regelmäßigkeit und nur wenige bornische Kapitäne teilen Pjotrews Mut.
Gerade wenn ihr Ruf den Helden vorauseilt, wird Pjotrew an ihrer Meinung zu dem Thema interessiert sein. Von Veteranen des Abenteuers **Blutige See** erhofft er sich Informationen zu den Schwachstellen der Dämonenarchen. Sie können die Begegnung so dazu nutzen, den Spielern das zurückliegende Abenteuer und die Erlebnisse der Helden in Erinnerung zu rufen.
Pjotrew kann später ein (früher) Verbündeter der Helden sein (Seite 70).

Gerüchte in den Kaschemmen und Gassen

- Der Neer ist ein Heiligtum Efferds. (teilweise wahr) Ihm werden kostbare Gaben dargebracht, um den Launigen gewogen zu halten, aber auch gefährliche Artefakte und Schriften, die man lieber in seiner Obhut weiß – und manches Mal auch ein ketzerischer Schwarzkünstler. (wahr)
- Die Dämonenarchen tauchen in den Neer ein, um das versunkene Heiligtum anzugreifen. (falsch) Der berühmte Kapitän Pjotrew Hjolmen weilt in der Stadt, um sich mit der Kronvögtin zu beraten, wie man der Plage Herr werden kann. (wahr)
- Hochwürden Jesidoro ist ein heiliger Mann. (teilweise wahr; er befindet sich in einem Zustand nahezu ständiger Entrückung)
- Seit Boron 1034 BF wurde wiederholt die *Widderhorn* in der Festumer Bucht gesichtet, ein fluchbeladener Holken, der vor 300 Jahren im Neer versank und nun versucht, andere Seeleute ebenfalls in die Tiefe zu locken. (teilweise wahr; das Geisterschiff versucht, vor einem Erstarken des Neers zu warnen) In den letzten Jahrhunderten gab es immer wieder einzelne Sichtungen, aber nie in dieser Häufigkeit. (wahr)
- Ein Zögling der Kriegerschule wurde von Biestingern aus dem Überwals entführt. (falsch; der junge Mann hat sich aus dem Staub gemacht, um Abenteurer zu werden)

Im Tempel des Meeresgottes

Der *Tempel des Meeresgottes* (Gebäudenummer 6 im Stadtplan) befindet sich im Hafenviertel und ähnelt in seiner Architektur einem Schiff, dessen Bug Richtung Neer weist. Einem Helden (*Sinnenschärfe*, erleichtert um den halben TaW *Grobschmied* oder *Baukunst*) mag auffallen, dass sich am ganzen Gebäude kein Stück geschmiedeten Metalls befindet. Erbaut wurde der neue Efferd-Tempel im Jahre 974 BF, während das alte Gotteshaus, ein stattliches Steingebäude aus dem 3. Jahrhundert nach Bosparans Fall (Gebäudenummer 12), der Lotsengilde überlassen wurde.



Jesidoro

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Als ihr durch den Vorhang aus Muscheln und Korallen tretet, ist es, als würdet ihr in eine verwunschene Welt unter dem Meer eintauchen. Kein Fenster lässt Licht von Außen in den Tempel fallen. Statt dessen leuchten unzählige Gwen Petryl-Steine. Durch ihr schimmerndes Licht fühlt ihr euch, als würdet ihr ein versunkenes Schiff erkunden. Dazu scheinen die Schätze und unzähligen Opfergaben zu passen, die nahezu jeden Fingerbreit der Halle bedecken: schimmernde Muscheln, Fangnetze, modrige Truhen, korallenbewachsene Kelche, ein unterarmlanger Seeschlangenzahn. Ein Duft nach kühlem Wasser und frischem Wind erfüllt den Tempel.
Dem Eingang gegenüber, am anderen Ende der Halle, erhebt sich zwei Schritt hoch eine steinerne Delphinstatue, feucht glänzend durch das Wasser, das stetig aus dem Blasloch des heiligen Tieres rinnt.

Dem Tempel steht der Bewahrer von Wind und Wogen *Jesidoro de Sylphur* (*992 BF, schlichter, schwarzer Zopf, fein geschwungene Augenbrauen, gebräunte Haut, asketische Züge) vor, der sich in einem steten Zustand der Entrückung befindet. Ihm zur Seite steht Seine Gnaden *Koj Walsareff* (*961 BF, grauer Bart, Halbglatze, pragmatisch), ein ehemaliger Bordkaplan und knorriger Seebär, der sich selbst als fester Anker für Seine Hochwürden betrachtet

und sich um die weltlichen Belange des Tempels kümmert. Da Koj das Alter spürt und sich um seinen ‚Schützling' sorgt, sollte er einmal nicht mehr sein, hat er in den letzten Jahren *Sulja Elmsjen* (*1008 BF, mattes Braunhaar, unansehnliches Gesicht, phantasielos) zu seiner Nachfolgerin ausgebildet.
Jesidoro befindet sich in einem Zustand der *Epiphanie* (**WdG 245**), wodurch er leicht abwesend wirkt. Im Gespräch schweift seine Aufmerksamkeit immer wieder ab. Was er dabei wahrnimmt, bleibt den Helden verschlossen. Auch wenn er den Helden scheinbar zuhört und wie zur Bestätigung nickt, müssen sie manches wiederholen, da Jesidoro mehr der Stimme seines Gottes als ihnen lauscht. Während die Helden diese Anwandlungen aus Respekt vermutlich erdulden, ist Koj wesentlich pragmatischer und holt Jesidoro schon mal mit einem lauten Ruf zurück in die Gegenwart.
Seine Worte wählt Jesidoro mit Bedacht. Dabei spricht er manchmal von Vergangenem und Zukünftigem wie von Gegenwärtigem, während Aktuelles für ihn mitunter schon längst geschehen ist.

Jesidoros Bitte

Jesidoro beginnt mit den Worten: *„Es ist im Tsa, dass ich den ewigen Gott um seinen allmächtigen Ratschluss bitte. Seine sterblichen Kinder sind beunruhigt ob der Vorkommnisse in der Festumer Bucht."*
Wenn die Helden den Wortlaut der Vision, die Jesidoro während des Gottesdiensts ereilte (Seite 9), noch nicht kennen, können Sie ihn ihnen nun vorlegen. Viel entscheidender ist jedoch die folgende Informationen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Das sind die Worte, die mein Mund sprach, meine Augen sahen etwas anderes." Jesidoro starrt mit offenen Augen auf die Delphinstatue, während er mit leiser Stimme fortfährt: „Eine schwarze Klinge, die in dem leblosen und zertrümmerten Leib eines Greifen steckt. Eine Springwelle überschwemmt die Greifenleiche und reißt das Schwert aus ihm heraus. Das Land wird zu einem Meer, doch das schwarze Schwert geht nicht unter. Es dreht sich auf der Wasseroberfläche wie die Nadel eines Kompasses. Es kommt zur Ruhe und die Spitze zeigt nach Norden. Ich folge ihr mit meinem Blick. Sie zeigt auf den Neer. Der Strudel ist so stark wie nie. Ich nähere mich ihm, immer näher und näher, bis ich seinen Rand erreiche und es mich in die Tiefe reißt. Das Donnern des Strudels um mich herum ist ohrenbetäubend, es gibt keine Worte mehr. Ich stürze immer tiefer. Um mich herum tanzen Wrackteile, tote Fischschwärme.
Tiefer. Ich sehe einen Tempel aus Korallen. Dort wartet etwas auf mich. Etwas ohne Namen, das ein Feld aufgedunsener Leichen bestellt. Ich verweile nicht.
Und tiefer. Ein Abgrund. Ein Glosen. Ein Ruf. Und dann –"

Jesidoro unterbricht sich. Seine gebräunte Haut glänzt feucht. Es stammt nicht von der klammen Feuchtigkeit, die aus dem Holz des Tempels aufsteigt.
„Ich stehe zu Füßen der Delphinstatue, inmitten der Gläubigen, die zu mir blicken. Koj spricht zu ihnen. Sulja nimmt mich am Arm und führt mich fort."

Wenn die Helden das Szenario **Tidenstieg** (**AB 151**) gespielt haben, kennen sie eventuell den Anfang der Vision und seine Bedeutung: Das schwarze Schwert ist die Dämonenklinge *Yamesh-Aqam*, die der verfluchte Zauberkönig erbeuten konnte. Den Rest der Vision hat Jesidoro den Helden damals verschwiegen, da seine Bedeutung ihn beunruhigte und er erst den Ratschluss seines Gottes und seiner Kirche suchte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Blick des Geweihten richtet sich auf euch, zum ersten Mal fest und bestimmt. „Der Neer wird bedroht. Das Heiligtum des alten Gottes und die letzten Gaben sind in Gefahr. Das Interdikt Seiner Kirche verbietet es, in den Strudel zu tauchen, doch es ist Zeit, das Interdikt zu brechen. Ihr habt den Segen des Hüters der Zirkels und des Herrn der Gezeiten. Steigt hinab in den Neer und erkennt die Gefahr, die ihm droht."

Eine besondere Sorge quält Jesidoro: Vor über zehn Jahren vertraute er dem Neer ein Buch aus der Zeit der Theaterritter an (siehe Kasten), das er nun ebenso bedroht sieht wie das Heiligtum selbst. Seine Bitten an Efferd, das Buch seiner Obhut zu entlassen, blieben unbeantwortet. Die Helden sollen nun in der versunkenen Schatzkammer Efferds direkt um die Herausgabe des Schatzes bitten – und ergründen, was sich hinter den Visionen des Hochgeweihten verbirgt.

Das versunkene Buch

Das gesuchte Buch befand sich seit dem Auszug der Theaterritter aus Neersand im Jahre 337 BF in der Obhut der Efferd-Geweihten, als Gabe der letzten Seneschallin Thora Fataburuq. Direkt nach Erhalt wurde es von den Geweihten versiegelt. Über seinen Inhalt gibt es allenfalls Gerüchte. Nachdem es 1024 BF gestohlen und Dank einiger Helden wiedererlangt wurde, übergab es Jesidoro Efferds Schatzkammer im Neer (Abenteuer **Zeit der Ritter**).
Weitere Informationen finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land des Schwarzen Bären** auf Seite 178. Für dieses Abenteuer ist das Buch nicht von Relevanz, doch nachdem die Helden es aus dem bedrohten Haus der Wacht retten, kann es in zukünftigen Publikationen wieder eine Rolle spielen.

Ein Lohn der Mühen?

Manchen Helden mag die Bedrohung eines Heiligtums und die Ahnung eines charyptiden Feindes nicht ausreichen, um sich ins Abenteuer zu stürzen. Etwas so Weltliches wie eine Belohnung anzubieten, kommt dem entrückten Jesidoro nicht in den Sinn. Koj hat jedoch ein Gespür für solche Anliegen und findet bei Nachfragen der Helden direkte Worte: *„Bei Efferds Bart, Hochwürden spricht von einer göttlichen Queste und Ihr von plumpen Gold? Efferds Segen ist euch gewiss und das sollte euch viel wert sein, wenn ihr vorhabt, in eurem Leben noch einmal ein Schiff zu betreten. Und lasst euch gesagt sein: Weder der Herr noch seine Kirche haben sich je lumpen lassen, wenn es einer Landratte gelang, den Feinden der zwölfgöttlichen Ordnung in den Hintern zu treten."*

Reicht den Helden die Aussicht „Erst die Arbeit, dann der Lohn" nicht, ist Koj zu einigen Versprechen bereit. Dabei beweist der alte Seebär allerdings, dass er feilschen kann wie ein Fischhändler. Passen Sie eine in Aussicht gestellte Belohnung an die Gepflogenheiten Ihrer Spielrunde an: Segnungen und Empfehlungsschreiben sind ebenso denkbar wie harte Dukaten. Ohnehin werden die Ereignisse die Helden bald überrollen und die Fragen nach dem Sold für einen Tauchgang schnell vergessen machen.

Die Seelenprüfung

Da die Helden – wenn auch mit Duldung des Kirchenoberhaupts – ein Interdikt brechen, bittet sie Jesidoro, sich einer Seelenprüfung zu unterziehen. Die Teilnahme daran ist freiwillig und kann abgelehnt werden (*Götter und Kulte*). Dies hat keine direkten Konsequenzen für das Abenteuer, vielmehr soll die Seelenprüfung Anlass für eine rollenspielerische Szene bieten. Für den entrückten Geweihten verschmelzen ohnehin Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft, so dass er zumindest ahnt, dass die Helden eine wichtige Rolle für das Schicksal der Meere spielen – und er vertraut darauf, die Richtigen vor sich zu haben. Einzig Paktierer würde er ausschließen, doch diese hätten den geweihten Boden des Tempels ohnehin nicht betreten können.

Sollte ein Held das *Mal des Frevlers* tragen, erkennt Jesidoro es vielleicht nicht (ganz profan: seine Liturgie-Probe ist misslungen) oder er sieht in der Queste eine Möglichkeit für den Helden, sich davon reinzuwaschen (was er diesem in einem vertraulichen Gespräch genauso erklärt). Ungläubige Helden (Novadis, Elfen, Zwerge) wird Jesidoro nicht bedrängen; eventuell fühlt sich ein anderer Held von sich aus berufen, sich für den Gefährten zu verbürgen.

Im Rahmen der Zeremonie reicht Jesidoro den teilnehmenden Helden ein Muschelhorn und bittet sie, es mit Wasser zu füllen. Wie diese Handlung vollzogen wird, liegt in der Verantwortung des Einzelnen. Halten Sie den Spieler an, den Vorgang genau zu beschreiben, den sein Held unter dem verklärten Blick Jesidoros ausführt. Nachdem jeder teilnehmende Held das Horn befüllt hat, nimmt es Jesidoro entgegen, tritt an das Altarbecken und lässt das Wasser langsam wieder herausfließen. Es wirkt, als würde er sich in jeden Tropfen vertiefen, der die Muschel verlässt. Anschließend lächelt er versonnen. *„Es sind die Richtigen"*, sagt er – ob zu sich, zu Koj oder seinem Gott, bleibt offen.

Über den Neer

Folgende Informationen können die Helden im Tempel über den Neer gewinnen oder durch erfolgreiche Proben auf *Götter und Kulte (Efferd)*, *Sagen und Legenden* oder *Geschichtswissen* erlangen:

- Immer zum höchsten Stand der Flut zeigt sich der Strudel, meist so schwach, dass er allenfalls ein Fischerboot festhalten, aber nicht in die Tiefe ziehen kann. Manchmal aber wird er zu einem tosenden Schlund, der selbst für einen Holken gefährlich ist.
- Der Neer trat an dieser Stelle in der Walsachmündung schon auf, als Neersand 197 BF als Vorposten der Theaterritter gegründet wurde. Während Festum ungehindert erblühen konnte, hat der Strudel ein Wachstum der entlegenen Ortschaft in den frühen Zeiten verhindert, auch wenn er den Hafen stets eisfrei hält.
- Der erste Efferd-Tempel der Stadt wurde 254 BF geweiht. Zum Heiligtum wurde der Neer erst 593 BF erklärt. Aus diesem Jahr stammt auch das Interdikt, das ein Hinabtauchen in den Strudel verbietet.
- Seit 1025 BF erscheinen immer wieder Dämonenarchen vor der Küste, tauchen in den Strudel ab und suchen anschließend das Weite. Jesidoro sieht darin Versuche, Efferds Heiligtum anzugreifen.
- Der letzte Angriff erfolgte vor wenigen Wochen zu Beginn des Winters. Die Arche hatte eine Länge von gut 45 Schritt und ihre Borkenhaut schimmerte golden. (Experten der Blutigen See können die *Goldmorgentarantel* identifizieren.)

Hinab in die Tiefen! Doch wie?

Diese Frage wird die Helden angesichts eines Tauchgangs hinab in einen Mahlstrom sicherlich beschäftigen. Wenn die Helden über eigene Möglichkeiten verfügen, sich unter Wasser zu begeben (siehe **Efferd** ab Seite 140), dürfen sie diese gerne ausschöpfen. Jesidoro ist ohnehin zuversichtlich: *„So ihr das Heiligtum erreicht, wird Efferds Mantel euch umgeben und keinem der Seinen wird Leid widerfahren."* Das mag manchem Helden nicht reichen: Neben einer rituellen Segnung erhalten die Tauchgänger von Koj Korallenfläschchen mit *Wasserodem*. Diese sind das Geschenk eines Neckers, der sie Jesidoros Vorgänger übergab. Die blaue Flüssigkeit ermöglicht es Landbewohnern, 20 SR lang im Wasser zu atmen, und schützt zudem vor Druck (bis etwa 500 Schritt Tiefe) und Unterkühlung.

Der Weg in die Tiefe

Es liegt an den Helden, wann sie sich bereit fühlen, in den Neer hinabzutauchen. Überlassen Sie es den Spielern, wie sie die letzte Zeit an Land ausgestalten. Mancher Held wird die Versenkung im Gebet suchen, ein anderer die Freuden im Arm einer Dirne. Lassen Sie sich zudem genau beschreiben, was die Helden mitnehmen wollen. Überzählige Ausrüstung kann dem Tempel anvertraut werden.

Da sich der Strudel nur beim Tidenhub zeigt, müssen die Helden auf den Zeitpunkt der Flut warten. In Neersand liegt der Anstieg des Meeresspiegels bei etwas über einem Schritt, bei Neu- oder Vollmond zwei Spann mehr, während

die Nipptide (etwa sieben Tage nach Neu- oder Vollmond) knapp unter 4 Spann liegt. Bevor die Helden mit Jesidoro zu Koj in das kleine Segelboot des Tempels steigen, segnet sie der Hochgeweihte in der heiligen Halle für die bevorstehende Aufgabe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Jesidoro tritt an das Tempelbecken und füllt das euch bekannte Muschelhorn mit Wasser. Dann hebt er das perlmuttfarbene Gefäß, auf dem das Licht des Gwen Petryls schimmert, in die Höhe.
„Herr über die Meere, ewiger Gott! Vater des Neers, Hüter der letzten Gaben! Richte Deinen unergründlichen Blick auf diese Deine Kinder, die sich Deiner Gunst ergeben! Geleite sie sicher durch die nassen Pfade Deines Reiches hinab zu Deinem Heiligtum. Lass sie die Wunder unter den Wogen erblicken und führe sie sicher zurück, auf dass sie gestärkt in Glauben und Wissen Deine versunkene Stätte vor Deinen und unseren Feinden beschützen werden."
Er wendet sich an euch und bittet euch niederzuknien. Einem jeden schüttet er das Wasser aus dem Horn über das gesenkte Haupt. Überrascht stellt ihr fest, dass es Salzwasser ist, das euch über Stirn und Wangen läuft, in euren Augen brennt und eure Lippen benetzt.
Als ihr den Blick wieder hebt, könnt ihr Jesidoro kaum erkennen.
„Ihr seid bereit", sagt er.

Sollten die Helden einen solchen Talisman noch nicht besitzen, erhält jeder von ihnen aus Jesidoros Hand einen tropfengroßen Aquamarin an einem Lederband. Das gesegnete Amulett weist seinen Träger nicht nur als Freund der Efferd-Kirche aus (*Götter und Kulte*), sondern soll dafür sorgen, dass die Seele eines Ertrunkenen sicher den Weg in Efferds Gefilde findet – selbst wenn er in der Blutigen See sein Ende findet (*Sagen und Legenden*).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Das kleine Segelboot legt ab und wird von Koj mit sicherer Hand durch das kalte Wasser gelenkt. Der alte Geweihte versucht das Boot in der Mitte der Mündung zu halten. Jedes Ufer ist nun gleich weit entfernt und unter dem Anstieg des Wassers schwankt euer kleines Gefährt bedenklich.

Schließlich entdeckt der erste von euch eine Stelle, an der sich das Wasser auffällig zu kräuseln beginnt, bis es sich immer schneller um sich selbst dreht und sich zu einem dröhnenden Schlund öffnet.
„Heute will der Alte es aber wissen!", ruft euch Koj zu und lacht.

Es wird nicht erwartet, dass die Helden todesmutig den Wasserodem kippen und sich lachend in den Schlund stürzen. Ein Zögern zeugt davon, dass die Naturgewalt den Helden den nötigen Respekt abringt. Von den Dämonenarchen abgesehen waren die letzten Lebewesen, die sich in den Strudel begaben, verurteilte Schwarzkünstler, die hier ihre Todesstrafe empfingen. Und außer den Dämonenarchen ist lange Zeit niemand wieder aufgetaucht.
Am besten nähern sich die Helden vorsichtig und schwimmend dem Rand des Neers, bis der Sog sie erfasst. Dabei sollten sie nicht unbedacht in das eiskalte Wasser springen (sonst erleiden sie 1W6 TP(A) und müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe+5 ablegen, um nicht durch einen Schock bewusstlos zu werden).
Sobald der Sog einen Helden erfasst, kann ihn Panik überkommen (MU-Probe), so dass er automatisch gegen die Kräfte ankämpft. Am Rand des Strudels sind *Schwimmen*-Proben um 3 Punkte erschwert, dann um 5 und 7 Punkte und schließlich um 12 Punkte. Nur bei mindestens 5 TaP* kann der Held sich nach außen arbeiten, sonst verharrt er bei einer gelungenen Probe in dem Bereich, in dem er sich befindet. Eine misslungene Probe zieht ihn einen Kreis weiter nach innen. Jede *Schwimmen*-Probe kostet 1 AuP, eine misslungene 1W6 AuP.

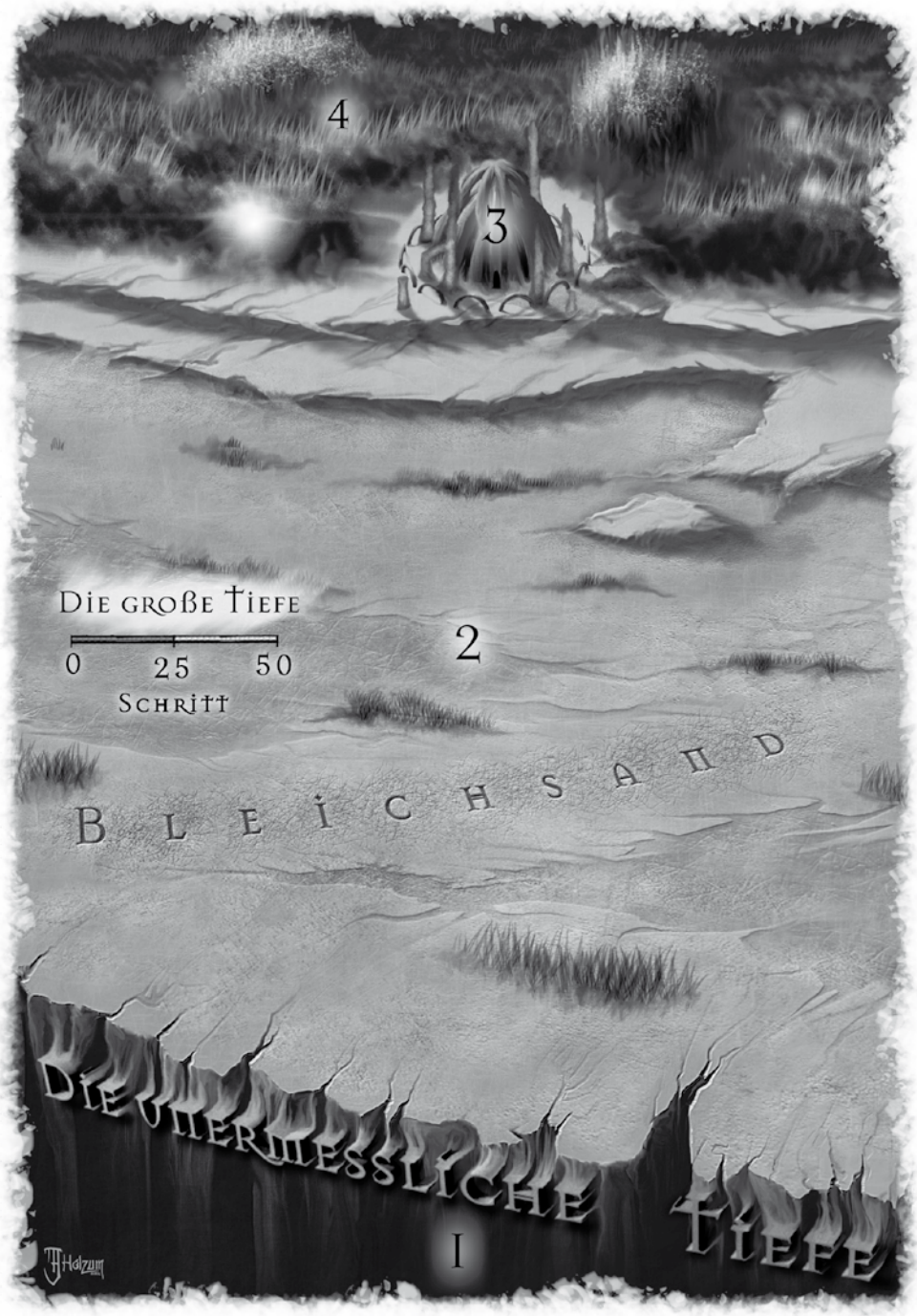
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie die Hand eines Giganten packt dich der Sog und wirbelt dich umher. Der Himmel wird deinem Blick entzogen, nur manchmal blitzt das trübe Grau noch auf. Doch es wird kleiner und kleiner. Dein Gesicht schlägt in die tosenden Wasser und äonenalte Kräfte drücken dir das Leben aus dem Leib. Du willst schreien, doch der Lärm schluckt alle Töne.
Als du in die Tiefe stürzt, begreifst du: Dies ist kein Mahlstrom, sondern der Schlund eines Ungeheuers.

Wenn dem Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +5 misslingt, wird er bald ohnmächtig werden.

Das Haus der Wacht

»Numinoru der Unergründliche Vater und Mououn die Behütende Mutter und Ephar der Gebende Sohn und Karribd die Nehmende Tochter rangen mit Bahamuth dem Verschlinger, der seine Brut unaufhörlich in die Meere spie, bis Karribd die Ungeheuer unter ihren Willen zwang, so dass sie ihr und der Ewigen Familie der Ozeane nicht mehr gefährlich werden konnten.
Alsdann riss Numinoru einen Schlund am Meeresboden auf und Ephar schleuderte Bahamuth in die Tiefe. Mououn versiegelte den Kerker und errichtete ein Haus der Wacht, das sie ihren Kindern überantwortete.«
—Niederschrift von unbekannter Hand auf einem kaum mehr leserlichen Pergament in der Silem-Horas-Bibliothek zu Selem

Das *Haus der Wacht* wurde vor Urzeiten errichtet, im Karmakorthäon zum Ende des Fünften Zeitalters, als die Meergötter das Urmonstrum Bahamuth, einen Teilleib der Vielleibigen Bieste, niederrangen und in einen unterseeischen Kerker sperrten. Zumindest zwei Gottheiten waren an diesem Triumph beteiligt, der launische Efferd und die spätere Erzdämonin Charyptoroth, auch wenn apokryphe Schriften noch von anderen, den heutigen Menschen unbekannten Wesen sprechen. Für eine lange Zeit müssen sowohl Efferd als auch Charyptoroth Bahamuths Kerkermeister gewesen sein. Heute wacht alleine der Zwölfgott über den Vater der Seeungeheuer.



Im Laufe der Äonen ist der Bann immer schwächer geworden, vor allem, seit sich mit Hilfe des Dämonenmeisters Charyptoroths Macht in das Perlenmeer ergoss und Bahamuths Ruf an die Ma'hay'tamim erging, um ihn zu nähren. Auch mit der Vernichtung des Kernleibs des Omegatherions (Abenteuer **Donner und Sturm**) ist das Ringen zwischen Wächter und Gefangenen noch nicht entschieden. Bis dieser Tag das ändern wird.

Der Tempel in der Tiefe

Unter dem Auge des Efferd erstreckt sich auf dem Grund der Festumer Bucht **die Große Tiefe**, eine schlammige Ebene, die von der Küste bis zu **Bahamuths Schlund (1)** reicht, einer scharfen Bruchkante, an der der Meeresboden in unermessliche Tiefen abfällt. Hier hat der Strudel seinen eigentlichen Ursprung, der sich unter Wasser als ein gigantisches, tosendes Gebilde zeigt. Schwarzes Licht steigt aus dem Abgrund auf und wirft bizarre, helle Schatten.
Vom Schlund bis zum Tempel erstreckt sich der **Bleichsand (2)**, ein weites, unebenes Feld, auf dem bis auf ein paar braune Algen nichts wächst und das von jeglichem Meeresgetier gemieden wird. Hier sind im Meeresgrund die *Krieger*

der letzten Wacht begraben, Hunderte Wasserleichen, die ebenso wie ihr Gebieter zur Wacht verurteilt sind. Die Wenigsten von ihnen sind Menschen, sondern versagten vor Jahrtausenden in ihren Aufgaben und büßen nun dafür. Die menschlichen Wasserleichen gehören jenen Frevlern, die dem Strudel übergeben wurden, einstigen Besatzungsmitgliedern von Dämonenarchen, die in Gefangenschaft gerieten, sowie leichtsinnigen Tauchern, die das Verbot der Efferd-Kirche missachteten.

Das eigentliche **Haus der Wacht (3)** offenbart sich als gewaltiger Korallenstock mit säulen- und bogenartigen Verstrebungen, bunten Anemonen und glitzernden Perlen: ein fremdartiger Palast auf dem Meeresgrund, der von kopfgroßen Gwen Petryl-Kugeln erleuchtet wird. In seinem Inneren birgt er den **Korallentempel** sowie **Efferds Schatzkammer** (siehe grauer Kasten).

Umgeben ist das Haus der Wacht von wunderbaren **Unterwassergärten (4)** mit aus sich selbst heraus leuchtenden Gewächsen und Gebilden. Korallenbewachsene Statuen von Göttern und Heroen in der Gestalt von Meerestieren und maritimen Völkern zeugen vom Alter der Anlage. Dazwischen finden sich immer wieder Schiffsteile, die bunten Fischschwärmen als Spielplatz dienen und selten von menschlicher Hand gefertigt wurden.

Das Heiligtum

Im Herzen der Anlage befindet sich ein gewaltiger Kuppeldom, dessen Rippenbögen von Korallenwucherungen gebildet werden. In schillernden Farben leuchtende Quallen und schimmernde Fischschwärme sind nahezu ständig in Bewegung. In der Mitte des Doms befindet sich am Boden aus Perlmutt das **Siegel der Wacht** in Form eines Strudels, geformt aus versteinerten Meerschnecken, weißen Perlen, leuchtendem Gwen Petryl, bläulich-grünen Wasserdrachenschuppen (sowie drei Karfunkeln solcher Wesen) und den bleichen Knochen von Seeschlangen.

Die Wände zieren bis zur Kuppel hinauf rätselhafte Reliefs: Deutlich lassen sich Delphine, Wale, vierköpfige Drachen, Kraken, Seeschlangen, Drachenschildkröten und gewaltige, tentakelbewehrte Meerschnecken erkennen, die mit einem unförmigen und jeder Beschreibung spottenden Wesen ringen, dessen Betrachtung dem sterblichen Geist eine urtümliche Furcht einflößt. Bleiche Gründler, vielbeinige Seespinnen, mehrmäulige Haie und groteske Kreaturen mit verdrehten Gliedern kämpfen gegen Rochen, Fischmenschen und bizarr anmutende Fische. Auffällig sind zwei Seite an Seite kämpfende Kraken, von denen einer neun Speere trägt. An einer anderen Stelle ist eine phantastische, untermeerische Stadt zu erkennen, ein Konglomerat aus Korallendomen, Algengeflecht, kleinen Inseln und Schiffsresten, das beim Betrachter Schwindel auslöst, so dass er bald nicht mehr weiß, wo oben und unten ist.

Wie ein eigentümlicher Kronleuchter ragt vom höchsten Punkt des Doms ein haushoher Dreizack nach unten und weist auf das *Siegel der Wacht*. An seinen Spitzen hängen die größten Gwen Petryl-Steine, die das menschliche Auge je gesehen hat.

Efferds Schatzkammer

Das Haus der Wacht besteht seit dem Ende des Fünften Zeitalters. Während vielen Rassen der abgelegene Neer unbekannt gewesen ist, hat ein halbes Dutzend Völker am Mahlstrom gesiedelt und ihm seine Verehrung und Gaben dargebracht. Nachfolgend finden Sie einige Schätze des Korallentempels als Anregung zur eigenen Ausgestaltung. Das meiste davon wird beim Ausbruch Bahamuths in die Tiefe gerissen. Einzelne Stücke können vielleicht von den Helden gerettet werden oder werden in den nächsten Jahren an der bornischen Küste angespült – und dienen als Aufhänger für ganz eigene Abenteuer:

- das gesuchte Buch der Theaterritter (Seite 23)
- die *Sphäre des Hydrophos* (Seite 37)
- eine hochelfische *Wellenwanderer-Rüstung* (**WdA 113**)
- ein halbes Dutzend Knochenkeulen goblinischer Schamaninnen
- Das *Brennende Erz des Quodazil* ist ein glühender Erzklumpen, der auch unter Wasser nicht verlischt.
- Eine Kristallkugel von einem Spann Durchmesser, die von Innen heraus in einem hellblauen Feuer leuchtet. Es handelt sich dabei um ein Bruchstück des Sturmherzens von A'Tall (**SRD 54**), das seit Jahrhunderten im Neer schlummert. (Dieses Artefakt wird mit dem Untergang des Korallentempels verschwinden und kann in einer späteren Publikation eine Rolle spielen.)
- Truhen, Urnen, Amphoren und weitere Schätze aus den unterschiedlichsten Materialien: Schuppen, Kalk, Chitin und Bernstein, mitunter mit Verzierungen und Schriftzeichen versehen, von denen die bekanntesten Asdharia und H'Chuchas sind, aber auch mahrische Glyphen finden sich.
- Wenn Sie die Kampagne um die Splitter von Borbarads Kristallherz (Abenteuer **Krieg der Magier**) fortspinnen wollen – von denen sich jeweils einer in der Obhut der Perricumer Draconiter (Anthologie **Pilgerpfade**, Seite 82), einer beim Orden der Schlange der Erkenntnis (**AB 135**, Seite 12) und einer in Drakonia (Abenteuer **Drachenschwur**, Seite 110) befindet –, kann hier ein weiteres Bruchstück liegen.

Die Bewohner der Großen Tiefe

Giftige *Rotfeuerfische* (**ZooBotanica 132**), leuchtende *Feuerquallen* (ebenda, **133**), *Hundsrobben* und *Seetiger* (ebenda, **160**) bewachen die Zugänge zur Schatzkammer, *Seesterne* gleiten durch das Wasser, während *Seepferdchen* mit schillernden Fischschwärmen – Gaukler, Schmetterlingsfische, träge Kugelfische und elegante Fächerfische in unzähligen Farbkombinationen – um die Wette schwimmen. Mitunter hat man das Glück, in der Nähe des Hauses der Wacht eine gewaltige *Taucherhelmqualle* von der Größe einer Karavelle zu sehen. Dazu gesellt sich allerlei Kleintier, das sich auf dem Meeresboden tummelt.

Der Wächter, ein vergessener Alveraniar

Der Gebieter über die Große Tiefe und Bahamuths Kerkermeister ist ein alter Meermann mit Bart, Dreizack und Fischschwanz, jedoch ohne Augen. Seine schmalen Lippen entblößen spitze Zähne. Seinen Namen hat ihm das Meer genommen, denn unsterblich büßt er hier für einen Frevel, den er als Alveraniar Efferds begangen hat.

Der Wächter ist gebieterisch und unerbittlich. Seine dröhnende Stimme (die jedes Wesen in seiner Muttersprache vernimmt) duldet keinen Widerspruch und in seinem Reich ist er mit nahezu göttlichen Fähigkeiten ausgestattet. (Er verfügt nach menschlichen Maßstäben über einen fast unermesslichen Vorrat an Karmaenergie, die er auf efferdgefällige Weise einsetzen kann, ohne hierbei durch die Grenzen einer Liturgie beschränkt zu sein. Dennoch ist seine Macht nicht grenzenlos, auch wenn es einem Sterblichen so erscheinen muss.) Ein Geweihter erkennt umgehend seine göttliche Natur.

Der Wächter spielt auf Zeit. Durch Visionen weiß er um das drohende Ende Bahamuths als Teil des Omegatherions, gleichzeitig spürt er den bröckelnden Schutzbann. Er hofft, den Schutz lange genug aufrechterhalten zu können, um das Ende Bahamuths zu erleben und anschließend nach Alveran zurückkehren zu dürfen.

Tausendglanz

Der ‚Haushofmeister' des Heiligtums ist weniger ein Wesen als eine Myriade Wesen: *Tausendglanz* ist ein intelligenter Fischschwarm, der als dumpfer Chor zu den Helden spricht, aus seinen vielfarbigen Leibern andere Wesen nachahmt oder Objekte und im Wasser schwebende Glyphen formt. Die Schwarmseele ist unstet, hektisch und neugierig, führt jedoch jede Weisung des Wächters getreulich aus.

Ein heiliger Ort

In der Großen Tiefe sind Liturgien von Efferd und Swafnir um 4 Punkte erleichtert, jene anderer Götter um 1 Punkt – außer jene von Ingerimm oder Angrosch (Probe +3) sowie Praios (Probe +1). Wenden Geweihte später Liturgien zur Verteidigung des Heiligtums an, sind die Probe um bis zu 7 weitere Punkte erleichtert. Zudem sind alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)* um 2 Punkte leichter zu wirken und kosten 1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP). Reine Feuer-Manifestationen funktionieren gar nicht, alle anderen Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* sind um 2 Punkte erschwert. Darüber hinaus gelten die Angaben aus **Efferds Wogen** ab Seite 140.

Die Dauer des Aufenthalts unter den Wogen

Die Helden werden irgendwann feststellen, dass sie immer noch unter Wasser atmen können, auch wenn ihrer Einschätzung nach die Wirkung des Wasserodems längst verflogen sein müsste. Dies hat zweierlei Gründe: Zum einen verläuft die Zeit in der Großen Tiefen nach etwas anderen Maßstäben, zum anderen ertränkt Efferd seine Gäste nur, wenn er sie als Feinde betrachtet.

In der Großen Tiefe

Die Helden werden über der Großen Tiefe aus dem Strudel gezogen und trudeln dem Haus der Wacht entgegen. Bewusstlose Helden drohen, Richtung Schlund abzutreiben, können von ihren Gefährten aber ohne größere Mühe davor bewahrt werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als würdet ihr vom Rücken eines Drachen auf das nächtliche Khunchom blicken, leuchtet unter euch am Meeresgrund am Rande eines gähnenden Schlundes, in den der Strudel das Wasser zieht, das Heiligtum Efferds, umgeben von unbeschreiblich schönen Unterwassergärten und wie im Märchenschlaf schlummernden Schiffswracks. Quallen gleiten an euch vorüber und ihre Nesseln zucken umher, ohne euch zu berühren.

Dort unten, auf dem bleichen Sand vor einem riesigen Korallendom, treibt ein Meermann mit Fischschwanz und in der Strömung wallendem Bart. Sein Hand hält einen silbernen Dreizack umschlossen und er hat den Kopf in eure Richtung erhoben.

Erst als ihr näher kommt, erkennt ihr, dass er keine Augen hat.

Bald werden die Helden merken, dass die Quallen wie ein Geleitschutz stets den gleichen Abstand zu ihnen halten. Sollte ein Held versuchen, aus der Eskorte auszubrechen oder ihnen zu nahezukommen, schlagen die Nesseln nach ihm – nur ein einziges Mal als Warnung (die Säure entspricht dem der Feuerqualle, **ZooBotanica 133**). Die Quallen geleiten die Helden direkt zum Wächter, der sie ohne Umschweife begrüßt: *„Ihr befindet euch in der Großen Tiefe, Landwandler und Wogenreiter, und seht das Haus der Wacht. Ihr werdet einen Dienst erfüllen und entlassen – oder bis zum Ende der Wacht hier verweilen."*

Das Gespräch mit dem Wächter

Der Wächter schert sich nicht um weltliche Autoritäten oder die Belange der Landbewohner. Für ihn zählt einzig seine Aufgabe. Weder hat er die Helden erwartet noch ihren Besuch ersehnt. Daher behandelt er sie erst einmal wie jeden anderen, der zur Großen Tiefe vordringt: Da es sich nicht um Paktierer handelt (in diesem Fall hätten sie gar nicht erst den Meeresgrund erreicht), werden sie eine Queste erfüllen müssen, um den ständigen Zerfall von Bahamuths Kerker zu verlangsamen.

Bedenken Sie bei der Darstellung das Alter, die Macht und das Selbstverständnis des Wächters: Sein Dasein ist mit seiner ihm von Efferd befohlenen Aufgabe verwoben und wie seine Wacht wird er niemals wanken. Er ist nicht auf das Wohlwollen von Sterblichen angewiesen, noch empfindet er irgendeine Art von Zuneigung für Landbewohner, wie sie etwa der Fee Pandlaril zu Eigen ist, die eine ganz ähnliche Wacht wie er erfüllt. Zudem ist er mürrisch und launisch, wie man es dem Meergott selbst nachsagt.



Nachfolgend finden Sie einige generische Antworten zu Themen, die die Helden ansprechen können:

- **Die Vision des Hochgeweihten:** *„Ihr beschreibt nichts, was mich nicht bereits seit unzählbaren Gezeiten umgibt."*
- **Der Wächter:** *„Ich habe keinen Namen, nur eine Aufgabe. Und meine Aufgabe ist die unermüdliche Wacht."*
- **Das Haus der Wacht / die Große Tiefe:** *„Hier ruht, was niemals sein sollte, was niedergeworfen, aber nicht vernichtet werden konnte. Meine Wacht endet, wenn die Zeiten enden, es vergeht oder es sich erhebt. Doch wenn es sich erhebt, werden die Meere finster und die Verdunkelte wird triumphieren."*
- **Der Abgrund:** *„Nähert ihm euch, wenn ihr die Verdammnis ersehnt."*
- **Warnungen vor charyptiden Umtrieben / Dämonenarchen:** *„Sie versuchen es. Immer und immer wieder. Wie eine dunkle Flut brechen sie über uns hinein – und müssen sich stets zurückziehen. Immer und immer wieder. Ich fürchte sie nicht. Meine Wacht ist meine Aufgabe."*
- **Vermutungen zu einem Zusammenhang zum Omegatherion:** *„Nennt ihr es so, ich* kenne *seinen Namen. Aber ihr seid nicht reif, ihn zu erfahren."*
- **Das Buch der Theaterritter:** *„Ihr wollt, dass das Meer gibt, was es genommen hat? Jenes Buch? Euch? – Erfüllt den Dienst, den ich euch bestimme, und es soll sein!"*

Erst einmal stecken die Helden in einer Sackgasse: Das Haus der Wacht werden sie nicht betreten dürfen, das werden der Wächter und seine Untergebenen zu verhindern wissen. Das versunkene Buch erhalten sie nicht ohne Weiteres, zudem scheint der Wächter nicht gewillt, sie einfach wieder ziehen zu lassen. Das müssen die Helden spätestens dann feststellen, wenn sie versuchen, aufzutauchen: Ein unsichtbarer Griff zieht sie wieder in die Tiefe.

Die Queste

Vor *„drei Dutzend Gezeiten"* stieg abermals eine Dämonenarche in die Unermessliche Tiefe hinab *„um den Gefangenen mit ihrer Kraft zu nähren"*. Der Wächter beschreibt sie als *„goldborkige Verhöhnung der Elemente"* (die *Goldmorgentarantel*). Er sah sie nicht zum ersten Mal, doch dieses Mal ließ sie noch mehr zurück: *„Etwas, das am Rand des Abgrunds lauert und seine Wurzeln in den Meeresgrund treibt."* Er selbst darf das Haus der Wacht nicht verlassen, um den Bann nicht zu gefährden, und seine Untergebenen fürchten den Schlund. Daher gebietet er den Helden, das Übel auszurotten.

Als Gegenleistung verspricht er ihnen einen Besuch im Korallentempel, die Herausgabe des gesuchten Buches und die sichere Rückkehr an die Oberfläche.

Das wurzelnde Graben

Der Weg führt über den Bleichsand, wobei Tausendglanz die Helden begleitet und sich als geschwätziger erweist als sein Gebieter.

- **Der Wächter:** *„Er war immer schon da. Der Große Fisch verwahrt seinen Namen und seine Augen."*
- **Das Haus der Wacht / die Große Tiefe:** *„Die Urfische, deren Mäulern die Meere entspringen und aus deren abgefallenen Schuppen alle Wesen entstanden, schufen den Tempel. Manchmal kann man sie durch die Tiefe gleiten sehen."*

- **Der Abgrund:** *„Kein Fisch mit Verstand nähert sich dem Schlund, wenn ihm seine Gräten lieb sind. Aber ihr seid keine Fische, daher habt ihr vielleicht weniger zu befürchten.“*
- **Der Gefangene:** Der Schwarm löst sich in ein wirbelndes Durcheinander auf. *„Böse. Sehr böse.“*
- **Der Bleichsand:** *„Ihr wollt es nicht wissen. Außer ihr bleibt hier. Dann werdet ihr es erfahren.“*
- **Efferds Schatzkammer:** *„Ihr Grätenlosen werft so einiges in den Strudel. Zum Glück fällt das Meiste in die Große Tiefe und irgendwo müssen wir es verwahren. Manches wird jedoch tiefer hinabgezogen. Unbedacht. Sehr unbedacht.“*

Tausendschwarm wird gebührenden Abstand zum Schlund halten und den Helden die Warnung mitgeben, sich vom Strudel fernzuhalten. Sollten die Helden hineingeraten, würde nicht einmal der Wächter sie retten können.

Darions Plan: Der verdorbene Keimling

Zur Vorbereitung auf seinen Angriff ließ Darion durch Chimena Ulgaal und die *Goldmorgentarantel* einen Ma'hay'tam-Keimling an der Bruchkante zur Unermesslichen Tiefe verwurzeln. Der Keimling soll den Bleichsand untergraben und mit seinen Wurzeln die Krieger der Letzten Wacht fesseln. Durch die Nähe zum Unheiligtum wuchs der Daimonid bedeutend schneller und seine Wurzeln sind bereits tief in den Meeresboden vorgedrungen. Zusätzlich wurde in das verdorbene Holz ein *Diamant des Zauberkönigs* (Seite 31) gepflanzt, der zum anvisierten Zeitpunkt des Angriffs Yo'Nahoh in die Welt rufen soll.

Visionen des Unvergänglichen

In der Nähe des Schlundes ereilen intuitive, für Gesichter empfängliche Helden Eindrücke von dem, was in der Unermesslichen Tiefe unruhig schlummert. Streuen Sie die folgenden Visionen immer wieder ein, auch während des Kampfes:

- *Dein warmes Blut strebt dem kalten Abgrund entgegen und dein Herz beginnt wild zu schlagen. Wie schön es wäre, sich einfach in die Tiefe treiben zu lassen!*
- *Das Donnern des Strudels … Klingt es nicht, als würde ein Gigant tosend Luft holen, um sich mit neuer Kraft gegen seine Ketten zu stemmen?*
- *Tridekapoden führen im Knochensand irrwitzige Tänze auf. Ihre zuckenden Leiber werfen im schwarzen Licht weiße Schatten. Schuppenlose Fischmenschen mit aufgequollenem Fleisch spielen auf grotesken Muschelinstrumenten eine schrille Kakophonie. Schleimige Krabbenkrieger rüsten sich mit Speeren aus Krakensilber für die letzte Schlacht und führen eine wahnsinnige Parade im Schatten eines Berges auf. Nein, kein Berg …*
- *Aus dem nachtblauen Sand erhebt sich träge ein riesiger Tentakel, groß wie eine Trireme und geschmückt mit Myriaden ledriger Flossen. Statt Saugnäpfe hat er Abertausende glotzender Fischaugen. Augen, die* dich *sehen.*
- *Hölzerne Spinnenbeine schlagen Wurzeln in dein faulendes Fleisch. Doch sie nähren sich nicht – sie nähren dich. Deine Kinder. Der Tag wird kommen, an dem dein Ruf erschallt und sie sich alle versammeln werden. Bald.*

Am Rande der Verdammnis

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Kreischend stürzt der Strudel in eine Tiefe, die euch unergründlich bleibt. Ewige Dunkelheit lauert dort unten, die selbst den Mahlstrom verschluckt, so dass ihr nicht einmal eine Ahnung habt, wo er endet – oder ob er überhaupt endet. Der klaffende Spalt im Meeresboden könnte mühelos eine große Galeere verschlucken und lässt euch klein und unbedeutend erscheinen. Vor Urzeiten haben hier Götter gerungen und die unheilvolle Finsternis, in die ihr blickt, ist der düstere Zeuge eines Kampfs, der noch nicht entschieden ist.

Solange die Helden sich am Rand der Meeresschlucht aufhalten oder sich nahe der Felsen nach unten bewegen, droht ihnen vom Strudel keine Gefahr. Doch schon wenige Schritt von der zerklüfteten, unterseeischen Klippe entfernt, zerren gewaltige Kräfte an ihnen. Wenn die Helden sich diesen entgegenstemmen (wozu ihnen zu raten ist), handeln Sie dies bitte entsprechend der Regeln auf Seite 24 ab. Sollte ein Held tatsächlich in die Unermessliche Tiefe gezogen werden, ist er verloren. Allenfalls ein Großes Wunder kann ihn dann noch retten.

Fünfzig Schritt unterhalb der Bruchkante entdecken die Helden schließlich die ‚Gabe', die die *Goldmorgentarantel* bei ihrem letzten Besuch zurückgelassen hat: An den Felsen hängt ein vier Schritt langer Ma'hay'tam, der dort Wurzeln geschlagen hat. Sobald die Helden den Daimonid angreifen, wird das dämonische Holz Ranken und Äste ausbilden, um sich zu verteidigen, sich jedoch nicht lösen. Allerdings können die Helden versuchen, die acht Beine durchzutrennen (pro Bein 10 LeP, RS 4). Beachten Sie jedoch, dass die dafür effektiven, mit Schwung geführten Waffen unter Wasser nicht einzusetzen sind (die TP anderer Waffen werden halbiert, zusätzlich zur *Resistenz gegen profane Waffen*).

1W6+3 KR nach der ersten Attacke der Helden erhält der Ma'hay'tam Verstärkung durch einen Schwarm großköpfiger Bleichgründler sowie [Anzahl der Helden +2] Perlbeißer, die durch den Odem Bahamuths pervertiert wurden.

Kleiner Ma'hay'tam (daimonide Variante)
INI 2+1W6 **PA** 0 **LeP** 150
RS 6 (Rumpf) / 4 (Beine)
Ranken: DK H **AT** 4 **TP** 1W6+2
Äste: DK N **AT** 8 **TP** 1W6+5
GS 2 **MR** 18 **GW** 11
Besondere Kampfregeln: 5 Aktionen pro KR (mind. 3 Rankenangriffe), großer Gegner; Würgen (Ranke; 1 pro KR in Gefangenschaft) / Folgeschaden (Gift: Stufe 5, 1W6+2 SP)
Besondere Eigenschaften: Fortpflanzungsfähigkeit, Geisterpanzer, Immunität (Feuer), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I, Resistenz (profane Waffen, Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*)
Verhalten im Kampf: Da er fest verwurzelt ist, wird der Daimonid alle Aktionen auf Angriffe verwenden, davon mindestens drei, um Angreifer mit seinen Ranken zu würgen und mit dem Gift zu schwächen.

Perlbeißer
Größe: 3 bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 35 Stein
INI 9+1W6 **PA** 2 **LeP** 24 **RS** 0 **WS** 8
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+3
GS 8 **AuP** 25 **MR** 5 / 7 **GW** 8
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Verbeißen
Besondere Eigenschaften: Raserei

Bleichgründler
Größe: 1 Spann **Gewicht:** bis 0,5 Stein
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 3 **RS** 0 **WS** 3
Biss: **DK** H **AT** 10–RS **SP** 1
GS 8 **AuP** 10 **MR** 6 **GW** 2
Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+4/PA+8); Gelände (Wasser)

Der Diamant des Zauberkönigs

Auffällig ist der dunkle Edelstein, der in den Rücken des Ma'hay'tam gepflanzt wurde. Mehr noch als die Wurzeln des Daimoniden soll der beschworene Yo'Nahoh den Angriff auf die heilige Stätte unterstützen. Unabhängig, ob die Helden den Kristall erbeuten oder das Artefakt vernichten, beweisen sie sich mit der Abwendung der Gefahr in den Augen des Wächters.
Beschreibung: ein dunkelbrauner Edelstein (*Gesteinskunde*: Rauchquarz) in Diamantenschliff von der Größe eines kleines Apfels
Wirkung: Zu einer bestimmten Sternenkonstellation (*Sternkunde* +3: die in der folgenden Nacht eintritt) wird ein INVOCATIO MAIOR ausgelöst, der Yo'Nahoh (**WdZ 225**) mit dem Auftrag in die Welt ruft, das Haus der Wacht anzugreifen.
Hintergrund: Das Artefakt wurde von Moruu'daal geschaffen und stellt eine kleinere Version der berüchtigten *Schwarzen Diamanten* dar, mit denen er wiederholt versucht hat, die Küsten Meridianas heimzusuchen.
Wert: 125 S für 500 Karat Rauchquarz / ab 100 D für interessierte Dämonologen
Entzauberung: Ein DESTRUCTIBO (Probe +8, erleichtert durch Analyse oder Einstimmung, 48 AsP, davon 2 permanent) oder eine Purgation (Grad III, **WdG 260**) entzaubern den Kristall. Bei einer profanen Zerstörung wäre es denkbar, dass der Zauber sich entlädt – und Yo'Nahoh gerufen wird. Soweit sollten Sie es nicht kommen lassen. Überschwemmen Sie die Helden stattdessen mit Visionen von Charyptoroths Domäne.

Der Diamant des Zauberkönigs
Kategorie: einmaliger Spruchspeicher (ARCANOVI)
Typ und Ursprung: Beschwörung, Dämonisch (Charyptoroth) / unbekannt
Auslöser: Der Diamant reagiert auf eine bestimmte Sternenkonstellation.
Astralenergie: 96 / 0
Komplexität: +4 / 2 ZfP*
Wirkende Sprüche: INVOCATIO MAIOR (unbekannte Repräsentation)
Analyse-Schwierigkeit: +6 / +2 (Kristallomanten)
Intensitätsbestimmung: –1 / –5 (Kristallomanten)

Rückkehr zum Haus der Wacht

Wenn die Helden aus dem Abgrund wieder aufsteigen, durchfährt Tausendglanz eine Welle der Erleichterung. Sollten sie den Diamant des Zauberkönigs oder Teile des Ma'hay'tam mit sich führen, werden ein paar Fische diese neugierig begutachten, während der Rest des Schwarms unruhig Abstand hält. Überqueren sie mit ihrer Beute den Bleichsand, hat ein aufmerksamer Held (*Sinnenschärfe*) den Eindruck, als würde sich etwas unter dem Sand bewegen.
Der Wächter erwartet die Helden vor dem Korallentempel mit ausdrucksloser Miene. Angesichts eines erschlagenen Daimoniden wird er den silbernen Dreizack in das Holz rammen, worauf sich die Borke knirschend zusammenzieht, um dann in Myriaden Splitter zu explodieren, die vom Meer davongetragen werden. Den dämonischen Kristall hingegen wird er mit einem karmalen Bann belegen und seiner Macht berauben.
Der Gebieter der Großen Tiefe scheint zufrieden. Doch anstatt in den Korallentempel führt er die Helden in die Unterwassergärten. Im Herzen der untermeerischen Pracht erhebt sich eine Seeanemone von der Größe einer veritablen Steineiche. Der Wächter gebietet den Helden, ihre Hand an den Körper der Anemone zu legen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Deutlich könnt ihr die harten Muskelstränge des Blumentiers spüren. Nach wenigen Herzschlägen huschen Blitze und Irrlichter unter der durchsichtigen Haut umher und die Riesenanemone beginnt ihre Farbe zu verändern: von Violett und Orange in ein sattes Türkisblau.
„Ihr sollt erhalten, weswegen ihr gekommen seid", dröhnt der tiefe Bass des Wächters. „Das Buch und eure Rückkehr. Antworten. Und mehr. Folgt mir!"

Der Wächter führt die Helden in das Heiligtum (Seite 27) und lässt sie in aller Ruhe die Pracht des Kuppeldoms erfahren und seine Mysterien diskutieren, bevor er sich wieder an sie wendet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Der Blick des Unergründlichen ruht auf euch. Ihr sollt erfahren, was den Menschen zu ihrem eigenen Wohl verschwiegen wurde. Den Strudel, den ihr den Neer nennt, nennen wir Bahamuths Schlund, denn dorthin führt er, in die Unermessliche Tiefe, zu dem Kerker der Unvergänglichen Verderbnis der Meere, Urvater und Urmutter aller Seeungeheuer: Bahamuth. Es wurde niedergeworfen im zweiten Krieg der Götter gegen den Namenlosen, doch konnte es nicht vernichtet werden.

Es bedurfte sämtlicher Götter der Meere, es in Bann zu schlagen. Zwei von ihnen wurde die Wacht übertragen, wo heute nur noch einer wacht."
Der Wächter lässt seine Worte wirken, bevor er fortfährt. „Der Kerker zerfällt. Auch Bahamuth liegt im Todeskampf, seit der Sturmherrin Geschoss in das Herz des Verderbens niederfuhr. Doch noch ist Bahamuth stark genug, um sich gegen seine Ketten zu stemmen. Sollte er sich befreien, wäre der Kampf fürchterlich und der Ausgang ungewiss."
Er zeichnet mit seinem Dreizack einen umfassenden Bogen. „Dies ist das Haus der Wacht, die letzte Bastion. Doch wir werden bestürmt. Jene, die sich Herzogin der Nachtblauen Tiefen rufen lässt, sammelt ihre Heerscharen. Wir dürfen diese Schlacht nicht verlieren! Kehrt an die Oberfläche zurück und wendet den Schlag ab, der dieser Stätte droht. Haltet denjenigen auf, der die Zeichen ihrer Macht trägt, ihren geblendeten Propheten: Darion Paligan."

Aus dem Mund eines Alveraniars haben die Helden den göttlichen Auftrag erhalten, den Heptarchen der Meere aufzuhalten – jedem Gläubigen sollte klar sein, was dies bedeutet. Doch der alte Gott plant nicht, die Helden ungerüstet in die Schlacht zu schicken.

Das Rüstzeug der Helden

Der Wächter geleitet die Helden höchstselbst in Efferds Schatzkammer (Seite 27). Hier lässt er ihnen von Tausendglanz das Buch der Theaterritter bringen, dessen Siegel immer noch ungebrochen ist – und das auf wundersame Weise keine Spuren davon zeigt, dass es sich seit über einem Jahrzehnt im Salzwasser befindet. Anschließend weist er Tausendglanz an, jedem Helden eine Gabe aus der Schatzkammer zu Teil werden zu lassen. Schneidern Sie die Gaben auf Ihre Helden zu – jede soll etwas Besonderes sein, worauf der Held stolz sein kann. Seien Sie dabei nicht bescheiden: Angesichts dessen, was auf die Helden (schon bald) zukommt, können sie jede Hilfe gebrauchen. Letztlich können Sie am Besten einschätzen, womit Sie Ihren Spielern eine Freude machen können. Einige Vorschläge:

- *Neckerbalsam:* Ein damit bestrichenes Rüstungsstück zählt bei *Schwimmen*-Proben nur mit einfacher statt doppelter Behinderung.
- *Delphinruf:* Das mit Aquamarinen besetzte Muschelhorn ruft einmalig einen Schwarm Delphine herbei, der dem Helden in einer Notsituation beisteht.
- *Haiauge:* Die Linse auf einem geschliffenen Edelstein erlaubt einmal am Tag für eine SR unter Wasser in Sichtweite Wärmequellen (wie unter Wirkung des Zaubers WARMES BLUT) zu erkennen.
- *Tiefenblick:* Die Brille aus Korallen und Aquamarinen erlaubt ihrem Träger unter Wasser *Nachtsicht*.
- *Zaumzeug des Krakonierfürsten:* Das aus Algen gefertigte Zaumzeug zwingt einen Hai unter die Kontrolle seines Reiters (HERR ÜBER DAS TIERREICH) – wofür es erst einmal gelingen muss, dem Hai das Zaumzeug anzulegen.
- *Laterne des vergessenen Heiligen:* Anstelle eines Dochtes ist in die abblendbare Laterne ein Gwen Petryl-Stein eingelassen. Das Artefakt gilt als geweihtes Objekt.

Machen Sie die Helden auf jeden Fall auf die *Sphäre des Hydrophos* aufmerksam. Tausendglanz beantwortet gerne ein paar Fragen dazu, erklärt aber entschieden, dass dieses Artefakt die Schatzkammer nicht verlassen wird. Später wird sich die Sphäre als Rettung in der Not erweisen.

Der Kerkerschlüssel

Als Letztes reicht der Wächter den Helden eine Kugel von einem Spann Durchmesser, die er als „Sphäre der Wogen" bezeichnet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Vor ungezählten Gezeiten wütete ein Kampf in den Himmeln und den Meeren, aus dessen Toben eine neue Ordnung entstand. Keiner konnte sich diesem Zwist entziehen und mancher trägt an der Bürde seiner Entscheidungen bis heute. Während der Schlachten geriet ein Verbündeter der Götter in die Hände der Feindin und wurde von ihren kriecherischen Kreaturen in einen Kerker gesperrt. Ich spreche von einem Tierkönig, den ersten und mächtigsten der Blutrochen."
Der Wächter deutet auf die *Sphäre der Wogen*. „Die feisten Kreaturen der Urtiefen versiegelten den Kerker mit zwei Artefakten. Dieses ist eines davon. Die Weltenwandler von Isiriel vertrauten es dem Haus der Wacht an. Findet sein Gegenstück und den Kerker. Der Zorn des Blutrochenkönigs ist unermesslich. Er wird mit euch gegen die Nachtblaue Herzogin streiten."

Mehr zu dem Artefakt und den Spuren, die zum Kerker des Blutrochenkönigs führen, finden Sie ab Seite 47.

Der Feind naht

In dem Moment, als die Helden den Korallentempel verlassen, um sich auf den Rückweg an die Oberfläche zu machen, beginnt der Angriff auf das versunkene Heiligtum.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Plötzlich fängt der Korallentempel an zu zittern. Seesternen krallen sich in den Meeresgrund, Fischschwärme stieben auseinander und Seepferdchen suchen eilig Schutz. Erfasst ein Seebeben die Große Tiefe? Dann bemerkt ihr, dass sämtliche Anemonen sich rot verfärben. Ein tiefes Grollen dröhnt aus Bahamuths Schlund – oder ein Ruf? Der Strudel wandelt sich in einen dunklen Wirbel, dessen zerrende Kräfte ihr bis zum Haus der Wacht zu spüren glaubt. Ihr blickt nach oben. Im Strudel sinkt etwas Großes herab. Etwas verdammt Großes.
„Zu früh", wispert Tausendglanz. „Viel zu früh."
Der Wächter packt fest seinen Dreizack. „Es hat begonnen."

Bahamuths Erwachen

„Dies ist nur ein Vorgeschmack."
—Darion Paligan nach der Schlacht in der Großen Tiefe

Der erste Teil endet in einer epischen Schlacht zwischen göttlicher Macht und charyptiden Kräften – und die Helden befinden sich mittendrin. Es wird eine Schlacht sein, die sie verlieren werden. Dadurch wird ihre Darstellung zu einer besonderen Herausforderung für den Meister. Denn obwohl die Helden die Vernichtung eines Heiligtums, das Ende eines Alveraniars und die Befreiung Bahamuths erleben, dürfen sie daran nicht verzweifeln. Die Szenen dienen dazu, die Helden mit den Feinden zu konfrontieren, die sie am Ende der Kampagne überwinden werden – und es soll ihnen eine Freude sein, sie für ihre Taten büßen zu lassen.
Um die Helden nicht zu frustrieren, ist es wichtig, sie Teilerfolge erzielen zu lassen. Sie sollen am Ende den Schluss ziehen: Unsere Feinde sind mächtig und vorerst können wir ihnen nicht beikommen – aber sie sind nicht unbesiegbar.

Die Schlacht in der Großen Tiefe

Während sich die *Plagenbringer* auf dem Weg in die Unermessliche Tiefe befindet, um sich mit Bahamuth zu vereinen, erfolgt parallel in zwei Wellen ein Angriff auf das Haus der Wacht. **Die erste Angriffswelle** führt Moruu'daal an. Der Wächter wird den Angreifern alles entgegenwerfen, was er aufbieten kann, inklusive der Krieger der Letzten Wacht. Zu diesem Zeitpunkt ist das Kräfteverhältnis ausgeglichen und die Helden sind das Zünglein an der Waage. Mit **der zweiten Angriffswelle** greift Darion Paligan höchstselbst in das Geschehen ein und die Helden werden Zeugen der geballten Macht, über die der Heptarch mittlerweile gebietet. Mit seinen niederhöllischen Artefakten wird Paligan den Wächter vernichten und das Siegel der Wacht brechen. In diesem Moment fällt der Bann von Bahamuth und die letzte Kreatur der Meere wird sich aus seinem Kerker erheben.
Dies wird spätestens der Zeitpunkt sein, zu dem die Helden die Flucht antreten (sollten).

Der erste Angriff

Angreifer
Anführer:
Moruu'daal, der verfluchte Zauberkönig
Marno der Reißer, Werhai
Florios, Hauptmann der Wasserleichen
Siisch Zilik, Erste der Risso-Kampfschwimmer
Aufgebot:
200 Wasserleichen und Unwasserzombies
50 Werhaie, -muränen und -alligatoren
50 Kampfschwimmer der Risso

Verteidiger
Anführer:
der Wächter, ein Alveraniar
die Helden
Aufgebot:
400 Krieger der letzten Wacht (Wasserleichen)
50 Hundsrobben und Seetiger
80 Feuerquallen
1 Taucherhelmqualle
Myriaden von Fischen, in zahlreichen Schwärmen organisiert

Die Verteidigung
Während die *Plagenbringer* Kampfschwimmer, Wasserleichen und Lykanthropen ausspeit, können die Helden mit dem Wächter die Verteidigung des Heiligtums organisieren. Mit dem Wissen um die Macht seines Gottes ist der Wächter unbeugsam und siegesgewiss, aber sicherlich kein guter Stratege. Nutzen Sie die Karte der Großen Tiefe, um die Helden die Möglichkeiten einer Verteidigung diskutieren zu lassen und zwingen Sie sie zu schnellen Entscheidungen. Wenn ein Held die Führung über einen Schwarm Feuerquallen oder ein Rudel Seetiger fordert, wird der Wächter diese ihm ohne zu zögern überstellen.
Der Wächter rammt seinen Dreizack in den Bleichsand und spricht: *„Die Zeit ist gekommen, eure Schuld zu begleichen."* Unmittelbar darauf wird der Bleichsand aufgewühlt und die Krieger der letzten Wacht, nahezu 400 Wasserleichen, erheben sich vom Meeresgrund.
Wie alle Kämpfe unter Wasser (**Efferd 139**) findet die Schlacht in der Großen Tiefe in drei Dimensionen statt. Berücksichtigen Sie dies in der Darstellung: Schlachtreihen lassen sich schwerer halten, wenn die Streiter ständig in Bewegung sein müssen, um nicht abgetrieben zu werden, und der Feind eine Stellung links und rechts wie oben und unten umschwimmen kann. Eine Schlacht unter Wasser ist sehr viel dynamischer als an Land. Schnelle Vorstöße und Flankenangriffe prägen das Geschehen, Kämpfer verkeilen sich nur kurzzeitig, um sich immer wieder neu zu positionieren oder einer vorschnellenden Haiattacke auszuweichen. Dies ist die Stunde von Helden, die kaltes Blut und Übersicht bewahren, Gefährten um sich scharen und überraschende Schläge ausführen.

Die Heerscharen der Tiefen Tochter
Die träge Masse der Angreifer wird durch das Heer der *Wasserleichen* (Seite 174) gebildet, die langsam herabsinken, um dann über den Meeresboden auf das Haus der Wacht zuzuwanken. Ihnen stellen sich die Krieger der letzten Wacht entgegen.
Die *Risso-Kampfschwimmer* (Seite 171) sind schnelle und gefährliche Gegner, die koordiniert vorgehen und gegen einzelne, von ihren Gefährten getrennte Verteidiger tödliche Angriffe führen. Mit dieser Taktik wollen sie die Masse der



Verteidiger nach und nach ausdünnen. Daher sehen sie von langwierigen Kämpfen ab und versuchen, schnell aus solchen auszubrechen.

Die *Lykanthropen* (Seite 175) agieren weniger koordiniert, können aber binnen Herzschlägen ihre Gestalt wechseln und als Paktierer auch in menschlicher Form unter Wasser überleben.

Nachtblaue Heroen

Die nachfolgenden Gegner sind besondere Meisterpersonen im Aufgebot des Heptarchen und dienen ihm in der Schlacht als Hauptleute der Vorhut. Ihr Schicksal ist nicht weiter vorgegeben. Sie können sie opfern, um Helden Erfolge in der Schlacht zu gönnen, es steht Ihnen aber auch frei, sie hier einzuführen und den Helden im weiteren Verlauf des Abenteuers erneut entgegenzustellen.

Marno der Reißer (*1008 BF, 1,92 Schritt, kahlgeschoren, schwarze Augen) ist ein Lykanthrop, der sich in einen fürchterlichen Weißen Hai verwandelt. Der Pirat ist ein Paktierer, der auch in menschlicher Gestalt die Haut eines Hais hat. Er gebietet über ein Rudel gewöhnlicher Haie und liebt es, mit ihnen Jagd auf vornehmlich weibliche Opfer zu machen. Seine Haie benennt er nach den Namen der Opfer, die ihm eine gute Jagd geliefert haben. (*)

Marno als Mensch

Entermesser:
INI 18+1W6 **AT** 18 **PA** 17 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 42 **AuP** 50 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 8
RS 3 (Haihaut)
Wichtige Vor- und Nachteile: Grausamkeit 8, Jagdtrieb 7
Wichtige Talente: Schwimmen (Unterwasserkampf) 15 (17), Selbstbeherrschung 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 14), Binden, Entwaffnen, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meereskundig, Meisterparade, Sturmangriff, Unterwasserkampf, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Lykanthrop

Marno als Werhai

INI 12+1W6 **PA** 2 **LeP** 42 **RS** 3 **WS** 7
Biss: **DK** H **AT** 18 **TP** 1W6+13
GS 14 **AuP** 30 **MR** 7 / 14
Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner (nur Ausweichen); Gelände (Wasser), Raserei (5, erleidet Schaden), Verbeißen
Besondere Eigenschaften: siehe Seite 175, **Allgemeine Werte aller Lykanthropen**
Verhalten im Kampf: Als Mensch wie als Hai liebt Marno es, mit seinem Opfern zu spielen (der *Finte* gibt er den Vorzug gegenüber dem *Wuchtschlag*). Sich lösende Gegner lässt er ziehen – um ihnen dann mit einem *Sturmangriff* nachzusetzen. Dies alles spielt keine Rolle mehr, wenn ihn die *Raserei* packt: Dann will Marno nur noch töten.

Florios kommandiert die Untoten. Die Kreatur ist die Wasserleiche eines alanfanischen Grandensprosses, die mit einem Scylaphotai (**WdZ 220**) zu einem schrecklichen Daimoniden verschmolzen wurde (und schwimmfähig ist). Die Haut des aufgedunsenen Leibes ist rot und durchscheinend, aus der aufgerissenen Bauchdecke schlängeln sich überlange Nesseln. (*)

Florios, Hauptmann der Wasserleichen

INI 6+1W6 **PA** 4 **LeP** 45 **RS** 2 **WS** 7
Nesselbeschuss: 21 Schritt **FK** 11 **TP** 1W6+5
Würgen: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+4
Biss: **DK** H **AT** 10 **TP** 2W6+4
GS 4 **MR** 15 **GW** 10
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Biss, Umklammern / Biss
Besondere Eigenschaften: Angriff (Wasser), Ersäufen, Geisterpanzer, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Nebel, Regeneration I (in verfluchtem Wasser), Resistenz (Merkmale *Eigenschaften, Einfluss, Form* und *Herrschaft*), schwere Empfindlichkeit (Efferd), Untotenanführer
Besonderheiten: Fällt bei der AT eine 1 oder 2, beginnt das Wasser um Florios herum innerhalb von 1W3 KR zu kochen.

Wer sich im Bereich des kochenden Wassers aufhält, erleidet 1W6 SP/KR.

Verhalten im Kampf: Florios verhält sich wie andere untote Wasserleichen (Seite 174), ist aber zu koordinierteren Handlungen fähig.

Siisch Zilik ist die Erste unter den Risso-Kampfschwimmern. Die kleine und verschlagene Fischfrau mit den silbernen Schuppen (**Blutrosen 64**) rettete sich aus der Umarmung eines Kraken, indem sie sich der Macht Karribds unterwarf. Die Male, die die Saugnäpfe und Tentakel auf ihren Schuppen hinterließen, sind zum Zeichen des niederhöllischen Pakts geworden. (*)

Siisch Zilik, Erste der Kampfschwimmer
Fischspieß:
INI 16 +1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+6 **DK** S
Zackenmesser:
INI 17+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+3 **DK** HN
LeP 36 **AuP** 44 **WS** 8 **MR** 9
GS 9 (im Wasser) / 7 (an Land)
RS 1 (natürlicher Rüstungsschutz)
Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Dämmerungssicht, Kälteresistenz; Aberglaube 3, Höhenangst 8, Landangst 11, Lichtscheu
Wichtige Talente: Schwimmen (Schnellschwimmen, Unterwasserkampf) 17 (19)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 15), Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Gezielter Stich, Kampfreflexe, Meereskundig, Meisterparade, Schnellziehen, Sturmangriff, Umreißen, Unterwasserkampf, Waffenmeister (Fischspieß)
Schwarze Gaben: Fischgift, Meister der Maritimen, Unsichtbarer Jäger
Verhalten im Kampf: Siisch stößt schnell zu, um sich umgehend wieder zurückzuziehen (*Sturmangriff*). Sie setzt *Gezielte Stiche* gegen Arme und Beine ihrer Gegner ein, um sie beim Schwimmen zu behindern.

Kampf dem Zauberkönig

Moruu'daal ist den Helden eventuell schon im Szenario **Tidenstieg** begegnet. Unter Wasser kann er seine gesamte, schreckliche Macht entfalten. Dort, wo er sich bewegt, werden die Wasser trüber, und alle Kreaturen des Meeres spüren, dass sie einem Wesen gegenüberstehen, das geboren wurde, um über sie zu herrschen.

Moruu'daals größte Macht liegt in seinen Zaubern, der er nahezu ohne Einschränkung wirken kann. Druckwellen unter Wasser (ähnlich AQUASPHAERO oder AQUAFAXIUS) sprengen Feinde auseinander, verbündete Meereskreaturen geraten unter seinen hypnotischen Bann und wenden sich gegen die Helden, unnatürlich schnell wachsende Algen werden zu tückischen Fallen (entsprechend HASELBUSCH) oder das Wasser selbst verändert seine Dichte (WEICHES ERSTARRE, eher noch eine *Wasser*-Variante des AEROGELO). In großer Not kann er Dämonen aus der Gefolgschaft Charyptoroths rufen.

Auch in der physischen Konfrontation ist Moruu'daal ein ernstzunehmender Gegner, doch deutlich schwächer. Sein geliehener Körper hat die unmenschliche Kraft eines Untoten und empfindet keinerlei Schmerzen; selbst ein abgetrennter Arm tangiert ihn nicht sonderlich. Der Zauberkönig ist unbewaffnet, kann seine Gliedmaßen jedoch in die Tentakel eines Kraken verwandelt (charyptide Variante des SERPENTALIS). Moruu'daal legt es nicht auf lange Nahkämpfe an, sondern versucht sich ihn bedrängender Helden so lange zu erwehren, bis er sich ihrer mit seiner Magie entledigen kann.

Ein Erfolg der Helden: Der Reif des Zauberkönigs

An den Handgelenken – wie auch an den Fußfesseln, doch werden die Helden dies vermutlich nicht sehen können – trägt Moruu'daal prächtige Reife von einem halben Spann Breite, die eng mit seiner Geschichte als Herrscher Wahjads verbunden sind und im versunkenen Lamahria gefertigt wurden. Schon vor Urzeiten waren sie Insignien seiner Herrschaft, und ein Teil seiner Macht und Essenz ist in ihnen gebunden.

Wann immer Moruu'daal seine Magie anwendet, glühen die Krakenaugen, nachtblaue Edelsteine, in den Reifen auf (*Sinnenschärfe*). Sollten die Helden ihre Angriffe gegen die Armreifen führen, können sie einen wichtigen Erfolg gegen Moruu'daal erringen, wenn die dem Zauberkönig einen Arm abtrennen. (Bedenken Sie, dass unter Wasser keine *Wuchtschläge* geführt werden können. Ein *Gezielter Stich* oder *Todesstoß*, jeweils zusätzlich um 2 Punkte erschwert, um den Arm als Zone anzuvisieren, kann den Unterarm ebenfalls durchtrennen; zumindest soweit, dass man ihn mit einem kräftigen Ruck abreißen kann.)

Sobald der Reif von seinem Träger getrennt wird, reißt eine magische Druckwelle (2W6 SP(A)) die Kontrahenten auseinander. Moruu'daal scheint mit der Form seines Gastkörpers zu ringen und muss sich zurückziehen. Ein wichtiger Teilsieg für die Helden.

Der erbeutete Reif kann im weiteren Verlauf der Kampagne eine Rolle spielen, um einen Weg zu finden, den Zauberkönig erneut zu bannen (siehe Seite 50).

Der zweite Angriff

Angreifer
Anführer:
Darion Paligan, Heptarch der Meere
Aufgebot:
ein Dutzend Dämonen
40 Krakonier und Gal'kzuulim
30 daimonide Hummerier

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Wie das Geschoss einer Rotze schießt ein dunkler Körper in die Tiefe und schlägt auf dem Meeresboden auf. Die Druckwelle wirbelt Verteidiger wie Angreifer durcheinander. Die Wasser verdunkeln sich und in ihnen zappeln die Seelen der Ertrunkenen.
Eine spindeldürre, menschliche Gestalt richtet sich auf. Der Mantel, der sie umgibt, fächert sich auf wie Drachenschwingen, die an den Rändern in Myriaden unruhiger Tentakel zerfasern. Aus den leeren Augenhöhlen ergießt sich öliges Unwasser in das Meer. Das nachtblaue Gewebe des fließenden Mantels legt sich wie eine Maske über Mund und Nase, doch erkennt ihr deutlich an der unheilvollen Erscheinung und dem kahlen Schädel den Heptarchen der Meere.
Mit der Rechten zieht er das Schwarze Schwert *Yamesh-Aqam* aus der Scheide aus Krötenhaut und Krakensilber, in der Linken hält er – Zepter und Dolch gleichermaßen – den bläulich glosenden Splitter der Dämonenkrone.
„Die Zeit des Kerkermeisters endet heute", spricht Darion Paligan und seine tiefe Baritonstimme ist für jeden deutlich zu vernehmen. „Bahamuth, der Gefangene, und die *Plagenbringerin*, seine Befreierin, werden Hochzeit feiern. Das Meer der Finsternis wird wiedergeboren werden und bevor das neue Jahr beginnt, ist die Macht der schwachen Götter endgültig gebrochen."
Der Wächter schwimmt ihm entgegen. „Meine Wacht endet erst mit meinem Tod!"
Paligan lacht. „*Das* ist keine Herausforderung."

Mit Darions Auftritt beginnt die entscheidende Phase der Schlacht. Sowohl der Heptarch – der die drei niederhöllischen Artefakte seiner Herrin auf sich vereint – als auch der Alveraniar sind derische Verkörperungen jenseitiger Mächte, die mit voller Wucht in einem gnadenlosen Duell aufeinanderprallen. Dort, wo elementares und dämonisches Wasser miteinander ringen, bilden sich Mahlströme, der Meeresboden zittert und selbst der Korallentempel bekommt Risse. Währenddessen tobt die Schlacht in der Großen Tiefe weiter.

Das Ende des Wächters
Da Darion die Macht der drei unheiligen Artefakte ausreizen muss, um den Alveraniar überwinden zu können, und dieser sich natürlich dagegen wehrt, können die Helden zwischen Mächte geraten, die sie schlicht zu zermalmen drohen. Ein echter Held wird dennoch nicht zögern, in dieses Schicksalsduell zugunsten des Guten einzugreifen. Ernsthaft gefährlich können die Helden Darion nicht werden, neben dem Schutz der Erzdämonin sind seine Wächter, Kreaturen und nicht zuletzt der Zauberkönig davor. Doch sollten Sie als Meister nicht alle Aktionen der Helden abschmettern. Ein mächtiger Zauber, eine Liturgie oder der wahnwitzige Angriff auf dem Rücken eines kontrollierten Hais können den Heptarchen ablenken, so dass der Wächter einen Treffer landen kann, der den Hauch einer Hoffnung verspricht – und der zeigt, dass Darion zwar der mächtigste menschliche Sendbote der Erzdämonin ist, aber nicht unverwundbar, gerade wenn er sich auf eine unmenschliche Aufgabe konzentrieren muss. Wenn Paligan dadurch eine Wunde, Narbe oder dauerhafte Einbußen erleidet, um so besser – Sie müssen keine Rücksicht auf die körperliche Unversehrtheit dieser Figur nehmen.
Letztlich wird Paligan jedoch siegen – und den Helden zeigen, dass sie bei der nächsten Konfrontation deutlich besser vorbereitet sein müssen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der silberne Dreizack des Wächters schnellt vor und zielt auf Paligans Herz. Im letzten Moment reißt der Heptarch *Yamesh-Aqam* herum und die beiden Waffen verkeilen sich ineinander. Für bange Herzschläge halten die Strömungen des Meeres still. Keiner der beiden Kontrahenten ist gewillt, nur einen Spann zu weichen, und ihr könnt ihre Anstrengungen körperlich spüren. Der Fließende Mantel der Charyptoroth presst sich eng um den dürren Leib Paligans, als wolle er seine Kraft an seinen Träger weitergeben.

Der Dreizack des Wächters
Wenn die Helden sich darum bemühen, können sie den *Dreizack des Wächters* erlangen, jedoch kann es sein, dass jemand aus dem Gefolge Paligans ebenfalls danach giert, das Artefakt zu erbeuten.
Der Dreizack ist eine kostbare Waffe, eines Heiligen würdig, überzogen mit einer silbernen Legierung und drei Schneiden aus Titanium. Stab und Gabel sind mit Muscheln, Aquamarinen und einem leuchtenden Gwen Petryl verziert. Ein Geweihter spürt intuitiv die göttliche Herkunft des Dreizacks und wird schnell Fragen stellen, wenn er ihn im Gepäck eines ‚Herumtreibers' sieht, gehört er doch in die Obhut eines Tempels oder die Hand eines Hochgeweihten. Die Helden sind jedoch gewissermaßen Streiter des Meergottes und eine Seelenprüfung würde offenbaren, dass es der Wille Efferds ist, wenn sie den Dreizack gegen seine Feinde führen.

Der Dreizack des Wächters

TP	TP/KK	Gewicht	Länge
1W6+7	13/3	90	140
BF	**INI**	**WM**	**DK**
—	0	+1/+1	S

Talent: Speere
Besonderheiten: Der Dreizack ist eine *geweihte* Waffe und wirkt *verletzend* gegen Dämonen Charyptoroths. Liturgien des Efferd und Swafnir sind um 4 beziehungsweise 2 Punkte erleichtert, wenn der Geweihte den Dreizack in der Hand hält. Mit dem Dreizack kann das Manöver *Festnageln* ausgeführt werden.

Dann löst sich die Verkeilung und dem Wächter wird seine Waffe entrissen. Der Dreizack trudelt davon und Paligan triumphiert. Unheilvoll breitet sich der Mantel aus und in seinem Schatten leuchtet der Splitter wie eine niederhöllische Fackel.
Der Wächter ist unbewaffnet, doch ungebrochen. „Du wirst stürzen, Darion Paligan. Und dein Fall wird endlos sein."
„Warte auf mich in den Niederhöllen."
Der Splitter glüht und wirft zuckende Schatten. Eine taumelnde Benommenheit befällt euch und alle Zeugen des Duells. Eine schreckliche Furcht lähmt euch. Euch ist, als würden sich eure Leiber aufblähen und Wattwürmer unter eurer Haut kriechen.
Dann stößt der Splitter vor und gräbt sich in die Brust des Meeresmannes.
Undurchdringliche Finsternis nimmt euch die Sicht. Das Tosen des Strudels ist ohrenbetäubend und dahinter hört ihr Bahamuths Ruf. Ein gleißendes Licht zerreißt das Dunkel und ihr werdet wie Treibgut in einem Mahlstrom herumgewirbelt.
Als ihr eure Sinne wieder sammeln könnt, ist nur noch Darion Paligan dort.
Der Wächter ist verschwunden.

Flucht!

Mit dem Tod des Wächters beginnt die Große Tiefe zu erzittern. Die Unterwassergärten verlieren an Leuchtkraft, Seeanemonen verwelken, Teile des Korallentempels brechen ab und werden davongetrieben. Werhaie zerbeißen Hundsrobben, Quallen und Seesterne werden von den Scheren der Hummerier in Stücke gerissen. Den Helden sollte deutlich werden, dass die Schlacht für sie verloren ist. Sollten sie sich dennoch Darion Paligan entgegenwerfen wollen, der geschwächt, aber unaufhaltsam dem Korallentempel entgegenschreitet, von einer Leibgarde aus Hummeriern, Wasserleichen und Dämonen geschützt, greifen Sie auf Tausendglanz zurück, um die Ausweglosigkeit eines solchen Vorhabens in Worte zu fassen: *„Unbedacht. Sehr unbedacht. Ihr Grätenlosen seid zu schwach, viel zu schwach. Der Große Fisch braucht euch lebend, nicht tot. Kehrt dorthin zurück, wo kein Fisch atmen kann. Ihr müsst stärker werden, viel stärker. Der Große Fisch mag euch."*
Während in der Großen Tiefe die Sieger ihr Plündern und Morden beginnen, will Tausendglanz die Helden über verborgene Wege in die Schatzkammer führen, zur *Sphäre des Hydrophos*. Die einzige Hoffnung des Schwarms ist es, die Helden zu retten. Inszenieren Sie eine spannende Verfolgungsjagd unter Wasser, bei der einige aufmerksame Feinde den Flüchtigen nachsetzen – und die letzten überlebenden Verteidiger ihr Letztes geben, um den Helden ein Entkommen zu ermöglichen.

Die Sphäre des Hydrophos

Beschreibung: Ein Ikosaeder mit einem Durchmesser von fünf Schritt. Die zwanzig Flächen werden durch dreieckige Platten gebildet, die mit einer dünnen Arkaniumlegierung überzogen sind, während die Streben aus (mit Hilfe von elfischer Magie geformten) Korallensträngen bestehen. In die Platten sind unzählige Amulashtra-Zeichen eingraviert. Eine Luke dient als Einstieg, ein Ring aus Bullaugen ermöglicht den Blick nach draußen.
Wirkung: Die *Sphäre des Hydrophos* ermöglicht das Reisen unter Wasser, wobei die eigentliche Hauptwirkung nicht durch gespeicherte Zauber, sondern durch einen gebundenen Dschinn eintritt, der in der Regel einmal pro Tag bereit ist, die *Sphäre* für maximal 2 Stunden zu transportieren (nach Meisterentscheid ist es möglich, den Dschinn zu weiteren Einsätzen oder längeren Transporten zu überzeugen). Mit dem Erwachen des Dschinns wird gleichzeitig ein semipermanenter ADAMANTIUM (einmal pro Tag) ausgelöst, der die Sphäre vor dem Druck der Tiefe schützt. Zusätzlich lässt sich auf Wunsch ein FLIM FLAM (7 ZfP*, maximal 3 SR) aktivieren, der die Umgebung erhellt.
Gesteuert wird die Sphäre wahlweise mit den Talenten *Boote Fahren* oder *Steuermann*.
Hintergrund: Die *Sphäre* wurde während der Rohalszeit von dem Erzmagier *Hydrophos* (499-568 BF) mit Hilfe der Drachenei-Akademie geschaffen, um die Tiefen der Meere und die rätselhafte Magie der Seevölker zu erforschen. Als Grundlage diente ihm eine Abschrift des Buches *Ymash'bahr*, das sich heute im Besitz der *Sulman al'Nassori* befindet und auf dessen uralten Wissen das Beiboot des Zauberschiffes entwickelt wurde (Seite 44). 568 BF wagte es Hydrophos mit seiner *Sphäre* in den Neer abzutauchen, der zu dem Zeitpunkt noch nicht als Heiligtum galt. Er kehrte nie wieder zurück (sein Leib reihte sich in das Aufgebot der Krieger der letzten Wacht ein).
Wert: Der Materialwert liegt aufgrund der Arkaniumlegierung bereits bei 5.000 Dukaten. Der Drachenei-Akademie wäre der Besitz des Artefakts eine Unsumme wert, die Spektabilität Khadil mit einigen kostbaren Artefakten, seltenen Zaubern und einem kleinen Lehrstuhl kompensieren würde.

Die Sphäre des Hydrophos

Kategorie: ein semipermanenter Spruchspeicher (ARCANOVI), eine Anwendung pro Tag; ein aufladbarer Spruchspeicher (ARCANOVI) mit sechs Ladungen (davon noch drei aktiv, wenn die Helden die Sphäre erhalten); gebundener Dschinn
Typ und Ursprung: Elementar (Erz), Objekt, Umwelt / gildenmagisch
Auslöser: Der Steuermann der Sphäre muss in ihr Platz nehmen und kann durch reine Willensanstrengung (CH-Probe) das Artefakt aktivieren, während es sich unter Wasser befindet. Um den FLIM FLAM zu aktivieren, muss das Symbol einer Laterne berührt werden, das sich im Inneren der Sphäre findet.
Astralenergie: 107 / 8
Thesis: sehr selten (zu finden im Buch *Ymash'bahr – Das Geheimnis der Meere*)
Komplexität: +26 / 22 ZfP*
Wirkende Sprüche: ADAMANTIUM *(Adamantenquader)*, 6x FLIM FLAM (aufladbar)
Analyse-Schwierigkeit: +25
Intensitätsbestimmung: +9

Die Befreiung des Urmonsters

Während die Helden versuchen, der Großen Tiefe zu entkommen, dringt Paligan in das Haus der Wacht vor, um das Siegel zu zerstören. Die *Plagenbringer* ist derweil so tief hinabgesunken, dass sie den gesamten Strudel ausfüllt und sich nur noch wenige Dutzend Schritt über dem Meergraben befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Mehrere gewaltige Erdstöße lassen den Meeresgrund erzittern. Hausgroße Korallenstücke brechen vom Haus der Wacht ab und die Unterwassergärten vergehen. Der unheilvolle Strudel gewinnt mehr und mehr an Kraft. Einzig die gewaltige Dämonenarche scheint sich seinen Kräften entgegenstemmen zu können, während Wasserleichen, Tiere und Pflanzen in die unermessliche Tiefe gesogen werden.
Dann verebbt der Strudel schlagartig. Eine gespenstische Stille legt sich über die Tiefe.
Im nächsten Augenblick erschüttert eine gewaltige Explosion das Meer. Strahlen schwarzen Lichts schießen aus dem Abgrund bis zur Meeresoberfläche hervor und verkehren Farben und Formen in ihr Gegenteil. Teile des Meeresbodens brechen ab und rutschen in den glosenden Schlund. Überall öffnen sich wie gierige Mäuler Risse. Aus ihnen quillt eine amorphe Masse hervor. Grünliche, pockenübersäte Tentakel, augenlose Seeschlangenmäuler, schuppenbesetzte Fischdarmstränge und aufgedunsene Gliedmaßen von Meereskreaturen und -völkern.
Über allem treibt die *Plagenbringer*, die die Umarmung des Monstrums empfängt.
Und dann ertönt ein tiefer, dröhnender Ruf, der euch in Wahnsinn und Verzweiflung stürzt:
„BA–HA–MUTH …“

Der Ausbruch Bahamuths erschüttert die Große Tiefe. Es ist wünschenswert, wenn die Helden sich zu diesem Zeitpunkt bereits mit Hilfe der *Sphäre des Hydrophos* im Auftrieb befinden, doch selbst dann erwischt sie der Ausbruch dämonischer Macht mit aller Wucht. Das kleine Gefährt wird herumgewirbelt, während sich über die Seelen der Helden Visionen von Charyptoroths nachtblauer Domäne ergießen. Ihre Münder füllen sich mit Brackwasser und sie haben das Gefühl, an einer Fischgräte zu ersticken. Vor ihrem geistigen Auge blitzen Bilder auf, die sie als Wasserleichen im Gefolge der Erzdämonin zeigen, Visionen von sterbenden Küsten und blutenden Meeren, ein Rausch, der sie schließlich das Bewusstsein verlieren lässt.
Einen der Helden – vorzugsweise ein Geweihter oder jener, der den *Dreizack des Wächters* gerettet hat – ereilt in dieser Bewusstlosigkeit folgende Vision:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Du stehst an einer sterbenden Küste, deren knochenbleicher Sand von blutigen Wellen umspült wird. Am Ufer liegen verendete Wale und Delphine, im Todeskampf ineinander verkeilte Krakonier und Fischmenschen sowie ertrunkene Menschen, deren Augen von Fischen gefressen wurden. Grünliche Blitze zucken über den tiefblauen Himmel.
Du bist nicht alleine. Neben dir steht ein Hüne von Mann und überblickt das Grauen. Auf den ersten Blick magst du ihn mit seinem wilden Bart, den kräftigen Armen und den zahlreichen Hautbildern für einen Thorwaler halten. Dann fällt dir der Tang in seinen salzweißen Haaren auf. Er ist unbekleidet und trägt einen Dreizack, der von Innen heraus golden leuchtet.
„Diese Schlacht ist verloren, [Sohn/Tochter]“, spricht er mit einer Stimme, die so alt ist wie das Meer. „Aber es ist nicht die letzte Schlacht, die wir schlagen.“
Seine unergründlichen Augen ruhen auf dir.
„Ihr wart Zeuge des Endes der Wacht. Werdet Zeuge des Untergangs unserer Feinde.“

Die Helden dürfen später über dieses kurze Gesicht diskutieren, doch sollte ihnen spätestens danach klar sein, dass *sie* das Zünglein an der Waage in einer entscheidenden Konfrontation im Krieg der Götter gegen die Dämonen sind.

Auftauchen

Es ist wohl einzig die schützende Hand des Meergottes, der die Helden und ihre Sphäre vor einem vorzeitigen Ende bewahrt. Wenn der Dschinn das Gefährt schließlich an die Meeresoberfläche hebt und die Helden wieder zu sich kommen, ist die *Plagenbringer* längst fortgezogen, vereint mit dem schrecklichen Bahamuth.
Neersand bietet ein Bild der Verwüstung. Bei Bahamuths Ausbruch entwickelte der Strudel eine nie zuvor gesehene Kraft, die etliche Schiffe in die Tiefe gerissen und Anlegestellen am Hafen zerstört hat. Dem Sog folgte eine Springwelle, die die Ufer überschwemmt und brackiges Wasser bis weit hinein in die Stadt gespült hat. Unzählige Menschen fanden den Tod, doch bei weitem nicht so viele, wie man annehmen dürfte: Wer sich im Hafen befand, eilte bald in den Tempel des Meeresgottes, der auf wundersame Weise von den Zerstörungen verschont wurde und sich trotzig über zerstörte Gebäude und überschwemmte Lagerhäuser erhebt.
Zu den prominenten Opfern zählt Koj. Der Geweihte hielt am Hafen nach Anzeichen der Helden Ausschau und scheuchte die Menschen zum Tempel, als sich die *Plagenbringer* zeigte. Seinem schnellen und entschiedenen Handeln ist es zu verdanken, dass viele Seelen gerettet werden konnten. Für ihn gab es keine Rettung: Die Springwelle begrub ihn unter sich.

Kriegsrat

Geben Sie den Helden Zeit und Gelegenheit, das Erlebte zu verarbeiten und sich um ihre Wunden zu kümmern. Neben Hochwürden Jesidoro, der im Zustand der Entrückung unmittelbarer Zeuge der Katastrophe war, steht ihnen eine weitere Meisterperson zur Seite: Seeoffizier Pjotrew Hjolmen, der als erster in der Stadt zügig einen klaren Kopf fasst. Auch Kronvögtin *Tjeika von Notmark* (*990 BF, weißblonde Haare, üppige Formen) ist an einer Aufklärung der Vorkommnisse interessiert, hat jedoch alle Hände voll zu tun, die Panik in ihrer Stadt niederzuringen. Während die Helden Pjotrew hier als einen ersten, wichtigen Verbündeten gewinnen können (siehe Kasten), kann Tjeika keine Versprechungen machen: Das Wohl ihrer Stadt und die Behebung der Schäden hat für sie oberste Priorität.

Folgendes Wissen der Helden lässt sich zusammenfassen:

- Der Neer war der Kerker für eine Kreatur namens Bahamuth. Aus dem *Delphin-Manuskript* kann Jesidoro ihnen den Quelltext **Q1** zugänglich machen.
- Gerade Helden, die in Warunk Zeugen des Ausbruchs des Omegatherions waren (Abenteuer **Donner und Sturm**), können Ähnlichkeiten erkennen.
- Darion Paligan hat Bahamuth mit seiner Dämonenarche verschmolzen oder plant dies zumindest. Dies alles dient einem Zweck, der sich vor Beginn des neuen Jahres erfüllen soll.



Verbündete: Pjotrew Hjolmen

Der Neersander besitzt nicht nur einen ausgezeichneten Ruf als Kapitän, sondern verfügt auch über gute Kontakte zur bornischen Flotte. Der Seeoffizier ist außer sich und wird den Helden schnell bei seiner Ehre und den Göttern seine Unterstützung geloben. Während die Helden Paligan und seinen Plänen nachjagen, kann sich Pjotrew darum bemühen, unter den bornischen Kapitänen weitere Verbündete zu finden. Wenn die Helden (mittels der Magie der *Sulman* oder ihren eigenen Fähigkeiten) mit ihm in Kontakt stehen, kann er sie regelmäßig mit neuen Informationen versorgen, die an sein Ohr dringen.

Der Angriff auf Neersand erhitzt das sonst so kühle Gemüt gerade der bornischen Kauffahrer. Wenn Pjotrew zum Vergeltungsschlag ruft, werden ihm bis zu einem Dutzend Kapitäne an die Seite der Helden folgen, darunter Schiffe der *Seewölfe*, der berühmten Festumer Piratenjäger.

Ein Sultan der Meere

Während die Helden noch beraten, welche Wege zu beschreiten sind, erreicht sie die Kunde, dass ein prächtiges, in Neersand nie gesehenes Schiff den zerstörten Hafen anläuft: die *Sulman al'Nassori* (eine ausführliche Beschreibung finden Sie ab Seite 41). Das tulamidische Zauberschiff, das direkt einem Märchen entsprungen zu sein scheint, weist Kampfspuren und Beschädigungen auf. Wenn die Helden nicht direkt mit Kapitän *Rafik ibn Dhachmani* (Seite 45) Kontakt aufnehmen, wird er nach ihnen schicken lassen. Man trifft sich entweder in der Kapitänskajüte (Seite 43) oder im Efferd-Tempel. Der schwarzbärtige Rafik folgt den Ausführungen der Helden aufmerksam und stellt genaue Nachfragen. Er selbst erklärt, dass sein Schiff Wurzelzeichen (Seite 54) einer Dämonenarche folgte, die als *Plagenbringer* identifiziert wurde. So weit im Norden hatte sich das schwimmende Refugium des Heptarchen schon lange nicht mehr gezeigt, hatte sich Paligan in den letzten Jahren doch vor allem auf das offene Meer zurückgezogen. Es kam schließlich zur Begegnung mit der *Plagenbringer* (als diese Neersand bereits wieder hinter sich gelassen hatte).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Auf den Meeren der Ifriitim ist man mit den Jahren zu manchen Anblick gewohnt, doch beim Barte meines Vaters, nichts hat uns *darauf* vorbereitet. Dies war nicht mehr nur ein Auswurf der Niederhöllen – dies waren die Niederhöllen selbst, die sich wie ein Leviathan über die See wälzten." Rafik streicht sich durch den schwarzen Bart. „Etwas Unnennbares hatte sich mit der *Plagenbringer* vereint, sie durchdrungen und verändert. Alle Geschichten meiner Vorväter und die schrecklichsten Märchen der Haimamudim fielen mir ein, als ich dieses … Monstrum sah, das jeder Beschreibung spottete.

Wir törichten Kinder des Hochmuts wagten einen Angriff, doch wurden wir von der Vorhut und den Geleitschiffen dieser Ausgeburt der Urtiefen zurückgeworfen. Paligan, dieser brackige Bastard der Nachtblauen Herzogin, schien es nicht auf einen längeren Kampf abgesehen zu haben, sonst würde ich nicht hier sitzen und mit euch reden, bei Efferds Dreizack! Er hatte es eilig und ließ uns geschlagen zurück. Ich befahl den Kurs nach Norden, dorthin, wo das Grauen herkam – und so bin ich nun hier."

Es braucht nicht viel, um Rafik als Verbündeten zu gewinnen – denn um sich einer solchen Bedrohung zu stellen, wurde die *Sulman al'Nassori* gebaut. Wenn die Helden einwilligen, wird er sie an Bord des Zauberschiffes nehmen, um entschlossen und gemeinsam das Unheil abzuwenden, das Aventurien droht, und Licht in die sinistren Pläne zu bringen.

Und damit beginnt das eigentliche Abenteuer.

Lohn der Mühen

Für das erste Kapitel darf sich jeder Held **300 Abenteuerpunkte** gutschreiben sowie jeweils eine **Spezielle Erfahrung** in *Mut*, *Götter und Kulte*, *Sagen und Legenden* und *Schwimmen* sowie in bis zu drei weiteren Talenten und Zaubern, die während der Schlacht in der Großen Tiefe besonders gefordert wurden.

Teil II: Auf blutigen Wogen

„„Freiheit“, lautete die Verheißung der weißhaarigen Seelenpfänderin Khyrene. „Streife das Joch der Jenseitigen ab und gebiete selbst über die Welt.“ Ich lachte. Was wusste diese Pfaffin schon von Freiheit, auch wenn sie selbst das Meer befuhr? Ich lebte eine Freiheit, die sie sich nicht einmal vorstellen konnte! Ich war *das Meer, ewig und unendlich in der Weite und in der Tiefe.“*
—aus den Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan, Rulat, 1032 BF

Auf blutige Wogen stellt das Kernstück des Bandes dar und soll den Helden ein Maximum an Freiheit ermöglichen. Auf den nächsten Seiten finden Sie umfangreiche Hintergrundinformationen und Abenteuermaterialien, um flexibel auf die Entscheidungen Ihrer Spieler zu reagieren. Neben allgemeingültigen Informationen zum Spiel in der Blutigen See, auf die Sie über die Handlung hinaus zurückgreifen können, finden Sie konkrete Szenarien, die Sie als roten Faden benutzen können. Dabei ist die Reihenfolge nicht vorgegeben und obliegt ganz Ihnen und den Helden. Sie sind zudem nicht verpflichtet, alle Szenarien spielen zu müssen: Manche bedienen nur Nebenschauplätze und können den Helden zusätzliche Erfolge, Ressourcen und Verbündete einbringen, ohne dass sie für die Handlung zwingend notwendig sind.

Zeitraum

Durch die Worte Darions wissen die Helden, dass der Heptarch noch in diesem Jahr zuschlagen wird. Später werden sie erfahren, dass der Schlag während der Namenlosen Tage erfolgen wird. Dies steckt den Zeitraum ab, den die Helden haben, um sich vorzubereiten, Verbündete zu sammeln und in Stellung zu bringen. Die Handlung mündet schließlich zum Jahresende im dritten Teil der Kampagne, **Das Schicksal der Meere** (Seite 131).
Dieser großzügige Zeitraum von einem halben aventurischen Jahr gibt Ihnen Gelegenheit, flexibel auf Entscheidungen zu reagieren, und berücksichtigt die teils immensen Entfernungen, die die Helden zurücklegen müssen – und Sie werden stets Zeit finden für spannende Piratenjagden, kleinere Unternehmungen und das Entschlüsseln alter Mysterien.

Regeneration und Erholung

Das Grauen der Blutigen See und die Herausforderungen der Szenarien werden die Helden immer wieder an die Grenze ihrer Fähigkeiten bringen. Lebens- und Astralenergie müssen regeneriert und Wunden versorgt werden, Geweihte wollen sich zu Gebet und Meditation zurückziehen, verlorene Ausrüstung will ersetzt werden oder das Schiff der Helden kann Schäden nehmen, die in einem Hafen ausgebessert werden müssen. Dies nimmt Zeit in Anspruch, über die Sie jedoch zur Genüge verfügen. Diese Phasen müssen Sie nicht komplett ausspielen, sondern können sie zwischen zwei Spielabende legen.
Eine längere Reparatur der *Sulman al'Nassori* können Sie für einen Landgang der Helden nutzen und in dieser Zeit Szenarien in Thalusa, Perricum oder an anderen Orten spielen. Oder die Helden sind währenddessen auf einem anderen Schiff unterwegs, um später wieder auf die *Sulman* zurückzukehren.

Erfahrungen und Steigerungen

Das Erlernen und Steigern von Talenten, Zaubern, Liturgien und Sonderfertigkeiten nimmt Zeit und gegebenenfalls gute Lehrmeister in Anspruch. Die *Sulman* bietet eine Reihe von Lehrmeistern an, auf die die Helden während längeren Schiffspassagen zurückgreifen können, jedoch haben diese noch andere Verpflichtungen, so dass in der Regel nur 2 bis 4 Zeiteinheiten pro Tag bleiben, um die redlich verdienten Abenteuerpunkte für Steigerungen zu nutzen. Hier können Sie ebenfalls die Ruhephasen nutzen, damit die Helden ihre Fertigkeiten verfeinern können.
Anders sieht es bei *Speziellen Erfahrungen* oder verbilligten *Sonderfertigkeiten* aus. In diese können Ihre Helden die Abenteuerpunkte direkt investieren, ohne zusätzliche Zeit aufbringen zu müssen.

Die Helden auf einem anderen Schiff

Die Helden sind nicht zwingend an die *Sulman al'Nassori* gebunden. Zum einem besitzen sie mit der *Sphäre des Hydrophos* ein kleines und schnelleres Gefährt, mit dem sie unabhängig von dem Zauberschiff agieren können. Zum anderen mag es im Rahmen von manchem Szenario ratsamer sein, auf die *Sulman* zu verzichten. Ebenso ist es denkbar, dass die Helden es sich (zeitweilig) mit Rafik verscherzen, mit einem gekaperten Schiff unter ihrem eigenen Kommando das Bündnis stärken möchten oder die Kampagne lieber an Bord eines anderen Schiffes bestreiten wollen, wie – etwa aus alter Verbundenheit – der *Seeadler von Beilunk*.
Die Kampagne legt Ihnen hier keine Steine in den Weg. Die meisten Szenarien und Szenen sind nicht speziell auf die *Sulman* zugeschnitten, die restlichen lassen sich recht mühelos umschreiben, so dass die Helden selbst entscheiden können, unter welchen Segeln sie Paligan die Stirn bieten.

Frei zu gestaltende Geschichte

Die offizielle Geschichtsschreibung, die von späteren Abenteuern, Spielhilfen oder dem **Aventurischen Boten** fortgesponnen wird, greift nur wenige Punkte der Kampagne auf – neben dem Einstieg und Finale vor allem den gesetzten

Tod von Meisterpersonen und Untergang bestimmter Schiffe. Darüber hinaus haben Sie nahezu alle Freiheiten: Wenn in Ihrem Aventurien maraskanische Korsaren Helmenport plündern, der novadische Widerstand einen Aufstand in Thalusa organisiert, König Arkos zu Staatsbesuch in Perricum weilt oder Helme Haffax in Jergan nach dem Rechten sieht, dann scheuen Sie nicht davor zurück, wenn es die Handlung erfordert. Nur bei gravierenden und nachhaltigen Veränderungen wie dem Tod wichtiger Meisterpersonen oder die Zerstörung ganzer Städte sollten Sie Vorsicht walten lassen.

Die Ziele der Helden

Als roter Faden für die Kampagne lassen sich zwei Ziele für die Helden formulieren: Die Helden müssen ergründen, was **der Plan des Heptarchen** vorsieht, wo und wann er zuschlagen wird und wie er aufzuhalten ist. Zusätzlich gilt es, **ein Bündnis zu schmieden**, einen „Bund der Wogen", der sich dem Heptarchen und seinen Verbündeten entgegenstellt. Gerade dies ist angesichts der eigenwilligen, auf ihre Freiheit bedachten und in alte Zwistigkeiten verfangenen Kapitäne des Perlenmeers keine leichte Aufgabe.

Die Sulman al'Nassori

„Es ist ein Wunder, geboren aus Tausendundeinem Rausch. Im Lichte der Ersten Sonne, die sich aus dem Inneren Meer erhebt, um das gesegnete Land am Mhanadi zu liebkosen, schimmert der Rumpf des Zauberschiffes in allen Farben der Göttermetalle, vom regenbogenfarbigen Schlangenglanz bis zum dunklen Schwarzstahl. Kein Fußbreit des Schiffes, der nicht mit Zauberzeichen bedeckt ist. Und stets tanzen Djinnim um die Sulman al'Nassori*, die nach dem mächtigen Zaubersultan benannt ist: Luftdjinnim blähen die Segel auf, Effendis des Wasser schwimmen mit Delphinen um die Wette und flammende Geister entzünden den Himmel."*
—aus der Erzählung eines Haimamuds, so gehört in Khunchom



Angesichts der Bedrohung durch die Blutige See schlossen das Handelshaus Dhachmani, die Drachenei-Akademie zu Khunchom und der Zaubersultan Hasrabal ben Yakuban ein einmaliges Bündnis, um ein Zauberschiff zu schaffen, das den Dämonenarchen die Stirn bieten sollte. Während Sultan Hasrabal bald ausgeschlossen wurde, da man eine zu große Einflussnahme fürchtete, wurde das Meisterwerk tulamidischer Schiffsbaukunst und Artefaktmagie in einer Khunchomer Werft fertiggestellt und lief im **Firun 1022 BF** vom Stapel. Das *Sulman al'Nassori* getaufte Schiff ist nicht nur eine der mächtigsten Waffen der zwölfgöttlichen Länder gegen das Chaos der Niederhöllen, sondern gleichzeitig Lehr– und Forschungsschiff der Khunchomer Magierakademie, der es untersteht. **1029 BF** schloss der erste Jahrgang an Bord ausgebildeter Magier ab.

Mehr zu der *Sulman al'Nassori* als Lehranstalt finden Sie im Quellenband **Horte magischen Wissens** ab Seite 85. Die nachfolgende Beschreibung widmet sich ganz dem Zauberschiff als Schauplatz im Rahmen dieses Abenteuers.

Ein Rundgang über das Zauberschiff

Die *Sulman al'Nassori* ist die Quintessenz aus dem jahrtausendealten Wissen der Tulamiden über Seefahrt und Zauberkunst. Selbst bei Windstille sind die Segel dank Dschinnenmacht prall gefüllt und lassen die *al'Nassori* majestätisch über die Fluten gleiten. Die Elementargeister sind nicht der einzige Antrieb des Schiffs: Unter der Wasseroberfläche befinden sich am Heck in zwei parallelen Röhren große Schrauben, die mittels ANIMATIO rotieren. Die Dreieckssegel mit den elementaren Symbolen von Wasser, Luft und Feuer dienen wie bei Galeeren nur als Hilfstakelung.

Zahllose Edelsteine, manche farbig funkelnd, andere ausgebrannt und blass, sowie unzählige Zauberzeichen und Einlegearbeiten aus Mindorium, Arkanium und Endurium schmücken das gesamte Schiff. Die Aufbauten von der dreistöckigen Achtertrutz über die von Zwiebeldächern gekrönten Geschützturme bis zur veredelten Galionsfigur sind aufwendig und verspielt geschmückt. Auch sonst herrscht auf dem gesamten Schiff eine Atmosphäre wie aus *Tausendundeinem Rausch*.

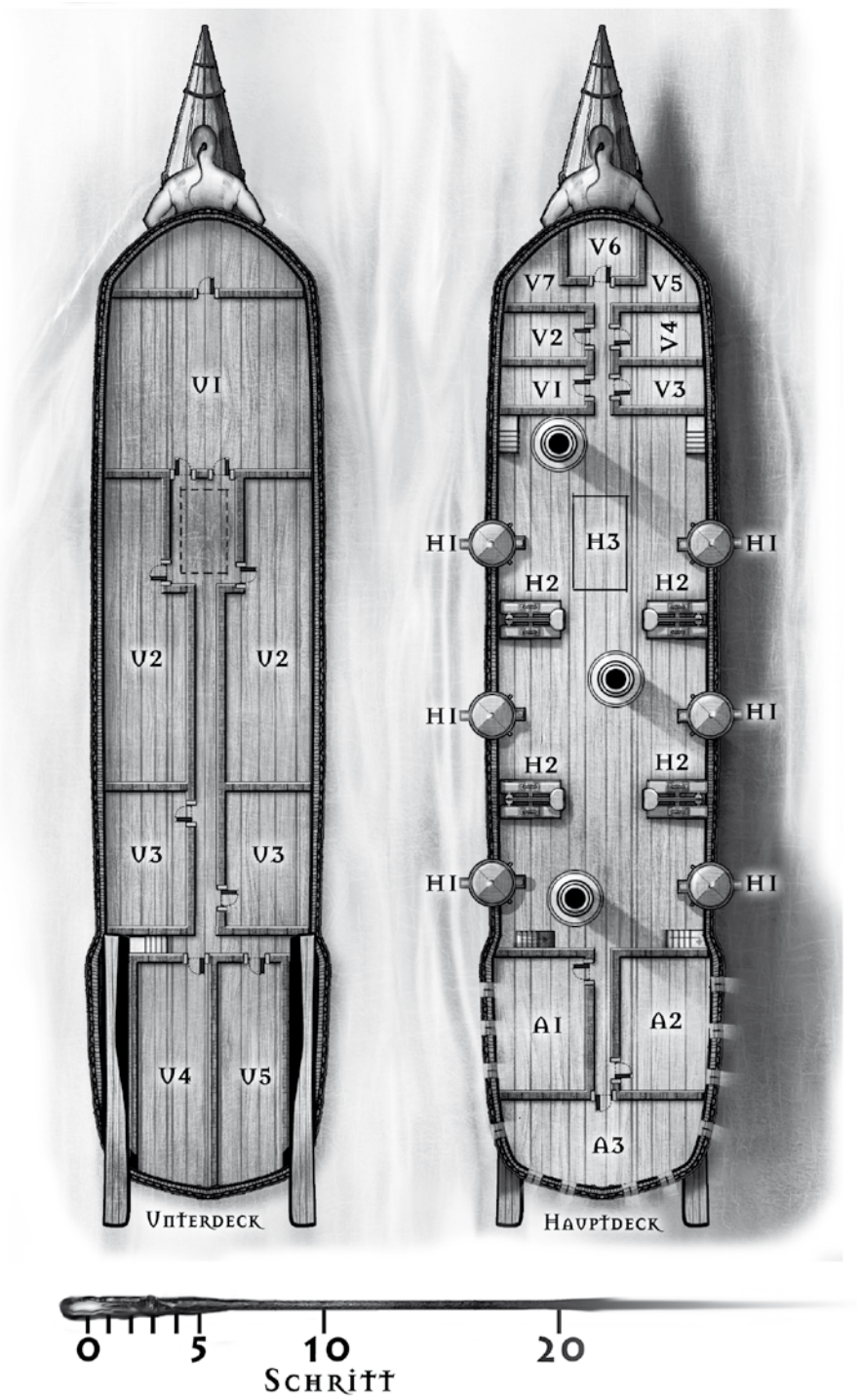
Die *Sulman al'Nassori*
Typ: tulamidisches Zauberschiff
Beflaggung: auf Blau die alchimistischen Symbole für Feuer, Luft und Wasser in Weiß
Takelage: III (H1, H1, H1) **Tiefgang:** 3 Schritt
Breite: 9 Schritt **Länge:** 40,8 Schritt
Schiffsraum: 551 Quader **Frachtraum:** 368 Quader
Besatzung: 40 Seefahrer und Matrosen, 60 Seekrieger und Richtschützen, 50 Magier und Scholaren, 20 Bedienstete

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** —
Geschwindigkeiten:
vor dem Wind 22 Meilen/Stunde
mit rauem Wind 18 Meilen/Stunde
am Wind 8 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 3 schwere Rotzen, 2 Draglossas (Vordertrutz), je 3 leichte Rotzen und 2 Katapulte back– und steuerbord (Hauptdeck), 4 Draglossas (Achtertrutz)

Das Hauptdeck

Der Großteil des nautischen Treibens spielt sich auf dem Hauptdeck ab. Zu jeder Seite erheben sich drei **Geschütztürme (H1)** mit je einer Rotze, dazwischen ist jeweils ein **Katapult (H2)** aufgebaut. Ständig gehen hier die Matrosen und Schiffszimmerleute ihrem Handwerk nach, zwischen ihnen eilen Bedienstete umher und Magier widmen sich im Licht der Sonne oder unter dem Sternenhimmel ihren Forschungen. Im Gefechtsfall beziehen die Zauberer neben den Seesoldaten Stellung, während die Richtschützen die Geschütze besetzen und Matrosen zwischen den Türmen und den Munitionslagern in der Vordertrutz hin- und hereilen. Wie bei einer zwergischen Mechanik greifen die Handgriffe ineinander. Als Fremder fügt man sich entweder schnell darin ein (und ordnet sich unter) oder man steht im Weg und wird an eine Stelle verwiesen, an der man weniger stört – notfalls unter Deck.

Eine große **Ladeklappe (H3)** führt unter Deck, ebenso eine Treppe beim Besanmast vor der Achtertrutz. In den Krähennestern auf jedem der drei Masten halten Scholaren Ausschau nach fremden Schiffen, Ungeheuern, Dämonenarchen oder magischen Phänomenen und üben dabei ihre Fertigkeiten im Zauber ADLERAUGE.

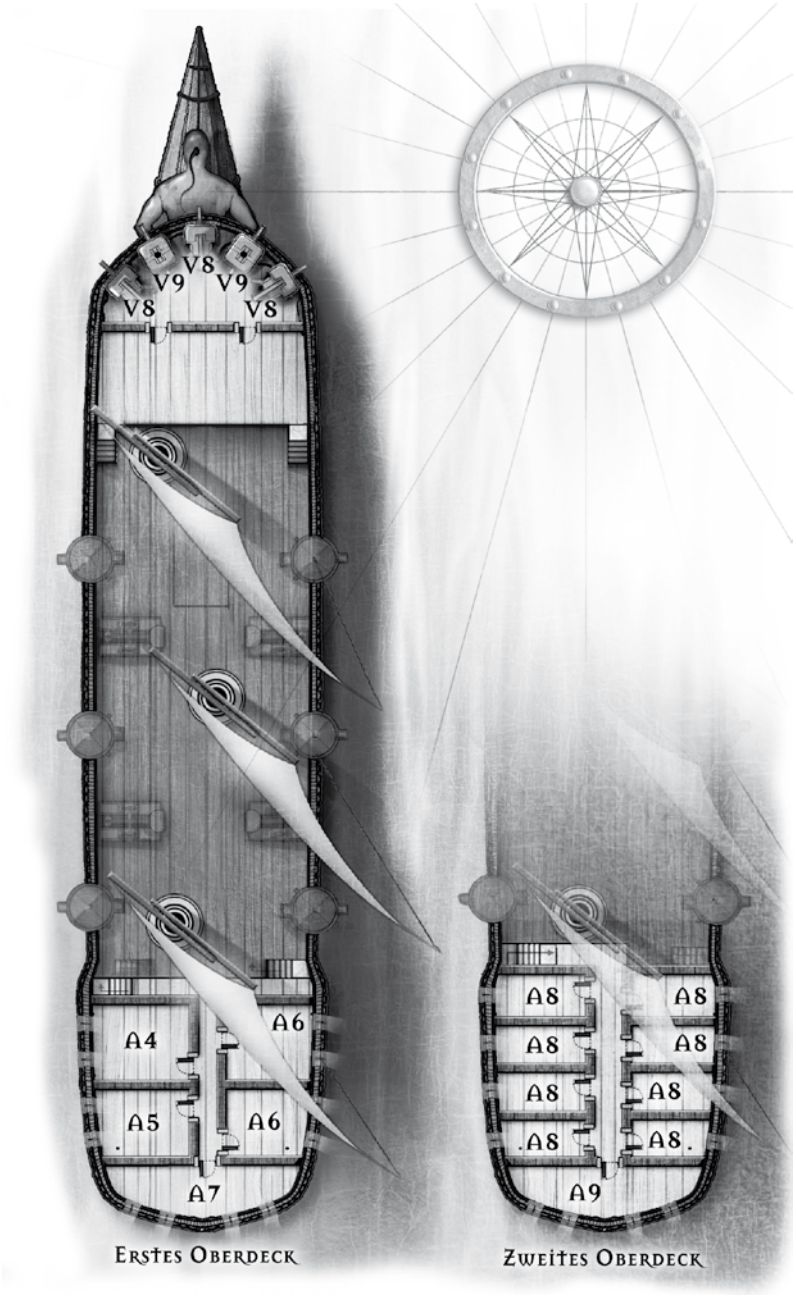


Die Vordertrutz

Auf Höhe des Hauptdecks beherbergt die Vordertrutz die **Werkstätten der Segelmacher (V2)**, des **Zimmermanns (V3)** und des **Schmieds (V4)**, zudem das **Kabelgatt (V5)**, die **Waffenkammer (V6)** der Seekrieger (mit allerlei Entermessern, Khunchomer, Enterhaken und Rüstzeug) sowie – hinter einer Tür mit der *Glyphe der Elementaren Bannung* – das **Munitionslager (V7)**. Im letzteren werden nicht nur die Bolzen, Speere und Kugeln für die Geschütze verwahrt, sondern auch Krähenfüße (die auf die Decks anderer Schiffe geschleudert werden, damit die barfüßige Mannschaft sich die Füße aufreißt), versiegelte Kisten mit ARCANOVI-Geschossen, Hylailer Feuer und Magischem Brandöl. Das Entzünden von Feuer ist in dieser Kammer auf das Strengste untersagt, für Licht sorgt eine FLIM FLAM-Laterne, die aufleuchtet, wenn man zweimal in die Hände klatscht. Eine CALDOFRIGO-Kühlung schützt das Hylailer Feuer zusätzlich und lässt den Atem zu klammen Wölkchen werden.

Links vom Zugang zur Vordertrutz befindet sich der **Efferdschein samt Sakristei (V1)**, das Refugium von Abd *Omar al-Alam*. Heiligste Reliquie ist ein doppelt faustgroßer Gwen Petryl, Geschenk der Zorganer Meisterin der Brandung, den Omar für seine Zeremonien und Segnungen verwendet.

Auf dem Vorderdeck befinden sich im Halbkreis aufgefächert weitere Geschütze: drei **schwere Rotzen (V8)** und zwischen ihnen zwei **Draglossas (V9)**.



Das erste Oberdeck

Über eine Außentreppe auf dem Hauptdeck erreicht man eine Galerie, die zu den Räumlichkeiten des ersten Oberdecks führt.

Die Wände aus Steineiche des **Übungslaboratoriums (A4)** sind mit einem FEUERBANN belegt, dennoch finden manche Experimente nur unter der Kuppel eines GARDIANUMS statt. Ohnehin darf sich kein Scholar ohne die strenge Aufsicht eines Magisters probieren.

Direkt nebenan liegt das **Labor der Magister (A5)**, das deutlich besser ausgestattet ist (es gilt als *hochwertiges Alchimistenlabor*), in dem die umsichtigen Magier dennoch nicht auf Vorsichtsmaßnahmen verzichten, gerade bei schwierigen und explosiven Vorhaben. Man erinnert sich noch gut an den armen Magister Chalomir, dessen gescheiterte Suche nach einem potenteren Brandöl ein Loch in die Achtertrutz riss und ihn selbst in den Tod.

Den Laboratorien gegenüber liegen zwei **Seminarräume (A6)**, in denen der theoretische Unterricht sowie die Unterweisung in wenig gefährlichen Zaubern stattfinden, während man für andere Sprüche mit dem Hauptdeck Vorlieb nimmt.

Am Ende des Oberdecks befindet sich die **Schiffsbibliothek (A7)**. Angesichts der sonstigen Zauberpracht der *Sulman al'Nassori* nimmt sich die Büchersammlung geradezu enttäuschend bescheiden aus und beschränkt sich auf die nötigsten Standardwerke der Elementar-, Bewegungs- und Verwandlungsmagie sowie der Seefahrt und Legenden der Meere, abgerundet durch Seekarten des Perlenmeers. Der Grund dafür ist, dass Spektabilität Khadil Okharim entschied, keine kostbaren und unersetzlichen Schriften den Gefahren des Meeres auszusetzen. Gelehrte Helden können hier Einblick in folgende, bekannte Bücher der Magischen Bibliothek erhalten: *Das große Elementarium*, *Wind- und Flautenzauberei*, *Die Nichtwelt* sowie *Ringkunde für Anfänger und Fortgeschrittene*.

Die Achtertrutz

Die Achtertrutz unterhält die magische Fakultät. Ausschließlich die Magier, ihre Scholaren und Besatzungsmitglieder haben hierzu Zugang, Gäste nur auf ausdrückliche Einladung. Der dreistöckige Aufbau gleich in seiner Pracht dem Palast eines Sultans und hat einen Kern aus Steineiche. Wie das gesamte Deck wird die Trutz in ihrem Inneren des Nachts von FLIM FLAM-Lampen erhellt, die auf ein Kommando des Deckoffiziers bei Gefahr gleichzeitig auf einen Schlag erlöschen können. Auf dem Niveau des Hauptdecks liegen die **Schlafsäle der Novizen (A1)** und **der Scholaren (A2)**. Bereits diese sind üppig ausgestattet, da die angehenden Magier ihren Lehrmeistern nacheifern und es nicht an einem gewissen Luxus mangeln lassen wollen – auch als Ausgleich zum harten Leben an Bord, denn die Zauberlehrlinge werden von den alltäglichen Pflichten eines Seefahrers nicht ausgenommen. Das Heck nimmt die **Schiffsmesse (A3)** ein, in der Scholaren, Magister und Offiziere gemeinsam speisen.

Das zweite Oberdeck

Über die Galerie führt eine weitere Treppe zum zweiten Oberdeck. Hier befinden sich die acht **Kajüten der Magister und Adepten (A8)**. Keine davon ist sonderlich groß, aber jede ist prachtvoll ausgestattet, wie es dem Selbstverständnis eines tulamidischen Magiers entspricht. Auch die ranghöchsten Offiziere und der Abd sind hier untergebracht, so dass sich mitunter drei Personen eine Kajüte teilen.

Über das Heck erstreckt sich die **Kapitänskajüte (A9)**, das üppige Refugium von *Rafik ibn Dhachmani*. Neben dem Ruhelager des Kapitän-Dekans befinden sich hier zwei Kojen für besondere Gäste. Gleich zwei Kartentische unterstützen Rafik bei seinen Planungen, einer bedeckt mit klassischen Seekarten, ein zweiter ist der ‚arkanen Karte' vorbehalten. Hier sind nicht nur Kraftlinien und die Wirkungsbereiche der Blutigen See eingezeichnet, sondern auch andere ungewöhnliche Phänomene, aus deren Auftreten und Häufigkeit

Rafik Schlussfolgerungen über die weitere Entwicklung des pervertierten Meeres zu ziehen versucht. Das kleine Modell einer Dämonenarche markiert die letzte verbriefte Sichtung der *Seuchenbringer*. Neben vielerlei weiterem nautischen und magischem Handwerkszeug (Volvellen zur Gezeitenberechnung, ein Atlas mit Küstenkarten, eine OCULUS-Linse, ein ABVENENUM-Trinkpokal, etc.) besitzt Rafik ein aus Alabaster und Jade geschnitztes Kamelspiel, ein Unauer Teeservice, einen Samowar (der einen verschlafenen Feuergeist beherbergt) sowie die erbeuteten Trophäen bisheriger Fahrten: den Unterkiefer eines daimoniden Streifenhais, die Namenstafel der schwarzmaraskanischen Galeere *Wogenglut*, einen niemals verrottenden Apfel von der Insel Frühlingsstrand, den Perlmuttspeer eines Blauen Mahren und dergleichen mehr. In seiner Privatbibliothek befindet sich eine Abschrift des Buches *Artefakte und Alchemica*.

Das Dach

Auf dem offenen Dach der Achtertrutz werden magische Übungen abgehalten, die für die Innenräume zu gefährlich erscheinen und den Betrieb auf dem Hauptdeck nicht stören sollen. Hier erhebt sich ein festes Prunkzelt, das weiteren Adepten und Lehrmeistern als Residenz dient. Ein OCULUS-Fernrohr erlaubt die magische Sicht auf das umgebende Meer.

In den Zwiebeltürmchen an den vier Ecken ist jeweils eine Draglossa (Drachenzunge, **Efferd 103**) untergebracht.

Das Unterdeck

Das Unterdeck wird ebenfalls von magischen Laternen erleuchtet, zum Teil greift man aber auch auf konventionelle Lichtquellen und Phosphorpilze zurück. Die Seekrieger haben hier ihr **Quartier (U1)** und wachen über die zum Bug gelegenen **Zellen für Gefangene**. Zur Ausstattung zählen neben Eisenkragen und Bannfesseln, um besonders gefährliche Gäste der Zellen im Zaum zu halten, ein Wassertank für Meereskreaturen.

Den größten Teil des Unterdecks nehmen die **Räume der Matrosen (U2)** sowie **der Bediensteten und Eleven (U3)** ein. Letztere schlafen und leben unter den raubeinigen Frauen und Männern, die ihr Leben der See verschrieben haben. Auch die meisten Gäste bekommen eine Hängematte und eine Seetruhe gewiesen.

Zwischen den dröhnenden Röhren mit den Schiffsschrauben liegen **Kombüse (U4)** und **Proviantkammer (U5)**. Branntwein, Schiffszwieback, eingelegter Fisch, geräucherter Speck und Pökelfleisch bilden auch auf dem Zauberschiff die Grundlage der Verpflegung. Besonders Acht gibt man auf die Fässer mit dem Trinkwasser. Eine CALDOFRIGO-Truhe verwahrt einige kostbare und verderbliche Leckereien, von denen mancher Scholar träumt, während er seine Fischsuppe löffelt.

Der Laderaum

Noch tiefer im Schiff, und nur über die Ladeklappe **(H1)** zu erreichen, liegt der **Laderaum**, in dem weitere Vorräte schlummern und die Beute von gekaperten Schiffen verstaut wird.

Zauberzeichen und Wunderdinge

Zahlreiche ARCANOVI-Artefakte schützen das Schiff und warten nur auf ihren Einsatz. Verstehen Sie nachfolgende Aufzählung als Anregung und fühlen Sie sich frei, eigene Wunderwerke zu ergänzen. Ihrer Phantasie sind letztlich nur durch die Vorlieben Ihrer Spielrunde Grenzen gesetzt, so dass Sie angesichts der Macht der tulamidischen Zauberer im Rahmen des Regelwerks aus dem Vollen schöpfen können. Vergessen Sie dabei nicht die alltägliche Zauberei, auf die kein tulamidischer Magier verzichten würde und die erst das besondere Flair des ‚Märchenschiffes' ausmacht: FLIM FLAM-Kandelaber, ACCURATUM-Nadeln, PECTETONDO-Kämme, SEIDENWEICH-Kissen, ABVENENUM-Töpfe in der Kombüse, ANIMATIO-Türen oder VOGELZWITSCHERN-Glockenspiele.

- Der **Rammsporn**, der sich unter der Galionsfigur eines zornigen Luftdschinns dem Feind entgegenstreckt, ist mit einem HARTES SCHMELZE belegt und schneidet durch das härteste Holz wie Butter.
- Für die **Geschütze** wurden spezielle, magische Geschosse gefertigt: PENTAGRAMMA-Fangnetze fesseln Dämonen und schicken sie zurück in die Niederhöllen, DESINTEGRATUS-Kugeln reißen kreisrunde Löcher in Bordwände, MAHLSTROM-Geschosse zwingen feindliche Schiffe zur Umkehr (sind jedoch gegen die auch unter Wasser wandelnden Ma'hay'tamim wenig hilfreich), BRENNE-Pfeile, um Segel in Brand zu setzen, und vielerlei mehr. In den **Seitentürmen** sind IGNISPHAERI (jeweils 2 Ladungen) gespeichert.
- Muss die *Sulman* sich **verteidigen**, schützen mehrere Zauber das Schiff: FORTIFEX (in der Variante *Bewegliche Wand* auch offensiv nutzbar), NEBELWAND (zur Flucht oder um Gegner zu verwirren, während der neue Angriff vorbereitet wird) und GARDIANUM (in unterschiedlichen Stärken und Varianten). Eine ausgedehnte Kombination aus IGNORANTIA und WIDERWILLE (die jedoch starken Schwankungen unterworfen ist und manchmal im ungünstigsten Zeitpunkt versagt) lässt die *Sulman* für Wasserwesen und Seeungeheuer nahezu unsichtbar sein.
- Eine besondere Variante des Zaubers FULMINICTUS *(Welle des Schmerzes)* wirkt nur unter Wasser und ist in Edelsteinen unterhalb des Schiffes gespeichert (was es sehr schwer macht, sie wiederaufzuladen; eine gefürchtete Strafarbeit für ungehorsame Scholaren). Der Zauber erlaubt es der *Sulman*, eine **Schockwelle** nach unten auszustoßen, um sich gegen Unterwasserfeinde zur Wehr zu setzen.
- Die **Schiffsglocke** ist zusätzlich mit einem *Singenden Zeichen* versehen, das im Falle eines Angriffs ein schrilles, durchdringendes Kreischen auslöst.

- Das geschlossene **Beiboot**, die *Sultan Rhukeyef*, ähnelt in seiner Funktionsweise und der zugrunde liegenden Magie der *Sphäre des Hydrophos*, ist jedoch bedeutend anfälliger für Störungen. Mit der *Sultan Rhukeyef* können bis zu vier Personen die Tiefe erkunden.
- Das Herz des Schiffes ist **Sharnaars Spiegel**, ein urtümliches Artefakt, das das Schiff der unzähligen Artefakte zum Trotz frei von magischen Nebeneffekten hält. Eine Beschädigung oder ein Raub des Spiegels würde die *Sulman* leicht außer Gefecht setzen (siehe **Das Netz der Jägerin**, Seite 86)

Personen an Bord

Nachfolgend finden Sie die Personen, mit denen die Helden an Bord agieren können. Meisterpersonen, die mit einem Sternchen (*) versehen sind, werden in späteren Publikationen nicht wieder aufgegriffen werden.



Rafik

Rafik ibn Dhachmani, Kapitän-Dekan der Sulman al'Nassori

Agenda: Rafik ist ein entschlossener Jäger der Ma'hay'tamim.
Hintergrund: Die Karriere des *Rafik ibn Dhachmani* (*995 BF, schwarzer Rauschebart, blauer Turban, gutmütig mit einem Hang zur Melancholie) verlief seit dem ersten Tag steil nach oben und gipfelte in dem Kommando über das Zauberschiff *Sulman al'Nassori*. Auch wenn böse Zungen zunächst behaupteten, dies habe er dem Einfluss seines berühmten Vaters Ruban dem Rieslandfahrer zu verdanken, bewies er mit seinen Erfolgen im Kampf gegen die Blutige See bald sein Können. Die Jagd auf Dämonenarchen und andere dämonische Schrecken erfüllt ihn mit tiefer Genugtuung. Obwohl er an Bord beliebt ist, verspielt er sich mit seinem Eifer immer wieder Sympathien, da er gerade so viel Landgang erlaubt, wie für die Instandsetzung und Verladung der Fracht benötigt wird.
Seelentier: Dornrandschildkröte
Funktion: Rafik ist der wichtigste Verbündete der Helden und sein Zauberschiff kann ihnen als Basis dienen.
Schicksal: Rafik überlebt das Abenteuer und wird weiterhin Jagd auf die Dämonenarchen machen.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Kapitän und Elementarmagier
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 16, IN 14; Entfernungssinn; Schwermut 6, Verpflichtungen (Drachenei-Akademie, Haus Dhachmani)
Wichtige Talente: Geographie (Perlenmeer) 12 (14), Kartographie 11, Kriegskunst (Seegefechte) 11 (13), Magiekunde (Artefaktmagie, Elementarismus) 14 (16), Orientierung 12, Seefahrt 15, Wettervorhersage 11
Wichtige Zauber: ARCANOVI 10, APPLICATUS 12, CALDOFRIGO 10, DSCHINNENRUF 14, ELEMENTARER DIENER 13, GEISTERBANN 9, IGNIFAXIUS 10, PENTAGRAMMA 13, UNITATIO 14, WAND AUS LUFT 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Bann– und Schutzkreise gegen Dämonen und Elementare, Eiserner Wille II, Kampf im Wasser, Meereskundig, Merkmalskenntnis (Herbeirufung, Luft, Wasser), Regeneration II, Standfest

Valpo Manzanares, Mudarris al'mhanach al'hawadjinn, Erster Offizier

Der Belhankaner *Valpo* (*998 BF, Albino, große Bernsteinbrille, umgänglich) unterrichtet die Scholaren in der Bewegungsmagie und scheint selbst ständig in Bewegung, vor allem wenn er über ein Problem nachgrübelt. Er ist ein Genussmensch und Lebemann, der schnell Freundschaften schließt, sich aber manchmal zu waghalsigen Unterfangen hinreißen lässt. Mehr als einmal musste er nach einem Landgang mittels Magie auf die *Sulman* zurückkehren, da Rafik schon hatte ablegen lassen, während Valpo sich noch in einem Freudenhaus vergnügte. Im Ernstfall ist er jedoch ein verlässlicher Gefährte und genießt allen Marotten zum Trotz das volle Vertrauen des Kapitäns.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Bewegungsmagier, umgänglicher Lebemann
Herausragende Eigenschaften: KL 15, CH 16, GE 14; Soziale Anpassungsfähigkeit; Genusssucht 8, Neugier 9
Wichtige Talente: Betören 13, Etikette 13, Gassenwissen 12, Magiekunde 12, Rechnen 13, Tanzen 10, Zechen 11
Wichtige Zauber: ANIMATIO 15, AXXELERATUS 13, GEDANKENBILDER 11, LEIB DES WINDES (elfisch) 10, MOTORICUS 14, SOLIDIRID (ELFISCH) 8, TRANSVERSALIS 13
Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Fernzauberei, Kraftlinienmagie I, Regeneration II, Zauber bereithalten

Mondino ya Montazzi, Magister magnus clarobservantius (+)

Mondino (*999 BF, Perücke, Spitzbart, Magierflorett, hager und streng) stammt ebenfalls aus dem Horasreich und eckt mit seiner überheblichen und abweisenden Art oft an. Er hält die tulamidische Zauberkunst dem bosparanischen Erbe für unterlegen (eine Meinung, die er gern und offen kundtut), ist gleichsam aber von den Wundern der *Sulman* fasziniert. Im Bereich der Hellsicht ist er die unangefochtene Koryphäe des Schiffs.

Als einziger Mudarris (Magister) des tulamidischen Zauberschiffs besteht er auf der bosparanischen Bezeichnung seiner akademischen Würde.

Kurzcharakteristik: brillanter, aber an Bord unbeliebter Hellsichtsmagier

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 15; Arroganz 7, Prinzipientreue 8 (Gesetzestreue, Gehorsam gegenüber dem horasischen Adel und den Geweihten der Zwölfe), Vorurteile gegen tulamidische Zauberer 8

Wichtige Talente: Geschichtswissen 12, Lehren 13, Magiekunde 15, Rechtskunde 10, Sinnenschärfe 10

Wichtige Zauber: ANALYS 16, BLICK AUFS WESEN 12, BLICK IN DIE GEDANKEN 10, OCULUS 17, ODEM 18, SENSIBAR 11

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Konzentrationsstärke, Kraftkontrolle, Meisterliche Zauberkontrolle, Nandusgefälliges Wissen, Regeneration II, Zauberroutine

Besonderheiten: Mondino kann seinen Stab in ein flammendes Florett verwandeln.

Efferdane Hiligon, Balotha al'Chamib

Efferdane (*980 BF, kurze graue Haare, drahtig, starker bornischer Akzent) ist die Hauptfrau der Seekrieger. Unter ihren strengen Befehlen kuschen selbst die Magister. Bevor sie auf die *Sulman* wechselte, hat sie bereits in der bornischen Flotte eine beachtliche Karriere hingelegt. Aus dieser Zeit verbindet sie eine tiefe Freundschaft mit Pjotrew Hjolmen (Seite 70), der ihr bei einem Seegefecht das Leben rettete.

Kurzcharakteristik: fähige und strenge Seekriegerin

Herausragende Eigenschaften: MU 16, GE 16, KO 15; Balance; Prinzipientreue (Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit)

Wichtige Talente: Armbrust 14, Kriegskunst (Seegefechte) 13 (15), Körperbeherrschung 14, Magiekunde 8, Säbel 16, Seefahrt 12, Selbstbeherrschung 13

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Kampf im Wasser, Meereskundig, Niederwerfen, Parierwaffen II, Rüstungsgewöhnung I, Scharfschütze (Armbrust), Tod von Links, Umreißen, Wuchtschlag

Weitere Personen des Zauberschiffs

Mudarra ayurva **Kharima saba Meriban** (*993 BF, zierlich, stets mit Blumen geschmückt) unterrichtet nicht nur in der Heilmagie, sondern fungiert auch sonst als Bordmedica. Ihre starke Affinität zum Element Humus zeigt sich nicht nur in ihren magischen Fähigkeiten, sondern darüber hinaus in einer allgemeinen Lebensfreude. Man mag sich kaum vorstellen, dass an den Gerüchten etwas dran ist, sie habe Sultan Hasrabal zu einem Magierduell über die Akademieleitung herausfordern wollen, weswegen sie aus Rashdul fliehen musste.

Thura Olrafsdottir (*997 BF, strohblond, mit vielen Runentätowierungen auf Armen, Brust und Rücken, wieherndes Lachen), Mudarra (Magistra) der Elementarbeschwörung, überlebte als junge Frau den Angriff der Horasier auf Thorwal und traut seitdem keinem Liebfelder weiter, als sie ihn werfen kann. Al'Anfaner verabscheut sie sowieso. Und mit der tulamidischen Praxis der Sklavenhalterschaft hat sie ebenfalls ihre Probleme. Ansonsten ist sie eine durchaus umgängliche (und laute) Person und eine Meisterin der Zauber WINDSTILLE, NEBELWAND und MAHLSTROM.

Studiosa **Arika Aishasunni** (*1019 BF, mattschwarzes Haar, stämmige Oberarme), dritte Tochter der Küchenmeisterin der Drachenei-Akademie, verbringt ein Studienjahr auf der *Sulman*, um der Fürsorge ihrer Mutter zu entkommen. Arika ist durchaus begabt, es mangelt ihr jedoch an Selbstvertrauen. (*)

Als Abd (Sacerdos) füllt **Omar al-Alam** (*991 BF, kahlköpfig, schnauzbärtig, Ohrringe aus Gwen Petryl) den Posten des Bordkaplans aus. Der Kampf gegen die Blutige See ist die persönliche Queste des Efferd-Geweihten, der seine Familie bei dem Angriff einer Dämonenarche verlor. Omar ist ein eher ruhiges Gewässer, nur angesichts dämonischer Feinde verliert er jede Mäßigung.

Der horasische Bootsmann **Fedesco ya Triffinion** (*1000 BF, semmelblond, parfümiert, liebt Würfel- und Kartenspiele) wurde schon oft verdächtigt, ein liebfeldischer Spion zu sein – dabei wird er aufgrund eines verbotenen Ehrenduells in seiner alten Heimat gesucht, was er jedoch bisher zu verschweigen weiß.

Der stets fröhliche Navigator **Yelmiz ibn Zahir** (*998 BF, 1,79, schwarzer Spitzbart, massige Statur) befindet sich erst seit wenigen Wochen an Bord der *Sulman* und kann den Helden aus den Abenteuern **Piratenblut** (Anthologie **Basargeschichten**) und **Goldene Flügel** bekannt sein.

Der Geschützmeister **Rufis Kulibin** (*983 BF, schwarzer Bart mit blonden Strähnen, blaues Auge, Gulmond kauend) ist ein Vetter des Khunchomer Großfürsten Selo. Anders als diesem wohnt Rufis eine große Liebe zum Meer inne. Seine Geschosse gehen selten fehl, weswegen man ihn auch *El Baz* (tul.: *den Falken*) nennt. (*)

Jahanshar ben Cohob (*995 BF, brauner Bart) ist eine typische tulamidische Söldnerseele, die für gutes Gold ihren Bruder verkaufen würde – was er auch schon getan hat. Er ist ein Großmaul mit einer Vorliebe für Waffen jeglicher Art, solange sie ihren Zweck erfüllen. Im Kampf ist er jedoch jeden Dukaten wert. Auch wenn man es befürchten könnte, würde er niemanden an Bord der *Sulman* an Dämonenknechte verkaufen – an jeden anderen schon. (*)

Ausgewählte Dschinne

- Als rechte Hand des Kapitäns fungiert ein Luftdschinn, den man nur unter dem Rufnamen **Al'Rik** kennt. Er ist besonders aufgeweckt, quirlig und gesprächig, allerdings etwas zerstreut, so dass er seinen richtigen Namen vergessen hat. Nur noch Rafik kennt den Wahren Namen des Dschinns und hütet dieses Wissen eifersüchtig.
- Als ältester und weisester der gebundenen Dschinne gilt der Wassergeist **Lamashtu**, dem Mensch wie Geist einen besonderen Respekt entgegenbringen.
- Der Feuerdschinn **Brranzshar'ush** schlummert meist in der Pfeife des Geschützmeisters Rufis und zeigt sich in der Regel nur, wenn es gilt, eine Schlacht zu schlagen. Dann offenbart er sich in seiner ganzen lodernden Pracht.

Leben an Bord

Allgemeine Hinweise zum Leben an Bord finden Sie im Quellenband **Efferds Wogen** ab Seite 89. Wie auf jedem anderen Schiff wird auf der *Sulman* von den Helden erwartet, dass sie entsprechend ihren Fertigkeiten ihren Beitrag an Bord leisten, den Seeleuten zur Hand gehen oder an Übungen teilnehmen. Gelehrte Helden, vor allem Zauberkundige, können sich nach Absprache mit den Magistern an der Unterweisung der Scholaren beteiligen.
Die Einhaltung der Disziplin wird wie auf jedem Schiff groß geschrieben und streng überwacht. Verstöße ziehen Strafarbeiten nach sich und führen in schlimmen Fällen dazu, dass man am nächsten Hafen von Bord geworfen wird. Rafik macht hier wenig Unterschiede zwischen den Ständen, denn die Sicherheit seines Schiffs und seiner Mannschaft geht ihm über alles.
Da die *Sulman* nahezu rund um die Uhr in Bewegung ist, wird der Dienst in zwei Schichten á sechs Stunden verrichtet. Bei Sonnenaufgang findet die Bordmesse statt, die Teilnahme daran ist für alle verpflichtend. Erst danach wird das Frühstück ausgegeben, das von allen Magiern, Offizieren und hohen Gästen gemeinsam in der Schiffsmesse eingenommen wird. Alle anderen speisen in ihren Unterkünften oder an Deck. Anschließend zieht sich Rafik mit den Magistern zur morgendlichen Besprechung zurück.
(Diese kann von Ihnen zum Auftakt eines Spielabends genutzt werden, um das Geschehene Revue passieren zu lassen. Bei einem sehr offenen Spiel können Sie die Besprechung an das Ende eines Spielabends setzen, um in Erfahrung zu bringen, was die Spieler als nächstes planen.)
Der ganztägige Unterricht der Scholaren und das geschäftige Treiben an Deck wird nur für ein kurzes Mittagessen unterbrochen. Gehört der Vormittag den theoretischen Unterweisungen, folgen am Nachmittag die praktischen Übungen, wozu die Pflege der Bibliothek, das Aufräumen der Labore oder die Überprüfung der magischen Komponenten des Zauberschiffes gehören. Zum Abend wird noch einmal ein gemeinschaftliches Mahl eingenommen.

Wurzelspuren

„Den Schlüssel haben wir. Jetzt fehlt nur noch die passende Tür."
—Neetya von Perricum, Magisterin des Immerwährenden Hortes und Propräzeptorin des Perricumer Horts der Draconiter

Die Helden haben mehrere Ansätze, denen sie nachgehen können. Zur besseren Übersicht finden Sie in diesem Kapitel alle Informationen und Gerüchte gesammelt, auf die die Helden während ihren Recherchen stoßen können. **Die Mysterien der Artefakte** beschäftigen sich mit mächtigen Zaubertalismanen, mit denen es die Helden zu tun haben, der Abschnitt **Recherche** umfasst eine Übersicht der wichtigsten Anlaufstellen, die sie aufsuchen können. Zuletzt finden Sie unter **Gerüchte und Geheimnisse** eine Übersicht allgemeiner und spezieller Informationen, die die Helden bei verschiedenen Quellen erlangen können.
Aventurische Quelltexte, auf die verwiesen wird, finden Sie im **Anhang V** ab Seite 188 als Handouts.

Die Mysterien der Artefakte

Nach dem ersten Teil halten die Helden zwei Artefakte in ihren Händen, die *Sphäre der Wogen* und den *Reif des Zauberkönigs*, denen sie sicherlich erst einmal etwas ratlos gegenüberstehen werden.

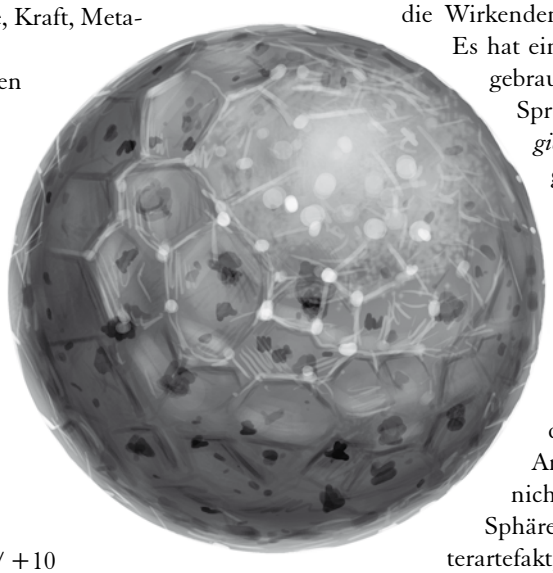
Die Wogensphäre ist der Schlüssel zum Gefängnis des Blutrochenkönigs *Vaotorr*. Es spielt, ebenso wie das Schwesterartefakt, der Wellenreif, eine zentrale Rolle in dem Szenario **Der Reif der Wellen** (Seite 86), das locker mit den Szenarien **Das Lied der Reinheit** (Seite 95) und **Perricumer Kabalen** (Seite 103) verknüpft ist. Der erbeutete Armreif des Zauberkönigs bietet eine ganze Reihe von Spielansätzen. Mit seiner Hilfe können die Helden mehr über Moruu'daal erfahren und nach einem Weg suchen, ihren mächtigen Feind im Finale zu überwinden.
Sollte sich kein kundiger Analytiker in der Heldengruppe befinden, gibt es mit Mondino ya Montazzi (Seite 46) einen fähigen Magier an der Bord der *Sulman al'Nassori*. Auch an diversen Akademien (vor allem Khunchom) oder in den Tempeln der Hesinde gibt es Meisterpersonen, die die Helden unterstützen werden. Hierauf sollten Sie nur zurückgreifen, wenn die Helden sich nicht aus eigener Kraft zu helfen wissen.

Die Sphäre der Wogen

Beschreibung: Eine makellose Kugel aus dunklem Aquamarin mit schwarzen Einschlüssen von einem Spann Durchmesser und 12 Stein Gewicht.

Wirkung: Die *Sphäre der Wogen* wird durch den *Reif der Wellen* aktiviert, wenn dieser ebenfalls aktiv ist. Dann wird ein archaischer DESTRUCTIBO ausgelöst, der den Kerker des Blutrochenkönigs bannt und den Gefangenen freigibt.
Hintergrund: In den Niedergang des Neunten Zeitalters fällt der Kampf zwischen den krakonischen Göttern Krakon und Yo'Nahoh (Seite 7). Vaotorr, Tierkönig der Blutrochen und Krakons Verbündeter, wurde dabei von Moruu'daal in einen unterseeischen Kerker gesperrt. Der Zauberkönig schuf die *Sphäre der Wogen* und den *Reif der Wellen* – sozusagen als Schlüssel und Schlüsselloch –, um den Tierkönig später erneut zu versuchen. Die Artefakte gingen verloren und fielen im Elften Zeitalter den Hochelfen von Isiriel in die Hände – jedoch unterschiedlichen Sippen und mit einer Distanz von mehreren hundert Jahren. Die Wogensphäre wurde dem Neer übergeben, den manche Hochelfen als elementares Heiligtum verehrten. Hier ruhte das Artefakt, bis es den Helden übergeben wurde.
Wert: 1.200 Dukaten / die Gegenspieler der Helden werden nicht versuchen, das Artefakt abzukaufen

Die Sphäre der Wogen
Kategorie: Teil eines mehrteiligen Spruchspeichers (ARCANOVI, einmalig)
Typ und Ursprung: Antimagie, Kraft, Metamagie / unbekannt
Auslöser: Die Sphäre der Wogen muss mit einem anderen Artefakt (dem *Reif der Wellen*) kombiniert werden, das sich zudem noch in der Nähe des Blutrochenkönigs befinden muss.
Astralenergie: 57 / 4
Thesis: unbekannt
Komplexität: +6 / 2 ZfP*
Wirkende Sprüche: DESTRUCTIBO (unbekannte Repräsentation)
Analyse-Schwierigkeit: +21 / +17 (Kristallomanten)
Intensitätsbestimmung: +14 / +10 (Kristallomanten)



Analyse
Das Artefakt wurde mittels ARCANOVI geschaffen, jedoch in einer unbekannten Repräsentation, in der auch die Wirkenden Sprüche vorliegen. (*1 ZfP**) Es hat eine Ladung, die noch nicht aufgebraucht ist. Der einzelne wirkende Spruch hat die Merkmale *Antimagie*, *Kraft* und *Metamagie* und gleicht (so der Zaubernde ihn beherrscht) dem DESTRUCTIBO. In der Sphäre sind 4 pAsP gespeichert, die zur Hälfte Teil des antimagischen Spruches sind. (*4 ZfP**) Weitere Merkmale liegen nicht vor. Es gibt offene Matrixfäden, die vermuten lassen, dass das Artefakt alleine seine Wirkung nicht entfalten kann. (*8 ZfP**) Zur Sphäre der Wogen gehört ein Schwesterartefakt, das diesem übergeordnet ist. Erst wenn sich dieses in unmittelbarer Nähe zur Sphäre aktiviert, setzt diese ihre Magie frei. (*13 ZfP**)

Das Schwesterartefakt: Der Reif der Wellen

Das verlorene Schwesterartefakt der *Sphäre der Wogen* ist der *Reif der Wellen*, der sich seit 1020 BF im Besitz der Perricumer Draconiter befindet (Anthologie **Pilgerpfade**, Seite 82). Die Helden können zufällig auf die Spur des Wellenreifs stoßen, wenn sie in Perricum andere Spuren verfolgen (Szenario **Perricumer Kabalen**, Seite 103, aber auch im Zuge der allgemeinen **Recherche**). Die entrückten Hochelfen der Enklave *Lyrahsala* können ihnen ein genaues Gedankenbild des Desiderats vermitteln (Szenario **Der Reif der Wellen**, Seite 86).
Beschreibung: Ein Ring aus Krakensilber mit einem Durchmesser von 2 Spann und einem Innendurchmesser von 1 Spann. Trotz seiner Größe und bei einer Höhe von 5 Halbfingern ist er überraschend leicht (4 Stein) – er schwimmt gar auf Wasser. Er ist mit Einlegearbeiten aus Korallen sowie unbekannten Runen und Zeichen geschmückt, von denen einige an das alchimistische Wassersymbol erinnern.
Wirkung: Wenn der *Reif der Wellen* die unmittelbare Nähe des Blutrochenkönigs spürt, fixiert sich das Artefakt unter Wasser wie ein schwimmendes 'Schlüsselloch'. Wird die *Sphäre der Wogen* in die Mitte eingesetzt, wird diese durch den Wellenreif aktiviert.
Hintergrund: Einst brachten die Hochelfen in Isiriel den *Reif der Wellen* in ihren Besitz. Beim Untergang der Stadt verblieb er dort. 1009 BF wurde er beim Wiederaufbau von Ysilia in einer überschwemmten Kaverne entdeckt und lagerte lange in der dortigen Akademie ein. Herkunft und Kräfte gaben den ysilischen Magiern Rätsel auf. Im Tsa 1020 BF, während die Truppen des Dämonenmeisters die Stadt bestürmten, wurde der Ring von der Hesinde-Geweihten und späteren Draconiterin *Neetya von Perricum* (Seite 91) aus Ysilia fortgeschafft. Fortan befand er sich in ihrem Privatbesitz und ging mit ihrer Ernennung zur Propräzeptorin in den Perricumer Hort der Draconiter über.
Wert: 3.400 Dukaten / die Gegenspieler der Helden werden nicht versuchen, das Artefakt abzukaufen

Der Reif der Wellen
Kategorie: Teil eines mehrteiligen Spruchspeichers (ARCANOVI, einmalig)
Typ und Ursprung: Elementar (Wasser), Objekt, Temporal / unbekannt
Auslöser: Das Artefakt muss die Nähe des Blutrochenkönigs spüren.
Astralenergie: 26 / 1
Thesis: unbekannt
Komplexität: +6 / 2 ZfP*
Wirkende Sprüche: ein OBJECTOFIXO-ähnlicher, im Wasser wirkender Spruch (unbekannte Repräsentation)
Analyse-Schwierigkeit: +15 / +11 (Kristallomanten)
Intensitätsbestimmung: +15 / +15 (Kristallomanten)



Analyse
Um das Krakensilber als solches zu erkennen, ist eine gelungene Probe auf *Gesteinskunde*+10, *Hüttenkunde*+7 oder *Magiekunde (Artefaktherstellung)*+4 erforderlich.
Sprachenkunde+15 sowie Kenntnis des *Chrmk* und/oder *Chuchas*: Die verwendete Glyphenschrift weist Ähnlichkeiten zum H'Chuchas auf, der heiligen Schrift der alten Echsen, die seit Jahrtausenden nicht mehr verwendet wird. In einigen signifikanten Punkten gibt es jedoch Unterschiede. Die Sprache ähnelt dem Krakonischen, steht zu diesem jedoch in einem Verhältnis wie Asdharia zum Isdira.
Das Artefakt wurde mittels ARCANOVI geschaffen, jedoch in einer unbekannten Repräsentation, in der auch die Wirkenden Sprüche vorliegen. (*1 ZfP**) Es hat eine Ladung, die noch nicht aufgebraucht ist. Der einzelne wirkende Spruch hat die Merkmale *Elementar (Wasser)*, *Objekt* und *Temporal* und ähnelt (so der Zaubernde ihn beherrscht) dem OBJECTOFIXO. (*4 ZfP**) Weitere Merkmale liegen nicht vor. Es gibt jedoch offene Matrixfäden, die vermuten lassen, dass das Artefakt alleine seine Wirkung nicht entfalten kann. (*8 ZfP**) Zum Wellenreif gehört ein Schwesterartefakt, das diesem untergeordnet ist. Zur Aktivierung muss der Reif die Aura eines bestimmten Wesens höchster Intensität spüren und mit dem Schwesterartefakt kombiniert werden. (*13 ZfP**) Dieses Wesen ist der Blutrochenkönig. Der Wellenreif fixiert sich bei seiner Aktivierung unter Wasser wie ein Schlüsselloch und aktiviert dann das Schwesterartefakt. (*19 ZfP**)

Der Reif des Zauberkönigs

Beschreibung: Ein massiver Armreif aus Meteoreisen mit Einlegearbeiten aus türkis schimmerndem Orichalcum und eingesetzten Edelsteinen: apfelgrüner Chrysopras, blaugrüner Aquamarin, tiefschwarzer Turmalin, schwarz-weiß gebänderter Onyx, himmelblauer Topas sowie ein bläulich getönter Diamant.
Wirkung: In dem Zauberreif ist ein Viertel der geistigen und seelischen Essenz des Zauberkönigs Moruu'daal konserviert.
Hintergrund: Schon vor Urzeiten befreite sich der Zauberkönig Moruu'daal von seiner sterblichen Existenz, indem er seinen Astralleib und seine Seelenkraft in vier Reife band. Über die Zeitalter hinweg konnte er so in verschiedenen Inkarnationen in die Geschicke der maritimen Völker eingreifen. Daher sind die Berichte über sein Wirken und vor allem seine Erscheinung so unterschiedlich und vage – je nachdem, welchen Körper er mit Hilfe seiner Seelenartefakte okkupierte und wie viele Reife er auf sich vereinte: Die Fülle seiner Macht und seiner Erinnerungen hängt mit der Einheit der Artefakte zusammen.
Als er das letzte Mal im Jahre 997 BF gebannt wurde, versteckten die aufständischen Krakonier Wahjads die Zauberreife in den Ruinen von Lahmaria und stellten sie unter den Bann einiger ihrer Götter. Hier wurden sie von Darion Paligen und Gul'Yuggor geborgen und einem neuen Wirtskörper überantwortet.
Dadurch, dass die Helden einen der Zauberreife erbeuten konnten, haben sie den Zauberkönig eines Viertels seiner Macht beraubt – und halten den Schlüssel zur Erkenntnis in ihren Händen, wie sie ihn im Finale des Abenteuers überwinden können.
Wert: 700 D / in gewissen Kreisen 2.000 D oder mehr, Anhänger und Verbündete des Zauberkönigs würden dafür über Leichen gehen

Der Reif des Zauberkönigs
Kategorie: Teil eines mehrteiligen Seelenartefakts (INFINITUM)
Typ und Ursprung: Einfluss, Metamagie, Temporal, Verständigung / unbekannt
Auslöser: Sobald der Reif angelegt wird, versucht die Teilessenz des Zauberkönigs, die Kontrolle über den Träger zu übernehmen.
Astralenergie: 100 / 15
Thesis: unbekannt
Komplexität: +13 / 7 ZfP*

Wirkende Sprüche: ein heutzutage unbekanntes Ritual der Seelenübertragung, am ehesten mit der SEELENWANDERUNG zu vergleichen
Analyse-Schwierigkeit: +43 / +39 (Kristallomanten)
Intensitätsbestimmung: +21 / +17 (Kristallomanten)

Analyse

- Die verwendeten Metalle und Edelsteine lassen sich mit einer gelungenen Probe auf *Gesteinskunde* oder *Magiekunde (Artefaktherstellung)* sowie *Hüttenkunde* (für die Metalle) beziehungsweise *Kristallzucht* (für die Edelsteine) identifizieren.
- Der Reif wurde mit einem INFINITUM geschaffen, in einer unbekannten Repräsentation (die jener der Zauber im *Diamant des Zauberkönigs* (Seite 31), in der *Sphäre der Wogen* und im *Reif der Wellen* entspricht, wenn der Held diese bereits analysiert hat). (*1 ZfP**) Das Artefakt enthält eine hochkomplexe Matrix aus den Merkmalen *Einfluss*, *Metamagie*, *Temporal* und *Verständigung* und ist offenbar beseelt. Die Artefaktseele sträubt sich gegen die Analyse. (*4 ZfP**) Die Artefaktseele ist ungewöhnlich stark, es scheint sich jedoch nur um einen Teil einer größeren Essenz zu handeln. (*8 ZfP**) Zu dem Reif gehören drei weitere, identische Artefakte, die gemeinsam eine bewusste Seelenessenz bilden. (*13 ZfP**) In dem Reif sind 15 pAsP gespeichert. (*15 ZfP**) Der Name des Wesens, dessen Essenz hier gebunden ist, lautet: Moruu'daal. (*19 ZfP**)

Entzauberung

- Das Artefakt ist mit profaner Krafteinwirkung nicht zu beschädigen (*Unzerbrechlichkeit*). Gegen Schadensmagie, elementarmagische oder dämonische Attacken besitzt es 100 Strukturpunkte bei einer Härte von 30.
- Die Entzauberung mit einem DESTRUCTIBO ist schwierig (Probe +37) und kostenintensiv (50 AsP, davon 3 permanent), aber möglich.
- Eine PURGATION (Grad III, **WdG 260**) muss mindestens 10 LkP* erzielen, um den Reif auszubrennen.

Begierden und Versuchungen: Das Spiel mit dem Reif des Zauberkönigs

Da der erbeutete Reif ein Viertel des Astralleibs und der Seelenkraft des Zauberkönigs in sich trägt, ist der Besitz ein gefährliches Unterfangen. Auf der einen Seite kann das Artefakt helfen, den unheimlichen Feind zu verstehen, und lässt sich gegen ihn verwenden. Auf der anderen Seite spürt Moruu'daal den verlorenen Reif und ein Träger läuft Gefahr, dem Zauberkönig zu erliegen.

Moruu'daals Begehren

Solange ihm der Reif fehlt, muss Moruu'daal auf ein Viertel seiner Zaubermacht und seiner Erinnerungen verzichten. Unabhängig von den Aufgaben, die Paligan für ihn bereithält, wird er versuchen, das Artefakt zurückzuerlangen. Solange sich die Helden im Besitz des Reifs befinden, laufen sie ständig Gefahr, durch Moruu'daal aufgespürt zu werden, der jedoch vor allem seine Schergen aussendet, um ihnen den Armreif zu entwenden. Seien Sie nicht zu rücksichtsvoll mit den Helden: Wenn sie sich ungeschickt anstellen oder leichtsinnig sind, kann der Reif schnell wieder verloren sein.

Moruu'daal spürt den verlorenen Reif auf eine Entfernung von 15 Meilen (auf 150 Meilen, sollte sich das Artefakt unter den Wogen des Perlenmeers befinden). Gegen dieses Ferngespür können sich die Helden schützen: Ein Behältnis aus Koschbasalt reduziert pro Finger Dicke das Ferngespür um 1 beziehungsweise 10 Meilen, eine massive Eisentruhe halbiert es. Wird ein solches Behältnis mit einem *Zeichen des versperrten Blicks* (**WdA 151**) versehen oder befindet sich das Artefakt im Wirkungsbereich dieses Zauberzeichens, sinkt das Ferngespür um RkP* Meilen. Ähnlich wirkt ein SCHLEIER DER UNWISSENHEIT, der es um ZfP*+AsP Meilen senkt. Sinkt es dadurch auf 0, kann Moruu'daal es gar nicht mehr spüren.

Den Reif verwenden

Das Ferngespür wirkt ebenso in die andere Richtung, wenn ein Held den Armreif trägt und ihn sich untertan machen kann. Dazu muss ihm eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +8 gelingen, die auch fällig wird, wenn er den Reif wieder ablegen möchte, und die einmal pro SR abgelegt werden darf. Sobald er den Reif trägt, versucht die Artefaktseele, ihn zu übernehmen. Um sich der *geistigen Besessenheit* zu erwehren, muss ihm eine Probe +8 auf (MU/2)+MR gelingen. Misslingt diese, übernimmt Moruu'daals Teilessenz die Kontrolle über den Helden (siehe unten). Es wird jede SR aufs Neue geprüft, welches Bewusstsein die Oberhand hat. Mit jeder Probe steigt der Zuschlag um 1 Punkt. Sollte der gesamte Probenzuschlag höher als die MR des Helden sein, wird sein Geist dermaßen an den Rand gedrängt, dass er sich gegen die Besessenheit nicht mehr wehren kann.

Mit den Zaubern SENSIBAR *(Artefaktempathie)* und BLICK IN DIE GEDANKEN kann ein Held Einblick in die Artefaktseele erhalten. Beide Proben sind um 8 Punkte erschwert, der BLICK IN DIE GEDANKEN aufgrund der Fremdartigkeit um 4 zusätzliche Punkte. In beiden Fällen muss der Held mit der *Selbstbeherrschungs*-Probe dem Drang widerstehen, den Reif anlegen zu wollen.

Die Kräfte des Reifs

Neben dem Ferngespür kann der Träger den Reif wie einen *unempfindlichen Zaubertalisman* (**WdA 87**) nutzen und wie ein Freizauberer (**WdZ 44**) magische Effekte der Merkmale

Beschwörung, *Einfluss*, *Umwelt* und *Wasser* generieren. Da der Held nur auf einen Teil von Moruu'daals Macht zurückgreifen kann, sind die Auswirkungen beschränkt und bewegen sich im Rahmen von 7+1W3 ZfP* bei Kosten von 1W6 bis 3W6 AsP. Er kann neben seinen eigenen AsP auf die 100 AsP des Artefakts zurückgreifen (jedoch erst, wenn seine eigene AE aufgebraucht ist).

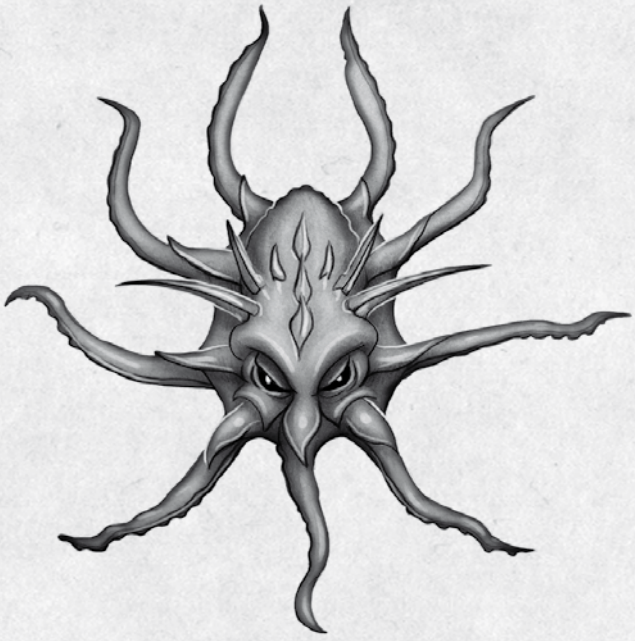
Der Held Morda

Ein von Moruu'daal besessener Held ist eine Meisterperson, die von Ihnen geführt werden sollte (es sei denn, Sie wollen die Gruppe täuschen und der betroffene Spieler spielt mit). „Morda" – wie der Besessene sich selbst bezeichnen würde und im Folgenden für ihn als Bezeichnung in Abgrenzung zu Moruu'daal verwendet – ist verwirrt und sich seiner Unvollständigkeit bewusst. Er spürt die Existenz seines restlichen Wesens und strebt danach, sich mit ihm zu vereinen. Anfänglich wird er versuchen, möglichst schnell zu entkommen und sich ins Meer zu stürzen, bei erneuten Besessenheiten beginnt er, aus Fehlern zu lernen, und versucht, seine ‚Wächter' zu hintergehen. Er zaubert mit der AE seines Wirts und – wenn dieser keine hat oder sie aufgebraucht ist – mit der Artefakt-AE. Sinkt diese auf Null, fällt die Artefaktseele in einen Schlaf, bis sie mindestens 1 Punkt regeneriert hat (Regeneration: 2W6 AsP/Tag zuzüglich einer möglichen Regeneration des Trägers).

Mordas Erinnerungen

Ein besessener Held teilt Bruchstücke von Mordas Erinnerungen, zudem können die Helden magisch mit dem Artefakt kommunizieren oder einen gefangenen Morda verhören:

- Die Seele nennt sich Morda, Prinz von Lahmaria. Als rechtmäßiger Herrscher des Krakenthrons von Yal-Zoggot wurde er verraten und von Aufständischen vertrieben.
- Morda hat kein konventionelles Verständnis von Zeit. Wenn er spricht, wirft er wahllos die Zeiten durcheinander. Die Erinnerungen an Moruu'daals Herkunft und äonenlange Geschichte, die immer wieder von Jahrtausenden des Schlafes und jahrzehntelange Teilexistenzen durchbrochen ist, sind stark fragmentarisch und passen sich menschlichen Maßstäben an. Stellen Sie Morda eher als verfemten Prinzen im Exil dar (Modell: Romin Galahan). Er vermischt Erinnerungen an Lamahria (sein untergegangenes Reich) und Wahjad, sein Krakenthron steht mal an Land, mal am Meeresgrund. Er spricht nicht von Göttern, die sein Reich haben untergehen lassen, sondern von fremden Königen. Als einzige Göttin kennt er die Grundmutter, der alles entspringt und für die er keinen anderen Namen hat.
- Mit Hilfe des blinden Propheten der Grundmutter wird Morda nach Yal-Zoggot zurückkehren und seinen Thron zurückerobern. Der Prophet wird über dem Meer herrschen, Morda unter dem Meer.
- Bahamuth wird das Tor des Nebelmeisters verschlingen und die dunklen Ströme der Grundmutter werden die Wiedergeburt von Mordas Reich mit sich bringen.
- Morda sah sein Schicksal in den grünen Feuern von Shaa'nas'baar (*Magiekunde:* die die heutige Dämonologie mit dem Dämonen Heskatet in Verbindung bringt): Um die Zeiten umzukehren und neu zu schaffen, was untergegangen ist, begrub Morda seinen Körper in einem Sarg aus Kristall und wurde zum Schatten unter den Wellen.



Recherche

„Dass der werte Kollege diese Meinung vertritt, ist landläufig bekannt, doch erlaubt mir, Euch die Lücken in seinem Wissen aufzudecken."
—ein gelehrter Informant im Gespräch mit den Helden

Die Informationsträger (siehe Tabelle unten) sind in vier Kategorien eingeteilt:

0 **Unwissend:** Die Quelle besitzt keinerlei nennenswerte Informationen, kennt aber unter Umständen das eine oder andere *Gerücht*.

I **Informiert:** Die Quelle kann auf einzelne *Hintergrundinformationen* zurückgreifen und kennt einige frei bestimmbare *Gerüchte*.

II **Eingearbeitet:** Die Quelle kann den Helden alle *Hintergrundinformationen* und dort angeführten Quelltexte zugänglich machen, nach Meisterentscheid zudem ein *Spezialwissen*.

III **Spezialisiert:** Die Quelle verfügt generell über sämtliche Informationen seiner zugehörigen Gruppe, allerdings können Sie das *Spezialwissen* aufteilen, wenn Sie regionale Unterschiede hervorheben wollen.

Übersicht der Informationsträger

Die nachfolgende Tabelle listet, sortiert nach den Städten, potentielle Anlaufstellen der Helden mitsamt Ansprechpartner auf. Die letzte Spalte verweist für weiterführende Informationen auf Seiten in diesem Band beziehungsweise anderen Publikationen.

Ort	Institution/Gruppe	Name	Titel	Kategorie	Quellen
Bandur	Efferd	Abdelbahr Effendi	Bey / Bewahrer von Wind und Wogen	I	**Erste Sonne 139**
Elburum	Efferd	Mutter Delphinya	Bewahrerin von Wind und Wogen	0	**Erste Sonne 119**
	Hesinde	Deliah Alama	Hohe Lehrmeisterin	I	**Erste Sonne 120**
	Peraine	Mutter Alina	Hüterin der Saat	0	**Erste Sonne 120**
	Phex	Salamon ibn Dafar	Mondsilberwesir	I	**Erste Sonne 119**
Festum	Efferd	Vanjescha Karjensen	Meisterin der Brandung	I	**Schwarzer Bär 152**
	Efferd (Swafnir)	Sveigard Eindarasdottir	Geweihte des Swafnir	I	**Schwarzer Bär 92**
	Hesinde	*	Erzwissensbewahrer/in	*	**WdG 88**
	Hesinde (Draconiter)	Wulfhelm Tannhauser	Erzabt	I	**Schwarzer Bär 152**, **Pilgerpfade 85**
	Magier	Jaunava Dagoneff	Spektabilität	I	**Schwarzer Bär 153**, **HaM 97**
	Peraine	*	Hüter/in der Saat	*	**Schwarzer Bär 97**
	Phex	Permine ter Siveling	Vogtvikar	II	**Schwarzer Bär 101**
	Phex	Shabra al'Shaya	Mondsilberwesira	0	**Schwarzer Bär 94**
Ilsur	Efferd	Tobor Frengammer	Bewahrer von Wind und Wogen	II	**Schild 103**
	Peraine	Leatmon Phraisop der Jüngere	Diener des Lebens	II	**Schild 154**
Kannemünde	Efferd	*	Bewahrer/in von Wind und Wogen	*	**Raschtul 44**
	Phex	Gari Surjeloff	Vogtvikarin	I	**Raschtul 44**
Khunchom	Efferd	Asheibith saba Perhiman	Bewahrerin von Wind und Wogen	III	**Erste Sonne 74**
	Hesinde	Hiradiel ibn Sindh ay Uru'Achin	Erzwissensbewahrer	I	**Erste Sonne 146**
	Hesinde (Draconiter)	Kerime al'Kadim	Erzäbtissin	II	**Erste Sonne 146**, **Pilgerpfade 84**
	Kor	Yorgaine al'Samandra	Hüter des Kodex	II	**Erste Sonne 146**
	Magier	Khadil Okharim	Spektabilität	II	**Erste Sonne 145**, **HmW 80**
	Peraine	Perestan	Hüter der Saat	0	**Erste Sonne 80**, **Grabräuber 41**
	Phex	Feruzef al'Perhi	Vogtvikar	III	**Erste Sonne 76**
Llanka	Efferd	Fasina Al'Orhima	Bewahrerin von Wind und Wogen	II	**Erste Sonne 121**
	Hesinde	Imion Klingenhofer	Hoher Lehrmeister	0	**Erste Sonne 122**
	Peraine	Mutter Nahaban	Hüterin der Saat	0	**Erste Sonne 122**
Mendena	Hesinde	Jasina Melenaar	Erzmagisterin	I	**Schattenlande 104**
Neersand	Efferd	Jesidoro de Sylphur	Bewahrer von Wind und Wogen	II	Seite 22
	Magier	Gritten Raudups	Spektabilität	I	**Schwarzer Bär 156**, **HmW 117**
	Peraine	Ertzel Nagragski	Hüter der Saat	I	**Schwarzer Bär 88**
Perricum	Efferd	Elidane Mondreios	Bewahrerin von Wind und Wogen	I	**Schild 142**
	Hesinde	Makil ay Daren'Far	Hoher Lehrmeister	II	**Schild 142**

Ort	Institution/Gruppe	Name	Titel	Kategorie	Quellen
Perricum	Hesinde (Draconiter)	Perval Groterian	Abt	III	**Schild 168, Pilgerpfade 82**
	Magier	Olorand von Gareth-Rothenfels	Spektabilität	I	**Schild 168, HaM 178**
	Magier (Graue Stäbe)	Tarlisin von Borbra	Hochmeister	II	**Meister der Dämonen 169**
	Phex	*	Vogtvikar/in	*	**Schild 142**
Sardosk	Hesinde	Ilsewunde vom Berg	Hohe Lehrmeisterin	I	**Schattenlande 119, Seelenschatten 17**
Sinoda	Magier	Hesindajida von Tuzak	Spektabilität	I	**Schattenlande 170, HmW 165**
Südwall	Efferd	Koj von Vallusa	Bewahrer von Wind und Wogen	I	Seite 96
Thalusa	Efferd	Faramud ibn Benayman	Meister des Flusses	III	Seite 121
Tuzak	Efferd (Swafnir)	Norri der Starke	Geweihter des Swafnir	0	**Schattenlande 181**
Vallusa	Efferd	Jella Guryek	Bewahrerin von Wind und Wogen	I	**Schwarzer Bär 160**
	Hesinde (Draconiter)	Dhelia dela Tiranak	Präzeptorin	II	**Schwarzer Bär 105, Blutige See 10**
	Magier (Graue Stäbe)	Llezean von Yyoffrynn-Thama	Großmeisterin	I	**Schwarzer Bär 160, Blutige See 10**
	Peraine	Vater Wlahelm	Hüter der Saat	I	**Schwarzer Bär 105**
Zorgan	Efferd	Khorena Mondreios	Meisterin der Brandung	II	**WdG 61**
	Hesinde	Yathila saba Yeshima	Hohe Lehrmeisterin	I	**Erste Sonne 126, Mächte des Schicksals 97**
	Magier	Methelessa ya Comari	Spektabilität	0	**Erste Sonne 155, HaM 211**
	Peraine	Shalinde Krötenbrugger	Hüterin der Saat	0	**Erste Sonne 128**
	Phex	Oya Jadira Mukturûn	Vogtvikarin	II	**Erste Sonne 127**

*) Von offizieller Seite nicht benannt. Das zur Verfügung stehende Wissen ist Meisterentscheid.

Geweihte und Tempel

Die Efferd-Kirche
Der Alte Gott ist der Feind Charyptoroths. Es ist daher naheliegend, dass die Helden sich an seine Geweihten wenden werden. Gleich drei Metropoliten (Festum, Zorgan, Thalusa) wirken an der Ostküste, doch nicht alle sind tief in die Mysterien des Kultes eingeweiht.
Hintergrundinformationen: H1-2 (Darion Paligan), H6-8, H10 (Charyptoroth), H15 (Moruu'daal), H16 (Wahjad), H20; Q1
Spezialwissen: S1 (Darion Paligan), S4, S6, S8 (Charyptoroth), S13 (Wahjad), S19; Q4, Q6
Kosten: keine, sobald die Geweihten die Dimension der Ereignisse begreifen
Empfehlungen: andere Tempel des Efferd, Kontakte zu den Efferdbrüdern und anderen Kapitänen

Die Hesinde-Kirche
Die Hesinde-Kirche ist in vielerlei Belangen ein Hort des Wissens und sicherlich eine wichtige Anlaufstelle für die Helden. In Festum und Khunchom sitzen an der Ostküste jeweils ein Erzwissensbewahrer, die wahre Macht liegt jedoch beim einflussreichen **Draconiter-Orden**. Die beste Quelle ist der Perricumer Draconiter-Hort *Portlas Canyziad*, der sich auf Seefahrt im Allgemeinen und die Blutige See im Besonderen spezialisiert hat.



Verbündete: Die Bruderschaft von Wind und Wogen

Zwölf Tempel des Efferd, darunter drei Metropolitensitze, finden sich in den Häfen der Ostküste. Da der Kampf gegen die Blutige See in den letzten Jahren zu einer wichtigen Aufgabe für die Geweihten geworden ist, werden die Helden hier größtmögliche Unterstützung erfahren, vor allem in Gestalt von Informationen, Segnungen und Vermittlungen zu Kapitänen sowie Werften (wenn das Schiff der Helden eine dringende Instandsetzung benötigt).
Nach Meisterentscheid können einzelne Tempel den *Bund der Wogen* in der *Seeschlacht im Selemgrund* mit eigenen Schiffen unterstützen. Als karmale Unterstützung wird die Meisterin der Brandung *Vanjescha Karjensen* mit Pjotrew segeln, ihre Amtskollegin *Khorena Mondreios* kann sich mit weiteren Geweihten an Bord möglicher aranischer Schiffe im Bündnis der Helden befinden.

Hintergrundinformationen: H1, H3 (Darion Paligan), H5, H7-11 (Charyptoroth), H13-14 (Moruu'daal) H15-16 (Wahjad), H17-19 (Isiriel); Q4, Q6, Q8
Spezialwissen: S1 (Darion Paligan), S2-3 (Bahamuth), S4–8 (Charyptoroth), S11-12 (Moruu'daal), S14-15 (Wahjad), S17-18 (Isiriel), S20; Q1-3, Q5
Kosten: mittel; Spenden und Wissensaustausch
Empfehlungen: andere Tempel der Hesinde und Horte der Draconiter, Magierakademien

Die Phex-Kirche
An die Geweihten des Listigen denkt man vielleicht nicht zuerst, wenn man nach Wissen über Charyptoroth forscht, doch war es der Nebelmeister, der die Pforte von Wahjad versiegelte. Zudem können die Geweihten – wie so oft – als Joker fungieren und neben dem hier aufgeführten Wissen über zusätzliche Informationen verfügen. Gegen den entsprechenden Preis, versteht sich.
Hintergrundinformationen: H1-2, H4 (Darion Paligan), H8, H10, H12 (Charyptoroth), H14 (Moruu'daal), H15 (Wahjad) H20; Q7
Spezialwissen: S6 (Charyptoroth), S13 (Wahjad), S18 (Isiriel)
Kosten: hoch; mittlere bis größere Gefallen, Informationsaustausch
Empfehlungen: Hesinde- und Efferd-Kirche

Die Peraine-Kirche
In Aranien und Tobrien besitzt die Peraine-Kirche großen Einfluss, die Insel Frühlingsstrand ist ein Sanktuarium der Göttin inmitten der Blutigen See. Trotzdem verfügt der Kult über nur rudimentäres Wissen.
Hintergrundinformationen: H6, H8 (Charyptoroth)
Spezialwissen: S20
Kosten: gering; milde Gaben und kleinere Spenden
Empfehlungen: Hesinde- und Efferd-Kirche

Die Kor-Kirche
Je mehr sich den Helden die Rolle Krakons als Widersacher Charyptoroths offenbart und sie Bezüge zu Kor ziehen, desto wahrscheinlicher werden sie sich an die Kirche des Herrn der Schlachten wenden. Allerdings sind sie einem Mysterium auf der Spur, von dem der heutige Kult nicht einmal ahnt.
Hintergrundinformationen: H3 (Darion Paligan), H8, H10 (Charyptoroth), H16 (Wahjad)
Spezialwissen: S3 (Bahamuth)
Kosten: mittel
Empfehlungen: Drachenei-Akademie, Rondra-Kirche

Die anderen Kulte der Zwölfe
Während die Geweihten der **Rondra** Wissen zum Kampf gegen Dämonenarchen beisteuern können (**H10**) und Geschlossenheit angesichts des dämonischen Feindes zeigen, können die anderen Kirchen nicht viel zu der Suche der Helden beitragen.

Magier und Akademien

Der Bund des Weißen Pentagramms
Die einzige weiße Magierakademie an der Ostküste befindet sich in Perricum. Die dortigen Exorzisten haben vor allem praktische Ratschläge zum Kampf gegen Dämonen parat, nach Meisterermessen kann jedoch ein dort behandelter, verwirrter Geist über zusätzliche Informationen verfügen – wenn es gelingt, an diese heranzukommen.
Hintergrundinformationen: H3 (Darion Paligan), H5-8, H10-11 (Charyptoroth), H13 (Moruu'daal), H16 (Wahjad), H17-18 (Isiriel); Q3 (wird nicht jedem zugänglich gemacht), Q8
Spezialwissen: S1 (Darion Paligan), S2–3 (Bahamuth), S4, S8 (Charyptoroth), S13 (Wahjad); Q4, Q9 (indiziertes Exemplar)
Kosten: hoch, für Weißmagier und Geweihte gering; Schwarzmagier werden abgewiesen
Empfehlungen: Kirchen der Zwölfgötter

Die Große Graue Gilde des Geistes
Von Neersand und Festum im Norden, über Zorgan und Khunchom im tulamidischen Raum bis hin zu Sinoda auf Maraskan gibt es fast ein halbes Dutzend Zauberschulen der Grauen Gilde an den Küsten des Perlenmeers, die in der Thematik unterschiedlich visiert sind. Am Besten weiß man in Khunchom Bescheid, das Wissen hier basiert jedoch auf den Erfahrungen der *Sulman al'Nassori*.
Der **Orden der Grauen Stäbe zu Perricum** (kurz: ODL; **WdZ 263**) ist Teil der Grauen Gilde. Unter ihrem Hochmeister *Tarlisin von Borbra* haben sie sich einen Ruf als entschlossene Kämpfer wider die Finsternis erworben und weisen eine

Wurzelzeichen

Die Beine eines Ma'ha'tam hinterlassen an der Stelle, an der sie das Wasser berührt haben, weiße Salzspuren und ölige Schlieren, bisweilen zucken kleine Blitze in diesen Flecken. Magier bezeichnen dieses Phänomen als ‚Wurzelzeichen' und ordnen es je nach Frische und Intensität in fünf Kategorien von I (offensichtliches Zeichen) bis V (kaum wahrnehmbares Zeichen) ein.
Um ein Wurzelzeichen zu entdecken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe nötig, die um die Kategorie sowie um einen Punkt je 50 Schritt Entfernung erschwert ist. Die ZfP* eines OCULUS ASTRALIS oder ODEM ARCANUM (Varianten *Sichtbereich* oder *Umgebung*) erleichtern die Probe, sofern das Wurzelzeichen innerhalb der Reichweite des Zaubers liegt.
Mit Hilfe der SF *Signaturkenntnis* und mindestens 8 ZfP* in der Analyse lässt sich die magische Signatur des Wurzelzeichens entschlüsseln und einer bestimmten Arche zuordnen. Die *Sulman al'Nassori* verfügt mittlerweile über einen umfassenden Katalog der Wurzelzeichen aller hinreichend bekannten Dämonenarchen.

profundere Kenntnis der Materie auf als die meisten Akademien, die sie schützen.
Hintergrundinformationen: H1-4 (Darion Paligan), H5, H7-8, H10-11 (Charyptoroth), H13-14 (Moruu'daal), H15-16 (Wahjad), H17-19 (Isiriel); Q4, Q6, Q8
Spezialwissen: S1 (Darion Paligan), S2-3 (Bahamuth), S4-6, S8 (Charyptoroth), S11-12 (Moruu'daal), S13, S15 (Wahjad), S18 (Isiriel); Q2-3, Q5, Q9
Kosten: mittel
Empfehlungen: andere Akademien der Grauen Gilde, teilweise Tempel der Hesinde

Die Bruderschaft der Wissenden
Um an das Wissen der Schwarzmagier zu gelangen, müssten die Helden sich weit in den Süden nach Meridiana begeben. Das Abenteuer sieht dies eigentlich nicht vor. Sollten die Helden dennoch den Weg auf sich nehmen oder auf einen reisenden Schwarzmagier treffen, entscheiden Sie nach eigenem Ermessen, welche Informationen sie gewinnen. Darunter kann sich durchaus Spezialwissen befinden, das die Helden bisher übersehen haben.

Gerüchte und Geheimnisse

Die Informationen, an die die Helden während ihrer Recherchen gelangen können, teilen sich in drei Kategorien: **(G)erüchte** (sind nahezu überall aufzuschnappen), **(H)intergrundinformationen** (sind nur von bestimmten Personen oder Institutionen zu erhalten) sowie **(S)pezialwissen** (das sehr rar gestreut ist).

Gerüchte (G)

Sie können die Gerüchte, die eine Meisterperson weiterzugeben weiß oder die in einem Hafen kursieren, mit 1W20 bestimmen oder frei aus der folgenden Liste auswählen. Fühlen Sie sich frei, die Aussagen zu variieren, eigenen Tratsch zu erfinden und die Liste um Berichte aus der aventurischen Gegenwart zu ergänzen.

1 Der Zauberkönig Morda ist ein Brabaker Kinderschreck. (teilweise wahr)

2 In den letzten Jahren wurde wiederholt eine fliegende Dämonenarche über dem Perlenmeer gesichtet. (wahr)

3 Darion Paligan plant die Errichtung einer umspannenden Kirche zu Ehren seiner Erzdämonin, ein niederhöllisches Zerrbild der Efferd-Kirche, mit sich selbst als Patriarchen. (falsch)

4 El Harkir ist seit Jahren verschwunden und vermutlich tot. (wahr) **a)** Er ging den Al'Anfanern ins Netz. / **b)** Er beendete sein Leben auf den Blutaltären der Fürstkomturei. / **c)** Dagon Lolonna nahm grausame Rache an ihm. / **d)** Er befindet sich in den Händen von Darion Paligan / **e)** von Arachnor von Shoy'Rina. / **f)** Sein (Zieh)Sohn Ben Harkir ermordete ihn und übernahm sein Schiff. (keines davon ist wahr)

5 1030 BF verlor der blutrünstige Vrak eine Schlacht gegen die *Sulman al'Nassori*. Davon hat er sich nicht mehr erholt: Der alte Hai hat seinen Biss verloren. (wahr)

6 Vrak bereitet einen Schlag gegen Dagon Lolonna vor, um sich die Führung über den Bund der Schwarzen Schlange zurückzuholen. (falsch)

7 Dagon Lolonna hisst seine giftgrünen Segel über dem Perlenmeer. (wahr) Er **a)** musste aus Meridiana fliehen, weil er sich mit Al'Anfa angelegt hat (falsch) / **b)** hat sich Darion Paligan angeschlossen (falsch) / **c)** macht Jagd auf Vrak und seine *Knochenotta*. (wahr)

8 Ein junger Novadi mit Namen Ben Harkir ist der neue Kapitän von *Rastullahs Zorn*. (wahr)

9 Im Rondra 1034 BF überfiel der elburische Würger die *Rabenkrone*, ein tulamidisches Pilgerschiff. Eigenhändig erdrosselte er den Kapitän und Kaplan, ließ die Frauen schänden und die Gefangenen in die Sklaverei verkaufen. Wer auf seinem Schiff keinen Platz mehr fand, wurde zusammen mit der *Rabenkrone* verbrannt. (wahr)

10 Im letzten Herbst hat Admiralin Praiadanya Seridarez eine Strafflottille in eine schwere Niederlage geführt. Nur ein Eingreifen ihrer aranischen Amtskollegin Peliope von Rathmos verhinderte die völlige Auslöschung. (wahr)

11 Die Perlenmeerflotte kommandiert zur Zeit Vizeadmrial Ernbrand von Hardenfels. (wahr) Praiadanya Seridarez **a)** wurde strafversetzt / **b)** ist zu den Araniern übergelaufen / **c)** ist tot. (nichts davon ist wahr)

12 Anfang 1035 BF wurde Hakon von Sturmfels, Kapitän der *Admiral Vikos*, zum Konteradmiral der Perlenmeerflotte bestallt, nachdem sein Vorgänger abberufen wurde – dieser hat sich wohl an den falschen Säckeln bedient. (wahr) Der Herr von Sturmfels gilt als eifriger Kritiker des Markgrafen. (wahr)

13 Der neue Konteradmiral Hakon von Sturmfels ist ein alter Saufkumpan von Admiralin Praiadanya. (teilweise wahr; beide haben früher auf der *Admiral Vikos* gedient) Mit ihm wird es nicht besser werden mit der Perlenmeerflotte. (falsch) Zum Glück ist Vizeadmiral von Hardenfels davor!

14 Manchmal operieren Schiffe der garethischen Südmeerflotte im Perlenmeer. (wahr)

15 Das Handelshaus Marix gehört zu den vermögendsten und erfolgreichsten Perricums. Von den Paligans abwärts bezieht bei denen jeder Waren aus dem Süden. (wahr)

16 Olar Marix hat einen Pakt mit Tasfarelel geschlossen. (falsch)

17 Der Schwarze General von Al'Anfa lässt eine Armada bauen, um damit Tobrien anzugreifen und sich mit dem größten Feldherrn aller Zeiten zu messen. (falsch)

18 Haffax wirbt um Pjotrew Hjolmen und hat ihm einen Posten als Admiral in seiner Flotte angeboten. (falsch)

19 Haffax arbeitet an einem Bündnis mit Darion Paligan, um das Mittelreich von Land und See zu verheeren. (falsch) / 1037 BF: Haffax' Angriff auf das Mittelreich steht unmittelbar bevor. (falsch) / 1038 BF: Haffax' angedrohter Angriff ist ausgeblieben. (wahr) Der Fürstkomtur ist angeschlagen und befindet sich auf der Schwelle der Todes. (falsch)

20 Der Dämonenmeister wird zurückkehren, um Aventurien ein drittes Mal heimzusuchen. Das Orakel von Neersand hat es vorausgesagt! (falsch)

Hintergrundinformationen (H)

Darion Paligan

1 Darion ist ein Sohn von Goldo Paligan. Der Grande spricht nicht mehr über ihn. (wahr)

2 Darion rief ein Bündnis von Archenkapitänen und skrupellosen Piraten ins Leben, den *Bund der Urtiefen*. (wahr) Zu diesem zählen **a)** Chimena Ulgaal (wahr), **b)** Starkad Eisenwind (wahr), **c)** Dagon Lolonna (falsch), **d)** Vrak (falsch), **e)** Arachnor von Shoy'Rina (falsch), **e)** Khyrene die Seelenpfänderin (wahr), **f)** die echsischen Priester vom Friedhof der Seeschlangen (wahr), **g)** der Yaganjunker (falsch).

3 Darion Paligan verfolgt keine anderen Ziele als jene seiner Erzdämonin. Unter den Heptarchen muss er als einer der Mächtigsten gelten. (wahr)

4 El Harkir trieb Darion Paligan in die Fangarme Charyptoroths und gibt sich die Schuld dafür. (wahr)

Charyptoroth / Meer der Finsternis / Ma'hay'tamim

5 Der Name „Charyptoroth" für die Unbarmherzige Ersäuferin entstammt dem Zelemja, während das Zhayad sie „Gal'k'zuul" nennt. (wahr) Ebenfalls bekannt ist der Name „Globomong", dessen Ursprung unbekannt ist. (wahr)

6 Die Echsen verehren allesamt Hranngar und dies ist Charyptoroth. (falsch)

7 Das Meer der Finsternis kann eine Umschreibung für die Domäne Charyptoroths sein. (teilweise wahr)

8 Die größten Unheiligtümer Charyptoroths befinden sich an der Nordspitze von Rulat und an der Ostküste von Maraskan. (wahr)

9 Verehrungen der Erzdämonin findet man an allen Küsten Aventuriens. Es gibt keinen anderen Fürsten der Niederhöllen, der mehr Kulte kennt als Charyptoroth. (wahr)

10 Ma'hay'tamim vergehen, wenn das Herz der Dämonenarche vernichtet wird. (wahr)

11 Die Ma'hay'tamim werden mit jeder Generation derischer. Der Odem der Erzdämonin ist somit in der *Plagenbringer* und der *Stadt aus der Tiefe* am stärksten. (wahr)

12 In den Anfangstagen wurde ein flugfähiger Ma'hay'tam geschaffen, der seinen Erbauern davonflog. (wahr)

Moruu'daal / Morda

13 Hinter dem Zauberkönig Morda verbirgt sich eine frühe Inkarnation Borbarads aus einem anderen Zeitalter. (falsch)

14 Legenden über Moruu'daal / den Zauberkönig Morda findet man vor allem im Süden Aventuriens. (wahr)

Wahjad

15 Rakorium Muntagonus, Raidri Conchobair und Ruban der Rieslandfahrer unternahmen 985 BF eine Expedition, um das legendäre Wahjad zu finden. (wahr)

16 Wahjad ist die Heimat der Krakonier. (wahr)

Isiriel / Hochelfen

17 Die Hochelfen errichteten sechs elementare Städte, die mit ihnen zusammen untergingen oder der Welt entrückt wurden. Isiriel soll der Name der Stadt gewesen sein, die dem Wasser geweiht war. (wahr)

18 Wenn Isiriel nicht auf Hoher See errichtet wurde, muss es ein Binnenmeer gewesen sein. Und damit kommt nur der Neunaugensee in Frage. (falsch)

19 Die Hochelfen Isiriels flohen auf das Meer und verwandelten sich in Neckelfen. (teilweise wahr)

20 Die *Ilderasch* hat 1027 BF einen Matrosen aus dem Meer gezogen, der behauptete, Neckelfen begegnet zu sein. Rigbald war sein Name. (wahr)

Spezialwissen (S)

Darion Paligan

1 Darion Paligan ist die derische Verkörperung der Erzdämonin, durch ihn handelt sie. Sein Tod wird ihre Pläne zunichte machen, nur muss verhindert werden, dass ein anderer Paktierer seiner Artefakte habhaft wird, die ebenso Charyptoroths Anker in der Dritten Sphäre sind. (wahr)

Bahamuth

2 Bahamuths ist ein Teil der Vielleibigen Bestie. (wahr)

3 Als Teil des Omegatherions ist Bahamuths Ende seit Rondras Eingreifen in Warunk besiegelt, doch mag sein Vergehen noch Jahrzehnte oder Jahrhunderte währen. (wahr) Als Kreatur des Dämonensultans besitzt er Kräfte, die selbst Götter fürchten müssen. (wahr)

Charyptoroth / Meer der Finsternis / Ma'hay'tamim

4 Die Echsen verehren die Erzdämonin unter dem Namen Charyb'Yzz als Göttin. (teilweise wahr; sie fürchten sie eher, als dass sie sie verehren)

5 Es gibt Berichte über karmale Talismane der echsischen ‚Göttin' Charyb'Yzz aus vormenschlicher Zeit. (wahr) Diese stammen aus einer Epoche, als die Achaz noch Efferd verehrten, bevor sie sich den Dämonen zuwandten. (falsch)

6 Globomong – und damit Charyptoroth – ist die ‚Göttin' der Krakonier. (teilweise wahr; die ‚Grundmutter' ist die Hauptgöttin der Krakonier, doch sie kennen in ihrem Pantheon noch andere höhere Wesen)

7 Im antiken Elem stand der Tempel des ewigen Wassers, in dem die göttlichen Geschwister Charyb'Yzz, Num'al'oru, Gal'k'zuul und Szintorai verehrt wurden. (wahr)

8 Die „Wiedergeburt des Meers der Finsternis" umschreibt das Aufstoßen einer weiteren Pforte des Grauens. (wahr) Diese liegt **a)** in der Charyptik (falsch) / **b)** im Selemgrund (wahr) / **c)** unter dem Bann des Unausweichlichen im Boronsgrund. (falsch)

9 Die *Hornlibelle*, so der Name des flugfähigen Ma'hay'tam, ist zurückgekehrt. Sie untersteht dem Herold der Nachtblauen Herzogin. (wahr)

10 Der Herold der Nachtblauen Herzogin ist ein Thorwaler, der sich als „Bezwinger Phileassons“ bezeichnet und das Schwert des Entdeckers trägt. Er zählt fast 50 Winter, ist für einen Nordmann nicht sonderlich groß und hat rotblondes Haar. (wahr)

Moruu'daal / Morda

11 Moruu'daal ist ein mächtiger Dämon, der den Untergang Lamahrias herbeiführte. (teilweise wahr; Moruu'daal ist kein Dämon, der Untergang des Kontinents aber eng mit ihm verwoben)

12 Apokryphe Quellen nennen Lamahria als Ort, an dem sich das legendäre Feuer von Shaa'naas'bar befand, dessen Herrin die mächtige Schicksalsdämonin Heskatet sein soll. (wahr) Besiegelte ihr Eingreifen Lamharias Untergang? (wer weiß?)

Wahjad

13 Wahjad ist das ‚Yol-Ghurmak der Meere', ein Ort, der den Niederhöllen näher ist als der Dritten Sphäre. (teilweise wahr)

14 Dass alle Krakonier den Erzdämonen huldigen ist ebenso ein Aberglaube wie jener, der Gleiches über die Achaz behauptet. (wahr) Viele von ihnen mögen verloren sein, aber sicherlich nicht ein ganzes Volk.

15 Wahjad beschreibt keine Stadt, sondern ein Reich, das sich über Hunderte von Meilen auf dem Meeresboden des Selemgrunds erstreckt. (wahr)

16 Das Zentrum von Wahjad ist die untermeerische Stadt Yal-Zoggot. (wahr)

Isiriel / Hochelfen

17 Ysilia wurde auf den Ruinen des alhanischen Ysil'elah errichtet. Doch vielleicht fanden die Alhanier dort ebenfalls bereits die Reste einer anderen Kultur vor: Ysilia, Ysil'elah, Isiriel – folgt man der Etymologie des Namens, befand sich die Hochelfenstadt am oder im heutigen Yslisee. (wahr)

18 Durch Phileasson erfuhren wir von den Inseln im Nebel. Es mag sein, dass es weitere Enklaven in den Weiten des Meeres gibt, die sich die Hochelfen zum Schutz vor der sie bedrohenden Wirklichkeit erträumt haben. (wahr)

Weiteres

19 Bis 775 BF residierte der tulamidische Meister des Flusses nicht in Thalusa, sondern in Unau. Dazwischen war er am Mhanadi beheimatet. (wahr)

20 Die Feste Sassandra in Südwall ist älter als die menschliche Besiedlung Tobriens. (wahr)

Optional: Im Schatten der Laubflügel

Iskir Ingibjarsson (Seite 14) als Charyptoroths Herold spielt in diesem Band keine wichtige Rolle. Seine Einbindung im Hintergrund greift alte Handlungsfäden auf, die in zukünftigen Publikationen fortgesponnen werden. Sie können auf ihn und die *Hornlibelle* problemlos verzichten, wenn Sie die Handlung sonst überfrachtet sehen. Ansonsten dienen die Gerüchte über eine fliegende Dämonenarche natürlich den Spekulationen der Helden.

Die wahre Identität des Herolds kennt nur Darion Paligan, folgende Meisterpersonen können allerdings eine Beschreibung (**S10**) abgeben: *Chimena Ulgaal*, *Dagon Lolonna*, *Globoman Guryek*, *Khyrene die Seelenpfänderin*, *Starkad Eisenwind*, *Tlalum Borkenfraß*, *Tulmyrja Mayysunya*, *Vrak* sowie *Xqal'zl'yssr*. Da die Hornlibelle sich selten in Küstennähe zeigt, können vor allem Schiffsbesatzungen von ihrer Sichtung berichten (**G2**). Außerhalb borbaradianischer Kreise wissen von ihrer Existenz (**H12**) nur die Phex-Kirche und *Sarastro Dorkstein*, in manchen gildenmagischen Kreisen wird über die Möglichkeit eines fliegenden Ma'hay'tam spekuliert. Die Nachricht ihrer Rückkehr (**S9**) hat sich mittlerweile unter Charyptoroth-Jüngern herumgesprochen.

In den letzten Monaten hat die *Hornlibelle* die Absprache zwischen verschiedenen Zellen der Verschwörung aufrechterhalten und hochrangige Paktierer transportiert. Mittlerweile nimmt sich Iskir zurück: Er sieht sich selbst als Erwählten und hasst es, sich Darion unterzuordnen. Dass die Aufmerksamkeit des Heptarchen nun anderweitig gebunden ist, gereicht ihm zum Vorteil, sich zurückzuziehen. So wird er auch der finalen Schlacht fernbleiben.



Die Blutige See

„Die Seefahrt sei sicherer geworden, aye? Du Landratte, du! Die Seefahrt war immer schon ein Tanz mit dem Tod, egal auf welchem der zwölf Meere, aye. Und nur, weil du das Grauen nicht siehst, heißt es nicht, es wäre nicht da, aye!“
—Dreifinger-Chavo zu einem Koscher Abenteurer, gehört in einer Kaschemme in Mendlicum

In diesen Tagen ist die Blutige See nicht mehr Synonym für ein riesiges, dämonisch verseuchtes Areal, auch wenn sich dieser Begriff in den Köpfen vieler Aventurier für das nördliche und mittlere Perlenmeer festgesetzt hat. Anders als noch vor über zehn Jahren im Abenteuer **Blutige See** steht sie für ein chaotisches Phänomen, das in bestimmten Regionen stärker oder schwächer auftritt, dabei aber nicht minder gefährlich ist. Der eigentliche Horror der Blutigen See liegt nicht in einem massiven Auftreten dämonischer Bedrohungen, sondern in ihrer Unberechenbarkeit, Heimtücke und dem Umstand, dass es in der Weite des Meeres kaum Möglichkeiten für Rückzug oder Rettung gibt.
Sehen Sie daher die nachfolgenden Seiten als Anregung zur Ausgestaltung des Alltags auf dem Perlenmeer und setzen Sie übernatürliche Phänomene wohldosiert ein. So bewahren Sie das unheimliche Mysterium der Blutigen See und lassen den Schrecken nicht alltäglich werden. Je unsicherer die Helden sind, ob eine Bedrohung echt oder eingebildet ist, desto tiefer greift der Grusel.

Wetter

Wenn Sie das Wetter dem Zufall überlassen wollen, können Sie auf die nachfolgenden Tabellen zurückgreifen. Dennoch können Sie für bestimmte Szenen drastische Wetterumschwünge mit der chaotischen Natur der Blutigen See erklären.

Wetterlage

Bestimmen Sie mit 1W20 die Wetterlage entsprechend der Region *Nördliches Perlenmeer* (Festumer Bucht, Tobrische See, Golf von Perricum) und *Südliches Perlenmeer* (Maraskansund, Selemgrund), und benutzen Sie die Modifikationen, um Windstärke und Temperatur zu ermitteln.

Nördliches Perlenmeer

1W20	Wetterlage	Wind	Temperatur
1-6	klar	+2	+4
7-8	bedeckt	+1	+3
9-10	neblig	+0	+1
11-14	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+2
15-17	bedeckt, starker Niederschlag	+3	+0
18-20	starker Dauerregen	+5	+1

Südliches Perlenmeer

1W20	Wetterlage	Wind	Temperatur
1-6	klar	+1	+6
7	schwül, dunstig	+0	+6
8-12	bedeckt	+1	+1
13-16	bedeckt, leichter Niederschlag	+2	+3
17-19	bedeckt, starker Niederschlag	+3	+2
20	starker Dauerregen	+5	+2

Wetteränderung

Dieser Wurf dient dazu, um zu bestimmen, wie und ob sich das Wetter im Vergleich zum Vortag verändert hat. Addieren Sie in der Tobrischen See und im Maraskansund +1 zum Wurf, in der Nähe von Unheiligtümer und Gebieten der Blutigen See +2.

1W6	Wetteränderung
1-3	keine Veränderung im Vergleich zum Vortag
4	leichte Wetteränderung: Würfeln Sie zweimal für das neue Wetter und nehmen Sie das Ergebnis, das dem bisherigen Zustand näher ist.
5	Wetterumschwung: Ermitteln Sie das Wetter neu.
6-8	schneller Wetterumschwung: Das Wetter ändert sich rasant. Ermitteln Sie das Wetter neu.

Windstärke und Temperatur

In Wirkungszonen der Blutigen See würfeln Sie einen zusätzlichen W6: Ungerade Augenzahlen werden subtrahiert, gerade Augenzahlen addiert.

1W6+Mod.	Windstärke
1-3	Flaute
4	laues Lüftchen
5	leichte Brise
6	frische Brise
7	steife Brise
8	Sturm
9-10	starker Sturm
11+	Orkan

1W6+Mod.	Temperatur
1	sehr kalt
2	kalt
3-4	kühl
5-6	normal entsprechend der Durchschnittstemperatur
7-8	warm
9	sehr warm
10	heiß
11+	sehr heiß

Besondere Phänomene

Zwar wirken die charyptiden Kräfte nicht mehr so fleckendeckend wie in den ersten Jahren, doch immer noch veräußert sich die Gefahr und Unberechenbarkeit der Blutigen See in spontanen, chaotischen Phänomenen.

Springwellen stellen vor allem für kleine Boote eine Gefahr da, während **Würgewellen** selbst nach Opfern auf dem Deck größerer Schiffe greifen (**AT** 10, **TP** 1W6+1 (Würgen)). Als **Zorn der Ersäuferin** kennt man bis zu dreißig Schritt hohe Wellen, die einzig Dämonenarchen verschonen und schon ganze Galeeren in die Tiefe gerissen haben. Gerade in der Nähe der Unheiligtümer können aus dem Nichts **schwere Stürme** die Seefahrt zu einem gefährlichen Tanz auf den Wellen machen. Der grünliche **Pestodem** steigt bei Flaute aus dem Meer auf und legt sich klamm und schleimig auf Planken, Taue und Matrosen (1W6 SP/SR sowie je 1 Punkt Abzug auf IN, GE, KO und *Sinnenschärfe*; bei einer misslungenen *Selbstbeherrschungs*-Probe hat der Helden den Odem zu tief eingeatmet und erkrankt an der Blauen Keuche; **WdS 154**).

Als eine dämonische Perversion des Sankta-Elida-Feuers gelten die **Funken der Niederhöllen**, die Takelage und Segel in Brand setzen können und häufig von Geistererscheinungen und Irrlichtern begleitet werden. Eher ekelerregend ist der **Blutregen**, wenn sich am Himmel Risse in den Limbus öffnen. Es heißt, dass dann die Opfer niederhöllischer Mahlströme (oder besser: was von ihnen geblieben ist) zurück in die Dritte Sphäre gespien werden (*Schreckgestalt II*).

Die größten Gefahren gehen – neben den Stürmen – von **dämonisch belebten Tangfeldern** und **Mahlströmen** auf, die einen Durchmesser von fünf bis fünfzig Schritt aufweisen können, jedoch selten länger als eine halbe Stunde Bestand haben.

Begegnungen und Ereignisse

Verstehen Sie die nachfolgenden Tabellen als Anregungen, aus denen Sie frei auswählen oder den Würfel entscheiden lassen können. Sie müssen es nicht jeden Tag auf Hoher See zu einer Begegnung oder einem Ereignis kommen lassen. Wenn der Zufall entscheiden soll, würfeln Sie 1W6, ob *Wesenheiten und Meerbewohner* (1), *andere Schiffe* (2), *Treibgut* (3) oder *Ereignisse an Bord* (4) dem Schiffsalltag eine unvorhergesehene Wendung bringen oder schlicht nichts Besonderes (5-6) geschieht.



1W20	Begegnung
1	Aus dem Wasser erhebt sich der gewaltige Panzer einer *Drachenschildkröte* (**Efferd 41**). Sollten die Helden mit dem uralten Wesen Kontakt aufnehmen können, können Sie ihnen einen verschlüsselten Hinweis zukommen lassen.
2	Eine Gruppe *Efferdstümmler* (**ZooBotanica 79**) wird gesichtet. Die Seefahrer nehmen dies als glückliches Zeichen und tatsächlich widerfährt den Helden an diesem Tag eine positive Wendung.
3	Ein Schwarm *Perldrachen* (**ZooBotanica 84**) erhebt sich von einer zerklüfteten Felsenküste mit schimmernden Schwingen majestätisch in die Lüfte und taucht auf der Jagd nach Fischen in die Fluten. Das Schiff der Helden mag dabei das Interesse eines besonders neugierigen Exemplars wecken.
4	Trümmer im Wasser zeugen von einer verlorenen Seeschlacht der Fürstkomturei. Die letzte Belhalhar-Anrufung des untergegangenen Bluttemplers hat die *Kormorane* einer nahen Felseninsel in rasende Bestien verwandelt.
5	3W6 *Blutquappen* (Seite 175) fallen über das Schiff her.
6	Fingerlange und besonders aggressive Bohrwürmer werden im Holz des Schiffes entdeckt und müssen zerquetscht oder vertrieben werden. An Bord der *Sulman* ist eine magische Abart des Blutegels denkbar, der von Artefakten und magisch begabten Personen angezogen wird, um deren Astralenergie abzusaugen.
7	In einem größeren Tangfeld haben sich treibende Kisten und Fässer verfangen, die wertvolle Inhalte verheißen. Bei dem Algenteppich kann es sich um einen *Ulchuchu* (**WdZ 222**) handeln, vielleicht liegen hier auch 1W6+2 *Scherenwürmer* (Seite 174) auf Lauer oder *Morfus* (**ZooBotanica 138**) wittern Beute.
8	Beim Tauchgang eines Helden, Adepten oder Matrosen wird dieser von einem *Riesenseestern* (Seite 176) angegriffen, der versucht, die Kontrolle über sein Opfer zu übernehmen.
9	Ein Schwimmer oder Beiboot droht in den Sog eines *Grätengurglers* (Seite 172) zu geraten.
10	Ein Floß der Tocamuyac (**Efferd 142**) treibt über das Meer. Die friedliebenden Floßleute können mit den Helden handeln, ihnen vom Meer erzählen oder Kontakte zu maritimen Völkern vermitteln.
11	Krakonische Sklavenfänger zerren unter Wasser an ihre Haie gefesselte Necker oder Ziliten hinter sich her, um sie nach Yal-Zoggot, Yug-Z'Guul oder in die *Stadt aus der Tiefe* zu bringen.
12	Ein Rudel von 1W3+2 *Streifenhaien* (in seichten Gewässern oder Riffen) oder ein *Tigerhai* (im offenen Meer; **ZooBotanica 107** für beide Tiere) lauert auf einen unvorsichtigen Schwimmer oder eine Landratte, die über Bord geht. Die Tiere können von der *Raserei* (1W3+1) befallen sein.

13 Eine verwundete *Seeschlange* (**ZooBotanica 173f.**; LeP um 4W20 Punkte reduziert) greift in blinder Wut das Schiff an.

14 Ein durch dämonische Kräfte pervertierter Dschinn von Luft oder Wasser – im Thorwalschen *Vinskrapr* genannt – widmet sich mit launischer Grausamkeit und antielementarer Wucht dem Schiff der Helden. Im Falle der *Sulman* kann er versuchen, gebundene Dschinne auf seine Seite zu ziehen.

15 In der Ferne leuchten Lichter wie von Schiffen im Nebel, dann hallen Wehgeschrei und Klagerufe über das Meer: *Irrlichter* (**WdZ 205**) locken Schiffe in das Verderben, das sie einst selbst ereilte, sei es ein Riff, eine Sandbank oder ein Mahlstrom.

16 In der Nacht taucht ein Geisterschiff (**Efferd 184**) aus den Nebeln auf, etwa die *Widderhorn* oder der *Fliegende Tobrier*. Vielleicht auch die Kriegsgaleere *Reichsforst*, deren rondrianische Mannschaft den Rechtschaffenen gegen dämonische Schrecken beisteht, oder der *Fliegende Bornländer*, dessen Sichtung Leid und Unglück innerhalb der nächsten sieben Tage bedeutet.

17 Ein Pottwal (das heilige Tier Swafnirs) befindet sich im Kampf mit einer *Seeschlange* (**ZooBotanica 173f.**) oder einem zehnarmigen *Dekapus* (ebenda, **123**), Fußsoldat Yo'Nahohs. Der Wal droht zu unterliegen, doch es ist nicht ungefährlich, in den gewaltigen Kampf einzugreifen.

18 In der Nacht explodiert die See förmlich, als sich eine 40 Schritt hohe Wasserfontäne erhebt und in sich zusammenfällt – ganz so, als wäre etwas aus der Tiefe des Meeres emporgeschnellt oder vom sternenlosen Himmel herabgefallen. In der Folge kommt es zu beunruhigenden Phänomenen und Ereignissen an Bord und ein Mannschaftsmitglied erweist sich als etwas anderes als es scheint – und dies ist nicht menschlich.



19 In einem Gewitter zeichnen sich vor dem grellen Licht der Blitze gewaltige Tentakel am Himmel ab, wie von einem riesigen, fliegenden Kraken. Oder ist es nur eine Sinnestäuschung?

20 Während seiner Verschmelzung mit der *Plagenbringer* hat der Landverschlinger Teile seiner gewaltigen Masse abgesondert, andere verlor er während seines Ausbruchs. *Bahamuths Brut* irrt ziellos durch das Meer, versucht miteinander zu verschmelzen und letztlich zum 'Vater' zurückzukehren. Die chaotischen Wesen bilden die groteskesten und abscheulichsten Formen aus und sind von einer unersättlichen Fressgier erfüllt.

Bahamuths Brut
INI 1+3W6 **PA** 2W6
LeP 1W6*10 **RS** 0 **WS** 1W6+4
Angriff:
DK H bis SP **AT** 2W6+3 **TP** 1W6 bis 2W6+6
GS 1W6+3 **AuP** LeP+15 **MR** 13 / 18
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (Biss) / Umklammern (7)
Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Immunität (profane Angriffe), Lebensraub I, Lichtscheu, Mutation, Regeneration I, Resistenz (magische Angriffe, Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Schreckgestalt I

Andere Schiffe

Sollte bei einer Begegnung die Herkunft eines Schiffes nicht angegeben sein, können Sie diese mit Hilfe der zweiten Tabelle auswürfeln. Ziehen Sie dabei nördlich von Rulat vom Wurf 1 Punkt ab, während Sie südlich von Khunchom 1 Punkt addieren.

2W20	Anzahl	Schiffstyp
2-4	1W3	Küstenschiffer (Potten, Koggen oder Zedrakken)
5-6	1W3	Ruderschiffe oder Thalukken
7-11	1W6	Fischerboote oder kleine Thalukken
12-15	1	Schmugglerschaluppe
16-17	1	Hai- oder Walfänger
18	1	thorwalsches Drachenschiff
19-21	1	Piratenthalukke
22-24	1W3+1	Piratenschiffe
25	1	reich geschmückte Karavelle
26	1	Zedrakke oder Karavelle
27	1	Holken oder Schivone
28	1	Galeere
29-30	1W3	Galeeren
31	2	bewaffnete Zedrakken im Seegefecht (Herkunft für jedes Schiff auswürfeln)
32	1	Karavelle mit einer zerschossene Kogge im Schlepptau (Herkunft für jedes Schiff auswürfeln)
33	1W3	Piratenthalukken im Gefecht mit einer Karavelle
34-35	1	Flottengeschwader mittlerer Kriegsschiffe (1 Galeere und 1W3+1 Geleitschiffe)
36-37	1	Hochseeverband aus 1W6+7 Koggen, Holken und Karracken und 1W6+4 Geleitschivonen mit 1W6 Piratenschiffen im Kielwasser
38-39	1	mittelgroße Dämonenarche
40	1	große Dämonenarche

1W20	Herkunft des Schiffes
0-3	Bornland
4-5	Mittelreich
6-8	Fürstkomturei
9-11	unabhängige Piraten und Freibeuter
12-14	Mharanyat Aranien
15	Khunchom
16	Thalusa
17-18	Shîkanydad
19	Al'Anfa oder andere meridianische Stadtstaaten
20+	Horasreich

Schiffsnamen

Mittelreich/Bornland: Dicker Dorkow, Lustige Linai, Meerjungfrauenkuss, Rehkitz, Schüchterne Braut, Seemannswitwe, Sperling, Wellenjäger, Windmeister, Zweitgeborener; *Kriegsschiffe:* Admiral [Alrik], Kaiser/Graf [Alrik], Rächer, Schwertfisch, Seelöwe, Unbesiegbar
Tulamidenlande: Dschinnenbraut, Kuss der Morgenröte, Lächeln der Sphinx, Narrenwind, Prinzessin Nedime, Siebter Sohn, Sonnenwind, Sultanstochter, Zweitfrau; *Kriegsschiffe:* Grüner Drache, Khunchomer, Rosenjunker
Maraskan: Benisabayad, Bruderschwester Denderan, Lächelnder Wezyrad, Roter Maraan, Schönheit der Welt, Tanzender Mungo, Wanderpriester
Fürstkomturei: Basilisk, Blutgericht, Eisenfaust, Eroberer, Lacrimosa, Richtschwert, Siegesrausch

Generische Namen für Kapitäne

Mittelreich: Degenwig von Eisenberge, Gerding Ballurat, Odilgitta von Streitzig, Travhild Trutzbacher
Bornland: Duchdo Festumske, Najescha Gräfin von Klagenmoor, Rondrewka Ladowzken, Stanze Würzen
Tulamidenlande: Ghantabir ibn Gulussa, Khalida saba Tazirat, Miradj al'Muyan (*der Unbesiegbare*), Tamallat al'Sufar (*die Gelbe*) Manjulasunya
Maraskan: Abrisabu die Alabasterne, Djurjin die Krätze, Hesindasab die Gesegnete, Idrajid aus Sinoda, Vegziber der Standfeste
Fürstkomturei: Arkan von Rittacker, Helme von Alsum, Karda von Mendena, Xamanda von Yerkilan
Piraten: Iranya Eisenkragen, der Blutrochen, Kalkarib, der grimmige Nadrash, Tuco Muränenfresser
Paktierer: Charyptorane Galkzuula, Shruumold von Nurbadhag, Ulchule Wispertang, Widharica Sturmatem

Ladungen
Um die Fracht eines Handelsschiffes zu bestimmen, würfeln Sie mit 1W20 für die Hauptladung und für die weiteren Ladungsposten, die entsprechend weniger Raum einnehmen, 1W20–5, 1W20–10 und 1W20–20. Der Betrag in Klammern gibt den ungefähren Wert pro belegtem Quader Frachtraum (nicht zwingend entsprechend dem Gewicht) an.

Wurf	Ladung (Wert pro Quader)
–19	Artefakte, Unikate, Kunstschätze (50.000 D)
–18	Gold und Silber in Münzen oder Talentbarren (25.000 D)
–17	Edelsteine, Geschmeide, Perlen (5.000 D)
–16	Nahkampf– und Fernkampfwaffen (4.000 D)
–15	Glaswaren, Feinmechanik, Alchemika (3.500 D)
–14 bis –13	Vanille, Ulikkaneel, Benbukkel, Safran, Lotosfarben, Tusche, Tinte (3.000 D)
–12	Heil–, Gift– oder Rauschkräuter, Paraphernalia, Rosenöl (1.200 D)
–11	Purpur, Zinnober, Lapislazuli, Hesindigo (1.000 D)
–10 bis –9	Tabak, Mohacca (1.000 D)
–8 bis –7	Tee, Pfeffer, Wein (1.000 D)
–6	Pelze (800 D)
–5 bis –4	Sklaven (600 D; nur auf tulamdischen, meridianischen oder tobimorischen Schiffen)
–3	Alabaster, Jade, Obsidian, Elfenbein, Maraskanstahl, Meteoreisen (500 D)
–2	maraskanischer Rum, Premer Feuer, Meskinnes (400 D)
–1	Datteln, Feigen, Rübenzucker, Nüsse, Kartoffeln (400 D)
0 bis 1	Seide, Samt (300 D)
2	Elfenbausch, Roab-Wolltuch, Eslamsbrücker Spitze, Iryanleder (250 D)
3	Möbel, Tulamidenteppiche (200 D)
4	Edelholz, Tiik-Tok-Holz, Steineiche, Eisenholz (150 D)
5	Honig, Wachs, Pergament, Papyrus, Papier (150 D)
6	Dörrfleisch (140 D)
7 bis 8	Salz, Erdpech, Schwefel, Teer (100 D)
9	Pferde, Maraskanponys (80 D)
10	Blei, Kupfer, Zinn, Basalt, Marmor (70 D)
11	Esel, Rashduler Drehhörner, Gadangstiere, Warunker Braune (60 D)
12	Bier, Reiswein (50 D)
13	Leinöl (50 D)
14	Geflügel, Phraischafe (50 D)
15	Leintuch, Lederwaren, Kamelhaartuch (50 D)
16 bis 17	Bauholz (35 D)
18 bis 20	Roggen, Reis, Weizen (30 D)

Brandschatzen und Plündern

Kapitän Rafik wird sich kaum zu Plünderfahrten bewegen lassen. Er ist kein ‚Freibeuter der Drachenei-Akademie', noch ist er für die Versorgung seiner Schiffes und der Mannschaft auf Kaperfahrten angewiesen. Es kann sich allerdings die Situation ergeben, dass die *Sulman al'Nassori* ein Piratenschiff oder eine feindliche Galeere mit geladenen Waren aufbringt. Oder Rafik muss mit seinen Prinzipien brechen, weil ein dämonischer Fluch sämtliche Nahrung verdorben hat.

Anders verhält es sich, wenn die Helden unter einem anderen Kapitän segeln oder mit einem eigenen Schiff unterwegs sind. Dann kann es überlebensnotwendig sein, andere Schiffe zu überfallen. Je nachdem, wen die Helden überfallen, mit welcher Häufigkeit und wie sie dabei vorgehen, können ihre Konterfeis bald die Steckbriefe in den Häfen zieren. Damit einher geht der Nachteil *Gesucht I*, bei großen Seemächten auch *Gesucht II*, sowie möglicherweise ein *Schlechter Ruf* (oder ein *Guter Ruf*, wenn sie etwa wiederholt den Schiffen Haffax' ein Schnippchen schlagen).

Treibgut

1W20	Fund
1-5	**Kein Fund.**
6-7	**Flaschenpost:** Die verkorkte Flasche kann einen Hilferuf enthalten, eine verschlüsselte Botschaft oder eine Karte.
8-10	**Kisten und Fässer:** Treibgut eines Handelsschiffes mit mitunter kostbarem Inhalt.
11-14	**Schiffstrümmer.**
15-16	**Schiffbrüchige:** 1W6 überlebende Matrosen oder ausgesetzte Verbrecher klammern sich an ein Stück Holz oder auf ein Floß. Es entbrennt ein Streit, ob man sie an Bord nehmen soll (gerade an der Westküste ist es üblich, Schiffbrüchige in ihrem Schicksal *„Efferd anzuvertrauen"*). Die Geretteten können sich als nützlich oder echte Gefahr entpuppen.
17-18	**Treibender Leichnam:** Nur ein unglücklicher Matrose, der über Bord ging, oder eine untote Wasserleiche? Es kann sich hierbei auch um den Kadaver eines Vogels oder Meerbewohners handeln.
19	**Manövrierunfähiges Schiff:** Nach einem Kampf oder einem Unfall stark beschädigt, lässt sich das Schiff nicht mehr steuern. Die Mannschaft bittet um Hilfe, Materialien und Werkzeuge. Vielleicht handelt es sich um eine Falle.
20	**Aufgegebenes Schiff:** Ein menschenleeres Schiff – vollkommen intakt bis zum kaum mehr schwimmfähigen Wrack – treibt auf der See. Fand hier ein Piratenüberfall statt, nahm etwas Übernatürliches die Matrosen mit sich oder treibt ein bösartiger Klabauter sein Unwesen?

Ereignisse an Bord

1W20	Ereignisse
1-4	**Langeweile.**
5-6	**Lob:** Jemand leistet hervorragende Arbeit, von der letztlich alle profitieren.
7	**Feier:** Der Kapitän segnet einen Traviabund, ein Offizier oder Magister begeht seinen Tsatag, ein Adept besteht eine wichtige Prüfung, vielleicht wird gar ein Kind geboren oder man freut sich, eine Gefahr überlebt zu haben.
8-9	**Wettstreit:** Ein Seekrieger, eine Adepta oder ein Matrose fordert einen Helden zu einem Wettstreit heraus, der aus dem Ruder laufen und sich für die Beteiligten zu einer aus Leichtsinnigkeit geborenen Gefahr entwickeln kann.
10-11	**Seemannsgarn:** Bei einem Krüglein Brannt werden schaurige Geschichten ausgetauscht (die später ihren wahren Kern offenbaren können).
12-13	**Unfall:** Ein Handwerker verletzt sich, eine Matrosin stürzt aus den Wanten, schlecht gesicherte Fässer poltern umher oder ähnliches Missgeschick ereignet sich.
14	**Feuer:** An Bord bricht – durch Unachtsamkeit, einen verpatzten Zauber oder Sabotage – Feuer aus.
15	**Unmut:** Eine Entscheidung des Kapitäns führt zu Unmut in der Mannschaft. Auf der *Sulman* ist eine Meuterei unwahrscheinlich, auf einem anderen Schiff weniger.
16-17	**Streit:** Zwei Besatzungsmitglieder geraten in einen handfesten Streit – aufgrund eines Missverständnisses, wegen einer Lappalie oder eines triftigen Grundes wie ein Diebstahl oder eine Liebschaft.
18	**Bestrafung:** Ein Mannschaftsmitglied oder Zauberschüler wird für ein leichtes oder schweres Vergehen bestraft. Vielleicht haben die Helden erst den Missetäter überführt oder müssen seine Unschuld beweisen.
19	**Krankheit:** Gerade ansteckende Krankheiten können sich an Bord schnell zu einer gefährlichen Seuche entwickeln.
20	**Tod:** Manchmal können es auch nur ein Unfall, Krankheit oder das Alter sein, die Golgari an Bord rufen. Auf blutiger See wird der Tote verbrannt oder an Bord behalten, bis sichere Gewässer erreicht sind. Im letzten Fall mag er sich dennoch erheben.

Weitere Begegnungen

Der Erbe des Abenteurers

Nahezu überall in den Häfen des Perlenmeers, als Passagier eines Schiffes, gar in der *Stadt in der Tiefe* oder als Gefangenen in misslicher Lage können die Helden dem jungen Bornländer *Travigor Baron von Kieselburg* (*1005 BF, hellbrauner Vollbart, kräftige Statur) begegnen. Der lustige und trinkfeste Jungadlige mit einem Hang zum Würfelspiel ist ein Enkel des berühmten Abenteurers Uribert von Kieselburg, der 985 BF an einer Expedition von Rakorium Muntagonus, Schwertkönig Raidri Conchobair und Ruban dem Rieslandfahrer nach Wahjad teilnahm und in Gefangenschaft geriet. Erst elf Jahre später wurde er von Abenteurern (im Klassiker **Schiff der verlorenen Seelen**) befreit.
Inspiriert durch die Abenteuer seines Großvaters bereist Travigor seit ein paar Jahren Aventurien. Bei sich trägt er eine Abschrift von Uriberts Buch *Lebenserinnerungen eines Questadors*, in dem dieser auch über seine Gefangenschaft in Wahjad schreibt (**Q7**).

Der Yaganjunker

Der maraskanische Schmuggler *Mauziber* (*993 BF, braunes Haar, grauer Bart, einäugig, Waffenmeister mit dem Dreizack) aus dem kleinen Fischerdorf As'Banja nahe Feqabab wurde vor gut zehn Jahren ein treuer Gefolgsmann von Helme Haffax, als der Fürstkomtur bei einem persönlich geführten Strafzug gegen Aufsässige Mauzibers Dorf (wohl aus einer Laune heraus) verschonte. Als der Schmuggler später von einem geplanten Vorstoß der Rebellen erfuhr, war es sein kleines, schnelles Schiff, das Haffax davon Kunde brachte und das Unternehmen scheitern ließ. Haffax ernannte Mauziber zum Dschunker von As'Banja und stellte ihn, seine Familie und sein Dorf unter seinen persönlichen Schutz. Vorher ließ er ihn jedoch für seine Taten als Schmuggler büßen und brannte ihm höchstselbst das rechte Auge aus. Mauziber wählte die braune Yagannuss auf Schwarz als sein Wappen und ist heute noch als Bote für den Fürstkomtur unterwegs. Von seinem Wappen rührt der Name, unter dem er bekannt wurde: der Yaganjunker.
In den Häfen des Shîkanydads sowie in Khunchom und Festum können die Helden den Steckbrief des Alabasternen Rats sehen, der 64 Dukaten auf die Ergreifung des Yaganjunkers auslobt. Da sein Name und sein Konterfei nicht bekannt sind, ziert den Aushang die Zeichnung einer Yagannuss.
Sie können ihm auf hoher See (an Bord seiner wendigen, mit einer leichten Rotze bestückten Thalukke *Schwarze Sandu*), in der *Stadt aus der Tiefe* oder in einer Hafenkaschemme begegnen. Er bietet sich als Informant oder Kontakt zur Fürstkomturei an, wenn die Helden offiziellere Wege scheuen.
Da der Yaganjunker in zukünftigen Publikationen eine Rolle spielen wird, sollte er das Abenteuer überleben.

Mououns Wüten

Das Aufbäumen Charyptoroths ruft auch andere Meeresmächte auf den Plan. Für die Helden kann es zu einer Begegnung mit Mououn (**Efferd 181f.**) kommen, wobei sie die Gigantin kaum erkennen werden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Binnen weniger Herzschläge zieht sich am östlichen Horizont eine Sturmfront zusammen, doch scheint sie nicht von einem niederhöllischen Odem beseelt. Blitze tanzen über den Himmel und die Wasser werden in gewaltigen Wellen beiseite geschoben, als wühle sich ein leibhaftiger Gigant durch die See. Für einen kurzen Augenblick zeichnet sich ein Leib ab, groß wie ein Berg. Dann verschwindet die Erscheinung und mit ihr der Sturm.

Bald darauf treiben dem Schiff der Helden seltsame Fundstücke entgegen, die wahllos zusammengewürfelt allen Zeiten zu entstammen scheinen und erstaunlich gut erhalten sind: ein Kentema (ein Bastardstab mit Dreikantklinge, wie er heute noch in Myranor bekannt ist), der Kadaver einer hundegroßen Gezeitenspinne, ein merkwürdig geformter Helm aus Chitin, eine Kanope mit fremdartigen Münzen und dergleichen mehr.

Häfen und Bastionen des Perlenmeers

„Wir sind keine bornischen Küstenjunker, die eine Einladung für alle Piraten in den Sand ihrer Strände malen. Mach das diesem Seebaron deutlich! Und nimm die Basilisk *mit, damit er begreift,* wie *anfällig seine Bastionen sind."*
—Admiralkomtur Sarastro Dorkstein von Arbasien zu einem Untergebenen, neuzeitlich

Die Küsten des Perlenmeers sind gespickt mit unzähligen, schillernden Hafenstädten und zum Teil äußerst wehrhaften Bastionen, die in den Jahrzehnten seit der Invasion der Verdammten ausgebaut oder errichtet wurden. Die nachfolgende Übersicht listet jene Häfen auf, die von Schiffen mit einem Tiefgang bis zu 3 Schritt angelaufen werden können. Vielleicht gehen die Helden nur vor Anker, um Vorräte aufzufrischen oder Informationen zu sammeln, vielleicht planen sie ein Ablenkungsmanöver, müssen Gefangene befreien oder haben eine alte Rechnung zu begleichen. Für diese Fälle sind die Häfen in ihrer Wehrhaftigkeit in fünf Kategorien eingeteilt, die Ihnen als grobe Richtlinie dienen können.

I ungeschützter Hafen mit 1W2–1 Rotzen, bei 6 auf 1W6 befindet sich in kleines Kriegsschiff in der Nähe; etwa 20 Bewaffnete

II Hafen mit Palisade und zwei kleinen Geschütztürmen (1W3–2 Böcke, 1W3 andere Geschütze); 1W2–1 große Kriegsschiffe, 1W3–1 kleine Kriegsschiffe und 1W3–1 Geleitschiffe; etwa 50 Soldaten oder Söldner sowie 30 weitere Bewaffnete

III Hafen mit kleiner Mauer, Spähtürmen, Befestigungen (1W3 Böcke, 1W6 andere Geschütze) und 1W2–1 Vorposten (1W2–1 Böcke, 1W3 andere Geschütze); 1W3–1 große Kriegsschiffe, 1W3–1 kleine Kriegsschiffe und 1W3 Geleitschiffe; etwa 100 Soldaten oder Söldner sowie 50 weitere Bewaffnete

IV Stadtmauer mit Wachtürmen, ggf. eigene Hafenmauer, Sperrkette im Hafen, mittelgroße Bastionen (1W3+2 Böcke, 2W6 Rotzen und Aale) sowie 1W2 kleinere Befestigungen (1W2 Böcke, 1W6+3 Rotzen und Aale); gebundene Dämonen beziehungsweise andere magische Verteidigung; 1W6–3 große Kriegsschiffe, 1W6 kleine Kriegsschiffe und 1W6–1 Geleitschiffe; mindestens 100 Gardekämpfer, 150 Söldner sowie 100 weitere Bewaffnete

V mehrfache Stadt- und Hafenmauer mit vielen Türmen, schwere Hafenkette, große, meist zentrale Befestigungen (1W6+1 Böcke, 1 überschwere Rotze, 3W6 Rotzen und Aale), zwei mittelgroße Basteien (1W3 Böcke, 2W6 Rotzen und Aale) sowie Spähposten; umfangreiche magische, dämonische oder karmale Sicherungen; 1W6–1 große Kriegsschiffe, 1W6+1 kleine Kriegsschiffe und 1W6+2 Geleitschiffe, eine übergroße Einheit (Galeere oder Dämonenarche) zumindest in Rufweite; mindestens 150 Gardekämpfer (darunter auch Geweihte oder Paktierer), 200 Söldner sowie 200 weitere Bewaffnete



Bornland
Die Küste des Bornlands weist nur wenige Befestigungen auf, dafür umso mehr Feuertürme.

- **Baldrom** (II), 400 Einwohner, Kloster der Badilakaner, 1.000 Jahre alte Schwarze Marschallseiche
- **Bangra** (II), 350 Einwohner, Kronfestung der Adelsversammlung (**Schwarzer Bär 51**)
- **Festum** (V), 33.000 Einwohner, Sitz des Adelsmarschalls, Krieger- und Magierakademie, Roter Salamander, Maraskanerviertel, viele Goblins (**Schwarzer Bär 90**)
- **Kannemünde** (II), 1.850 Einwohner, Kolonie in der Tränenbucht, bornische Fachwerkhäuser, Perlengrotten (**Raschtul 44**)
- **Neersand** (III), 2.100 Einwohner, Krieger- und Magierakademie, wichtiger Efferd-Tempel (Seite 21, **Schwarzer Bär 87**)
- **Tsastrand-Neuhaven** (III), zusammen 250 Einwohner, fünfmal so viele Söldlinge und Matrosen wie Fischer und Dörfler (**Schwarzer Bär 51**)

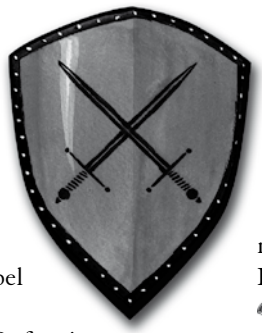


Mittelreich
Einst bestimmende Seemacht im Perlenmeer, konzentriert sich das Mittelreich nun auf die Verteidigung der Häfen, die ihm geblieben sind. Die Moral abgelegener Versorgungspunkte und Küstenbastionen ist meist fragwürdig.

- **Beilunk** (V), 7.500 Einwohner, Sakrale des Lichts, Arcanum Interdictum (**Schattenlande 132**)
- **Ilsur** (III), 1.250 Einwohner, Zentrum der Peraine-Kirche, Heilige Quellen (**Schild 103**)
- **Perricum** (V), 13.000 Einwohner, Sitz des Markgrafen und des Schwerts der Schwerter, Heimathafen der Perlenmeerflotte, Magierakademie, Noioniten, Graue Stäbe, Draconiter und Ardariten (Seite 106, **Schild 141**)
- **Port Syrdalok** (II), 600 Einwohner, alhanische Ruinen, verborgener Gal'kzuul-Kult

Fürstkomturei Tobimora
Haffax ließ die von Xeraan vernachlässigten Küstenbastionen an strategisch wichtigen Punkten ausbauen und von seinen Gefolgsleuten besetzen. Daneben gibt es viele Kleinstherrscher und unabhängige Piraten, die mit Haffax' Duldung ihre Herrschaft ausüben.

- **Feuerhafen** (I), 150 Einwohner, vorrangig Fischer und Torfstecher, gewaltiger Feuerturm (**Schattenlande 92**)



Mendena (V, Arche *Boransdorn*), 12.000 Einwohner, Residenz des Fürstkomturs Helme Haffax, aufstrebende Handelsstadt für Waren der Schattenlande (**Schattenlande 105**)

Norbeneck (IV), 700 Einwohner, Residenz des Admiralkomturs Sarastro Dorkstein von Arbasien, Kor-Tempel (**Schattenlande 92**)

Saldersand (–), gemieden, wurde Opfer einer dämonischen Katastrophe, die alle Bewohner auslöschte (**Schattenlande 92**)

Sardosk (I), 500 Einwohner, Borbarad-Kloster, geringere Gebühren als Mendena, daher für manche Händler eine attraktive Alternative (**Schattenlande 119**)

Südwall (III), 800 Einwohner, viele unabhängige Piraten, keine Paktierer (Seite 96, **Schattenlande 119**)



Maraskanische Fürstkomturei

Ein halbes Dutzend älterer Turmbauten sowie eine Handvoll moderner Oktagon-Festungen sichern die wichtigsten Küstenabschnitte, doch dazwischen gibt es zahlreiche Buchten und Strände, die unbewacht bleiben und Piraten, Schmugglern und Rebellen Unterschlupf bieten.

As'Far (II), 400 Einwohner im drei Meilen entfernten Dorf, strategischer Hafen zum Kampf gegen Schmuggler und Piraten, geheime Höhle mit Garnison der Roten Legion

Geran (II), 300 Einwohner, Karakilim-Reiter, wichtige Bastion gegen das Shîkanydad (**Schattenlande 195**); wird 1037 BF vom Shîkanydad befreit (auch im Rahmen dieses Bandes möglich)

Gipflak (II), 250 Einwohner, Karakilim-Reiter, gefährliche Riffe

Helmenport (III), 350 Einwohner, wichtiger Versorgungshafen der maraskanischen Fürstkomturei (**Schattenlande 196**)

Jergan (V), 8.000 Einwohner, Residenz des Komturs Iradon Kolenfeld, strenges Regime, Elend und Resignation nach über 15 Jahren Militärdiktatur (**Schattenlande 190**)



Shîkanydad

Das Shîkanydad kennt keine geordnete Sicherung seiner Küsten. Kein Stadtregent oder Hafenkommandant lässt sich von irgendjemandem in seine Angelegenheiten reinreden. Teile des Westens sind nach wie vor umkämpft, im Osten gebieten ehemalige Offiziere der Karmothgarde oder Rote Hände über Kleinstreiche, und die zahlreichen versteckten Buchten dienen Piraten als Unterschlupf.

Boran (IV), 6.400 Einwohner, heilige Stätte des Rur-und-Gror-Glaubens, Sitz des Tetrarchen Dajin von Tuzak (**Schattenlande 181**)

Charasim (II), 150 Einwohner, Wehrturm Burj'Charasim, verfluchter Tümpel des ehemaligen Charyptoroth-Schreins (**Schattenlande 163**)

Mahanobab (II), 600 Einwohner, weitläufige Reisplantagen, verwaiste Gefängnisinsel Krak'Marasni (**Schattenlande 162**)

Mherweggyn (II), 750 Einwohner, viele Beni Bornrech, mehrfach erweiterte, halbzerstörte Befestigungsanlagen, Bastion gegen die Fürstkomturei (**Schattenlande 162**)

Sinoda (III), 7.000 Einwohner, Sitz des Alabasternen Rates, Magierakademie (**Schattenlande 169**)

Usdaran (I), 400 Einwohner, Teeplantagen (**Schattenlande 163**)

Tuzak (IV), 12.000 Einwohner, stark anwachsend, chaotische Zustände, von Feinden umschlossen (**Schattenlande 173**)



Mhaharanyat Aranien

In den letzten Jahren konnte Aranien seine Vorherrschaft ausbauen und hat auch seine Küste durch zahlreiche neue Befestigungen zusätzlich gesichert. Doch gerade an der Küste der elburischen Halbinsel gibt es unzählige kleine Inselchen und schwer zugängliche Rückzugsgebiete.

Elburum (IV), 9.500 Einwohner, erblühende Handelsstadt, bemüht, die Spuren der oronischen Herrschaft zu überdecken, zahlreiche Bordelle und Rauschkrauthöhlen (**Erste Sonne 118**)

Farukand (II), 800 Einwohner, charyptide Abart der Blutrosen im Hafenbecken

Khunchabad (II), 900 Einwohner, Umschlagplatz für Korn und Wein der elburischen Halbinsel

Llanka (III, Riesenmalmer im Hafen), 2.000 Einwohner, Bandenherrschaft, zerstörte und umkämpfte Stadt (**Erste Sonne 121**)

Mendlicum (IV), 5.000 Einwohner, zweitgrößter Kriegshafen Araniens, Umschlagplatz auch für Schmugglergüter (**Erste Sonne 132**)

Ras Nedifim (II), 650 Einwohner, viele Schmuggler

Rathmos (II), 850 Einwohner, nach einem Brand wiedererrichtete Hafenbefestigungen

Yaisirabad (III), 1.200 Einwohner, aufstrebende Handelsstadt mit Werft und Werkstätten (**Erste Sonne 118**)

Zorgan (V), 20.000 Einwohner, weltoffene Handelsstadt, Residenz des Königspaares, Spiegelpalast, Zauberschule (**Erste Sonne 124**)

Unabhängige Häfen

Amarash (II), 400 Einwohner, unter der Knute der Beilunker Feilscher, Erzhandel (**Schattenlande 94**)

Bandur (I), 500 Einwohner, efferdgeweihter Bey, Zitter- und Blutrochen paaren sich vor dem Hafen (**Erste Sonne 139**)

Chalukand (II), 1.500 Einwohner, Sitz des Emirs von Chalukistan (ein Sohn Sultan Hasrabals), Rastullah-Bethaus, überraschend tolerante Novadi-Herrschaft (**Erste Sonne 112**)

Khunchom (IV), 16.500 Einwohner, Residenz des Großfürsten, großer Fluss- und Seehafen, weltoffen, Drachenei-Akademie (**Erste Sonne 72**)
Korushkand (II), 500 Einwohner, umkämpft mit ständig wechselnden Herrschaften
Malqis (I), 900 Einwohner, Schreine von Efferd und Peraine, Kopfgeld für tote Maraskaner und bekannte Dämonenbuhlen
Pelqanan (II), 800 Einwohner, viele Piraten, riesige Pelikankolonien
Port Rulat (III), 2.900 Einwohner, Piratenmoloch der brutalsten und gierigsten Freibeuter, fähige Handwerker (Seite 108, **Schattenlande 125**)
Praiosdank (III), 800 Einwohner, praiotische Theokratie, Arcanum Interdictum (**Schattenlande 126**)
Ronishagen (II), 1.000 Einwohner, Schmuggel mit Unauer Porzellan (**Erste Sonne 139**)
Thalusa (III), 6.000 Einwohner, Tyrannenherrschaft unter Sultan Dolguruk, hungernde Bevölkerung, novadischer Widerstand (Seite 113, **Erste Sonne 140**)
Vallusa (III, große Hafenmauer), 4.000 Einwohner, wichtiger Ingerimm-Tempel (**Schwarzer Bär 103**)

Die Insel Frühlingsstrand

Ein Wunder der Göttin Peraine verwandelte die Dämonenarche *Gezeitenspinne* in einen 60 Schritt hohen Apfelbaum und schuf 15 Meilen nördlich der Bodenlosen Grube ein Heiligtum: die Insel Frühlingsstrand (**Blutige See 66**). Auch die Peraine-Geweihte und jüngere Schwester des Warunker Markgrafen, *Perainiane von Bregelsaum*, wurde verwandelt und wacht als ‚Hüterin der Insel' in Gestalt einer Dryade im leichten, grünen Kleid über das Heiligtum. Schutzsuchenden spendet sie Nahrung und Trost, gegen finstere Eindringlinge wehrt sie sich mit den Wundern der Göttin (**Schattenlande 125**).
Ein Besuch der Insel ist nicht bloß eine Reminiszenz an das Abenteuer **Blutige See** und kann bei Gefahr Rettung in letzter Not sein, die Dryade können Sie auch als Orakel verwenden, um den Helden in einer verfahrenen Situation den nötigen Fingerzeig zu geben.

Die Stadt aus der Tiefe

»Von einem ‚Yol-Ghurmak der Meere' und einer ‚Stadt der Tiefen Tochter' schwärmt Fargumir Fischauge, mein stinkender Gefährte zahlreicher Schiffsreisen. Bundubbol, Häuptling der Krakonier von Sardosk, blubbert von „Wahjad wiedergeboren". Es scheint mir an der Zeit, mir selbst ein Bild von der Stadt aus der Tiefe *zu machen.«*
—aus dem Tagebuch des Schwarzmagiers Tariq ur Mesha, Eintrag vom 11. Marktmond 1034 BF

Die Stadt aus der Tiefe für den eiligen Leser



Einwohner: 800, dazu die Besatzungen der vor Anker liegenden Schiffe
Wappen: auf Purpur eine goldene Königskrone über einem weißen Luftwirbel
Herrschaft: Arachnor von Shoy'Rina
Garnisonen: 50 Seesöldner, 80 Krakoniergardisten
Tempel: Globomong, Widharcal, Belhalhar, Tuur-Mhakak, Schreine von Srf Srf und dem Grünen Gott von Shahana
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Kaschemme ‚Krakenmilch' (Q3/P3)
Besonderheiten: neutraler Hafen in der Blutigen See, rigoroses Vorgehen gegen Ruhestörer
Stimmung in der Stadt: Es herrscht ein geschäftiges Treiben im Schatten dunkler Wunder.

Die *Stadt aus der Tiefe* ist die Schwester der *Plagenbringer*, eine Dämonenarche der ersten Stunde. Das Kommando führte zuerst der untote *Ysebeorn von Rauffenberg*, der vor seinem Unleben als tobrischer Marschall gegen den Bethanier stritt. Nach der Dritten Dämonenschlacht konnte Ysebeorn die Arche dem Zugriff der Heptarchen entziehen, indem er sie auf das weite Meer hinausführte. Da der Untote immer mehr seine Denkleistungen einbüßte, trieb der Ma'hay'tam lange Zeit ziellos über die Wellen und gab sich ganz seiner Fressgier hin. Bordmagus *Arachnor von Shoy'Rina* nutzte dies aus und baute sich zum Schattenherrscher über die *Stadt* auf, bis er Ysebeorn überwinden und die vollständige Kontrolle an sich reißen konnte. Er machte aus der *Stadt aus der Tiefe* das, was sie heute ist: ein dämonischer, aber freier Piratenhafen, der sich langsam, aber stetig in Bewegung befindet.

Rundgang durch die schwimmende Stadt

Umgeben von einem fast 100 Schritt breiten Gürtel aus eingefangenen und teils umgeformten Schiffen ruht in der Mitte des wüsten Konglomerats der gewaltige Ma'hay'tam, dessen hölzerner Leib einen Durchmesser von 220 Schritt hat. Schon lange tragen ihn nicht mehr die acht Spinnenbeine, die er sternförmig von sich gestreckt hat und die mit den einverleibten Zedrakken, Potten und Galeeren verwurzelt sind.



Der Ring der Toten Schiffe

Am Rand des *Rings der Toten Schiffe* liegen die **Anlegestellen**. Stets befinden sich hier etwa ein halbes Dutzend Schiffe unterschiedlicher Bauart und Herkunft vor Anker. Je nach Schiffsgröße muss eine Anlegegebühr von 3 (Schinakel) bis 100 (großer Holken) Dukaten pro Tag entrichtet werden. Personen, die ihr Schiff verlassen, zahlen zusätzlich 8 Silbertaler pro Person und Tag als Aufenthaltsgebühr.

Wie über bizarre Prachtstraßen wandert man über die Ma'hay'tam-Beine zum Zentrum der *Stadt*. Zusammengewachsene Masten schiefliegender Schiffe bilden bisweilen Arkaden. Während viele Schiffsleiber verlassen sind, finden sich in anderen Pinten, Spielstuben, Bordelle oder Handwerker. Auch mancher Lohnmagier, der nicht die Nähe zu Arachnor sucht, hat sich hier niedergelassen.

Eine Besonderheit ist der **Wandernde Markt**: Normalerweise wird der Handel auf dem Basar im Archenleib abgewickelt, ein besonderes Gesetz Arachnors besagt jedoch, dass Händler, die ihren Stand nur für drei Tage *„an Ort und Stelle"* aufschlagen, geringere Gebühren entrichten müssen. So entstand der Wandernde Markt, der sich alle vier Tage in einem anderen Wrack befindet.

In einer vollständig mit einem riesigen Ulchuchu bedeckten, ehemaligen kaiserlichen Trireme, liegt der **Algentempel**, in dem der froschgestaltige Globomong verehrt wird. Die nachtblauen Messen leiten der Krakonier *Pluur'glb* und die menschliche Priesterin *Scylaphota von Wahjad* (beide Charyptoroth-Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis). Man sagt ihnen unheilige Vereinigungen nach, denen die Gal'kzuulim entspringen, die Dienste als Ritualhelfer verrichten.

Eine bunt angemalte Zedrakke beherbergt den **Tempel des tänzelnden Affengottes**, in dem der thalusische Gott Tuur-Mhakak von einer kleinen Gemeinschaft verehrt wird. Niemand kennt den Namen des *tänzelnden Priesters*, noch sein Gesicht, denn dieses verbirgt er hinter einer lachenden Affenmaske.

Im Leib des Schiffsdämons

In der gewaltigen Maulgrotte, die sich nur schließt, wenn die *Stadt* in die Tiefe sinkt, erstreckt sich auf mehreren Ebenen der weitläufige **Basar**, auf dem Waren aus allen Häfen des Perlenmeers und den Städten unter dem Wasser feilgeboten werden. Da die Händler teils horrende Gebühren an Arachnor zu entrichten haben, sind die Waren selten günstig. Dafür unterliegt das Angebot keinerlei Beschränkungen: Gifte, Alchemika und Artefakte, Trickwaffen und Muschelrüstungen, Unmetalle und geraubtes Geschmeide – es gibt kaum etwas, das sich nicht auf dem Basar finden lässt.

Im Umfeld des Basars findet man neben Rauschkrauthöhlen und Handwerkern die berüchtigte **Söldnerbörse**, in der sich Männer und Frauen anbieten, die für Gold keinerlei Moral kennen und oft schon mit einem Fuß in der Verdammnis stehen. Die Kontrakte werden unter den Augen des gefallenen Kor-Geweihten *Amchur al-Khomhud* (*der Skorpion*) (*) geschlossen, der dem **Tempel des Gnadenlosen Kampfes** vorsteht, eine Weihestätte Belhalhars.

Eine weitere wichtige Ware sind Sklaven, die in algenverseuchten, hüfthoch mit Brackwasser gefüllten **Sklavenpferchen** gefangengehalten werden. Neben den menschlichen Besatzungen aufgeriebener Schiffe harren hier viele Ziliten und Risso ihrem Schicksal.

Die Türme der Tiefe

Auf dem Oberdeck befinden sich zahlreiche Türme und Aufbauten, die den Mächtigen der *Stadt* als ‚Wogenresidenz' dienen, bevor sie sich wieder in das Innere der Arche zurückziehen müssen, wenn diese in die Tiefe gleitet. Wie eine gewaltige Delle im Rücken des Schiffsdämons wirkt die **Wahjad-Arena**, in der regelmäßig Schaukämpfe stattfinden – manches Mal auch Kämpfe auf Leben und Tod, wenn Sklaven oder Verurteilte gegen Seesöldner, Zwergkrakenmolche oder einen Ulchuchu antreten müssen.

Am Bug liegt der längliche **Tempel der Orkane**, der zu einem Drittel über den Rand der Arche hinausragt. Vorsteherin *Arkhobalia* versucht seit Jahren erfolglos, Arachnor zu einem Pakt mit ihrem Herrn Widharcal zu bewegen, um sich die Arche für alle Zeiten untertan zu machen.

Alles in den Schatten stellen die gewaltigen schwarzen Hörner, die das Deck wie die Krone eines Giganten umgeben. Während die vorderen beiden Hörner mit Geschützen bestückt sind, biegen sich die hinteren beiden weit in die Mitte. An der Stelle, an der sie sich fast berühren, befindet sich die Spitze des **Palasts der Winde**, eine riesige Zikkurat nach dem Vorbild H'Rabaals. Hier residiert Arachnor von Shoy'Rina, der Meister der Winde und Herr über die *Stadt aus der Tiefe*.

Personen der *Stadt aus der Tiefe*

Arachnor von Shoy'Rina, Meister der Winde, Herr der Stadt aus der Tiefe, Prinz von Meridiana

Der jüngere Bruder (*971 BF, 1,94, lange graue Haare, schwarze Augen) des Mirhamer Vizekönigs lernte sein Handwerk an der Akademie der Vier Türme und kam bereits dort mit den Lehren Borbarads in Kontakt. Nachdem er als Verschwörer gegen die alanfanische Herrschaft aus seiner Heimatstadt vertrieben wurde, schloss er sich als Bordmagus El Harkir an, um später in die Dienste Borbarads zu treten. Für einige Jahre diente er auf der *Stadt aus der Tiefe* unter Marschall Ysebeorn, bis er diesen überwand und sein eigener Herr wurde. Allen Verheißungen zum Trotz ist er keinem Pakt erlegen.

Unter seiner Herrschaft wurde die gewaltige Arche zu einem dämonischen Freihafen. In der Durchsetzung seiner Gesetze ist Arachnor hart und mitleidlos. Zwar plante er, mit den Liegegebühren eine große Flotte zu finanzieren und die *Stadt* gegen Mirham zu lenken, um sich dort selbst zum König zu krönen, doch zögerte er den Tag immer weiter hinaus (siehe nebenstehenden Kasten).

Als Windkönig im Mächtegeflecht ist Arachnor der stets auf seinen eigenen Vorteil bedachte, unsichere Verbündete. Da er seine eigenen Pläne durch die des Heptarchen Darion bedroht sieht, ist er geneigt, seine neutrale Position aufzugeben.

Seelentier: Seidenspinne
Schicksal: Arachnor überlebt das Abenteuer und wird sich auch in Zukunft als Meister der *Stadt aus der Tiefe* behaupten.
Informationen: H1-2, H4-5, H8, H14, H16-17; S4, S6, S9, S11, S15-16; Q9



Arachnor

Kurzcharakteristik: vollendeter Windzauberer, meisterlicher Beherrscher
Herausragende Eigenschaften: KL 19, CH 16; Begabung (Elementar (Luft); Rachsucht (Al'Anfa) 8, Ruhelosigkeit 6
Wichtige Talente: Etikette 11, Magiekunde 17, Seefahrt 13, Überreden 14, Überzeugen 13, Wettervorhersage 15
Wichtige Zauber: ABVENENUM 13, AEROFUGO 17, AEROGELO 15, IMPERAVI 14, INVOCATIO MAIOR 16, INVOCATIO MINOR 16, LEIB DES WINDES (ELF) 18, NEBELWAND 17, ORCANOFAXIUS 15, ORKANWAND 15, WETTERMEISTERSCHAFT 22, WINDHOSE 19, WINDSTILLE 18, ZORN DER ELEMENTE (DRU) 12 (14), *meisterliche* Beherrschung weiterer Zauber der Merkmale *Einfluss* und *Elementar (Wasser)*
Wichtige Sonderfertigkeiten: Aurapanzer, Blutmagie, Eiserner Wille II, Gedankenschutz, Konzentrationsstärke, Meisterliche Regeneration, Meisterliche Zauberkontrolle II, Verbotene Pforten, Zauber bereithalten, SF zur Bannung, Beherrschung und Formung von Dämonen

Mirhamer Königswirren

Im ersten Halbjahr 1035 BF stirbt überraschend Vizekönig *Damian von Shoy'Rina*, Arachnors älterer Bruder (**AB 150**). In der Folge wird der Königspalast zu Mirham Schauplatz blutiger Machtkämpfe, die spätestens im Winter 1036 BF ein Ende finden. Dies scheint die Stunde zu sein, auf die Arachnor lange gewartet hat, allerdings mischt er sich nur halbherzig und über Strohmänner ein. Der Grund: Mit einem Angriff auf Mirham würde er alles auf eine Karte setzen – und er fürchtet, dass ihm selbst die Krone Meridianas nicht die Freiheiten und die Macht geben würde, die er jetzt genießt.
Wenn Sie das Abenteuer 1035 BF ansiedeln, befindet sich die Mirhamer Fehde in der heißen Phase und Sie können über Gerüchte streuen, Arachnor plane einen Angriff mit der *Stadt aus der Tiefe*. In späteren Jahren sind die Wirren bereits beendet und Arachnor hat seine Ambitionen aufgegeben.

Ysebeorn von Rauffenberg, Marschall der Tiefen

Der einstige Marschall Tobriens ließ bei der Verteidigung von Ysilia sein Leben, als er den Angriff gegen die Dämonenarche *Schwarzer Borkenkäfer* führte. Später wurde er als Wasserleiche erhoben und als Kommandant der *Stadt aus der Tiefe* eingesetzt. Sein dahindämmernder Verstand machte es Arachnor leicht, den Verlorenen unter seine Kontrolle zu zwingen. Heute befehligt er die Seesöldner und loyalen Krakoniergarden. Irgendwo in seinem dämmernden Bewusstsein regt sich träge der Plan, den Bann abzustreifen und wieder Kommandant der Arche zu werden.

Tziikuu, Sklavenhändler (✦)

Bereits seit einigen Jahren befindet sich der Risso *Tziikuu* in der *Stadt*. Offiziell handelt er mit versklavten Ziliten, insgeheim dient er dem Schwarzachaz Xqal'zl'yssr und bereitet von langer Hand die Übernahme der Arche vor. Seine Machenschaften sind Gegenstand des Szenarios **Windkönige und Schattenspiele** (Seite 126).

Weitere Personen der *Stadt aus der Tiefe*

Der Händler **Ensgar Halderlin** (*995 BF, fahles Gelbhaar, Goldzahn) gilt als ‚Fürst des Basars'. Niemand scheint einen besseren Überblick über den Zwischenhandel und ein so sicheres Gespür für gute Geschäfte zu haben oder mehr Leute zu kennen als Ensgar. Auch wenn ihn viele Gerüchte umgeben (von denen er manche selbst gestreut hat), interessiert ihn nur der eigene Profit. Daher möchte er, dass die *Stadt* bleibt, wie sie ist.
Der tänzelnde Priester ist der Phex-Geweihte *Marno Gaidar* (*999 BF, Glatze, nebelgraue Augen, kräftig, aber leichtfüßig), Sohn des alanfanische Vogtvikars. Er befindet sich

auf der Dämonenarche, um Arachnor im Auge zu behalten. Daneben versucht er, Paktierern und Beschwörern zu jeder Gelegenheit zu schaden und mit geschickten Diebeszügen die Einnahmen Arachnors zu schmälern.

Der maraskanische Fischer **Alrijian** (*998 BF, verwachsene Schuppenhaut, kaum menschliche schwarze Augen) wurde von Krakoniern entführt und entsetzlichen Ritualen ausgesetzt. Er konnte seinen Peinigern entkommen und in die Tiefen der *Stadt* flüchten. Die scheue Kreatur, die sich selbst „Alrug'graan" nennt, hat ihre menschliche Herkunft vergessen, kennt jedoch wie kein Zweiter die sich stetig verändernden Schlupfwinkel der Arche.

Eine weitere Kuriosität ist **Gallah Brion der Grüne** (um die 30 Jahre, alterslos, blasse Haut, grüne Haare und Augen, stets in grün gewandet), der von sich selbst sagt, er käme aus Rakshazar, dem Riesland. Er spricht ein abenteuerliches Tulamidya in einem unbekannten Dialekt und predigt die Lehren des lebensspendenden ‚Grünen Gottes von Shahana'. Es ist schwer zu sagen, ob seine Geschichte wahr oder er bloß verrückt ist. Er beherrscht eine unbekannte Ritualmagie, die auf Heilung spezialisiert ist und die er als ‚grüne Gabe' bezeichnet. Gallah behauptet, der Grüne Gott hätte ihn gesandt, um *„den toten, schwimmenden Baum zu heilen"*.

In den Tiefen der Arche haust **die Mutter der Käfer**, eine wahnsinnige und tierempathische Spinnenhexe, die in inniger Verbindung mit den Archenkäfern steht und von einem kleinen Kult des Insektengottes Srf Srf als lebende Heilige verehrt wird. (*)

Der Bund der Wogen

„Noch niemals ist es gelungen, die Kapitäne des Perlenmeers an einen Tisch zu bringen. Zu tief sitzt ihr Hass, zu alt sind die Konflikte, zu sehr lieben sie ihre Freiheit. Auf ihren Schiffen ist jeder ein König oder Sultan, warum sollten sie über oder neben sich jemanden dulden?"
—Khorena Mondreios, Meisterin der Brandung zu Zorgan

Nachfolgend werden die wichtigsten Kapitäne, Piraten und Seemächte vorgestellt, die als Verbündete für die Helden in Frage kommen. Der Kasten zu Beginn zeigt die Vernetzung der Meisterperson auf: **Loyalität** benennt eben diese. Mit **Verbündeten** wird die Person sofort zusammenarbeiten und vertraut deren Urteilen und Empfehlungen (im Umkehrschluss kann es für die Helden schwieriger werden, Gespräche aufzunehmen, wenn sie es sich mit einem Verbündeten gründlich verscherzt haben). **Feinde** können in der Argumentation benutzt werden, um die Meisterperson zu motivieren (indem man gemeinsam gegen den Feind vorgeht), schwierig wird es, wenn Feinde sich innerhalb des Bündnisses begegnen. Dann ist viel Handlungsgeschick gefragt, soll nicht einer oder beide Kapitäne erzürnt dem Bund den Rücken kehren. Nicht so drastisch verhält es sich mit **Kontrahenten**. Diese werden stets versuchen, den anderen zu übervorteilen, was dem Bund ebenso schaden wie den Helden nützen kann, wenn sie den Wettstreit in genehme Bahnen lenken können. Im **Anhang** auf Seite 187 finden Sie eine tabellarische Übersicht der Verbindungen.

Aufhänger umschreibt, wie die Helden auf die Meisterperson aufmerksam werden können (zusätzlich zu Verbündeten, die eine Empfehlung aussprechen). **Hindernisse** beziehen sich auf die Kontaktaufnahme, die Verhandlungen sowie mögliche Scherereien im Bündnis. **Szenarioaufhänger** liefern Abenteuerskizzen, um die Meisterperson den Helden vertraut zu machen oder ihr Vertrauen zu gewinnen. Mitunter wird auf längere Szenarien an anderer Stelle verwiesen. Anschließend werden die **Informationen** aufgelistet, über die diese Quelle verfügt.

Es folgt eine ausführlichere Beschreibung der Person und ihres Schiffes sowie ein Kasten mit den Auswirkungen, wenn sie sich dem *Bund der Wogen* anschließt.



Die Streitmacht der Helden

Das Abenteuer kann nicht an jeder Stelle darauf eingehen, wie die Umwelt auf bestimmte Konstellationen an der Seite der Helden reagiert. Wir bitten Sie hier, anhand der Beschreibungen und mit gesundem Menschenverstand zu urteilen. Wenn die *Sulman al'Nassori* gemeinsam mit der *Seeadler von Beilunk* und einem bornischen Blockadebrecher auftaucht, wird dies niemanden verwundern. Befindet sich die *Rastullahs Zorn* an ihrer Seite, wird die Gerüchteküche brodeln. Dagon Lolonnas grüne Segel hingegen werden Panik auslösen. Und wenn ein Verband aus über einem Dutzend bewaffneter Schiffe einen Hafen anläuft, bleibt kein Kommandant gelassen. Gerade, wenn die Helden die Schlagkraft ihres Bundes geheim halten wollen, sollte ihnen daran gelegen sein, für Zusammenkünfte abgelegene Orte zu wählen und selten im Verband aufzutreten. Der Feind hat an vielen Orten seine Augen.

Bedenken Sie die Wechselwirkung von Gerüchten. Helden dieser Stufe haben einen Ruf. Die in diesem Kapitel vorgestellten Kapitäne sind ebenfalls Personen öffentlichen Interesses. Je unvorsichtiger die Helden vorgehen, desto eher wird Darion Wind von ihren Bestrebungen bekommen und entsprechend handeln.

Im Folgenden gehen wir davon aus – auch angesichts der Zeit, die es in Anspruch nimmt, alle Schiffe zu mobilisieren –, dass der *Bund der Wogen* mit seiner gesamten Schlagkraft erst kurz vor den Namenlosen Tagen beim Treffen im Selemgrund vollständig zusammenkommt.

Frühe Verbündete

An Bord des Zauberschiffes: Rafik ibn Dhachmani

Loyalität: Drachenei-Akademie (Khunchom)
Verbündete: Kodnas Han, Ladwenja von Tsastrand, Peliope von Rathmos, Rateral Sanin
Feinde: Darion Paligan, Sarastro Dorkstein
Kontrahenten: —

Alles Wissenswerte zu Rafik ibn Dhachmani und seinem Schiff finden Sie im Kapitel **Die Sulman al'Nassori** ab Seite 41.
Informationen: G5, G8; H3, H5, H8, H10-11, H15; S4, S13

Der bornische Seeheld: Pjotrew Hjolmen

Loyalität: Bornland
Verbündete: Erolijida die Scharlachrote, Ladwenja von Tsastrand
Feinde: Darion Paligan
Kontrahenten: Praiadanya Seridarez, Sarastro Dorkstein

Eine erste Begegnung mit Pjotrew kann in Neersand stattfinden (Seite 22). Nach dem Angriff der *Plagenbringer* auf seine Stadt bietet er den Helden seine Hilfe an (Seite 39).
Informationen: G10; widerspricht G18; H8, H10

Pjotrew Hjolmen, bornischer Seeoffizier
Agenda: Pjotrew will seinen Ruhm ausbauen und dafür sorgen, dass sein Name auch an der Westküste einen guten Klang bekommt.
Hintergrund: Dem Mut und taktischen Sachverständnis des Neersanders Pjotrew Hjolmen (*999 BF), der in Festum das Offiziershandwerk erlernte, ist es mit zu verdanken, dass die bornländische Seefahrt nach der Entstehung der Blutigen See nicht völlig zum Erliegen kam. Die von ihm kommandierten Geleitzüge erreichten bisher stets ihr Ziel. Allerdings sehnt er sich mittlerweile nach anderen Herausforderungen und würde nur zu gerne eine der neuen liebfeldischen Schivonen oder gar eine Schivonella kommandieren – allein, ein entsprechendes Angebot blieb bisher aus.
Seelentier: Falke
Funktion: Pjotrew kann mit seinen Geleitschivonen Rettung auf Hoher See sein. Eventuell müssen die Helden ihm beistehen, wenn sein Wagemut ihn in Bedrängnis bringt.
Schicksal: Pjotrew überlebt das Abenteuer und bleibt dem Bornland als fähiger Kapitän erhalten – vorerst.

Pjotrews Schiff: Die *Marschallin Jadvige von Hummergarben*



Typ: Schivone
Beflaggung: auf Rot eine blaue Scheibe mit weißem Seewolf (Bornland)
Takelage: III (R2, R2, H1, S1)
Tiefgang: 3,3 Schritt
Breite: 8,9 Schritt
Länge: 26,8 Schritt
Schiffsraum: 262 Quader
Frachtraum: 184 Quader
Besatzung: 60 Matrosen, 35 Seekrieger, 70 Richtschützen
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 17, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	16 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus (Vorderdeck); 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 6 Hornissen (Hauptdecke); 2 leichte Aale achteraus (Heck)

Freibeuter und Piraten

Der Seeadler ist gelandet: Rateral Sanin

Loyalität: unabhängig (mit Tendenzen zum Mittelreich)
Verbündete: Deirdre Sanin (Tochter), Helme Haffax (und damit Sarastro Dorkstein), Kodnas Han (mit Differenzen), Rafik ibn Dhachmani
Feinde: Darion Paligan, alle Archenkapitäne (außer Arachnor von Shoy'Rina)
Kontrahenten: Peliope von Rathmos (aus alten Zeiten), Praiadanya Seridarez (Rateral gilt im Mittelreich als Verräter, allerdings wird dies nur halbherzig verfolgt)

Aufhänger: Die Helden können Sanin bereits aus anderen Abenteuern in der Blutigen See (etwa **Blutige See** oder **Der Unersättliche**) kennen. In diesem Fall ist er ein naheliegender früher Verbündeter. Zudem haben er und Rafik in der Vergangenheit bereits erfolgreich zusammengearbeitet. Vielleicht hören die Helden auch vom legendären Ruf des Freibeuters.
Hindernisse: Sanin muss erst einmal gefunden werden. Häufig von der *Seeadler von Beilunk* aufgesuchte Häfen sind Khunchom, Ilsur, Zorgan und neuerdings Tuzak, während er Perricum aus Furcht meidet, die Admiralität könnte ihm sein Schiff wegnehmen.
Der alte Seebär ist ein halsstarriger Granitschädel und wirft im guten Glauben, das Richtige zu machen, schonmal eigenwillig Absprachen über Bord, wenn sich eine Fährte eröffnet. Durchaus braucht es daher nicht einmal eine Falle, um ihn in Bedrängnis zu bringen.

Sanins Offiziere

Die Besatzung der *Seeadler* kann den Helden aus den Abenteuern **Blutige See** und **Der Unersättliche** in Erinnerung sein. Da einer von Raterals Offizieren ein Verräter gewesen sein kann, gilt für sie alle – außer Wilbur Kornplotz – seit **Blutige See** der *Visibili*. Die nachfolgende Übersicht will Ihnen daher nur die Meisterpersonen in Erinnerung rufen. Was seitdem aus ihnen geworden ist, weiß allein Ihre Spielrunde. Mit diesem Abenteuer treten sie definitiv das letzte Mal in Erscheinung.

- Vize-Kapitänin **Jadviga von Luring** (*994 BF, zackig, aufbrausend)
- Deckoffizier **Wilbur Kornplotz** (*985 BF, nervöser Blick, nie verheilende Narbe an der Wange, verbittert), ehemaliger Baron auf Maraskan
- Zweiter Deckoffizier **Viburn der Stählerne** (*987 BF, Muskelprotz), einstiger alanfanischer Rudersklave
- Bordkaplan **Resovik Sturmtaucher** (*995 BF, mager, lichtes Haupthaar unter Wollmütze verborgen, unberechenbares Gemüt)
- Navigator **Boronhard von Wertlingen** (*978 BF, still, präzise), Vetter des kaiserlichen Marschalls Ludalf von Wertlingen
- Zweite Navigatorin **Sari Treublatt** (*992 BF, kieksige Stimme, kränkelt am Jahresfieber)
- Geschützmeister **Fusakel Sohn des Farmosch** (*931 BF, blondbärtig, trägt bunten Lodenstoff), ein Urgestein von Sanins Besatzung
- Hauptfrau der Seekrieger **Turike von Hableth** (*969 BF, Brandnarbe, gelassen)
- Erste Bordmagierin **Trismagena** (*976 BF, klein, verkniffen), Antimagierin und alte Gefährtin Raterals
- Zweiter Bordmagus **Zelubin ibn Tuachall** (*993 BF, verschwenderisch), Abgänger der Dracheneiakademie
- Dritter Bordmagus **Pagold** (*977 BF), Rommilyser Magier mit Zweitstudium in Gareth (*Schwert und Stab*)
- Vierte Bordmagierin **Helena Fackelhand** (*998 BF), Kampfmagierin aus Gareth

Szenarioaufhänger:

- Sanin ist ein Erzfeind Darions, der wiederholt die Pläne des Heptarchen durchkreuzt hat. Diesmal will dieser sichergehen, dass dies nicht passiert, und legt es auf die gezielte Vernichtung der Trireme an. Die Helden können von einer Falle Wind bekommen und müssen das Schlimmste abwenden.
- Mit einem gezielten Manöver will Xqal'zl'yssr die *Seeadler* vernichten und bietet dafür gleich drei Dämonenarchen auf: *Friedhofswärterin*, *Gebeinsammlerin* und *Seuchenbringer*. Hierbei kann es sich um die oben skizzierte Falle handeln, alternativ konnte Sanin wichtige Erkenntnisse am *Friedhof der Seeschlangen* gewinnen (während die Helden einen anderen Handlungsstrang verfolgt haben; es bietet sich hier die Kunde vom bevorstehenden Ritual an der Bodenlosen Grube an, siehe Seite 100) und jagt nun – drei Ma'hay'tamim an den Fersen – über die Wellen. Der vereinten Kraft von *Sulman* und *Seeadler* sind die drei kleineren Archen nicht gewachsen, so dass Xqal'zl'yssr sich zurückziehen muss. Dies ist eine gute Gelegenheit, sowohl den Schwarzachaz als auch die *Seuchenbringer* (Szenario **Die Geliebte des Kapitäns**, Seite 125) einzuführen.

Informationen: G2, G4d, G8-10, G12, G14; H2, H6, H8, H10, H20; S6, S13, S20

Rateral Sanin XII., Kapitän der Seeadler von Beilunk

„Ein Sanin gibt niemals auf, bevor er zu Efferd in sein nasses Grab geht."

—Leitsatz des Hauses Sanin



Rateral Sanin

Agenda: Der eigensinnige Kapitän kämpft auf eigene Faust für ‚sein' Perlenmeer und gegen die Auswüchse der Blutigen See.

Hintergrund: Rateral Sanin (*964 BF, 1,88 Schritt, graues Haar und Schnäuzer mit wenigen roten Strähnen, dunkelbraune Augen) ist einer der bekanntesten Seefahrer Aventuriens. Unter Kaiser Reto brachte er es mit 34 Jahren zum Admiral. An Bord der *Seeadler von Beilunk* bereiste er in den Jahren 998 bis 1002 BF das Perlenmeer, um die aventurische Ostküste zu vermessen. Als Dank erhob ihn Kaiser Hal zum Markgrafen des Windhag und Oberkommandierenden der Westflotte, doch dorthin sah sich der gebürtige Albernier und Jugendfreund von Helme Haffax abgeschoben, hatte er doch sein Herz an die Ostküste

verloren. 1021 BF nahm er sein Schicksal selbst in die Hand: Mit einigen Getreuen kaperte er sein altes Schiff, um Jagd auf die dämonische Mächte zu machen, die im Perlenmeer erwacht waren. Vom Mittelreich als Verräter gebrandmarkt, kreuzt er seitdem durch die Blutige See und wirbt in den Häfen des Perlenmeers um todesmutige Freiwillige für seine Mission.

Sanin ist ein autoritärer, knorriger und sturer Kerl, der auf seinem Schiff absoluten Gehorsam fordert, aber auch ein Vorbild kompromisslosen Heldenmuts und ein ehrbarer Freibeuter, der fähige Leute mit Respekt zu behandeln weiß. Von seinen Leuten wird er respektiert, da er ein einmal gegebenes Versprechen pflichtbewusst und unter Aufbietung aller Kräfte einhält.

Seelentier: Weißkopfseeadler

Funktion: Neben der *Sulman al'Nassori* ist die *Seeadler von Beilunk* die berüchtigtste Dämonenarchenjägerin. Zudem kann Sanin ein alter Bekannter der Helden sein.

Schicksal: Im Finale des Abenteuers wird Sanin den letzten Rammangriff der *Seeadler von Beilunk* befehlen und mit seinem Schiff vergehen.

Kurzcharakteristik: brillanter Kapitän und Geograph

Herausragende Eigenschaften: MU 16, KL 15; Arroganz, Prinzipientreue

Wichtige Talente: Geographie 17, Kartographie 17, Orientierung 15, Seefahrt 20, Wettervorhersagen 15

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest

Besonderheiten: Sanin verfügt unter Hand weiterhin über Beziehungen zum Mittelreich, das seine Mission insgeheim deckt und unterstützt. Seit den Orkkriegen ist er mit Helme Haffax befreundet, den er immer noch geneigt ist zu verteidigen. Als Kapitän trennt er sich selten von seinem Fernrohr, dem Sprechrohr und dem mit Aquamarinen überladenen Langschwert *Wogenrichter*. Ein weiterer ständiger Begleiter ist ein abgerichteter Weißkopfseeadler, der mit seinen Schreien das Schiff schon häufig vor Gefahr gewarnt hat.

Sanins Schiff: Die *Seeadler von Beilunk*



Typ: Galeasse

Beflaggung: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe (Mittelreich)

Takelage: III (H1, H1, H1)

Riemen: 6 x 24 **Tiefgang:** 1,7 Schritt

Breite: 6,3 Schritt **Länge:** 43,8 Schritt

Schiffsraum: 156 Quader

Frachtraum: 31 Quader

Besatzung: 30 Matrosen, 50 Seekrieger, 45 Richtschützen, 144 Rojer

Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16, Härte 1

Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	3 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch)	8 Meilen/Stunde
gerudert (Rammen)	20 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 1 Bock voraus (Vorderdeck); 1 Harpun-Aal (Hauptdeck); 4 mittelschwere Rotzen (1 pro Turmseite), 4 Hornissen (Turm)

Verbündete: Rateral Sanin

Mit Rateral Sanin haben die Helden den erfahrensten Dämonenarchenjäger des Perlenmeers an ihrer Seite, einen Mann, dessen Ruf legendär ist: Die simple Nennung seines Namens sorgt dafür, dass Piraten sich in ihren Verstecken verkriechen. Sein Schiff ist die beste Alternative zur *Sulman al'Nassori*. Darüber wird Sanin eigenständig agieren und Erfolge erzielen – die Helden können also durchaus Missionen an ihn delegieren. Zudem kennt Sanin viele Freibeuter des Perlenmeers und kann entsprechende Kontakte herstellen.

Ein Auge auf die Hässlichen: Kodnas Han

Loyalität: Shîkanydad

Verbündete: Erolijida die Scharlachrote, Rateral Sanin (mit Differenzen), Rafik ibn Dhachmani

Feinde: Darion Paligan, Praiadanya Seridarez (Mittelreich), Sarastro Dorkstein (Fürstkomturei), Starkad Eisenwind

Kontrahenten: Al Abrah, El Harkir, Ladwenja von Tsastrand (in Glaubensfragen)

Aufhänger: Ob **Die Phileasson-Saga** oder **Goldene Flügel**, auch Kodnas Han ist bereits in vergangenen Abenteuern aufgetreten. Rafik kennt ihn von der Verteidigung Tuzaks, Rateral kann ihn (mit ein paar wüsten Beschimpfungen ausgeschmückt) ebenfalls empfehlen. Gehen die Helden in Tuzak, Sinoda oder Boran vor Anker, kann Kodnas sie aufsuchen, wenn er von ihnen gehört hat.

Hindernisse: Kodnas ist hochgradig paranoid und wittert hinter allem zuerst eine Falle. Als maraskanischer Patriot steht für ihn die Sache des Shîkanydads über allem anderen.

Szenarioaufhänger:

- Kodnas bereitet einen Coup gegen die Fürstkomturei vor: die Befreiung eines gefangenen Mitglied des Alabasternen Rats aus den Kerkern von Jergan, die Entführung eines Offiziers der Karmothgarde aus Helmenport oder – so Sie das Abenteuer 1037 BF angesiedelt haben – die Seeunterstützung der Eroberung Gerans (**Schattenlande 232**). Da dieses Vorhaben von langer Hand geplant ist, wird er es nicht aufschieben – aber sehr wohl die Unterstützung der Helden begrüßen, die dabei gleich beweisen können, dass sie seiner Hilfe wert sind.

Informationen: G4a, G8, G11c; H8, H10

Kodnas Han

Agenda: Kodnas kämpft für das Shîkanydad und gegen viele (vermeintliche) Feinde: die Fürstkomturei, das Mittelreich, Thalusa, …

Hintergrund: Früher war der Freibeuter Kodnas Han (*974 BF, 1,77 Schritt, ergrauendes Schwarzhaar, grünes Auge, Augenklappe) der meistgesuchte Pirat des Perlenmeers – Fürst Herdin hat seinerzeit die ungeheure Summe von 700 Dukaten auf seinen Kopf ausgesetzt. Nicht zuletzt durch den Überfall auf die kaiserliche Bireme *Muräne* (**Die Phileasson-Saga**) gelangte er zu zweifelhaftem Ruf. Mittlerweile ist er die (inoffizielle) Führungsgestalt der Freibeuter des Shîkanydads geworden, auch wenn er lieber auf eigene Faust für ein freies Maraskan kämpft. Mit Rateral Sanin verbindet ihn eine alte Feindschaft, aus der mittlerweile ein Zweckbündnis gegen die charyptiden Schrecken der Blutigen See entwachsen ist, obwohl dieses Verhältnis eher von einer Hassliebe geprägt ist.

Sein Schiff ist die Thalukke *Tiger von Maraskan* (III, wie Spötter hinzufügen) und er besitzt ein Versteck auf der Affeninsel Beskan. Kodnas trägt weite Hosen und eine kurze Weste, seine Haut ist sonnenverbrannt. Ein dunkler Schnauzer und eine Augenklappe prägen sein Gesicht. Das verbliebene grüne Auge zuckt unruhig hin und her, wodurch er den Eindruck macht, ständig auf der Hut vor einer Falle zu sein.

Zu seinen wichtigsten Vertrauten an Bord zählt die aufreizende Seekampfmagierin *Phelicijida* (*998 BF, mandelförmige schwarze Augen, schwarze Haare, hautenge schwarze Robe, gut aussehend), eine gebürtige Al'Anfanerin, die zum Zwillingsglauben konvertierte – und für ihren beißenden Spott berüchtigt ist (Abenteuer **Goldene Flügel**).

Seelentier: Falke

Funktion: Kodnas Han ist eine Ikone des Perlenmeers und Vorbild vieler Freibeuter, allerdings kein einfacher Verbündeter.

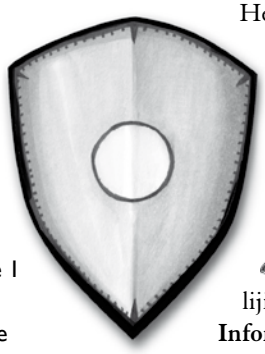
Schicksal: Kodnas Han wird das Abenteuer überleben und weiterhin für die Freiheit Maraskans streiten.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Freibeuter

Herausragende Eigenschaften: IN 16, GE 17, KK 16; Herausragende Balance; Einäugig, Einbildungen (Verfolgungswahn), Gesucht II, Goldgier 8

Wichtige Talente: Akrobatik 12, Belagerungswaffen 12, Menschenkenntnis 13, Schwimmen 12, Seefahrt 16, Sinnenschärfe 12, Wurfmesser 14

Kodnas Schiff: Die *Tiger von Maraskan*



Typ: Thalukke
Beflaggung: auf Gelb eine weiße Perle
Takelage: II (H1, H1) **Tiefgang:** 2 Schritt
Breite: 4 Schritt **Länge:** 22 Schritt
Schiffsraum: 50 Quader
Frachtraum: 30 Quader
Besatzung: 48 Piraten
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	10 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus



Verbündete: Kodnas Han

Die ‚Flotte' des Shîkanydads setzt sich aus drei Dutzend Schiffen von Freibeutern und Schmugglern zusammen, die mitunter zerstritten sind und alte Konkurrenzen pflegen. Die meisten würden dem legendären Kodnas bis an den Rand des Weltendiskus folgen, besonders wenn es gegen die *Hässlichen* geht.

Wiedergeburt des Perlenmeers: Erolijida die Scharlachrote

Loyalität: Shîkanydad
Verbündete: Kodnas Han, Pjotrew Hjolmen
Feinde: Darion Paligan, Praiadanya Seridarez (Mittelreich), Sarastro Dorkstein (Fürstkomturei), Starkad Eisenwind
Kontrahenten: Al Abrah, Deirdre Sanin (*Garethja*), Ladwenja von Tsastrand (in Glaubensfragen), Peliope von Rathmos (aufgrund der zeitweisen Besetzung aranischen Gebiets zur Rückeroberung Maraskans)

Aufhänger: Erolijida kann von Kodnas ins Spiel gebracht werden, vielleicht kennen die Helden sie auch aus den Abenteuern **Die Ungeschlagenen** und **Der Lilienthron**. Pjotrew – der als Offiziersanwärter wiederholt auf den bornischen Blockadebrechern diente, die das belagerte Boran versorgten – hat Erolijida ebenfalls in guter Erinnerung.

Hindernisse: Mehr noch als für Kodnas steht für sie die Wiedergeburt Maraskans an erster Stelle. Als quasi-religiöse Führerin kann man bei ihr mit der nötigen Kenntnis der maraskanischen Kultur die richtigen Argumente finden: Ein Triumph Darions würde die Schönheit der Welt und das Volk Maraskans gefährden.

Szenarioaufhänger:

- Im Süden von Maraskan treibt der Pirat *Perjin mit dem giftigen Zahn* sein Unwesen, der wiederholt Schiffe des Handelswezyrads angegriffen hat. Ihm zur Seite steht *Meinhag der Bleiche*, ein ehemaliger Magus-Oberst der Karmothgarde. Erolijida macht Jagd auf Perjin und bittet die Helden um ihre Mithilfe. Sein Versteck befindet sich irgendwo an der zerklüfteten und mit vielen versteckten Buchten gespickten Küste Maraskans. In einer tief reichenden Grotte ist Meinhag auf die vergessene Kultstätte eines insektoiden Götzen gestoßen und hat das Wissen rekonstruiert, um – ähnlich der SF *Ottagaldr* – mit der Lebenskraft der Schiffsbesatzung zu zaubern.
- Die Eroberung Gerans 1037 BF kann auch für Erolijida verwendet werden.

Informationen: G4c, G6, G9; H1, H2b/g, H8, H10

Erolijida die Scharlachrote, Seetetrarchin

Agenda: Als Tetrarchin hat sich Erolijida ganz dem Wohl des maraskanischen Volkes verschrieben.

Hintergrund: Die einstige Korsarin Erolijida (*982 BF, linke Gesichtshälfte durch ein Flammenmal entstellt) hat sämtliche weltlichen und persönlichen Ambitionen aufgegeben, um als Tetrarchin sich ganz dem Wohl des gläubigen maraskanischen Volkes aufzuopfern. Im Gegensatz zu Kodnas Han agiert sie planvoller und vorausschauender, da ihr nicht mehr am eigenen Ruhm gelegen ist.
Dennoch erweist sich Erolijida in entscheidenden Situationen als verwegene Draufgängerin mit einem ausgeprägten Hang zum Pragmatismus. Ihr größter Erfolg im Kampf gegen die *Haffajas* ist die Planung und Durchführung des Seeangriffes auf Boran im Rondra 1033 BF, der zur Befreiung der Heiligen Stadt beitrug.
Seelentier: Alligator
Funktion: Als aus dem Glauben heraus legitimierte Anführerin kann Erolijida etliche Schiffe in den Kampf führen – wenn man sie überzeugen kann, dass dies der maraskanischen Sache dient.
Schicksal: Erolijida wird das Abenteuer überleben.



Erolijidas Schiff: Die *Feuermal*
Typ: Thalukke
Beflaggung: drei schwarze Segel, dazu auf Gelb eine purpurne Lilienblüte (Shîkanydad)
Takelage: III (Z1, Z1, Z1)
Tiefgang: 2,2 Schritt
Breite: 6,5 Schritt **Länge:** 36 Schritt
Schiffsraum: 171 Quader
Frachtraum: 114 Quader
Besatzung: 40 Piraten
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 14, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	10 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 leichte Rotze voraus, 2 Hornissen



Verbündete: Erolijida

Eroljidas Aufgebot ist deckungsgleich mit jenem von Kodnas Han. Schließen sich beide Führungsgestalten der maraskanischen Freibeuter dem Bündnis der Helden an, würde ihnen fast die gesamte ‚Flotte' des Shîkanydads folgen.

Der elburische Würger: Al Abrah

Loyalität: Kalifat
Verbündete: El Harkir
Feinde: Darion Paligan, Ladwenja von Tsastrand
Kontrahenten: Ben Harkir, Dagon Lolonna, Deirdre Sanin (eine Frau), Erolijida die Scharlachrote (eine Frau), Kodnas Han, Peliope von Rathmos (eine Frau), Praiadanya Seridarez (eine Frau)



Al Abrah

Aufhänger: Al Abrah giert danach, als neuer Kapudan Pascha anerkannt zu werden. El Harkir – so dankbar er ihm ist – hat er längst als tot abgeschrieben. Die Helden können an ihn geraten, wenn sie nach El Harkir forschen oder versuchen, die Novadis für ihren Bund zu gewinnen.
Hindernisse: Als Konvertit ist Al Abrah in seinem Glaubenseifer besonders fanatisch. In der Gegenwart von Frauen kann er das Gespräch verweigern, wenn sie sich ‚ungebührlich' verhalten. Gegenüber Meridianern lässt er sich nicht einmal zu Beleidigungen herab. Novadis hingegen wird er wie Brüder behandeln, so sie nicht unter den Ungläubigen ‚weich' geworden sind.
Sein Streit mit Ben Harkir hat einen Keil zwischen die rechtgläubigen Freibeuter getrieben, an dem die novadische Kaperflotte zerbrochen ist. Einige novadische Freibeuter folgen keinem der beiden Kapitäne und arbeiten seitdem auf eigene Rechnung.
Szenarioaufhänger:
Die Lösung in dem Konflikt liegt vor allem darin, den Verbleib El Harkirs aufzuklären. Selbst wenn die Helden Al Abrah oder Ben Harkir ausschalten würden, würde sich nur ein Bruchteil der novadischen Kapitäne dem Bund der Wogen anschließen. Mit der Suche nach El Harkir beschäftigt sich das Szenario **Der Kapudan Pascha** ab Seite 112.
Informationen: G7a, G8; H4, H16

Al Abrah, der elburische Würger, novadischer Freibeuter
Agenda: Al Abrah will die Aufmerksamkeit und das Wohlwollen des Kalifen gewinnen, um von ihm zum nächsten Kapudan Pascha ernannt zu werden.
Hintergrund: Al Abrah (*998 BF, graue Augen, schwarzer Bart, Würgemale am Hals, tritt meist verschleiert auf) wurde auf der elburischen Halbinsel geboren. Als junger Mann diente er als Seesoldat in der aranischen Armee, der er den Rücken kehrte, um sein Glück als Schmuggler zu machen. Sein rücksichtsloses Vorgehen machte ihn bald berüchtigt. Er landete für seine Taten im Khunchomer Kerker, in dem er sich eine Träne unter die Haut stechen ließ, der er seinen Namen (Tulamidya: *die Träne*) verdankt. Während dieser Zeit wurde er mit Strangulationen gefoltert, um seine Verstecke preiszugeben, und konvertierte zum Rastullah-Glauben. Bei einem Gefangenentransport befreite ihn El Harkir, dessen Mannschaft er sich anschloss. Nach El Harkirs Verschwinden beanspruchte er die Schiffsführung für sich, die Mannschaft wählte jedoch seinen Kontrahenten Ben Harkir.
Mit seinem eigenen Schiff, der *Cheria*, erlangte der Pirat Anfang 1034 BF Berühmtheit, als er ein Pilgerschiff auf dem Weg nach Al'Anfa aufbrachte. Eigenhändig erdrosselte er Kapitän und Kaplan, die Frauen ließ er schänden, ehe er sie mit dem Rest der Gefangenen in die Sklaverei verkaufte. Wer auf der *Cheria* keinen Platz fand, wurde zusammen mit dem Pilgerschiff verbrannt. Der immense erbeutete Reichtum brachte ihm die Anerkennung anderer Piraten ein.
Seelentier: Malmer
Funktion: Al Abrah ist einer der beiden Kandidaten in der Nachfolge El Harkirs, den die Helden unterstützen können – und wahrscheinlich nicht ihre erste Wahl.
Schicksal: Al Abrah überlebt das Abenteuer. In den nächsten Jahren wird er mit seinen Überfällen den tulamidischen und meridianischen Raum in Atem halten und schließlich tatsächlich zum neuen Kapudan Pascha werden.



Al Abrahs Schiff: Die *Cheria*
Typ: Thalukke
Beflaggung: auf Schwarz zwei gekreuzte silberne Khunchomer
Takelage: III (H1, H1, H1)
Tiefgang: 2,1 Schritt
Breite: 5,2 Schritt **Länge:** 28,9 Schritt
Schiffsraum: 105 Quader
Frachtraum: 70 Quader
Besatzung: 78 Piraten
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	10 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	14 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

Der novadische Draufgänger: Ben Harkir

Loyalität: Kalifat
Verbündete: El Harkir
Feinde: Arachnor von Shoy'Rina, Darion Paligan
Kontrahenten: Al Abrah (in der Nachfolge El Harkirs), Ladwenja von Tsastrand (in Glaubensfragen), Peliope von Rathmos

Aufhänger: Im Gegensatz zu seinem Kontrahenten hat Ben Harkir noch nicht alle Hoffnung aufgegeben und sucht weiterhin nach seinem Mentor. Mittlerweile hat sich herumgesprochen, dass er Kapitäne verschont, die Hinweise zu El Harkir haben.
Hindernisse: In Hinblick auf die novadische Kaperflotte gilt das bei Al Abrah Gesagte. Auch Ben Harkir ist nicht bereit, einen Spann von seinen Ansprüchen zu weichen, lässt aber durchblicken, dass er und die meisten Freibeuter sich einem zurückgekehrten El Harkir unterordnen würden – und dass Al Abrahs viel beschworene Ehre auch ihm dies gebieten würde.
Zudem ist der junge Pirat Ungläubigen gegenüber aufgeschlossener.
Szenarioaufhänger:
Auch die Auseinandersetzung mit Ben Harkir leitet das Szenario **Der Kapudan Pascha** (Seite 112) ein.
Informationen: G9; H1, H4



Ben Harkir

Ben Harkir, novadischer Freibeuter
Agenda: Ben Harkir sucht seinen verschwundenen Mentor El Harkir, sieht sich bereits aber immer mehr als nächster Kapudan Pascha – auch wenn er diesen Anspruch noch mit Taten unterstreichen muss.
Hintergrund: Ben Harkir (*1005 BF, schwarzer Bart, schiefe Zähne) fährt bereits zur See, seit er in Thalusa als Schiffsjunge an Bord ging. Recht bald gelang es dem gewitzten Draufgänger, Teil von El Harkirs Mannschaft zu werden. Die Korsarenlegende nahm den jungen Piraten unter ihre Fittiche, wodurch bald das Gerücht entstand, sie wären Vater und Sohn – und Ben Harkir zu seinem Namen kam.
Als El Harkir verschwand und alle Unternehmungen seiner Mannschaft, ihn zu finden, erfolglos blieben, beanspruchte Al Abrah das Kommando über El Harkirs Schiff *Rastullahs Zorn* für sich, doch bei der Wahl setzte sich der beliebtere Ben Harkir durch.
Seelentier: Affe
Funktion: Ben Harkir streitet mit Al Abrah um die Nachfolge El Harkirs und kann darin von den Helden unterstützt werden.
Schicksal: Ben Harkirs Schicksal wird über dieses Abenteuer hinaus nicht weiter verfolgt. Er kann seine Ansprüche aufgeben, auf eigene Faust weitermachen oder sein Leben lassen.

Ben Harkirs Schiff: Die *Rastullahs Zorn*
Typ: Thalukke
Beflaggung: auf Blutrot zwei gekreuzte goldene Khunchomer (El Harkir)

Takelage: III (H1, H1, H1)	**Tiefgang:** 2 Schritt
Breite: 4,7 Schritt	**Länge:** 26,2 Schritt
Schiffsraum: 82 Quader	**Frachtraum:** 49 Quader
Besatzung: 52 Piraten	
Beweglichkeit: mittel	**Struktur:** 14, Härte 1
Geschwindigkeiten:	
vor dem Wind	10 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	16 Meilen/Stunde
am Wind	7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine



Verbündete: Die Piraten des Kalifen

Das Kalifat selbst unterhält in Ermanglung eines Hafens keine eigene Flotte. Daher setzte sich die ‚Flotte' des Kalifen immer schon aus rastullahgläubigen Piraten zusammen, die aus ihrem Glauben heraus einen Teil ihrer Beute an Unau und später Mherwed entrichteten. Seit dem Verschwinden des Kapudan Pascha, der nominellen Führungsgestalt der novadischen Freibeuter, ist der Verbund führungslos. Ein Teil folgt aus alter Verbundenheit zum Verschwundenen Ben Harkir, ein anderer, größerer bewundert die Unnachgiebigkeit des elburischen Würgers Al Abrah. Der Rest geht seinen eigenen Geschäften nach.
Insgesamt zählen die novadischen Schiffe gut zwei Dutzend Segler, vorrangig Thalukken und Lorchas sowie einzelne Zedrakken.

Die Geißel der Meere: Dagon Lolonna

Loyalität: unabhängig
Verbündete: —
Feinde: Deirdre Sanin, Ladwenja von Tsastrand, Vrak
Kontrahenten: Al Abrah, Arachnor von Shoy'Rina, Darion Paligan, El Harkir

Aufhänger: Seit einiger Zeit mehren sich Stimmen, die die giftgrünen Segel der *Glutherz* im Perlenmeer gesehen haben. Als Häfen dienen Dagon die *Stadt aus der Tiefe*, Tuzak und Thalusa sowie mitunter Port Rulat, so dass es hier zu einer Begegnung kommen kann. Einzelne Gerüchte besagen, Dagon befände sich im Bündnis mit Paligan, andere, er hätte es gebrochen oder abgelehnt. Dies kann ein Ansatz für die Helden sein, die mehr über die Pläne ihres Feindes wissen wollen.
Hindernisse: Dagon ist die Verkörperung des skrupellosen Piraten, so dass gerade rechtschaffene Helden ihre Probleme haben könnten, den Schulterschluss mit ihm zu suchen.
Szenarioaufhänger:
Dagon befindet sich auf der Jagd nach seinem alten Feind Vrak, um ihn endgültig in die Niederhöllen zu schicken, doch konnte er der *Knochenotta* bisher nicht habhaft werden. Da ihm das Wissen um die Wurzelzeichen (Seite 54) fehlt, kann dieses und die gemeinsame Suche nach dem Paktierer die nötige Verhandlungsmasse für die Helden sein, um Dagon zu ködern. Mit Vraks Schicksal setzt sich das Szenario **Die Otta der Knochen** (Seite 125) auseinander.
Informationen: G2, G5; H1, H2a/b/e/f, H12, H16; S6, S9-10, S14, S16

Dagon Lolonna und der Bund der Schwarzen Schlange
Agenda: Dagon handelt stets im eigenen Interesse und kennt in der Wahl seiner Mittel keine Skrupel.
Hintergrund: Seit drei Jahrzehnten versetzt ein Name die Küsten und Meere des Südens in Angst und Schrecken: Dagon Lolonna (*989 BF, schwarze Haare mit grauen Schläfen, eisgraue Augen). Seine unmenschliche Grausamkeit hat ihm einen Ruf verschafft, der jeden Kapitän beim Anblick seiner Karavelle mit den giftgrünen Segeln zittern lässt.
Von dem totgeglaubten Vrak übernahm er die Führung des Piratenbundes der Schwarzen Schlange. In der *Seeschlacht von Phrygaios* am 11. Peraine 1030 BF war er einer der Befehlshaber. Vor allem ihm es zu verdanken, dass ein Gutteil der alanfanischen Armada nach der verheerenden Niederlage überhaupt in die Heimat zurückkehrte.
Darions Bündnis schlug er ebenso wie sein alter Feind Vrak aus. Da seit dem Treffen am Boronsgrund Jahre vergangen sind, vermutet er, dass die großspurigen Pläne des Heptarchen auf Grund gelaufen sind.
Seelentier: Riesenkaiman
Funktion: Dagon kann zu einem zwielichtigen Verbündeten werden, in dessen Macht es liegt, den Bund der Schwarzen Schlange gegen Darion in den Kampf zu führen. Als Teilnehmer des geheimen Treffens weiß er viel über Darions Pläne.
Schicksal: Dagon wird das Abenteuer überleben.



Dagons Schiff: Die *Glutherz*
Typ: Karavelle
Beflaggung: auf Giftgrün eine schwarze Schlange
Takelage: II (H1, H1, S1)
Tiefgang: 3,1 Schritt
Breite: 6,5 Schritt
Länge: 22,6 Schritt
Schiffsraum: 151 Quader
Frachtraum: 100 Quader
Besatzung: 60 Piraten
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 12, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	16 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 mittelschwere Rotze (beweglich, Hauptdeck); 4 Hornissen

Verbündete: Dagon Loloppa

Der *Bund der Schwarzen Schlange* würde seinem Zeremonienmeister nicht bedingungslos in eine Schlacht gegen Darion Paligan folgen, so sehr sie Dagon auch fürchten. Einige von ihnen liebäugeln gar mit der Schwimmenden Heptarchie. Sollte sich Dagon dem Bündnis der Helden anschließen, wird ihm allenfalls ein halbes Dutzend Piratenkapitäne folgen.

Die Haireiter von Yal-Zoggot: Kp'tan Krak

Loyalität: unabhängig
Verbündete: Arachnor von Shoy'Rina
Feinde: Ladwenja von Tsastrand
Kontrahenten: Sarastro Dorkstein

Aufhänger: In der *Stadt aus der Tiefe* und an der Piratenküste können die Helden von dem Söldner Wahjads hören, der für Gold und Ruhm bereits für jede Seite des Perlenmeers gestritten hat, die skrupellos genug war, ihn anzuheuern. Wenn die Helden später erfahren, dass Wahjad nicht auf Darions Seite steht, können sie versuchen, über Krak mehr über das Unterwasserreich zu erfahren.
Hindernisse: Krak kann zuerst auf der anderen Seite stehen, weil er von Feinden der Helden (nicht einmal Mitgliedern des *Bunds der Urtiefen*) angeheuert wurde, diese zu beseitigen. Zudem ist er absolut unberechenbar und verachtet die ‚Mürbhäute'.
Szenarioaufhänger:
Krak hat einen heiklen Auftrag angenommen, mit dem er sich leicht übernommen hat (was er jedoch niemals zugeben würde). Von den Helden verlangt er, ihn zu unterstützen, und droht, ansonsten das Bündnis brechen zu lassen. Mögliche Auftraggeber sind Arachnor von Shoy'Rina (oder eine andere einflussreiche Person der *Stadt aus der Tiefe*), Sarastro Dorkstein (oder eine Rote Hand der Fürstkomturei), Belharion Menning oder der Emir von Ronishagen (**Erste Sonne 139**). Als Ziel einer Entführung oder Beseitigung bieten sich an: ein aufmüpfiger Seebaron der Piratenküste oder Blutpirat von Rulat, ein Mitglied des Alabasternen Rats, der Erbe eines bornischen Handelshauses oder der (efferd-geweihte) Bey von Bandur – je nachdem, in was für ein moralisches Dilemma Sie die Helden bringen wollen.
Informationen: H8; S9, S15-16; nach Ihrem Ermessen kann Krak weitere Informationen zu Yal-Zoggot beisteuern (Seite 143), doch wird er diese nicht leichtfertig an ‚Mürbhäute' weitergeben

Krak und die Haireiter von Yal-Zoggot
Agenda: Krak liebt die Jagd. Er giert nach Reichtum und Anerkennung.
Hintergrund: Der Krakonier „Kp'tan" Krak (*993 BF, einäugig, weißliche Kampfnarben) ist ein Pirat der Tiefe und Söldner grausamer Mächte, der den Weisungen des Gal'k'zuul-Kultes von Wahjad und den Wünschen der Sholai'rr'rak-Priester, denen er die abgerichteten Reithaie verdankt, ebenso folgt wie dem lockenden Ruf des Goldes. Seine Angriffe kommen überraschend, doch manchmal übernimmt er sich mit seiner Beute.
Bei Verhandlungen wird er von einem versklavten Risso begleitet, der bei Verhandlungen mit Auftraggebern und Gesprächen mit Opfern als Dolmetscher dient.
Seelentier: Fleckenhai
Funktion: Krak kann von den Feinden der Helden angeheuert werden, diese zu beseitigen, aber ebenso von den Helden als unberechenbarer Söldnerführer angeworben werden.
Schicksal: Krak wird das Abenteuer überleben.



Verbündete: Die Haireiter von Yal-Zoggot

Krak und seine Haireiter sind unsichere Verbündete, die jederzeit aus dem Bund ausscheren können, wenn woanders mehr Ruhm und Gold winken. Als Unterwasserkämpfer und im dritten Teil mit ihren Kenntnissen von Yal-Zoggot können sie sich dennoch als nützlich erweisen.

Weitere Piraten und Freibeuter

Die nachfolgenden Piraten des Perlenmeers können nach eigenem Ermessen in das Abenteuer eingebaut werden. Für alle gilt, dass sie Aventurien erhalten bleiben:

- **Nandujej Walsajew** (unabhängig / Neersand; **Efferd 167**) verschont wie ein Freibeuter bornische Segler, macht aber unerbittlich Jagd auf Schiffe der Tulamiden, des Mittelreichs und der Fürstkomturei.
- Der Schmuggler **Haimamud ibn Mhukkadin** (Handelshaus Dhachmani / Khunchom; **Efferd 168**) ist bereits seit langem für das Maraskankontor tätig und berüchtigt für halsbrecherische Manöver mit seiner Zedrakke *Perlbeißer*.
- Die **Maraskantarantel** (Shîkanydad / Maraskan; **Efferd 167**), ein Freibeuter mit gelbroter Thalukke, agiert vor allem gegen Schiffe der Fürstkomturei und hinterlässt nach jedem Überfall einen frischen Stachel seines Namenstiers.
- Der **Yaganjunker** (Fürstkomturei / Maraskan; Seite 63) warnte Helme Haffax vor einer Offensive des Shîkanydads, worauf dieser als Dank sein Heimatdorf unter seinen persönlichen Schutz stellte und ihn zum Dschunker erhob. Seine schwarzen Segel zeigen eine hellbraune Yagannuss.
- **Thorga Blutfaust** (unabhängig / Etlaskan; **Efferd 167**) jagt mit ihrer Otta Schiffe, die hinter ihren Konvois zurückbleiben.
- Die geweihte Draconiterin **Cassandra di Balligur** (Hesinde-Kirche / Perricum; **Pilgerpfade 84**) unterstützt mit ihrer zyklopäischen Galeere *Canyzeth auf den Wellen* den Kampf gegen die Blutige See.

Efferds Zorn: Ladwenja von Tsastrand

Loyalität: Efferd-Kirche
Verbündete: Deirdre Sanin, Peliope von Rathmos, Pjotrew Hjolmen, Praiadanya Seridarez, Rafik ibn Dhachmani, Rateral Sanin
Feinde: Al Abrah, Arachnor von Shoy'Rina, Chimena Ulgaal, Dagon Lolonna, Darion Paligan, Krak, Sarastro Dorkstein, sämtliche Paktierer
Kontrahenten: Ben Harkir, El Harkir, Erolijida die Scharlachrote (in Glaubenfragen), Kodnas Han (in Glaubensfragen)

Aufhänger: In fast jeden Hafen gibt es eine Niederlassung der Efferdbrüder (**Efferd 81**) und zumindest einen Matrosen, der den bewaffneten Schiffen der Gemeinschaft sein Leben verdankt. Ein Empfehlungsschreiben der Efferd-Kirche kann an den Orden verweisen.
Hindernisse: Ladwenja verweigert kompromisslos die Zusammenarbeit mit Archenkapitänen und Piraten und fordert von Nichtgläubigen (Novadis, Maraskanern) ein Bekenntnis zum zwölfgöttlichen Efferd – oder zumindest eine ansehnliche Spende für die Kasse der Efferdbrüder. Je nachdem, wie sich das Bündnis der Helden entwickelt, kann es geschehen, dass sie mit diesem wieder bricht oder sich gar nicht erst anschließt. Ihr in den letzten Jahren schwindender Pragmatismus kann dazu führen, dass sie in der finalen Seeschlacht dennoch als überraschende Verstärkung auftaucht.
Szenarioaufhänger:

- Ladwenja hat zugesagt, eine Fahrt perainegläubiger Pilger von Zorgan oder Perricum zur Insel Frühlingsstrand und nach Ilsur zu schützen. Das Schiff der Helden kann sich dieser Mission anschließen.
- In Tuzak versucht Ladwenja, zwischen allzu eifrigen Missionaren und Kolonel *Orsijin vom Hira* (**Schattenlande 180**) zu vermitteln. Dies geht jedoch gründlich schief: Orsijin stellt die *Beleman von Grangor* und das Schiff der Missionare für vier Tage im Hafen unter Arrest, damit die *Fremdijis* zur Besinnung kommen. Nun ist es an den Helden, eine Lösung zu finden, bei der beide Seiten ihr Gesicht wahren können.
- Gegen gutes Gold eines Handelshauses macht Ladwenja Jagd auf einen Piratenkapitän – nur befindet sich dieser jüngst im *Bund der Wogen*. Wollen die Helden beide als Verbündete gewinnen oder halten, müssen sie vermitteln. Die Lösung kann eine Entschädigungszahlung sein (eventuell von den Helden beglichen) und die Bürgschaft, dass besagter Kapitän für die Dauer des Bündnisses weitere Kaperfahrten unterlässt (was sie ebenfalls einiges kosten wird).

Informationen: G3, G10, G13-15, G19; H2a/d/e, H3, H6-8, H10, H16, H20; S1, S8, S13, S20

Ladwenja von Tsastrand und die Bewaffneten Efferdbrüder
Agenda: Ladwenja sieht es als ihre heilige Berufung, die Blutige See aus dem Perlenmeer zu vertreiben.
Hintergrund: Die ausdauernde Ladwenja (*980 BF, kurz geschorenes, blondes Haar, von Quallen gezeichneter linker Arm) diente jahrelang Stoerrebrandt als Seekriegerin, ehe sie nach einer verlorenen Seeschlacht, alleine auf weiter See und an eine Schiffsplanke geklammert, Efferds Ruf vernahm. Ihr beachtliches strategisches Geschick brachte ihr das Kommando über den kämpfenden Zweig der Efferdbrüder ein. Unter ihrem Kommando stehen die drei hochmodernen Schivonellas *Beleman von Grangor*, *Rondrikan von Havena* und *Gebelaus von Neetha*. Im Kampf gegen die Blutige See ist sie kompromisslos.
Seelentier: Rochen
Funktion: Die Bewaffneten Efferdbrüder können wertvolle Verbündete und Retter in der Not sein.
Schicksal: Ladwenja wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr auftauchen. Vermutlich wird sie bei der *Seeschlacht im Selemgrund* ihr Leben lassen. Die Bewaffneten Efferdbrüder, die zwei ihrer Schiffe verlieren, werden spätestens 1039 BF aufgelöst.

Ladwenjas Schiff:
Die *Beleman von Grangor*

Typ: Schivonella
Beflaggung: auf Blau ein weißer springender Delphin über einem weißen Kreuzknoten
Takelage: III (H1, H1, H1, S1)
Tiefgang: 3,9 Schritt
Breite: 8,1 Schritt **Länge:** 29,3 Schritt
Schiffsraum: 308 Quader
Frachtraum: 205 Quader
Besatzung: 80 Matrosen, 35 Seekrieger, 140 Richtschützen
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Harpun-Aale voraus (Vorderdeck); 12 mittelschwere und 2 schwere Rotzen (6 pro Breitseite), 12 Hornissen (Hauptdeck); 2 mittelschwere Rotzen achteraus (Heck)



Verbündete: Die Bewaffneten Efferdbrüder

Neben ihrem eigenen Schiff gehören die beiden Schivonellas *Rondrikan von Havena* und *Gebelaus von Neetha* zum Aufgebot der Bewaffneten Efferdbrüder. Ihre Kapitäne und Mannschaften haben sich mit Leib und Seele dem Kampf gegen die Blutige See verschrieben.

Unter den Flaggen der Reiche

Unter dem Greifenbanner: Praiadanya Seridarez

Loyalität: Mittelreich
Verbündete: Deirdre Sanin (Amtskollegin), Ladwenja von Tsastrand, Peliope von Rathmos
Feinde: Chimena Ulgaal, Darion Paligan, Erolijida die Scharlachrote, Kodnas Han, Sarastro Dorkstein (Fürstkomturei)
Kontrahenten: Al Abrah, Pjotrew Hjolmen, Rateral Sanin

Aufhänger: Wenn die Helden sich auf Spurensuche nach Perricum begeben, können sie dort in **Perricumer Kabalen** (Seite 103) verstrickt werden. Eventuell schnappen sie Gerüchte auf, die vom Verschwinden Praiadanyas wispern (gar, dass sie sich abgesetzt hat, **G11**), oder sie erfahren auf Rulat (Szenario **Das Lied der Reinheit**, Seite 95) von ihrer Gefangennahme.
Hindernisse: Relativ zu Beginn gerät Praiadanya durch eine Intrige von Olar Marix auf Rulat in Gefangenschaft. Nach ihrer Befreiung setzt sie alles daran, ihren angeschlagenen Ruf wiederherzustellen und versucht, die weiterhin nagenden Zweifel mit Ehrgeiz und Aktionismus niederzuringen. Gerade angesichts der beiden Sanins wird sie zu unüberlegten Taten neigen, um ihre Autorität zu wahren – und kann so etwa die Festsetzung von verbündeten Piraten anordnen oder von Rateral fordern, sich ihr unterzuordnen.
Szenarioaufhänger:
Praiadanyas Gefangenschaft, ihre Befreiung und die Machenschaften Olars sind Gegenstand des Szenarios **Perricumer Kabalen** (Seite 103).
Informationen: G15, G19; H1, H6, H8, H10, H20

Praiadanya Seridarez, Admiralin der Perlenmeerflotte
Agenda: Praiadanya bemüht sich verzweifelt, ihrer Pflicht als Admiralin nachzukommen, scheitert jedoch an den Umständen.
Hintergrund: Die gebürtige Almadanerin (*995 BF, hüftlange, schwarze Haare, gerötetes Gesicht, schaut niemandem direkt in die Augen; nach ihrer Gefangenschaft *einarmig*) wurde von Kaiserin Rohaja mit der schwierigen Aufgabe betraut, die durch Verluste und Verrat marode Perlenmeerflotte durch schwierige Zeiten zu führen. Auch wenn Praiadanya das Vertrauen von Markgraf Rondrigan Paligan genießt, nahmen ihre Selbstzweifel – gerade angesichts der offenen Anfeindungen der Perricumer Handelshäuser – in den letzten Jahren immer mehr zu.
Seelentier: Hündin
Funktion: Die Admiralin gerät in Gefangenschaft und kann von den Helden befreit werden. Sie kann eine wertvolle Verbündete sein, ist nach ihrer Befreiung jedoch geradezu besessen davon, ihren Ruf und den der Perlenmeerflotte wiederherzustellen.
Schicksal: Praiadanya bittet um ihre Versetzung, die ihr letztlich gewährt wird: Sie übernimmt das Kommando über die Südmeerflotte. Fern der steten Kontrolle und mit einem kleineren Schiffsverband kann sie sich langsam von den Schlägen der Vergangenheit erholen. 1040 BF geht sie den Traviabund mit dem Fürst-Protektor von Hôt-Alem ein.

Praiadanyas Schiff: Die *Kaiser Reto*

Typ: Schivone
Beflaggung: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe (Mittelreich)
Takelage: III (R2, R2, H1, S1)
Tiefgang: 3,6 Schritt
Breite: 9,9 Schritt **Länge:** 29,8 Schritt
Schiffsraum: 354 Quader
Frachtraum: 236 Quader
Besatzung: 50 Matrosen, 60 Seekrieger, 80 Richtschützen
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 schwere Aale voraus (Vorderdeck); 2 schwere und 4 mittelschwere Rotzen (je 3 pro Breitseite), 8 Hornissen (Hauptdeck); 2 leichte Aale (Heck)

Verbündete: Die Perlenmeerflotte

Der Zustand der Perlenmeerflotte ist allenfalls als erbärmlich zu bezeichnen. Die der Admiralin unterstehenden Schiffe umfassen ein halbes Dutzend alter Galeeren und ein weiteres halbes Dutzend gesegelter Kriegsschiffe verschiedener Bauart (darunter moderne Galeassen) sowie ein Dutzend Unterstützungsfahrzeuge, jedoch nehmen sich die Moral der Matrosen und ihre Treue gegenüber Praiadanya bescheiden aus. Einem Rateral Sanin oder seiner Tochter würden mehr Kapitäne folgen als Praiadanya, jedoch nur, wenn dies keine negativen Folgen für ihre Karriere hat.

Die Tochter des Freibeuters: Deirdre Sanin

Loyalität: Mittelreich
Verbündete: Ladwenja von Tsastrand, Praiadanya Seridarez (Amtskollegin), Rateral Sanin (Vater)
Feinde: Dagon Lolonna, Darion Paligan, Sarastro Dorkstein, Vrak
Kontrahenten: Al Abrah, Erolijida die Scharlachrote, Peliope von Rathmos

Aufhänger: Rateral wird seine Tochter ins Spiel bringen, mit der er seit Jahren insgeheim zusammenarbeitet.
Hindernisse: Deirdre ist im Südmeer stationiert. Dort muss sie erst einmal erreicht werden und wird dann einige Zeit unterwegs sein. Da in der Hierarchie über ihr nur die Kaiserin steht (und die Befehlswege lang sind), kann sie ihre Entscheidungen für sich treffen.
Durch ihre Jahre in der Charyptik pflegt sie eine tiefe Feindschaft mit Dagon Lolonna. Zudem wird Peliope von Rathmos ihre Rückkehr misstrauisch beäugen, fliegen der Sanin-Tochter doch viele Herzen zu – und bei aller Freundschaft zu Praiadanya ist der Aranierin an ein Erstarken der benachbarten Perlenmeerflotte wenig gelegen.
Szenarioaufhänger:
Mit dem eigenmächtigen Verlassen ihres Postens, noch dazu, um sich einem Bündnis mit ihrem Vater anzuschließen, begeht Deirdre ein Vergehen, das Feinde und Neider ihr als Verrat auslegen können. Sollte Olar Marix noch aktiv sein, wird er – gerade wenn Praiadanya noch Gefangene auf Rulat ist – alle Hebel in Bewegung setzen, um einen Haftbefehl der Perricumer Admiralität zu erwirken. Die Helden können durch Konteradmiral Hakon von Sturmfels (Seite 107) davon erfahren. Es ist hierbei offen, ob sich Deirdre vor der Admiralität verantwortet (was Zeit kostet, aber mit der nötigen Fürsprache dafür sorgt, dass die Angelegenheit nicht weiter verfolgt wird) oder es ihrem Vater gleichmacht und den Befehl ignoriert, in Perricum zu erscheinen. In diesem Fall kann es passieren, dass ein kleiner Verband mittelreichischer Schiffe Jagd auf sie macht.
Informationen: G1, G7c, G9; G12; G15; H1, H4, H7-8, H10, H16; S6, S8c



Deirdre

Deirdre Sanin, Admiralin der Südflotte
Agenda: Deirdre unterstützt insgeheim ihren Vater Rateral mit Vorräten, Waffen und Begleitschiffen und arbeitet mit ihm am Niedergang der Blutigen See.
Hintergrund: 1021 BF übergab die tatkräftige Offizierin (*988 BF, blonder Haarknoten, kernig) ihrem Vater die *Seeadler von Beilunk* und wurde dafür nach Hôt-Alem strafversetzt. Ihre missliche Lage änderte sich, als die aus Harben geflohenen Reste der Westflotte die Zahl ihrer Kriegsschiffe verdoppelte und der almadanische Gegenkaiser Selindian Hal Hôt-Alem als einzigen Hafen seines Machtbereichs mit besonderen Zuwendungen bedachte (und Deirdre zur Großadmiralin ernannte).
Deirdre wusste ihren gestiegenen Einfluss zu nutzen, um ihren Vaters bei seinem Kampf zu unterstützen, ohne dass dies im fernen Punin auffiel. Auch nach 1034 BF endete das geheime Bündnis zwischen Tochter und Vater nicht, da sich die Südflottille zum größten Teil aus Prisen und Beutestücken von Piraten finanziert.
Seelentier: Blaufalke
Funktion: Seine Tochter ist seit Jahren Raterals wichtigste Verbündete und wird auch die Helden unterstützen.
Schicksal: Deirdre folgt Praiadanya im Amt und nimmt die Restaurierung der Perlenmeerflotte bedeutend erfolgreicher in Angriff als ihre Vorgängerin, wobei ihre eigenen Verdienste sowie der Ruf ihres Vaters, dessen Kampf sie fortführt, mitwirken. Zudem erwirkt sie die posthume Rehabilitation Raterals.

Deirdres Schiff:
Die *Stern von Beilunk*
Typ: Schivone
Beflaggung: auf Blau ein roter Greif in goldener Scheibe (Mittelreich)
Takelage: IV (R3, R3, H1, H1, S1)
Tiefgang: 4,4 Schritt
Breite: 11,6 Schritt
Länge: 38,5 Schritt
Schiffsraum: 655 Quader
Frachtraum: 437 Quader
Besatzung: 120 Matrosen, 80 Seekrieger, 180 Richtschützen
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 16, Härte 2
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	14 Meilen/Stunde
am Wind	5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 1 überschwere Rotze voraus, 1 Harpun-Aal (Vorderdeck); 8 leichte und 12 schwere Rotzen , 10 Hornissen (Hauptdeck); 2 mittelschwere Rotzen achteraus (Heck)



Verbündete: Deirdre Sanin

Die Vizeadmiralin hält eine Flottille aus fast einem Dutzend Biremen, Triremen und Karavellen zusammen, darunter ehemalige Schiffe und Matrosen der Westflotte, die sich der jungen Sanin angeschlossen haben und ihr loyal ergeben sind.

Sphinx und Aranierkatze: Peliope von Rathmos

Loyalität: Aranien
Verbündete: Ladwenja von Tsastrand, Praiadanya Seridarez (Freundschaft), Rafik ibn Dhachmani
Feinde: Chimena Ulgaal, Darion Paligan, Sarastro Dorkstein
Kontrahenten: Al Abrah, Ben Harkir, Deirdre Sanin, El Harkir, Erolijida die Scharlachrote (aufgrund der zeitweisen Besetzung aranischen Gebiets zur Rückeroberung Maraskans), Rateral Sanin (aus alten Zeiten)

Aufhänger: Aranien zählt zu den bestimmenden Seemächten des Perlenmeers. Wenn die Helden einen schlagkräftigen und gut organisierten Flottenverband (außerhalb der Fürstkomturei) an ihrer Seite wissen wollen, werden sie um das Mhaharanyat nicht herumkommen.
Hindernisse: Die herausragende Stellung Araniens definiert das Selbstbewusstsein seiner Admiralin. Man ist es nicht gewohnt zu verhandeln, man bestimmt. Peliope wird daher ganz selbstverständlich die Führungsrolle für sich beanspruchen, was schnell zu Konflikten (mit den Helden) führen kann. Zudem mag man sich kaum mit subversiven Elementen an einen Tisch setzen, die sonst dreist die Sicherheit der aranischen Hoheitsgewässer bedrohen. Und mit den Novadis und Maraskanern hat man bezüglich des Yalaiads ohnehin noch was zu klären.
Szenarioaufhänger:
Darion unterschätzt die Gefahr nicht, die von der aranischen Flotte ausgeht, und plant daher einen Schlag, der den potentiellen Feind auslöschen soll. Durch einen Informanten bekommen die Helden davon Wind und müssen die Vernichtung der aranischen Flotte verhindern. Als direkter Gegenspieler fungiert Knochenadmiral Rudon von Darbonia, aber auch Tulmyrja Mayysunya beteiligt sich, von Darion genötigt, ihre Loyalität unter Beweis zu stellen. Vielleicht war sie es, die die Informationen über den bevorstehenden Angriff hat durchsickern lassen (Szenario **Mangrovenflüstern**, Seite 127).
Informationen: G7a, G8, G10, G12, G15; H4, H8, H10, H20

Peliope von Rathmos, Admiralin des Mhaharanyats
Agenda: Peliope hat sich dem Schutz des Mhaharanyats und dem Kampf gegen Helme Haffax verschrieben.
Hintergrund: Peliope (*981 BF, frühzeitig ergraut, von kerniger Schönheit) begann ihre Ausbildung, als sich Aranien vom Mittelreich löste, und legte eine beeindruckende Karriere hin, die sie bereits 1019 BF zur Admiralin machte. Als sich Elburum der selbsternannten Moghulin Dimiona anschloss, verwehrte sie der Thronräuberin die Gefolgschaft und führte einen großen Teil der Schiffe, die Dimiona sich erhoffte, nach Zorgan.
Die stolze Admiralin ist eine treue Gefolgsfrau des aranischen Königshauses und erklärte Feindin der Fürstkomturei. Seit dem Kriegsrat zu Perricum im Ingerimm 1033 BF unterstützen die königlichen Schiffe unter Peliopes Kommando die Perlenmeerflotte. Zwischen der Aranierin und ihrer Perricumer Amtskollegin Praiadanya hat sich in dieser Zeit eine Freundschaft entwickelt.
Seelentier: Aranierkatze
Funktion: Als Oberkommandierende der aranischen Flotte ist Peliope die Ansprechpartnerin der Helden, wenn diese das Königreich zum Bündnis bewegen wollen.
Schicksal: Peliope überlebt das Abenteuer und wird in den zukünftigen Entwicklungen Araniens eine Rolle spielen.

Peliopes Schiff: Die *Prinz Amaryd* (vormals *Prinz Arkos*)
Typ: Trireme
Beflaggung: auf Weiß grüne Blätter und gelbe Blüten (Aranien)
Takelage: II (H1, H1)
Riemen: 6 x 26
Tiefgang: 1,5 Schritt
Breite: 6,2 Schritt
Länge: 42,5 Schritt
Schiffsraum: 131 Quader
Frachtraum: 31 Quader
Besatzung: 22 Matrosen, 90 Seekrieger, 35 Richtschützen, 156 Rojer

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 15, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	14 Meilen/Stunde
am Wind	3 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch)	8 Meilen/Stunde
gerudert (Rammen)	22 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 3 mittelschwere Rotzen (Bug); 2 leichte Aale (1 pro Breitseite); 1 schwerer Aal achteraus (Heck); 6 Hornissen



Verbündete: Die Flotte der Mhaharanyats

Als königliche Admiralin gebietet Peliope über die gesamte aranische Flotte, die sich aus zwölf Geschwadern zusammensetzt. Jedes wird von einer Trireme angeführt und besteht aus bis zu fünf Biremen, schnellen Thalukken und dickbauchigen Potten als Hilfsfahrzeuge. Sollte Peliope als Verbündete gewonnen werden, wird sie dem Bündnis aber nur einen Teil der Flotte zur Verfügung stellen können, da die aranischen Küsten geschützt werden müssen. In den Selemgrund werden ihr maximal zwei Geschwader folgen können.

Unter gekreuzten Klingen: Sarastro Dorkstein

Loyalität: Fürstkomturei
Verbündete: Khyrene die Seelenpfänderin (als Anhänger der Borbaradkirche), Rateral Sanin (über dessen Freundschaft zu Haffax), der Yaganjunker
Feinde: Darion Paligan, Deirdre Sanin, Erolijida die Scharlachrote, Kodnas Han, Ladwenja von Tsastrand, Peliope von Rathmos, Praiadanya Seridarez, Rafik ibn Dhachmani
Kontrahenten: Arachnor von Shoy'Rina, Chimena Ulgaal, Krak, Pjotrew Hjolmen

Aufhänger: Sarastro ist der Feind des Feindes. Über den Yaganjunker (Seite 63) oder Erzmagisterin Jasina Melenaar (**Schattenlande 104**) kann es zu einem Kontakt kommen.
Hindernisse: Es steht außer Frage, dass die meisten potentiellen Verbündeten der Helden eine Unterstützung durch Haffax ablehnen würden. Allerdings ist der Kniff denkbar, den Fürstkomtur und seinen Admiral nicht direkt ins Bündnis zu holen, sondern insgeheim zu informieren.
Szenarioaufhänger:
Die Helden kommen einer Verschwörung gegen Sarastro auf die Spur, die dessen Ermordung zum Ziel hat. Hintermänner können ehrgeizige Offiziere, tobrische Widerständler oder maraskanische Meuchler sein. Es stellt sich nun die Frage, ob sie das Attentat unterstützen (das scheitern wird) oder Sarastro warnen und so seine Achtung gewinnen.
Informationen: G4f, G6, G7b; G11c, G14; H2a–e, H8, H12; S9, S20

Sarastro Dorkstein, Admiralkomtur von Arbasien
Agenda: Haffax' Wille ist auch der Wille von Sarastro.
Hintergrund: Sarastro (*992 BF, blonder Bürstenschnitt, kantiges Gesicht) ist der jüngere Bruder von der verstorbenen Roten Hand Perdido Dorkstein (**Blutige See 54**). Auf der Spur seines Bruders kam Sarastro nach Maraskan und später nach Tobimorien, wo er durch seinen militärischen Sachverstand Karriere machte und vom Fürstkomtur mit der Baronie Arbasien belehnt wurde. 1034 BF wurde er zum Admiral der mendenischen Flotte ernannt. Zudem fungiert er als Anführer von Haffax' schlagfertigster Gruppe, dem *Eternium-Korps*.
Sarastro ist ehrgeizig, kühl berechnend und emotionslos. Einen Pakt schlug er bisher aus, ließ sich aber von Azaril zur Borbarad-Kirche bekehren.
Seelentier: Wehrheimer Bluthund
Funktion: Wenn die Helden das gefährliche Spiel wagen, Haffax zum Bündnis gegen Paligan zu bewegen, wird Sarastro Stimme und Hand des Fürstkomturs sein.
Schicksal: Sarastro überlebt das Abenteuer und bleibt in Haffax' Diensten. 1039 BF wird er eine wichtige Rolle bei Haffax' Offensive spielen.

Sarastros Schiff:
Die *Schwarze Sichel*



Typ: Trireme
Beflaggung: auf Schwarz in Rot eine Dämonenkrone, zwei gekreuzte Schwerter und drei Lilien (Fürstkomturei)
Takelage: II (H1, H1)
Riemen: 6 x 25
Tiefgang: 1,6 Schritt
Breite: 6,5 Schritt **Länge:** 42,9 Schritt
Schiffsraum: 148 Quader **Frachtraum:** 49 Quader
Besatzung: 30 Matrosen, 90 Seekrieger, 80 Richtschützen, 150 Rojer
Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 16, Härte 2
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	3 Meilen/Stunde
gerudert (Marsch)	8 Meilen/Stunde
gerudert (Rammen):	22 Meilen /Stunde

Bewaffnung: 1 schwere und 2 mittelschwere Rotzen voraus (Vorderdeck); 1 schwerer Bock mittschiffs, 2 leichte Aale (1 pro Breitseite) und 2 mittelschwere Rotzen (2 pro Breitseite; Hauptdeck); 2 mittelschwere Rotzen achteraus (Heck); 8 Hornissen



Verbündete: Die Galeeren der Fürstkomturei

Als Haffax' Admiral gebietet Sarastro über die 50 Schiffe verschiedenster Bauart, die die Flotte der Fürstkomturei ausmachen, zu der auch die Dämonenarche *Boransdorn* zählt. Um seinen größten Widersacher im Ringen um die Vorherrschaft im Perlenmeer vernichtet zu wissen, würde Haffax seinen Admiral Sarastro und ein Dutzend Kriegsschiffe entsenden.



... und Al'Anfa?

Auf das alanfanische Imperium als möglichen Bündnispartner wird in diesem Band nicht explizit eingegangen, da es eigene Interessen fern des Perlenmeers verfolgt und an der Ostküste von wenigen Gesandten abgesehen kaum vertreten ist. Gerade durch die Abenteuer **Rabenblut** und **Masken der Macht** können die Helden unter Umständen über exzellente Kontakte in die Perle des Südens verfügen – oder sie suchen den Schulterschluss mit dem Granden *Goldo Paligan* (**Meridiana 178**), Darions Vater, der seinen Sohn jedoch schon seit Jahrzehnten als für ihn nicht mehr existent erachtet.
Sollte es im Rahmen der Möglichkeiten der Helden liegen und für Ihr Aventurien stimmig sein, kann und darf auch Al'Anfa eine Rolle im Kampf gegen die Schwimmende Heptarchie spielen. Vermutlich werden die Galeeren erst im letzten Moment im Selemgrund erscheinen und es werden nicht viele, aber vielleicht entscheidende Schiffe sein – zumal der Schwarze General dann seinen besten Mann entsendet, Großadmiralissimus *Coragon Kugres* (**Efferd 169**) selbst.

Die Jägerin

»Die Symbiose zwischen einem Ma'hay'tam und seinem Steuerwesen ist hinreichend erforscht, doch ist ungeklärt, ob zwischen einer Dämonenarche und ihrem Kapitän nicht ebenfalls eine gewisse Verbindung besteht, in der sie gegenseitig ihr Wesen beeinflussen. Korrumpiert der Daimonid seinen Herrn? Formt der Wille des Kapitäns die chaotische Natur der Arche? Man nehme die Goldmorgentarantel*: Sie soll ein gieriges und verschlagenes Monstrum sein. Gleiches sagt man ihrer Kapitänin nach, der zutiefst verdorbenen Chimena Ulgaal.«*
—aus dem Aufsatz Betrachtungen zur seelischen Wechselwirkung zwischen Beschwörer und Dämon*, Spektabilität Olorand von Gareth-Rothenfels, Perricum 1030 BF*

Im Laufe der Kampagne müssen die Helden sich verschiedener Schurken erwehren, doch niemand heftet sich mit der gleichen Vehemenz an ihre Fersen wie die feiste *Chimena Ulgaal* (Seite 15) mit ihrer Dämonenarche *Goldmorgentarantel*. Ab einem Zeitpunkt, an dem die Helden erste nennenswerte Erfolge erzielen und anfangen, Darion Paligan lästig zu werden, entsendet der Heptarch Chimena, um die Störenfriede zu beseitigen.
Die *Goldmorgentarantel* ist eine Fürstin der Blutigen See und kann sich in ihrer Schlagkraft mit einer Trireme wie der *Seeadler von Beilunk* messen. Selbst für die *Sulman al'Nassori* kann sie eine Gefahr darstellen. Zwar weniger in der direkten Konfrontation – denn hier sind nur wenige Archen dem Zauberschiff gewachsen –, doch die fette Meridianerin Chimena ist verschlagen und verdorben bis ins Mark. Ein ehrenhaftes Seegefecht ist ihr fremd, viel lieber streitet sie mit schmutzigen Mitteln.
Chimena fällt die Rolle der Jägerin zu, eine Erzschurkin, deren hinterlistiger Pläne die Helden sich stets aufs Neue erwehren müssen und die sie am Ende mit Leidenschaft hassen werden. Es ist dabei Ihnen überlassen, wann sie die Piratin stellen und überwinden. Dies kann als Semifinale innerhalb des zweiten Teils geschehen oder erst während der Schlacht im Selemgrund.

Die Goldmorgentarantel



Die *Goldmorgentarantel*
Typ: Dämonenarche
Beflaggung: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und Dämonenkrone (Schwimmende Heptarchie)
Takelage: — **Tiefgang:** —
Breite: 11 Schritt **Länge:** 45 Schritt
Schiffsraum: 413 Quader
Frachtraum: 275 Quader
Besatzung: 120 Piraten, 36 Geschützbediener, 40 Wasserleichen, 35 Krakonier, 30 Hummerier
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** —
Geschwindigkeit:

normale Fortbewegung	28 Meilen/Stunde
schnelle Fortbewegung	64 Meilen/Stunde
über Land	21 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 leichte Rotzen voraus, 1 mittelschwere Rotze voraus, 2 Ballisten voraus (Vorderdeck), 2 Hornissen back- und steuerbord (Hauptdeck), 1 schwere Rotze (Achterdeck)

Die *Goldmorgentarantel* ist eine ‚klassische' Dämonenarche mit einer Länge von 45 Schritt, deren Rumpf etwa 11 Schritt im Durchmesser misst. Die aufgerichteten, hölzernen Spinnenbeine heben sie gute 8 Schritt über die Meeresoberfläche und vier dunkle Hörner schrauben sich geschwungen aus dem Dämonenleib in die Höhe. Die Borke schimmert im Sonnenlicht golden und wird von den Resten unverdauter Nahrung durchbrochen, die aus dem Holz herausragen: Planken und abgebrochene Masten gefressener Schiffe, Gerippe von Meerestieren, Menschen und Risso, rostige Waffen und Rüstungsteile. Dunkle Adern durchziehen das Holz und malen groteske Muster. Wo sie aufplatzen, quillt eine stinkende, ölige Flüssigkeit von dunkelblauer Farbe hervor, die das Gold der Borke wie falsche Dukaten grünlich anlaufen lässt.

Auf der Außenhaut haben sich Miesmuscheln, Seeigel und von einem dämonischen Eigenleben erfüllter Tang festgehangen, Morfus kriechen über die Borke und in ihren Spalten hausen Hummerier und Feuerkrebse. Die gefrässige Maulgrotte wird von zwei tiefroten Mandibeln eingerahmt, die an die Beißwerkzeuge eines riesigen Hirschkäfers erinnern.
Auffällig ist, dass die Arche kaum Aufbauten oder Bastionen besitzt. Dies hängt mit der Jagdstrategie Chimenas zusammen: Die *Goldmorgentarantel* schiebt sich unter Wasser unter den Rumpf eines Schiffes, um dann aufzutauchen und die Beute in die Höhe zu heben. Die Hörner – ausgehöhlt und mit Geschützen bestückt – schließen sich dabei wie ein Käfig um die Beute, während aus der Borke Piraten, Krakonier und Hummerier hervorkriechen und das Schiff stürmen.

Die Grotten der Tarantel

In den feuchten Grotten und Höhlen im Inneren der Arche hausen die verdorbensten Kreaturen des Perlenmeers: Kehlenschneider, Sklavenfänger und Vergewaltiger, die man in jedem Hafen Aventuriens ohne viel Federlesen ertränken würde, gehen hier unheilige Verbindungen mit Krakoniern und von der Schuppenkrätze gezeichneten Fischmenschen ein. Regelmäßig ist die **Maulgrotte** vom Gejohle der Piraten erfüllt, wenn Gefangene, die nicht in den Wurzelkäfigen zum Zeitvertreib gefoltert und verstümmelt werden, gegen Hummerier antreten müssen. Um sie herum wimmeln Maden, Schnecken und die allgegenwärtigen Archenkäfer. Mitunter verschließt sich ein ‚Drecksloch', wie die Quartiere genannt werden, und verschlingt einen Piraten. Doch dies gehört zum Leben der Mannschaft, die nicht minder bösartig ist als der Schiffsdämon selbst. Im Heck liegt die von dem halbblinden Krakonier *Glabluug* betriebene **Kaschemme *Der Bucklige***, die zugleich Spielhölle und Bordell ist, in der versklavte Gefangene den Launen der Mannschaft schutzlos ausgesetzt sind.
Im Inneren der Arche befindet sich das **Anthropeum**, ein faulender Fleischgarten, in dem die Leichen von Gefangenen oder Piraten enden, um nach ihrem Tod der Arche als ‚Niere' zur Reinigung des Unwassers zu dienen. Noch tiefer verborgen ruht das von einem schimmernden Chitinpanzer geschützte **Herz der Arche**, ein zwei Schritt messendes Wurzelknäuel, das von Myriaden Archenkäfern gepflegt wird.
Im Heck der obersten Ebene befinden sich **die Gemächer Chimenas**, in denen sie residiert wie eine meridianische Fürstin. Die feuchten Kammern sind verschwenderisch und ohne ein Gespür für Geschmack eingerichtet: faulende Gobelins hängen neben wurmzerfressenen Masken von den Waldinseln, die tulamidischen Teppiche sind mit Unwasser vollgesogen, allerorten blitzen die kostbaren Metalle und Edelsteine von Beutestücken auf. Chimena selbst residiert, oft tagelang ohne sich zu erheben, auf einem Podest in einem Berg von Kissen und Decken und lässt sich von durch sadistische Folter gebrochenen Sklaven bedienen. Teil ihrer Gemächer ist ihre persönliche **Schatzkammer**, in die all jene Beutestücke achtlos geworfen werden, deren Anblick sie langweilt.
Über ihre Gemächer erreicht man den **Steuerbaum**, einen gedungenen Aufbau, dessen Inneres nahezu komplett von einem bizarren, an das Netz einer wahnsinnigen Spinne erinnernde Wurzelgeflecht eingenommen wird, in dessen Mitte das Steuerwesen mit der Arche verwachsen ist. Die bleiche und haarlose, von dunklen, mit Unwassern gefüllten Adern durchzogene Kreatur verfügt über kein eigenes Bewusstsein. Nur manchmal träumt es noch, dass es vor fünfzehn Jahren eine Seeoffizierin der Perlenmeerflotte war. Einzig Chimena kennt seinen ursprünglichen Namen, der längst zum Wahren Namen geworden ist, und hält das Steuerwesen damit unter ihrer Kontrolle.

Personen und Kreaturen unter der Borke

Kapitänin *Chimena Ulgaal* wird auf Seite 15 ausführlich beschrieben. Dort finden Sie auch die Kampfwerte der Piratin.

Panfilo de Sylphur, Erster Bordmagus (✦)

Der spindeldürre *Panfilo* (*974 BF, dünner Haarkranz, leidet an der Efferdsieche), ein entfernter Verwandter des Brabaker Königshauses, ist Chimena vollständig verfallen und dient ihr regelmäßig als demütiger Lustsklave. Allen anderen Kreaturen gegenüber ist er ein mitleidloser Sadist, der mit seiner magischen Kunst die Leiden seiner Opfer in die Länge zieht. Schon vor Jahren hat er seine Seele an Belkelel verloren.

Kurzcharakteristik: sadistischer Schwarzmagier und meisterlicher Folterknecht
Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 17, IN 15; Grausamkeit 8
Wichtige Talente: Anatomie 12, Heilkunde Wunden 13, Magiekunde 14, Selbstbeherrschung 8
Wichtige Zauber: ABVENENUM 15, AEROFUGO 10, BRENNE 14, DESINTEGRATUS 13, REVERSALIS 10
Schwarze Gaben: Dunkler Rausch, Todesqualen

Haqoum, der Verfluchte Berater, Zweiter Bordmagus (✦)

Paligan stellte seiner Kapitänin den Dämon *Haqoum* (**WdZ 213**) als Berater, aber auch als Aufpasser an die Seite. Chimena hat längst durchschaut, dass der Eingehörnte versucht, sie in einen Pakt zu locken – und Haqoum weiß, dass Chimena darum weiß. Beide betrachten das Ringen um Chimenas Seele als eine Art Spiel, das der Gerissenere gewinnen wird.
Haqoum trägt reich geschmückte, dunkelrote Gewänder. Er hat die Erscheinung eines Grolms mit goldener Haut, Edelsteinwarzen und einem Stirnhorn aus Diamant. Panfilo liegt mit ihm in Konkurrenz und würde den Dämon lieber heute als morgen bannen.

INI 14+1W6 **PA** 14 **LeP** 45 **AsP** 70 **RS** 2
Langdolch: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+2
Leichte Armbrust: **AT** 20 **TP** 1W6+6*
GS 5 **MR** 20 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner (AT+2/PA+2)



Panfilo und Chimena

Besondere Eigenschaften: Existenz, Fluch (Pech an den Hals wünschen), Regeneration I, Tarnung, Unsichtbarkeit II
Talente: Spionage 10, Tarnung 12
Zauber: BEWEGUNG STÖREN 25, BLENDWERK 11, BLICK DURCH FREMDE AUGEN 15, GROSSE GIER 13, HARMLOSE GESTALT 10, HEXENKNOTEN 10, IRIBAARS HAND 9, KLICKERADOMMS 19, MADAS SPIEGEL 12, MOTORICUS 20, RADAU 16
Sonderfertigkeiten: Blindkampf, Meisterschütze (Armbrust)

Khenubaal, der Schatten der Tarantel (✦)

Als gescheiterter Novize des Feqz verschrieb sich der Fasarer *Khenubaal* (*1000 BF, schwarze Locken, graue Augen, Allerweltsgesicht) dem Meuchlerhandwerk, wobei ihm seine latente magische Begabung zugutekommt. Als Anhänger des urtulamidischen Skorpiongötzen Bylmaresh fand er nach der Zurückweisung von Feqz Trost in der Lehre Borbarads und fühlt sich heute, frei von jeglicher Moral, nur noch sich selbst verpflichtet – und der Hand, die die Dukaten für seine Aufträge zahlt.

Kurzcharakteristik: brillanter Meuchler
Wichtige Vor- und Nachteile: Meisterhandwerk (Schleichen, Sich Verstecken, Überreden), Viertelzauberer
MU 17 **KL** 14 **IN** 16 **CH** 12
FF 15 **GE** 16 **KO** 13 **KK** 13
Langdolch:
INI 19+1W6 **AT** 21 **PA** 16 **TP** 1W6+2 **DK** H
Wurfscheiben: **INI** 19+1W6 **FK** 25 **TP** 1W6+1
LeP 30 **AuP** 33 **AsP** 17 **WS** 7 **MR** 5 **GS** 9
RS 1 (leichte Kleidung)

Wichtige Talente: Dolche (Langdolch) 17 (19), Gassenwissen (Beschatten) 12 (14), Raufen 15, Schleichen (Gebäude) 16 (18), Selbstbeherrschung 14, Sich Verkleiden 10, Sich Verstecken 12, Sinnenschärfe (Hören, Sehen) 14 (16), Überreden 13, Wurfmesser 16
Zauber: AXXELERATUS 9, KATZENAUGEN 8, SPINNENLAUF 11, STANDFEST 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura verhüllen, Ausweichen III (PA 18), Binden, Finte, Defensiver Kampfstil, Eisenhagel, Entwaffnen, Gezielter Stich, Kampfgespür, Klingensturm, Linkhand, Meisterparade, Meisterschütze (Wurfscheibe), Schnellziehen, Todesstoß, Tod von Links, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat
Tarantelgift: *Arax* (Stufe 5; Wirkung: AT, PA, GE, FF, KK je –2 / je –1, Beginn: 2 SR, Dauer: 1 Tag / 12 Std.), *Drachenspeichel* (Stufe 7; Wirkung: 1W6+1 SP/SR, Schwellungen, Schmerzen, Schwindel / Wirkung halbiert, Beginn: sofort, Dauer: 1W6+1 SR), *Feuerzunge* (Stufe 6; Wirkung: geschwollene Zunge, 2W6 SP/Std. / Schaden halbiert, Beginn: 5 SR, Dauer: 5 Std.), *Krötenhauch* (Stufe 6; Wirkung: Verätzungen und Schmerzen, 1W6 SP alle 2 KR, Einzelproben +2, Talentproben +6, Härte –5 / Wirkung halbiert, Beginn: sofort, Dauer: 20 KR / 10 KR), *Kukris* (Stufe 12; Wirkung: 1W6–1 SP/KR, Juckreiz und Krämpfe / 1W3 SP/KR, leichte Krämpfe, Beginn: 10 KR, Dauer: bis zum Tod / 50 KR) oder *Gift des Feuerskorpions* (Stufe 8; Wirkung: wie HÖLLENPEIN mit 7 ZfP*, 1W6 SP(A)/KR / Schaden halbiert, Beginn: 5 KR, Dauer: 1W6x1W6 KR / 1W3x1W3 KR).
Verhalten im Kampf: Khenubaal legt sich mit SPINNENLAUF auf die Lauer und greift aus dem Hinterhalt an. Der AXXELERATUS erlaubt ihm schnelle, kaum vorhersehbare Angriffe. Der erste Angriff ist in der Regel ein *Todesstoß* (gegen Brust oder Bauch), komplizierte Manöver bereitet er im Zweikampf mit *Binden* vor. Seine Waffen können vergiftet sein.

Weitere Personen der *Goldmorgentarantel*

- Chimenas maraskanisches Totenkopfäffchen mit dem Namen **Leckermäulchen** ist eine fleischfressende Mutation mit äußerst scharfem Gebiss (Werte siehe **ZooBotanica 66**, **TP** 1W6+1). (*)
- **Kriecher** (*1009 BF, erbärmlicher Zustand, gehorcht Chimena mit hündischer Unterwürfigkeit) machte einst als Kapitän der Fürstkomturei Jagd auf Chimena und geriet in Gefangenschaft. Die Piratin brach durch Folter seinen Willen und ließ ihm dann die Füße abhacken. (*)
- Eine am ganzen Leib dicht behaarte Sklavin wird von allen nur **Halbork** (*1019 BF) genannt. In ihrem Leib wächst ein Gal'kzuul heran. (*)

Das Netz der Jägerin

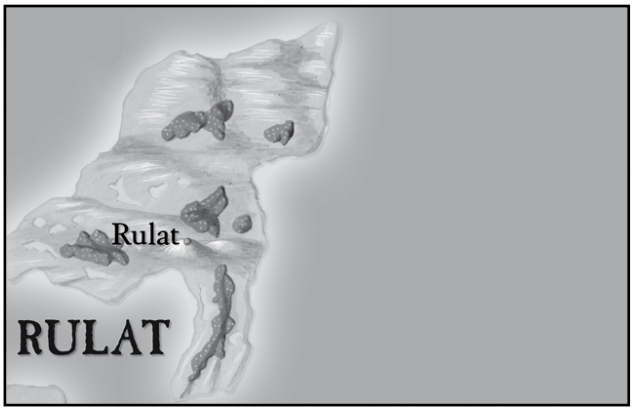
- **Kopfgeld und Gerüchte:** Mit diffamierenden Gerüchten versucht Chimena, den Ruf der Helden zu schädigen. So hofft sie, einen Keil zwischen die Helden und mögliche Verbündete zu treiben. Dies kann so weit gehen, dass den Helden in bestimmten Häfen die Zufahrt versagt wird oder sie sich plötzlich von Gardisten umzingelt sehen, die die ‚Schlächter von Alnuphar' vor sich glauben. Gefälschte Steckbriefe – etwa der garethischen oder aranischen Admiralität – mit hohen ausgelobten Kopfgeldern sollen Begehrlichkeiten bei zwielichtigen Gestalten wecken, die auf einen schnellen Dukaten aus sind.
- **Wasserwahn:** Chimena lässt durch Panfilo *Wasserwahn* (Stufe D) herstellen, ein farb- und geschmackloses Gift aus dem dämonischen Schwarmschwamm (**WdA 53**), mit dem Ziel, es dem Kapitän des Heldenschiffs verabreichen zu lassen. Das Opfer strebt nach dem Ort, an dem Panfilo die Rückstände des Elixiers versteckt hat. Dort wartet auf die Helden bereits die Falle, die Chimena für sie ausgelegt hat. Dazu kommt, dass das Opfer den Ort für 4W6 Tage erbittert verteidigen wird – und als Feinde nimmt es auch die Helden wahr.
- **Der Agent der Tarantel:** Chimena entsendet den Meuchler Khenubaal, um sich bei den Helden an Bord zu schleichen. Entweder versucht er ganz profan, im nächsten Hafen als Matrose oder Söldner anzuheuern, oder er ermordet ein Mannschaftsmitglied und nimmt mittels eines IMPERSONA-Artefaktes dessen Identität an. Anfänglich hält er sich bedeckt und versucht, mehr über die Feinde in Erfahrung zu bringen und sich ihr Vertrauen zu erschleichen. Später beginnt er, Misstrauen zu schüren und Unmut zu stiften sowie mit gezielten Aktionen das Schiff zu beschädigen. Ebenso kann er versuchen, durch ‚Unfälle' und Gifte die Offiziere auszuschalten.
- **Sharnaars Scherben:** Die Schwachstelle der *Sulman al'Nassori* ist *Sharnaars Spiegel*, der das Zauberschiff allen arkanen Wunderdingen zum Trotz frei von magischen Nebeneffekten hält. Sollte Khenubaal dahinter kommen, wird er versuchen, das urtümliche Artefakt zu beschädigen oder eine wichtige Komponente zu stehlen. Als Folge bricht an Bord Chaos aus: Artefakte entladen sich, wirken anders als geplant oder gar nicht, Dschinne entweichen, und am Ende treibt die *Sulman* manövrierunfähig über die See: eine willkommene Beute für einen Angriff der *Goldmorgentarantel*. Das arkane Chaos betrifft auch zaubernde Helden; für die willkürlichen Nebeneffekte können Sie sich an den Vorschlägen zur *Kritischen Essenz* (**WdZ 368**) orientieren. Diese Sabotage kann zur Folge haben, dass die *Sulman* mit neu beschworenen Dschinnen nach Khunchom gebracht und dort aufwändig instandgesetzt werden muss.

Der Reif der Wellen

„Der Kampf der Drachen ist nicht unserer. Das verdorbene Wasser ruht nur und wir besingen seinen Schlaf. Enden unsere Lieder, wird alles vergehen, wofür Isiriel, die Marmorblaue, einst geschaffen wurde."
—der Sternenträger Fenawyn zu seiner Sippe vor dem Auszug auf das Meer und seinem Traum von Lyrahsala, um 2200 v.BF

Orte: die Nebelinsel Lyrahsala, Perricum, das Archipel der Rochen
Aufhänger: Die Helden folgen der Spur der *Sphäre der Wogen*.
Stichworte zur Handlung: In einer Traumglobule aus Isiriel geflüchteter Hochelfen erhalten die Helden entscheidende Hinweise, die sie zum gefangenen Blutrochenkönig führen. Dabei müssen sie sich der Nachstellungen durch einen Globomong-Priester und seiner Schergen erwehren.
Zeitpunkt: beliebig

Um der Aufgabe des Wächters der Großen Tiefe nachzukommen und den Blutrochenkönig zu befreien, benötigen die Helden zweierlei: Sie müssen herausfinden, wo sich dessen Kerker befindet, und in den Besitz des Schwesterartefaktes zur *Sphäre der Wogen* gelangen. Es führen mehrere Wege zum Ziel: Der deutlichste Hinweis, den sie besitzen, ist, dass



sich die Artefakte einst im Besitz der Hochelfen befunden haben. Zu diesen können sie verschiedene Nachforschungen anstellen, die schließlich zum Matrosen *Rigbald* führen, der bereits einmal die Globule Lyrahsala mit eigenen Augen gesehen hat und sie dorthin führen kann (**Die Insel im Nebel**, siehe unten). Hier erfahren sie mehr über die Geschichte der Artefakte, erhalten eine Beschreibung vom *Reif der Wellen* und wo sie den Kerker finden können. Die Suche nach dem Schwesterartefakt führt sie nach Perricum. Es bestehen zudem alternative Wege, den gefangenen Tierkönig ohne die Artefakte zu befreien (Kasten **Alternativen, den Bann zu brechen** auf Seite 94). In der Globule erhalten sie außerdem Hinweise, wie sie den hochelfischen Bann über die Bodenlose Grube von Rulat erneuern, wodurch sich das Szenario **Das Lied der Reinheit** (Seite 95) anschließen kann.

Es ist denkbar, dass die Helden während ihrer Recherchen bereits vorher den Perricumer Draconiter-Hort aufsuchen, hat dieser doch einen ausgezeichneten Ruf für sein Wissen über die Blutige See. In diesem Fall können Sie die Episode **Im Hort des Drachen** (Seite 91) vorziehen und die Helden den *Reif der Wellen* bereits finden lassen, bevor sie sich nach Lyrahsala begeben.

Das Szenario endet mit der Befreiung des Blutrochenkönigs.

Der Gegenspieler

Globoman Guryek (Seite 17), der Hohepriester von Rulat, befindet sich, den Visionen seiner Herrin folgend, ebenfalls auf der Suche nach dem Kerker des Blutrochenkönigs, um seine Befreiung und eine Gefährdung der charyptiden Kabale zu verhindern. Allerdings fesselt ihn sein Fluch an das Unheiligtum: Elementares Wasser wirkt verletzend auf ihn, in großen Mengen gar tödlich.

Daher entsendet er seinen Sohn *Gal'krik*, einen in einem unheiligen Ritual gezeugten Gal'kzuul, um die Helden aufzuhalten. Die widernatürliche Kreatur ist für ihre Art bemerkenswert intelligent, jedoch eher mit einer gewissen Bauernschläue und Verschlagenheit gesegnet. Gal'krik gebietet über zwei Dutzend Krakonier, die auf den Rücken von Haien den Helden unter den Wogen hinterher jagen, damit diese sie ans Ziel führen.

Gal'krik
MU 14 **KL** 11 **IN** 13 **CH** 10
FF 12 **GE** 15 **KO** 13 **KK** 13
Stoßspeer:
INI 10+1W6 **AT** 17 **PA** 11 **TP** 2W6+2 **DK** S
LeP 32 **AuP** 41 **WS** 7 **MR** 8 **GS** 6 / 5
RS 1 (natürlicher Rüstungsschutz)
Besondere Eigenschaften: Fluch*, leichte Empfindlichkeit (Efferd), Schreckgestalt 1, Wasserwesen
Wichtige Talente: Kriegskunst (Taktik) 7 (9), Reiten (Hai) 9 (11), Schleichen 8, Schwimmen 12, Selbstbeherrschung 10, Sich Verstecken 9, Speere 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen 1 (PA 11), Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Standfest, Umreißen, Unterwasserkampf
Verhalten im Kampf: Gal'krik wird seine Krakonier mit einer Aktion *Taktik* koordinieren, ehe er selbst in den Kampf eingreift. Gegner versucht er unter Wasser zu zwingen, um dort seine Vorteile ausspielen zu können.
*) Gal'krik kann einmalig die Erinnerung eines Opfers an seinen Anblick trüben oder die Lungen eines Gegners mit Wasser füllen (3W6 SP). Der Fluch ist mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden.

Optional: Nuyasalas Nebelbank

Es ist denkbar, dass die Helden in der Vergangenheit bereits einmal Kontakt mit Flüchtlingen aus Isiriel hatten: Nuyasalas Nebelbank (**Blutige See 47**) ist ebenfalls eine Zuflucht der Neckelfen. Allerdings ist ihr Schicksal (als Sternchen-Mysterium; **Efferd 180**) ungewiss. Sollten die Helden Nuyasala kennen und die Globule in Ihrem Aventurien nicht vergangen sein, könnten sie aktiv nach den dortigen Elfen suchen. In diesem Fall benötigen Sie Rigbald nicht und können Nuyasala und Lyrahsala zu einem mystischen Ort verschmelzen – oder die Helden bei der Suche nach der einen Mini-Globule auf die andere stoßen lassen.

Die Insel im Nebel

„Die stinkenden Froschmenschen sind im Mantel der Nacht unsere Bordwand hochgekrochen und wie walwütige Thorwaler über uns hergefallen. Ich sah mich schon in ihren feisten Bäuchen enden, bestenfalls noch in den Sklavenpfuhlen der Stadt aus der Tiefe. *Da tauchten aus dem Nebel plötzlich sie auf – Elfen, die auf silbernen Delphinen ritten und mit ihren Speeren Jagd auf die Krakonier machten. Nein, keine Necker! Sie hatten spitze Ohren, was sollen sie sonst gewesen sein außer Elfen?*

Ich fiel während der Kämpfe ins Wasser und erwachte im Muschelpalast des Seeelfenkönigs. Die Spitzohren pflegten mich, dann legten sie mich in ein Boot aus Schilf und schickten mich fort in die Nebel. Ich träumte. Als ich wieder zu mir kam, fand mich die Ilderasch *und brachte mich nach Beilunk.*

Die Seeelfen retteten mein Leben, bei Efferds wallendem Bart, so wahr wie ich hier sitze!“

—die Geschichte des Matrosen Rigbald, von seinen Zuhörern als Avesgarn belächelt

Die Helden können von dem Matrosen *Rigbald* (*993 BF, Halbglatze, trägt das verbliebene braune Haare schulterlang; hat sich die Wappen aller Hafenstädte, in denen er länger als zwei Tage Landgang hatte, unter die Haut stechen lassen.) hören (**H20**), der oben Geschildertes 1027 BF erlebte. Rigbald kann in nahezu jeder Hafenstadt angetroffen werden, wo er jedem, der es hören will oder nicht, seine Geschichte von den Seeelfen erzählt. Tatsächlich war er auf der Insel Lyrahsala, auch wenn kaum einer ihm Glauben schenken mag. Umso mehr freut er sich, in den Helden willige Zuhörer zu finden.

Allerdings sind Rigbalds Erinnerungen an Lyrahsala getrübt, da er damals schwer verwundet war und seither ein wenig zu oft den Boden des Rumbechers ergründet hat. Außerdem hat er seine Erzählung mit den Jahren immer weiter ausgeschmückt, so dass Sie bei seinen Berichten von der Insel im Nebel und dem *„Reich des Seeelfenkönigs“* übertreiben können, dass sich die Balken biegen. Auch wenn den Helden Zweifel an der Glaubwürdigkeit Rigbalds kommen sollten, erinnert er sich doch sehr genau, wo sich der Vorfall ereignet hat: gute 70 Seemeilen östlich von Rulat. Rigbald ist nur allzu willig, die Helden zu begleiten, um (sich auch selbst) zu beweisen, dass er kein Spinner ist.

Durch den Nebel

70 Meilen östlich von Rulat lag einst eine kleine Insel, zu der der Sternenträger Fenawyn vor über 3.000 Jahren seine Sippe führte und die Globule Lyrahsala träumte. Heute zeugen nur noch einige wenige, flache Felsen von der Insel. Die See ist spiegelglatt und feiner Dunst hängt wie Traumgespinst über den Wassern. Magische Analysen zeigen die Reste fremdartiger *Limbus-* und *Temporal*magie. Elfen und Helden mit hoher *Intuition* (15+) spüren die Nähe der Traumwelt: Sie nehmen einen leichten Geruch von Baldrian wahr und hören schwache, ferne Harfenklänge.
Wenn das Schiff der Helden zwischen die Felsen steuert, verdichten sich die Nebel schlagartig zu einer undurchdringlichen Suppe. Das Schiff irrt lange im Nebel umher, viel länger als es das Areal von fast 50 Rechtmeilen, das die flachen Felsen absteckten, eigentlich zulassen dürfte. Schließlich befällt alle an Bord eine schwere Schläfrigkeit. Wem es gelingt, wach zu bleiben (*Selbstbeherrschung* +10), erlebt, wie die Nebel plötzlich aufreißen und das Schiff im flachen Wasser nahe einer unter einer grauen Dunstglocke liegenden Insel aufläuft.

Die Insel Lyrahsala

Als um 2200 v.BF die Elfenstadt Isiriel im Zuge des Zweiten Drachenkrieges vernichtet wurde, besiegelte das nicht das Ende aller dort lebender Hochelfen. Einige flohen bereits vorher und träumten sich verborgene Zufluchten wie die Nebelinseln Nuyasala und Lyrahsala. Letztere ist das Refugium der Sippe der *Wogenschläfer* aus Shaval, die *zerlirz* (Asdharia: *verdorbenes Wasser*) bekämpften, den schleichenden Einfluss der Erzdämonin Charyptoroth. Sie errichteten den Bann über die Bodenlose Grube von Rulat und wachten über Wogensphäre und Wellenreif. Mit der Gegenwart nur durch zarte Bande verbunden leben die *lyrfeya* (*Seeelfen*) am Saum von Raum und Zeit und bewahren in ihren Träumen die Mysterien lange vergessener Tage.
Die Globule misst nicht mehr als zehn Meilen im Durchmesser. In ihrer Mitte ruht die von Meerwasser und grauen Nebeln umgebene Insel Lyrahsala, ein sumpfiges und von vielen kleinen Flüssen und Teichen durchzogenes Stück Land von 7 Meilen Ausdehnung an seiner breitesten Stelle. Aus einem kleinen See, der die meisten Flüsse speist, erhebt sich ein muschelförmiges Bauwerk aus blauem Marmor. Fließende Brücken aus geformtem Wasser, in dessen Sprühregen sich kleine Regenbögen bilden, verbinden den Muschelturm mit dem Land.
Die Gewässer sind ungewöhnlich fischreich. Es scheint nie Mangel zu herrschen – ein elfisches Schlaraffenland. An Land leben *Karnickel*, *Biber*, *Sumpfechsen* und verschiedene Amphibien, es wachsen neben Torfmoos, Schilf, Froschlöffel und Wasserpest *Alraune*, *Donf*, *Egelschreck*, *Tarnele*, *Traschbart*, *Einbeere*, *Wirselkraut*, *Zwölfblatt* sowie das eigentlich nur an der Westküste vorkommende *Neckerkraut*.

Magie und Götterwirken

Alle Zauber und Rituale, die nicht in der elfischen Repräsentation gewirkt werden, sind generell um 6 Punkte erschwert, wohingegen elfische Zauber um 6 Punkte und Elfenlieder um 2 Punkte erleichtert sind. Die magische Natur der Globule bewirkt, dass alle Zauberhandlungen 1 AsP weniger kosten (mindestens jedoch 1 AsP).
Liturgien und Mirakel sind in der Globule um 10 Punkte erschwert.

Zeit

Die Zeit verläuft in der Globule fünfmal langsamer als in der Dritten Sphäre (das heißt, dass für jeden Tag, den die Helden hier verbringen, fünf Tage in Aventurien vergehen). Der Rückzug auf das Meer liegt für die Lyrfeya gerade einmal 650 Jahre zurück. Sie wissen vom Untergang Chalwens und dem Zweiten Drachenkrieg, nicht jedoch um seinen Ausgang oder das Schicksal Isiriels. Die Alhani, Bospararaner, nicht einmal die Tulamiden sind ihnen ein Begriff. Eine ganze Epoche fand ohne sie statt.

Die Lyrfeya

Als die *Wogenschläfer* ihre Zuflucht träumten, wandelten sie ihre Körper und wurden zu den Lyrfeya. Sie ähneln Elfen und Neckern gleichermaßen: Sie besitzen eine weiche, glatte Haut von heller, leicht grünlicher oder bläulich schimmernder Farbe, die im Alter tiefblau wird. Das grüne oder blaue Haar wird offen getragen und reicht meist bis zur Hüfte, schimmert metallisch und weist manchmal silberne oder goldene Strähnen auf. Die Lyrfeya haben spitze Ohren, die größer sind als die heutiger Elfen, und ihre schrägstehenden Juwelenaugen sind von blauer, grüner oder (selten) brauner Farbe.
Die Neckelfen kleiden sich in kurze Tuniken aus Muschelseide, ein goldgelb glänzendes Gewebe aus den Haltefäden bestimmter Muscheln, dazu Schmuck aus schimmernden Perlen. An Waffen tragen sie Harpunen, (Wurf-)Speere, Dreizacke sowie schlanke Messer und Dolche.
Ihre **Magie** ist durch ihre Verbundenheit zum Element Wasser geprägt. AQUAMORPHO, LEIB DER WOGEN, PFEIL DES WASSERS, WASSERATEM und WELLENLAUF sind Zauber, die jeder Lyrfeya beherrscht, ebenso ADLERSCHWINGE (Meerestiere), AEOLITUS, EINS MIT

DER NATUR, NEBELWAND und alle heutigen Elfen allgemein bekannten Zauber (Elf7). Der ABVENENUM dient dem Entsalzen von Meerwasser und im TIERGEDANKEN hat die geradezu symbiotische Verbindung ihren Ursprung, die die Delphinreiter zu ihren Tieren pflegen. Unter den Kämpfern sind Zauber verbreitet, die AQUAFAXIUS, LUNGE DES LEVIATHAN und ORCANOSPHAERO entsprechen.
Die **Sprache** der Lyrfeya ist ein (für Kundige verständlicher) Dialekt des Isdira, auch das Asdharia wird noch gepflegt.

Die Lyrfeya im Spiel
Die Lyrfeya sind ein mystisches Volk, das gleichermaßen in einer den Helden unbegreiflichen Vergangenheit und seiner geträumten Gegenwart lebt. Lyrahsala wurde geschaffen, um das Wissen seiner Zeit zu bewahren, doch die Abgeschlossenheit der Globule führte gleichzeitig zu einem eigentümlichen Vergessen – einzig der Sternenträger *Belirnaër* trägt noch die Erinnerung an den Ursprung in sich.
Die Helden sind den Lyrfeya ebenso fremdartig wie sie ihnen und werden erst einmal als Bedrohung wahrgenommen. Die einzigen Menschen, an die die Neckelfen sich vage erinnern, sind die *chal'tala*, die Kinder Chalwens, das heute aus Aventurien verschwundene Volk der Sumurrer. Zwergen begegnet man mit größtem Misstrauen, während alle Befellten und Geschuppten als Handlager des *dhazas* und Feinde gelten. Einzig Elfen bringt man Vertrauen entgegen.

Ausgewählte Lyrfeya

- Der ‚alte Weise' **Belirnaër** (2,08 Schritt, tiefblaue Haut, smaragdgrüne Haare und Augen) ist ein Sternenträger. Von Geburt an mit einem sternförmigen Mal an der Schulter gezeichnet, ist es ihm durch das Schicksal bestimmt, über den Fortbestand der Globule zu wachen. Er ist der Sohn von *Fenawyn*, ebenfalls ein Sternenträger, der sich *„auf den Wogen bettete und Lyrahsala träumte"*. Als letzter weiß er um die Geheimnisse von Südwall und den Kerker des Blutrochenkönigs. In letzter Zeit ist er sehr beunruhigt, denn er träumte vom Nahen der Ungeschaffenen und Gesichtslosen sowie dem Ende Lyrahsalas. (*)
- Die Delphinreiterin **Sharin** (1,93 Schritt, bleiche Haut mit grünlichen Narben) führte bereits ein Dutzend Mal ihre Gefährten jenseits des Nebels, um das *zerlirz* zu bekämpfen, das Lyrahsala seit einigen Jahren bedroht. Sie misstraut Menschen, denn bisher hat sie diese nur als Feinde erlebt. Durch ihren Seelengefährten Rhiallghen weiß sie von Belirnaërs Sorgen, was sie zu einer noch erbitterteren Verteidigerin der Insel macht. (*)
- **Rhiallghen** (1,82 Schritt, bläulich schimmernde Haut) ist ein junger Zauberweber und kundiger Heiler. Er ist Belirnaërs Schüler und durch das *Seelenlied* mit Sharin verbunden. (*)
- Das Neckelfenmädchen **Amrel** (1,49 Schritt, weiße Haut, blassgrünes Haar) mag den Helden wie ein Kind erscheinen, doch sie besitzt ein tieferes Verständnis vom Meer als mancher Mystiker der Efferd-Kirche. Während andere Lyrfeya die Ankömmlinge meiden, schreitet Amrel forsch voran und will mehr über die Fremden erfahren. (*)

Unwillkommene Gäste

Bald nach der Ankunft nähern sich mehrere Delphinreiter der Lyrfeya unter Führung Sharins dem Schiff, doch kommen sie nicht näher als 50 Schritt heran. Der genaue Ablauf der ersten Begegnung mit den Elfen hängt maßgeblich vom Vorgehen der Helden ab. Sharin sieht in den Neuankömmlingen jene, die Unheil über Lyrahsala bringen werden, weswegen sie versuchen wird, sie von der Insel fernzuhalten. Dazu greift sie auf einschläfernde Nebelbänke (eine hochelfische Kombination der Zauber NEBELWAND und SOMNIGRAVIS), fortlockende Sirenenklänge und Scheinangriffe zurück, um die Helden daran zu hindern, von der Ankerstelle bis zum Ufer zu gelangen. Einen elfischen Helden mag sie gar für einen Gefangenen halten und versuchen, ihn zu befreien. Sollten die Helden aggressiv reagieren, können sich die Fronten zwischen ihnen und den Lyrfeya schnell verhärten. Es bleibt ihnen dann nur, (im wahrsten Sinne des Wortes) die Wogen zu glätten oder auf geheimen Pfaden zum marmorblauen Muschelturm vorzudringen.
Wo Sharin übermäßig vorsichtig ist, ist Amrel sorglos. Heimlich schleicht sie sich fort, um einen Blick auf die Fremden zu werfen. Sie kann dabei den Helden auffallen und, wenn diese sich geschickt anstellen, mit ihnen ins Gespräch kommen. Auch dann sollten Sie es den Helden nicht zu einfach machen, mit den fremden und geheimnisvollen Wesen in engen Kontakt zu kommen.

Krakonier im Sumpf

Den Helden auf der Spur erreicht Gal'krik mit seinen Krakoniern die Nebelfelsen im Perlenmeer. Er schickt den erfahrenen Kundschaft *Tglabuur* (1,53 Schritt, für einen Krakonier nahezu schlank) mit zwei weiteren Froschwesen voran in den Nebel. Während die Lyrfeya mit den Helden beschäftigt sind, nähern sich die drei Krakonier unbemerkt der Insel.
Die Helden können Spuren der Krakonier entdecken, vielleicht gerät Amrel, nachdem sie sich heimlich mit den Helden getroffen hat, auf dem Rückweg zu ihrer Sippe in Gefangenschaft – und Sharin verdächtigt die Menschen, das Elfenmädchen entführt zu haben. Die Suche nach Amrel und ihre Befreiung offenbart den wahren – und gemeinsamen – Feind. Sharin wird die Helden (sowie eventuell festgesetzte Krakonier) zu Belirnaër bringen.

Die Erinnerungen der Lyrfeya

Auch Belirnaër weiß nichts vom Untergang Isiriels, auch wenn er in seinem tiefsten Inneren fürchtet, dass die Stadt längst vergangen ist. Unbewusst ahnt er, dass die Gewissheit über das Ende der Hochelfenstadt den Niedergang Lyrahsalas bedeuten würde: Hoffnung ist der Ursprung der Globule und mit der Hoffnung endet der Traum. Daher vermeidet er allzu intensive Gespräche über Isiriel: *„Lasst uns nicht über die Marmorblaue sprechen, nicht über ihr* kha.*"* Sollten die Helden dieser Bitte nicht entsprechen und gar glaubhaft von der Zerstörung Isiriels berichten (was jedoch schwierig ist, da sie selbst nicht mehr als Legenden kennen dürften), würde die Globule beginnen zu kollabieren.

Die Lyrfeya: *„Wir sind die* mha'var zerlirz*, die Wächter über den Schlaf des verdorbenen Meeres. Wir sangen die Lieder,* ryl'ladenâ *zu bannen. Als der Kampf der* dhakra *begann, legte sich Fenawyn auf die Wogen und träumte Lyrahsalas."*

Das Wort *ryl'ladenâ* ließe sich mit ‚unheimlicher Krötenwald' übersetzen. Darauf angesprochen führt Belirnaër aus: *„So nennen wir die Insel vor der Küste* taubrias*, dem verfluchten Land. Dort schlummert das* lyr'arc*, das Schwarzwassermeer."* Wie in dem elfischen *taubria* das heutige Tobrien seinen Ursprung hat, wurde aus *ryl'ladenâ* Rulat. Wenn die Helden mehr darüber wissen wollen, bedienen Sie sich an den Informationen im nebenstehenden Kasten.

Die Sphäre der Wogen: *„Unsere Ahnen gaben sie dem* lyr'gra*, dem Strudel am Ufer des Landes der* gobians*, der struppigen Rothaare, um es vor den Kindern der Kröte zu verbergen. Dieses Artefakt hat eine Schwester, einen Reif, der in Isiriel blieb."* Belirnaër weiß, dass beide zusammen den Kerker eines Tierkönigs öffnen würden, doch herrschte Uneinigkeit unter den Weisen Isiriels, ob man ihn befreien solle. Also entschied man sich, die Artefakte zu trennen, um Hader zu vermeiden. Da dies lange vor seiner Zeit geschah, kennt er nur vage Legenden, kann aber eine filigrane Zeichnung des *Reifs der Wellen* anfertigen, von dem ihm Fenawyn erzählte.

Der Kerker des Tierkönigs: Dieser soll sich in der Nähe eines Ortes befinden, den die Lieder das ‚Archipel der Rochen' nennen.

Angriff der Gesichtslosen

Während die Helden mit Belirnaër sprechen, beginnt Gal'krik, der mittlerweile seine restlichen Krakonier durch den Nebel geführt hat, mit einem Angriff auf die Enklave. Die Werte der Krakonier finden Sie im **Anhang** auf Seite 171. Sie können hier einen spannenden Kampf zwischen krakonischen Hai- und elfischen Delphinreitern inszenieren und hochelfische Zauberei auf charyptide Flüche treffen lassen. Durch ihre bloße Anzahl stellen die Angreifer vermutlich kaum eine Gefahr dar, doch von ihnen geht eine ganz andere Bedrohung aus: Die Anwesenheit des Daimoniden Gal'krik ge-

Das Geheimnis von Südwall

Die *fey* von Isiriel sangen *iamanda lir'bha'sama* (etwa: *Lied der Meeresheilung*) auf *ryl'ladenâ*, um ein Band zur Bastion Shaval an der Küste *taubrias* zu knüpfen, durch das dessen *mandra* fließen konnte. Die *fey* von Shaval hatten ein *salaiama* (etwa: *Sippenseeleninstrument*) geschaffen, das über Jahrhunderte das *iamanda* spielte. Der Namen Shaval lässt mit seinen Wortstämmen mehrere Übersetzungen zu: ‚strahlende Sonnenwacht' oder ‚Mittagssonnenwacht' – und damit ‚Wacht im Süden' – bringen die Helden auf die richtige Fährte. Denn gemeint ist das heutige Piratennest Südwall, das in sich das Geheimnis birgt, um die Bodenlose Grube von Rulat zu versiegeln. Hiervon handelt das Szenario **Das Lied der Reinheit**.



fährdet die Existenz der Globule an sich. Blumen verwelken, Fische sterben und Wasserbrücken fallen in sich zusammen, während sich der Himmel verdunkelt und die Wasser zu brodeln beginnen.
Trotz des energischen Vorgehens gegen die Krakonier weichen die Lyrfeya vor Gal'krik zurück, da sie seinen Anblick nicht ertragen. Ihn zu vertreiben oder zu töten soll die Aufgabe der Helden sein. Sollte Ihnen Gal'krik als Gegner alleine nicht stark genug sein, wird er von zwei *Zwergkrakenmolchen* (**ZooBotanica 124**) beschirmt.

Optional: Gal'kriks Tod und Auferstehung
Gal'krik ist schlau genug, um sich nicht sinnlos zu opfern. Wenn alles verloren ist, wird er die Flucht antreten, um seine Kräfte zu sammeln und den Helden zu folgen. Stirbt er im Kampf und zerfällt wie alle seiner Art zu einer stinkenden Masse, kann er Ihnen dennoch erhalten bleiben: Kurz vor seinem Tod ruft er Charyptoroth an. Die Macht der Erzdämonin lässt ihn nach wenigen Nächten wiederauferstehen und die Verfolgung der Helden erneut aufnehmen.

Abschied aus dem Nebel

Auch nach dem Sieg über den gemeinsamen Feind bleibt das Verhältnis der Lyrfeya zu den Menschen distanziert. Berlirnaër vermutet nicht zu Unrecht, dass ohne die menschlichen Gäste die Ungeschaffenen nicht den Weg nach Lyrahsala gefunden hätten. Er bittet die Helden daher freundlich, aber bestimmt, bald aufzubrechen und Lyrahsala zu vergessen – andernfalls würde bald nicht viel mehr als ihre Erinnerung von der Insel im Nebel bleiben. Ein Abschiedsgeschenk erhalten sie dennoch: ein *Nebeltuch*, ein feines Gespinst aus Muschelseide. In Wasser gelegt, verwandelt sich das semipermanente Artefakt (einmal in der Woche einsetzbar) in eine bewegliche Nebelwolke (entsprechend der NEBELWAND-Variante), die dem Besitzer des Tuchs folgt.

Die Suche nach dem Archipel der Rochen

Unter diesem Namen ist das gesuchte Archipel – eine kleine Gruppe winziger Inseln – heute noch bekannt, auch wenn die Kenntnis um seine Existenz nicht sehr geläufig ist. Es liegt gute 200 Seemeilen östlich der Zwergeninsel Kibrom und tauchte das erste Mal dank der Perlenmeerexpedition der *Seeadler von Beilunk* im gängigen Kartenwerk auf. Daher kann man seine Lage sowohl bei Sanin als auch bei seiner ehemaligen Kartographin und heutigen Draconiterin *Neetya von Perricum* in Erfahrung bringen sowie in jeder gut sortierten Kartothek einsehen.
Seinen Namen verdankt die Inselgruppe der Unzahl an Blutrochen, die sich in seiner Nähe tummeln (und die von der Präsenz ihres gefangenen Tierkönigs angezogen werden). Dies ist umso bemerkenswerter, gelten diese Fische doch gemeinhin als Einzelgänger.

Im Hort des Drachen

Den *Reif der Wellen* werden die Helden in Perricum im dortigen Hort der Draconiter finden. (Mehr zu Perricum finden Sie ab Seite 106 und in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches**.) Seine Entdeckung ist mehr oder minder zufällig, da die Helden keinen konkreten Hinweis haben, dass er sich dort befindet. Es gibt jedoch mehrere Möglichkeiten, sie auf die richtige Spur zu bringen:
- Die Helden haben bereits einmal einen Blick auf den *Reif der Wellen* erhaschen können, vor allem im Abenteuer **Spiegelseelen** (Anthologie **Pilgerpfade**). Mit der Zeichnung Belirnaërs können sie sich darin erinnern.
- Eine der Quellen der Helden oder ein Magier der *Sulman al'Nassori* war in dem Hort und durfte das Artefakt sehen. Propräzeptorin *Neetya von Perricum*, die es aus Ysilia barg und nach Perricum brachte, versucht seit über zwei Jahrzehnten, sein Geheimnis und seinen Zweck zu ergründen. Sie kann darüber in Korrespondenz mit einer Quelle der Helden stehen.
- Als ehemalige Kartographin der *Seeadler von Beilunk* pflegt Neetya heute noch Kontakt mit Rateral. Der knorrige Seebär mag sich erinnern, dass sie ihm wiederholt von dem Wellenreif erzählt hat.
- Die Helden befinden sich im Zuge ihrer Nachforschungen ohnehin in Perricum und kommen in Kontakt mit den Draconitern, die über umfangreiche Informationen zum Perlenmeer verfügen.

Der Draconiter-Hort *Portlas Canyziad* (nebachotisch: *Hafen der Erkenntnis*) liegt im westlichen Teil Perricums an einem baumbestandenen Platz (Gebäudenummer 19 im Stadtplan, siehe **Schild 142**). Während das Erdgeschoss ein ursprünglich einstöckiger, nebachotischer Bau ist, erhebt sich darüber ein weiteres Stockwerk aus Holz mit einem Schieferdach, veredelt durch kunstvolle Drachen- und Schlangenverzierungen. In das Dach ist eine gläserne Kuppel eingelassen, die die Hesinde-Kapelle im Inneren erhellt. Berühmt ist das Ordenshaus für seine vier Schritt hohe Eingangshalle, die einem alveranischen Hafen nachempfunden ist: Auf hölzernen Stegen wandelt man über ein aus Stein gemeißeltes ‚Meer der Erkenntnis', die Wände sind mit meisterhaft geschnitzten Holzreliefs, die Wolkenbildern, prachtvollen Schiffen und dergleichen mehr darstellen, verkleidet. Im Zentrum steht die Statue der Canyzeth auf den Wellen, die in einer Hand eine brennende Leuchtschale hält. Das flackernde Licht haucht nicht nur den Wellen vermeintliches Leben ein, sondern auch den Haaren der Heiligen, in denen sich – so scheint es – ein neckischer Wind verfangen hat.
Eine ausführliche Beschreibung des Hortes mitsamt Karten finden Sie in der Anthologie **Pilgerpfade** ab Seite 85.

Ausgewählte Draconiter

- Präzeptor **Perval Groterian** (*995 BF, 1,74 Schritt, streng zurückgekämmte braune Haare, kalte graue Augen) steht dem Hort als Abt vor. Der streitbare Geweihte – ein Vetter der Garether Siegelherrin Amilia Groterian (**Herz 175**) – ist ein erklärter Feind des Erbadels und setzt sich für mehr politischen Einfluss der Geweihtenschaft ein, doch scheint er

mit den Jahren stiller geworden zu sein: Seit einem Vorfall im Jahr 1032 BF beginnt er sich tiefer mit den Mysterien seiner Kirche auseinanderzusetzen.

Seine Stellvertreterin **Neetya von Perricum** (*973 BF, 1,80 Schritt, graumelierte, dunkelblonde Haare, forsche blaue Augen, verschmitztes Lächeln) nahm als junge Frau an der legendären Perlenmeerexpedition der *Seeadler von Beilunk* teil. Die brillante Kartographin empfing erst danach ihre Spätweihe. Den Draconitern trat sie bei, nachdem sie den *Reif der Wellen* vor den Borbaradianern aus Ysilia in Sicherheit brachte. Die gute Seele des Hortes ist liebenswürdig-chaotisch und wird die Helden in allen Belangen unterstützen, wähnt sie sich dank ihnen doch kurz vor der Lösung des so lange nicht zu entschlüsselnden Rätsels. (*)

Die halbelfische Sotera **Shahanya** (1,92 Schritt, alterslos, schwarzer Pagenschnitt, blassblaue Augen, südlich angehauchte Gesichtszüge) ist eine vollendete Verwalterin und brillante Sprachenkundlerin. Sie betrachtet ihre Umwelt mit spöttischer Distanz und erledigt ihre Aufgaben mit kalter Präzision.

Die beiden jungen Geweihten **Angrond Wenzelin** (*1014 BF, strahlend blaue Augen, krauser Lockenkopf, unbeschwert) und **Esmene** (*1017 BF, blonde Haare, blaue Augen, schüchterne Schönheit) wurden als Novizen im Portlas Canyziad ausgebildet und blieben nach ihrer Weihe im Hort.



Reif der Wellen

Der geheimnisvolle Wellenreif

Eine ausführliche Beschreibung vom *Reif der Wellen*, der sich seit 1020 BF in Perricum befindet, finden Sie auf Seite 48. Die resolute, manchmal etwas unsortierte Neetya ist Feuer und Flamme für die Queste der Helden, in der sich ihre eigene spiegelt. Durch ihre klugen Nachfragen können Sie das Wissen der Helden überprüfen und die bisherigen und neuen Erkenntnisse zusammenfassen. Außerdem kann Neetya ihnen helfen, die Position des Archipels der Rochen zu bestimmen, bei dessen Entdeckung sie 998 BF dabei war.

Sobald die Helden aufbrechen wollen, wird Neetya in Windeseile ihren alten Seesack gepackt haben und die Gefährten begleiten wollen. Perval unternimmt nicht einmal den Versuch, seine Ordensschwester von dem Vorhaben abbringen zu wollen. (Die Propräzeptorin steht Ihnen zur freien Verfügung. Sie wird im offiziellen Aventurien nicht mehr aufgegriffen.)

Optional: Perricumer Kabalen in Nachtblau

Anstelle von Chimena kann auch Gal'krik Kontakt zu Olar Marix aufnehmen, womit Sie die **Perricumer Kabalen** (Seite 103) schon jetzt beginnen lassen können. Olar wird sich zu diesem Zeitpunkt vorerst nur in Position bringen und allenfalls versuchen, den Helden seinen Sohn Var als Verbündeten an die Seite zu stellen, um in der Folge dieses Szenarios massiver gegen sie vorzugehen.

Ein König der Rochen

Der Blutrochenkönig *Vaotorr* – der nicht mit dem Königspaar der Rochen (**Efferd 42**) zu verwechseln ist, zu unterschiedlich sind die Gattungen – ist der Erste und Mächtigste seiner Art. Im Neunten Zeitalter wurde er zu einem derischen Verbündeten des sturmgeborenen Gottes Krakon, eine unter den kriegerischen Krakoniern (die heute noch seinen Namen tragen) verbreitete Verehrungsform des späteren H'Ranga Kr'Thon'Chh und heutigen Halbgottes Kor. Im Zuge der Dämonisierung Wahjads spaltete sich Krakons Kult in die Anhänger des alten Gottes und die Jünger seines Zwillings Yo'Nahoh (**Efferd 28**). Moruu'daal selbst versuchte Vaotorr, doch scheiterte an dessen Loyalität gegenüber Krakon. Bevor es zu Krakons letzter Schlacht kam, täuschte der Zauberkönig ihn und sperrte Vaotorr im Schlafenden Meer in einen magischen Kerker. Dort ist er nun seit über zwei Zeitaltern, vor Hunger und Wut wahnsinnig, ein Gefangener.

Die Gegenseite

Globoman Guryek will nichts mehr dem Zufall überlassen. Während die Helden sich auf den Weg zum Archipel der Rochen machen, ruft er – informiert durch seinen Sohn oder andere Spitzel – die *Goldmorgentarantel* zur Bodenlosen Grube (so sich die Arche nicht ohnehin schon an die Fährte der Helden geheftet hat). An Bord des Ma'hay'tam kann er außerhalb seines Unheiligtums überleben, das er zum ersten Mal seit langen Jahren verlässt.

Der geballten Macht von Chimenas Arche und Globomans Nachtblauen Gaben werden sich die Helden im Finale des Szenarios stellen müssen.

Das Archipel der Rochen

»Wir kamen kaum in Sichtweite der kleinen Inselgruppe, da sprangen uns gleich zwei (sic!) Rochenwürmer an Deck. Jetzt weiß ich, was Efferd an diesen garstigen Tieren findet: sie sind ebenso wütend wie der Alte Gott im Sturmmond. Fünf gute Mädels und Jungs verloren, bevor die Biester wieder im Wasser waren. Notiz: Das Archipel der Rochen künftig weiträumig meiden.«

—aus dem Logbuch der Trireme Seeadler von Beilunk*, veröffentlicht in* Von den Küsten und Häfen des Perlenmeeres, ihren Vorteilen und Widrigkeiten*, 1004 BF*

Das Archipel der Rochen besteht aus neun kleinen Inseln, die ringförmig eine blaue Lagune von durchschnittlich 250 Schritt Durchmesser umschließen. Seetangfelder umgeben die Inseln, dazwischen blühen Seerosen. Zwischen den Inseln erstrecken sich Korallenriffe und Untiefen, so dass es einem größeren Schiff nicht möglich ist, zur Lagune im Zentrum vorzudringen. Die Lagune selbst wiederum fällt steil und schlagartig ab, als wären die Inseln nur der Rand eines Meerestrichters.

Zahlreiche Meerestiere haben hier einen ruhigen und geschützten Lebensraum gefunden, vor allem *Rochenwürmer* (**ZooBotanica 161**), die die Nähe des gefangenen Tierkönigs spüren. Sobald sich das Schiff der Helden nähert, werfen sich ihm die Blutrochen – aufgepeitscht durch den Wahn Vaotorrs – entgegen.

Blutrochen in Raserei

INI 9+1W6 **PA** 2 **LeP** 67 **RS** 3 / 1* **WS** 9
Hieb: DK HNS **AT** 15 **TP** 1W6+8
Biss: DK H **AT** 12 **TP** 1W6+7
GS 2 / 9** **AuP** 60 **MR** 5 / 8 **GW** 12

*) Der Bauch ist empfindlicher (RS 1), jedoch nur von einem *umklammerten* Opfer (Meisterentscheid) anzugreifen.
**) an Land / im Wasser

Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (Hieb) / Umklammern (8) / Säure (RS–1 und 1W6+1 TP pro KR), Raserei (2, bereits verrechnet), Umreißen (4, Hieb)

Verhalten im Kampf: Der Rochenwurm springt an Deck und schlägt dort wild um sich. Seine Hiebe richten sich automatisch gegen die Beine der Gegner und gelten als Angriff zum *Umreißen*. Erleidet er eine *Wunde* rollt er sich zusammen und bringt sich mit einem Schwung seines Steuerschwanzes in Sicherheit (*Passierschlag*). Unter Wasser *umklammert* er bei einem *Gezielten Angriff* sein Opfer, das er anschließend zu beißen versucht und dem er mit den Säureabsonderungen seiner Haut zusetzt.

Je schwerer Sie es den Helden machen wollen, mit desto mehr Blutrochen haben sie zu kämpfen. Bedenken Sie, dass sie gerade auf der *Sulman al'Nassori* nicht alleine sind und die Magier sie nach Kräften unterstützen werden: SANFTMUT (aufgrund der *Raserei* um 3 Punkte erschwert), HERR ÜBER DAS TIERREICH und HORRIPHOBUS wirken ursprünglich nur gegen einzelne Tiere, können aber gerade im UNITATIO ihre Macht entfalten. EINFLUSS BANNEN (Variante *Zone*, Probe +3, 15 AsP) kann bei mindestens 9 ZfP* ebenso wie die Liturgie Rahjas Freiheit (**WdG 281**) die Raserei abflauen lassen, wodurch die Rochen sich wieder natürlich verhalten (aber immer noch angriffslustig bleiben).

Ein mit dem Bootssegen (**WdG 263**) bedachtes Beiboot wird von den Tieren nicht angegriffen, ebenso, wenn es unter der Aura des Regenbogens (**WdG 272**) fährt. Ein Geweihter kann zudem den Gesang der Delphine (**WdG 263**) oder die Tierempathie (**WdG 284**) nutzen, um die Botschaft zu vermitteln, dass die Helden als Befreier gekommen sind.

Giftstachel im goldenen Mantel

Sobald die Helden die Insel beinahe überquert oder die Riffe durchfahren haben, erhebt sich auf der anderen Seite des Archipels aus den Wogen die *Goldmorgentarantel*, deren Borke im Sonnenlicht matt glänzt. Chimena hat bewusst das Archipel zwischen sich und das Schiff der Helden gebracht und marschiert nun auf die Inselgruppe zu. Aus gefluteten Hohlräumen stürzen sich Haireiter todesmutig in die See und in der sich öffnenden Maulgrotte machen sich Piraten und Hummerier bereit. Auf dem Vorderdeck steht die verhüllte Gestalt Globoman Guryeks und beschwört die Macht Charyptoroths.

Rafik erkennt schnell, dass er das Archipel kaum wird umrunden können, bevor der Ma'hay'tam die Insel erreicht, dennoch versucht er die *Sulman* auf Geschützreichweite zu bringen, während er seine Magier und Dschinnenbeschwörer anhält, alles aufzubieten, was die magische Kunst hergibt.

Die Helden hingegen sollten zügig vorauseilen, um den untermeerischen Kerker vor ihren Feinden zu erreichen. Dennoch wird es wohl zu Kämpfen mit der krakonischen Vorhut kommen, angeführt von Gal'krik, der hier vermutlich endgültig seinen letzten Kampf ficht.

Des Königs Kerker

Der elementare Kerker befindet sich in 50 Schritt Tiefe. Ihn zu erreichen bedarf die Kondition eines Perlentauchers. Hier hat Moruu'daal vor Äonen mittels eines dem AQUAMORPHO ähnlichen Zaubers eine undurchdringliche Halbkugel von 6 Schritt Innendurchmesser und einer Schale aus erhärtetem Wasser mit einem Halbschritt Stärke geschaffen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Noch dringen die Sonnenstrahlen schimmernd in das Dämmerlicht der Tiefe vor und treffen auf eine sanft treibende Kugel von der Größe eines Riesen. Erst bei genauerer Betrachtung erkennt ihr, dass sie aus tiefblauem Wasser besteht, das hart wie Stein ist und trotzdem nicht untergeht.
Spielen eure Erwartungen den Augen einen Streich oder hat sich im Inneren der Kugel tatsächlich etwas Großes bewegt?

Ein ODEM –19 zeigt deutlich die stark wirkende Magie, die die Präsenz des Tierkönigs überdeckt (um sich auf diese zu konzentrieren, muss ein ANALYS +19 gelingen). Mit Hilfe der beiden Artefakte lässt sich der Zauberbann brechen (alternative Wege werden im Kasten auf der nächsten Seite aufgezeigt): Zuerst muss der *Reif der Wellen* auf der Kugel oder in ihrer Nähe im Wasser fixiert werden und dann in seiner Mitte die *Sphäre der Wogen* eingesetzt werden.

Alternativen, den Bann zu brechen

Dem AQUAMORPHO (Variante *Permanente Form*, 6 ZfP*, 93 AsP, davon 9 permanent), mit dem Moruu'daal das Gefängnis geschaffen hat, kann man mit dem Zauber DESTRUCTIBO (Probe +3, 47 AsP, davon 2 permanent) sowie den Liturgien Argelions bannende Hand (**WdG 269**), Praios' Magiebann (**WdG 259**; unter Wasser Probe+1; die schamanistische Form Bann der Geisterkräfte ist nicht erschwert) und Rahjas Freiheit (**WdG 281**) begegnen. Ein Wasserdschinn oder Elementarer Diener des Wasser kann mit dem Dienst *Kontrolle über das eigene Element* (16 ZfP*) den Kerker aufbrechen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ringförmig geht vom dunkelsilbernen Reif eine Welle aus, die über die dunkle Kugel wandert. Eine weitere. Und noch eine. Die gesamte Oberfläche gerät in Wallung und unvermittelt überschwemmen euch fremde Empfindungen. Erstaunen, Erkennen, Gier. Und Wut. Eine unmenschliche Wut, die euer Blut zum Kochen bringt.
In diesem Moment zerplatzt der Kerker und eine Druckwelle wirbelt euch umher. Eine tief dröhnende Stimme erschallt in euren Köpfen.
„FREEIII!!!"
Über euch, neben euch, unter euch zuckt ein riesiger Leib, ein Drache der Meere, weit über ein Dutzend Schritt lang und so viel größer als der elementare Kerker hätte erahnen lassen. Die roten Flecken auf dem bleichen Leib leuchten wie Feuer. Wahrlich ein König der Rochen.
„Moruu'daal", erschallt sein herausfordernder Ruf. „Spüre meinen und Krakons Zorn!"

Vaotorr ist frei – und wütend. Die Helden wird er als seine Befreier erkennen (auch wenn er diesen seltsamen Völkern von Oberflächenbewohnern nie begegnet ist), jedoch können Sie die Helden einen bangen Moment in der Schwebe lassen, ob er sich in seinem Zorn nicht gegen Alles und Jeden wendet, was ihn umgibt.
Sein Eingreifen wird die Schlacht zugunsten der Helden wenden, allerdings ist er durch seine lange Gefangenschaft geschwächt und daher angreifbar. Seine Magie (eine schwache Form der Freizauberei in den Bereichen *Elementar (Wasser)* und *Eigenschaften*) wird er kaum einsetzen können, wohl aber seine Kontrolle über Tiere seiner Art. Gegen die schnellen Angriffe der kleinen und wendigen Haireiter benötigt er jedoch die Hilfe der Helden.
Globoman gibt nach Vaotorrs Befreiung den Befehl, den Tierkönig zu töten, doch ist Chimena intelligent genug, einen verlorenen Kampf als einen solchen zu erkennen: Sobald für sie ersichtlich ist, dass hier nichts mehr zu gewinnen ist, oder die Angriffe der *Sulman* zu stark werden, bläst sie zum Rückzug – und opfert rücksichtslos Haireiter und Hummerier, die nicht schnell genug zurück an Bord gelangen. Damit zieht sie sich zwar Globomons Zorn zu, aber diesen nimmt sie in Kauf (und droht ihm, ihn ins Meer zu werfen, wenn er bis Rulat nicht sein Gemüt beruhigt). Sollte sie noch nicht Jagd auf die Helden machen, wird sie in der Folge – nach kurzer Rücksprache mit Darion – beginnen, sich um sie zu kümmern.



Vaotorr

Als Erster seiner Art ist Vaotorr ein äonenaltes Wesen, das alle Eigenschaften seiner Gattung verkörpert und potenziert. Das macht ihn zu einem wahren Choleriker unter den Tierkönigen. Da ganze Zeitalter an ihm vorbeigezogen sind, ist ihm Vieles fremd – und auf Unverständnis reagiert er mit zornigen Ausbrüchen, die jedoch aufgrund seines geschwächten Zustand schnell wieder verfliegen.
In seiner jetzigen Gestalt hat er eine Länge von 14 Schritt, doch wird er sich in den nächsten Wochen erholen und wieder seine volle Größe von 20 Schritt erreichen.

- *„Ich bin Vaotorr, Streiter des sturmgeborenen Krakon. Reizt mich nicht, denn ich bin die zornige See."*
- *„Moruu'daal, der Hochkönig von Lamahria, ist mein Feind. Ich werde ihn finden und zerquetschen."*
- *„Die letzte Schlacht stand bevor. Karypt hatte Wahjad vergiftet, die dunklen Strömungen wurden stärker. Krakons Kinder fielen von ihm ab und dienten sich seinem dunklen Zwilling an, Yo'Nahoh. Ich war bereit, an der Seite der neun Speere Krakons zu streiten, doch Moruu'daal täuschte mich und sperrte mich in den Kerker des Schlafenden Meeres."*
- Seine Nähe zu Krakon führt dazu, dass er einen Kor-Geweihten als Wortführer ansieht (ohne es zu erklären oder ihn als ‚Priester des Krakon' zu bezeichnen, wohl aber als ‚Bruder im Zorn').
- Geben die Helden sich als Charyptoroths, mehr noch Moruu'daals Feinde zu erkennen, wird Vaotorr schwören, ihnen im Kampf beizustehen, um die letzte Schlacht auszutragen, die ihm vor Äonen verwehrt wurde. Vorher jedoch wird er sich zurückziehen müssen, um zu Kräften zu kommen und mehr über die neue Zeit zu lernen.
- Als Zeitzeuge des Neunten Zeitalters weiß er um Yal-Zoggots Lage, wird sie aber nicht dorthin geleiten, eher er sich von seiner Gefangenschaft erholt hat. Auf Nachfragen berichtet er von Strömungen im Selemgrund (den er unter diesen Namen nicht kennt und schlicht als Wahjad bezeichnet), die zu Yal-Zoggot führen.

Krakons Gabe
Bevor er sich zurückzieht, fordert er einen Helden (den augenscheinlich mutigsten und stärksten Kämpfer) auf, ein geistiges Band mit ihm einzugehen. Dies schenkt dem Helden für die Dauer des Abenteuers die Gabe *Tierempathie* (**WdH 256**) auf einem Wert von 3, einzig anzuwenden auf Blutrochen. Mit dieser Gabe soll der Held über Vaotorrs Kinder mit ihm Kontakt aufnehmen, sobald sie *„Krakons Tempel am nördlichen Landsaum von Wahjad"* erreicht haben.

Gemeint sind hiermit die Ruinen von Miyamat, die die Helden im dritten Teil des Abenteuers aufsuchen werden (Seite 138). Vaotorr kennt den Ort unter diesen Namen natürlich nicht, vermittelt ihnen jedoch ein Bild der Küste, wie sie zu seinen Zeiten verlief. Anhand des Gedankenbilds ist die Küste, die sich nicht nur durch Niedergang des Sterns von Selem nachhaltig verändert hat, heute nicht mehr zu erkennen. Die tropische Vegetation und das samtblaue Wasser lassen auf den meridianischen Raum schließen (*Geographie*).



Lohn der Mühen

Die erfolgreiche Befreiung Vaotorrs bringt jedem Helden **250 Abenteuerpunkte** ein, dazu sechs *Spezielle Erfahrungen*, vor allem in *Magiekunde*, *Sagen und Legenden* und *Sprachen Kennen: Isdira*.

Der Tierempath

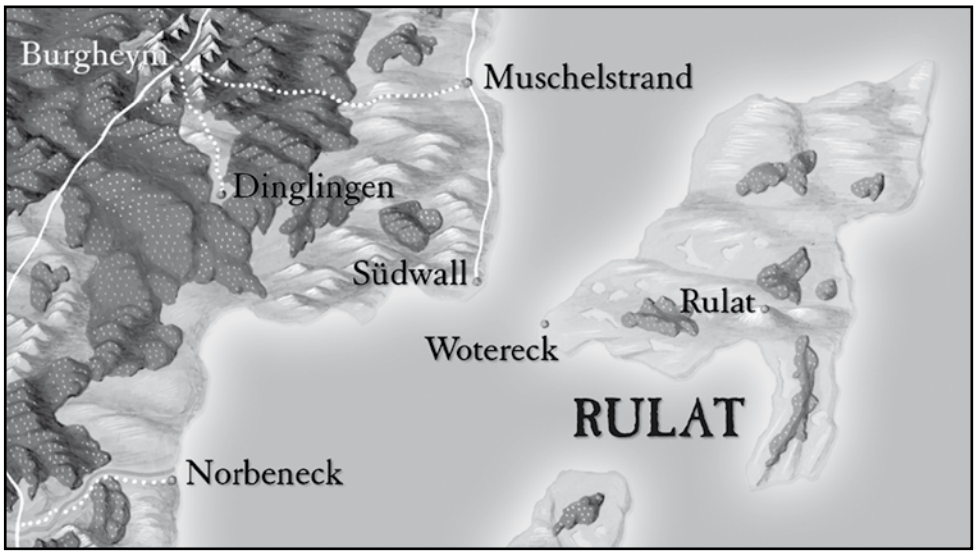
Die spezialisierte *Tierempathie* lässt sich wie alle Gaben steigern. Am Ende des Abenteuers wird der Held die drei geliehenen Talentpunkte verlieren. Sollte der Wert dadurch auf Null sinken, ist auch die Gabe passé.

Das Lied der Reinheit

„Ich, Sohn des Nandus und Meister der Sieben Höllen, gebiete dir: Verklinge! Und verklingen wirst du.“
—Borbarad in den Kavernen unter Sassandra, 1019 BF

Orte: Südwall, die Bodenlose Grube von Rulat
Aufhänger des Szenarios: Die Helden erhalten von den Lyrfeya den Hinweis auf einen alten hochelfischen Bann und gehen dieser Spur in Südwall nach. Alternativ können Sie sie mit Theorien, warum die Borbaradianer gerade Südwall massiv angriffen, oder alhanischen Legenden über einen mächtigen Küstenbann ködern.
Stichworte zur Handlung: In dem Piratennest dringen die Helden tief in die Feste Sassandra vor. In vergessenen hochelfischen Kavernen finden sie eine magische Harfe, die sie am Unheiligtum von Rulat spielen müssen.
Zeitpunkt: nach dem Besuch bei den Lyrfeya in **Der Reif der Wellen**

Neben den tobrischen Hauptstädten wurde das beschauliche Südwall an der Welsmündung als einzige Stadt von den Borbaradianern mit einem Ma'hay'tam angriffen. Dafür gibt es unterschiedliche Lesarten: Manche meinen, anders wären die uralten Befestigungen nicht zu überwinden gewesen, andere wiederum führen strategische Überlegungen an und sehen in Südwall einen geeigneten Landungspunkt, um zügig ins südliche Tobrien vorzudringen. Nichts davon trifft die Wahrheit, auch wenn sie sie teils berühren: Die vermeintlich alhanischen Befestigungen stammen aus noch älterer Zeit und zeugen von einer Wacht der Hochelfen Isiriels, die in tiefen Kavernen einen Bann gegen *ryl'ladenâ* woben. Dieser Bann bettete die Bodenlose Grube von Rulat, die nach der Verdunklung der Göttin zum Unheiligtum wurde, in einen Dämmerschlaf.
Bei seinem Angriff zertrat der Ma'hay'tam das schwach gewordene Band zwischen den Kavernen des hochelfischen *sha'val* und Rulat, so dass die Pforte des Grauens im Unheiligtum neu aufgestoßen werden konnte. Borbarad selbst verhehlte und versiegelte bei einem späteren Besuch die Kavernen, anstatt sie zu vernichten – der potente Charyptorothbann hätte sich noch als nützlich erweisen können.



In **Der Reif der Wellen** erhalten die Helden von den Lyrfeya einen Hinweis auf Shaval. In den vergessenen Höhlen unter der Feste Sassandra finden sie den elementaren Ursprung des Banns und ein hochelfisches Artefakt, mit dem sie das magische Band neu knüpfen können – doch dafür müssen sie sich zur Bodenlosen Grube von Rulat begeben.

Stätte alter Lieder

„Ihr bekommt eine Kammer und morgen früh eine Mahlzeit – und dann seht Ihr zu, dass ihr wieder verschwindet. Sollte der Grindigen zu Ohren kommen, dass Ihr anfangt, von Euren ‚neuen Göttern' zu predigen, wird kein Dämon Euch vor den klammen Kerkern von Sassandra bewahren."
—der Wirt der Kaschemme Baron Nestor *zu einem Wanderprediger der Dunklen Mutter, neuzeitlich*

Südwall für den eiligen Leser
Einwohner: 800
Wappen: keines
Herrschaft: Piratenhafen unter Ondinai der Grindigen
Garnisonen: etwa 50 Piraten der Stadtherrin
Tempel: **Efferd**
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Kaschemme ‚Baron Nestor' (Q4/P5), Kaschemme ‚Zum Humpen' (Q1/P2), Kaschemme ‚Seeschlange' (Q3/P2), Kaschemme ‚Fette Beute' (Q3/P6)
Besonderheiten: Feste Sassandra, uralte Hafenbefestigungen
Stimmung in der Stadt: Piraten und Ansässige halten zusammen und sind stolz auf ihre Freiheit. Bisher konnte noch jeder dämonische Priester vertrieben werden, der zu aufdringlich wurde.

Verkörpert Port Rulat den brutalen Piratenmoloch, ist Südwall gewissermaßen der ideale Widerpart. Zwar geht es hier ebenfalls rau zu, aber man ist götterfürchtig und stolz auf seine Freiheit.
Eine eingehende Beschreibung Südwalls finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schattenlande** auf Seite 119.

Im Perlentempel

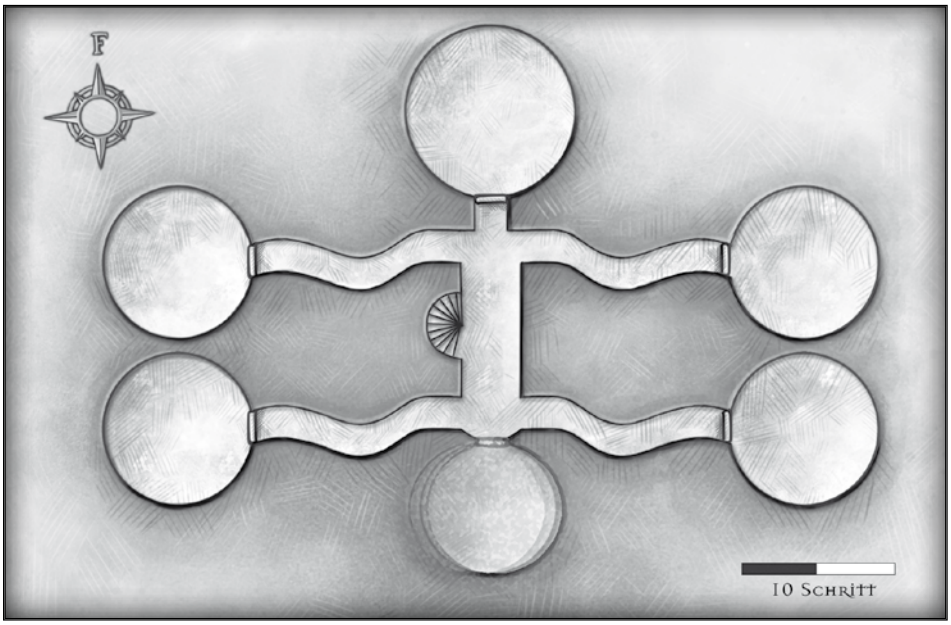
Sicherlich überraschend für die Helden ist der Anblick des Efferd-Tempels, mehr noch, wenn sie erfahren, dass er beim Einfall der Borbaradianer größtenteils verschont wurde. Der Perlentempel (dessen Außenfassade früher von unzähligen Perlen geschmückt war, die von Söldnern des Bethaniers geplündert wurden) untersteht dem Bewahrer von Wind und Wogen *Koj von Vallusa* (*996 BF, brauner Bart, leuchtende Augen, wirkt selbst wie ein Pirat). Koj bereiste nach der Dritten Dämonenschlacht Xeraanien, um abgefallene Piraten zu bekehren. Als er in Südwall Ondinai kennenlernte und den leeren Tempel vorfand, beschloss er zu bleiben. Seither beschäftigt er sich mit den Mysterien des Ortes und der Frage, warum gerade dieser Tempel verschont wurde. Bereitwillig tauscht er sich mit den Helden aus.
Es gibt Augenzeugenberichte, dass die Söldner von den Heerführern zurückgerufen wurden, als sie den Tempel niederbrennen wollten. Den Raub des Perlenschmuck verhinderten sie jedoch nicht, wohl auch, um die raffgierige Meute zu beruhigen.
Die wichtigste Quelle seiner Nachforschungen ist die alte Tempelchronik, die sein Vorgänger vor dem Ansturm der Feinde versteckte und auf die er Dank eines göttlichen Zeichens stieß (**Q11**).
Bei näherer Betrachtung seines Tempel entdeckte er eine alte, schwer zu entziffernde (*Sinnenschärfe* +5) Inschrift, die wohl unter den Perlen verborgen war. Leider kann er sie nicht lesen. Es handelt sich bei den Wortzeichen um *Altes Alaani* (14), die nur noch teilweise erhaltene Inschrift ist in *Alaani* (15) verfasst – und bestätigt damit die Theorie vom alhanischen Ursprung des Tempels (der jedoch vermutlich erst viel später Efferd geweiht wurde). Zur Übersetzung bedienen Sie sich bitte der Regeln auf Seite 188. Sie lautet: … *zu wachen über Rylat, wo das Grauen schläft, solang* …
Baukunst: Der Tempel ähnelt der tulamidischen Bauweise (*1 TaP**) und stammt aus der Zeit vor Bosparans Fall (*4 TaP**). Einzelne Charakteristika lassen Rückschlüsse auf die Alhani zu (*8 TaP**).

Die Feste Sassandra

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Auf einer Klippe thront über Südwall die Feste Sassandra, die durch diese mit den wuchtigen Hafenanlagen verbunden ist. Beim Anblick des trutzigen Baus glaubt ihr gerne die Geschichten vom heldenhaften Abwehrkampf des letzen Barons Nestor gegen die Borbaradianer.
Bemerkenswert ist der bläuliche Marmor, aus dem das Fundament Sassandras errichtet ist und der sich auch in den ältesten Teilen der Hafenbefestigungen findet. Darüber erhebt sich die eigentliche Feste, die nicht recht in das Bild tobrischer Bauten passen will und deren Mauern der Meeresatem über die Jahrhunderte mit einer salzigen Kruste überzogen hat.

Mit einer *Baukunst*-Probe lassen sich Ähnlichkeiten zum Efferd-Tempel erkennen, so dass der Schluss naheliegt, dass der Aufbau und das Gotteshaus aus der gleichen Epoche stammen. Die Probe muss schon mit *18 TaP** gelingen, um Rückschlüsse auf die hochelfischen Erbauer zu ziehen.
In der Feste residiert die Stadtherrin *Ondinai die Grindige* (*987 BF, schwarzgraues Haar, schmetterlingsförmige, rote Hautausschläge im Gesicht), eine ehemalige Gefolgsfrau Dagon Lolonnas. Sie herrscht hier vom Fürstkomtur unbehelligt (solange die Abgaben nach Mendena fließen und ihre Leute Haffax' Schiffe ignorieren) und hat in den letzten Jahren aus Piraten und Alteingesessenen eine verschworene Gemeinschaft geformt. Die Helden finden in ihr eine tatkräftige Helferin, die nicht viel für die Blutpiraten von Rulat und Charyptoroth-Jünger übrig hat. Allerdings wird sie sich ihre Hilfe vergolden lassen.
In der Feste selbst werden die Helden nicht viel finden. Auffällig mögen alleine die spiralförmig angelegten Innenhöfe und zahlreichen Brunnen sein. Das eigentliche Geheimnis ruht unter Sassandra.

Auf den Fundamenten können sich stark verwitterte *Asdharia*-Zeichen finden lassen, deren vollständige Entschlüsselung aufgrund ihres Alters schwierig und eine Monate, wenn nicht Jahre umfassende Aufgabe ist. Den Helden können hier den bekannten Worten *ryl'ladenâ* (mitsamt Warnungen vor *zertaubraza*, das von dort kommt, und vor dem *lyr'arc*), *iamanda lir'bha'sama* und *sha'val* begegnen, zudem ein Hinweis in die Tiefe.



Widerwilliger Kerker

Drei Stockwerke gräbt sich Sassandra in das marmorblaue Fundament. Die tiefste Ebene, die so genannten ‚klammen Kerker', dienen den Burgherren seit Generationen als Verlies. Auch Ondinai hält hier Geiseln oder aufmüpfige Gefolgsleute gefangen. Die eigenwillige Bauweise des in zwei Trakte geteilten Kellergeschosses mit seinen geschwungenen Gängen und kreisrunden Gewölben stammt von den Hochelfen, doch ist die ursprüngliche Funktion vergessen und es finden sich keine Zeugnisse darüber.

In der südlichsten Kammer legte Borbarad ein Zugang zu den vergessenen Kavernen frei, den er später versiegelte. Um seine Entdeckung zu verbergen, legte er über den Raum einen WIDERWILLE (17 ZfP*), so dass die heutigen Bewohner Sassandra nur von fünf Kammern wissen, wo sich eigentlich sechs befinden. Um den verborgenen Raum wahrzunehmen, benötigt ein Betrachter eine MR von mindestens 17 oder muss – bei einer bewussten Suche – eine erfolgreiche MU-Probe +17 ablegen.

Die Öffnung in der Kammer ist mit einem infinitisierten WEICHES ERSTARRE versiegelt. Hinter der erstarrten, milchigen Luft erahnt man vage einen Gang. Durch den INFINITUM ist dem Zauber mit profanen Mitteln oder den antimagischen Formeln VERÄNDERUNG AUFHEBEN und AGRIMOTHBANN nicht beizukommen, wohl aber mit einem DESTRUCTIBO +12 (28 AsP, 1 davon permanent). Allerdings kann man mit Hilfe eines LEIB DES ERZES *(Durch Fels und Erz)* oder einem Erzdschinn die Versiegelung umgehen.

Der Gang in die Tiefe

Teils nutzten die Hochelfen natürliche Höhlen, teils bauten sie diese aus und legten neue Gänge an. Bis wenige Schritt unter den Meeresspiegel windet sich der spiralförmige Gang in die Tiefe und passiert dabei sechs Höhlen, um in der Kaverne der Meeresheilung (Raum 7) zu münden.

1 – Borbarads Spiegelbann

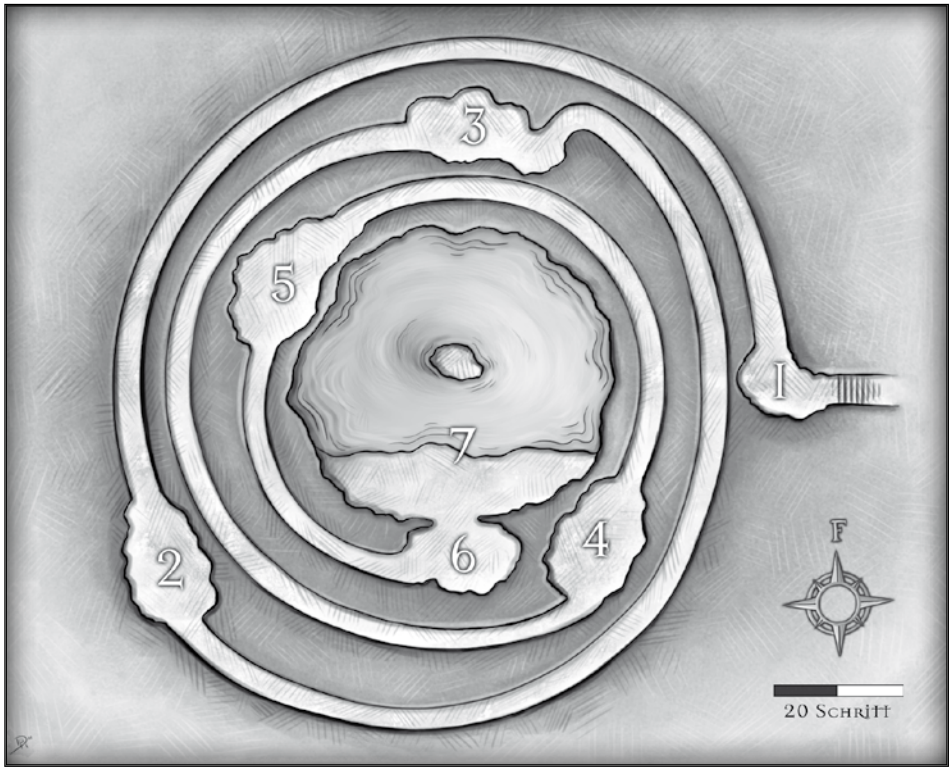
Borbarad band als weitere Sicherung den Dämon *Xaarleroth* in die erste Kammer der Gewölbe, einen eingehörnten Diener Amazeroths, über den nicht einmal das *Daimonicon* spekuliert (wohl aber paranoide Schriften eines Xeledon-Kults der Dunklen Zeiten, die in einem vergessenen Gewölbe im nördlichen Horasreich zerfallen). Der Dämon schafft die Illusion einer abgeschlossenen Kammer:

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Hinter dem Durchgang liegt eine verborgene Kapelle. Die Wände sind mit zarten Rankenornamenten geschmückt, denen etwas anhaftet, dass ihr sie nicht länger betrachten könnt, ohne Kopfschmerzen zu bekommen. Auf einem marmorblauen Podest erhebt sich die Statue eines gebieterischen Elfenkönigs. In der einen Hand hält er eine Harfe mit dreizehn Saiten, sein Haupt trägt eine filigrane Krone mit sieben Zacken und auf seiner Stirn öffnet sich ein drittes Auge.

Es gibt keine weiteren Gänge aus dem Raum heraus, doch sind die Wände ebenso wie die Statue ein Trugspiel des Dämons. Die Realitätsdichte (RD) dieser niederhöllischen Illusion beträgt 16 und ist daher schwer zu durchschauen. Da Xaarleroth sein Trugwerk und seine Präsenz zu schützen weiß, sind Hellsichtszauber (die Sie verdeckt würfeln sollten) um 10 Punkte erschwert.

Xaarleroth, der spiegelnde Wahn, eingehörnter Diener Amazeroths
Beschwörung: +12 **Beherrschung:** +14
Wahrer Name: I/I **Basiskosten:** 15
Besondere Eigenschaften: Körperlosigkeit II, Unsichtbarkeit II, Verwundbarkeit (Hesinde)
Wichtige Zauber: HALLUZINATION 18, HELLSICHT TRÜBEN 15
Mögliche Dienste: Besessenheit, Bindung, Wahnsinn, Zauber

Wenn sich die Illusion auflöst und der Dämon sich mit einem Aufschrei zurückzieht, der wie Hundert zersplitternde Spiegel klingt, zeigt sich der Raum in seiner wahren Gestalt: als natürliche Höhle mit einem Gang, der sich in die Tiefe windet.



2 – Der Quellgeist
Aus einer Wand fließt ein dünnes Rinnsal Wasser in ein schwarzes Becken, über dem sich – als würde er sich sprungbereit aus der Wand schälen – ein luchsköpfiger Elf aus schwarzem Stein mit einem Speer erhebt. Das Becken zeigt Reliefs von Stürmen und untergehenden Schiffen. Sobald die Helden den Raum betreten, erwacht in dem Becken der Wächter der Kammer, ein Elementargeist des Wassers, der von einem Angriff nur dann absieht, wenn sich ein Elf in der Gruppe befindet.

Elementargeist des Wassers
INI 9+1W6 **PA** 10 **LeP** 32 **AsP** 23 **RS** 2
Wasserpeitsche: DK N **AT** 12 **TP** 2W6+2
GS 8 **MR** 7
Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner (AT+2/PA+4); Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag
Besondere Eigenschaften: Durch Wasser gehen, Elementare Kunstfertigkeit 7, Immunität (profane und geweihte Angriffe, Gifte, Krankheiten, alle Merkmale außer *Schaden*), Verwundbarkeit (Feuer, Unwasser)
Verhalten im Kampf: Der Wassergeist versucht, den ersten Gegner *niederzuwerfen*, um ihn dann mit einem *Wuchtschlag* zu ertränken, wenn weitere Angriffe ausbleiben. Anschließend wechselt er jede Kampfrunde den Gegner und seine Angriffsart.

3 – Der Wandel der Welt
In der Mitte steht ein Springbrunnen aus Alabaster, aus dessen Stein äußerst filigrane Darstellungen von Fischschwärmen, Seevögeln, Wattwürmern und Gezeitenspinnen herausgearbeitet sind. Die Fontäne formt sich zum fließenden Abbild einer Elfe, deren Züge durch das nasse Element kaum zu fassen sind und stetig im Wandel scheinen.

4 – Das Lied der Erinnerung
Schon von weitem hört man eine in ihrer Fremdartigkeit betörende Musik. In der länglichen Höhle schreiten die Helden zwischen feucht glänzenden Stalaktiten und Stalagmiten hindurch und werden dabei von einer rauschenden, auf- und abklingenden Melodie umspielt, die keinen Ursprung zu haben scheint.
Das Geheimnis liegt in feinen, höchstens fingerdicken Kanälen, durch die der Seewind von außen hineinbläst und die Sehnsucht nach dem Meer mit sich trägt.

5 – Die Erbauer der Feste
Zu beiden Seiten hocken auf steinernen Thronen je drei marmorblaue Statuen, die hochelfische Krieger oder Zauberfürsten zeigen. Ihre Rüstungen und konischen Helme sind mit aufwändigen Wellen- und Wogenverzierungen dargestellt, die sich auf den Thronen fortsetzen und dort fließend zu Asdharia-Glyphen werden, die man bei oberflächlicher Betrachtung leicht übersehen kann. Sie künden von den Namen der Erbauer Shavals:
- *Iantarkano Herbstlaubträumer, der im Süden wacht*: über seinen Schoß liegt ein Schwert, mit beiden Händen hält er ein Modell von Shaval, wie es vor Jahrtausenden erbaut wurde; einzig Teile des Fundaments lassen sich wiedererkennen
- *Nayakarnion Wogenhüter, der mit Mououn träumte*: ist im Gegensatz zu den anderen Statuen kaum gerüstet; in seinem Haar hängen Muscheln und in seinem Schoß hütet er die Nachbildung eines Korallenstocks
- *Isirion Krötenfeind, der die Marmorblaue und das Nachtblaue blickte*: wirkt, als würde er jeden Moment lebendig werden und von seinem Thron springen, um die Helden anzugreifen; ein fiebriger Wahn liegt über seinen Zügen
- *Heruvalyan Libellenschwinge, der das Lied der Reinheit träumte*: hält in seiner Hand eine Harfe, in der die Helden später da *salaiama* wiedererkennen können
- *Mandaloën Dunkelwasser, der in die Tiefe stieg*: wirkt am kriegerischsten; sein Gesicht ist hinter einem Visier verborgen
- *Felerian-am-Horizont, der in die Ferne zog*: blickt nicht wie die anderen starr geradeaus (*Orientierung* +5: sondern leicht abgerückt nach Norden)

6 – Die Kammer der Instrumente
An den Wänden, auf dem Boden und in natürlichen Simsen ruhen an die Hundert hochelfischer Instrumente, die wehmütige Klänge von sich geben, sobald die Helden den Raum betreten. Linkerhand befindet sich ein kunstvoller Torbogen, der zwei aufsteigenden Wasserfontänen nachempfunden ist, die sich in der Mitte treffen.

7 – Die Kaverne der Meeresheilung
Der größte Teil der natürlichen Kaverne wird von einem unterirdischen See eingenommen, dessen salziges Wasser sich über einen tief liegenden und schmalen Zufluss aus dem Perlenmeer speist. Eine fließende Brücke aus trittfestem Wasser spannt sich hinüber zu einer kleinen Insel, auf der das *salaiama* ruht, das Sippenseeleninstrument von Shaval. Es handelt sich dabei um eine kunstvoll gefertigte Harfe aus grünlichen Korallen mit perlmuttfarbenen Einsätzen. In diesen Matrixweber haben die Hochelfen das *iamanda lir'bha'sama*, das Lied der Meeresheilung, gewoben.

Kategorie: sehr stabiler Matrixgeber
Typ und Ursprung: Antimagie, Umwelt / hochelfisch
Auslöser: Der Held muss sich auf die Harfe einstimmen und sie beginnen zu spielen (*Musizieren*-Probe), bis das Instrument selbst das Spiel übernimmt. Dem Matrixgeber muss er – oder eine durch UNITATIO mit ihm verbundene Gemeinschaft – 36 AsP zur Verfügung stellen.
Astralenergie: 168 / 8
Thesis: unbekannt
Komplexität: +7 / 25 ZfP*
Wirkende Sprüche: mehrfach gestapeltes Zauberlied, das Ähnlichkeiten zum *Lied der Reinheit* aufweist
Analyse-Schwierigkeit: +22 / +19 (Elfen)
Intensitätsbestimmung: +0 / –3 (Elfen)

Analyse
Bei dem Artefakt handelt es sich um einen hochelfischen Matrixgeber, der mit einem dem ARCANOVI vergleichbaren Zauberlied geschaffen wurde. (*1 ZfP**) Zur Schaffung wurde ein gemeinschaftliches Ritual gewirkt. Die zum Tragen kommenden Merkmale *Antimagie* und *Umwelt* weisen Ähnlichkeiten zum *Lied der Reinheit* auf, das ein Dutzend Mal gestapelt wurde. (*4 ZfP**) Der Matrixgeber ist sehr stabil und besitzt 8 pAsP. (*8 ZfP**)

Dies ist nicht das einzige Geheimnis der Kaverne. Gerade naturverbundene Helden spüren intuitiv die elementare Reinheit des Ortes, der vor Jahrtausenden von der Macht des Elementaren Schlüssels des Wassers durchdrungen wurde (wodurch alle Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Wasser)* um 3 Punkte erleichtert sind, mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* jedoch um 3 Punkte erschwert). Die Hochelfen haben hier – als Gegengewicht zu den finsteren Strömen Rulats – ein elementares Heiligtum geschaffen, was auch erklärt, warum gerade Südwall von der charyptiden Verderbnis verschont wurde.

Der aufwändige Wandschmuck erzählt in verspielten Ornamenten den Kampf gegen Rulat:
- An einer stürmischen See stehen sich zwei aufragende Felsküsten gegenüber. In einer erkennen die Helden den Festungsfelsen von Südwall (mit einem darauf thronenden Hochelfenpalast, der dem Modell in den Händen von Iantarkano Herbstlaubträumer entspricht), in der anderen – so es sie bereits einmal dorthin verschlagen hat – die Nordostspitze der Insel Rulat.
- Aus dem kegelförmigen Stumpf brechen Tentakel hervor, die nach den Sternen greifen. In seinem Inneren ist eine grässliche Kröte dargestellt, die aus ihrem Maul die Fangarme gebiert und zu deren Füßen die Fische verenden.
- Sechs Hochelfen – sie entsprechen in ihrer Darstellung den Statuen in Kammer **(5)** – stehen inmitten eines Sturms am Rand einer bodenlosen Grube. Sie scheinen zu singen, während einer von ihnen (Heruvalyan) das *salaiama* spielt.
- Die Tentakel verenden und ein Netz legt sich um die Kröte, die im Folgenden schlafend im Bauch des Felsenkegels dargestellt wird.
- Die sechs Elfen betten die Harfe auf eine kleine Insel in einer Höhle.
- Abermals sieht man die sich gegenüberstehenden Felsenküsten, zwischen denen sich nun ein Band, fein wie eine Harfensaite, spannt.

Die Darstellungen zeigen, was die Helden zu tun haben: Die müssen die Harfe zur Bodenlosen Grube von Rulat tragen und dort spielen, um den alten Zauberbann zu erneuern.

Die Kröteninsel

„Rulat, oh Rulat! Ich erblicke deine zeitlose Anmut, die stumme Erhabenheit deiner grauen Granitblöcke, die keine Worte benötigen, um die Macht Globomongs zu bezeugen. Braucht es mehr, um zu erkennen, wie wir von falschen Göttern und ihren lügenden Priestern getäuscht wurden?“
—aus den Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan, Rulat, 1032 BF

Das Unheiligtum liegt an der entweder nebligen oder stürmischen Nordostspitze der Insel Rulat. Die Felsenküste aus rotem und gelbem Sandstein ragt hier zwanzig Schritt aus den Wogen auf. Bisweilen hat sich die Brandung tief in die Insel gefressen. Dutzende Felspfeiler und Steinbrücken sind stumme Zeugen vergangener Küstenverläufe. Unterhalb des Kliffs hat sich ein bis zu zehn Schritt breiter Sandstrand gebildet. Keine 15 Meilen nördlich ist in Sichtweite der gewaltige Apfelbaum der Insel Frühlingsstrand (Seite 66) auszumachen. Da das Meer hier flach ist, liegen bei Ebbe ausgedehnte Sandbänke trocken, die von Wattvögeln bevölkert werden.
Die Insel weist im Nordosten eine karge Vegetation auf, nur einzelne Büsche ragen aus dem Gras auf.



Die Rückkehr der Laichmutter

Während die Helden in Südwall forschen und ihre Reise nach Rulat planen, sind ihre Gegenspieler nicht untätig. Während Globoman Guryek seine Niederlage aus dem Szenario **Der Reif der Wellen** verdaut und seine Rache plant, erhält er Besuch von der *Friedhofswärterin* und Xqal'zl'yssr. Die Meister der beiden größten Unheiligtümer Charyptoroths planen in einem gemeinschaftlichen Ritual die Beschwörung einer ganz besonderen Dämonin: *Vurr-Krauk'Z*, die unsterbliche Laichmutter der Krakonier, die bei der Schaffung der Dunklen Pforte von Wahjad und dem Niedergang des Sterns von Elem in die Niederhöllen geschleudert und dort in peinvoller Qual in eine einzigartige Gehörnte verwandelt wurde. Ziel ist es, die Dämonin in ein Beherrschungsartefakt zu zwingen, die *Krakonierkrone*, um damit Wahjads Unterstützung zu erzwingen.

Während die Helden das Ende des Unheiligtums besiegeln können, werden sie die Beschwörung nicht verhindern können. Die *Krakonierkrone* (Seite 148) wird später im Abenteuer noch eine Rolle spielen.

Zu Füßen des Unheiligtums

Eine **Höhlung** (außerhalb der Karte) führt vom Meer hinauf zu dem Sandsteinplateau. Südlich des Kegelstumpfs wurde nach der Dritten Dämonenschlacht ein **Tempel des Globomong (1)** errichtet, der neben dem nachtblauen Altarstein (der gerüchteweise aus Wahjad stammen soll) die Priester der Erzdämonin beherbergt. Neben *Globoman Guryek* (Seite 17), seinem Sohn *Gal'krik* (Seite 87) und dem Priester *Vhatacheon Karhapsutan* (*992 BF, 1,97 Schritt, dürr, Fischaugen; Paktierer im Zweiten Kreis der Verdammnis, dessen Durst nur durch Brackwasser gestillt wird) leben hier vier weitere Prediger (allesamt Paktierer), fünf Lakaien sowie 2W6 Opfersklaven.

Dem Tempel gegenüber liegt eine **Absteige (2**, Q4/P3**)**, deren modrigem Holz man nicht ansieht, dass sie sogar zwei Jahre jünger ist als das andere Gebäude. Der Kaschemmenwirt *Echenmarb Whantujam* (*981 BF, Korallengeschwulst am Hals) ist ein trahelischer Pirat, der im Gefolge Vraks ins Perlenmeer kam und sich mit fetter Beute zur Ruhe setzte. Er und seine sechs Knechte haben sich auf die Bewirtung der zahlreichen Pilger und den Handel mit charyptiden Devotionalien und Paraphernalia spezialisiert.

Am Prozessionspfad gähnt eine lange **Spalte (3)** im Boden, die bei dem Erdbeben aufriss, das die Erweckung des Unheiligtums begleitete. Aus ihr gischtet bei starkem Seegang die Brandung.



Das Insanctum

Fünfzehn Schritt ragt ein ebenso viele Schritt durchmessender Kegelstumpf über dem Plateau auf. Er wurde vor Urzeiten künstlich aus grauen Granitblöcken aufgeschichtet, die feuchte und verwitterte Basreliefs mit Wesen der Urtiefen zeigen. Spiralförmig windet sich ein Aufgang in die Höhe, der an manchen Stellen so schmal wird, dass keine zwei Menschen nebeneinander gehen können (*Höhenangst*).

An der Spitze blickt man von einem nur zwei Schritt breiten, glitschigen Rand in ein acht Schritt weit gähnendes Loch: Dies ist **die Bodenlose Grube (4)**, das Unheiligtum Charyptoroths und eine Pforte des Grauens in ihre Domäne. Beim Anblick des Kraters verspürt jeder den dringenden Wunsch, ihr ein Opfer darzubringen, dem er nur mit einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +7 (erleichtert um die MR sowie mögliche *Schlechten Eigenschaften* wie *Geiz* oder *Goldgier*) widerstehen kann. Misslingt die Probe, bestimmen Sie den Wert des Opfers mit 1W20: Das Spektrum reicht von einem Knopf (1 auf 1W20), über mehrere Dukaten (11) bis zum eigenen Leben oder dem eines Freundes (20).

Von der Felsenküste führt ein enger, 25 Schritt langer **Gang (5)** zu einem schmalen Überhang und Sims, der sich 35 Schritt unterhalb des Kraterrands befindet. Mitunter verfangen sich hier wertvolle Opfergaben im Tang.

Informationen und Erkenntnisse

Gerade im Nachklang der Schlacht können die Helden an wertvolle Informationen gelangen:

- Da Globoman des Schreibens nicht mächtig ist, führt er keine Tempelchronik. Der Priester Vhatacheon hat damit jüngst begonnen, ist über Allgemeinplätze jedoch nicht herausgekommen, so dass sich hier keine verwertbaren Hinweise finden.
- Die Helden können Einblicke in Vhatacheons *Lebenserinnerungen* erhalten, die Sie als Zitate auf den Seiten 20, 40, 99, 130 und 177 finden.
- Wenn die Helden noch keine Hinweise auf das Verschwinden der Admiralin Praiadanya haben, können sie auf einen (nicht unterzeichneten) Brief von Olar Marix an Globoman stoßen: *»Die Gespensterkrähe hat die Seegreifin nicht nur nach Port Rulat gebracht, sondern gleich an Grondrik verkauft. Es ist mir einerlei, ob sie in seinem Kochtopf landet, doch würde die verbriefte Kunde ihres Endes unsere Pläne mit der Flotte gefährden. Besser sorgt Ihr dafür, dass sie in Eure Obhut gelangt. Ein Gespräch mit dem Schwarzen verlief nicht zufriedenstellend, vielleicht könnt Ihr mehr Einfluss geltend machen.«* Das Dokument ist mit dem Zeichen des *Bunds der Urtiefen* gesiegelt. Es wurde auf einem Büttenpapier verfasst, wie es unter anderem in Perricumer Papiermühlen hergestellt wird. (Globoman widmete ihm bisher keine Aufmerksamkeit und vergaß es.)
- Die Basreliefs des Unheiligtums erlauben einen Einblick in die uralte Verehrung der verdunkelten Göttin und heute vergessener Pantheons. Wiederholt tauchen Abbildungen zweier Krakengötzen auf, die als Zwillinge dargestellt werden: einer hält mit seinen neun Tentakeln jeweils einen Speer (Krakon), der andere mit seinen Greifarmen verschiedene Seeungeheuer in Zaum (Yo'Nahoh).

Die Eroberung des Banns

Die Ausgestaltung des Kampfes – als Reminiszenz an das Finale von **Blutige See** – liegt in Ihren Händen. Orientieren Sie sich dabei an der allgemeinen Beschreibung des Unheiligtums.

Die Helden

- Wenn die Helden zuerst die Lage auskundschaften, können Sie sie mit Informationen zu Örtlichkeit sowie der Stärke ihrer Gegner versorgen. Sicherlich überraschend dürfte für sie die Anwesenheit der *Friedhofswärterin* sein.
- Um die Felsenklippen zu erklettern, sind fünf *Klettern*-Proben +7 notwendig. Schleichen sie sich von Land an, haben nur kleine Gruppen Erfolg, nicht entdeckt zu werden.
- Sollte der *Bund der Wogen* bereits angewachsen sein, können die Helden Verbündete zur Unterstützung rufen – vor allem Rateral hat bereits eine Seeschlacht an der Nordspitze Rulats geschlagen. Sie sollten allerdings nach Möglichkeit alle Streitigkeiten und Befindlichkeiten bemühen, die die bisherigen Verbündeten aufzubieten haben, um den Helden zu zeigen, was für ein schwieriges Unterfangen der Zusammenhalt ist.

Die Gegenseite

- Neben der Dämonenarche *Friedhofswärterin* und der *Admiralin Misa von Rulkadu* liegen 1W3+1 weitere Piratenschiffe vor Anker, deren Kapitäne hier der Tiefen Tochter opfern und die Verteidigung des Unheiligtums unterstützen.
- Sollten die Helden mit einem größeren Verband aus ihrem Bündnis nahen, können Sie der Gegenseite Verstärkungen zugestehen, etwa die *Eisenwind*, die *Sankt Borbarad von Mendena* oder die *Seuchenbringer*, gegebenenfalls kann sich die *Goldmorgentarantel* in Rufreichweite befinden.

Der Kampf um das Unheiligtum

Gefechte zur See

- Bei einem Angriff übernimmt Rudon von Darbonia die Kommando der Seeverteidigung. Der von tiefschwarzen Wolken verhangene Himmel und die Macht des Unheiligtums lassen den Untoten und sein Schiff auch am Tage agieren. Jedoch ist er gerade für Praios-Liturgien anfällig. Sollte die Wolkendecke aufreißen, muss er sich unters Meer zurückziehen. Die geschlossene Formation der Verteidiger würde in diesem Fall zusammenbrechen.
- Die gegnerischen Paktierer werden sämtliche Nachtblauen Gaben aufbieten, um angreifende Schiffe aufzuhalten und zu beschädigen.
- Die *Sulman al'Nassori* setzt dem elementare Zauberkraft entgegen. Ansonsten wird sich Rafik darauf konzentrieren, die gefährlichsten Gegner (wohl die Dämonenarchen) zu binden.

Die Beschwörung der Laichmutter

- Xqal'zl'yssr und Globoman werden ihr Ritual unter allen Umständen durchführen. Eine Garde von zehn *Achazkriegern* (Seite 170) sowie zwei *Scylaphotai* (**WdZ 220**) verteidigen die beiden Hohepriester unter Aufgebot ihrer Existenz.
- Auf dem Höhepunkt des Rituals erbebt der Kegel wie unter gewaltigen Hammerschlägen, während die ihn umgebende See zu kochen beginnt. Aus der Tiefe erklingt ein schmatzendes Schlürfen, dann schießt eine Dutzend Schritt hohe Fontäne nachtblauen Unwassers in die Höhe. Wem eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt, erkennt einen gewaltigen Schatten, der sich über Xqal'zl'yssr ergießt und in eine Krone aus Krakensilber fließt, die der Schwarzachaz in der Hand hält.
- Xqal'zl'yssr vermutet, dass der Angriff der Helden der Beschwörung gilt, nicht dem Unheiligtum an sich. Daher wird er sich – notfalls mit dämonischer Hilfe – zurückziehen, sobald das Ritual abgeschlossen ist. Sobald er die *Friedhofswärterin* erreicht, gibt er den Befehl zum Abzug. (Er ahnt nicht, dass die Helden ein Mittel zur Hand haben, das Unheiligtum zu versiegeln. Daher gibt er Globoman leichtfertig seinem Schicksal preis, mit dem Hintergedanken, die Bodenlose Grube später mit einem seiner Schüler zu besetzen.)

An der Bodenlosen Grube

- Der glitschige Boden des Kegelstumpfs ist tückisch. Alle Aktionen im Kampf sind um 4 Punkte (SF *Standfest*/Vorteil *Balance/Herausragende Balance*: 3/2/1 Punkt(e)) erschwert. Bei einem *Sturz* droht man, die Klippen hinunter oder, schlimmer noch, in die Grube zu stürzen. Oftmals sind es die geistesgegenwärtig zupackende Hand eines Freundes, ein NIHILOGRAVO aus dem Handgelenk oder ein herbeieilender Luftdschinn, die das Schlimmste im letzten Augenblick verhindern.
- Die Helden müssen nicht alleine den Kegelstumpf stürmen, sondern bekommen kampfkräftige Unterstützung an ihre Seite gestellt. Die benötigen sie auch, um sich der Achaz und Piraten zu erwehren, die das Unheiligtum verteidigen.
- Die Paktierer halten sich in der letzten Reihe, um von dort Angreifer zu verfluchen oder Dämonen zu beschwören.
- Globoman Guryek kämpft seinen letzten Kampf und wird mit aller Macht den Helden entgegentreten. Am Unheiligtum gelten seine erhöhten Kampfwerte (Seite 17).

Das Lied der Meeresheilung

- In diesem Chaos muss ein magisch begabter Held (oder in Vertretung eine Meisterperson, die es zu schützen gilt) das *salaiama* spielen und den Matrixgeber mit 36 AsP speisen. Es kann möglich sein, dass die Astralenergie von mehr als einer Person mittels UNITATIO zur Verfügung gestellt werden muss. Die *Musizieren*-Probe können Sie angesichts der äußeren Umstände erschweren.
- Da es sich bei dem Instrument um einen *sehr stabilen Matrixgeber* (**WdA 87**) handelt, kann es sein, dass die Auslösung bei 18 bis 19 auf 1W20 für 1W6 SR gehemmt wird. Davon, dass das Artefakt irreparabel beschädigt wird (20 auf 1W20), sollten Sie absehen.
- Sobald das Lied der Meeresheilung erklingt, spüren alle Paktierer, Dämonen und Untiere intuitiv die Bedrohung des Insanctums und werden ihre Angriffe auf den Träger der Harfe konzentrieren, der von seinen Gefährten verteidigt werden muss.



Krötenschlaf

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Eine orchestrale Kakophonie antwortet dem harmonischen Klang der Elfenharfe, die sich mittlerweile von alleine spielt. Für einen Herzschlag erkennt ihr ein türkis-schimmerndes Band, dünn wie Feenhaar, das sich vom Festland über die See nach Rulat spannt. Visionen überschwemmen euch: Von einer blauen Zitadelle am Meeresboden, von Dekapi, die wahnsinnige Tänze aufführen und vergehen, von sechs Elfen, die über die Spanne der Jahrtausende auf euer Tun blicken und in das Lied der Reinheit einstimmen. Leuchtende Fesseln legen sich um einen gewaltigen, aufgeschwemmten Leib, der sich zuckend wehrt, bis er ermattet und in einen unruhigen Schlaf fällt.
Die grauen Granitblöcke des Unheiligtums beben, kopfgroße Stücke brechen heraus und Paktierer schreien voller Pein auf.
Dann …
herrscht Ruhe.

Nach der Schlacht

Die Helden haben über die Kavernen von Südwall ein Band zur Zitadelle des Wassers gespannt und den elementaren Bann über das Unheiligtum erneuert. Die Bodenlose Grube gleitet zurück in den Dämmerschlaf, in dem sie sich in den Jahrtausenden vor ihrer Wiedererweckung befunden hat. Noch ist die Gefahr nicht endgültig gebannt. In den nächsten Jahren werden immer wieder Paktierer versuchen, die Pforte des Grauens erneut aufzustoßen. Da sich jedoch in der Folge die heilsame Kraft der Insel Frühlingsstrand immer stärker über die Nordostspitze der Insel ausdehnen wird, werden ihre Bemühungen keine Früchte tragen. Der Einfluss der Erzdämonin wird dadurch in der Tobrischen See langsam zurückgehen. Die genauen Folgen für die nächsten Jahre entnehmen Sie bitte dem Ausblick in die Zukunft ab Seite 168.
Wie die Helden mit der Harfe verfahren – ob sie sie in die Kaverne zurückbringen oder an einem anderen Ort verwahren –, liegt ganz bei ihnen. Mit ihr haben die Mächte des Guten in der Zukunft das Werkzeug in der Hand, alle Bemühungen von Charyptoroths Jünger um Rulat zurückzuschlagen.

Lohn der Mühen

Jeder Held darf sich **250 Abenteuerpunkte** sowie sechs **Spezielle Erfahrungen** gutschreiben. Unter diesen befinden sich die Talente *Geschichtswissen* und *Magiekunde* sowie *Musizieren* für den Helden, der die Harfe spielte. Handelt es sich dabei um einen Elfen, darf er das *Lied der Reinheit* zu halben Kosten erlernen, so er es noch nicht beherrscht.

Perricumer Kabalen

„In Al'Anfa wären wir ein Grandenhaus unter vielen. In Perricum sind wir die *Granden und niemand wird neben uns bestehen."*
—Olar Marix zu seinen drei Kindern, 1020 BF

Orte: Perricum, Port Rulat, Feste Perlstein
Aufhänger des Szenarios: Olar Marix wird auf die Helden aufmerksam und beginnt, gegen sie zu agieren. Parallel können diese sich auf die Spur der vermissten Admiralin Praiadanya Seridarez setzen.
Stichworte zur Handlung: Die Helden versuchen den Ursprung der gegen sie laufenden Intrigen zu finden, doch erst, nachdem sie Praiadanya aus der Feste Perlstein auf Rulat befreien konnten, werden sie des Hintermanns habhaft.
Zeitpunkt: beliebig während oder nach **Der Reif der Wellen**, zudem mögliche Anbindungen an **Das Lied der Reinheit**



Die Perle der Sphinx

Seit über vierzig Jahren führt *Olar Marix* (Seite 19) mit sicherem Gespür und Gnadenlosigkeit seine Geschäfte in Perricum. Schon früh schloss er ein Bündnis mit Darion Paligan, als dieser noch Xeraan als Admiral diente. Dieser Pakt sichert Olars Schiffe vor allerlei Gefahren und hilft ihm, Kontrahenten loszuwerden. Im Gegenzug hat Darion einen einflussreichen Verbündeten in Perricum. So wurde Olar ein Teil des *Bunds der Urtiefen*, ohne sich selbst zum Boronsgrund zu begeben. Seit 1031 BF pflegt Olar intensiven Kontakt zu Chimena Ulgaal.
Das Szenario beschreibt mehrere Kabalen, die Olar vorantreibt, um Darion zu unterstützen, den Helden zu schaden und sich selbst fetten Profit einzubringen. Mit Olar haben die Helden einen Gegenspieler, der sich von den anderen Schurken im *Bund der Urtiefen* unterscheidet: Ihn treiben keine niederhöllischen Verheißungen noch interessieren ihn Darions Visionen – er will schlicht auf der Gewinnerseite stehen. Zudem ist er in seiner Wahlheimat einflussreich und kaum angreifbar: Wer sich nicht kaufen ließ, wurde eingeschüchtert, und wer sich nicht einschüchtern ließ, wurde beseitigt.

Die Kinder der Sphinx

Die wichtigsten Helfer des Familienpatriarchen sind seine drei Kinder, die ihrem Vater ohne Widerwort folgen.
Iodor Marix (*996 BF, 1,97 Schritt, Halbglatze, Bauchansatz) ist Magistrat. Der Erbe des Handelshauses ist ein harter und gefühlskalter, zum Bedauern seines Vaters aber phantasieloser und biederer Mensch. Er ist eine Zweckehe mit einer Patrizierstochter eingegangen, die er – nachdem sie ihm drei Kinder geboren hat – auf ein Landgut vor den Toren der Stadt abschob. (*)
Hyvilla Marix-Fuxecker (*999 BF, 1,87 Schritt, schwarzer Zopf, drall) sitzt ebenfalls im Magistrat und ist mit einem Neffen des Reichsvogts Wallgrin (**Schild 168**) verheiratet. Sie nutzt die hündische Unterwürfigkeit ihres Gemahls, um durch ihn Einfluss auf seinen Onkel auszuüben. In ihrer Jugend träumte sie von den Abenteuern, die ihr jüngerer Bruder heute erlebt, fügte sich jedoch den Wünschen ihres Vaters. Sie ist eine leidenschaftliche Jägerin und hat dabei ihr Geschick mit der Armbrust perfektioniert. (*)
Var Marix (*1002 BF, 1,92 Schritt, schwarzes Haar, muskulös, tiefe Bassstimme), Kapitän der *Schwarzen Svelinya*, ist der Schwarm der Perricumer Damenwelt und führt die Handelsflotte seines Vaters an. Er zählt zu den bekanntesten und mutigsten Kapitänen der Hafenstadt und seine verwegenen Taten sind bereits jetzt legendär. Dabei ist er allerdings nicht der selbstlose Held, als der er in Perricum gerne verklärt wird, denn er hat die Gerissenheit und Skrupellosigkeit seines Vaters geerbt. (*)

Var Marix' Schiff:
Die *Schwarze Svelinya*



Typ: Perlenmeer-Karavelle
Beflaggung: auf Grau eine schwarze Sphinx (Haus Marix)
Takelage: III (R1, R2, H1, S1)
Tiefgang: 3,4 Schritt
Breite: 6,4 Schritt **Länge:** 22,2 Schritt
Schiffsraum: 161 Quader
Frachtraum: 107 Quader
Besatzung: 50 Matrosen, 10 Richtschützen
Beweglichkeit: hoch **Struktur:** 15, Härte 1
Geschwindigkeiten:

vor dem Wind	12 Meilen/Stunde
mit rauem Wind	15 Meilen/Stunde
am Wind	5 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 4 Hornissen

Korrasmold (*982 BF, 1,71 Schritt, rote Haare, tulamidische Züge) kam im Alter von elf Jahren als Sklave mit Olar nach Perricum und fungiert offiziell als dessen Leibdiener – insgeheim als sein Leibwächter und Kontaktmann zu Piraten und anderem zwielichtigen Gesindel. Der Maraskaner ist ein herausragender Kämpfer und im Einsatz von Giften sehr bewandert. (*)

Korrasmold
Langdolch:
INI 19+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W6+2 **DK** HN
Wurfdolch: INI 19+1W6 **FK** 22 **TP** 1W6+1
LeP 37 **AuP** 42 **WS** 9 **MR** 8 **GS** 8
RS 1 (einfache Kleidung)
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Hohe Magieresistenz
Wichtige Talente: Gassenwissen 13, Schleichen 17, Selbstbeherrschung 16, Sich Verstecken 15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 15), Eiserner Wille I, Finte, Gezielter Stich, Improvisierte Waffen, Kampfreflexe, Kampfgespür, Klingensturm, Meisterparade, Scharfschütze (Wurfdolch), Schnellziehen, Todesstoß, Waffenloser Kampfstil: Rur'Uzat
Verhalten im Kampf: Wenn er die Zeit hat, bedenkt Korrasmold den ersten Angreifer mit einen vergifteten Wurfdolch. Auch sein Langdolch ist mit Gift bestrichen, das bei einem gelungenen *Gezielten Stich* seine Wirkung im Gegner entfaltet. Einen einzelnen Gegner versucht er mit einem *Ausfall* in die Defensive zu drängen, bei mehreren Gegnern wird er sich auf den Stärksten konzentrieren, um ihn schnell mit einem *Todesstoß* auszuschalten.
Essenzen des Todes: *Goldleim* (Stufe 5; Wirkung: 2W6–3 SP/Std. / 1W6 SP/Std., Beginn: sofort, Dauer: 2W6 Std.), *Halbgift* (Stufe 8; Wirkung: MU, GE, KK, AT, PA und TP halbiert / je –3, Beginn: sofort, Dauer: 7 SR / 1 SR), *Kelmon* (Stufe 5; Wirkung: 4W6 SP, vollständige Lähmung / 2W6 SP, FF, GE und KK halbiert, Beginn: 5 KR, Dauer: 6 SR) oder *Kukris* (Stufe 12; Wirkung: 1W6–1 SP/KR, Juckreiz und Krämpfe / 1W3 SP/KR, leichte Krämpfe, Beginn: 10 KR, Dauer: bis zum Tod / 50 KR).

Kabalen und Schattenspiele

Olar ist ein nahezu vollendeter Menschenkenner und Intrigant (*Menschenkenntnis* 18, *Überreden (Lügen)* 17 (19), *Selbstbeherrschung* 19), dessen regungslose Miene es schwer macht, ihn zu durchschauen, und sein Gegenüber leicht zum Verdacht einer geistigen Behäbigkeit verleiten kann. Dies wird er zusammen mit seinem messerscharfen Verstand gegen die Helden verwenden, um alles über sie und ihre Verbündeten zu sammeln und sie dann zu vernichten.

Kenne deinen Feind

Um mehr über die Helden herauszufinden, bemüht Olar alle Quellen, auf die er zurückgreifen kann – Dank seines Einflusses und seines Vermögens sind dies nicht wenige. Dabei richtet er es so ein, dass die Helden durchaus erfahren können, dass sich jemand nach ihnen erkundigt; ein Test von Olar, um die Aufmerksamkeit seiner Gegner zu prüfen. Sollten die Helden sich ebenfalls nach Olar erkundigen, werden ihnen die Gerüchte **G15-16** begegnen.
Kontaktieren sie Olar, wird er sie in seinen Kontor (Seite 111) einladen. Greifen Sie auf einen plausiblen Grund zurück, den Olar vorbringen kann, etwa eine jüngere Großtat im Perlenmeer, die seine Neugier geweckt hat, vielleicht ist es auch bloß der Ruf, der ihnen vorauseilt und ihn fragen lässt, was Helden dieses Formats umtreibt.

Bei einem gemeinsamen Essen versucht Olar mehr über die Helden sowie mögliche Schwachstellen zu erfahren und gibt sich dabei ganz als potentieller Verbündeter: Er verweist auf seinen Einfluss in der Stadt (zwei seiner Kinder sitzen im Magistrat), klagt über die Inkompetenz des Reichsvogts (der in Wahrheit auf seiner Soldliste steht), lässt kein gutes Haar an Admiralin Praiadanya Seridarez (die er längst nach Rulat verkauft hat) und die Perlenmeerflotte im Allgemeinen, lobt jedoch ihren Stellvertreter Ernbrandt von Hardenfels (der ebenfalls auf seiner Soldliste steht). Er bietet ihnen die Unterstützung seiner Handelsflotte an (*„Solange die Geschäfte nicht darunter leiden."*), vor allem preist er seinen Jüngsten Var (*„… der schon so mancher Galeere des Fürstkomturs ein Schnippchen geschlagen hat."*).



Falscher Verbündeter: Var Marix

Sollten die Helden auf Olars Bündnisangebot eingehen, hat der Händler einen wichtigen Erfolg erzielt: Var wird als Spion den *Bund der Wogen* unterwandern und seinen Vater über alle Entwicklungen, Schritte und Pläne informieren, die dieser wiederum mit Chimena teilt und an Darion weitergibt. Sobald der Verdacht keimt, ein Verbündeter treibt ein doppeltes Spiel, legt Var die Gerissenheit an den Tag, die er von seinem Vater geerbt hat: Er wird versuchen, den Verdacht auf andere zu lenken und falsche Indizien zu legen.

Erkaufe das Vertrauen

Olar weiß, dass gerade in Perricum ihm mancher nicht weiter traut, als er ihn werfen kann. Ebenso kennt er die Vorbehalte vieler Mittelaventurier gegen Al'Anfaner. Daher versucht er, das Vertrauen der Helden zu erkaufen, und ist dafür bereit, ihm unliebsame Elemente der charyptiden Verschwörung oder unbeteiligte Zirkel und Piraten ans Messer zu liefern. Wenn er ihnen das Versteck gefährlicher Piraten (mit denen er in der Vergangenheit heimlich Geschäfte gemacht hat) verrät, den Rückzugsort der *Seuchenbringer* in Erfahrung bringen kann oder gar Khyrene die Seelenpfänderin opfert, könnten die Helden ihm schneller vertrauen, als gut für sie ist.

Schädige den Ruf

Sobald sich abzeichnet, dass die Helden Verbündete sammeln, wird er versuchen, ihren Ruf zu untergraben und dabei Hand in Hand mit Chimena zusammenarbeiten (Seite 86). Seine Handelsschiffe befahren viele Häfen und ein unter der Mannschaft gestreutes Gerücht wird sich schnell verbreiten, ohne dass die Quelle später ausfindig zu machen ist.
Ein pikantes Detail aus der Vergangenheit eines Helden gerät in Umlauf. Dies kann von einem Fehltritt in der Jugend über eine nachgewiesene Straftat bis hin zu einer untreuen Gattin reichen. Vielleicht konnte der Held dies bisher erfolgreich vertuschen, was es noch prekärer macht.

- Ein bekannter und angesehener Freund oder Mentor des Helden gerät unter den Verdacht ein Verbrechen begangen zu haben. Die Beweislast ist erdrückend und eine Verurteilung steht kurz bevor. Dies kann von Olar frei erfunden sein, um den Helden zu bedrücken und zu bewegen, seine Zelte am Perlenmeer abzubrechen, um der Sache nachzugehen, oder – wenn es in seinem Einflussbereich liegt – von ihm eingefädelt worden sein.
- Olar inszeniert ein Verbrechen, das er durch Handlanger ausführen lässt und bei dem er den Verdacht auf einen Helden lenkt. Dies kann dazu führen, dass der Held unvermittelt bei seinem nächsten Besuch in Perricum verhaftet wird. Alternativ kann sich eine solche Intrige gegen einen Verbündeten der Helden richten (etwa Deirdre Sanin, siehe Seite 80).

Schwäche die Moral

Olar hat keine Skrupel, die Schwachstellen der Helden anzugreifen. Neben Freunden und Mentoren (siehe oben) kann dies Familienangehörige treffen, wenn ein Held von der Ostküste stammt. Zwar ist Olars Einflussbereich nicht uneingeschränkt, aber zwielichtige Elemente, die Personen in Festum oder Khunchom entführen, lassen sich schnell finden. Einen Mord wählt Olar als letzte Option, da er die Helden vermutlich richtig einschätzt, dass sie nicht eher ruhen werden, bis das Verbrechen aufgeklärt ist – und er weiß sie lieber mit einem Druckmittel in seiner Hand. Alternativ schiebt er eine solche Bluttat einem geeigneten Verbündeten in die Schuhe: Gerade Al Abrah oder Dagon bieten sich als Verdächtige an, wenn er erfährt, dass die Helden Kontakte mit ihnen unterhalten. Zudem kann dies die Helden beschäftigt halten und von ihrer eigentlichen Aufgabe abhalten – Olar weiß, dass Darion vor allem Zeit braucht, und die versucht er ihm zu erkaufen.

Vernichte deine Gegner

Im letzten Schritt wird Olar auf die Vernichtung der Helden hinarbeiten, bei der er wiederum mit Chimena Ulgaal zusammenarbeiten kann. Gerade wenn er seinen Sohn in den *Bund der Wogen* bringen konnte, werden die Schurken eine Falle auf Hoher See austüfteln. Viel eher noch wird er ein Treffen der verbündeten Kapitäne (etwa in der *Stadt aus der Tiefe*) ausnutzen wollen, um gleich mehrere Köpfe des Bundes abseits ihrer Schiffe mit einem Schlag zu vernichten. Var wird bei dem Attentat seine Maske wahren, doch für die Helden stellt sich nach geschlagenem Gefecht die Frage, welcher ihrer Verbündeten ein falsches Spiel spielt.

Machtspiele in der Perlenmeerflotte

Eine ganz andere Intrige – die sich nicht direkt auf die Helden bezieht und seit längerem im Gange ist – dreht sich um die Kontrolle der Perlenmeerflotte, die sich seit der Invasion der Verdammten in einem desolaten Zustand befindet.

Bereits seit Jahren setzt Olar der angeschlagenen Admiralin *Praiadanya Seridarez* (Seite 79) mit Nadelstichen zu, um ihr Selbstvertrauen und ihren Ruf auszuhöhlen. So war er die treibende Kraft hinter einem offenen Brief Perricumer Kontore und Werften, der im Hesinde 1034 BF die Absetzung Praiadanyas forderte (**AB 148**). Über von ihm gekaufte Offiziere ließ er immer wieder Details über den Zustand der Flotte und die zunehmende Trunksucht der Admiralin nach außen dringen. Gleichzeitig setzten diese korrupten Elemente Praiadanya den Floh ins Ohr, sich beweisen zu müssen, was im letzten Herbst in einer katastrophal gescheiterten Strafaktion gipfelte (**G10**).

Sein von langer Hand vorbereiteter Plan sah vor, dass Praiadanya entweder aufgeben (was ihr die Ehre verbat) oder abgesetzt werden würde (was ihr trotz wiederholter Ersuche weder Markgraf noch Kaiserin erlaubten), um den – durch einige eingefädelte ‚Erfolge' – vermeintlich fähigeren Vizeadmiral *Ernbrand von Hardenfels* (*991 BF, rasierte Glatze, Schnauzer, breiter Brustkorb) als Nachfolger zu installieren und die Perlenmeerflotte somit vollständig unter die Kontrolle des *Bunds der Urtiefen* zu bringen. Ernbrand – ein Sohn des aranischen Wahrers der Ordnung Gerowin Cassius von Hardenfels (**Erste Sonne 127**) und von krankhaften Ehrgeiz zerfressener Abgänger der Perricumer Flottenakademie – durchschaut zwar nicht, mit welch niederhöllischen Mächten er paktiert, ist jedoch bereit, seiner Karriere alles unterzuordnen.

Doch der Zufall und Altgräfin *Rimiona Paligan* (**Schild 166**) haben diesen Plan gefährdet: Ende 1034 BF stürzte der (ebenfalls von Olar gekaufte) Konteradmiral der Perlenmeerflotte über seine Griffe in die Flottenkasse und wurde durch Rimiona von *Hakon von Sturmfels* (Seite 107) ersetzt (**AB 151**). Der sehr sachliche Hakon diente als Offiziersanwärter zusammen mit Praiadanya auf der *Admiral Vikos* (die er mittlerweile befehligt) und hat von der Altgräfin den Auftrag, seine alte Freundin im Auge zu behalten und innerhalb der Flotte aufzuräumen.

Olar sah sich gezwungen, zu improvisieren. Als er von Darion die Nachricht erhielt, dass die Pläne des Heptarchen sich in diesem Jahr entfalten sollen, ließ er Praiadanya kurzerhand entführen und nach Rulat verschleppen. Solange sie als verschollen gilt, liegt die Flottenführung damit sicher in den Händen des Vizeadmirals.

Perricum für den eiligen Leser



Einwohner: 13.000
Wappen: auf Blau ein springender, silberner Delphin über goldenem Säbel, Wappen von stilisierter Wehrmauer gekrönt
Herrschaft: kaiserliche Reichsstadt unter Führung des Magistrats (vertreten durch Reichsvogt Wallgrin von Perricum), Sitz des Markgrafen Rondrigan Paligan
Garnisonen: 5 Banner Eliteregiment ‚Perricum' (leichtes Fußvolk, Langschwerter), 2 Banner Bombardenregiment ‚Trollpforte', 2 Schwadronen Markgräfliche Grenzreiter (leichte Kavallerie), 1 Banner Markgräfliche Hellebardiere (schweres Fußvolk), um 800 Matrosen und Seesoldaten der Perlenmeerflotte, etwa 60 Stadtgardisten, eine wechselnde Anzahl Streiter der Ardariten und der Rondra-Kirche
Tempel: Tempel des Heiligen Leomar (**Rondra**), Halle der Gezeiten (**Efferd**), Sakrale der Heiligen Linai (Praios), Boron, Hesinde, Phex, Ingerimm, Rahja
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Hotel ‚Kaiser Reto' (Q7/P8/S18), Gasthaus ‚Der Hartsteener' (Q6/P6/S20), Schänke ‚Zur Glänzenden Münze' (Q2/P4)
Besonderheiten: Löwenburg (Sitz des Schwerts der Schwerter), Lange Mauern von Perricum (Stadtmauer), Heimathafen der Perlenmeerflotte, Ordensniederlassungen von Noioniten, Draconitern, Ardariten und Grauen Stäben, Magierakademie ‚Schule der Austreibung', Ruinen des alten Nebachot
Stimmung in der Stadt: Man sieht sich als trutzige Bastion gegen die Schattenlanden und als Erbe alter Traditionen. Vetternwirtschaft, Korruption und Resignation höhlen die entschlossene Fassade an mancher Stelle aus.

Eine Beschreibung Perricums mitsamt Stadtplan finden Sie in der Regionalspielhilfe **Schild des Reiches** ab S. 140.
Wenn die Helden die Perlenmeerflotte für ihr Bündnis gewinnen oder etwas über den Verbleib von Admiralin Praiadanya erfahren wollen, wird ihr Weg sie zwangsläufig zum Kriegshafen von Perricum führen, Sitz der Admiralität. Dieser befindet sich auf einer Halbinsel im Osten der Stadt und wird von einer wuchtigen, 15 Schritt hohen Mauer geschützt. Die Wachen an den beiden Toren haben die Weisung, nur Personen von angesehener Reputation (Geweihte, Offiziere der Flotte, Adlige mit triftigem Grund, aber auch bekannte Helden) oder mit einem Passierschein (ein Schreiben eines Tempel oder der Akademie genügen) durchzulassen, erweisen sich jedoch bei 1 bis 4 auf 1W6 als bestechlich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Nur wenige Schiffe dümpeln im träge schwappenden Wasser vor sich hin, gerade mal ein halbes Dutzend, obwohl der Kriegshafen ein Vielfaches fassen könnte. Eines der Schiffe wird notdürftig instand gesetzt. In den Matrosen und Seekriegern, denen ihr begegnet, spiegelt sich der Zustand der Schiffe. Manche wirken nachlässig, bei einzelnen würdet ihr schwören, dass sie am helllichten Tag betrunken sind, und kaum einer erhebt sich, um einem vorbeieilenden Offizier zu salutieren.

Die Admiralität befindet sich im achteckigen Oktogon, das sich auf einer Insel im westlichen Hafenbecken erhebt. Die Helden werden mit einem Fährboot übergesetzt, das die stetig nörgelnde Seesoldatin *Uthjane Neuburg* (*993 BF, untersetzt, fettiges Haar) steuert, die hier Strafdienst verrichtet, weil sie beim Glücksspiel erwischt wurde – in ihren Augen eine Ungerechtigkeit, sind die hohen Herrschaften doch keinen Deut besser.
Bei angemessenen Empfehlungen, Stand oder Ruf werden die Helden von Vizeadmiral Ernbrand von Hardenfels persönlich empfangen, andernfalls lässt er sie durch einen Adjutanten abwimmeln oder vertrösten. Da er sich bereits als nächster Admiral ‚seiner' Flotte sieht, gibt er sich großspurig, auch wenn es ihm an Format mangelt. Bitten der Helden zur Unterstützung hört er sich geduldig an, schlägt das Bündnisangebot jedoch aus.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ernbrand streicht sich durch den Schnauzer, wiegt den Kopf und entlässt aus seiner breiten Brust ein tiefes Brummen. „Zweifelsohne ist der Kampf gegen die Blutige See uns heilige Pflicht, doch mangelt es mir an Schiffen, mit denen ich euch unterstützen kann." Er tritt an eines der schmalen Fenster, das er durch seine Gestalt nahezu völlig verdeckt. „Der unbedachte Vorstoß Ihrer Exzellenz Seridarez im vergangenen Herbst kostete uns drei Schiffe, die nun wahrscheinlich zusammen mit den Leibern tapferer Frauen und Männer im Leib der *Goldmorgentarantel* verfaulen. Mehr wären es gewesen, hätten die Aranier nicht eingegriffen. Welch' ein Verlust, welche Schande! Einst waren wir der Stolz des Perlenmeers, nun müssen wir uns von den abtrünnigen Araniern retten lassen!"
Ernbrand dreht sich mit feierlichem Ernst zu euch um. „Soll ich den Golf von Perricum schützen, soll ich Beilunk versorgen, soll ich Ilsur und Tobrien beistehen, dann, werte Freunde, dann bleiben mir keine Schiffe mehr übrig für eure gerechte Sache."



Befragen ihn die Helden zu Praiadanya, lässt Ernbrand ergeben die Schultern hängen: Er wisse nicht, was aus ihr geworden ist (wahr). *„Die Schmach der verlorenen Strafflottille hat ihr zugesetzt. Ich fürchtete bereits, dass sie sich davon nicht mehr erholen würde. Unter uns im Vertrauen: Sie ließ sich nicht aufs Trockendock legen, wenn ihr wisst, was ich meine. Vor ein paar Wochen ist sie mit Sack und Pack verschwunden. Vermutlich hat sie sich nach Aranien abgesetzt."* Die Führung der Flotte liegt – bis Praiadanyas Verbleib geklärt und ein Nachfolger bestimmt werden kann – bei Ernbrand: *„Ich stehe vor einem Scherbenhaufen, aber ich habe bei Efferd geschworen, zu retten, was zu retten ist."*

Der Konteradmiral

Von dem Besuch der Helden im Oktogon erfährt Konteradmiral Hakon von Sturmfels (*995 BF, 1,78 Schritt, schulterlanges und leicht gewelltes Blondhaar; seit dem Kampf mit einer Dämonenarche wetterfühliges und leicht steifes rechtes Bein), der jedoch nicht sofort auf sie zutritt, sondern sie durch einen Boten in das Gasthaus *Der Hartsteener* (9 im Stadtplan) einlädt. Die Begegnung kann bei einem späteren Besuch der Helden in Perricum stattfinden (oder wahlweise in Beilunk oder Ilsur), so dass Olar genug Zeit hat, seine Intrigen zu spinnen.

Hakon sorgt sich um seine alte Freundin und misstraut Ernbrand, wobei er noch nicht durchschaut, ob der Vizeadmiral in das Verschwinden Praiadanyas verwickelt ist oder nur versucht, seinen Nutzen daraus zu ziehen. Aus verschiedenen Gründen sind ihm die Hände gebunden: Ernbrand besitzt viele Freunde unter den Offizieren, die ihm zum Teil ihre Posten verdanken. Zudem vermutet er (vollkommen korrekt), dass Ernbrand nur auf eine Gelegenheit wartet, den ‚Aufpasser' seines Amtes zu entheben. Zwar agiert Hakon gewissermaßen im Auftrag der Altgräfin, da er jedoch kein Freund des Markgrafen ist, will er sich nicht unter den Schutz *„der Paligan"* begeben. Loyalitäten, Ehrgefühl und Stolz haben Hakon so in ein Dilemma gebracht, aus dem er die Helden als Ausweg sieht.

- *„Praiadanya ist kein schlechter Mensch. Ohne sie wäre ich bereits vor Jahren Fraß für die Fische geworden. Doch sie hat es nie vermocht, die Flotte zu inspirieren, wie es ein Sanin oder der Eiserne Rudon konnten – nicht in dem desolaten Zustand, in dem sich die Flotte befand, als sie ihr Amt antrat."*
- Hakon war erschrocken gewesen, als er seine Freundin nach Jahre wiedersah. *„Ich hatte sie kaum wiedererkannt. Etwas in ihr war erloschen."*
- Er ist mittlerweile überzeugt, dass Praiadanya schadhaften Ratschlägen aus ihrem Umfeld folgte, als sie die Strafflotte befahl und selbst das Kommando übernahm. Er selbst hat ihr davon abgeraten. *„Sie wollte sich unter allen Umständen beweisen."*
- Hakon hat herausgefunden, dass sie sich öfters in Verkleidung in die Kaschemme *Zur Glänzenden Münze* begab. So wohl auch kurz vor ihrem Verschwinden. Der Konteradmiral hat dort bereits Nachforschungen anstellen lassen: Nach diesen wurde sie mehrmals mit einem gewissen ‚Krayenalrik' gesehen, einem Schmuggler mit nebelgrauen Haaren und schwarzem Bart. Hinter diesem wiederum verbirgt sich wohl ‚die Gespensterkrähe', ein berüchtigter Blutpirat von Rulat. Seit Praiadanyas Verschwinden wurde Krayenalrik nicht mehr in Perricum gesehen.
- Am liebsten wäre Hakon längst selbst mit der *Admiral Vikos* nach Rulat gesegelt, doch kann er es sich nicht erlauben, *„einen auf Sanin zu machen"*: Ernbrand würde dies umgehend als Gehorsamsverweigerung, vielleicht gar Verrat auslegen – und dann könnten Hakon nicht mal *„die Paligans"* helfen.

Die Gefangene von Perlstein

„Im Gegensatz zu den Blutpiraten von Rulat sind die Freibeuter von Charypso Praiostagsschüler."
—landläufige Meinung über Port Rulat

Port Rulat für den eiligen Leser



Einwohner: 2.900
Wappen: auf Schwarz ein blutroter Menschenschädel
Herrschaft: Despotie unter Gondrik dem Schwarzen
Garnisonen: 30 ‚Büttel', etwa 500 Piraten
Tempel: Charyptoroth-Schrein
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Kaschemme ‚Kerkerfraß' (Q2/P3), Kaschemme ‚Bodenloser Humpen' (Q4/P3), Kaschemme ‚Plankenlauf' (Q2/P1), Kaschemme ‚Gondriks Tafel' (Q1/P2)
Besonderheiten: wehrhafte Hafenbastionen, Burg Perlstein (außerhalb der Stadt)
Stimmung in der Stadt: Das Leben eines Einzelnen ist wertlos in den Gassen des Piratenmolochs.

Port Rulat ist ein stinkender Hort für Abschaum und Verbrecher, die selbst in Charypso Furcht auslösen würden. Wer hier von Bord geht, sollte sich seiner Haut erwehren können, denn ein Leben zählt nichts. Jeder ist sich selbst der Nächste und die brutalen und gierigen Piraten sind stolz darauf, nichts und niemanden zu fürchten – selbst den Fürstkomtur verlacht man hier. Das Messer sitzt locker, Gelage, Misshandlungen und Vergewaltigungen prägen den Alltag ebenso wie Blutschwüre und Vergeltungen. Mehr noch als mit Gold (mit dem sie sich nur als lohnende Beute anpreisen) kommen die Helden hier mit Einschüchterungen und Stärkebeweisen weiter.
Die *Gespensterkrähe* (*984 BF, Buckel, graue Haare und schwarzer Bart) hält sich umgeben von Seinesgleichen tatsächlich in Port Rulat auf, wahlweise in einer der vier Kaschemmen. Unverhohlen gibt er zu, die Admiralin aus Perricum entführt zu haben – neugierig den nächsten Schritt der Helden provozierend. Mehr wird er nicht verraten, fühlt er sich doch in seiner Stadt sicher. Die Helden müssen schon alle Informationen aus ihm herausprügeln, was schnell eine Messerstecherei mit den umstehenden Piraten auslöst.
Der Pirat hat Praiadanyas Vertrauen als Saufkumpan gewonnen, sie dann abgefüllt und auf sein Schiff verschleppt. Ein vermummter Bote brachte ihm einen Seesack mit Habseligkeiten der Admiralin zum Hafen.
Er hatte den Auftrag, sie am Leben und vor allem versteckt zu halten, damit ihr Schicksal ungewiss bliebe. Da ihm das zu anstrengend war, verkaufte er sie an den Schwarzoger Gondrik – verschwunden in den Kerkern von Perlstein würde ihr Verbleib ungewiss bleiben.
Den Auftrag erhielt die Gespensterkrähe über einen Kontakt in Perricum, der ihn gegen Beutebeteiligung in der Vergangenheit wiederholt die Routen von Schiffen mit lohnender Prise verraten hatte. Der Pirat kennt den Hintermann nicht, die Botschaften brachte stets *„ein Tulamide mit roten Haaren"* (Olars Diener Korrasmold).
Vor einer Woche hat sich bereits schon jemand – auf die gleiche Art wie die Helden – nach der Admiralin erkundigt, *„ein großer Mittdreißiger mit schwarzen Haaren und tiefer Stimme"* (Var Marix). Er behauptete, für den gleichen Mann zu arbeiten wie der rothaarige Tulamide.
Fragen die Helden nach, wird die Gespensterkrähe ihnen bestätigen, dass sich unter den empfohlenen Schiffen nie eines des Hauses Marix befunden hat.
In Port Rulat können die Helden erfahren, dass der Schwarzoger Gondrik, Sklavenhändler und nomineller Hafenherr, in der alten Festung Perlstein sieben Meilen nordwestlich des Hafens residiert.

Die Kerker von Perlstein

»Wen der Schwarze mit in seine Keller nimmt, der ist schon tot. Er weiß es nur noch nicht.«
—landläufige Meinung in Port Rulat

Die Feste Perlstein diente dem Mittelreich als abgelegenes Gefängnis und gelangte zur Berühmtheit, als sie 1013 BF mit zwergischer Hilfe zum Kerker für die unterlegenen Answinisten ausgebaut wurde. 1019 BF eroberte der Dämonenmeister die Insel und nahm die Gefangenen in seine Gefolgschaft auf – lebend, wenn sie folgsam waren, untot, wenn sie sich ihm verweigerten. In diesen Tagen hat sich der gefräßige Schwarzoger *Gondrik* (Seite 109) in dem als ausbruchssicher – und für ihn damit auch als *ein*bruchssicher – geltenden Kerkersystem eingerichtet.
Der genaue Ablauf der Befreiung liegt bei den Helden, so dass wir nachfolgend nur die wichtigsten Informationen skizzieren. Eine ausführliche Beschreibung der Kerkeranlage finden Sie im Quellenband **Katakomben und Kavernen** ab Seite 142.

Verlassene Trutzen und geheime Gänge
Da sich Gondrik unter der Erde sicherer fühlt, ist die eigentliche Feste Perlstein nahezu verlassen. Zwar halten am offenen Tor und im Innenhof einige Piraten Wache, doch sind diese leicht abzulenken oder zu umgehen. Der Zulass zu den Kerkern befindet sich im Untergeschoss des Bergfrieds, in dem ebenfalls Piraten hausen: Eine breite Wendeltreppe führt hier in die Tiefe.
Vielleicht wundern sich die Helden, dass die Feste zwar verwahrlost ist, aber kaum Kampfspuren aufweist – soll hier doch der Dämonenmeister selbst eingegriffen haben (*Geschichtswissen*). Ebenso gibt es keinerlei Spuren von destruktiver Magie oder dem Einsatz von Dämonen. Das Geheimnis befindet sich unter der Erde: Ein *Achorhobai* (**WdZ 206**) fraß mit seiner Säure den Borbaradianern einen **Gang (16)** in das Verlies.
Dieser Gang existiert noch und kann von den Helden genutzt werden, um in den Kerker einzudringen. Der kreisrun-

de Zugang befindet sich in einem kleinen Wäldchen etwa einhundert Schritt von der Feste entfernt. Allerdings hat Gondrik sein Ende mit einigen Steinplatten verbarrikadiert, durch die man sich mit dem nötigen Geschick (*Körperbeherrschung* +7, bei Misslingen 2 SP) hindurchzwängen kann.

In der Tiefe

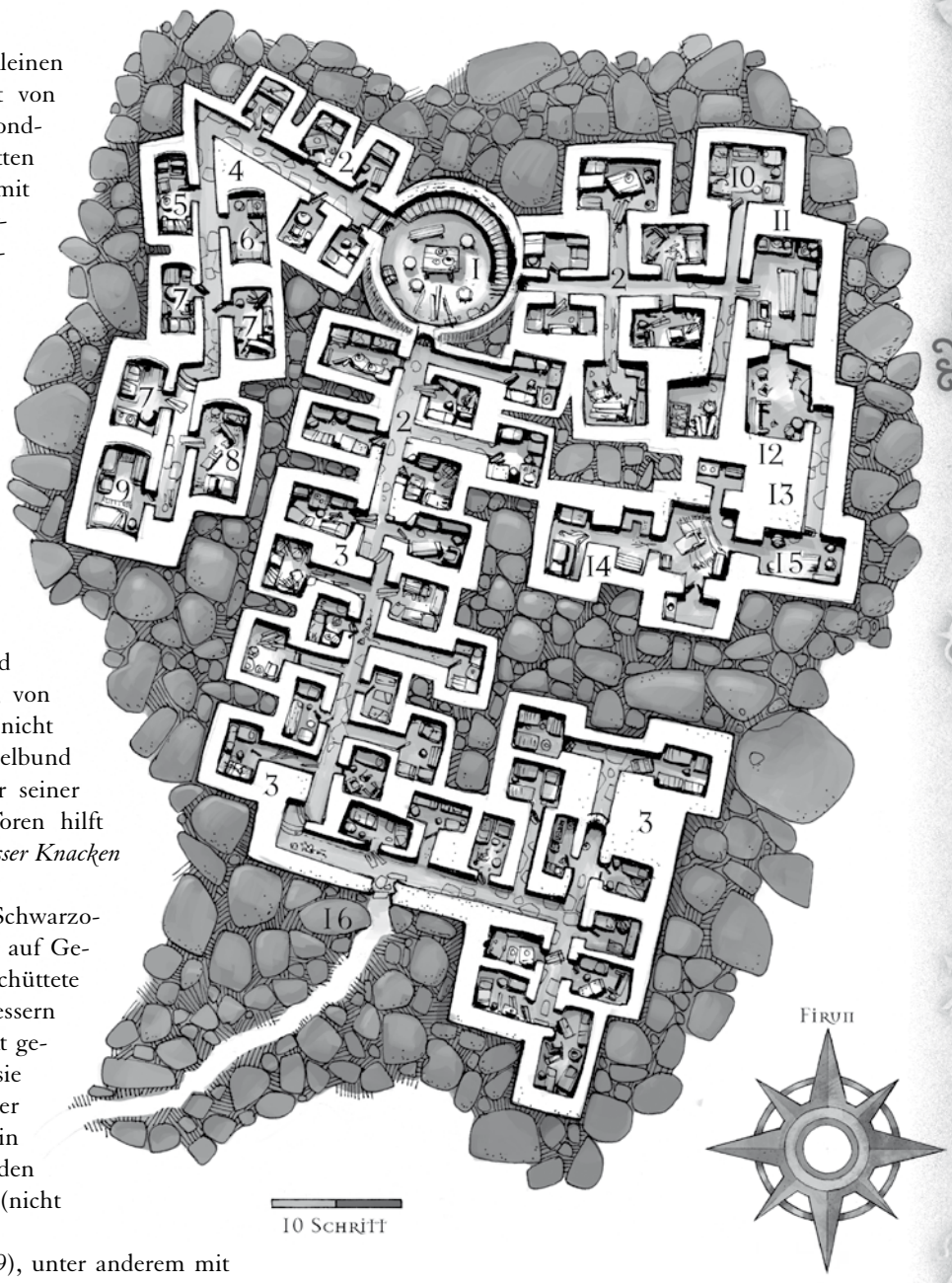
Im zehn Schritt durchmessenden **Wachraum (1)** halten stets zwei von Gondriks Leibwächtern (ebenfalls Menschenfresser, siehe unten) sowie vier Piraten Wache und vertreiben sich die Zeit mit gefährlichen Spielen (bei denen ein menschlicher Verlierer oder Gewinner ab und zu Gliedmaßen einbüßt). Die **Gänge (2)** sind mit schweren Gittertoren gesichert, von denen nur das östliche in der Regel nicht abgeschlossen ist. (Einen Schlüsselbund trägt Gondrik, einen anderen einer seiner Leibwächter. Bei verschlossenen Toren hilft ansonsten eine Probe +14 auf *Schlösser Knacken* oder FORAMEN bei 10 AsP.)

Der **südliche Trakt (3)** dient den Schwarzogern als Areal für grausame Jagden auf Gefangene und Sklaven, da die ausgeschüttete Angst das Fleisch den Menschenfressern besser munden lässt. In diesen Trakt gelangen die Helden auch, wenn sie über den **Gang (16)** eindringen. Unter Umständen halten die Oger gerade in diesem Moment eine Jagd ab und den Helden läuft eine panische Sklavin (nicht Praiadanya) in die Arme.

Der **westliche Trakt** (Räume 4 bis 9), unter anderem mit den ehemaligen Zellen von Gero von Hartheide und Udalbert von Wertlingen, wird zur Zeit nicht genutzt. Wenn Sie ihn und seine Geheimnisse in Ihr Abenteuer einbauen wollen, greifen Sie bitte auf die Informationen aus **Katakomben 142ff.** zurück.

Im **östlichen Trakt** (Räume 10 bis 15) hat sich Gondrik eingerichtet, wobei er vor allem die **Kaisergemächer (14)** bewohnt, die einst für Answin von Rabenmund gedacht waren und die heute mit den Knochen von Gondriks Opfern übersät sind. Zu ihnen gelangt man über zwei geheime Türen, eine zwischen Raum 11 und 12, eine weitere am Ende des **Gangs (13)**. Die Türen sind so umgebaut worden, dass Gondrik sie von Innen schließen und verriegeln kann, um sich in die Sicherheit seiner Gemächer zurückzuziehen.

Praiadanya wird in der **Zelle (10)** festgehalten, die ursprünglich für Answins Frau Lanore bestimmt war, dann jedoch Lutisana von Perricum beherbergte. Aller prachtvolle Luxus von einst ist längst verrottet oder geplündert, so dass Praiadanya hier zwischen alten Kissen und schimmligen Stroh auf den Tag wartet, an dem Gondrik sie zur Gänze verspeisen wird.



Bewohner

Der Schwarzoger **Gondrik** (*1003 BF, 2,62 Schritt; **Schattenlande 129**) herrscht unangefochten über Rulat und finanziert seinen dekadenten Lebensstil mit den Prisengeldern, die seine Handlanger den ankernden Schiffen abzwingen. Die Zubereitung des Fleisches verschiedener kulturschaffender Rassen hat er längst zur Kunstform erhoben. Da Gondrik in zukünftigen Publikationen noch eine Rolle spielen wird, sollte er das Szenario überleben.

Kurzcharakteristik: fressgieriger Despot, kompetenter Koch
Wichtige Vor- und Nachteile: Herausragender Geruchssinn; Aberglaube 11

MU 22 **KL** 11 **IN** 15 **CH** 9
FF 13 **GE** 15 **KO** 23 **KK** 26

Streitkolben:
INI 19+1W6 **AT** 22 **PA** 16 **TP** 3W6+6 **DK** NS

LeP 51 **AuP** 45 **WS** 12 **MR** 5 / 8 **GS** 10
RS 4 (natürlicher Rüstungsschutz und Gladiatorenschulter)

Wichtige Talente: Hiebwaffen 15, Kochen 12, Selbstbeherrschung 11, Überreden (Einschüchtern) 11 (13)
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II (PA 17), Befreiungsschlag, Defensiver Kampfstil, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil: Gladiatorenstil, Windmühle, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Von Natur aus ein Jäger, liebt es Gondrik, mit seiner Beute zu spielen. Er bevorzugt *Niederwerfen* sowie *Gezielte Schläge* gegen Arme und Beine, um seinen Gegner kampfunfähig zu schlagen, ihn aber am Leben zu lassen (um ihn später bei lebendigen Leibe zu kochen). Mit den Jahren wurde Gondrik träge und hängt an seinem Dasein, so dass er bei zu starker Übermacht in seine gesicherten Gemächer flieht.

Als **Gondriks Leibwächter** dienen ihm ergeben vier weitere Schwarzoger, die ihm aus dem Süden an die Piratenküste gefolgt sind. Nicht alle müssen sich zwangsläufig in Perlstein aufhalten, da Gondrik einzelne von ihnen in die Stadt schickt, um Prisen einzutreiben und nach dem Rechten zu sehen.

Gondriks Leibwächter
Keule:
INI 12+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 3W6+4 **DK** N
Faust:
INI 12+1W6 **AT** 15 **PA** 15 **TP(A)** 2W6+5 **DK** HN
LeP 45 **AuP** 40 **WS** 10 **MR** 1 / 8 **GS** 10
RS 2 (natürlicher Rüstungsschutz)
Wichtige Vor- und Nachteile: Aberglaube 9+1W6
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8
Sonderfertigkeiten: Gerade, Schmetterschlag, Wuchtschlag, Niederwerfen
Verhalten im Kampf: Den Schwarzogern ist eine grausame Verspieltheit zu eigen. Opfer versuchen sie vor sich herzutreiben. Im Kampf sind sie übermütig, da sie sich gegenseitig übertrumpfen und vor Gondrik beweisen wollen.

Einige besonders ruchlose **Piraten** halten sich ebenfalls in die Tiefe auf oder verrichten hier ängstlich einen Strafdienst, bei dem man nie weiß, ob man nicht in Grondriks Kochtopf landet. Nicht selten verlieren sie darüber den Verstand – und wer in seinem Wahn besonders ‚unterhaltsam' ist, wird vom Schwarzoger zu seinem Hofnarren berufen. Ihre Werte finden Sie auf Seite 170.

Neben den lebenden Bewohnern können den Helden vor allem die Verstorbenen zusetzen: Die Geister der ermordeten Gefangenen und Wachen, aber auch von manchem, der in Gondriks Magen endete, gehen als *Gefesselte Seelen* oder *Spuk* (**WdZ 204f.**) um. Eine ganz andere Gefahr geht von einem *Morcan* (**WdZ 218**) aus, der sich im südlichen Trakt eingenistet und eine bizarre Albtraumwelt geschaffen hat, in die die Helden (sowie mögliche Verfolger) unvermittelt stolpern können.

Die Gefangene

Gondrik hat seine exquisiteste Gefangene noch nicht verspeist, da er sie sich für einen besonderen Anlass aufheben will. Er lässt ihr sogar etwas ‚Luxus' angedeihen, zumindest bekommt sie im Gegensatz zu anderen Gefangenen ein Licht in ihre Zelle und drei Mahlzeiten am Tag (um sie zu mästen, wie Praiadanya in schlaflosen Nächten ahnt). Trotz des kalten Entzugs, der ihr widerfuhr, und angesichts des leibhaftigen Albtraums, dass Grondrik ihr den linken Unterarm herausriss, um vor ihren Augen von ihr zu kosten, wirkt die Admiralin seltsam gefasst, innerlich geradezu erloschen und gefühlskalt: Sie hat sich geschworen, rücksichtslos ihre alte Aufgabe wieder in Angriff zu nehmen und alle vergangenen Verfehlungen auszumerzen, sollte sie den Terror ihrer Gefangenschaft überleben und nach Perricum zurückkehren.
Vor einer Woche bekam Praiadanya mit, dass Gondrik Besuch erhielt, konnte aber nicht sehen, von wem. Sie schnappte allerdings ein paar Gesprächsfetzen auf. So forderte der Fremde ihre Herausgabe und drohte, Gondrik würde sich *„mit den Freunden Darion Paligans anlegen"*, worauf der Menschenfresser ihn verlachte. Offensichtlich zog der Fremde unverrichteter Dinge wieder ab.
Bei dem Besucher handelt es sich um Var Marix, dessen tiefe Bassstimme sie wiedererkennen würde.

Der Kabale auf der Spur

Die Helden besitzen nach der Befreiung Praiadanyas Indizien, dass das Kontor Marix in die Angelegenheit verwickelt ist, doch sollte ihnen klar sein, dass diese nicht ausreichen, um einen einflussreichen und angesehenen Mann wie Olar anzuklagen – es mangelt an handfesten Beweisen. Um ihn zu überführen, sind verschiedene Wege denkbar, von denen Sie nachfolgend einige skizziert finden.

Intrige gegen Intrige

Olar war augenscheinlich daran gelegen, dass Praiadanya am Leben bleibt (sonst hätte er sie im Meer versenken können). Der Profiteur ist eindeutig Ernbrand von Hardenfels. Mit diesem Verständnis können die Helden Olars Mittel gegen ihn verwenden und ihn zum nächsten Schritt provozieren, damit er sich selbst entlarvt. Voraussetzung ist, dass Praiadanya und Hakon mitspielen, zudem müssen sie unter Umständen Markgraf *Rondrigan Paligan* (sofern dieser in Perricum weilt; **Herz 170**), dem die Perlenmeerflotte untersteht, beziehungsweise in Stellvertretung Altgräfin Rimiona einspannen.
Praiadanya muss offiziell als tot gelten – Ruf und Leumund der Helden reichen als Bestätigung. Wenn sie zudem versichern, dass sie von Gondrik gefressen wurde, bleibt diese Maskerade für Olar glaubhaft. In der Folge wird der Markgraf einen Nachfolger benennen. Wenn dies wider Erwarten nicht Ernbrand ist, muss Olar handeln, ansonsten entgleitet ihm die Kontrolle über die Perlenmeerflotte. Gerade ein Hakon, der verspricht, *„im Geiste des Eisernen Rudon"* zu agieren, stellt für ihn eine große Gefährdung dar.
Zum einen wird der von Olars ältesten Kindern und durch gekaufte Stimmen kontrollierte Stadtrat opponieren und versuchen, Ernbrand durchzusetzen. Zum anderen wird Olar seinen Diener Korrasmold entsenden, Hakon (oder einen anderen Kandidaten) zu beseitigen – möglichst so, dass man es jemand anderen in die Schuhe schieben kann, seien es Piraten oder Schmuggler, Nebachoten (denen der Sturmfelser gegenüber negativ eingestellt ist) oder ein Angehöriger des Hauses Bregelsaum (mit dem er in Fehde liegt). Die Helden

können Korrasmold auf frischer Tat stellen und haben mit dem verhinderten Attentäter einen Beweis in der Hand, der weitere Schritte gegen Olar rechtfertigt.
Leicht abgewandelt würde auch eine offene Rückkehr Praiadanyas Olar zum Handeln bewegen, nur würde er in diesem Fall vorsichtiger vorgehen, da er nicht einschätzen kann, was diese während ihrer Gefangenschaft mitbekommen hat.

Im Haus der Sphinx

Beweise können dort gesucht werden, wo man sie am ehesten vermutet: im Haus der Sphinx. Olar residiert in einem bewachten Stadthaus (22 im Stadtplan) im Stadtteil Leuingen. Im Schatten des prächtigen Palasts liegt am Grafenplatz die Villa Marix, gleichzeitig Kontor des Handelshauses. Als Vorlage für den Aufbau der Kaufherrenvilla können Sie sich an der *Villa Meppenheimer* im Quellenband **Ritterburgen & Spelunken** (ab Seite 133) orientieren: Das zweistöckige Erdgeschoss mit Veranda umfasst Kontor, Lager und die Räume der Diener. Ein Zwischengeschoss ist vorrangig Gästen vorbehalten, während das Obergeschoss – über eine Treppe vom kleinen Innenhof zu erreichen und mit einem Wintergarten nach Süden – Olars Reich ist.
Alternativ können sich die Helden für das Landgut der Marix interessieren. Hier fristet Iodors Gemahlin *Firisa* (*999 BF, 1,68 Schritt, Dutt, verbittert) ein trauriges Dasein. Sie sieht das Auftauchen der Helden als willkommene Gelegenheit, sich an den Marix zu rächen.
Zwar können sie keine Anzeichen einer Dämonenverehrung finden (Olar ist weder Paktierer noch Kultist), wohl aber eine Botschaft Darions, die Olars Untergang besiegelt:

Mit der Demoralisierung der Admiralin hast du vortreffliche Arbeit geleistet. Nun gilt es, die Perlenmeerflotte an der kurzen Leine zu halten, denn der große Plan entfaltet sich. Trage Sorge, dass dieser Schatten einer Admiralin in den nächsten Monaten ihr Amt nicht wird ausführen können, damit dein Mann in der Flotte das Kommando übernimmt. Ich will die garethischen Schiffe dort wissen, wo sie jetzt sind: faulend im Hafen von Perricum.



Der gefallene Held

Ebenso wie Olar können die Helden Var aus der Reserve locken, gerade wenn er sich in ihrem Bündnis befindet. Solange er sich in Sicherheit wähnt, kann er den Helden in die Falle gehen und wird erst im letzten Moment die Maske fallen lassen. Dann versucht er zu entkommen, um seinen Vater zu warnen. An Bord seines Schiffes können sich Beweise befinden, die die Kontakte zu Darion und diversen Piraten belegen, mit denen er in der Vergangenheit Geschäfte gemacht hat.
Wenn Sie Kampfwerte für ihn benötigen, orientieren Sie sich bitte an den Spielwerten einen *Piraten-Veteranen* (Seite 170), mit höherer AT und PA sowie zusätzlichen Sonderfertigkeiten.

Das Ende der Sphinx

Sobald Olar merkt, dass sein jahrzehntelang gesponnenes Netz zerreißt, wird er versuchen, sich zu retten. Es liegt an Ihnen und den Helden, ob ihm eine Flucht – etwa an Bord der *Schwarzen Svelinya* – gelingt. Sein Schicksal sowie das seiner Familie wird von offizieller Seite nicht weiter verfolgt. Das Handelshaus wird zerschlagen und keine nennenswerte Rolle mehr in Perricum spielen.

Die Rückkehr der Admiralin

Ernbrand von Hardenfels wird zusammen mit Marix stürzen, auch wenn seine unrühmliche Rolle nicht publik wird. Man kann ihm keine Dämonenhuldigung nachweisen, wohl aber seine Käuflichkeit. Ernbrand wird unter Arrest und vor Gericht gestellt. Auch sein Schicksal wird offiziell nicht näher bestimmt.
Praiadanya geht nach ihrer Rückkehr ihr Amt mit neuer Entschlossenheit an. Als Vizeadmiral wird ihr Hakon zur Seite gestellt. Beide sind den Helden sehr verbunden und unterstützen den *Bund der Wogen* mit den Kräften, die sie entbehren können (Seite 80).

Lohn der Mühen



Mit der Befreiung Praiadanyas und der Aufdeckung der Perricumer Kabalen hat sich jeder Held **250 Abenteuerpunkte** verdient, ergänzt um fünf **Spezielle Erfahrungen**, darunter in *Menschenkenntnis*.
Für ihren Verdienst um den Erhalt und Stärkung der Perlenmeerflotte empfangen sie zudem (gegebenenfalls zu einem späteren Zeitpunkt) aus der Hand des Markgrafen die *Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze*. Damit einher geht ein Bonus von 1 Punkt auf den Sozialstatus, der dadurch mindestens auf 7 steigt.

Der Kapudan Pascha

„Ich habe die Gesetze nicht gemacht. Ich vollstrecke sie nur.“
—Sultan Dolguruk von Thalusa

Ort: Thalusa
Aufhänger des Szenarios: Die Helden versuchen, im Streit der beiden potentiellen Nachfolger El Harkirs eine Einigung zu erzielen, um die novadischen Freibeuter für sich zu gewinnen. Alternativ forschen sie auf eigene Faust nach dem Kapudan Pascha.
Stichworte zur Handlung: In Thalusa erfahren die Helden, dass El Harkir enthauptet wurde, sein Geist aber noch im Sultanspalast umgeht. Sie müssen von Sultan Dolguruk die Herausgabe von El Harkirs Schädel erwirken – oder in den Palast eindringen und ihn stehlen.
Zeitpunkt: beliebig; während der Sommerregenzeit (Tsa bis Phex) verwandelt sich der Thalusim in einen reißenden Fluss

Wenn die Helden versuchen, mehr über Darion Paligan herauszufinden, wird ihnen zwangsläufig der Name El Harkir begegnen – war es doch der legendäre novadische Freibeuter, der den Grandensohn entführte, blendete und in die Sklaverei verkaufte. In den letzten Jahren machte er sich zudem einen Namen als entschlossener Feind der Blutigen See, der gegen Darion und seinen ehemaligen Schiffsmagier Arachnor von Shoy'Rina stritt.
Nach El Harkirs Verschwinden im **Phex 1031 BF** haben sich zwei Piraten in Stellung gebracht, die den Titel des Kapudan Pascha für sich beanspruchen: der junge *Ben Harkir* (Seite 76) und der ‚elburische Würger' *Al Abrah* (Seite 74). An zumindest einen der beiden werden die Helden geraten, wenn sie nach El Harkir forschen – oder wenn sie davon unabhängig versuchen, die novadischen Freibeuter für ihren Bund der Wogen zu gewinnen. Ben Harkir ist der zugänglichere Kapitän, jedoch schwindet sein Rückhalt innerhalb der Mannschaft und bei den anderen Freibeutern. Es mangelt ihm nicht an Mut, wohl aber an Erfahrung und die großen Korsarenstücke bleiben aus. Al Abrah hingegen hat sich mit seinem gnadenlosen Vorgehen einen beachtlichen Ruf erarbeitet. Da er jedoch Andersgläubige verabscheut, Frauen misstraut und Al'Anfaner hasst, könnte es für manche Gruppen schwierig sein, überhaupt mit ihm ins Gespräch zu kommen.
Letztlich liegt es bei den Helden, wessen Vertrauen sie gewinnen, doch steht dabei außer Frage, dass die Einheit der novadischen Kaperflotte an dem Konflikt zerbrochen ist. Wollen sie die Novadis hinter sich geeint wissen, müssen sie El Harkir finden, denn nur durch ihn werden die Kontrahenten ihren Zwist zumindest für kurze Zeit beilegen.



Die Fährte nach Thalusa

Von den beiden Kapitänen oder einem anderen ehemaligen Mannschaftsmitglied El Harkirs können die Helden erfahren, dass der Kapudan Pascha sich in Khunchom von seinen Leuten trennte *„um einer wichtigen Sache nachzugehen“*. Er hieß seine Mannschaft, dort auf ihn zu warten. Als er nach drei Monden nicht zurückkehrte, entbrannte der Führungsstreit um seine Nachfolge.
El Harkir verließ die Stadt jedoch nicht alleine. Ihn begleitete der alte Sklave *Saidan al'Muchmur* (*der Maulwurf*), der seinen Namen aufgrund seiner schlechten Augen und einer ausgeprägten Hasenscharte trägt. Saidan begleitete seinen Herrn schon vor dreißig Jahren auf den Kaperfahrten und kümmerte sich im Alter vorrangig um den Palast des Piraten.
Saidan ist die entscheidende Fährte. Aufgrund seines Alters folgte er El Harkir nicht in die Sümpfe, war aber bei der Gefangennahme dabei und wurde anschließend verkauft – an wen, steht Ihnen frei. Er kann noch in Thalusa sein, in der *Stadt aus der Tiefe* vor sich hin vegetieren, einem Händler in Khunchom oder Aranien dienen oder sich auf einem tulamidischen Schiff befinden. Folgende Informationen hat der Alte (*960 BF, schütteres Grauhaar) für die Helden:

- El Harkir gab sich die Schuld, Darion in Arme der Erzdämonin getrieben zu haben. Er reiste nach Thalusa, um zu erfahren, wie dem Al'Anfaner damals die Flucht gelang und er in den Pakt geriet.
- In Thalusa nahm man Kontakt zum novadischen Widerstand auf, bei dem Saidan blieb, während El Harkir sich in die Sümpfe aufmachte. Er schien dort etwas gefunden zu haben, doch ehe er sich darüber austauschen konnte, schlugen die Garden des Sultans zu. El Harkir wanderte in das Loch, Saidan auf den Sklavenmarkt.
- Holzbein-Ahmed, der Wirt der Zedrakkenkaschemme *Sharm en'Nupharim*, war ihr Kontaktmann zum Widerstand, zu dem auch Erkaban, ein Sohn El Harkirs, gehört. Was aus ihnen wurde, weiß Saidan nicht, fürchtet aber das Schlimmste.

Die Stadt des Tyrannen

Thalusa für den eiligen Leser



Einwohner: um 6.000
Wappen: Weiß über Blau geteilt, im weißen Feld ein schwarzer Stier
Herrschaft: Sultan Dolguruk
Garnisonen: 300 ‚Löwen von Thalusa' (Söldner des Sultans), 250 Thalusimer (Stadtgarde), 25 Henkerswaisen (Leibgarde des Sultans)
Tempel: Praios, Efferd, Rastullah (zugemauert), Ras'Ragh, Al'Mahmoud, Schreine weiterer alttulamidischer Gottheiten
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Bordell ‚Pulimantan' (Q8/P10/S20), Herberge ‚Zahrayazamin Aram' (tul.: ‚Jasminblütenhaus'; Q5/P8/S22), Zedrakke ‚Sharm en'Nupharim' (tul.: ‚Seerosenbucht'; Q3/P4/S13)
Besonderheiten: das Loch (Schaukerker vor dem Sultanspalast), zahlreiche Hausboote und bewohnte Wracks im Hafen; öffentliche Hinrichtungen und Verstümmelungen, offener Handel mit der Fürstkomturei
Stimmung in der Stadt: angsterfüllt und bedrückt; das einfache Volk hungert und lebt in Furcht vor dem Sultan und seinen Handlangern; Fremde werden außerhalb des Hafens nicht gerne gesehen

Eine ausführliche Beschreibung der Stadt finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der Ersten Sonne** ab Seite 140. Helden, die das Abenteuer **Die letzte Strophe** in der Anthologie **Basargeschichten** bestritten haben, können Dolguruk zudem in besonderer Erinnerung sein. Dies sollten Sie bei diesem Szenario berücksichtigen.

Für Helden gestaltet sich der Aufenthalt in Thalusa schwierig, denn es herrscht die Angst. Fremden gegenüber gibt man sich verschlossen: Man ist neidisch und wütend auf alle, denen es besser geht – und wer weiß, ob die Fremden nicht den Unmut der Herrschaft auf sich ziehen, so dass man lieber nicht mit ihnen über die üblichen Geschäfte hinaus in Verbindung gebracht werden möchte? Neben Holzbein-Ahmed, von dem die Helden dank Saidan wissen, ist der Scharlatan *Haschnabah ibn Djinni* (**Erste Sonne 159**) der einzige potentielle Verbündete der Helden, da er in der Vergangenheit wiederholt Bedrängten half unterzutauchen. Sie können Haschnabah als Joker einsetzen, der ihnen überraschend hilft oder von Kontaktleuten in Zorgan, Sinoda, Tuzak oder Khunchom empfohlen worden sein kann.

Folgende Szenen können Sie während des Aufenthalts in Thalusa einflechten:

- Bestechungsversuche der Helden sowie zu großzügige Gaben an Straßenkinder oder Bettler können zurückgewiesen werden. Zwar ist man arm, aber man fürchtet den Neid der Mitmenschen oder mögliche Denunzianten. Oder jemand nimmt die Münzen der Helden, um sie bei nächster Gelegenheit bei der Obrigkeit (vielleicht bloß unter Druck) zu verpfeifen.
- Recht bald haben die Helden einen Schatten, der sie auf Schritt und Tritt verfolgt und genau beobachtet, mit wem sie sprechen (siehe Kasten **Optional: Ein Schatten**).
- Unbedingt sollten Sie eine Begegnung mit *Faramud ibn Benayman* (Seite 121) einflechten, dem hiesigen Meister des Flusses. Er kann im Hafen ein neues Fischerboot segnen, den während der Regenzeit reißenden Thalusim besänftigen oder eine Messe im von Betenden überfüllten Tempel des Efferd lesen.

Optional: Ein Schatten

Wenn Sie es wünschen, können Sie den Helden in diesem Szenario einen Widersacher präsentieren, der von den sonst üblichen Charyptoroth-Jüngern und Paktierern abweicht: Dem Thaluser *Raskan ibn Alzur* (*984 BF, Halbglatze, schwarzer Schnauzer, Lachfältchen, Vater von sechs Kindern) gehört die Herberge *Zharayazamin Aram* (15). Vor wenigen Monaten wurde er aufgrund seiner Menschenkenntnis und der Überführung von Schmugglern, die sich bei ihm eingemietet hatten, von Dolguruk zum Richter berufen. (Da Dolguruk selbst keine Urteile fällt, sondern sie nur vollstreckt, ernennt er nach Belieben und ohne Ansehen der Person Richter, die unter dem Schein der Gerechtigkeit – und aus Furcht vor dem Sultan mit oft kuriosen Begründungen – die Strafen festsetzen.)

Da Raskan zu den wenigen Thalusern gehört, denen es gut geht, sind ihm Fremde suspekt, die die Ordnung gefährden könnten. Er wird versuchen, sich das Vertrauen der Helden zu erschleichen, und sie durch seine (mit Lumpen verkleideten) Kinder überwachen zu lassen, um ein Urteil zu fällen, sobald er genügend gegen sie in der Hand hat.

Raskan ist nicht ‚böse'. Er hat sich mit dem System, in dem er lebt, arrangiert und hofft, durch sein Amt und seine Leistungen sich und seine Liebsten zu schützen.

Die Suche nach dem Widerstand

Die Zedrakke *Sharm en'Nupharim* (20) zählt zu den abgewrackten Schiffen, die ganzjährig im Handelshafen (17) liegen. Über wacklige Stege und morsche Strickleitern erreicht man Herberge und Garküche, die sich im Inneren des schmutzigen Schiffes befinden. Neben *Ahmed ben Jahlif* (*971 BF, Holzbein, mit einer Vorliebe für novadische Dichter) leben hier ständig der Koch *Lucan Jamil ay Sylla* (*992 BF, einäugig, Hakenhand mit verschiedenen Aufsätzen), der Rausschmeißer *Babur* (*998 BF, ein bekehrter Utulu) und seit ein paar Jahren der Straßenjunge *Elkarim* (*1020 BF, schwarze Haare und Augen).

Da Ahmeds Vorsicht ihm seit Jahren das Überleben sichert, wird er die Helden misstrauisch empfangen und ihnen – hinter wortreichen tulamidischen Floskeln versteckt – auf den Zahn fühlen. Dabei legt er sich bereits den Plan zurecht, wie er die Fremden einfach verschwinden lassen kann. Sollte er sich unsicher sein,


Thalusa
F
100 Schritt
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
17
18
20
21
22
23

scheut er nicht davor zurück, die Helden mit einem Schlafmittel auszuschalten und zu fesseln, um sie dann eingehend zu verhören. Deutlich bessere Karten haben die Helden, wenn sich unter ihnen ein Novadi befindet, sie Saidan mitgebracht haben oder Al Abrah oder Ben Harkir sie begleiten. Sind alle Missverständnisse und Zweifel ausgeräumt, entschuldigt er sich in geschliffenen Worten und legt die Karten auf den Tisch:

- El Harkir ist tot. Er starb 1031 BF durch den Tausendjährigen Zweihänder. Die Identität des Hingerichteten wurde nie öffentlich gemacht. Vermutlich wollte Dolguruk einen Konflikt mit dem Kalifen vermeiden.
- Kurz vor seiner Hinrichtung sprach El Harkir mit Elkarim und steckte ihm ein Dokument zu, dass dieser zur *Sharm en'Nupharim* brachte. Das Schriftstück – Elkarim erinnert sich an das schaurige Bild eines Krakenungetüms – nahm Erkaban an sich, ein Sohn des Piraten und Verbündeter Ahmeds.
- Erkaban war voll des Zorns. Er schlug alle Ratschläge in den Wind und plante einen Vergeltungsschlag – der jedoch schiefging, Erkaban ebenfalls unter das Richtschwert Dolguruk brachte und zu harten Strafaktionen gegen die novadische Bevölkerung führte.
- Ahmed hält seitdem den Kopf unten und wartet auf günstigere Zeiten, gemäß dem alten Sprichwort *„Wer auf den Wellen reitet, geht nicht unter."*
- Elkarim: *„El Harkir sagte, das Papier hätte er an einem finsteren Ort in den Sümpfen geborgen. Es trage ein Geheimnis. Wer es kennt, wird wissen, wie sein Feind zu vernichten ist."*
- Sollte das Dokument noch existieren, befindet es sich im Besitz von Dolguruk – wie wohl auch der Schädel El Harkirs, soll der Schwarze Sultan doch eine Sammlung mit den Köpfen der von ihm Enthaupteten pflegen.
- Ahmed kann den Helden Haschnabah als möglichen Verbündeten empfehlen.

Legende von Thalusa

1 Brücke der drei Töchter
2 Nord- bzw. Kriegshafen
3 Perlenbastion
4 Sultanspalast
5 Das ‚Loch' (Kerker)
6 Rastullah-Bethaus
7 Stadtgarde-Garnison der Thalusimer
8 Haus des Scharfrichters
9 Praios-Tempel
10 Sklavenmarkt
11 Kaserne der Löwen von Thalusa
12 Haus des Haschnabah ibn Djinni
13 Karawanserei und Basar
14 Schänke Zum Osttor
15 Herberge Zahrayazamin Aram
16 Bordell Pulimantan
17 Handelshafen
18 Efferd-Tempel
19 Schänke Windstärke 13
20 Zendrakke Sharm en'Nupharim
21 Tempel des Al'Mahmoud
22 Schrein des Ras'Rag
23 Ruine der Magierakademie

Dokument und Schädel

Die Helden werden sich vermutlich erst auf das Dokument konzentrieren, von dem sie vermuten können, dass es sich im Sultanspalast befindet (und zwar in der Schreibstube, Raum 13). Ein Magier, der den NEKROPATHIA beherrscht, könnte sich eher für El Harkirs Schädel interessieren – sowie jene Helden, die meinen, der Trophäensaal des Schwarzelfen sei keine angemessene Ruhestätte für den berühmten Freibeuter. Wenn sie sich umhören – etwa, um mehr über den Palast und Dolguruk zu erfahren – können sie von manchen Quellen (vor allem gefangene und verhörte Dienstsklaven, ausgequetschte Garden oder Haschnabah, dessen Tinkturen bei Dolguruks Schüler *Gaiomo* (Seite 120) beliebt sind) Geschichten über einen ruhelosen Geist hören, der im Palast umgeht. Sollte dies El Harkir sein, er würde den Inhalt des Dokuments kennen.

Variante I: Thaluser Frühling

Die brachialste Methode wäre es, einen Aufstand anzuzetteln – entweder, um in Zuge dessen direkt den Palast zu stürmen, oder um ihn als Ablenkung für einen Diebstahl zu nutzen. Dies ist jedoch schwierig, da die Thaluser nach Jahrzehnten der Unterdrückung resignieren und der einzig nennenswerte Widerstand auf eine winzige Zelle zusammengeschrumpft ist. Ein Tumult ließe sich auch anders inszenieren: Würden über der Stadt – etwa durch einen Dschinn oder von einer Hexe auf ihrem Besen – Lebensmittel herabregnen, wäre für die hungernde Bevölkerung kein Halten mehr und die Garden hätten alle Hände voll zu tun, für Ordnung zu sorgen (die Illusion von Nahrung hätte einen ähnlichen Effekt). Dies kann so weit gehen, dass Dolguruk gezwungen ist, seinen Palast zu verlassen, um durch seine düstere Präsenz die demütige Ruhe der unterdrückten Bevölkerung zu erzwingen.
In jedem Fall würden viele Unschuldige Schaden nehmen – und wenn die Helden nicht geschickt vorgehen, werden sie schnell als Urheber ausgemacht.

Variante II: Geheime Pfade

Die Helden haben unter Umständen schon einmal den Palast besucht, auch sonst stellt ein heimlicher Einbruch einen gangbaren Weg dar. Orientieren Sie sich bei der Durchführung bitte an dem Plan und der Beschreibung ab Seite 117. Vielleicht wollen Sie über die Mauer klettern, durch die Fenster einsteigen (eigentlich nur für einen *Schlangenmenschen* mit einer gelungenen GE-Probe machbar) oder über die Dachterrasse eindringen. Ebenso ist es denkbar, dass sie sich als hochrangige Würdenträger ausgeben und unter einem Vorwand die Gastlichkeit des Sultans erschleichen – doch ist es gute Tradition, Gäste fast wie Gefangene zu behandeln und unter Bewachung zu stellen.
Eine weitere Alternative bietet Haschnabah: Von seinem Haus (12) führt ein vergessener Geheimgang zur Vorratskammer (Raum 9) des Palasts. Dieser ist kein weit verzweigtes Labyrinth, hat jedoch andere Tücken: Auf einem Teilstück ist der Boden weggebrochen (*Schwimmen*) und in dieser kleinen Kaverne, die über einen Zufluss mit der Flussmündung verbunden ist, fühlen sich 2W20+20 *Blindfische* (**ZooBotanica 138**) äußerst wohl – und von den Helden gestört.

Blindfisch
INI 2+3W6 **PA** 0 **LeP** 1 **RS** 0 **WS** 4
Biss: **DK** H **AT** 5* **TP** 1(+Gift)**
GS 12 **AuP** 15 **MR** 5 **GW** 1
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT+7)
*) Bei 17 bis 19 beim AT-Wurf hat der Blindfisch einen Schwarmgenossen betäubt. Ein *Patzer* bedeutet, dass er sich in den eigenen Schwanz gebissen hat und vermutlich in wenigen Augenblicken am eigenen Gift sterben wird.
**) Bei einem *Gezielten Angriff* wirkt das Gift (mehrfach): Stufe: 1 bis Anzahl Bisse, Wirkung: je Biss 1 SP, KL und MR je –1 (sinkt die KL auf 0, verfällt das Opfer zuckend in Wahnvorstellungen und nach 1W20 KR für 1W20 SR ins Koma; pro Stunde gewinnt es einen Punkt KL und MR zurück), Beginn: sofort

Variante III: Die Kunst der Diplomatie

Dreiste Helden könnten versuchen, mit Dolguruk über eine Herausgabe von Dokument oder Schädel zu verhandeln. Während er bei Ersterem durchaus bereit ist, sich davon zu trennen (er hat es eingehend studiert und keine Verwendung dafür), zählt Zweiterer zu seinen persönlichen Trophäen. In jedem Fall ist eine Bedingung, dass sie als unbescholten gelten (also kein Urteil eines ‚Richters' gegen sie vorliegt) und keine Novadis sind. Der Preis ist hoch: eine der *Frostkerzen des Tubalkain* (von denen es heißt, das vermutlich letzte Exemplar brannte ab, um das Schlafgemach von Kalif Abu Dhelrumun zu kühlen), das Rezept dafür (Dolguruk benötigt eine solche Kerze, um die *Obsidiantafeln von Samra* zu studieren (**Erste Sonne 172**); der Magier Tubarek al'Kain in Selem (Seite 136) kennt es natürlich) oder ein einzigartiges oronisches oder schwarzmaraskanisches Folterinstrument. Sollte Dolguruk erkennen, dass die Helden wissen, wem der Schädel gehörte, ist er misstrauisch und wird sie gegebenenfalls einen Eid schwören lassen, über dieses Wissen zu schweigen. Vielleicht nutzen die Helden auch das System aus und machen sich als Richter verdient (zu denen der Sultan sie ernennen muss). Ein Besuch der Schädelkammer oder das Dokument wären eine Belohnung, die Dolguruk akzeptieren würde.
Die wirkliche Schwachstelle ist sein Schüler Gaiomo. Er hält sich öfters zu Vergnügungen in der Stadt (vor allem im Bordell *Pulimantan*, 16) auf und ist für seine rauschhaften Feste berüchtigt (bei denen er auf das Blendwerk Haschnabahs zurückgreift), so dass die Helden mit ihm in Kontakt treten können. (Er verhält sich hier nicht anders als die genusssüchtigen Söhne irdischer Tyrannen.) Eine Anwesenheit der *Sulman al'Nassori* fasziniert ihn, so dass er sich selbst zu einem ‚Staatsbesuch' einlädt. Gaiomo ist selbstgefällig und wissbegierig. Für den richtigen Preis (vor allem seltenes magisches Wissen) wird er den Helden Wege in den Palast eröffnen oder dort Gegenstände verschwinden lassen. Ein geeigneter Schuldiger wird sich schon finden. Dies ist ein durchaus gefährliches Spiel, denn ebenso kann es Gaiomo plötzlich aus einer Laune heraus gefallen, die Helden zu verraten.

Der Geist des Freibeuters

In dem Wissen, dass er bei seiner größten Aufgabe gescheitert ist, ist El Harkir nach seinem Tod an die Dritte Sphäre gebunden und geht als Spuk im Palast um. Dolguruk stört sich daran nicht (ihn plagen andere Dämonen), doch nachdem ihn Gaiomo wiederholt zeitweise gebannt hat, geht El Harkir vorsichtiger vor. Seine Bemühungen, unter den Dienern Verbündete zu finden, blieben erfolglos.
Sobald die Helden im Palast sind, versucht er, sie auf sich aufmerksam zu machen – unauffällig (durch sich bewegende Gegenstände), wenn sie nicht alleine sind, bei einem Einbruch ganz offen (und kann ihnen hier in einer Notsituation oder einem Kampf beistehen). Sollte er von ihnen hören (gerade wenn er sie kennt), kann er sich nachts auf dem Dach des Palastes zeigen oder Bedienstete erschrecken, in der Hoffnung, man erzählt sich davon. Da seine geisterhafte Existenz an seinen Schädel gebunden ist, kann er den Palast nicht verlassen.
Als Geist erscheint El Harkir als durchscheinendes Abbild seiner Selbst zum Zeitpunkt des Todes (62 Jahre, 1,80 Schritt, schwarze Haare und Augen, Narbe an der Wange, Ohrgehänge; **Raschtul 151f.**). Er kann ihnen von den Umständen seines Todes, der Suche in den Sümpfen und dem Dokument berichten. In jedem Fall wird er sie bedrängen, den Schädel mitzunehmen, damit er sie begleiten und Darions Untergang miterleben kann.

El Harkirs Erinnerungen

- 1031 BF machte sich El Harkir in die Sümpfe westlich von Thalusa auf. Dort fand er südlich des Dorfes Kragawa den lange aufgegebenen, halb versunkenen Tempel eines Krakengötzen und wähnte sich am Ziel.
- Die Inschriften und Reliefs flößten ihm eine eigentümliche Furcht ein. Leider war nicht mehr viel zu finden, das die Zeit und den Sumpf überstanden hatte. Das Schriftstück war am besten erhalten.
- Ihm blieb nicht viel Zeit, sich umzusehen, denn in der Nacht erwachte der Sumpf. Geistererscheinungen und ein Algendämon wandten sich gegen ihn, so dass ihm nur die Flucht blieb.



Verbündete: Der Geist des El Harkir

El Harkir ist mehr als der Schlüssel der Helden zu Darions Vergangenheit. Mit ihm – als waschechtem Geisterkapitän an ihrer Seite – können sie einen Großteil der novadischen Kaperflotte hinter sich vereinen. Alle werden sicherlich nicht dem Geist folgen, doch die meisten wird er auf seine Seite ziehen können – vor allem Al Abrah und Ben Harkir, die ihre Fehde ruhen lassen –, um ein letztes Mal das Kommando über die *Rastullahs Zorn* zu übernehmen. Sobald Darions Ende herbeigeführt ist, wird seine Seele Frieden finden.

El Harkir schwor sich, zurückzukehren und weitere Hinterlassenschaften zu bergen, in der Hoffnung, die Zauberer von Mherwed würden ihm bei der Deutung helfen können. Doch kam er nur bis Thalusa. Hier wurde er von Schergen Dolguruks erkannt, in das Loch geworfen und unter das Richtschwert des Sultans geführt.

Das gesuchte Dokument

Ob sie das echte Dokument erlangen oder El Harkir aus seiner Erinnerung eine Abschrift erstellt, am Ende halten sie den Fund aus den Sümpfen in ihren Händen (**Q13**). Diese Fährte führt in das Szenario **Die Sümpfe des Kryptor** (Seite 121), das Sie anschließen können.

Je nachdem, wie die Helden sich in Thalusa verhalten haben, ist unter Umständen eine eilige Flucht angesagt, die direkt in die Sümpfe führen kann, während das Schiff der Helden besser ablegt (oder später in einer spektakulären Aktion mitsamt der Mannschaft befreit werden muss).

Lohn der Mühen

Je nachdem wie sich die Episode in Thalusa gestaltet, erhalten die Helden **130 bis 180 Abenteuerpunkte** sowie vier **Spezielle Erfahrungen** in geforderten Talenten und Zaubern (etwa *Gassenwissen*, *Schleichen* oder *Überreden*).

Der Palast des Sultans

Die Residenz des Sultans ist ein schmuckloser, weiß gekalkter und zweistöckiger Klotz, der mehr eine Festung als ein tulamidischer Palast aus 1.001 Rausch ist. Nur Fenster schmal wie Schießscharten erlauben den Blick nach draußen.

Der sich im Osten anschließende **Palastgarten** ist von einer 4 Schritt hohen **Mauer** umgeben, die nicht nur von Spießen gekrönt ist, sondern auch von einer – von unten nicht sichtbaren – fingerhohen, scharfen Metallkante, die Seile durchtrennt, sobald sie mit einem nennenswerten Gewicht belastet werden.

Dolguruk unterhält eine handverlesene Palastwache, die sich aus von ihm – noch während seiner Zeit als Henker – ausgebildeten Straßenkindern rekrutiert. Daher rührt ihr Name: die *Henkerswaisen*. Ihr Hauptmann und Waffenmeister des Sultans ist *Muzaffer Sonnenbart* (Seite 120).

25 Henkerswaisen
Khunchomer:
INI 11+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+4 **DK** N
LeP 33 **AuP** 36 **WS** 7 **MR** 4 **GS** 6
RS 3 (Kettenhemd)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 10
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 9), Finte, Formation, Meisterparade, Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung I, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Die Henkerswaisen sind diszipliniert und werden in der Gruppe stets in *Formation* kämpfen.

Erdgeschoss

Das quadratische Erdgeschoss hat eine Seitenlänge von 28 Schritt und eine durchgängige Deckenhöhe von 4 Schritt. Im Inneren setzt sich die geradlinige und nüchterne Architektur fort, die sich von der sonst verspielten Bauweise der Tulamiden deutlich absetzt. Manchem Besucher (*Sinnenschärfe*) mögen die zahlreichen kleinen Öffnungen in den Wänden auffallen. Es handelt sich hierbei um geschickt angelegte Lauschkanäle, die der paranoide Fürst Ras Kasan hat anlegen lassen.

Das große, doppelflüglige **Portal (1)** steht tagsüber offen und ist nur nachts verschlossen. Es wird von zwei **Wachstuben (2)** flankiert. Neben dem Portal halten stets zwei Henkerswaisen Wache, während je ein weiterer Wächter in den Wachstuben untergebracht ist. Der kurze **Gang der Jagd (3)**, dessen Wände mit dem Mosaik einer Löwenjagd geschmückt sind, führt in den offenen **Innenhof (4)**, in dessen Mitte ein **Brunnen (5)** steht und in dem nachts jene Henkerswaisen schlafen, die keine Nachtwache halten oder in der Kammer im Obergeschoss (22) untergebracht sind. Der **Gang des Richters (6)**, seit wenigen Jahren mit Mosaiken von Hinrichtungen geschmückt, führt nach Osten. Seine beiden Türen werden bei Einbruch der Nacht verschlossen (*Schlösser Knacken* +4, FORAMEN+3 bei 4 AsP).

Der **Gang der Knechte (7)** verläuft im Inneren entlang der Außenwand und umschließt die Räumlichkeiten der Sklaven und Gefolgsleute des Sultans. Es ist auffällig, dass die Gänge bar jeden Schmucks sind. Die nackten Wände und das wenige Tageslicht, das spärlich durch die schmalen Fenster fällt, tragen zur bedrückenden Atmosphäre im Inneren des Palastes bei.

An die verwinkelte **Küche (8)**, Refugium der Kochsklavin *Abrizath*, schließt sich die kleine **Vorratskammer (9)** mit der Treppe zum **Keller** an. Die **Kammer der Dienerinnen (10)** ist den weiblichen Sklavinnen des Sultans vorbehalten – zur Zeit einzig Abrizath. Direkt daneben liegt die größere **Kammer der Diener (11)** für die männlichen Sklaven. Sie sind allesamt furchtsame Gestalten, die in ständiger Angst vor der Macht des Zaubersultans leben.

Die **Kammer des Wesirs (12)** wird von dem Palastwesir *Khunsha* bewohnt. Als einer der wenigen Räume ist dieser wirklich reich und verschwenderisch eingerichtet, denn Khunsha liebt Luxus, teure Gewänder und exquisite Parfüme. Ihm unterstehen auch die Schreibsklaven, die an vier Stehpulten in der **Schreibstube (13)** ihre Arbeit verrichten. Deckenhohe Regale verwahren die unzähligen Schriftrollen des Palastarchivs, vorrangig Dokumente der täglichen Hofverwaltung und seit einigen Jahren eine penible Aufstellung der Urteile, die Dolguruk vollstreckt. (Hier befindet sich das gesuchte Dokument **Q13**, das El Harkir in den Sümpfen geborgen hat.) Die anschließende **Kammer der Schreiber (14)** beherbergt die drei Schreibsklaven des Palastes.

Die **Kammer des Waffenmeisters (15)** ist das Refugium von Muzaffer Sonnenbart, der eine beeindruckende Sammlung von Zierdolchen besitzt. Zudem finden sich hier einige Korrespondenzen mit den Aghaya der *Löwen von Thalusa* und der Thalusimer.

Der **Sultanssaal (16)** kann sowohl vom Gang der Knechte als auch über den Gang der Jagd betreten werden. Tagsüber

hält Sultan Dolguruk, den Tausendjährigen Zweihänder an seiner Seite, Audienz, nimmt Urteile entgegen und entscheidet über die Vollstreckung. Er selbst fällt keine Urteile, sondern überlässt das jenen Instanzen, denen er das verbriefte Recht dazu erteilt; zu sehr sieht sich der Schwarzelf als Vollstrecker des Rechts. Mindestens zwei Henkerswaisen achten während der Audienzen darauf, dass der traditionelle Abstand von zweimal drei Schritt zum Thron an der Südwand eingehalten wird.

Obergeschoss

Das östliche Drittel des Obergeschosses wird von einer offenen **Dachterrasse (20)** eingenommen. An der Außenwand des Obergeschosses sind zwei **Aufzugsschächte** angebracht, von denen jedoch nur der nördliche echt (und mit Raum **17** im Erdgeschoss verbunden) ist. Der **Gang des Herrschers (21)** verläuft als U entlang der Innenwand zum Hof. An jeder der Türen zur Dachterrasse steht stets ein Henkerswaise.

Der südliche Trakt (Räume **22 bis 25**) beherbergte einst die Gemächer der Fürstin. Als Dolguruk die Macht übernahm, enthauptete er die Gemahlin von Ras Kasan, während er ihre Leibdienerin – dafür, dass sie sich das Bett des Fürsten erschlichen hatte – nackt durch die Straßen von Thalusa treiben und vom Volk steinigen ließ.

Die spartanisch eingerichtete **Kammer (22)** neben der südlichen Tür dient verdienten Wachen der Henkerswaisen als beengte Schlafkammer – alle anderen, von Muzaffer Sonnenbart ausgenommen, schlafen im Innenhof. Ansonsten werden hier die seltenen Gäste des Sultans untergebracht. Den mit Marmor getäfelten **Baderaum (23)** nutzt Dolguruk heute noch als solchen, während die angrenzende **Ankleidekammer (24)** in großen, schweren Schränken aus Mohagoniholz die Gewänder des Sultans verwahrt. Eine Tür, die einst in die heutige Schädelkammer führte, hat Dolguruk zumauern lassen.

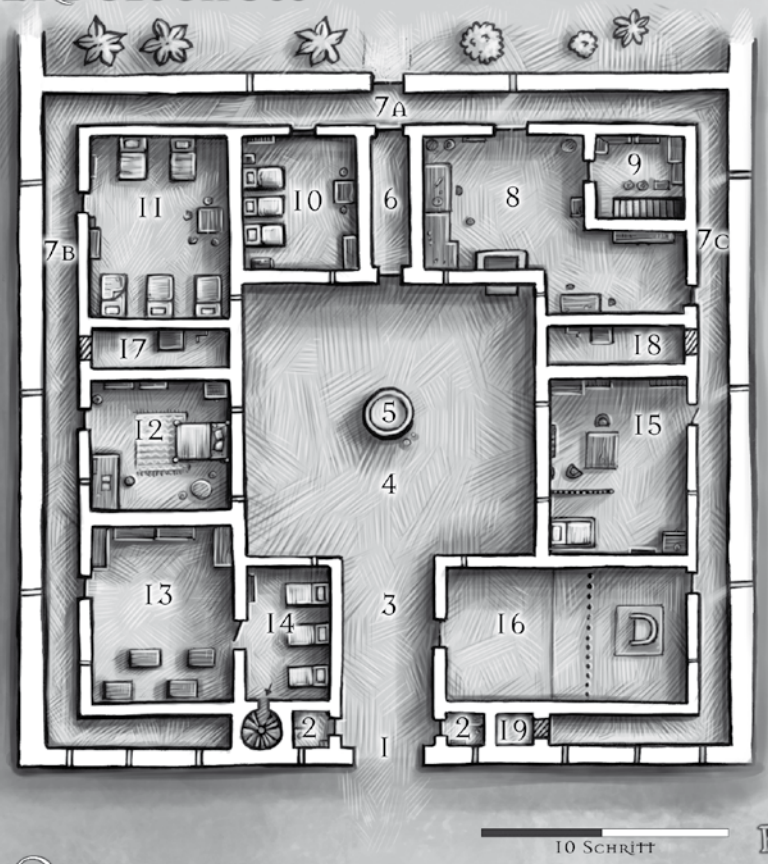
Die **Schädelkammer (25)**, einst fürstliches Schlafgemach, ist Dolguruks persönlicher Trophäenraum. Das Haupt eines jeden von ihm geköpften Verurteilten wird zuerst, in Teer getunkt, auf einem Spieß auf dem Dach der Thalusimer-Garnison sieben Wochen lang ausgestellt, bevor dem Schädel das Fleisch von den Knochen gekocht wird und er in diese Kammer wandert. Neben den bleichen und grinsenden Schädeln von Ras Kasans Gemahlin Laila, des Aghas der Perlenbastion und anderer Verurteilter befindet sich hier das Haupt El Harkirs.

Geheimgänge und Fallen

- Im Gang der Knechte befinden sich mehrere **Geheimtüren (7a bis c)**, die gut getarnt sind (*Sinnenschärfe* +7, erleichtert um halben TaW: *Zwergennase*).
- Hinter **7a** verbirgt sich ein **Geheimgang mit Personenaufzug (17)**. Der Aufzug kann bis zu zwei Personen transportieren und wird über eine Kurbel im Gang bedient. Soll die Kurbel von jemandem bedient werden, dessen KK kleiner als 12 ist, muss er eine KK-Probe ablegen, die um so viele Punkte erschwert ist, wie ihm zum Wert 12 fehlen.
- Der **Geheimgang (18)** hinter **7b** gleicht seinem Pendant, jedoch ist der Aufzug mit einer heimtückischen Falle versehen. Es handelt sich dabei nicht um die komplizierte Mechanik, die Fürst Ras Kasan einst einrichten ließ (Abenteuerklassiker **Der Streuner soll sterben**), sondern um einen magischen Schutz, der auf halber Höhe im Schacht angebracht ist und aus einer Kombination von *Fallensiegel* (2W6+11 TP Humusschaden; **WdA 144**) und *Singendem Zeichen* (ebenda, **149**) besteht.
- **7c** führt zu einem **Schacht (19)**, in dem eine eingehängte Wendeltreppe in die Tiefe führt. Auch dies ist eine Falle: Sobald die Treppe ab der siebten Stufe mit mehr als 20 Stein belastet wird, klappen die Stufen um und die Helden drohen, in die Tiefe zu stürzen (es sei denn, sie können sich rechtzeitig an einer der oberen Stufen oder der Mittelstange festhalten; GE-Probe). Schacht und Treppe enden nach 10 Schritt, 5 Schritt tiefer befindet sich der Boden eines Gewölbes ohne weiteren Zugang (Sturzschaden: 15 Schritt). Nach 10 KR klappen die Stufen wieder in die Ausgangsposition zurück.
- Über die **Vorratskammer (9)** gelangt man in einen Keller, aus dessen Südwand man einige Steine herauslösen kann (*Sinnenschärfe* +9, erleichtert um halben TaW: *Zwergennase*). Dahinter öffnet sich ein Geheimgang, der unterirdisch in das Haus des Scharlatans Haschnabah führt.
- Über dem Thron im **Sultanssaal (16)** ist ein *Auge des Basilisken* (**WdA 144**) angebracht, das jeden innerhalb von 2W6 KR versteinert (PARALYSIS), der sich dem Thron auf weniger als vier Schritt nähert und dessen MR kleiner als 10 ist. Auf seinem Thron sitzend kann Dolguruk einen semipermanenten FORTIFEX aktivieren, der drei Schritt vor dem Thron eine unsichtbare Wand errichtet.
- Die Tür zum **Studierzimmer (28)** ist mit einem CLAUDIBUS (8 AsP, 9 ZfP*) in der Variante *Schlüsselmeister* (Dolguruk) verschlossen. Sollte die Tür mit Gewalt oder Magie geöffnet werden, löst ein ARCANOVI einen BAND UND FESSELN (14 ZfP*) sowie einen VOCOLIMBO aus, der auf Tulamidya nach den Wachen brüllt.
- Über Raum **28** erreicht man eine verborgene **Wendeltreppe (32)**, die hinab zum unterirdischen Fluchttunnel führt. Sobald die Tür zugeschlagen wird, fällt ein Riegel ins Schloss, der zusammen mit einem automatisch aktivierten CLAUDIBUS (5 AsP, 11 ZfP*) dem Flüchtenden einen wichtigen Vorsprung verschaffen kann. Der Fluchttunnel verbindet den Sultanspalast mit der Garnison der Thalusim.

Sultanspalast Thalusa

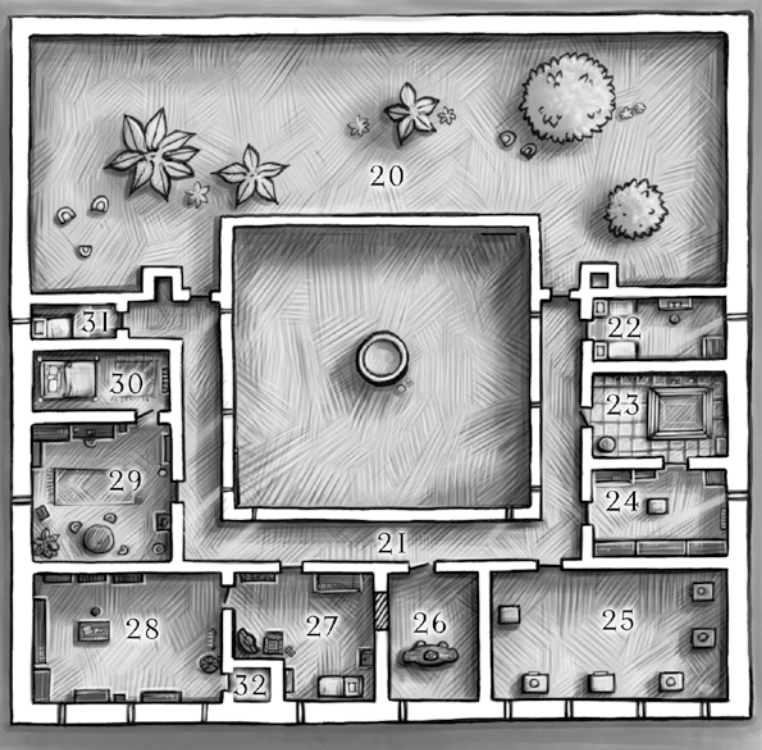
Erdgeschoss



10 Schritt

F

Obergeschoss



In der **Kammer des Wächters (26)** wartet der *Ulmenknecht*, um seinen Schöpfer und Meister zu beschützen. Der Holzgolem ist gute 2 Schritt groß, jedoch dürr, und besitzt überlange Arme. Eine blattlose Astkrone schmückt sein knorriges Gesicht.

Der Ulmenknecht (großer Holzgolem)
MU 10 **KL** 4 **IN** 3 **CH** 1
FF 4 **GE** 8 **KO** 17 **KK** 14
INI 8+1W6 **PA** 4 **LeP** 80 **RS** 3 **WS** 9
Faust: **DK** NS **AT** 8 **TP** 3W6
GS 5 **AuP** 200 **MR** 10
Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen, Trampeln
Besondere Eigenschaften: Immunität (Merkmal *Form*); leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Verwundbarkeit (Feuer)
Verhalten im Kampf: Der Ulmenknecht schlägt unkoordiniert auf alle möglichen Gegner ein. Seine Attacken gelten als *Angriffe zum Niederwerfen*. Liegt erst ein Gegner auf dem Boden, setzt er zum *Trampeln* an. Vor Feuer weicht er ängstlich zurück.

Als Dolguruk die Macht an sich riss, ließ er Ras Kasans berühmte Sammlung erotischer Schriften und Zeichnungen verbrennen und entledigte sich auch sonst aller Besitztümer des Fürsten. Das **Schlafgemach des Sultans (27)** ähnelt mehr der Kammer eines einfachen Knechts – wäre da nicht seine Sammlung von Folterwerkzeugen aus ganz Aventurien, mit der er sich umgibt. Nebenan liegt die **Kammer der Moghule (28)**, das Studierzimmer, in dem Dolguruk nicht nur weitere Folterwerkzeuge verwahrt, sondern auch Schriften über die Magiermogule sowie die geheimnisvollen *Obsidiantafeln von Samra* (**Erste Sonne 172**).
Die lange verwaisten, ehemaligen Gemächer der Prinzessin Shenny (Räume **29** und **30**) werden heute von dem jungen Magier *Gaiomo sâl Dolguruk* bewohnt. Seine Gemächer hat er in einer üppigen Dekadenz eingerichtet, die eines tulamidischen Zauberprinzen würdig ist. In der angrenzenden **Kammer (31)** ist Gaiomos schöne Leibsklavin *Surya* untergebracht. Über einen Glockenzug kann er sie zu sich rufen.

Bewohner des Palastes

Dolguruk, Sultan von Thalusa
Der von seiner Sippe verstoßene Auelf (*973 BF, kahlköpfig, nachtschwarzer Leib, Zähne und Augäpfel) füllte für Jahrzehnte das Amt des Scharfrichters in Thalusa aus, bis er 1021 BF den paranoiden Fürsten Ras Kasan stürzte und selbst die Macht ergriff. Dolguruk ist ein brutaler Despot, der Thalusa zu einer Stadt der Angst gemacht hat, doch tötet und foltert er nicht willkürlich: Sein Blakharaz-Pakt lässt ihn nach einem verzerrten Gerechtigkeitssinn handeln.

Kurzcharakteristik: meisterlicher Zauberer, kompetenter Tyrann
Herausragende Eigenschaften: GE 17, KK 16; Aberglaube 7, Gerechtigkeitswahn 10
Wichtige Talente: Anatomie 12, Magiekunde 14, Überreden (Einschüchtern) 16 (18), Zweihandschwerter (Richtschwert, Zweihänder) 17 (19)
Wichtige Zauber: meisterlich in *Einfluss* und *Herrschaft*, allerdings setzt er seine Magie nur selten ein
Sonderfertigkeiten: im Umgang mit dem Zweihänder, vor allem *Hammerschlag* und *Wuchtschlag*; verbreitete magische SF (darunter *Eiserner Wille II* und *Gedankenschutz*), *elfische* wie *gildenmagische* Repräsentation
Schwarze Gaben: Schutz vor göttlichem Wirken II, Seelenschwert, Wahrheitssinn
Besonderheiten: Dolguruk führt den *Tausendjährigen Zweihänder*, das traditionelle Richtschwert der Stadt.

Gaiomo sâl Dolguruk
Der ursprünglich aus Brabak stammende und in der Beherrschungsmagie hochbegabte *Gaiomo sâl Dolguruk* (*1013 BF, kastanienbraunes Haar und Bart, graugrüne Augen) musste aus der Dunklen Halle der Geister fliehen und gelangte über Umwege als Sklave nach Thalusa. Hier erwarb ihn der Sultan und vollendete seine Ausbildung. Da Dolguruk seine eigene Zauberkunst behutsam einsetzt, um nicht die Aufmerksamkeit Blakharaz' auf sich zu ziehen, lässt er die anfallenden Zauberhandlungen durch Gaiomo ausführen. Der galante wie grausame Magus hofft darauf, eines Tages von Dolguruk als Erbe Thalusas eingesetzt zu werden.

Muzaffer Sonnenbart, Waffenmeister des Sultans (*)
Der stolze *Muzaffer Sonnenbart* (*993 BF, leuchtend gelber Gabelbart, Stiertätowierung auf der linken Wange) führte einst die Thalusimer und unterstützte Dolguruk bei seiner Machtergreifung. Als Dank machte der Sultan ihn zu seinem Waffenmeister und unterstellte ihm die Henkerswaisen.
Der Anhänger des Sonnenbullen Ras'Ragh ist Dolguruk treu ergeben. Er wird in zukünftigen Publikationen nicht weiter aufgegriffen werden.

Muzaffer Sonnenbart
Doppelkhunchomer:
INI 12+1W6 **AT** 19 **PA** 16 **TP** 1W6+7 **DK** NS
Langdolch:
INI 14+1W6 **AT** 17 **PA** 16 **TP** 1W6+3 **DK** H
LeP 41 **AuP** 42 **WS** 8 **MR** 7 **GS** 3
RS 8 (Ringelpanzer, Baburiner Hut und Beinschienen)
Wichtige Talente: Kriegskunst (Taktik) 12 (14), Selbstbeherrschung 13
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Eiserner Wille I, Finte, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Ortskenntnis, Rüstungsgewöhnung II, Schildspalter, Windmühle, Wuchtschlag
Verhalten im Kampf: Muzaffer geht besonnen und entschlossen vor, so dass er sich keine allzu hohen Zuschläge setzt. Wird seine Waffe unterlaufen, überrascht er seinen Gegner mit dem Manöver *Halbschwert* und kämpft in DK H mit geringeren Abzügen. Mitstreiter wird er mit *Taktik* zusammenhalten.

Weitere Personen des Palastes

Der Eunuch **Khunsha** (*994 BF, weiches Gesicht, parfümiert) kümmert sich als Wesir um die Verwaltung des Palast. Khunsha ist ein heuchlerischer und verlogener Charakter, der die Kunst der Gefälligkeit kultiviert hat. (*)

Kochsklavin **Abrizath** (*965 BF, schlohweißes Haar, Buckel) ist eine verbitterte alte Frau, die darunter leidet, dass der Sultan gute Speisen nicht zu schätzen weiß. Mit großer Trauer denkt sie an die Zeit zurück, als das Lachen der schönen Prinzessin Shenny den Palast erfüllte. (*)

Die schöne **Surya** (*1020, halblanges, schwarzes Haar) ist Gaiomos Leibsklavin. Als ihr Gerede ihn anfing zu langweilen, schnitt er ihr die Zunge heraus. (*)

Die Sümpfe des Kryptor

„Du magst dich den Mächten der Niederhöllen anempfehlen, doch mich haben sie erwählt. Ich bin gestorben und wurde wiedergeboren. Mein Blick reicht weiter und tiefer, als dein befangener Geist ermessen kann."
—Darion Paligan zu seinem damaligen Bordmagier Vespertilio Organo, 1022 BF

Ort: Sümpfe von Thalusa
Aufhänger des Szenarios: Das Dokument El Harkirs und/oder sein Geist führen die Helden in die Sümpfe, um den Ort zu finden, an dem Darion Paligan seinen Pakt schloss.
Stichworte zur Handlung: In den Sümpfen von Thalusa stoßen die Helden auf einen vergessenen Tempel Charyptoroths und begegnen den Überresten des krakonischen Priesters, der Darion unterwies. Die hier gewonnenen Erkenntnisse weisen nach Selem und leiten in das finale Kapitel über.
Zeitpunkt: nach **Der Kapudan Pascha**; während der Sommerregenzeit (Tsa bis Phex) verwandelt sich der Thalusim in einen reißenden Fluss

El Harkirs Dokument **Q13** weist in die Sümpfe. Es stammt offensichtlich aus krakonischer Hand und wurde von Darion Paligans *„Lehrer"* verfasst. Rätselhaft spricht es von einem *„Tempel der Grundmutter"*, zu dem Darion zurückkehren wird, um als *„Tentakel Krp'trs"* das Werk seines Meisters zu vollenden. Auch die Erinnerungen El Harkirs (Seite 116) bringen wenig Licht ins Dunkel, geben jedoch die Hoffnung, dass dort, wo das Schriftstück herkommt, mehr in Erfahrung zu bringen ist – auch wenn dort, so der Novadi, Geister und Algendämonen hausen.

Die Sümpfe erstrecken sich entlang des Thalusims über 15 Meilen weit ins Landesinnere. Sie machen somit nur einen Bruchteil des Nebelmoors aus, sind dadurch aber nicht minder gefährlich. Kaum jemand wagt sich in das unheilvolle Gebiet und nur ein wenig benutzter Knüppeldamm führt mitten hindurch.

Mit El Harkirs Geist an der Seite wird die Suche teilweise einfacher. Er weiß, dass der vergessene Tempel südlich des Thalusim und dort des Dorfes Kragawa liegt. Allerdings erwächst aus der Begleitung El Harkirs ein ganz anderes Problem: Als Geist kann er nur nachts erscheinen, doch erkennt er dann wenig wieder, erforschte er die Sümpfe doch bei Tage – und des Nachts die Sümpfe zu bereisen, ist keinesfalls ratsam. Zudem kann sich in den vier bis sieben Jahren seit seiner Reise die sumpfige Landschaft massiv verändert haben, so dass ihm bekannte Landmarken längst verschwunden sind. Der Aufenthalt im Sumpf kann daher in beiden Fällen mehrere Tage in Anspruch nehmen.

Kryptors fauliger Atem

Zur Ausgestaltung der Suche berücksichtigen Sie bitte die Angaben zu *Reisen im Sumpf* in **Raschtuls Atem** ab Seite 14. Für mögliche Begegnungen mit Flora und Fauna können Sie sich von der Übersicht *Südliche Sümpfe* in der **Zoo-Botanica Aventurica** (Seite 284) sowie der gleichnamigen Zufallstabelle in **Wege des Meisters** (Seite 195) inspirieren lassen.

Der Meister des Flusses

Sollten die Helden ihn nicht schon in Thalusa im Zuge ihrer Recherchen aufgesucht haben, kann ihnen auf dem Knüppeldamm und im Sumpf der Meister des Flusses *Faramud ibn Benayman* (*969 BF, 1,64 Schritt, runzliges Gesicht, dünnes graues Haar, rasiert) begegnen. Faramud weilt nicht häufig in seinem Residenztempel zu Thalusa, sondern bereist häufig die Länder und Küsten Thalusiens. Dabei beschäftigt ihn vor allem eine Frage, seit er sein Amt vor fast dreißig Jahren angetreten hat: Warum hielt es einst der Hüter des Zirkels für notwendig, einen Metropoliten im abgelegenen Thalusa zu benennen? Gar als Meister des Flusses, nicht der Brandung, einen Titel, den in der Kirche sonst nur Eminenz Quelina von Salmfang zu Albenhus als Metropolitin des Binnenlands und des Großen Flusses trägt. Was wenige heute noch wissen (**S19**): Bis 775 BF residierte der Meister des Flusses in Unau, da die Efferd-Kirche dem Salzsee besondere Bedeutung zumaß. Von Kalif Malkillah I. von dort vertrieben, floh er nach Mherwed, wo er zwei Jahre später verstarb. Wohl machte sich der Hochgeweihte des (859 BF niedergebrannten) Mherweder Tempels Hoffnungen auf das Metropolitenamt, das jedoch an einen gewissen Hiram ibn Rahjiv ging, der sich in Thalusa niederließ.

Dieses Wissen teilt der zugängliche Faramud gerne mit den Helden, wenn er von ihrer Queste erfährt. Neben weiteren Informationen (Faramud gilt als Informationsträger der Efferd-Kirche der Kategorie III, Seite 53) weiß er Folgendes:

- In den Archiven seines Tempels ist Faramud auf eine alte Notiz Hirams gestoßen, die ihn stutzig werden ließ (**Q12**, in Thalusa einsichtig, Faramud kann den Text zitieren).
- Sein Amtsvorgänger scheint gründliche Arbeit geleistet zu haben, doch geriet seine Queste nach seinem unerwarteten Tod (er erstickte 814 BF an einer Fischgräte) unter seinen Nachfolgern in Vergessenheit. Auf seinen Reisen stieß Faramud immer wieder auf Spuren uralter Verehrung der Erzdämonin, deren Ursprünge er in den blasphemischen Huldigungen als Göttin der Achaz und Krakonier sieht.
- Im ersten Jahrzehnt des neuen Jahrtausends, eine Zeit, in die Faramuds Berufung 1009 BF fällt, war die heimliche Verehrung der Unbarmherzigen Ersäuferin als ‚erste und wahre Göttin' besonders stark, doch konnte er nicht ihre Quelle ergründen. Sie schien schließlich versiegt zu sein und Faramud verwendete viel Zeit darauf, die abgefallenen Seelen auf den rechten Pfad zurückzuführen.
- Ein Name für die Erzdämonin begegnete ihm in diesen Jahren häufig: Kryptor. (*Götter und Kulte* +5 (kein Zuschlag bei SF *Kulturkunde: Südaventurien*): Diesen Namen trägt auch der schlangenleibige und unheimliche Hesinde-Sohn, den man im alanfanischen Hesinde-Tempel verehrt; **Meridiana 45**.)

Von der Dringlichkeit der Aufgabe der Helden überzeugt, wird Faramud sie begleiten wollen. Als Metropolit kennt er die Liturgien seiner Kirche bis einschließlich Grad IV, dazu die KONSEKRATION, und ist bereit, einen efferdgeweihten Helden darin zu unterweisen.

Das Dorf Kragawa

Kragawa (70 Einwohner, Efferd-Schrein) liegt am Rande des Knüppeldamms. Die wenigen, rechteckigen Häuser, die sich um einen runden Reisspeicher in der Mitte sammeln, erheben sich auf Stelzen aus dem morastigen Grund und sind mit Reismatten bedeckt. Die Kragawer sind ein verschlossener und misstrauischer Menschenschlag, der aufgrund der Lage des Dorfes jedoch von den allgegenwärtigen Banditen meist verschont wird. Als Kadi fungiert der gealterte Schwertmeister *Tamayad ibn Itobaal* (*969 BF, schneeweißer Fadenbart, fahle Haut, Waffenmeister mit dem Tuzakmesser), der sich hier zur Ruhe gesetzt hat und den der Sumpf ebenso schweigsam hat werden lassen wie die Kragawer.

Selbst wenn man es schafft, die dumpfe Mauer des Schweigens zu durchbrechen – durch Gaben, deren Anhäufung die Kragawer wortlos geschehen lassen, bis es ihrer Meinung nach genug sind, oder indem ein Held Tamayad zum Duell fordert –, ist hier nicht viel an Informationen zu holen. An El Harkir erinnert man sich, aber mehr, als dass er sich von hier aus südlich in die Sümpfe schlug, weiß man auch nicht.

Spuren der Ahnen

Die nachfolgenden Szenen können Sie verwenden, um die besondere Atmosphäre der thalusischen Sümpfe zu unterstreichen und den Helden zu vermitteln, dass sie sich auf der richtigen Spur befinden.

- In einem Tümpel verwest der Kadaver eines Sumpfkrakenmolchs.
- Ein *Irrlicht* (**WdZ 205**) versucht einen Helden in ein Sumpfloch zu locken. Es handelt sich dabei um den Geist der jungen *Hani*, die von ihrem Dorf vor vierzig Jahren dem Sumpf zu Ehren Kryptors geopfert wurde, um den Thalusim während einer besonders starken Regenzeit zu besänftigen.
- Aus dem Morast ragt eine verwitterte Stele, deren Inschriften kaum mehr zu entziffern sind, jedoch an die Chuchas-Glyphen gemahnen. Deutlich zu erkennen ist nur noch die Darstellung eines Kampfes zweier miteinander ringender Kraken.

Geburtsstätte eines Heptarchen

„Ich erkenne dich, Darion Paligan, und du wirst mir folgen. Dein Lohn wird sein, die Aufgabe zu erfüllen, für die Charyptoroth dich geschaffen hat."
—Borbarad zu Darion Paligan, 1018 BF

Darions Lehrer

1000 BF, drei Jahre nach der Vertreibung Moruu'daals, versuchte der krakonische Priester *Us'asuur*, von dunklen Verheißungen getrieben, in Wahjad einen Umsturz anzuzetteln und die Priesterschaft der Göttin Gal'k'zuul (die sich ihm unter ihren ‚wahren' Namen Krp'tr offenbart hatte) hinter sich zu vereinen. In seinen Visionen wurde ihm das Nahen des mächtigsten Tentakels Krp'trs in Gestalt eines Menschen offenbar, der Sherr'Yzz (krakonisch: *das Schlafende Meer*; gemeint ist das Perlenmeer) beherrschen und Phuk'Z-Yuggut (krak.: *des Nebelmeisters Schlussstein*) heben würde. Doch fand er für seine Sicht, dass der Erwählte der Grundmutter gerade ein Mensch sein solle, kaum Anhänger. Sein Plan scheiterte und er musste fliehen. Seine Gesichter führten ihn in die Sümpfe Thalusiens. Er spürte, dass er hier richtig war, richtete sich ein und wartete.

Seine Geduld wurde belohnt, als ihm 1008 BF der geblendete und in die Sümpfe geflohene Darion Paligan buchstäblich vor die Füße fiel. Us'asuur weihte ihn in die Mysterien Krp'trs ein und lehrte ihn seine Visionen, die zur Grundlage von Darions Handeln wurden. Jahre später verließ Darion seinen Lehrer, um mehr über seine neue Göttin zu lernen, und schloss sich schließlich Borbarad an.

Vor über 20 Jahren verstarb Us'asuur, immer noch auf Darions Rückkehr wartend, um gemeinsam mit ihm nach Wahjad zurückzukehren und über seine alten Feinde zu triumphieren. Dies ließ ihm nach den Tod zu einem *Nachtalb* (**WdZ 205**) werden, der in den Ruinen seines einstigen Tempels umgeht.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Um euch herum gluckst und blubbert der Sumpf. Sein weicher Grund verschwindet unter dem klammen Bodennebel, der euch bis zu den Knien reicht. Die Luft ist erfüllt vom Surren der Moskitos, den Schreien ungesehener Vögel und Flugechsen und dem Zischeln der Schlangen, die sich träge um das schwarze Holz sterbender Bäume winden.
Der gesuchte Tempel ist längst Teil seiner Umgebung geworden. Die dunklen Steine sind mit Sumpfgewächs überwuchert und eingesunken, Teile des Kraggewölbes sind abgefallen und der dunkle Zugang erinnert euch unwillkürlich an eine Grotte am Meeresgrund.

Der Kryptor-Tempel besteht aus einem offenen Kraggewölbe, das an eine Grotte erinnert, sowie links und rechts anschließenden, ebenfalls gewölbten Nebentrakten. Satinavs Hörner haben keine Gnade walten lassen: Die baufällige Kultstätte könnte ebenso gut bereits seit Jahrhunderten verlassen sein. Doch so aufgegeben, wie sie augenscheinlich wirkt, ist sie nicht. Neben allerlei Sumpfgetier, das sich hier eingenistet hat, gibt es vor allem zwei Bewohner: den Geist Us'asuurs sowie einen *Ulchuchu* (**WdZ 222**), den Darion Paligan einst unter Anweisung seines Meister beschworen und gebunden hat.
Letzterer lauert im Sumpfwasser unten dem allgegenwärtigen Bodennebel verborgen und ist ein besonders verschlagenes Exemplar. Da die Helden unter Umständen durch El Harkir gewarnt sind, werden sie sicherlich vorsichtig vorgehen, doch ist der Dämon mit den Jahren auf eine Größe von 300 Rechtschritt herangewachsen und schleicht sich kriechend an seine Opfer heran. Zudem schlägt er nicht gleich zu, sondern versucht, die Helden in trügerische Sicherheit zu wiegen, damit sie sich tiefer in sein Areal begeben. Ein ODEM –5 (*Sichtbereich* oder *Umgebung*) oder OCULUS verraten seine Anwesenheit.
Den Nachtalb Us'asuur haben die Helden bei Tage nicht zu fürchten, doch ist das trübe Sonnenlicht hinter dem wolkenverhangenen Himmel fern und die Dämmerung setzt früh ein. Innerhalb des Tempels kann er ungehindert zuschlagen.

Us'asuur (Nachtalb)
Beherrschung: +4 **Austreibung:** +10
INI 10+1W6 **PA** 10 **LeP** 200 **RS** 6
Angriff: **DK** HN **AT** 15 **SP** 1W6
GS 10 **MR** 12 **GW** 6
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff (Us'asuur umhüllt sein Opfer und entzieht ihm schlagartig 1W20 LeP; MU-Probe +10, um nicht panisch die Flucht zu ergreifen)
Besondere Eigenschaften: Geisternebel, Lebensraub (Hälfte aller angerichteten SP), Pestodem, Schaden auf belebte Materie, Verwundbarkeit (Boron, Efferd)
Verhalten im Kampf: Us'asuur giert danach, ins Leben zurückzukehren und möglichst viel Lebensenergie zu rauben, ohne selbst welche zu verlieren. Er zeigt sich kaum direkt, sondern greift unsichtbar an (*Unsichtbarkeit II*; AT +6/PA +6) und versucht durch den *Geisternebel* den Helden zusätzlich die Sicht zu nehmen (AT +5/PA +5). Der *Pestodem* wirkt wie der Zauber TLALUCS ODEM mit 4 ZfP*.

Ulchuchu (Dämon)
Größe: 300 Rechtschritt
INI 8+1W6 **PA** 8 **LeP** 85 **RS** 1
Tangschlingen: **DK** HNS **AT** 12 **TP** 1W6
GS 3 **MR** 11 **GW** 15
Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen/KR; sehr großer Gegner (nur Ausweichen); Umschlingen (der Dämon zieht sein Opfer unter Wasser; KK-Probe +1 pro KR unter Wasser um sich zu befreien, bei Misslingen 1W6 SP(A); Ulchuchu kann gleichzeitig max. 2 Personen unter Wasser halten und 2 weitere attackieren)
Besondere Eigenschaften: Existenz, Formlosigkeit I, Präsenz I, Regeneration II, Verwundbarkeit (Efferd, elementares Feuer)
Verhalten im Kampf: Ulchuchu greift aus dem *Hinterhalt* an und versucht, seine wahre Größe zu verbergen. Die Flucht in vermeintlich sicheres Terrain kann die Helden in die Reichweite weiterer Tangschlingen bringen oder sie in ein Sumpfloch stolpern lassen.

Erkenntnisse im Tempel

In der Mitte des halbrunden und nach vorne hin offenen **Tempelraums** befindet sich anstelle eines Altars ein brackiges, von Us'asuur verfluchtes Wasserloch. Die gewölbten Wände sind mit verwitterten Reliefs und Glyphen bedeckt, deren Zustand eine Entzifferung erschwert (*Sinnenschärfe* +7). Zum Verstehen greifen Sie bitte auf die Regeln auf Seite 188 zurück: die Sprache ist *Krakonisch* (Komplexität 11), die verwendete Schrift die Glyphen des *H'Chuchas* (Komplexität 16).

- Der Tempel wurde zu Ehren Krp'trs errichtet, laut den Inschriften der wahre Name der Grundmutter Gal'k'zuul. Er ist eine *„Enklave des Vertriebenen"* und *„Brutstätte der wahrhaftigen Verehrung der Göttin"*.
- *„Krp'trs Prophet Us'asuur erkannte die Wahrheit, doch* [unleserlich] *die Feinde Moruu'daals* [unleserlich] *ihm nicht. Aus Wahjad vertrieben folgte er* [unleserlich] *sich nieder am Fluss der* [unleserlich] *zu warten auf* [unleserlich] *geboren in menschlicher Gestalt.* [unleserlich] *heiliges Wesen Krp'trs, Meeresbewohner, der auch an Land wandelt."*
- *Magiekunde (Dämonologie)* +5: Bei der Glyphe für Krp'tr könnte es sich um eine charyptide Entsprechung der thargunitothischen Aroqa-Rune handeln, eine erweiterte Namenssigille (K/C-R-P-T-R anstatt C-P-T), die eine Anrufung und Beherrschung erleichtert.

Der **linke Nebenraum** diente Us'asuur als Gemach, ist jedoch nahezu vollständig im Boden versunken. Einzelne Tonscherben ragen noch aus dem Boden, sein privater Besitz ist längst verrottet und seine Knochen ruhen im Morast. Unter Umständen kann sich noch ein persönlicher Gegenstand (eine Kette oder Armreif aus Krakensilber) finden lassen, der eine Beschwörung und Unterwerfung von Us'asuur Geist (siehe unten) nach Meisterentscheid erleichtern kann.

Im **rechten Nebenraum** fand El Harkir das Dokument **Q13**, musste jedoch fliehen, bevor er sich weiter umsehen konnte. Die Reliquien, die Us'asuur hier einst neben Vorräten verwahrte, opferte er kurz vor seinem Tod dem Wasserloch im Tempelraum, um dadurch seine derische Existenz zu verlängern. Zwischen zersplitterten Tongefäßen stoßen die Helden auf den Text **Q14**, der ebenfalls auf Sumpfkrakenmolchhaut festgehalten wurde.

- Der *„Nebelmeister"* ließe sich mit Phex identifizieren. Gerade, wenn den Helden die Legende um den Stern von Selem bereits bekannt ist, dürften sie in dem *„Schlussstein"* den von Phex geschleuderten Kometen vermuten, der nach gemeiner Lesart zur Strafe des verderbten Sultanats von Elem vom Himmel fiel.
- Es gibt Theorien, die vermuten, dass der Stern nicht Elem, sondern dem geheimnisvollen Wahjad galt, um eine Pforte des Grauens in Charyptoroths Domäne zu versiegeln (siehe **Q6**). Demnach lässt sich die Quelle so lesen, dass Darion plant, diese niederhöllische Pforte wieder aufzustoßen.
- Um die göttliche Macht zu brechen, benötigt er Bahamuth als Teilleib der Vielleibigen Bestie – die Erwähnung von *„H'bhamuuths Ruf"* ist ein Hinweis darauf. *„Wenn die Sterne vom Himmel weichen"* weist auf den geeigneten Zeitpunkt: die Namenlosen Tage, wenn die Sternenleere am Nachthimmel steht. Dies würde sich mit Darions Worten decken, dass das Meer der Finsternis wiedergeboren wird, *„bevor das neue Jahr beginnt"* (Seite 35).

Geisterbefragung

Mittels des Zaubers GEISTERRUF ließe sich Us'asuur selbst befragen. Bedenken Sie, dass er als Nachtalb nur Lebenskraft (in Höhe von 1W6+4 LeP für eine Erleichterung von 2 Punkten) als Geschenk akzeptiert. Da die Helden die Feinde seines Schülers sind, der Dienst *Beratung* damit als ein Befehl gegen seine Gesinnung ist, ist die *Kontrollprobe* um 5 Punkte erschwert (um 7 Punkte, wenn der Geisterrufer seine Lebenskraft verweigert). Mit der Liturgie Marbos / Nemekaths Geisterblick (**WdG 267**) könnte ein Held ebenfalls mit Us'asuur sprechen, jedoch wird er dem Geweihten eines konkurrierenden Gottes jegliche Antwort verweigern.

Nachfolgend finden Sie Antworten auf mögliche Fragen der Helden. Darüber hinaus können Sie sich an Us'asuurs Lebensgeschichte und Weltsicht orientieren (Seite 122). Bedenken Sie, dass Us'asuur nur Krakonisch spricht und daneben noch Rssahh versteht.

- **Wer bist du?** *„Ich bin Us'asuur, Priester Krp'trs, der einzig wahren Gestalt der Grundmutter."*
- **Wo liegt Wahjad?** *„Es erstreckt sich am Meeresboden von der Bucht von Elem bis zum Grund der schlafenden Kraken, in lichtlosen Tiefen, die euch Oberflächenbewohner in den Wahnsinn treiben würden."*
- **Was plant Darion Paligan?** *„Er wird sein Schicksal erfüllen und des Nebelmeisters Schlussstein heben, um dem nachtblauen Meer und Wahjad zur Wiedergeburt zu verhelfen."*
- **Was ist des Nebelmeisters Schlussstein?** *„Der Bann eines neidischen höheren Wesens, eines Oberflächengottes und Feind Krp'trs. Er fiel vom Himmel und versiegelte Krp'trs Grotte."*
- **Wer ist Moruu'daal?** *„Der einzige und wahre Herrscher über Wahjad, gestürzt von kurzsichtigen Rebellen."*
- **Wie haben sie Moruu'daal besiegt?** *„Sie haben ihn seiner Reife beraubt, um sie nach Lamahria zu tragen und dort unter Bann zu stellen."*

Erkenntnisse und Schlussfolgerungen

Die Helden wissen nun mit Gewissheit, dass Darion Paligans Pläne in Wahjad münden werden. Dort plant er, eines der größten Unheiligtümer Charyptoroths wiederzuerwecken, das zuletzt während der Dunklen Zeiten drohte, Aventuriens Meere zu verderben – mit einer solchen niederhöllischen Macht, dass das Eingreifen Phexens notwendig gewesen ist. Aber sie wissen auch, dass die gegenwärtigen Herrscher Wahjads – so verdorben das untermeerische Reich sein mag – nicht bedingungslos auf Darions Seite stehen: Sie haben sowohl Us'asuur als auch Moruu'daal vertrieben. Dies kann eine gewisse Hoffnung nähren, selbst dort Verbündete gegen den Heptarchen zu finden.

Zweifelsfrei müssen die Helden mehr über Wahjad in Erfahrung bringen. Und dafür scheint es nur einen Ort zu geben, eine Stadt am Saum Wahjads, deren Ruf ebenso unheilvoll ist wie der des Unterseereichs selbst: Selem.

Dieses Wissen wird somit früher oder später in den dritten Teil des Abenteuers überleiten, **Das Schicksal der Meere**, der auf Seite 131 seinen Anfang nimmt.

Lohn der Mühen

Für die Reise in die Sümpfe und die dort gewonnenen Erkenntnisse haben die Helden sich mindestens **120 Abenteuerpunkte** verdient. Dazu können **Spezielle Erfahrungen** in *Wildnisleben*, *Orientierung* und besonders geforderte Zauber kommen, in jedem Fall in *Götter und Kulte* sowie – für Helden, die sich mit der fremden Zunge und den Glyphen beschäftigt haben – in *Sprachenkunde*, *Sprachen Kennen: Krakonisch* und *Lesen/Schreiben: H'Chuchas*.



Charyptoroths Strudel

„Du wirst ein Leben lang die See befahren und doch nicht annähernd alle ihre Geheimnisse erahnen."
—ein oft gehörter Sinnspruch gealterter Seefahrer

Die Geliebte des Kapitäns

Hintergrund: Während eines Gefechts geriet die maraskanische Kapitänin *Sunajida von Sinoda*, Geliebte von Rafik ibn Dhachmani, in die Fänge von Paktierern, die sie als Steuerfrau mit der jungen Dämonenarche *Seuchenbringer* (Seite 181) verschmolzen.
Aufhänger: Rafik hat geschworen, seine Geliebte von ihrem Dasein zu erlösen, doch fürchtet er, dass mit einer Zerstörung der *Seuchenbringer* ihre Seele in die Niederhöllen fahren würde. Sobald er einen Bericht über die Sichtung der Arche erhält, wird er dieser Spur nachgehen wollen. Spätestens nach der ersten Begegnung mit der *Seuchenbringer* werden die Helden von Sunajidas Schicksal erfahren – entweder von Rafik selbst oder einem seiner Offiziere – und unter Umständen ihre Hilfe anbieten.
Verlauf: Lassen Sie die Helden über Wege diskutieren, die unheilige Verbindung zu trennen, ohne Sunajida zu gefährden (hier können Erfahrungen aus **Blutige See** eine Rolle spielen). Wir wollen keine zu engen Vorgaben machen, so dass Sie die richtige Lösung an die Einfälle der Spieler und Fähigkeiten der Helden anpassen können. Nachfolgend ein paar Anregungen:

- Das profane Kappen der Unwasseradern, die Sunajida mit dem Steuerbaum der Arche verbinden, ist ohne den sofortigen Einsatz starker Heilmagie oder potenter Tränke lebensgefährlich.
- Da die Verschmelzung mit einer ritualisierten Variante des CHIMAEROFORM vergleichbar ist, können DESTRUCTIBO (Probe +25, 37 AsP, davon 2 permanent) oder VERWANDLUNGEN BEENDEN (Probe +42, 30 AsP, davon 10 permanent) funktionieren. Argelions bannende Hand (**WdG 269**) und nach Meisterentscheid Rahjas Freiheit (**WdG 281**) wirken ebenfalls, sind jedoch erschwert zu wirken. Bedenken Sie zudem, dass Sunajida als Rur-und-Gror-Gläubige nicht initiiert wurde.
- Vielleicht braucht es das Wasser der Heiligen Quellen von Khunchom oder Ilsur oder einen Apfel von der Insel Frühlingsstrand. Gerade da der Kommandant *Tlalum Borkenfraß* Mishkara-Paktierer und die Arche vom Pestodem der Erzdämonin durchdrungen ist, sind solche Ansätze vielversprechend.
- Gegen einen Freiwilligen, der an Sunajidas Stelle tritt, könnte die Arche die Maraskanerin freigeben. Die Helden können Tlalum ein entsprechendes Angebot machen (sicherlich mit dem Hintergedanken, ihn zu täuschen).

Hindernisse: Die Helden müssen in allen Fällen zum Steuerbaum der Arche vordringen, die aus ihrer Borke krankmachende Dämpfe oder Sporen, die sich in der Lunge ansiedeln, absondert.
Finale und Konsequenzen: Tlalum und die *Seuchenbringer* werden im offiziellen Aventurien keine Rolle mehr spielen. Können die Helden beide vernichten, fehlt Darion in der finalen Schlacht ein weiterer Verbündeter. Sunajida wird lange brauchen, um sich körperlich und seelisch von der jahrelangen Marter zu erholen, doch durch ihre Befreiung ist ihnen Rafiks lebenslange Freundschaft sicher.
Lohn der Mühen: je nach Ausgestaltung bis **100 Abenteuerpunkte**

Die Otta der Knochen

Hintergrund: Einst war der Pirat *Vrak* (*970 BF, 1,90, schwarze Haare, violette Augen) der Anführer des Bunds der Schwarzen Schlange. Nach der Zerstörung seiner Basis im Risso-Archipel (Kampagnenband **Lockruf des Südmeers**) rettete er sich mehr tot als lebendig und mit Hilfe der Tiefen Tochter. Charyptoroth selbst berief ihn zum Kommandanten der *Knochenotta*. Jahrelang verbreitete er mit seiner Gier nach Blut und Gold Schrecken und focht eine Fehde mit Xqal'zl'yssr. 1030 BF unterlag er in einem Gefecht der *Sulman al'Nassori*, bei dem der Arche eine schwere Wunde zugefügt wurde, von der sie sich nicht mehr erholt hat. Vrak weiß, dass er angezählt ist und die Haie in seinem Kielwasser nur auf ein weiteres Zeichen der Schwäche warten. Trotzdem schloss er aus Stolz den Bund mit Darion aus.

Kurzcharakteristik: brillanter und skrupelloser Pirat, der seinen Zenit längst überschritten hat
Wichtige Vor- und Nachteile: Eisern, Soziale Anpassungsfähigkeit, Zäher Hund; Goldgier 8, Jähzorn 7, Landangst 6
MU 18 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 17
FF 11 **GE** 14 **KO** 17 **KK** 15
Schwert:
INI 19+1W6 **AT** 19 **PA** 15 **TP** 1W6+5 **DK** N
LeP 35 **AuP** 36 **WS** 11 **MR** 6 **GS** 7
RS 3 (Iryanlederrüstung)
Herausragende Talente: Kriegskunst 12, Menschenkenntnis 11, Orientierung 14, Schwerter 17, Schwimmen 16, Seefahrt 16, Selbstbeherrschung 15
Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen II (PA 13), Befreiungsschlag, Binden, Eiserner Wille II, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Meereskundig, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Schnellziehen, Standfest, Unterwasserkampf, Windmühle, Wuchtschlag
Schwarze Gaben: Mholurenhaut, Sicherer Tritt, Unterwassersicht, Wasseratmung
Verhalten im Kampf: Vrak kämpft um sein Überleben. Verzweifelt wird er alles aufbieten, was in seiner Macht steht, und der Arche selbst befehlen, gegen die Eindringlinge vorzugehen.

Aufhänger: Vrak ist von Feinden umgeben – und sein gefährlichster ist *Dagon Lolonna* (Seite 76), der ihn endgültig in die Niederhöllen schicken will. Allerdings hat er keine Kenntnis von den Wurzelspuren, die die Ma'hay'tamim hinterlassen, so dass er Vrak bisher nicht habhaft werden konnte. Die gemeinsame Jagd nach Vrak kann Dagon dazu bewegen, dem *Bund der Wogen* beizutreten und sein Wissen über Darions Pläne mit den Helden zu teilen.
Verlauf: Vrak ist vorsichtig und gerade der *Sulman al'Nassori* wird er sich kein zweites Mal stellen. Allerdings kann er nicht stetig flüchten, zudem treiben ihn Blut- und Goldgier. Es gilt also, ihm eine Falle zu stellen (Dagons Karavelle würde sich unter falschen Segeln anbieten), um dann die Dämonenarche zu stürmen und Vrak zu erschlagen.
Die *Knochenotta* ist von besonderer Gestalt und trägt ihren Namen nicht von irgendwoher: Sie gleicht einem übergroßen Thorwaler Drachenschiff mit Knochenbeinen anstelle von Rudern, die von untoten Rojern bewegt werden. Zudem besteht dieser Ma'hay'tam nicht aus Holz, sondern in der Tat aus Knochen, die mit faulendem Fleisch behangen sind und zwischen denen sich schimmelnde Häute spannen.
Hindernisse: Nicht nur Dagon ist hinter Vrak her, auch Xqal'zl'yssr und Darion Paligan haben Interesse an der *Knochenotta* – gerade Darion will, dass die Arche ihm folgt, ob mit oder ohne Vrak ist ihm einerlei. Daher entsendet er den verfluchten Thorwaler *Starkad Eisenwind* (Seite 17), um sich die *Knochenotta* untertan zu machen. Gerade als sie Helden sich durch die Horden von Vraks untoter Mannschaft zu dem Kapitän durchschlagen, erfolgt der Angriff des Thorwalers.
Finale und Konsequenzen: Vraks Schicksal ist Ihrer Spielrunde überlassen, im offiziellen Aventurien wird er als tot gelten. Die *Knochenotta* fällt an Starkad – als Agrimoth-Paktierer kann er den Ma'hay'tam ebenso unter seine Kontrolle zwingen wie ein Charyptoroth-Jünger. Dennoch sollte den Helden vor ihrer Flucht von der Arche ein weiterer Teilsieg gelingen, entweder, in dem sie Starkad schwer verwunden oder die *Knochenotta* stark beschädigen, so dass sie erst einmal ausfällt – vielleicht gar dergestalt, dass Starkad an der finalen Seeschlacht nicht teilnehmen wird.
Lohn der Mühen: je nach Ausgestaltung bis **150 Abenteuerpunkte**

Windkönige und Schattenspiele

Hintergrund: Bereits seit Jahren versucht der Risso *Tziikuu* (Seite 68) im Auftrag seines Herrn Xqal'zl'yssr, eine Übernahme der *Stadt aus der Tiefe* vorzubereiten. Nun, nachdem Arachnor ein Bündnis mit Darion ausgeschlagen hat, schreitet er zur Tat. Dafür konnte er nach Jahren den immens fetten Krakonier *Q'lbiver* auf seine Seite ziehen, der als Agent Wahjads in der *Stadt* operiert. Arachnor, der in Q'lbiver keine Gefahr mehr sah, wurde bei einem Treffen von diesem mit einem von Xqal'zl'yssr verfluchten Dolch angegriffen, der sich verflüssigte und sich mit seinem Blut vermischte und schließlich verband.
Aufhänger: Bei einem erneuten Besuch der *Stadt aus der Tiefe* (bei dem die Helden bestenfalls etwas von Arachnor wollen) befindet sich diese im Ausnahmezustand. Die Helden erfahren schnell, dass Arachnor angeschlagen ist und fremde Mächte versuchen, die Kontrolle über die Arche an sich zu reißen.
Verlauf: Arachnors Gesetze sind keinen Kreuzer mehr wert: Teile der Arche stehen in Flammen, widernatürliche Stürme reißen Aufbauten ein, Feuerlanzen rasen in den finsteren Himmel. Über die *Stadt* herum hat Arachnor einen mächtigen Sturm zu seinem Schutz beschworen. Algen, Muscheln und Fischkadaver an den unmöglichsten Stellen zeugen davon, dass es Tziikuu kurzfristig gelang, die *Stadt* für mehrere Tage unter Wasser zu zwingen.
Die Helden müssen sich zum Palast der Winde durchkämpfen. Dabei können sie Hilfe von *Ensgar Halderlin*, der mit seinen Söldnern Arachnor unterstützt, oder *Marno Gaidar* erhalten sowie *Alrug'graan* auf verborgenen Wegen folgen. Arachnor ist schwer gezeichnet, denn der charyptide Todesfluch raubt ihm täglich mehr Kraft, während sich das Unwasser in seinen Adern immer stärker erhitzt und droht, sich bald durch sein Fleisch zu kochen. Mit einem CHARYPTOROTHBANN, den er nur leidlich beherrscht, konnte er den Fluch eindämmen, doch sein Ende scheint unausweichlich. Es ist daher an den Helden, den Fluch zu brechen.
Hindernisse: Verschiedene Fraktionen kämpfen um die Macht in der *Stadt*:
- Zu Arachnors Unterstützern zählt neben Ensgar die Widharcal-Priesterin *Arkhobalia*, die hofft, Arachnors Schwäche nutzen zu können, um ihn zu einem Pakt zu bewegen. Tatsächlich schwindet der Widerstand des Meisters der Winde bereits.
- *Kp'tan Krak* (Seite 77) steht, so er nicht von Helden angeheuert wurde, in Arachnors Sold, wird aber von Q'lbiver umworben.

- Tziikuus (*) Übernahme scheiterte an Arkhobalias Eingreifen und dem Verrat von Q'lbiver (*), der die Arche nun für Wahjad übernehmen will. Der Konflikt zwischen Paligans Anhänger und dem Agenten Yal-Zoggots kann den Helden zeigen, dass Wahjad (noch) nicht auf Darions Seite steht.
- Marschall *Ysebeorn von Rauffenberg* konnte die Kontrolle Arachnors abstreifen und giert danach, erneut Kommandant der Arche zu werden.
- *Amchur al-Khomhud* (*) hat einige brutale Zeitgenossen um sich geschart und zieht im Blutwahn mordend durch die verwinkelten Gänge und Höhlen.
- Die Arche selbst scheint von dem blutigen Rausch erfasst und wendet sich in spontanen Ausbrüchen gegen ihre Bewohner.

Finale und Konsequenzen: Der Flucht lässt sich mittels SCHADENSZAUBER BANNEN (Probe +26, 11 AsP), CHARYPTOROTHBANN (Probe +26, 18 AsP, davon 1 permanent) oder den Liturgien (jeweils Probe +26) Argelions bannende Hand, Praios' Magiebann, Rahjas Freiheit sowie Vertreibung des Dunkelsinns (auf Grad V) brechen. Alternativ kann wundertätiges Wasser der Quellen von Khunchom oder Ilsur (was erst besorgt werden muss) helfen. Anschließend gilt es, dem noch geschwächten Arachnor zu helfen, die Ordnung wieder herzustellen. Ysebeorn wird dabei wieder unter Arachnors Kontrolle gezwungen. In Tziikuus und Q'lbivers Gemächern finden sich Hinweise auf ihre Hintermänner (und den Konflikt zwischen Darion und Wahjad).
Arachnor wird die Helden anschließend unterstützen (und ihnen für ein Jahr die Anlegegebühren erlassen), die beschädigte Arche jedoch in keine Schlacht führen.
Lohn der Mühen: je nach Ausgestaltung bis **200 Abenteuerpunkte**

Mangrovenflüstern

Hintergrund: Die eigentlich gemäßigte Piratin *Tulmyrja Mayysunya* (Seite 18) folgt Darion ausschließlich aus Angst um ihren Zwilling, der als Steuerwesen mit der *Darbuqtah* verschmolzen ist. Schon seit längerem versucht sie, aus dem Bund auszubrechen.
Aufhänger: Sobald die Helden erste merkliche Erfolge erzielt haben, die sich im *Bund der Urtiefen* herumgesprochen haben, wird Tulmyrja heimlich Kontakt mit den Helden aufnehmen. Sie verspricht überzulaufen, wenn die Helden ihr einen überzeugenden Weg aufzeigen, ihren Bruder vor Darions Macht zu schützen, und versprechen, die *Darbuqtah* zu verschonen.
Verlauf: Ein wirksamer Schutz, der eine gleichermaßen misstrauische wie abergläubische Piratin überzeugt, ist ein potentes *Schutzamulett* (**WdA 125**) auf Basis der Zauber PSYCHOSTABILIS oder CHARYPTOROTHBANN, ein vergleichbares Artefakt sowie das *Zeichen gegen Magie*. Ein kundiger Held kann ein solches herstellen, wobei die Magier der *Sulman* aushelfen können. Unter Umständen muss eine seltene Materialkomponente beschafft werden, woraus sich ein ganz eigenes Abenteuer ergeben kann.
Hindernisse: Darion lässt Tulmyrja mittels eines *Gotongi* (**WdZ 212**) beobachten und erfährt von ihrem Verrat. Tulmyrja gibt vor, mit den Helden ein doppeltes Spiel zu treiben, um die nötige Zeit zu erkaufen. Doch der Heptarch erwartet einen Beweis ihrer Loyalität, der mit einem Angriff auf die aranische Flotte zusammenfallen kann (Seite 81)
Finale und Konsequenzen: Sobald sie ihren Bruder sicher vor den Flüchen des Heptarchen weiß, schert Tulmyrja aus dem Bündnis aus und schließt sich den Helden an, die nun eine Dämonenarche an ihrer Seite wissen (was zu Konflikten mit anderen Verbündeten führen kann). Als Insiderin kann Tulmyrja die Helden mit einer Reihe Informationen unterstützen, vor allem **H2** (die Rolle von Olar Marix kennt sie nur, wenn die Helden keine andere Möglichkeit haben, ihn zu überführen), **H10**, **H12**, **H16**, **S2**, **S9-10** und **S15-16**. Sie wurde nicht tief in Darions Pläne eingeweiht, weiß aber, dass sie sich auf den Selemgrund konzentrieren. Darüber hinaus können Sie sie nutzen, um Missverständnisse aufzuklären.
Lohn der Mühen: etwa **100 Abenteuerpunkte**

Des Sultans Diener

Hintergrund: Als die Entwicklung der *Sulman al'Nassori* begann, holte man anfänglich Sultan Hasrabal ben Yakuban von Gorien mit an Bord, schloss ihn jedoch bald wieder von dem Jahrhundertprojekt aus, weil man eine zu starke Einflussnahme des umtriebigen Meistermagiers fürchtete. Dennoch flossen Gold und Wissen aus Rashdul in das Projekt und Hasrabal erwartet immer noch eine Gegenleistung dafür. Schließlich kann er durchsetzen, dass einer seiner Magier als Beobachter eine Zeit lang das Schiff auf seinen Fahrten begleiten darf.
Aufhänger: In Khunchom geht der Rashduler Magier *Yasmail sâl Jawid al'Chelar ben Yadda* (*991 BF, 1,81 Schritt, in der Mitte ergrauter Bart, gut genährt, charmant; meisterlicher Luftelementarist) mitsamt Gefolge als offizieller Gesandter des Sultans an Bord, um das prachtvolle Zauberschiff zu bewundern. Yasmail ist nicht nur ein äußerst begabter Elementarist, sondern auch ein erfahrener Diplomat, der seine Feuertaufe erlebte, als die Dämonologin Belizeth Dschelefsunni ihn nach ihrer Machtübernahme der Rashduler Pentagramm-Akademie zum Kaiserdrachen Agapyr in den Raschtulswall entsandte. Die letzten drei Jahre verbrachte er auf Geheiß Hasrabals als Gast des Bergkönigs Cendrasch Sohn des Odmar in der Zwergenstadt Simiador, um dort mehr über die Magie der Geoden zu erfahren. Für einen Novadi ist er bemerkenswert tolerant, bewahrt aber eine unüberwindbare innere Distanz zu Ungläubigen.
Verlauf: Rafik wird seinen Gast respektvoll behandeln, doch nicht jeder traut dem novadischen Magier. Schnell vermutet man in ihm einen Spion, Saboteur und potentiellen Dieb, der nur auf seine Gelegenheit wartet. Es ist Ihnen überlassen, ob Yasmail tatsächlich den Raub eines Bauteils, Artefakts oder Buches plant oder harmloser ist, als man ihm zu unterstellen geneigt ist.
Hindernisse: Kharima und Yasmail kennen sich aus Rashdul und hegen seit dieser Zeit eine tiefgreifende Abneigung zueinander, über deren Ursprung sie sich beharrlich ausschweigen. Kharima traut ihm alles Schlechte zu und Yasmail wird

keine Gelegenheit auslassen, den Ruf der Magisterin zu schädigen. Spannungen sind somit vorprogrammiert.
Spätestens wenn sich Khenuball an Bord der *Sulman* geschlichen hat (Seite 86), bietet sich Yasmail als möglicher falscher Verdächtiger an.
Finale und Konsequenzen: Je nach den verborgenen Zielen, die Sie Yasmail womöglich an die Hand geben, wird sein Besuch auf der *Sulman* unterschiedliche Folgen haben. Er kann als Dieb überführt werden oder mit einer Beute fliehen, so dass die Helden ihm nachjagen müssen. Unter Umständen wird er durch falsche Beweise einer Tat beschuldigt, die er gar nicht begehen wollte, und unter Arrest gestellt – dann kann es gar an den Helden sein, seine Unschuld zu beweisen, um einen Eklat zwischen Khunchom und Rashdul zu verhindern. Ebenso kann sich Yasmail als wertvoller Verbündeter im Kampf gegen die Blutige See beweisen (und damit womöglich rehabilitieren). Yasmail wird in zukünftigen Publikationen nicht mehr aufgegriffen werden.
Lohn der Mühen: je nach Verlauf

Efferds streitbare Töchter

Hintergrund: Vor einigen Jahren übernahm die launische *Vanjescha Karjensen* (*994 BF, braunes Kraushaar, untersetzt, gerötetes Gesicht; **Schwarzer Bär 152**) das Amt der Meisterin der Brandung in Festum. Ihre Berufung war mit hohen Erwartungen verknüpft, die sie jedoch nicht erfüllte. Anders als ihre Vorgängerin und kirchliche Ziehmutter *Paisuma Laikis* schert sie sich wenig um die Unterstützung der Hochseefahrt – was ihr viel Kritik der bornischen Kauffahrer einbringt –, sondern fördert vielmehr die einfachen Fischer. Zudem eckt sie, die das Schiff ihres Amtes sehenden Auges ins Ungewisse steuert, mit ihrem aufbrausenden Gemüt bei den eher kühlen Festumern an.
Dies gereicht einer anderen Geweihten zum Vorteil: Die vallusanische Tempelvorsteherin *Jella Guryek* (*979 BF, 1,74 Schritt, grauer Dutt, strahlend blaue Augen; **Schwarzer Bär 160**) untergräbt seit Jahren gezielt die Stellung des Festumer Tempels und schreckt dabei auch nicht vor Intrigen zurück. Dabei strebt sie letztlich selbst das Metropolitenamt an – mit Vallusa als Amtssitz. Auch durch das auf göttliche Weisung nach Vallusa gebrachte *Efferdhorn von Rethis* (**WdG 60**) kann sie sich geschickt als Kämpferin gegen die Blutige See darstellen. So findet sie verstärkt in den tobrischen Tempeln Zuspruch und schloss mit Legat *Eseguel Ojerez Thalassar* in Perainefurten (**Schild 156**) ein Zweckbündnis, um die Stellung der Kirche an Tobriens verfluchter Küste zu verbessern (auch wenn Thalassar letztlich ihr schärfster Konkurrent um das Metropolitenamt sein könnte.)
Nun ist Jella schlau genug, nicht selbst für sich ein höheres Amt einzufordern, auch sieht sie die Zeit dafür noch nicht gekommen. Um Festums Stellung weiter zu untergraben, spannt sie die junge und unerfahrene Baronin von Ilsur, *Llearа–Dhana von Yyoffrynn-Thama* (*1009 BF, braune Haare, goldgesprenkelte Augen; **Schild 103**) für sich ein. Die Baronin proklamiert einen tobrischen Efferdbund zwischen den Häfen und der Kirche. Diesen natürlich unter der Schirmherrschaft des vallusanischen Efferd-Tempels, der für sie Dank des abgewehrten Angriffs einer Dämonenarche (im Abenteuer **Blutige See**) Symbol für den Widerstand gegen die Heptarchen ist.
Eine Protestnote Vanjeschas – die zurecht eine Aufwertung des vallusanischen Tempels sowie höhere Abgaben an diesen fürchtet – beantwortet die Baronin mit den Worten: *„Was hat Festum denn für uns getan?“*
Die aufbrausende Vanjescha reagiert darauf wie von Jella kalkuliert: Sie befiehlt den Bewaffneten Efferdbrüdern, den Hafen von Ilsur zu sperren und nur noch Pilgerschiffe durchzulassen. Jella begibt sich daraufhin selbst nach Ilsur, um der Baronin beizustehen und das kurzsichtige Handeln der Meisterin der Brandung anzuklagen.
Aufhänger: Dieser Konflikt – der im besten Fall eskaliert, kurz bevor die eigentliche Handlung beginnt – alarmiert Pjotrew Hjolmen, der die Helden informiert und bittet, zu vermitteln. Es ist auch denkbar, dass die Helden davon erfahren, wenn sie versuchen, Kontakt mit den Bewaffneten Efferdbrüdern oder den Tempeln in Festum oder Vallusa aufzunehmen. Alternativ werden sie von der Blockade überrascht, wenn sie versuchen, Ilsur anzusteuern.
Verlauf: Um vom Meer aus Ilsur zu erreichen, müssen die Helden die Seeblockade überwinden, was relativ leicht gelingen kann, da sie weniger physisch als psychologisch wirkt (kaum ein Kapitän will es sich mit Efferd verscherzen). Zudem weisen die Efferdbrüder unter *Ladwenja von Tsastrand* (Seite 78), die selbst nicht glücklich über ihre Aufgabe sind, nur Handelsschiffe ab. Wenn die Helden plausibel machen können, im offiziellen Auftrag die Stadt zu versorgen oder im Dienste der Peraine-Kirche zu segeln, lässt man sie nach einem kurzen Disput (bei dem die Helden mehr über die Hintergründe und Ladwenjas Unzufriedenheit erfahren können) passieren. Ansonsten bleibt – wie den Handelsschiffen – nur der Weg, weiter nördlich an Land zu gehen und sich durch das nördliche Tobrien nach Ilsur durchzuschlagen.
In Ilsur selbst ist die Situation verfahren. Die junge Baronin ist von der Reaktion Vanjeschas schockiert und überfordert. In ihrer Not ergibt sie sich ganz dem Ratschluss Jellas, der gar nicht an einer zügigen Auflösung gelegen ist, damit sich Vanjescha weiter in Misskredit bringt. In leidenschaftlichen Reden fordert sie einen entschlosseneren Kampf gegen die Blutige See und stellt die Meisterin der Brandung indirekt als geeignete Führungsperson in Frage. Schließlich erreicht auch Vanjescha Ilsur, um Jella zur Räson zu bringen. Es ist nun an den Helden, zwischen den Geweihten zu vermitteln.
Hindernisse: Die cholerische Vanjescha wird entschieden auf ihren Standpunkt beharren. Sie ist erst dann bereit, die Blockade aufzuheben, wenn die Baronin ihre Forderung zurücknimmt. Ihr steht die intelligente, rhetorisch hoch begabte Jella gegenüber, die jeden Ausbruch Vanjeschas argumentativ gegen sie verwendet – verknüpft mit der Forderung, dass die Brandung mehr für die tobrische Küste tun muss, eine Aufgabe, die Vallusa gerne übernimmt, um Festum zu entlasten. Mit spitzfindigen Hinweisen, dass es zur Zeit wohl Wichtigeres gebe als diesen Streit, versucht Jella zudem, die Helden auf ihre Seite zu ziehen und Vanjescha weiter zu provozieren, deren Jähzorn sich gar in Handgreiflichkeiten entladen kann.

Finale und Konsequenzen: Jella wird den Streit nicht bis ins Maßlose überspitzen, schon um ihre Position zu schützen. Allerdings wird sie sich mit vorgeblich mütterlicher Fürsorge für Lleara-Dhana (um diese auch zukünftig an sich zu binden) und die tobrischen Tempel einsetzen. Vor allem geht es ihr natürlich darum, gewisse Privilegien und Zuwendungen herauszuschlagen. Es liegt so bei den Helden, Vanjeschas Zorn zu besänftigen, die mittlerweile ahnt, dass sie droht, ihr Gesicht zu verlieren, selbst aber keinen Ausweg weiß. Die pragmatische Ladwenja kann hierbei als Vermittlerin an der Seite der Helden wirken.
Wie der Konflikt endet, ob beide Seiten ihr Gesicht wahren können oder eine von beiden eine herbe Niederlage einstecken muss, liegt am Geschick und bei den Ideen der Helden. Denkbar wäre, Vanjescha zu überzeugen, Ilsur zukünftig stärker direkt zu unterstützen (womit sie zeigen würde, dass sie die Lage der südlichen Gestade ihrer Brandung erkannt hat und ernst nimmt).
Je nach Ausgang können die Helden wichtige Verbündete gewinnen, auch ein (erster) Kontakt zu den Bewaffneten Efferdbrüdern kann sich aus dem Szenario ergeben.
Lohn der Mühen: etwa **150 Abenteuerpunkte**

Der Kinderfänger

Hintergrund: Der Sklavenhändler *Eogan* (*1000 BF, rotbraune Locken, freundliches Gesicht mit Sommersprossen; ehemaliger Flusspirat aus Albernia) hat ein perfides Vorgehen ausgeheckt, um Kinder zu fangen, die er später an der Piratenküste und in der maraskanischen Fürstkomturei verkauft. Mit falschen Segeln, die die goldene Ähre Peraines zeigen, steuert er vornehmlich abgelegene Ortschaften südlich von Aranien an, um im falschen Ornat eines Peraine-Geweihten an Land zu gehen. Er gibt dabei vor, die Kinder zur heiligen Stadt Ilsur zu bringen, wo sie im Dienst der Göttin unter dem Segen der Hüter des Lebens in einem Schlaraffenland leben. Wo die falschen Verheißungen nicht fruchten, bietet er den bitterarmen Familien einen kleinen Obolus –angeblich ganz im Sinne der notlindernden Peraine – für ihre Kleinen an.
Aufhänger: Die Helden können Eogans Schiff, der *Perlenstorch*, bei einer ersten Begegnung auf Hoher See beistehen. Kurz nachdem er ein paar Kinder an Bord genommen und die Segel noch nicht gewechselt hat, wird er von Piraten angegriffen, die in dem vermeintlichen Pilgerschiff fette Beute wittern. Weiteres Geleit lehnt er demütig ab, bis zu einem sicheren Hafen (mit einem Peraine-Tempel) will er sich nicht geleiten lassen. Richten Sie es so sein, dass sein vorgebliches Ziel – etwa Ilsur – möglichst weit vom Ort der Begegnung liegt, so dass es für die Helden plausibel ist, den Umweg nicht auf sich zu nehmen.
Später begegnen sie der reisenden Peraine-Geweihten *Tigalit ay Nasir Malkid* (*1015 BF, kleiner Wuchs, zusammengewachsene Augenbrauen). Diese ist zufällig bei Reisen entlang der tulamidischen Küste auf Eogans Spur gestoßen und hat sich, über diese unübliche Praxis stutzig geworden, an seine Spur geheftet. Dabei kann sie in eine missliche Lage geraten sein, aus der die Helden sie befreien müssen.
Alternativ können die Helden selbst zufällig eines der Dörfer ansteuern, das Eogan besucht hat Bedenken Sie hierbei aber, dass die Küste dieser Dörfer kaum die nötige Wassertiefe aufweist, um dort mit einem mächtigen Hochseeschiff vor Anker zu gehen. Eogan selbst lässt in Küstennähe anlegen und geht mit einem kleinen Beiboot an Land. So bekommt auch niemand seine wenig vertrauenserweckende Mannschaft zu Gesicht.
Die Eltern eines Kindes reut es, ihren Spross fortgegeben zu haben, und sie bitten die Helden, nach Ilsur (von dem sie keine Ahnung haben, wo es liegt) zu reisen und ihr Kind zur Rückkehr zu bewegen.
Verlauf: Die erste Anlaufstelle mag Ilsur sein, doch hier kennt man weder Eogan noch die *Perlenstorch*, auch hier ist ein solches Vorgehen den Geweihten höchst suspekt. Über Eogan und seine wahre Identität als ehemaliger Flusspirat aus Albernia, der sich vor Jahren an die Ostküste geflüchtet hat, kann man mehr in einschlägigen Piratenkaschemmen oder der *Stadt aus der Tiefe* erfahren. Schließlich gilt es, Eogan zu finden – entweder, wenn er sich wieder auf Kinderfang in den Süden begibt, oder in Port Rulat, Sardosk oder Jergan versucht, seine Beute zu verkaufen.
Hindernisse: Eogan wird versuchen, die Larve des Geweihten möglichst lange aufrecht zu halten, scheut aber auch nicht davor zurück, Kinder in seinem Gewahrsam als Druckmittel zu benutzen.
Finale und Konsequenzen: Die Helden können Eogan stellen und sein Treiben unterbinden. Dabei können sie seinen jüngst Fang befreien. Von ihm oder Mitgliedern seiner Mannschaft können sie erfahren, wo die anderen Kinder verkauft wurden. Daran mögen sich eigene Abenteuer um deren Befreiung anschließen.
Lohn der Mühen: etwa **100 Abenteuerpunkte**

Weitere Szenarien

„Da sollen sie tatsächlich Barnfried Bärenbeißer erwischt haben. Sein fetter Leib soll im Hafen von Beilunk baumeln, die Sonnenanbeter haben noch ordentlich zu Gericht über ihn gesessen, heißt es. Aber das ist nur eine Geschichte zu seinem Ende, vielleicht hat er wie viele andere bloß sein nasses Grab gefunden. Obwohl, das könnte nun wirklich schlechter sein, denn dann könnte er wiederkehren.
Ist übermütig geworden in den letzten Jahren, der pelzige Pirat. Hat wohl ein Auge auf die falsche Beute geworfen und sich daran verschluckt. Von der Bornzorn sollen auch nur noch Planken übrig sein, die durch das Meer treiben. Aber seinen Schatz, den er in einer Höhle in den Trollzacken versteckt hat, den soll noch niemand gefunden haben. Doch sei vorsichtig, wenn du dich auf die Suche begibst: Über all das Geschmeide wacht sein Sohn, den Barnfried in einen Werbären verwandelt hat, wie er selbst einer war."
—gehört in der Kaschemme Fette Beute in Südwall

Die Insel der Ghule: Das Schiff der Helden legt an einer scheinbar unbewohnten Insel an, um Wasservorräte aufzufüllen. In der Nacht wird die Mannschaft von Ghulen (**Zoo-Botanica 102**) angegriffen. Dabei wird ein Matrose von einem Totenfresser gebissen, was er aus Furcht jedoch verbirgt. Bald – das Schiff ist wieder auf Hoher See – beginnt er sich selbst in einen Ghul zu verwandeln.

Der Schatz des Manavai: Das Perlenmeer ist reich an Erzählungen legendärer Piraten und ihrer Schätze. Immer wieder kursieren Karten, die zu ihren Verstecken führen sollen. Eine solche fällt den Helden in die Hände und führt an die Felsenküste unterhalb der Beilunker Berge. Vor seinem Tod schloss der mohische Seeräuber *Manavai* einen Pakt mit Thargunitoth. In dem verzweigten Höhlensystem, in dem der Schatz verborgen ist, geht seitdem das unheimliche *Yaq-Hai* (**WdZ 225**) um und hat die Leichen erfolgloser Schatzsucher zu schnellen und heimtückischen Jägern erhoben.

Zchakkr'Sars Kinder: Nahezu sämtliche Bewohner eines Küstendorfes sind schleichend unter den Bann einer Kolonie Riesenseesterne (Seite 176) gefallen. Nur ein alter Fischer ist noch Herr seines Geistes. Er hat die Bedrohung durchschaut und spielt eine gefährliche Scharade. Bei Ankunft der Helden ergeht er sich in ominösen, paranoid wirkenden Andeutungen, wodurch er sich jedoch verrät und am nächsten Tag ebenfalls dem Schwarmbewusstsein einverleibt wird.

Blinder Passagier: In einem Hafen schleicht sich ein blinder Passagier an Bord, etwa ein junger Mann mit seiner Schwester, die er vor einer unglückliche Ehe bewahren will, oder ein draufgängerisches Mädchen, das dem Vorbild einer Heldin nacheifern will. Vielleicht versucht sich jemand der gerechten Strafe für ein begangenes Verbrechen zu entziehen und fabuliert eine tragische Geschichte, um das Vertrauen der Helden zu erlangen.

Fischgift: Ein Charyptoroth-Paktierer vergiftet in einem Kriegshafen – etwa Mendlicum, nicht die Metropoliten-Sitze Festum und Zorgan – die Brunnen, aus denen die Seesoldaten versorgt werden. Als Folge bricht eine ansteckende Krankheit aus.

Die Abenteuer **Perlwasser**, **Trommeln zur See** sowie (wenn Sie es ein paar Jahre nach hinten verlegen) **Chalwens Thron** aus der Anthologie **Strandgut** lassen sich mit **Bahamuths Ruf** verknüpfen.

Kulte der Tiefe

Die Verehrung Charyptoroths ist vielgestaltig und schwer zu fassen. Mitunter verbirgt sie sich hinter uralten, folkloristischen Traditionen. Nachfolgend finden Sie einige Beispiele, die Sie als Vignetten einstreuen oder zum Gegenstand eines eigenen Szenarios machen können, um die Paranoia der Helden zu steigern:

An der Piratenküste verehrt man die Tiefe Tochter. Häufig in der transysilisch geprägten Form als Mitglied der Jenseitigen Familie (**Schattenlande 26**), aber auch in anderen Formen, etwa als Schwester oder Gemahlin Efferds, deren walwütiger Sohn Swafnir und sein tosender Bruder Yo'Nahoh die Aspekte ihrer Eltern in sich vereinen.

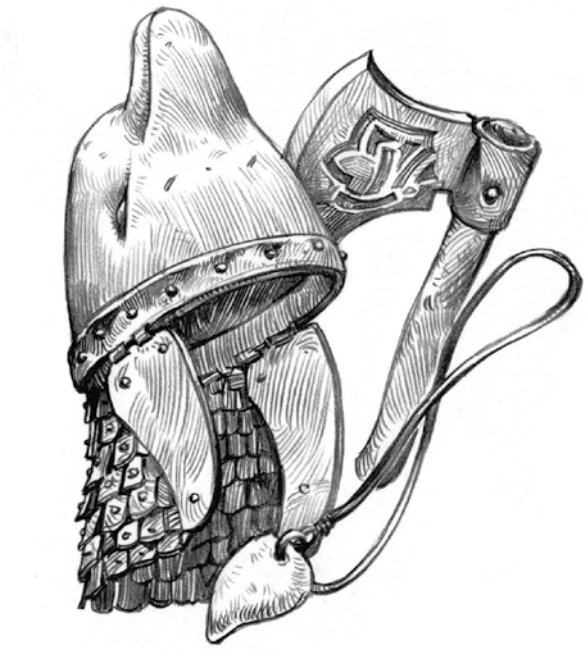
Auf Maraskan begegnet man mitunter einem Dualismus aus Efferd und Charyptoroth, dem gebenden und nehmenden Prinzip derselben Gottheit.

Schon seit der Vorväter Zeiten bringen die Fischer eines Dorfes einer nahen Höhle Opfertiere dar (meist ein Teil des Fangs), in schweren Zeiten Menschenopfer. Am Grund der Höhle mag nur ein überfressener Krakenmolch hocken, dennoch ist die Tradition deutlich charyptiden Ursprungs.

In einer Hafenstadt findet ein Schauprozess gegen einen Paktierer statt, der seine Seele verpfändete, damit sein herrisches Weib und seine Schwiegermutter bei einer Überfahrt ertrinken und er durch das Erbe reich werde. Die *Jünger des Vergeltenden Meeres*, die ihn versucht haben, können immer noch aktiv sein.

In einem Dorf gibt es keine Person von 33 Jahren oder älter. In der Nacht vor dem 33. Tsatag geht man in den Sumpf. Die Angehörigen werden nicht mehr gesehen, man bringt ihnen jedoch Opfergaben dar. Tatsächlich liegt ein Fluch über den Menschen, der sie mit Vollendung des 33. Lebensjahr in Gal'kzuulim verwandelt.

Die Schiffe einer Händlerfamilie sind dadurch erfolgreich, weil sie seit drei Generationen alle ihre Töchter bei Volljährigkeit mit einem krakonischen Priester vermählen.



Teil III: Das Schicksal der Meere

„Wahjad – dies ist die Quintessenz aller Verheißungen. Wahjad, das ist das gelobte Reich unter dem Meer, abgestraft von neidischen Göttern, die uns um das Erbe vergangener Äonen betrogen haben. Wahjad, der Schlüssel zum aufdämmernden nachtblauen Zeitalter, in dem wir die Beschränkungen des Landes abstreifen und unter das Meer zurückkehren werden."
—aus den Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan, Rulat, 1032 BF

Der finale Teil führt alle Handlungsstränge zusammen und bringt sie im Selemgrund zum Abschluss. Die Helden haben ihre Verbündeten versammelt und die Hinweise erhalten, dass Darions Pläne sich auf das Unterwasserreich Wahjad konzentrieren. Nach einer kurzen Episode in Selem (**Im Dunst der Fäulnis**) steigen die Helden in die legendenumwobene Stadt Yal-Zoggot herab (**Ringen um Wahjad**, Seite 141), bevor sie sich Darion Paligan und dem *Bund der Urtiefen* zur alles entscheidenden Schlacht stellen (**Das Meer der Finsternis**, Seite 151).

Zeitraum

Die Helden sollten sich spätestens im Rahja nach Selem begeben. Aus dem Nachlass des Krp'tr-Priesters Us'asuur (**Q14**) haben sie die Gewissheit, dass Darion während der Namenlosen Tage zuschlagen wird – in diesem unheiligen Zeitraum zwischen den Jahren wird das finale Kapitel **Das Meer der Finsternis** stattfinden. Je später die Helden also den Selemgrund erreichen, desto größer wird der Zeitdruck.

Im Dunst der Fäulnis

„Die Verschmelzung ist nahezu vollendet. Bald nahen die Tage, an denen die Sterne sich verdunkeln und Alverans Einfluss schwinden wird. Dann wird Bahamuths Macht am größten sein und wir werden den Bann des Nebelmeisters brechen."
—Darion Paligan zu Moruu'daal, im Rahja

Die Helden wissen, dass Darion sich während der Namenlosen Tage Wahjad zuwenden wird (**Q14**), doch sind die Informationen über das Unterwasserreich vage (**H15-16**, **S13-16**, **Q6-8**). Kaum ein Mensch ist Seiner ansichtig geworden und lebte lange genug, um darüber zu berichten – vom alten Abenteurer Uribert von Kieselburg abgesehen, dessen *Lebenserinnerungen eines Questadors* (**Q7**) derart phantasievoll ausgeschmückt sind, dass sie kaum eine belastbare Quelle darstellen. Außer, dass Wahjad sich im Selemgrund erstreckt (**S15**) und eine Hauptstadt namens Yal-Zoggot besitzt (**S16**), haben sie wenig Anhaltspunkte. Doch der Selemgrund erstreckt sich nördlich der alanfanischen Halbinsel über mehrere Hundert Meilen. Es gibt allerdings einen Ort, der die Hoffnung birgt, mehr in Erfahrung zu bringen, und dessen unheilvolle Geschichte eng mit Wahjad verwoben ist: das verruchte Selem im Szintodelta. Zudem befinden sie sich noch auf der Suche nach *„Krakons Tempel am nördlichen Landsaum von Wahjad"*, wie es ihnen Vaotorr aufgetragen hat (Seite 94).
Das faulende Erbe Elems behandelt mögliche Stationen der Helden in Selem, während unter **Selemer Schlangenpfade** (Seite 136) verschiedene Szenarien gesammelt sind.

Die irrsinnige Priesterin

Einmal in seinem Leben muss sich jeder Geweihte der Versuchung durch den erzdämonischen Gegenspieler seiner Gottheit behaupten. So auch *Effernorna ni Inveric* (*999 BF, 1,88 Schritt, rötliche Haare, spitzer Mund), die vor rund zehn Jahren vom Hüter des Zirkels persönlich ausgesucht wurde, den Selemer Efferd-Tempel zu übernehmen. Das tiefschwarze Wasserbecken und die unheimlichen Fresken ihres Gotteshauses, die nicht recht zum Bild der bekannten Efferd-Verehrung passen wollen, ließen sie tief in der Geschichte der Stadt forschen und trugen sie an den Saum der Verdammnis. Doch Effernorna stürzte nicht in einen Pakt. Stattdessen trieben ihre zunehmenden Albträume sie in den Wahnsinn. In ihrem Weltbild existiert für die Mystikerin ein Pantheon des Meeres, das für sie viele Namen hat und in denen sich alveranische und sterbende Götter, Dämonen und Giganten miteinander vermischen: Szintoran der Fluss, Numinor der Horizont, Karrib die Tiefe und Efferd als Verkörperung der Wogen.
Das Relief zweier miteinander ringender Kraken brachte sie auf die Spur des vergessenen Gottes Krakon, dessen Verehrung sie neues Leben einhauchen will. Ihre Queste führte sie in die Silem-Horas-Bibliothek und zu alten elemitischen Dokumenten (**Q15-16**). Drei Tage vor Ankunft der Helden in Selem entwendet sie diese, wobei sie von Feruzef *Heshdan al-Azzar* überrascht wird, den sie im Affekt erschlägt.

In der Selemer Episode decken die Helden Effernornas Wahn auf und gelangen selbst in den Besitz der alten Texte, der nach Miyamat weist.
Auch wenn die Helden in der wahnsinnigen Geweihten vermutlich erst eine weitere Agentin vom *Bund der Urtiefen* vermuten werden, weiß sie nichts von den umspannenden Plänen des Heptarchen – und Darion nichts von ihr. In Effernorna verkörpert sich das Chaos der Niederhöllen, das bei allem planvollen Vorgehen Charyptoroths und ihrer Jünger das dämonische Werk selbst zersetzt.

Das faulende Erbe Elems

Selem für den eiligen Leser



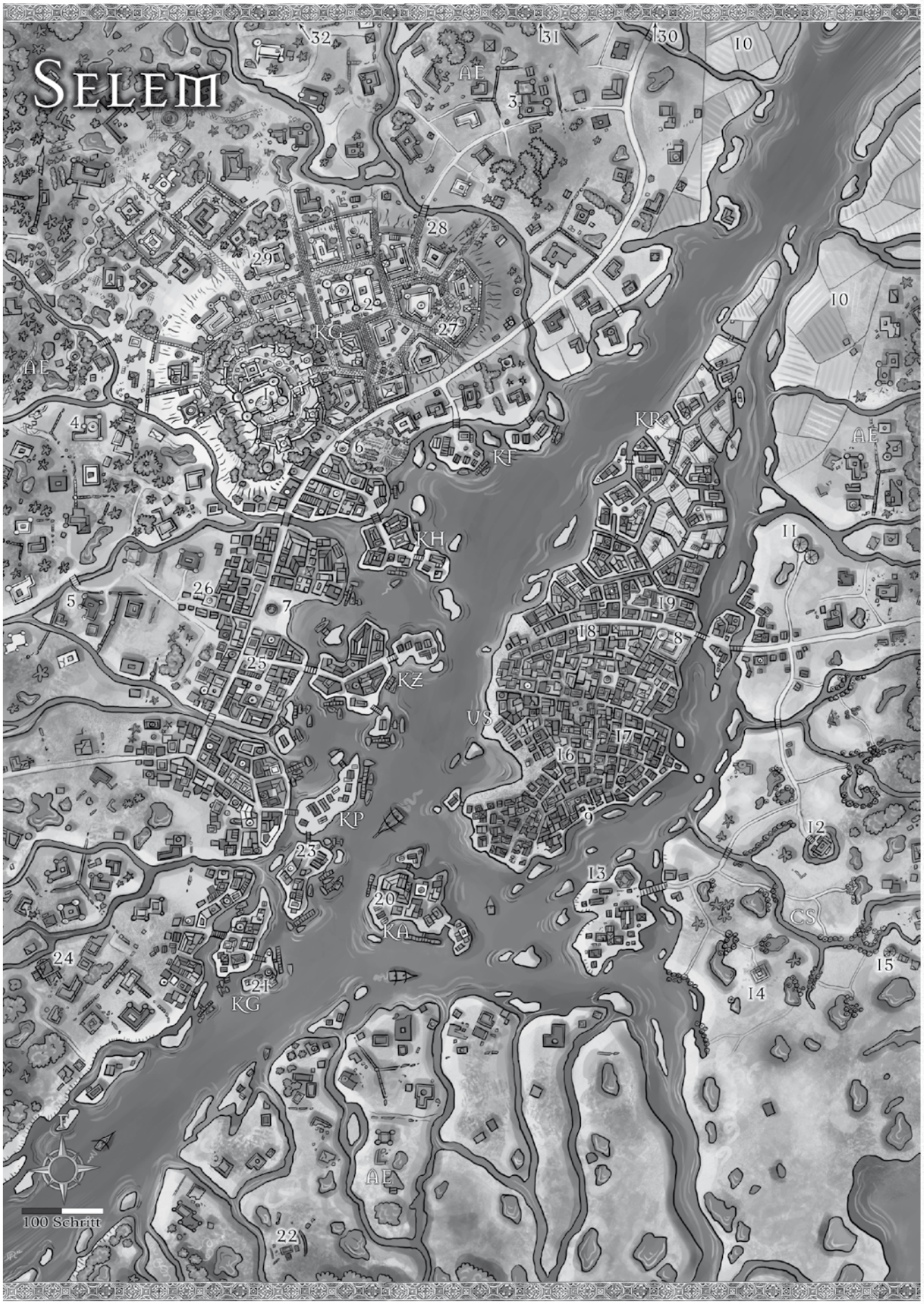
Einwohner: um 3.500 (davon ca. 10% Fremde auf den Inseln, 5% Novadis, 15% Achaz, 65% in der Innenstadt, 5% in Alt-Elem)
Wappen: auf Blau eine schwarze Muräne
Herrschaft: Präfektin Phenia Delazar (nominell, Sitz in Port Corrad), Großkönig Ghulshev XXIX. (auf die Stadt beschränkt), Rat der Hafenmeister (Hafenviertel)
Garnisonen: 20 Leibgardisten des Großkönigs, 90 ‚Gesichtslose' (mit Schuppenmasken verhüllte Truppen des Großkönigs), 50 Al'Anfaner wechselnder Kontingente, weitere Leibgarden und Söldner
Tempel: Efferd, Peraine/Tsa, Boron (Al'Anfaner Ritus), Satuaria und Satinav, H'Szint, Rastullah (außerhalb der Stadt), diverse geheime Tempel
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Karawanserei (Q7/P8/S35), Hotel ‚Selemer Hof' (Q5/P8; Klein-Perricum), Schänke ‚Dublonenregen' (Q3/P5; Klein-Al'Anfa; Söldnerkneipe, keine Novadis)
Besonderheiten: Palast des Großkönigs, verlassene Magierakademie ‚Halle der letzten Geheimnisse', Silem-Horas-Bibliothek, Noionitenkloster, Treppe nach Amhas (einstige Dunkle Pforte, endet an einer Felsenwand), Shr'Szint (H'Szint-Heiligtum), Eiszapfenkrypta, viele weitere geheimnisvolle Stätten; schwer passierbares Inselgebiet
Stimmung in der Stadt: Eine dumpfe Trägheit liegt über der Stadt und dem Geist der Menschen, hinter dem Verfall lauern Wahnsinn, Schrecken und Geheimnisse antiker Zeiten.

Die unter einer Dunstglocke schwüler Hitze und modriger Ausdünstungen liegende Stadt lässt sich in sechs Bezirke ordnen: Am rechten Szinto-Ufer liegen das **Hafenviertel** mit einer Unzahl kleiner Insel und Inselchen, auf denen sich die Kontore auswärtiger Handelshäuser niedergelassen haben, die nach ihren Heimathäfen die Namen geprägt haben: *Klein-Festum*, *Klein-Havena*, *Klein-Zorgan*, *Klein-Perricum*, *Klein-Al'Anfa* sowie *Klein-Grangor*, um die wichtigsten zu nennen. Nördlich erhebt sich auf einer Anhöhe **Königsgärten**, einst das Herz von Elem. Am linken Ufer erstreckt sich nahe der Sümpfe das von Achaz bewohnte **Ch'Rys Szinth**, während sich auf der größten Insel – durch den Hauptarm und einen ehemaligen Kanal begrenzt – das ärmliche **Khajramar** und die schäbige **Unterstadt** befinden. Um diesen Kern legt sich ein Ring verlassener Villen und Landhäuser, größtenteils von der Wildnis zurückerobert: das unheimliche **Alt-Elem**.
Eine ausführliche Beschreibung Selems finden Sie in der Regionalspielhilfe **Raschtuls Atem** ab Seite 45.

Legende von Selem

KG	Königsgärten
HV	Hafenviertel
KR	Khajamar
US	Unterstadt
CS	Ch'Rys'Szinth
AE	Alt-Elem
KF	Klein-Festum
KH	Klein-Havena
KZ	Klein-Zorgan
KP	Klein-Perricum
KA	Klein-Al'Anfa
KG	Klein-Grangor

1	Palast des Großkönigs
2	Silem-Horas Bibliothek
3	Halle der letzten Geheimnisse
4	Zylas Laboratorium
5	Villa Herroch
6	Peraine-/Tsatempel
7	Efferdtempel
8	Karawanserei/Rastullah-Bethaus
9	Tempel des Vielarmigen
10	Reisfelder
11	Satuaria-/Satinavtempel
12	Tempel der H'Szint
13	Die Schlangeninsel
14	H'Rangatempel
15	Das Schuppengewölbe
16	Laden
17	Gasse der Goldschmiede
18	Trödler Muammar
19	Abus Heim
20	Schenke ‚Dublonenregen'
21	Haus des Lotsen
22	Eiszapfenkrypta
23	Hotel ‚Selemer Hof'
24	Boron-Tempel
25	Pfandleiher
26	Haus (ai Birscha)
27	Anwesen (Halarmuq)
28	Treppe nach Amhas
29	Villa (Liscom)
30	Ordenshaus (Noioniten)
31	Residenz des Sultans
32	Palastruinen des Hochwesirs


Selem
100 Schritt

Um mit seinem Schiff überhaupt einen Weg durch das neblige und tückische Delta zu finden, vertraut man sich besser einem der Lotsen an. *Chryvaro* (*994 BF, wässriger Blick, lispelnd) aus Klein-Grangor lotst bereits in der vierten Generation Schiffe durch den Schlangenfluss und ist ein bekennender und ausgeglichener Anhänger des Nebelfalken H'Ras (als Bildnis dient ihm eine antike Silem-Horas-Dukate, die er ständig um den Hals trägt).

Selemer Wahn

„Die Echsen sind nicht besiegt, sie haben sich bloß gehäutet! Wir wohnen in ihren Städten, weben ihre Zauber, verehren ihre Götter. Sie sind in unseren Köpfen, in unseren Körpern. Tkartkr!"
—ein ‚Prophet' in Kahjramar

- An einer Ecke steht breitbreinig und angespannt – als wolle er jeden Moment die Flucht zu ergreifen – ein älterer Mann. In seinen geballten Fäusten hält er Bündel länglicher Papyrusstreifen und mustert verstohlen sein Umfeld.
- Eine Bettlerin stakst über einen Platz. Ihre Kniekehlen befinden sich vorne, wodurch sie sich wie ein menschlicher Vogel bewegt. Der Rücken eines anderen Bettlers ist so stark gewölbt, dass er sich wie ein Tier auf allen Vieren fortbewegt, wobei sich seine Hände auf kurzen Krücken stützen.
- Eine Gruppe Achaz aus Ch'Rys Szinth bleibt vor einem Rauschkrautsüchtigen stehen, der Unverständliches brabbelnd in der Gosse liegt. Sie starren ihn minutenlang an, dann packen sie ihn wortlos und tragen ihn in ihr Viertel.
- An eine Häuserwand schmierte jemand: *»Rakorium hatte recht!«*
- Drei Noioniten aus dem Kloster vor der Stadt wandeln durch die Gassen. Angeführt werden sie von Bruder *Chriazzl*, einem Achaz in schwarzer Boronkutte (**Raschtul 157**). Er weiß über Wahjad nur, was seine Patienten im Wahn von sich geben (einige Beispiele finden Sie in **Raschtul 177**, **Efferd 26** und **181** sowie in diesem Band auf Seite 141).

Der Efferd-Tempel (Hafenviertel)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Dürre Lustknaben und Dirnen mit glotzenden Augen und verkümmerten Ohren bieten im Schatten modriger Rauchstuben und Schänken ihre Reize feil. Der Schlamm des Szintos heftet sich schmatzend an euer Schuhwerk. In der Mitte des Platzes erhebt sich das Rund des Efferd-Tempels, dessen dachloses Inneres keinen Schutz vor der drückenden Schwüle bietet.
Über einem tiefschwarzen Wasserbecken, dem einige Matrosen ihre Opfer darbringen, wacht auf dem Rücken eines dreiäugigen Delphins der unergründliche Efferd. Drei weitere Statuen müssen hier einst gestanden haben, doch zeugen nur noch steinerne Flossenfüße von ihnen.

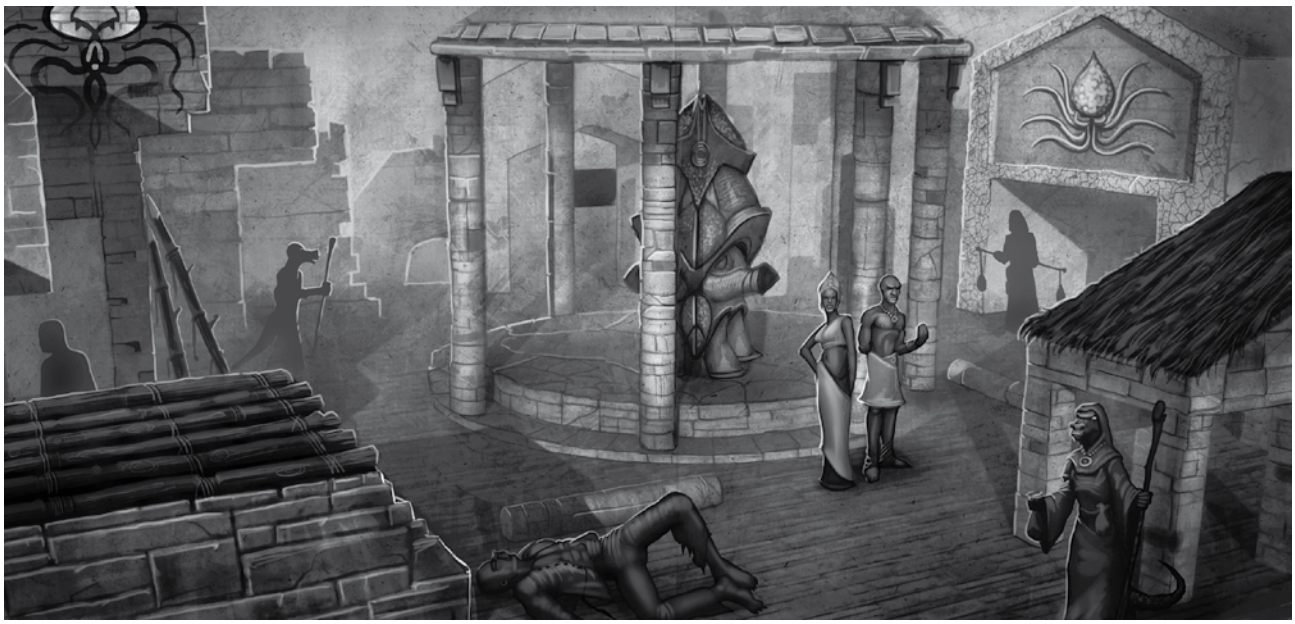
Der Efferd-Tempel (7) geht auf den antiken *Tempel des ewigen Wassers* zurück, in dem die Elemer den Geschwistern Charyb'Yzz, Num'al'oru, Gal'k'zuul und Szintorai huldigten. Silem-Horas ließ die Statuen entfernen und den Tempel Efferd weihen. Unter dem abblätternden Putz treten die Zeugen der vergessenen Verehrung zutage: Algenwesen, Seeschlangen und andere Meerungeheuer. Wenn die Helden gezielt danach suchen (*Sinnenschärfe* +3), können sie das bekannte Motiv zweier miteinander ringender Kraken entdecken.
Die albernische Bewahrerin von Wind und Wogen *Effernorna ni Inveric* (Seite 131) gibt sich den Helden gegenüber aufgeschlossen und hilfsbereit, doch haftet ihr eine befremdliche Nervosität an (*Menschenkenntnis*) – was an Selems Odem liegen mag.

Informationen
Die paranoide Effernorna wird die Helden nur mit wenigen Wahrheiten versorgen.
- Die düsteren Fresken sind so alt wie der Tempel. Effernorna sieht in ihnen abschreckende Warnungen, zumal sich Efferds zorniger Blick auf sie richtet.
- *„Hat Wahjad existiert? Ist es eine Legende? Ich weiß es nicht. In Selem liegt dies nahe beieinander."*
- Sie warnt die Helden, niemandem in Selem zu trauen. Ganz eindringlich rät sie von einem Besuch der Silem-Horas-Bibliothek ab: *„Niemand, der wachen Verstandes ist und dies bleiben möchte, beschäftigt sich näher mit dem Schriftengrab."*

Die Silem-Horas-Bibliothek (Königsgärten)

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Stumpf und grau ist der Marmor des gewaltigen Baus im Norden der Stadt. Auf kaum mehr erkenntlichen Reliefs wuchern Moose und Schimmel. Zwölf Nischen zeugen von den Abbildern der alveranischen Herrscher, doch sind die Statuen verfallen, zerstört oder verschwunden. Die verrottenden Mauern und umgestürzten Säulen wispern von äonenalten Mysterien, doch schon der Anblick des bosparanischen Bauwerks schlägt sich dumpf auf euren neugierigen Geist nieder.

Vor elf Jahrhunderten errichtet, verfällt die Silem-Horas-Bibliothek (2) mit träger, aber steter Langsamkeit. Um die Geheimnisse, die hier gehütet (oder versteckt) werden, ranken sich zahllose Legenden. Gerade daher mag die Bibliothek für die Helden eine erste Anlaufstelle sein, wenn sie mehr über das antike Elem und Wahjad erfahren wollen.
Ungezählte Jahre kümmerte sich der ehemalige Hesinde-Geweihte *Heshdan al-Azzar*, letzter Spross einer alten Dynastie, als Feruzef (Zelemja: *Büchermeister*) um diesen Hort vergessenen Wissens, doch gab er sich aus Verdruss über seinen aussichtslosen Kampf gegen den Verfall der Trunksucht hin. Vor drei Tagen überraschte er Effernorna beim Diebstahl alter Schriften aus dem Elemitischen Trakt und wurde von ihr



im Affekt erschlagen. Seitdem ist der riesige Bau verlassener denn je: Bis auf den Gelehrten *Yszfadir* (*974 BF, verwachsen, halbblind, starkes Nervenleiden, führt Selbstgespräche) verließen seine anderen Helfer die Bibliothek und nahmen dabei mit, was sie tragen konnten.

Nur einer wacht noch über die Bibliothek und ihre Geheimnisse: *Arsellarman* (gestorben im Jahre 81 v.BF, erscheint als würdevoller Tulamide mit hoher Stirn und spitzen Kinn, gekleidet in eine bosparanische Tunika), der Geist eines von Heshdans Vorfahren. Sobald die Helden den Schriftenhort betreten, versucht er sie mit allerlei Spuk zu vertreiben, da er in ihnen weitere Diebe vermutet. Wenn die Helden ihre redlichen Absichten bezeugen, ihm aus den Abenteuern **Gefängnis der Jahre**, **Der letzte Wunsch** oder **Die Gesichtslose** in guter Erinnerung sind oder sie den Geist mittels Zauberei in ein Gespräch zwingen, kann er seine Hilfe in Aussicht stellen, erwartet dafür jedoch eine Gegenleistung: Mehr noch als den Mörder seines Nachfahren zu finden, ist Arsellarman daran gelegen, dass jemand Heshdans Nachfolge antritt. Und in dieser Angelegenheit hat er eine sehr genaue Vorstellung:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
„Stets hat jemand unseres Blutes die Bibliothek des Silem-Horas gehütet. Heshdan war der Letzte – so schien es mir stets.“ Das durchscheinende Abbild des alten Tulamiden flackert wie eine Kerzenflamme im Windhauch. „Eines Nachts murmelte er im Rausch von einer Liebschaft und einem Kind, das er auf der Schwelle der Bibliothek fand. Ich versuchte, mehr zu erfahren, doch Heshdan schrie mich. Er habe dem Mädchen sein Schicksal erspart, ereiferte er sich. Sie werde den Weg vollenden, den er verlor, als er dem Ruf seines Blutes folgte. Findet Heshdans Tochter und bringt sie zu mir. Dann werde ich euch helfen.“

Willigen die Helden ein, kann ihnen Arsellarman weitere Anhaltspunkte geben: Die Liebschaft begab sich unmittelbar, bevor Heshdan vor über dreißig Jahren sein Amt antrat. In seinen ersten Jahren als Feruzef bekam Heshdan regelmäßig Besuch von einer Geweihten namens Malane, bis die beiden sich überwarfen. Ob sie die Mutter des Kindes ist, weiß Arsellarman nicht. Der Geist führt die Helden in eine Halle, in der zahllose, oft stark verwitterte Büsten der Feruzefs stehen. Sie alle zeichnen sich doch die hohe Stirn und das spitze Kinn aus, das auch Arsellarman besitzt. Mit der Suche nach Heshdans Tochter beschäftigt sich der Schlangenpfad **Das Blut der Bibliothekare** (Seite 136). Darüber hinaus wird Arsellarman die Helden bitten, den Mörder Heshdans zu finden sowie die von den flüchtigen Gehilfen (die als Verdächtige gelten) entwendeten Artefakte zurückzubringen (siehe **Krakons Fährte**, Seite 137).

Informationen

- Die Elemiten trieben Handel mit Wahjad und bedienten sich ihrer Söldner, um ihr Herrschaftsgebiet über Meridiana auszudehnen.
- Verträge wurde im Willen des *„Sultans vom Krakenthron“* (dessen Name wechselt) und Vurr-Krauk’Z geschlossen. Es ist nicht nachvollziehbar, ob es sich dabei um einen Götzen, Titel oder Rat handelt.
- Ein Pergament aus Selemer Grün bezeugt eine *„Pforte nach Yal-Zoggot“*, über die die Großsultane Kontakt mit Wahjad unterhielten. Diese scheint sich nicht in Selem befunden zu haben, da von Schiffen die Rede ist, die dahin aufbrechen.
- Die Liste von Götzen, die in Wahjad verehrt werden oder wurden, ist lang und widersprüchlich. Einige Namen und Bezeichnungen tauchen wiederholt auf: Gal’k’zuul (auch Grundmutter genannt), Yo’Nahoh (Vater der Kraken), Schamaschtu (in Gestalt einer Seeschlange), Quodazil (‚der Prüfstein‘), Sh’rr’rak (Meister der Haie) sowie Qyarnja (eine Algengötzin).
- Die beiden Pergamente **Q15** und **Q16** gehören zu den entwendeten Schriften.

Der Zeitzeuge (Alt-Elem)

In der Larve des reichen Magiers und Lebemanns Tubarek al'Kain lebt der Verhüllte Meister *Tubalkain* (*um 1900 v.BF, ein vornehmer Tulamide von etwa fünfzig Jahren mit tiefschwarzen Bart und eisblauen Augen; **Raschtul 158**) seit ungezählten Jahren in der Villa Herroch (5), einer der wenigen erhaltenen Paläste in Alt-Elem. Nur wenig vermag den vollendeten Eismagier noch aus der Monotonie seines Jahrtausende währenden Daseins reißen; allein Borbarads Rückkehr brachte ihm ein wenig Kurzweil. Doch gerade wenn die Helden mit der *Sulman al'Nassori* – deren Namenspatron er persönlich kannte – einlaufen, schreckt er aus dem brütenden Fiebertraum auf, dem er sich hingegeben hat.

Er entsendet einen stummen, zwergwüchsigen Sklaven mit einer Einladung in das Hafenviertel und empfängt seine Gäste in seinem Palast, in dem die Pracht alttulamidischer Zeiten konserviert scheint. Der Reichtum des Tulamiden scheint unermesslich. Er umgibt sich mit Zeugnissen der langen Geschichte seines Volkes: von vieläugigen, elemitischen Mondsilbermasken und edelsteinbesetzten Ritualgegenständen über Abbilder urtulamidischer Götter (darunter der Regenbringer Rahandra, der rabenköpfige Drache Chol'iadrim, die Lebensspenderin Atvarya, der Sphärenwanderer Shelhezan und der todbringende Bal Thukayn) bis hin zu Relikten der Magiermogule. Sich selbst bezeichnet Tubarek als Sammler und kann aus einer Laune heraus in tulamidischer Großzügigkeit einem interessierten Helden eines der Exponate zum Geschenk machen.

Neben Tubarek bewohnen nur seine Sklaven den Palast, die allesamt stumm scheinen. Jeder von ihnen ist auf eine andere Weise missgestaltet – eine weitere Kuriositätensammlung des Verhüllten Meisters.

Informationen

- Die Macht Elems fußte nicht nur auf ihren Chimärenmeistern und Geisterrufern, sondern auch auf Söldnern Wahjads. Ob die Götter Wahjad oder Elem straften, spielt letztlich keine Rolle – es traf sie beide.
- *„Selem ist ein Fiebertraum. Vielleicht ist es nicht einmal Wirklichkeit. Was oder wer immer hier schläft, wir werden alle Teil seines Traums."*
- *„Die Elemiten kannten Wahjad. Alles, was von ihrem Wissen geblieben ist, schläft in der Bibliothek."*
- Alttulamidische Legenden nennen den Zaubersultan Murdal, der bestrebt war, *„Land und Meer zu verkehren"*.
- Tubarek kann den Helden die poröse Schriftrolle *Wârc-el-Gentim* (**Q17**) zugänglich machen (die er selbst verfasst hat).
- Auf seine Namensähnlichkeit zu Tubalkain angesprochen, lächelt Tubarek matt, als würde er dies nicht zum ersten Mal hören: *„Wäre ich dieser Tubalkain, wie alt müsste ich sein? Wer will schon so lange sein Dasein fristen?"*

Selemer Schlangenpfade

Zwei Handlungsstränge können die Helden in Selem beschäftigen: die Mörderin Heshdans (**Krakons Fährte**) sowie die Suche nach seiner Erbin (**Das Blut der Bibliothekare**).

Das Blut der Bibliothekare

Als er noch in den Diensten der Hesinde-Kirche stand, kurz bevor er dem Ruf seines Blutes folgte, zeugte Heshdan in einer kurzen und heftigen Liebschaft mit einer Hexe aus der Schwesternschaft des Wissens eine Tochter. Da es dieser an einer magischen Begabung mangelte, legte die Hexe das Kind vor der Silem-Horas-Bibliothek ab. Heshdan war zu diesem Zeitpunkt noch voll des Eifers für seine neue Aufgabe und übergab seine Tochter seiner Glaubensschwester *Malane Roraima*, die mit ihm gemeinsam das Novizat in Al'Anfa absolviert hat und ihn in seine Heimatstadt Selem begleitete. Später redete er sich ein, dies getan zu haben, um sie vor seinem eigenen trostlosen Schicksal zu bewahren.

Die Helden haben wenige, dafür recht konkrete Hinweise:

- Heshdans Tochter wurde vor über dreißig Jahren geboren.
- Sie wird vermutlich ihren Vorfahren ähneln.
- Sie sollte den Weg vollenden, den Heshdan verlor (gemeint ist seine Berufung als Hesinde-Geweihter).
- In den anfänglichen Jahren unterhielt er Kontakt zu einer gewissen Malane.
- Wenn die Helden weitere Hinweise benötigen, können sie diese in Heshdans verwahrloster Kammer finden: sein angelaufenes Schlangenhalsband aus grünem Zinn, die verschimmelten Reste seines grüngoldenen Ornats und sein vor zwei Jahrzehnten aufgegebenes *Buch der Schlange* (ein Gläubiger oder Geweihter mag sich berufen fühlen, letzteres der Hallen der Weisheit zu Kuslik zu überführen).

Eine Anlaufstelle für die Helden mag der H'Szint-Tempel (12) im echsischen Stadtteil Ch'Rys Szinth sein, doch erweisen in dem alten Steinbau nur wenige Warmblüter der Schlangengöttin die Ehre. Auch sonst gestaltet sich die Suche anfänglich mühsam, denn die geistige Trägheit der Selemer lässt sie sich kaum für den Nachbarn interessieren. Sie können die Helden mit allerlei Gerüchten durch die halbe Stadt jagen und sie tief in die Verdorbenheit Selems eintauchen lassen.

Fündig werden sie in Klein-Al'Anfa (KA). Auf der Insel lebt eine kleine Gemeinde von Hesinde-Jüngern, die die Göttin in verschiedenen Formen verehrt: als schützende wie warnende Kobra, als strafende Boronsotter, jagende Palmviper, sich häutende Schlange sowie die Menschen lehrende Achaz. Malane Roraima (*969 BF, dünne weiße Haare, dürr, lange, dünne Finger, trägt ein Schlangenhalsband aus Bronze), die schon vor Jahrzehnten den archaischen Kult angenommen hat, ist in ihrer Gemeinde eine bekannte und angesehene Person. Die Helden werden sie nur noch bettlägerig und dem Tode nahe kennenlernen. Über ihre letzten Tage wacht an ihrer Seite die gesuchte Tochter Heshdans: *Karianna bint-el-Kobra* (*1000 BF, schwarze Haare, grüne Auge, hohe Stirn) wuchs ohne Kenntnis um ihre Herkunft auf. Obwohl die Akoluthin von Malane (die sie für ihre eigentliche Mutter hält) unterwiesen wurde, erhielt sie nie eine formale Weihe, trägt aber das Messing-Schlangenhalsband einer Consortis.

Es liegt an den Helden, die selbstbewusste Karianna von ihrer Abstammung und Berufung zu überzeugen, doch wird die Mittdreißigerin nicht irgendwelchen Fremden leichtfertig glauben. Zumal Malane nach ihrem Bruch mit Heshdan – der sich an Glaubensfragen sowie an der sich abzeichnenden

Verwahrlosung des Feruzefs entzündete – ihrer Ziehtochter ein Leben lang einprägte, die Bibliothek zu meiden. Vielleicht erwacht Malane schließlich aus ihrem fiebrigen Dämmerschlaf, um mit letztem Atem die Worte der Helden zu bestätigen und Karianna ihren Segen zu geben.

Ausblick: Die Feruzefa
Karianna wird nicht von jetzt auf gleich Heshdans Erbe antreten. Den Helden wird sie nur widerwillig folgen und die Erscheinung Arsellarmans erschreckt sie zuerst, auch wenn sie eine eigentümliche Vertrautheit spürt. Nach einem vertraulichen Gespräch mit dem Urahn willigt sie zögerlich ein wiederzukommen – und die Helden mögen bei ihr eine keimende Neugier ausmachen (*Menschenkenntnis*). Tatsächlich wird Karianna schließlich die neue Feruzefa der Silem-Horas-Bibliothek (im offiziellen Aventurien spätestens 1039 BF).
Im Gegensatz zum dahindämmernden Heshdan geht sie energisch vor und legt sich in ihrer halsstarrigen Art schon mal lautstark mit Arsellarman an, der sie jedoch letztlich mit der Langmut von elfhundert Jahren des Todes gewähren lässt. Zwar fehlen ihr wie ihrem Vater die Mittel, den fortdauernden Verfall der Bibliothek aufzuhalten, doch noch ist sie gewillt, dagegen anzukämpfen. Zukünftig mag sie sich an die Helden wenden (*„… schließlich habe ich Euch diese Aufgabe zu verdanken."*), wenn sie um Gönner wirbt oder es gilt, aus dem Bestand verschwundene Schriften wiederzufinden.
In ihrem Eifer fasziniert sie sich immer stärker für die alten Schriften. Noch zeichnet sich nicht ab, ob Karianna zur eisernen Hüterin der vergessenen Geheimnisse wird oder ihnen letztlich verfällt.

Krakonis Fährte

Als Verdächtige im Mordfall Heshdan gelten zunächst die drei Gelehrten, die am Tag darauf die Bibliothek fluchtartig verließen. Arsellarman kann sich dieses Verhalten nur schwer erklären: Bereits seit Jahrzehnten gingen sie ohne Sold ihren Aufgaben nach. Daneben gibt es weitere Personen, die in letzter Zeit häufig vorbeischauten.
Neben den bei den flüchtigen Gelehrten angeführten Objekten und Schriften vermisst Arsellarman zwei Pergamente aus der Kategorie ‚Götzen und Kulte' (**Q15-16**).

Falsche Fährte I: Critiana Livella
Die aus Methumis stammende Historikerin *Critiana Livella* (*991 BF, Binokel, schielender Blick) ist die Initiatorin der Flucht. Vor zwei Jahren stieß sie auf eine wirre Prophezeiung, nach der Selem in einer zweiten Flut vergeht, sobald das ‚Blut der Hüter' versiegt. Mit Heshdans Tod sah sie diese erfüllt und überzeugte Tiffalit und Ch'dim zur Flucht (den alten Yszfadir überließ man sich selbst).
In ihrer Kammer finden die Helden eine Liste mit Kleinodien der Bibliothek und ihrem geschätzten Wert. Darunter auch drei Artefakte, die fehlen: der Gefesselte Alef Aytan (die Statue eines gehörnten Götzen in Ketten), die Ringe des Großsultans (an einer Mindoriumkette, aus dem Nachlass von Ghulshev VII.) sowie die Perle von Upres'uug (faustgroß, diente jahrhundertelang als Dokumentenbeschwerer). Diese verkaufte sie an den Sammler *Ferdano Halarmuq* (*974 BF, untersetzt, Glatze, stechender Blick, fehlende Brauen und Wimpern; **Karawanenspuren 41**), der inmitten seiner beachtlichen Sammlung elemitischer Kulturgegenstände in der Villa seiner Familie in Königsgärten lebt.
Mit dem gewonnenen Gold erkaufte sie sich in Klein-Grangor eine Passage nach Methumis. Das Schiff hat Selem bereits vor einem Tag verlassen, jedoch erinnert man sich an die gehetzt wirkende Critiana, die allen riet, es ihr gleichzutun und Selem zu verlassen *„bevor die zweite Flut kommt"*.
Ferdano, der die Helden respektvoll bewirtet, denkt nicht daran, seine neuen Sammlerstücke herauszugeben (würde sie aber gegen ein Exponat Tubareks, mit dem er in Konkurrenz um die kostbarere Sammlung steht, eintauschen). Phexisch gesinnten Helden bliebe der Einbruch in das von einer schier undurchdringlichen Hecke umgebene Anwesen, doch lässt Ferdano seine Schätze durch Wächter und Fallen schützen.

Falsche Fährte II: Tiffalit und Ch'dim
Das Liebespaar *Tiffalit* (*987 BF, blasse Cheria-Süchtige) und *Ch'dim* (*1009 BF, einst fett, dann innerhalb kurzer Zeit extrem abgemagert) ließ sich von Critianas Panik anstecken und flüchtete in die Unterstadt, um dort das weitere Vorgehen zu planen – ins fremde Horasreich wollte man nicht, Ch'dim träumte von einer Reise nach Trahelien. Mit sich nahmen sie die *Offenbarungen der Nisut*, Schriftrollen aus den Dunklen Zeiten, die das damals abgeschottete Kemireich zum gelobten Land verklären. In der Unterstadt wurden ihnen die Schriftrollen gestohlen und Ch'dim bei dem Überfall ermordet.
Tiffalit vegetiert in einer Rauschkrauthöhle vor sich hin und kann die Helden über den Grund der Flucht aufklären, wenn es gelingt, ihren Rausch zu durchbrechen. Anhand ihrer Beschreibung eines auffälligen Hautbildes lassen sich die Diebe als *Affen Muammars* identifizieren, eine verwahrloste Bande, die für den Trödler *Muammar* (*989 BF, übers Kinn hängender Schnauzer, groß und dürr; **Karawanenspuren 41**) allerlei Plunder und manchmal echte Schätze zusammentragen.
Die Helden finden Muammars Kate **(18)** an der Ecke zu einem stinkenden Kanal in der Unterstadt. Der dreiste Trödler bietet ihnen die Schriftrollen – die er *„ehrlich bei einem Zwischenhändler erworben"* hat (sprich: seinen Affen für einen Hungerlohn abnahm) – für 25 D zum Verkauf an, lässt sie sich jedoch mit überzeugendem Nachdruck unter Wehklagen abpressen.

Falsche Fährte III: Baralbus G'Hliatan
Zufällig hält sich der Arkanohistoriker *Baralbus G'Hliatan* (*971 BF, langes graues Haar; **HmW 111**) in Selem auf, um Salpikon Savertin seine Theorie zu belegen, dass die hexische Fluchmagie mitnichten animistischen Ritualen der Achaz entspringt. Dazu suchte er auch die Silem-Horas-Bibliothek auf, wurde jedoch von dem schwer betrunkenen Heshdan beschimpft und verwiesen. Baralbus widerstand der Versuchung, den Feruzef zu verfluchen, und bereitet statt

dessen nun ein Ritual vor, um die Geister der Bibliothek zu unterwerfen.

Der Magister ist im Hotel *Selemer Hof* in Klein-Perricum (KP) untergekommen. In seiner eigenbrötlerischen Art umgibt er sich mit dem Nimbus des zu meidenden Schwarzmagiers und eignet sich daher vortrefflich als falscher Verdächtiger. Zumal er seit Tagen allerlei Paraphernalia besorgen lässt, die zu einer groß angelegten Geisterbeschwörung passen (*Magiekunde*).

Baralbus besitzt keine entwendeten Schriften. Sollten die Helden ihm ein Gespräch mit Arsellarman anbieten (wozu der Geist bereit wäre), zeigt sich der mürrische Magier zugänglich. Mit seinem profunden Wissen kann er die Helden mit noch fehlenden Informationen und Quelltexten (wie den von ihm verfassten Text **Q5)** versorgen und unklare Zusammenhänge erläutern.

In der Nacht nach der Zurückweisung hielt er sich in der Nähe der Bibliothek auf, um über andere Möglichkeiten nachzusinnen, an die begehrten Schriften zu kommen. Dabei beobachtete er eine Gestalt (schlank, gute 9,5 Spann groß, dunkler Umhang, unter dem es bläulich aufblitzte), die eilig das Gebäude verließ. Er folgte ihr eine Zeit Richtung Hafenviertel und verlor sie dort. Sie schien sich gut in den verwinkelten Gassen auszukennen.

Richtige Fährte: Effernorna ni Inveric

Die Geweihte besuchte in den letzten Monaten die Bibliothek häufiger. Arsellarman weiß, dass sie sich vorrangig für Schriften über Elem und die Tempel jener Zeit interessierte. Auch am Tag von Heshdans Ermordung schaute sie – ebenso wie Baralbus – vorbei und wurde abgewiesen. Damit konfrontiert, wird Effernorna vorgeben, Nachforschungen über die alttulamidische Efferd-Verehrung angestellt zu haben, dabei jedoch nur auf allerlei fremde Götzen gestoßen zu sein (da sie hierbei nicht wirklich lügt, ist sie mit einer *Menschenkenntnis*-Probe nicht zu überführen).

Wie die Helden letztlich Effernorna überführen, obliegt Ihrer Runde. Es bedarf viel, Anklage gegen eine Geweihte zu erheben (die bei Seiner Eminenz Faramud in Selem vorzubringen wäre), für Zwölfgöttergläubige überhaupt, sie zu verdächtigen.

Effernorna trifft zudem Vorbereitungen, Selem zu verlassen. In **Q16** fand sie den Hinweis, nachdem sie suchte, und will sich nun nach Miyamat begeben. Es liegt an Ihnen, ob ihr dies gelingt (und die Helden ihr nachjagen müssen) oder ob sie noch in Selem gestellt wird.

In ihrem Haus am Platz des Efferd-Tempels (sie bewohnt nicht das Gotteshaus) finden sich neben ihren privaten Habseligkeiten zwei Dokumente, die ihre Beweggründe aufklären. Beide hat sie mit einer simplen Chiffre verschlüsselt.

Rrotoa Vtsisaw rdorw'n glghports Atakrd rovluaf rvntsu Kntlama'tz tungnt iminov'n Gnumor Ts'nokark's ttognk Arksnin Niur'kh Toilbib.

Das erste sind Notizen zu einem Dokument aus der Silem-Horas-Bibliothek, das sie vor ein paar Wochen eingesehen hat. Im Klartext: *Bibliothek: Ruinen eines Krakengottes (Krakon?). Strömungen, von Elemiten genutzt. Am alten Küstenverlauf vor der Katastrophe gelegen. Wer oder was ist Vaotorr?*

Nlhofb Rmmoviw' ndnifl Pmtnnisdr Wchi'nk arkdngn irrd'no Krakgitla tsgiwz rdtsins Sgvr'fi tiddbirra Kdnung Owidtsi Drff'tn Ozirohrdr Onimun dnussul Frdtsi Narotnizs' Rmgitl atsgliv saddnu Rssawiddn Isgiw.

Die zweite Notiz gibt ihre Weltsicht wieder. Im Klartext: *Ewig sind die Wasser und das vielgestaltige Meer. Szintoran ist der Fluss und Numinor der Horizont, Efferd ist die Wogen und Karribd die Tiefe. Vergessen ist der zweigestaltige Krakon, der ringende Kraken. Ich werde seinen Tempel finden, wie vom Meer befohlen.*

Die Stadt der Rochen

Entweder Dank des errungenen Dokuments **Q16** oder auf den Fersen von Effernorna führt die weitere Reise die Helden nach Miyamat. Hier laufen die Suche nach der Pforte nach Wahjad und dem Tempel von Krakon zusammen, aber auch der Hinweis auf den siebten Speer Krakons (**Q15**). Sollte Effernorna noch nicht gestellt sein, kann es in den Ruinen von Miyamat zu einem spektakulären Showdown kommen. Die Albernierin sieht in den Helden Feinde ihres Meerpantheons, die ihr ihre Entdeckung strittig machen wollen und wird sie mit ihrem karmalen Fähigkeiten sowie angeheuerten Mietschwertern bekämpfen.

Miyamat

Miyamat für den eiligen Leser
Einwohner: 350
Wappen: auf Schwarz ein silberner Blutrochen unter einer silbernen Krone
Herrschaft: Kommandant Firunando Gatogordo (Al'Anfa)
Garnisonen: 25 Soldaten
Tempel: Boron (Al'Anfaner Ritus)
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Taverne ‚Zum Kraken' (Q5/P5)
Besonderheiten: halbversunkene Ruinen in Küstennähe
Stimmung in der Stadt: Eine unterschwellige Gereiztheit bestimmt die Gemüter der Miyamater.

Nahe der Zufahrt zur sumpfigen Bucht von Nelkra gelegen, wacht hier eine alanfanische Garnison unter Kommandant *Firunando Gatagordo* (*1009 BF, Stinkmirbelgeruch, in Ungnade gefallener Zögling Oderin du Metuants). Miyamat ist ein verschlafenes Nest fernab der Zivilisation, das sich einzig durch seine (fälschlicherweise den Echsen) zugeschriebenen Ruinen auszeichnet, die bis weit vor der Küste aus dem Meer ragen. Die hier stationierten Soldaten halten, erfüllt vom neuen Geist Al'Anfas, ein strenges Regime aufrecht. Sie hoffen, durch die Jagd auf Schmuggler und Piraten den nötigen Verdienst zu erwerben, von hier abberufen zu werden.

Informationen

- Eine wahre Plage der Region sind neben Piraten (Dagon Lolonna ist hier ein gesuchter Mann) und Schmugglern Krakonier, die sich immer wieder in den Sümpfen zeigen und in der Geschichte Miyamats den Ort wiederholt angegriffen haben.
- Niemand weiß, wie lange hier bereits Menschen siedeln. Der hiesige Tempel wurde erst 1014 BF errichtet und geweiht. Hochwürden *Raravia* (*990 BF, kurze, dunkelbraune Locken) weiß von Saurologen zu berichten, die großes Interesse an den Ruinen hatten. Sie selbst vermutet in Miyamat aufgrund des tulamidischen Namens eine alte elemitische Gründung.
- Periodisch wird Miyamat von Dutzenden Blutrochen heimgesucht, die sich zwischen den Ruinen vor dem Hafen in wilden Kämpfen messen und paaren. Einzelne Exemplare bleiben zurück und stellen für die Fischer eine Gefahr dar.

Die Ruinen von Miyamat

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Wie die Gerippe von Meerungeheuern ragen zersplitterte Stelen und verfallene Torbögen aus dem samtblauen Wasser vor der sumpfigen Küste. Sie sind aus schweren Granitquadern errichtet, die euch an die Bodenlose Grube von Rulat erinnern. Auch an Land finden sich diese Quader, mal wie willkürlich verstreut, mal zu den Resten zugewachsener Fundamente aufgeschichtet.

Im Neunten Zeitalter errichteten die amphibischen Krakonier an dieser Stelle ihrem damals noch wichtigsten Gott Krakon eine eindrucksvolle Tempelstadt, halb an Land, halb im Wasser. Seine Priesterschaft focht hier einen ihrer letzten Kämpfe gegen die Jünger Yo'Nahohs, den sie verlor. Als Zeichen des Triumphs über den unterlegenen Zwilling wurde die Tempelanlage unter den Wassern einer dämonischen Springflut begraben. Dennoch blieb der (verlassene) Ort für die Krakonier von Bedeutung: Eine starke Tiefenströmung, von den Elemiten später *Pforte nach Wahjad* getauft, verbindet die Küste von Miyamat mit Yal-Zoggot.
Nach 267 v.BF gründeten die Elemiten auf den Ruinen Yol-Miyamat. Über die Pforte nach Wahjad wurde der Kontakt zu Yal-Zoggot unterhalten und Handel betrieben. Als der Stern von Selem 106 v.BF niederging, wurde auch Yol-Miyamat von der Flutwelle nahezu vernichtet. Erst im siebten Jahrhundert nach Bosparans Fall ließen sich wieder menschliche Siedler nieder.
Die H'Chuchas-Glyphen, die den sturmgeborenen Krakon preisen, sind heute unleserlich verwittert. Sie verführten menschliche Saurologen zur falschen Annahme, die Ruinen stammen aus echsischer Zeit. Auf einigen Granitquadern lässt sich die Abbildung eines mit neun Speeren gerüsteten Kraken finden.

Vaotorrs Rückkehr

Sollten die Helden sich nicht sicher sein, ob sie den gesuchten Tempel Krakons gefunden haben, verspürt der Träger von Vaotorrs verliehener Gabe beim Anblick der Ruinen eine eigentümliche Vertrautheit: Das Gedankenbild des Blutrochenkönigs drängt sich ihm wieder auf. Auch wenn die Küste mittlerweile einen stark anderen Verlauf hat, spürt er intuitiv, am richtigen Ort zu sein. Nun gilt es, bei einem Tauchgang zwischen den Ruinen einen Rochenwurm zu finden, um über ihn Kontakt mit Vaotorr aufzunehmen.
Um auf einen Rochenwurm zu stoßen, muss eine Probe +4 auf (MU/IN/KO) gelingen. Zum Ausgleich stehen dem Helden Punkte in Höhe von (TaW *Wildnisleben* + TaW *Tierkunde* + TaW *Schwimmen*)/3 zur Verfügung. Die SF *Meereskundig* erleichtert die Probe um 3 Punkte. Das angriffslustige Tier erkennt in den Helden nicht umgehend Verbündete seines Tierkönigs. Es kann mittels SANFTMUT oder HERR ÜBER DAS TIERREICH beruhigt werden oder muss so lange abgewehrt werden, bis dem Träger von Krakons Gabe die Probe +4 auf *Tierempathie* gelingt. Nachdem die Botschaft an Vaotorr übermittelt ist, zieht sich der Blutrochen zurück.
Für die Helden heißt es nun warten. Es wird 1W3+2 Tage dauern, bis Vaotorr Miyamat erreichen wird. Sie täten gut daran, Kommandant Firunando über das Nahen des Tierkönigs in Kenntnis zu setzen, um eine Panik unter den Al'Anfanern zu vermeiden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> „Seeschlange!", erklingt der warnende Ruf vom Ausguck.
> Das Meer gischtet unvermittelt auf und durch die samtblaue Oberfläche seht ihr einen gewaltigen Leib, der gleich darauf wieder in die Tiefe taucht. Für bange Herzschläge kommt die See zur Ruhe. Plötzlich wird sie von einem rotgesprenkelten Schlangenkörper durchstoßen, der nach oben schnellt und sich auf die Wogen fallen lässt. Salzwasser regnet auf euch nieder und nimmt euch die Sicht.
> Dann hebt sich majestätisch das Haupt Vaotorrs aus den Wellen. Er ist viel größer als bei eurer letzten Begegnung. Und auch sein Zorn scheint gewachsen zu sein.

Vaotorr misst nun 20 Schritt und hat damit die Größe einer kleinen Seeschlange. *„Ich habe die Meere gesehen, die die verdunkelte Göttin verdorben hat“*, donnert seine wütende Stimme in den Köpfen der Helden. *„Ich habe mit Seeschlangen gerungen und Karypts Brut gefressen. Ich habe die Völker der Meere wispern gehört von Moruu'daals Rückkehr. Der, den ihr Darion Paligan nennt, naht mit seiner ganzen Macht. Er entsandte einen der Seinen, um die Kinder Krakons abermals zu verführen. Obsiegt er, wird Wahjad ihm kampflos anheimfallen. Kampflos!“*

Krakons verborgener Speer

Aus dem Text **Q15** wissen die Helden von *Frmlarr*, den siebten Speer Krakons, den er bei seinem Kampf gegen Yonahoh verborgen haben soll: *„in den Höhlen von Yol-Mi- ...“* (hier bricht der Text ab). Gemeint ist tatsächlich das alte Yol-Miyamat und Vaotorr kann sich an die unterirdischen Kavernen erinnern: *„Dort wachten die Priester über den Zugang zu Krakons Arena.“*

Durch die Flutwelle und das Seebeben vor elfhundert Jahren ist der halb verschüttete Eingang auch für Vaotorr erst nach einigem Suchen zu finden. Große Teile der einst weitläufigen, gefluteten Kavernen sind eingestürzt und vermutlich zur Überraschung der Helden wartet kein Speer Krakons vergessen auf seinen Entdecker. Das Geheimnis der Höhle ist ein anderes und lässt sich nur mit Vaotorrs Hilfe lüften.

In einer mit Luft gefüllten Kaverne hüteten die Krakonier den Zugang zu *Gn'Quur'Uchay*, einem entrückten Ort, an dem sich die Priester Krakons mit den stärksten Kriegern und mitunter ihrem Gott selbst maßen. *Gn'Quur* bezeichnete den heute vergessenen Kriegerkodex der Krakonier. Tatsächlich ist *Gn'Quur'Uchay* identisch mit *N'Churr'Ichay*, der Duellglobule der Leviatanim (**Meister der Dämonen 90**). Vaotorr ist vermutlich das einzige Lebewesen, das noch die vergessenen Gesänge zu Ehren Krakons kennt. Der Tierkönig vermutet, dass sein Gott dort den Speer verborgen hat – und nur ein würdiger Krieger, der sich der Prüfung im Kampf stellt, wird ihn erringen können.

Der Held, der sich dafür bereit erklärt, soll sich im seichten Gewässer der Kaverne treiben lassen, während Vaotorr seinen Körper um ihn liegt. Langsam dämmert der Held weg, um in einer anderen Welt zu erwachen.

Kampf um Krakons Speer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Reißen fährt dir in die Glieder und dein Selbst wird schmerzhaft in alle Richtungen gedreht. Du schmeckst dein Blut im Rachen. Hast du dir auf die Zunge gebissen?

Japsend schreckst du auf. Du befindest dich unter Wasser, inmitten einer uralten Arena. Über dir schimmert ein roter Himmel durch die Wasseroberfläche.

Du spürst, dass du nicht alleine bist. Mit einem gewaltigen Körper von vier Schritt und neun, sechs Schritt langen Fangarmen treibt dir gegenüber eine monströse Krake. Drei ihrer Fangarme halten einen langen, neunfach gezackten Speer umschlungen, den das Seeungetüm wie zum Salut hebt.

„Die Kinder Krakons haben ihren Vater vergessen“, dröhnt eine Ehrfurcht gebietende Stimme in deinem Kopf. „Sein Bruder verriet ihn. Nun naht die Zeit der Entscheidung, ob sein Volk endgültig von dunklen Strömen hinfort gerissen wird. Dieser Speer ist Frmlarr. Erweise dich seiner als würdig.“

Der Kraken ist ein Avatar Kors, gegen den der Held antreten wird. Es geht vor allem darum, die Herausforderung anzunehmen, nicht zwingend zu siegen: Krakon prüft den Mut des Helden, ob er bereit ist, sich für ein höheres Ziel aufzuopfern. Diese Bereitschaft zeigt er, wenn er die Duellforderung annimmt.

Wie im leviatanischen *N'Churr'Ichay* wird der Kampf bis auf das ‚zweieinhalbte' Blut ausgefochten: In der Duellglobule auf Leben und Tod, jedoch schlagen sich die erlittenen SP nur zur Hälfte auf den derischen Körper nieder. An diesem können die zurückgebliebenen Helden sehen, wie der wie versteinerte Leib des Gefährten bei erlittenen Treffern zu bluten beginnt. Ein Eingreifen ihrerseits wird Vaotorr entschieden verhindern.

Der Prüfstein des Helden

INI 9+1W6 **PA** 3 **LeP** 230*
RS 2 **WS** 10
Speer: **DK** SP **AT** 13 **TP** 2W6+8
Würgen: **DK** HNSP **AT** 9 **TP(A)** 1W6+5
Biss: **DK** H **AT** 15 **TP** 2W6+6
GS 9 **AuP** 120 **MR** 18
*) 20 LeP je Arm, 50 LeP am Rumpf
Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Gelände (Wasser); Würgen (15)
Sonderfertigkeiten: Binden, Festnageln, Gegenhalten
Verhalten im Kampf: Sobald der Kraken seinen Gegner gepackt hat, zieht er ihn auf DK H an sich heran. In der nächsten Runde versucht er seinen Gegner zu *beißen*, während er ihn gleichzeitig *würgt*. Er kann den Gegner mit maximal zwei Tentakeln festhalten, wodurch sich jedoch nicht die TP erhöhen – wohl aber muss der Held sich aus beiden Umklammerungen befreien. Während des Kampfes versucht er, den Helden anzustacheln (*„Du solltest dir Kiemen wachsen lassen, Landbewohner. So, wie du kämpft, wirst du gegen deinen Feind nicht bestehen!“*).

Wenn der Held ausreichend seinen Mut bewiesen hat – wahlweise siegte, ohne Aufgabe bis zum eigenen Tod kämpfte oder neun Kampfrunden durchhielt –, erkennt ihn der Kraken als Träger des *Gn'Quur* an. Feierlich überreicht er ihm den Speer Krakons, der dabei auf ein menschliches Maß schrumpft: *„Der Tridekapus darf nicht siegen. Um alter und neuer Zeiten Willen. Es ist nun in deiner Hand.“*

Frmlarr ähnelt auffällig einem heutige Korspieß. Das gezackte Blatt trägt die Gravur eines zornigen Kraken mit neun Armen, der gehärtete, unzerbrechliche Schaft wurde aus dem Knochen eines unbekannten Seeungeheuers gefertigt.

Frmlarr, der siebte Speer Krakons

TP	TP/KK	Gewicht	Länge
2W6+6	11/3	140	180
BF	**INI**	**WM**	**DK**
—	0	+1/+1	S

Talent: Infanteriewaffen *oder* Speere

Besonderheiten: Der Spieß ist eine *magische* und *geweihte* Waffe. Obwohl letztlich Kor geweiht, wirkt sie *verletzend* gegen Dämonen Charyptoroths. Liturgien des Kor sind um 2 Punkte erleichtert, wenn der Geweihte den Spieß in der Hand hält. Mit ihm kann das Manöver *Festnageln* ausgeführt werden, seine Angriffe können von Fechtwaffen und Dolchen nicht pariert werden.

Erwachen

Nach dem Duell steigt Nebel aus dem Wasser auf, das den ruhenden Helden umgibt, bis er ihn völlig einhüllt. Eine Wasserfontäne schießt in die Höhe, dann erwacht der Duellant, vom Kampf gezeichnet (die Hälfte der erlittenen SP werden von seiner LE abgezogen), den Speer fest umklammert.

Warten auf den Feind – oder in die Tiefe?

Vaotorr drängt danach, nach Yal-Zoggot zurückzukehren, um die Krakonier an ihren vergessenen Gott zu gemahnen. Den Helden dürfte klar sein, dass der cholerische Tierkönig – für sie ein mächtiger Verbündeter in der aufziehenden Schlacht – sich damit in Gefahr begeben dürfte. Allerdings wird der Erstgeborene der Blutrochen sich nicht von Landbewohnern hineinreden lassen.

Ein weiteres Dilemma dürfte die Helden beschäftigen: Einerseits wissen sie, dass Wahjad nicht auf Darions Seite steht, zudem scheint der Heptarch Pläne zu verfolgen, diesen Umstand zu ändern. Damit dürften sich in Yal-Zoggot tendenziell Verbündete finden lassen. Andererseits sagt man dem Unterwasserreich nichts Gutes nach. Die Krakonier sind Feinde der Menschen, allenfalls ihre Söldner, um andere Menschen zu verheeren. Oder soll doch nicht eine ganze Rasse der Erzdämonin anheim gefallen sein?

Die Antworten werden die Helden letztlich nur in Yal-Zoggot selbst erlangen. Je nachdem, wie nahe die Namenlosen Tage bereits sind, empfiehlt es sich, den Kriegsrat der Verbündeten (Seite 151) vor den Tauchgang zu legen. Vaotorr wird dies ungeduldig abwarten.

Die Pforte nach Wahjad

Die Helden besitzen sicherlich schon eine gewisse Routine, in die Tiefe abzutauchen, und wissen, mit welchen Mitteln sie sich zu wappnen haben. Zudem besitzen sie die *Sphäre des Hydrophos* und die *Sultan Rhukeyef*. Angesichts eines unbestimmt langen Aufenthalts einer von amphibischen Kreaturen bewohnten Unterwasserstadt wird ihnen jedoch Vaotorr mit seinen zurückerlangten Kräften beistehen: Mittels seiner archaischen Zauberei kann er bis zu neun Menschen an sich binden, die fortan unter Wasser atmen, sehen und mittels einer Gedankensprache kommunizieren können. (Aus gildenmagischer Sicht die freizauberische Kombination der Zauber WASSERATEM, KATZENAUGEN und GEDANKENBILDER, viel eher jedoch entspricht es den geliehenen Sinnen eines Vertrauten.) Vaotorr kennt die Strömung, die bei Ebbe direkt zu Yal-Zoggot führt.

Ringen um Wahjad

„Das Meer schmeckt salzig von den Tränen der Götter. Sie weinen um ihre Kinder, Kr'Kon'Yssr! Die Krieger haben keine Ehre mehr, keine Ehre mehr … Krk'Guul! Sie wetzen ihre Klingen am Krötenstein. Das Erz der Tiefe – Azul'eqtur! –, es leuchtet in schwarzem Licht und tanzt liebreizend mit Spinnenbeinen zum Flötenspiel Gregorroths."
—der Abenteurer D., in Obhut der Selemer Noioniten, neuzeitlich

Um die Episode unter den Wellen angemessen auszugestalten, finden Sie nachfolgend mit **Wahjad unter den Wellen** einen Abriss zum Unterwasserreich und den Krakoniern. Anschließend folgt mit **Yal-Zoggot die Nachtblaue** (Seite 143) eine Beschreibung der Stadt, die vor Jahrhunderten ohne Eingreifen der Götter das Meer der Finsternis gewidmet hat. **Unter Krakoniern** (Seite 146) widmet sich den Möglichkeiten der Helden, abschließend wird **Der Rat der Hohepriester** (Seite 148) einberufen: Gegen Darions Verbündeten *Gul'Yuggor* versuchen die Helden zu verhindern, dass sich Yal-Zoggot an die Seite des Heptarchen stellt.

Wahjad unter den Wellen

Wahjad für den eiligen Leser
Einflussgebiet: Selemgrund bis ins südöstliche Perlenmeer
Geschätzte Bevölkerungszahl: 15.000 (überwiegend Krakonier, verschleppte Angehörige anderer Rassen)
Wichtige Städte: Yal-Zoggot (2.000), Yug-Z'Guul (800)
Garnisonen: keine einheitlichen; Priesterschaft und Städte unterhalten ihre Garden, dazu kommen Söldnergruppen wie die ‚Haireiter von Yal-Zoggot'
Herrscher: Vurr'Quornark
Wappen: keines
Sozialstruktur: religiöses Kastenwesen
Vorherrschende Religion: Gal'k'zuul und ein ihr untergeordnetes Pantheon maritimer Götter
Magie: nur über Paktgeschenke der Priester
Ressourcen und Handel: Perlen, Muscheln, Walbein, Meeresgestein, Fischhaut, Sklaven, Krakensilber, Meteoreisen
Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: die Laichmutter Vurr-Krauk'Z (in die Niederhöllen gefahren), Moruu'daal (Herrscher Wahjads 565-997 BF), Frak'gur (Bezwinger Moruu'daals)
Wundersame Örtlichkeiten: Krakenmolchpalast der Laichmutter, Krater von Yal-Zoggot, Ruinen von Miyamat

Wahjad ist der Name des Reiches, das die Krakonier als erwähltes Volk Krakons im Neunten Zeitalter im heutigen Selemgrund errichteten. Er erstreckt sich über einige hundert Meilen weit ins Perlenmeer und im Süden bis zum Boronsgrund. Aus vergangenen Zeiten beansprucht Wahjad die Küsten der Süd-Elemitischen Halbinsel, des Shadif, der Echsensümpfe, Thalusiens und Altoums. In den letzten Jahren hat sich sein Einfluss durch die Blutige See vereinzelt bis in den Maraskansund und den Golf von Perricum ausgedehnt. Allerdings ist dieses Herrschaftsgebiet nicht homogen: Die Macht Wahjads konzentriert sich auf seine wenigen untermeerischen Städte, errichtet aus Granit, Meererz und Knochen.

Die Geschichte Wahjads

Neuntes Zeitalter: Die Krakonier gründen im heutigen Selemgrund ihr Unterwasserreich. Sie unterhalten Handelsbeziehungen zu Lamahria und bedrohen dessen Bewohner ebenso mit Krieg und Piraterie. Als die Meergöttin sich verdunkelt, wird Wahjad davon erfasst. Krakon unterliegt seinem Zwilling Yo'Nahoh, Wahjad dämonisiert sich.
Zehntes Zeitalter: Die Achaz übernehmen einen Teil der krakonischen Kultur und Sprache. Krakon (als Kr'Thon'Chh) und Charyptoroth (als Charyb'Yzz) erhalten Einzug in ihr Pantheon. Die Krakonier verdingen sich als Söldner Zze Thas. Größere Ambitionen Wahjads bleiben aus.
405 v.BF: Ein erstes Bündnis mit den Großsultanen von Elem führt zu der Vertreibung der Beni Shadif nach Al'Mada.
ab 267 v.BF: Mit Wahjads Hilfe steigt das Großsultanat Elem zur bestimmenden Macht in Südaventurien auf. In diese Zeit fällt die Gründung der Stadt Yol-Miyamat auf den Ruinen einer alten Kultstätte Krakons.
um 230 v.BF: Die Priester Yal-Zoggots gelangen über Elem an einen der Reife Moruu'daals aus dem Besitz des Diamantenen Sultans Mordai ibn Dhuri.
223 v.BF: Eine von den Priestern Yal-Zoggots ausgesandte Expedition nach Lamharia erweckt Moruu'daal erstmals im Elften Zeitalter, jedoch ohne dass sich die vier Reife seiner Essenz jemals auf eine Inkarnation vereinen. Der Zaubersultan Murdal (aus dem später der Zauberkönig Morda wird) erhält Einzug in den tulamidischen Sagenschatz.
106 v.BF: Die Laichmutter Vurr-Krauk'Z steht kurz vor der Vollendung ihres Generationen umfassenden Plans zur Öffnung des Meers der Finsternis, als die alveranischen Götter eingreifen und Phex einen Meteor auf Yal-Zoggot schleudert. Die entstehende Flutwelle besiegelt Elems Untergang. Auch Yol-Miyamat wird zerstört.
565 BF: Moruu'daal, im Vollbesitz seiner Erinnerungen und Macht, erringt den Krakenthron von Yal-Zoggot.
993–997 BF: *Der Krieg der Ströme.* Von den Landbewohnern unbemerkt tobt ein fürchterlicher Krieg zwischen Moruu'daal und krakonischen Rebellen.
997 BF: Die Aufständischen besiegen Moruu'daal und bannen die Armreife mit seiner Essenz in den Ruinen von Lamahria. Frak'gur wird Vurr (Krakonisch: *Gebieter*) von Wahjad.
1000 BF: Der Priester Us'asuur versucht die Priesterschaft der Gal'k'zuul hinter seiner Vision der wahren Gestalt der Göttin zu vereinen, scheitert jedoch und muss fliehen.
1017 BF: Vurr'Frak'gur stirbt. Die Laichbrüder Quornark und Gul'Yuggor ringen um den Krakenthron. Gul'Yuggor muss sich geschlagen geben und flieht nach Yug-Z'Guul.
seit 1018 BF: Söldner aus beiden Städten agieren in der Blutigen See, während die Priester den Ruf Gal'k'zuuls vernehmen.
1025 BF: Gul'Yuggor übernimmt die Dämonenarche *Wurzelkaiserin*.
1031 BF: Gul'Yuggor schmiedet ein Bündnis mit Darion Paligan, das ihm die Herrschaft über den Krakenthron einbringen soll.

Die Kinder Krakons

Die dominierende Rasse Wahjads stellen die froschgestaltigen Krakonier, deren zivilisatorischer Höhepunkt im Neunten Zeitalter liegt. Seitdem ihre Laichmutter Vurr-Krauk'Z vor über elf Jahrhunderten entrückt wurde, sind sie nicht mehr in der Lage, sich auf natürliche Weise fortzupflanzen, sondern brüten ihren Laich unter den Segnungen ihrer Priester in Wirtskörpern aus. Alle Krakonier sind daher ausnahmslos männlichen Geschlechts.
Mehr zu den Krakoniern finden Sie in den Spielhilfen **Zoo-Botanica Aventurica** (Seite 124) und **Efferds Wogen** (Seite 154), generische Spielwerte auf Seite 171.
Krakonische Namen: Ahz'ruur, Hrruka, Kuur'qe, Qa'kotaal, Qirug, Tuuz, Yulruug

Eine Kultur des Kampfes

Der Kampf bestimmt Kultur und Leben der Krakonier. Jeder Einzelne hat sich im immerwährenden Kampf zu beweisen, Richtsprüche werden durch rituelle Herausforderungen gefällt und ihre Geschichte kennt zahlreiche Auseinandersetzungen. Respekt zollen sie nur wehrhaften Gegnern, allen anderen Kreaturen bringen sie Verachtung entgegen. Zwar unterhalten sie latente Handelsbeziehungen zu einigen Achazstämmen, doch in der Regel nimmt sich ein Krakonier, wonach ihm begehrt. Wer nicht den Blick eines H'Ranga auf sich spürt, verdingt sich als Krieger, Söldner, Waffen- oder Rüstungsmacher – oder steht in der Hierarchie nur unwesentlich über den Sklaven.

Götter der Tiefe

Im Zentrum des krakonischen Pantheons steht **Gal'k'zuul**, das allumfassende, alles verschlingende Meer, das von den Landmassen an seiner unendlichen Ausdehnung gehindert wird. Die Krakonier sehen sich selbst als die auserwählte Rasse der ‚Grundmutter'. Gal'k'zuuls Priester stellen die herrschende Kaste, ihr Hohepriester ist gleichzeitig Gebieter (*Vurr*) über Wahjad.
Ihre erbittertsten Konkurrenten sind die Priester des froschgestaltigen **Quodazil**, dem siebenäugigen und fünfzüngigen Prüfstein Gal'k'zuuls, an dem diese sich stets aufs Neue messen muss. Seine Diener hüten das Geheimnis des kalten Schmiedens und wissen die besten Waffen– und Rüstungsmacher in ihren Reihen. Insgeheim arbeiten Quodazils Priester daran, eigene Brutkolonien zu errichten und die Macht des Gal'k'zuul-Kults zu brechen.

Meisterinformationen: Götter, Götzen und Dämonen

Hinter dem Pantheon Wahjads verbergen sich bekannte alveranische und sterbende Götter sowie niederhöllische Mächte, die die Fähigkeiten der ‚geweihten' Priester definieren. Gal'k'zuul ist Charyptoroth und ihre Priester befinden sich allesamt in den Kreisen der Verdammnis. Yo'Nahoh und Schamaschtu entsprechen den gleichnamigen Gehörnten Dämonen, mit denen ihre Priester *Mindere Pakte* geschlossen haben. Auch die Diener Quodazils befinden sich in einem *Minderen Pakt*, jedoch mit Widharcal, wird hier doch die Dämonenkröte Tuur-Amash verehrt. Der rasende Sholai'rr'rak kann seine Priester weder mit göttlichen noch dämonischen Kräften segnen, da ihm dies an Land – wo man ihn unter dem Namen Brazoragh kennt – ebenfalls verwehrt ist.
Anders verhält es sich mit Bar'Iana, der milden Göttin der lebendigen Natur: Peraine. Sie könnte theoretisch geweihte Krakonier berufen, doch ist ihr Einfluss im dämonischen Wahjad dafür zu gering. Gleiches gilt für den sturmgeborenen Krakon, niemand anderes als der zornige Kor.
Über zwei Zeitalter nach der Dämonisierung können die Krakonier nicht zwischen dem Ursprung höherer Mächte unterscheiden.

Die kriegerischsten Krakonier verehren den Krakengott **Yo'Nahoh**. Die Priester der göttlichen Seeschlange **Schamaschtu** hingegen deuten aus dem Verhalten der Meerungetüme den Willen Gal'k'zuuls.
Der Haigott **Sholai'rr'rak** (auch: Sh'rr'rak) verkörpert Wagnis und Tapferkeit. In seinem Gefolge finden sich die besten Haireiter, häufig *Tierempathen*. Besondere Fähigkeiten seiner Priester sind nicht bekannt (jedoch lässt sich mancher Söldner in der Blutigen See von Xarfai versuchen).
Eine untergeordnete Rolle nimmt die Algengöttin **Bar'Iana** (auch: Qyarnja) ein, die dem Kampf ebenso wie ihre Priester entsagt hat. Daher werden ihre Diener oft abfällig als Feiglinge und Bauern verschmäht, auch wenn ihr Beitrag zum Überleben Wahjads als Hüter der Algenfelder und Heiler immens ist.
Nahezu bedeutungslos – von einer kleinen, radikalen Sekte abgesehen – ist der Kriegerkult des **Krakon**, Zwillingsbruder Yo'Nahohs, der die Söldnertradition und den heute fast vergessenen Kriegerkodex der Krakonier begründete.
Einzelne Mystiker huldigen der Schicksalsmacht **H'Skatht**, dem Wasserdrachen **Shidrakon** sowie der Urqualle **Qy'landil**.

Yal-Zoggot die Nachtblaue

Yal-Zoggot für den eiligen Leser
Einwohner: um 2.000 (davon ca. 10% versklavte Risso und Ziliten)
Wappen: —
Herrschaft: Vurr'Quornark
Garnisonen: 100 Krieger, 80 Haireiter, 50 Wasserleichen, 3 Seeschlangen, gebundene Dämonen (Charyptoroth)
Tempel: **Gal'k'zuul**, Schamaschtu, Yo'Nahoh, Sholai'rr'rak, Quodazil, Bar'Iana
Besonderheiten: Krakenmolchpalast, Sternenkrater, starke dämonische Verehrung
Stimmung in der Stadt: In Yal-Zoggot schlägt das dämonische Herz Wahjads. Allem realen Wahnsinn zum Trotz ist die Stadt nur noch ein Schatten der Vergangenheit.

Kaum einmal fällt Licht in die Tiefe, um den wuchernden Wahnsinn Yal-Zoggots zu enthüllen, eine Stadt, die vor Äonen – wie in diesen Tagen Yol-Ghurmak – in einen Vorhof der Niederhöllen verwandelt wurde. Zwar wurde die Pforte des Grauens durch Phexens Eingreifen versiegelt, doch ist die Stadt durch und durch von Charyptoroths dunklen Strömen durchdrungen. (Wer Yal-Zoggot zum ersten Mal erblickt, muss eine MU-Probe +3 ablegen, um nicht wie vor einer *Schreckgestalt II* zurückzuweichen.) Einst bedeutend größer, schmiegt sie sich heute sichelförmig um den **Trichter**, den der Meteor in den Meeresboden riss. Aus den Augen und Mündern riesiger Steinidole taucht Gwen-Petryl die Stadt in ein unruhiges Dämmerlicht, zu dem sich verwirrende Lichtbilder aus der Tiefe des Kraters und leuchtendes Moos gesellen.

Der Sterneneinschlag hat das alte Yal-Zoggot größtenteils zerstört. Was nicht mit in die Tiefe gerissen wurde, fiel den Beben zum Opfer und musste mühsam wiederaufgebaut werden. Das heutige Yal-Zoggot ist bedeutend kleiner als die alte Stadt, doch noch immer bekommt man eine Ahnung von seiner einstigen Größe. Ruinen und Leerstände zeugen davon, dass die Stadt einst eine größere Population beherbergte, doch konnte das Volk der Krakonier nach der Entrückung der Laichmutter nicht mehr in einem natürlichen Maß nachwachsen.

Das alte Yal-Zoggot

Am Rand des Sternenkraters erhebt sich der **Krakenmolchpalast der Laichmutter (1)**, ein grotesker Bau mit gewundenen Türmen und Trakten aus Granit, Eisen und Krakensilber. In seinen gewaltigen Grotten residiert der Hohepriester *Quornark* (Seite 148), gleichzeitig Herrscher über Yal-Zoggot und Wahjad. Er befiehlt dem *lebendigen Krakenthron*, einem gewaltigen, in Ketten aus Blauglanz geschlagenen Multipoden, auf dem Quornark durch seinen Palast und hinab in die Tiefe schreitet.

Eingerahmt werden Krater und Palast von den **Opferfelsen (2)**, Hunderte bizarrer Felsformationen, die an Dämonenmäuler und Krakenarme erinnern und auf denen die Krakonier ihren Göttern Sklaven und Tiere opfern, deren Blut von den Strömungen in die Tiefe gesogen wird. Dahinter liegen die **Muschelpaläste der Priesterkaste (3)**. Je näher sie den Opferfelsen stehen, desto einflussreicher ist die Priesterschaft (wodurch die kleinen, unscheinbaren Behausungen der Bar'Iana-Priester ganz außen stehen). Jeder Palast wird von einem Zirkel schrecklicher **Schädeltürme** aus Muschelkalk umgeben, die mit den Köpfen von Ziliten, Risso, Mahren, Achaz, Menschen und heute vergessenen Rassen geschmückt sind. In ihnen hausen die besten und gefürchtetsten Krieger Yal-Zoggots.

Auf dem **Tiefenmarkt (4)** werden Sklaven, Prisen sowie Waren aus den anderen Städten Wahjads den herrschenden Kasten feilgeboten. Besonders begehrt sind Relikte aus untergegangen Stätten wie Lamahria, zu denen immer wieder Expeditionen aufbrechen.

Auf dem in Wellen ansteigenden Meeresboden staffeln sich die **Laichtempel und Brutgrotten (5)**, in denen unter der Aufsicht der Gal'k'zuul-Priester in aufgedunsenen und unter Wahnsinn lebendig gehaltenen Wirtskörpern die nächste Generation Krakonier heranwächst, sowie die **Schlafgrotten (6)** der gemeinen Krakonier, die weder zur Priester– noch zur Kriegerkaste gehören, immer wieder unterbrochen von düsteren Tanghainen. Noch weiter außen liegt die **Bauernebene (7)**, die kein stolzer Krieger freiwillig betritt: Unter der Aufsicht der Bar'Iana-Priester pflegen versklavte Ziliten und andere Völker sowie unterworfene Kraken Algenweiden, Haipferche, Hummergrotten und Perlenbänke.

An allen wichtigen Gebäuden – Palästen, Türmen wie Brutgrotten – findet sich stets ein Schwarm *Quallengeister* (Seite 173).

Der Götterkrater

Zu Füßen des Krakenmolchtempels stürzt der Meeresboden trichterförmig in die Tiefe. Hier schlug Phexens Sternenwaffe ein, versiegelte das Meer der Finsternis und riss die Laichmutter in die Verdammnis. An seinem Hang wurden die neuen Tempel Yal-Zoggots treppenartig in den Krater gebaut. Je tiefer eine Weihestätte liegt, desto mächtiger ist seine Priesterschaft.

Der dunkelgrüne **Algentempel der Bar'Iana (8)** liegt am höchsten und manches Mal erreicht ihn noch schwach das Licht der Sonne. Als einziger Tempel ist er tatsächlich geweiht und seine teils mit Luft gefüllten Hallen bieten Schutz vor dämonischem Einfluss. Die Priesterschaft um den Hohepriester *Qyar'tuum* (Seite 150) ist kraftlos und konzentriert sich auf ihre alltäglichen Aufgaben.

Ein gewaltiges Steinmaul eröffnet den Zugang zu dem fugenlos aus dem Grund gewachsenen **Tempel des Prüfsteins (9)**, in dem der Froschgötze Quodazil verehrt wird. Dämonische Mindergeister umtanzen die sieben Säulen der Tempelhalle und in seinem Inneren glüht feuriges Erz, an dem zischend eindringendes Wasser verdampft. Abgerichtete Tiefseespinnen tragen Luft in die Räume und mindern den Streit der beiden gegensätzlichen Elemente. Krieger küssen den Wanst von Quodazils Abbild, um so Erfolg im Kampf zu erbitten. Quodazils Priesterschaft obliegt der Abbau des Selemgrunder Erzes, das unter dem Namen Krakensilber geläufig ist. Hohepriester *Urrmashzuul* (Seite 150) strebt selbst nach der Herrschaft über Yal-Zoggot.

Auf den tausend Zacken der **Halle der Haie (10)** sind die mitunter noch lebenden Leiber der Blutopfer aufgespießt. In ihrer tiefsten Grotte halten die Priester des Sholai'rr'rak die Tierkönigin der Haie gefangen und ermöglichen es so der Kriegerschaft, die Meerjäger als Reittiere zu benutzen. Hohepriester *Bruszrug* (Seite 149) ist ein Veteran des *Kriegs der Ströme* und heute noch von bedeutend jüngeren Kriegern gefürchtet.

Die **Kampfstätte des Yo'Nahoh (11)** wurde aus geborgenen Trümmerstücken des verheerten Teils Yal-Zoggots neu errichtet. Das Tempelrund wird von steinernen, im unruhigen Licht der Tiefe wie lebendig wirkenden Krakenarmen umgeben. Die eigentliche Form des Bauwerks ist allenfalls noch zu erahnen, da es von den Gebeinen gefallener Krakonier übersät ist, die in den traditionellen, tödlichen Zweikämpfen über dem Tempel unterlegen sind. Im Inneren ist der Tempel mit Reliefs kriegerischer Szenen geschmückt, wobei die ältesten Steinbilder Krakonier zeigen, die sich mit anderen Meereswesen im Kampf messen. *Gul'yog'yuug* (Seite 149), ein Laichbruder Quornaks, steht der Kampfstätte vor und hat bisher jeden Zweikampf für sich entscheiden können.

Die **Opferstätte der Schamaschtu (12)** ist gewaltig wie die Arena von Al'Anfa. Die Priester halten drei Seeschlangen als Inkarnation ihrer Göttin unter ihrer Kontrolle und deuten aus ihrem Verhalten den Willen Gal'k'zuuls. Wenn ihnen geopfert wird, wiegen sich Hunderte Krakonier gurgelnd in dumpfen Gesängen. Wer von einer Seeschlange gemieden wird, den erwarten die langen Marterrituale der Priesterschaft. Demjenigen, der sie überlebt, wird eine besondere prophetische Gabe nachgesagt – so auch dem Hohepriester *Rhuumarz* (Seite 149).


Wahjad
0 25 50
Schritt
Das Yaltzogoth
Der Götterkrater
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14



In der finstersten Tiefe schließlich erhebt sich der **Tempel der Grundmutter (13)**, nur erhellt von grausig anzusehenden Leuchtfischen und widernatürlichem Schwarzlicht, das weiße Schatten wirft. Um ihn versammelt stehen die Statuen von Gal'k'zuuls Kinder, vom schrecklichen Yo'Nahoh bis zur feigen Bar'Iana. Nachtblaue Ströme umfließen den wuchernden Bau, an dessen pockigem Mauerwerk sich Morfus und Ulchuchu laben. Wer sich nicht in ihnen zu bewegen weiß, dem droht das Fleisch von den Knochen geschält zu werden. Es heißt, dass die Ströme mit anderen Stätten der Göttin verbunden sind und es der Priesterschaft erlauben, sich auf ihnen über Hunderte und Tausende von Meilen dorthin zu begeben.

Noch tiefer liegt nur **Phuk'Z-Yuggut (14)**, des Nebelmeisters Schlussstein. Der Stern aus Meteoreisen und Endurium hat sich durch die dämonische Essenz, die er versiegelt, in einen einzigartigen Stoff verwandelt, in eines der Dreizehn Unmetalle, das je nach Quelle Khosalis/Khosalith, Charyptonithum/Charyptonium/Charyptium, Anti-Aquamarin, Blauglanz oder schlicht Krakensilber genannt wird. Dieses Grunderz zeigt unvorhersehbar wechselnde, sich beeinflussende karmale, magische und dämonische Eigenschaften. In der Priesterkaste herrscht Uneinigkeit über seine Verwendung.

Unter Krakoniern

Den Helden sollte klar sein, dass sie sich in eine ihnen nicht freundlich gesonnene Stadt in einem für sie lebensfeindlichen Raum begeben. Zwar können sie Dank Vaotorr unter Wasser bestehen, doch haben sie allenfalls eine Ahnung, welchen Empfang man ihnen in Yal-Zoggot bereiten wird.

Pfade der List und Tarnung

Wenn die Helden sich erst ein Bild von Yal-Zoggot machen wollen, können sie sich verborgen in die Stadt begeben. Da dies in Begleitung von Vaotorr nicht möglich ist, müssen sie auf andere Mittel und Wege zurückgreifen, unter Wasser zu überleben (**Efferd 140ff.**). Die Zauber HARMLOSE GESTALT, IGNORANTIA, IMPERSONA, SCHELMENMASKE, TRANSMUTARE, VISIBILI oder auch ADLERSCHWINGE helfen, sich ungesehen unter den Krakoniern zu bewegen. Die Helden können bei ihren Erkundungen von der Macht der herrschenden Kasten erfahren, aber auch die Unterdrückung der Sklaven und Schwachen sowie die Randstellung des Bar'Iana-Kultes. Dabei kann es zu Kontakt mit dem Hohepriester Qyar'tuum sowie den *Neun Speeren Krakons* kommen (siehe unten).

Mit brachialer Gewalt

Ein offener Auftritt – wie ihn Vaotorr bevorzugt – alarmiert umgehend die Haireiter. In der Kultur der Krakonier hat nur der Gehör, der es sich verschafft. Sollten die Helden sich nicht zur Wehr setzen, gelten sie als schwach. Es wird in jedem Fall zu einem kleinen Gefecht kommen, das spätestens endet, wenn Vaotorr die ersten Haireiter in Stücke gerissen hat oder die Helden auf andere Weise ihre Stärke beweisen. In der Folge wird umgehend der Rat der Hohepriester (Seite 148) einberufen.

Optional: Kp'tan Krak

Der krakonische Söldner Krak (Seite 77) besitzt Ansehen und Einfluss in Yal-Zoggot. Mit dem notwendigen Sold sowie den richtigen Versprechen, seine Hilfe würde großen Schaden von Wahjad nehmen und seinen Ruhm mehren, kann er die Helden nach Yal-Zoggot begleiten. Entweder ganz offen oder als Teil einer Scharade, bei der er sie (etwa als vermeintliche Sklaven) in die Stadt bringt.



Verbündete in Yal-Zoggot

Qyar'tuum
Der Hohepriester Bar'Ianas (Seite 150), der das Leben in all seinen Erscheinungsformen schätzt, kann sich als heimlicher Verbündeter der Helden erweisen. So lange er nicht von Kriegern oder anderen Priestern bedrängt wird, wird er sie verstecken und mit Informationen versorgen. Als einer der Wenigen kennt er Legenden über den vergessenen Krakon-Kult, da er heimlich Kontakt zu den *Neun Speeren Krakons* unterhält. Die Rückkehr Vaotorrs weckt in ihm die leise Hoffnung, die Despotie der anderen Kulte zu brechen. Allerdings ist er zu schwach und feige, um sich gegen die anderen Hohepriester durchzusetzen, und bricht unter Druck zusammen.

Urrmashzuul
Was Gal'k'zuul schadet, nützt Quodazil. Unter dieser Prämisse bietet sich Urrmashzuul (Seite 150) als Verbündeter an. Zwar ist er jederzeit bereit, die Helden zu opfern, doch zuerst wird er sie unterstützen, um Quornark an seinem Verhalten zu prüfen. Den Helden sollte schnell klar werden, dass er ebenso wie sie ein doppeltes Spiel spielt, wenn sie sich auf ihn einlassen.
Er weiß um das Geheimnis, dass Gul'yog'yuug insgeheim Gul'Yuggor unterstütze, was den Hohepriester erpressbar macht.

Die Neun Speere Krakons
Hinter diesem Namen verbirgt sich eine kleine, radikale Sekte, die ihren Ursprung lange vergessen hat. Unter ihrem Anführer *Pa'oqa* (*1014 BF, fiebriger Blick, Ritualnarben) bekämpft die kleine Gruppe die herrschenden Kulte (nur zu den Bar'Iana-Priestern unterhält man Kontakt) und setzt den herrschenden Kasten mit gezielten Anschlägen zu. Krakon ist für sie ein mythologischer Heroe der Vorzeit. Die *Neun Speere Krakons* können den Helden in Bedrängnis beistehen.
Pa'oqa wird die Erzählungen über den Krakengott Krakon in sich aufsaugen und sieht sich berufen, die vergessene Verehrung mit neuem Leben zu erfüllen. Vaotorr ist für ihn ein göttliches Wesen, dem er bedingungslos folgt und in dessen Wut er seine eigene wiedererkennt.

Yal-Zoggots dunkle Ströme

Geweihte befinden sich in Yal-Zoggot *tief im Territorium und in Gegenwart vieler Ungläubiger* (Liturgie-Proben +6), im Krater steigt der Probenzuschlag um weitere 7 Punkte. Einzig Peraine-Geweihte müssen einen 3 Punkte (im Bar'Iana-Tempel: 5 Punkte) geringeren Malus hinnehmen. Für Geweihte des Ingerimm und Praios erhöht sich der Zuschlag aufgrund des Wassers und der lichtlosen Tiefe um 3 beziehungsweise 1 Punkt(e).
Dämonenbeschwörungen sind um 1W3 Punkte (Agrimoth: 1W3+1 Punkte; Charyptoroth: 1W3+4 Punkte) erleichtert, die Beherrschung um 1 Punkt (Charyptoroth: 2 Punkte). Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch (Charyptoroth)* sind um 2 Punkte erleichtert und kosten 1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP). Umso schwieriger sind Elementarherbeirufungen (Probe +5). Reine Feuer-Manifestationen funktionieren ohnehin nicht, alle anderen Zauber mit dem Merkmal *Elementar (Feuer)* sind um 2 Punkte erschwert.

Der Wahn der Tiefe

Yal-Zoggot ist ebenso fremd- wie bösartig. Der Aufenthalt stellt eine extreme Belastungsprobe für die geistige Verfassung der Helden dar, zumal sie mit Ahnungen konfrontiert werden können, die ihr Weltbild gefährden – das Selemer Noionitenkloster ist nicht von ungefähr gut gefüllt. Nun gilt es nicht, die Helden in den Wahnsinn zu treiben, nur sollten Sie Ihre Spieler anhalten, die wahnwitzigen Dimensionen Wahjads in ihr Rollenspiel aufzunehmen.
Sie können zudem wiederholt (erschwerte) Mut-Proben verlangen, wenn das Erlebte droht, die Helden an ihre Belastungsgrenze zu bringen: sei es der Anblick der krakonischen Brutstätten, kaum in Worte zu fassender Fresken oder der Opferrituale in den Tempeln. Misslungene Proben können sich wie die dämonische Eigenschaft *Schreckgestalt I* auswirken, im Falle eines Patzers wie *Schreckgestalt II*, mit der zudem ein neuer Nachteil einhergehen kann (bei 11 bis 20 auf 1W20): *Dunkelangst* (1W6 Punkte beziehungsweise +1; 11), *Meeresangst* (1W6 Punkte beziehungsweise +1; 12), *Nervenzittern* (FF-Proben +1; 13) *Selbstgespräche* (wirres Gebrabbel, teils in Krakonisch; 14), *Schlafstörungen I* (15-16), *Einbildungen* (17), *Sprachfehler* (18), *Schlafstörungen II* (19) oder *Wahnvorstellungen* (20).
Darüber hinaus können Sie einzelne Helden mit blitzartigen Visionen bedenken:

- *Ein eiternder Krakenleib klammert sich unter der Last des gefallenen Sterns an den Schlund. Seine Tentakel durchziehen blau schimmernd die Felsen, auf denen Yal-Zoggot errichtet ist.*
- *Zuckende Körper gleiten langsam in die Tiefe. Haie und Krakenmolche stürzen sich auf sie, um sie zu zerreißen. Die Strömung wendet dir ihre Gesichter zu und du erkennst deine Gefährten / deine Eltern / die Schankmaid aus Perricum / ….*
- *Da ist er wieder, der kakophonische Gesang. Deine Glieder fangen an zu zucken. Nie hast du etwas Lieblicheres gehört. Tanzen, du willst tanzen und dich mit den Dekapi und Fischmenschen im sanften Druck nachtblauer Strömungen wiegen.*
- *Die schwarzen Gebeintürme drehen sich knirschend und über die Äonen glotzen dich die Schädel der unterworfenen Völker an. Wie gerne wärest du ein Teil von ihnen.*

Der Rat der Hohepriester

Die Krakonierkrone

Beschreibung: Eine schmale, mit Zhayad-Glyphen versehene Krone aus Krakensilber, groß genug, um auf das feiste Haupt eines Krakoniers zu passen.
Wirkung: Beseelt von der dämonisierten Laichmutter Vurr-Krauk'Z ermöglicht das Artefakt seinem Träger, Krakonier unter seinem Willen zu zwingen. Zudem umgeht er bei gegen Krakonier gerichteten Zaubern deren MR und sein CH steigt gegenüber Krakoniern um 7 Punkte.
Hintergrund: Die *Krakonierkrone* wurde von Xqal'zl'yssr und Globoman Guryek an der Bodenlosen Grube von Rulat geschaffen.
Wert: 75 D / bis zu 500 D

Kategorie: besessenes, dämonisches Artefakt (INVOCATIO MAIOR)
Typ und Ursprung: Beschwörung, Eigenschaften, Herrschaft / echsisch
Auslöser: Die *Krakonierkrone* muss aufgesetzt werden, wobei der Träger 1W6 AsP oder LeP zu entrichten hat.
Astralenergie: 35 / 0
Thesis: verbreitet
Komplexität: +21 (für die Beschwörung) / 12 ZfP*
Wirkende Sprüche: keine; in dem Reif wirkt die gebundene Dämonin, die den Dienst *Kontrolle über Wesen (Krakonier)* erfüllt
Analyse-Schwierigkeit: +24 / +20 (Kristallomanten)
Intensitätsbestimmung: +23 / +19 (Kristallomanten)

Analyse
Das Artefakt wurde nicht mittels eines Bindenden Spruches geschaffen. (*1 ZfP**) Es ist okkupiert. (*4 ZfP**) Bei der Artefaktseele handelt es sich um eine Gehörnte Dämonin. (*8 ZfP**) Sie entstammt Charyptoroths Domäne und übt eine starke Macht über Krakonier aus. (*13 ZfP**) Die Dämonin bezeichnet sich als Laichmutter. (*15 ZfP**) Ihr Name ist Vurr-Krauk'Z. (*18 ZfP**) Der Zauberer erfährt den Wahren Namen der Dämonin. (*19 ZfP**)

Entzauberung
Die Krakonierkrone wird unter profaner Gewaltanwendung recht schnell zerbrechen. In diesem Fall fährt Vurr-Krauk'Z unverrichteter Dinge heulend in die Niederhöllen zurück.
Ein PENTAGRAMMA (17 AsP) ist um 25 Punkte erschwert.

Ein offenes Auftreten der Helden an der Seite Vaotorrs führt zwangsläufig zu einer Zusammenkunft der Hohepriester. In dem Tierkönig erkennen die Krakonier einen H'Ranga, ein göttliches Wesen, dessen Macht sie anerkennen, das sie jedoch nicht einordnen können – ebenso wenig wie Krakon, der (bis auf Qyar'tuum) niemandem ein Begriff ist. Doch das wichtigste Argument ist Darions Verbündeter Moruu'daal: Bringen sie ihn ins Gespräch, haben sie umgehend Bruszrug auf ihrer Seite, der vor dem Rat fordert, ihnen zuzuhören. Auch in Urrmashzuul, dem ein Zwist zwischen den Anhängern der Grundmutter gelegen kommt, finden die Helden überraschend schnell einen Fürsprecher.
Gul'Yuggor weiß natürlich, wer die Helden sind, und versucht, sie vor dem Rat zu diskreditieren: *„Seit wann folgt Wahjad den Oberflächenbewohnern?"* Wenn die Helden nicht selbst entscheidende Argument liefern, wird Quornark es aussprechen: *„Forderst du nicht von uns das Gleiche, in dem wir uns Darion Paligan anschließen sollen?"*

Der Gesandte des Heptarchen

Die Helden sind nicht die einzigen Gäste in Yal-Zoggot: Darion Paligan hat die *Wurzelkaiserin* (Seite 180) und mit ihr *Gul'Yuggor* (Seite 16) entsandt, um die Hohepriester von Wahjad auf seine Seite zu ziehen. Mit sich trägt er die *Krakonierkrone*, ein mächtiges Beherrschungsartefakt, dessen Erschaffung die Helden im Szenario **Das Lied der Reinheit** miterleben konnten (Seite 101). Doch noch setzt er es nicht ein, sondern versucht die herrschende Kaste von Yal-Zoggot argumentativ auf seine Seite zu ziehen.
Bei Erkundungen kann den Helden die Dämonenarche auffallen, ebenso können sie vage Gerüchte aufschnappen. Bei ihrer Ankunft tagt der Rat – den Quornark als seltenes Ereignis einberufen hat, da es um das gesamte Schicksal Wahjads geht – bereits und es ist an ihnen zu verhindern, dass die Kapitale des Unterwasserreichs in der finalen Schlacht an Darions Seite streiten wird.

Die Hohepriester von Yal-Zoggot

Nachfolgend werden Ihnen die sechs Hohepriester, ihre Positionen und Argumente vorgestellt, um die Diskussion im Rat mit Leben zu füllen. Bedenken Sie bei der Darstellung, dass Krakonier und Menschen einander fremdartig sind und nicht aus den Mienen und der Körpersprache des anderen Volkes lesen können. Zudem finden die Gespräche auf Krakonisch (gegebenenfalls durch Vaotorr übersetzt) statt.

Vurr'Quornark, Hohepriester der Gal'k'zuul und Herrscher von Yal-Zoggot
Quornark (*991 BF, besonders feist, selbstgefällig) entstammt demselben Laich wie Gul'Yuggor und Gul'yog'yuug. Nach dem Tod von Frak'gur, dem Bezwinger Moruu'daals, setzte er sich als dessen Nachfolger durch. Als Hohepriester der Gal'k'zuul ist er gleichsam Vurr von Yal-Zoggot. Seine Herrschaftsinsignien sind neben dem lebenden Krakenthron, auf dem er sich auch fortbewegt, eine konische Haube und ein Szepter in Gestalt sich umschlingender Tentakel.
Agenda: Machterhalt und -ausbau



Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: unentschieden, tendenziell contra
Sympathien: Gul'yog'yuug, Rhuumarz
Antipathien: Gul'Yuggor, Qyar'tuum, Urrmashzuul
Schwachpunkt: Quornark hängt an seiner Macht. Er fürchtet, dass Gul'Yuggor ihn um den Krakenthron bringen will. Dieser wiederum versucht Quornarks Selbstgefälligkeit auszunutzen und ihm geradezu unterwürfig zu schmeicheln.
Argumente:
- Wahjad ist nicht auf Hilfe von außen angewiesen. Es besteht aus eigener Kraft.
- Gul'Yuggor griff einst nach dem Krakenthron. Er ist nur im Bund mit Darion, um mit seiner Hilfe zu erringen, was Quornark ihm verwehrte.

Rhuumarz, Hohepriester der Schamaschtu
Rhuumarz (*1012 BF, mit sternförmigen Ritualnarben übersät, einäugig, wirkt leicht entrückt) musste sich in der Opferstätte behaupten und wurde von den Seeschlangen verschmäht. Während der folgenden Marterrituale offenbarte er seine prophetische Gabe und stieg zum Hohepriester des Kultes auf, der ihn folterte. Er trägt eine Halskrause, in dessen Zentrum ein dunkler Edelstein einem geöffneten Seeschlangenauge nachempfunden ist.
Aus der Unruhe, die seine Seeschlangen vor Monaten befiel, liest er die Zeichen einer Zeitenwende.
Agenda: den Willen der Grundmutter erfüllen
Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: pro
Sympathien: Gul'Yuggor
Antipathien: Qyar'tuum
Schwachpunkt: Rhuumarz ist ein weltfremder Mystiker, dem die großen Zusammenhänge jedoch entgleiten. Der vergessene Krakon-Kult weckt seine Neugier, auch wenn er ihn nicht einordnen kann.
Argumente:
- Wahjad steht eine Zeitenwende bevor. (Allerdings ist er unschlüssig, worin diese genau besteht.)

Gul'yog'yuug, Hohepriester des Yo'Nahoh (*)
Gul'yog'yuug (*991 BF, Hang zur Fettleibigkeit, Gladiatorenschulter, Rochenstacheldolch) ist ebenfalls ein Laichbruder von Gul'Yuggor, der dessen Machtbestrebungen insgeheim unterstützte, im letzten Moment jedoch auf die Seite der Sieger wechselte.
Agenda: will auf der Gewinnerseite stehen
Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: pro
Sympathien: Gul'Yuggor, Quornark, Rhuumarz
Antipathien: Qyar'tuum
Schwachpunkt: Gul'yog'yuug ist ein Opportunist, der sein Fähnlein nach der stärksten Strömung ausrichtet.
Argumente:
- Wahjad hat Moruu'daals Herrschaft abgestreift, um anschließend wieder ein Schattendasein zu führen. Jetzt ist die Zeit, zu alter Stärke zurückzufinden und den Landbewohnern wieder das Fürchten zu lehren.
- Alte Feindschaften der Krakonier untereinander nützen nur den Landbewohnern.

Bruszrug, Hohepriester des Sholai'rr'rak (*)
Bruszrug (*978 BF, bleiche Kampfnarben, Haischädelhelm, stachlige Halskrause, mit Haizähnen gespickte Schulterplatten, Speer aus Walbein mit Seeschlangenzahnspitze) erinnert sich als Veteran des *Kriegs der Ströme* als einziger Hohepriester noch gut an Moruu'daals Herrschaft. Trotz seines Alters ist er noch lange kein Greis und weiß bedeutend jüngere Krieger in ihre Schranken zu verweisen.
Agenda: Verteidigung Wahjads gegen äußere Feinde
Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: contra
Sympathien: Urrmashzuul
Antipathien: Gul'Yuggor, Qyar'tuum
Schwachpunkt: Feind Moruu'daals, den er bereits einmal bekämpfte
Argumente:
- Man hat nicht nahezu fünf Jahre gegen Moruu'daal gekämpft, um sich ihm erneut zu unterwerfen.
- Vaotorr ist ein Feind Moruu'daals – und damit ein Verbündeter Wahjads.

Wissen im Kampf gegen Moruu'daal

Bruszrug weiß als einziger mit Sicherheit zu berichten, wie Moruu'daal vor vierzig Jahren von den Krakoniern gebannt wurde. Dieses Wissen wird er jedoch nur mit den Helden teilen, wenn er ihre Stärke anerkennen kann (was spätestens nach dem Sieg über Gul'Yuggor der Fall ist). Tatsächlich konnten die Revoltierenden ihren Herrscher erst überwinden, als sie erkannten, dass seine Macht in seinen Reifen ruht. In harten, entbehrungsreichen Kämpfen konnten sie nach und nach die Zauberreife von seinem Körper trennen. Dabei gab es mehrmals Rückschläge, wenn ein Krakonier den Verlockungen eines Artefakts erlag.
Schließlich wurden die Reife unter einen Bann Quodazils gestellt und in versiegelten Eisenbehältern in die Ruinen von Lamahria überführt, wo sie an verschiedenen Orten vergraben wurden.

Urrmashzuul, Hohepriester des Quodazil
Als Hohepriester Quodazils lauert *Urrmashzuul* (*1008 BF) nur auf ein Zeichen von Quornaks Schwäche. Traditionell nimmt er die Gegenposition zum Gal'k'zuul-Kult ein, jedoch nur, um dessen Priester in der Argumentation zu prüfen. Insgeheim fürchtet er in einer Rückkehr Moruu'daals eine unwillkommene Stärkung der Konkurrenz.
Als Zeichen seiner Würde trägt er einen schweren Eisenkragen, der einem siebenäugigen Krötenhaupt nachempfunden ist, sowie auf dem Haupt eine fünfseitige, konische Haube, die auf jeder Seite ein Froschmaul zeigt.
Agenda: Machtausbau, Schwächung des Gal'k'zuul-Kultes
Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: öffentlich in Opposition zu Quornak (contra)
Sympathien: Bruszrug
Antipathien: Gul'yog'yuug, Gul'Yuggor, Quornak, Qyar'tuum
Schwachpunkt: Urrmashzuul steht rituell in Opposition zum Hohepriester Gal'k'zuul. Insgeheim strebt er selbst nach der Macht.
Argumente:
- Ist der Vurr stark, wenn er die Gelegenheit auslässt, Wahjad zur alten Größe zurückzuführen?
- Ist das Brechen des Banns fremder Götter nicht die ultimative Prüfung Gal'k'zuuls? Muss ihr höchster Priester nicht diese Herausforderung annehmen?

Qyar'tuum, Hohepriester der Bar'Iana
Der fügsame *Qyar'tuum* (*1014 BF, schmächtig, unterwürfiger Blick) darf der Vollständigkeit halber am Rat teilnehmen, allerdings wird er nicht nach seiner Meinung gefragt und mit dem Spott der anderen Priester bedacht. Er trägt eine Robe aus Algengeflecht und eine lederne Umhängetasche.
Agenda: Überleben
Anfängliche Position zu Gul'Yuggor: neutral (contra)
Sympathien: Quornak
Antipathien: Bruszrug, Gul'yog'yuug
Schwachpunkt: Sein Kult wird trotz seiner Leistungen zum Überleben Wahjads nicht ernstgenommen. Qyar'tuum hat dermaßen die Rolle des Unterwürfigen verinnerlicht, dass er es kaum mehr wagt, offen zu sprechen.
Argumente: keine – Qyar'tuum hält sich aus der Diskussion heraus. Wenn er zu einer Aussage gedrängt wird, redet er dem Anderen nach dem Maul.

Die Helden und Gul'Yuggor

Argumente Gul'Yuggors
- Darion Paligan ist ein heiliges Wesen Gal'k'zuuls. Durch ihn spricht und handelt die Grundmutter.
- In ihm erfüllen sich alte Prophezeiungen, dass Wahjad den Bann des Nebelmeisters brechen kann. Er verkörpert die Wiedergeburt Wahjads. Mit seiner Hilfe wird sich Gal'k'zuul ungehindert ausdehnen und die Landmassen im Meer versenken.
- Darion kann den Krakoniern ihre Laichmutter zurückbringen (gewissermaßen wahr) und den Niedergang ihrer Rasse umkehren.
- Der Heptarch ist so mächtig, dass er Moruu'daal unterworfen hat. Der einstige Tyrann von Wahjad ist nicht länger Herr, sondern Knecht. Sobald er seine Aufgabe erfüllt hat, wird sich Darion seiner entledigen. (eine Lüge)
- Gul'Yuggor interessiert nicht mehr der Krakenthron. Die Grundmutter hat ihm seine eigentliche Aufgabe am Boronsgrund gewiesen. (eine Lüge)

Argumente der Helden
- Darion hat kein Interesse an Wahjad. Es ist ihm nur Mittel zum Zweck. Er opfert seine Verbündeten, wie es ihm nützlich erscheint.
- Die alveranischen Götter haben einmal ihre Macht bewiesen. Wer sagt, dass sie nicht erneut eingreifen und Yal-Zoggot dieses Mal vollständig zerstören werden?
- Moruu'daal ist Darions Verbündeter, um den Preis der Krakenthrons. (Aus der Auseinandersetzung mit dem Reif des Zauberkönigs können sie wissen, dass Moruu'daal seine Ambitionen um Wahjad nicht aufgegeben hat.)
- Die Krakonier wurden um ihren wahren Gott betrogen. (Wenig hilfreich, da dieses Argument die Legitimität der Hohepriester infrage stellt.)
- Wahjad ist schwach und hat sein Schicksal verdient, wenn es sich kampflos dem Heptarchen unterwirft.

Verlauf

Urrmashzuul wird erst seine wahre Meinung kundtun, wenn er fürchten muss, dass der Rat sich überwiegend für Gul'Yuggor aussprechen wird – oder wenn Quornark umgefallen ist und er damit über den wankelmütigen Herrscher triumphieren kann. Gul'yog'yuug ist angreifbar durch seine Rolle in Gul'Yuggors Revolte. Sollte dies offenbar werden, wird er alles versuchen, Quornark zu besänftigen. Bruszrug kann gar einen entscheidenden Kampf auf Leben und Tod zwischen Gul'Yuggor und einem Helden vorschlagen. Rhuumarz empfiehlt, die Helden als Orakel gegen seine Seeschlangen antreten zu lassen.

Eskalation

Wenn es Gul'Yuggor zu bunt wird oder er seine Felle davontreiben sieht, greift er zur Krakonierkrone, um die anwesenden Froschmenschen unter den Bann der Laichmutter zu zwingen. Die Priester greifen auf seinen Befehl umgehend die Helden an, während er zum Krakenthron schwimmt, um auf dem lebenden Ungetüm (die Spielwerte entsprechen einem *Dekapus*, **ZooBotanica 123**) an Quornarks Stelle Platz zu nehmen. Es folgt ein epischer Kampf im Krakenmolchpalast, bei dem Bruszrug und Gul'yog'yuug durchaus ihr Leben lassen dürfen. Sollten die Helden auf die Idee kommen, einem Krakonier *Frmlarr* in die Flossen zu drücken, wird der Zauberbann augenblicklich von ihm abfallen: Krakons Einfluss auf sein Volk scheint nicht völlig verschwunden zu sein.
Gul'Yuggors Kampfwerte finden Sie auf Seite 16. Der Kampf endet definitiv mit seinem Tod oder wenn die Helden die *Krakonierkrone* erbeuten. Im Falle einer sich abzeichnenden Niederlage versucht der Krakonierfürst zu fliehen und die *Wurzelkaiserin* zu erreichen. Ob ihm dies gelingt oder nicht, ist den Helden überlassen: In zukünftigen Publikationen wird Gul'Yuggor als tot gelten. Seine Dämonenarche wird in jedem Fall über den Meeresboden krabbelnd entkommen, um Darion Paligan vom Scheitern der Pläne um Wahjad zu berichten.

Folgen und Entscheidungen

Gul'Yuggors Versuch, mit Hilfe der *Krakonierkrone* die Priester von Yal-Zoggot zu unterwerfen, erzürnt Quornark und stärkt jene Priester, die dem Heptarchen nicht folgen wollen. Ein Bündnis mit den Mürbhäuten schlägt der Vurr jedoch kategorisch aus: Soll Paligan kommen, man wird zu verhindern wissen, dass er einen Fuß auf den Meeresboden setzt.
Zumindest mit der Gewissheit, dass Yal-Zoggot dem Heptarchen nicht Tür und Tor öffnet, können die Helden an die Meeresoberfläche zurückkehren, um sich auf die entscheidende Schlacht vorzubereiten.

Das Meer der Finsternis

„Was soll ich sagen, alter Freund? Hätten wir heute nicht hier sein wollen, wir wären vor Jahren nicht gemeinsam in See gestochen."
—Wilbur Kornplotz zu Rateral Sanin,
am Vorabend der Seeschlacht im Selemgrund

Das letzte Kapitel beginnt. Sein Verlauf speist sich aus allen Entscheidungen, die die Helden in den letzten Monaten getroffen haben, aus ihren Erfolgen und Niederlagen. Es ist für uns daher gar nicht im Detail vorherzusehen, wie sich die Entscheidungsschlacht in Ihrer Spielrunde entwickeln wird. Wir liefern Ihnen im Folgenden die wichtigsten Eckpunkte und generische Szenen. Begreifen Sie dies bitte – wie Vieles in diesem Band – als Materialsammlung, die Sie ausschlachten dürfen, um Ihrem Abenteuer einen würdigen Abschluss und Ihren Spielern ein Erlebnis zu bereiten, von dem sie noch lange erzählen werden.

Das Treffen im Selemgrund

Mit dem Ende des Jahres naht der Zeitpunkt, an dem die Helden ihre Verbündeten (erstmalig) zusammenrufen. Die Helden sollten sich überlegen, wo sie ihren *Bund der Wogen* zusammenkommen lassen. Sie benötigen dafür einen Hafen, von dem aus sie schnell operieren können. Selem selbst fällt aufgrund seines sumpfigen Deltas aus der Wahl. Neben Miyamat (schwierig wegen der Ruinen) ist am ehesten der Kriegshafen Port Zornbrecht geeignet, von dem aus sich der Selemgrund gut im Auge behalten lässt.



Der Hafen des Löwen

Port Zornbrecht für den eiligen Leser
Einwohner: 200
Wappen: auf Schwarz ein goldener Löwe
Herrschaft: Kommandantin Ranchela Isaura Zornbrecht (Al'Anfa)
Garnisonen: 10 Söldner im Dienst der Kommandantin, wechselnde Anzahl alanfanischer Freibeuter
Tempel: Efferd, Schreine von Boron und Kor
Wichtige Schänken / Gasthöfe: Herberge ‚Walkirs Paradies' (Q3/P3/S10), Taverne ‚Zum Wickelkopf' (Q4/P2), Bordell ‚Die schwarze Perle' (Q3/P4)
Besonderheiten: Seidenhandel, Ruinen echsischer Verehrung
Stimmung in der Stadt: Die Atmosphäre unter den Seidenhändlern, Freibeutern und Exilanten ist rau. Nach dem Angriff echsischer Kreaturen vor einigen Jahren ist ein Hass auf Achaz tief verwurzelt.

Die kleine Siedlung lebt vom Seidenhandel. Aufgrund ihrer Lage ist sie von strategischer Bedeutung und für die Helden ein idealer Treffpunkt für ihre Verbündeten. Sollten die Helden Al'Anfa ins Bündnis geholt haben (Seite 83), wird ihnen der Kriegshafen ausdrücklich empfohlen und vorübergehend zur Verfügung gestellt.
Nach einem Überfall echsischer Wesen im Tsa 1024 BF entlud sich der Zorn der Menschen in einem Massaker an den bisher hier lebenden Achaz. Seitdem hat kein Echsenmensch seinen Fuß nach Port Zornbrecht gesetzt und es überlebt. Kommandantin *Ranchela Isaura Zornbrecht* (*1005 BF, dunkelblonde

Zöpfe, eiserne Prothese anstelle der linken Hand), eine Nichte der verstorbenen Großadmiralissima Phranya, schätzt ihren abgelegenen Posten, da er sie von den Intrigen ihres Vetters Rezzan fernhält. Ihre Hand verlor sie 1030 BF an ein Krokodil.
Mit Ranchela sollten die Helden auch in Kontakt treten, bevor sie mit ihren ersten Schiffen Port Zornbrecht anlaufen: Das Auftauchen einer Flottille kann fälschlich als aggressiver Akt verstanden werden. Ranchela ist schnell überzeugt und wittert eine Gelegenheit, sich zu beweisen. Wenn Sie dies wünschen und die Helden weitere Unterstützung gut gebrauchen können, kann sie ein Schreiben an den Großadmiralissimus aufsetzen. In diesem Fall kann eine eilig zusammengestellte alanfanische Flottille auf dem Höhepunkt der Schlacht als überraschende Verstärkung dazustoßen.

Admiräle, Freibeuter und Piraten

Vermutlich erstmals kommen alle verbündeten Kapitäne zusammen. Je nachdem, welche Vorarbeit die Helden geleistet haben, ist die Stimmung mehr oder weniger angespannt. Konflikte werden jedoch nicht ausbleiben. Der Kriegshafen fasst nur eine gewisse Anzahl an Schiffen und natürlich möchte jeder Kapitän gebührlich behandelt werden. Die Helden müssen vermitteln und sich noch einmal mit den beachtlichen Egos ihrer Verbündeten auseinandersetzen. Keiner möchte mit seinem Flaggschiff weit außerhalb vor Anker gehen (was aber für manche nicht ausbleiben wird), Maraskaner wollen nicht neben Garethjas ankern, Aranier nicht neben Novadis und so weiter. Alte Feindseligkeiten kochen wieder hoch, gerade wenn ein Verbündeter von der Anwesenheit eines Kontrahenten überrascht wird.
Das Spiel wiederholt sich, sobald die Helden die Kapitäne an einen Tisch rufen: Al Abrah will nicht neben Frauen sitzen, Rateral und Kodnas können die Sticheleien nicht lassen, Deirdre und Dagon begegnen sich feindselig – von der möglichen Anwesenheit des Krakoniers Krak und des Geisterkapitäns El Harkir ganz zu schweigen. Andererseits kann es zu freudigem Wiedersehen kommen. Nutzen Sie die Zusammenkunft, um die Meisterpersonen mit Leben zu füllen und ihre Eigenheiten den Spielern noch einmal vor Augen zu führen.

Kriegsrat

Die genaue Planung zur Vorbereitung der Seeschlacht soll bei den Helden liegen, doch wird jeder mitreden wollen. Während manche wie Peliope und Deirdre taktischer vorgehen, beharren andere darauf, dass ihr Vorgehen das beste ist. Schon die Frage, welches Schiff die Führung übernimmt und welcher Kapitän das Oberkommando hat, stellt eine harte Belastungsprobe für den Bund dar.
Gerade dadurch, dass angesehene Kapitäne wie Rafik oder Rateral den Helden ihr Vertrauen aussprechen und sich demonstrativ hinter sie stellen, können Sie die Wogen glätten. Dennoch ist viel diplomatisches Fingerspitzengefühl gefragt, um die eigensinnigen Kapitäne auf eine Linie zu bringen.
Sollten die Helden dabei scheitern, können sie durchaus Verbündete verlieren. So kann etwa Dagon Lolonna die Segel streichen – um dann im entscheidenden Moment der Schlacht zurückzukehren.

Die Rolle der Helden
Aus früheren Begegnungen weiß man, dass die *Plagenbringer* in der Seeschlacht nicht zu bezwingen ist, man die Ungetüme aber von Innen heraus zerstören kann. Jemand muss bis in das Herz der Arche vordringen, Darion und Moruu'daal überwinden und den Ma'hay'tam zusammen mit Bahamuth vernichten: die Helden. Ihnen soll die Rolle zufallen, das Kommandounternehmen anzuführen, das in die Arche eindringen wird.
Die Magier des Bunds sind sich zügig einig, dass, ausgehend von der Verschmelzung Bahamuths mit der *Plagenbringer*, die Vernichtung der Arche auch das Ende des Teilleibs des Omegatherions bedeuten wird. Zudem wird Darions Bündnis durch seine Person und seinen Willen zusammengehalten: Wenn der Kopf abgeschlagen ist, werden sich die Glieder verflüchtigen.
Den versammelten Kapitänen wird deutlich, dass sie letztlich nur eine Aufgabe haben: In der Schlacht die Zeit zu erkaufen, die die Helden benötigen.

Die Artefakte der Erzdämonin
Besondere Gedanken sollten auf die Erzartefakte Charyptoroths verwendet werden. Man ist sich einig, dass sie nach Darions Tod nicht in falsche Hände fallen dürfen. Die zwölfgöttlichen Lande haben ihre Lehren gerade aus dem Fall von Leonardo dem Mechanikus gezogen: Es darf nach Darion Paligan keinen neuen Träger von Charyptoroths Splitter geben! Rafik weiht die Helden im kleinen Kreis in ein wohl gehütetes Geheimnis ein: Auf dem letzten Allaventurischen Konvent der Magie zu Kuslik im Jahre 1034 BF (Abenteuer **Im Schatten des Elfenbeinturms** sowie **AB 151**) wurde die erste *Urne des Unwissbaren* angefertigt. Der Zweck dieser Enduriumgefäße ist die sichere Aufbewahrung der Schwarzen Splitter (**Horas 210**). Nachdem die erste Urne Belkelels Splitter galt, sollen mittlerweile weitere Gefäße geschmiedet sein. Rafik rät, dass dies der sicherste Weg sei, das Übel aus der Welt zu schaffen.
Auch *Yamesh-Aqam* muss wieder in eine sichere Verwahrung gebracht werden, während man über den *Fließenden Mantel* zu wenig weiß, um sichere Aussagen zu treffen.

Unterstützung
Die Helden müssen nicht allein in die *Plagenbringer* eindringen (es sei denn, sie halten ein kleines Kommandounternehmen für erfolgsversprechender). Die Verbündeten können Kämpfer zur Unterstützung bereitstellen, manche Meisterperson würde es zudem als besondere Ehre empfinden, die Helden begleiten zu dürfen. (Unter anderem bieten sich Wilbur Kornplotz, der so das Ende der *Seeadler von Beilunk* überlebt, sowie *Ben Harkir* an, der bei der Unternehmung sein Leben lassen kann.)
Auch sollten die Helden beraten, *wie* sie auf die *Plagenbringer* vordringen wollen. Seien Sie für alle Vorschläge der Spieler offen – vom Dschinnentransport über einen Rammangriff oder das Untertauchen mit der *Sphäre des Hydrophos* bis hin zum Blind-Transversalis mit Hilfe von Mudarris Valpo – und diskutieren Sie mit Ihnen die Umsetzbarkeit.
Eine weitere wichtige Entscheidung ist, auf welchem Schiff sich die Helden während der Schlacht aufhalten. Die *Sulman al'Nassori* ist als schlagkräftigste Einheit eigentlich die beste Wahl, das Abenteuer macht hier jedoch keine Vorgaben.

Ausrüstung
Geizen Sie nicht, die Helden mit dem nötigen Rüstzeug auf die bevorstehende Aufgabe vorzubereiten. Mit *Frmlarr* und dem *Dreizack des Wächters* können sie bereits über mächtige Waffen verfügen. Die *Sulman al'Nassori* besitzt zahlreiche Artefakte und Zaubermittel, die Rafik ohne Zögern austeilen lässt – und auch andere Schiffsmagier mögen ihre wohlgehüteten Alchimika herausgeben, mancher trennt sich gar von einem persönlichen Zaubergegenstand und schenkt ihn einem Helden. Schöpfen Sie aus dem Angebot, das **Wege der Alchimie** Ihnen macht, aus dem Vollen. Ihre Helden werden es benötigen!

Tulamidische Wunschringe
Jeder Held bekommt von Rafik einen Wunschring geschenkt, in denen jeweils ein Dschinn des Elements Wasser, Luft oder Feuer gebunden ist (nach Meisterentscheid in *einem* Ring auch ein Elementarer Meister). Jeder Dschinn wird der Gruppe einen Dienst erfüllen. Dieser kann vorher in Absprache mit den Helden festgelegt sein oder entscheidet sich in dem Moment, in dem der Dschinn gerufen wird. Seien Sie bei der Gewährung der Dienste großzügig und verzichten Sie auf die eigentlich notwendige *Kontrollprobe*: Die Elementare wissen, was auf dem Spiel steht, und werden die Helden auch um den Preis ihrer eigenen Vernichtung unterstützen.

Sanins Geschenk

Instinktiv spürt Rateral Sanin, dass seine letzte Schlacht naht. Er wirkt mürrischer als sonst, nachdenklicher. Gerade wenn die Helden eine enge Bindung zu ihm haben, wird er sie im kleinen Kreis in seiner Kapitänskajüte auf der *Seeadler von Beilunk* empfangen, um bei einer Flasche Wein Details der Schlacht zu besprechen. Dies ist für ihn letztlich nur ein Vorwand, um Abschied zu nehmen, doch wird der alte Seebär sich das nicht eingestehen.
Als man sich verabschiedet, schenkt er einem der Helden mit unbeholfenen Worten sein altes, treues Fernrohr. Wer ihn kennt, weiß, dass er sich selten davon trennt.

Die Seeschlacht im Selemgrund

Die anstehende Schlacht ist ein episches Ereignis, das sich in der aventurischen Geschichte der letzten Jahrhunderte einzig mit der *Seeschlacht von Phrygaios* (**Masken der Macht 111**) messen kann. Den genauen Verlauf können wir nicht vorsehen und werden wir nicht vorschreiben.
Die Helden haben den Ort der Konfrontation bestimmt, Darion bestimmt den Zeitpunkt. Die ersten Meldungen von der Sichtung seiner Vorhut treffen ein, als die unbarmherzig heiß brütende Sonne ihren Zenit bereits überschritten hat. Allein die ersten Scharmützel zwischen der Vorhut und den Spähschiffen der Helden können sich über mehrere Stunden ziehen, in denen Helden geboren werden und Legenden untergehen. Die eigentliche Seeschlacht selbst wird sich ebenfalls über Stunden ziehen, bis in die sternleere Nacht hinein.

Die Seeschlacht im Selemgrund

Ob die mit einem * versehenen Namen und Schiffe tatsächlich bei der Seeschlacht mitmischen, ist allein von dem bisherigen Verlauf des Abenteuers und den Erfolgen der Helden abhängig. Das jeweils angegebene Aufgebot stellt das Maximum dessen dar, was ein Verbündeter aufbieten kann, muss aber nicht ausgereizt werden.
Datum: zu Beginn der Namenlosen Tage (der genaue Zeitpunkt obliegt Ihnen, je nachdem, wie die Helden bisher vorangekommen sind und wie spannend Sie es gestalten wollen; bedenken Sie, dass die niederhöllischen Mächte stärker sind, je weiter die Namenlosen Tage voranschreiten)

Für den Bund der Wogen:
• die *Sulman al'Nassori* (Zauberschiff) unter Kapitän-Dekan Rafik ibn Dhachmani
• die *Seeadler von Beilunk* (Galeasse) unter Kapitän Rateral Sanin
• die *Marschallin Jadvige von Hummergraben* (Schivone) unter Kapitän Pjotrew Hjolmen, fünf Schivonen (unter anderem der *Seewölfe*), sechs bewaffnete Koggen des Freibundes, in Begleitung der Meisterin der Brandung Vanjescha Karjensen
• die *Kaiser Reto* (Schivone) unter Admiralin Praiadanya Seridarez, die *Admiral Vikos* (Galeasse) unter Vizeadmiral Hakon von Sturmfels, fünf weitere Kriegsschiffe und ein Dutzend Unterstützungsfahrzeuge der Perlenmeerflotte, in Begleitung der Meisterin der Brandung Khorena Mondreios*
• die *Stern von Beilunk* (Schivone) unter Admiralin Deirdre Sanin, ein Dutzend Biremen, Triremen und Karavellen der Südmeerflotte
• die *Prinz Amaryd* (Trireme) unter Admiralin Peliope von Rathmos, zwei Geschwader der aranischen Flotte*
• die *Rastullahs Zorn* (Thalukke) unter El Harkir
• die *Cheria* (Thalukke) unter Al Abrah
• bis zu drei Dutzend Thalukken, Zedrakken und Lorchas novadischer Freibeuter*
• die *Tiger von Maraskan* (Thalukke) unter Kodnas Han*
• die *Feuermal* (Thalukke) unter Seetetrarchin Erolijida der Scharlachroten*
• bis zu zwei Dutzend Thalukken, Zedrakken und Lorchas des Shîkanydads*
• die *Beleman von Grangor*, *Rondrikan von Havena* und *Gebelaus von Neetha* (Schivonellas) unter Ladwenja von Tsastrand*
• die *Glutherz* unter Zeremonienmeister Dagon Lolonna, ein halbes Dutzend Piratenschiffe des *Bunds der Schwarzen Schlange**
• die *Haireiter von Yal-Zoggot* unter Kp'tan Krak*
• die *Darbuqtah* (Dämonenarche) unter Tulmyrja Mayysunya (kämpft sie nicht auf Seiten der Helden, so ist sie in Paligans Aufgebot zu finden)*

• die *Schwarze Sichel* (Trireme) unter Admiralkomtur Sarastro Dorkstein, ein Dutzend weiterer Kriegsschiffe* (vermutlich als Verfolger der Schwimmenden Heptarchie)
• der Blutrochenkönig Vaotorr
- insgesamt bis zu 150 Schiffe unterschiedlicher Bauart vom Kriegsschiff bis zur Piratenschaluppe

Für den Bund der Urtiefen:
• die *Plagenbringer* (Dämonenarche) unter dem Heptarchen der Meere Darion Paligan
• die *Admiralin Misa von Rulkadu* (Geistertrireme) unter Knochenadmiral Rudon von Darbonia
• die *Goldmorgentarantel* (Dämonenarche) unter Chimena Ulgaal*
• die *Friedhofswärterin* und *Gebeinsammlerin* (Dämonenarchen) unter Xqal'zl'yssr
• die *Knochenotta* (Dämonenarche) unter Starkad Eisenwind
• die *Wurzelkaiserin* (Dämonenarche) unter Gul'Yuggor oder einem Nachfolger
• die *Seuchenbringer* (Dämonenarche) unter Tlalum Borkenfraß*
• die *Darbuqtah* (Dämonenarche) unter Tulmyrja Mayysunya (kämpft sie nicht auf Seiten Darions, so ist sie im Aufgebot der Helden zu finden)*
• die *Sankt Borbarad von Mendena* unter Khyrene der Seelenpfänderin*
- insgesamt bis zu 8 Dämonenarchen und bis zu 70 weitere Schiffe unterschiedlicher Bauart (darunter gebundene Geisterschiffe), gepanzerte Hummeriergarden, Kampfschwimmer der Risso, krakonische Haireiter, mehrere Hundert Untote, drei Dutzend gebundene Dämonen

Auf Golgaris Schwingen: Darion Paligan, El Harkir (wird erlöst), Rateral Sanin, Rudon von Darbonia

Visibili: Ben Harkir, Chimena Ulgaal, Gul'Yuggor, Khyrene die Seelenpfänderin, Ladwenja von Tsastrand, Tlalum Borkenfraß

Der Schlachtplan des Heptarchen

Da er sich selbst auf das bevorstehende Ritual konzentrieren muss, überlässt Darion das eigentliche Kommando Rudon von Mendena. Der Knochenadmiral, der während der Namenlosen Tage durch Charyptoroths Macht auch bei Tage bestehen kann, entsendet eine Vorhut aus kleinen, beweglichen Piratenschiffen und krakonischen Haireitern, auf dem Meeresgrund von der *Wurzelkaiserin* begleitet. Gotongi, Difarim und ein Elymelusinias (**Tractatus 36**) eilen über die Wasser als Boten umher.
Dem folgt die Hauptstreitmacht aus den Dämonenarchen *Friedhofswärterin*, *Gebeinsammlerin* und *Knochenotta* sowie gegebenenfalls *Goldmorgentarantel*, *Seuchenbringer* und *Darbuqtah*, die jeweils von einem Ring Schiffe und gebundener Dämonen umgeben werden. Das volle Ausmaß des Aufgebots verschleiert Rudon dadurch, dass er die Geisterschiffe (außer seinem eigenen) unter den Wellen zurückhält. Ganz zuletzt, mit ein wenig Abstand, wälzt sich die *Plagenbringer* durch die Wogen.

Das Chaos der Schlacht

Die chaotische Schlacht lässt bald beide Seiten den Überblick verlieren und sollte von Ihnen vor allem erzählerisch behandelt werden. Lassen Sie dabei die Spieler über das Schicksal von Meisterpersonen immer wieder im Unklaren: Auch wenn etwa Kodnas Han am Ende zu den Überlebenden zählen wird, muss dies für die Helden nicht so aussehen.

Die Feinde

- Die Ma'hay'tamim spucken Dämonen, Untote und Maritime aus. Ihre mächtigen Spinnenbeine zertrampeln kleinere Schiffe und greifen nach größeren.
- Da die *Wurzelkaiserin* nicht schwimmfähig ist, kann sie nur in seichteren Gewässern agieren. Die Blutpiraten versuchen einzelne Schiffe vor sich her Richtung der sumpfigen Küste zu treiben, wo die Arche bereits knapp unter der Wasseroberfläche lauert.
- Risso, Krakonier und Gal'kzuulim entern gegnerische Schiffe, um den Kapitän zu töten und Geschütze zu zerstören, oder versuchen unter Wasser, das Steuerruder zu beschädigen.
- Ein *Amrychoth* (**WdZ 207**) versucht, Schiffe mit einer Springwelle zum Kentern zu bringen, während der achtgehörnte *Vhatacheor* (**WdZ 223**) mit seinen Spinnenbeinen das Wasser zum Brennen bringt.
- Lederschwingen (Seite 173) stürzen sich im Verbund auf feindliche Schiffe, um mit ihren Klauen die Takelage zu zerreißen.
- Die zahlreichen Paktierer rufen die Macht Charyptoroths an. Bald häufen sich Mahlströme (die von Ma'hay'tamim und Geisterschiffen ignoriert werden), Krakenmolche rotten sich zusammen und erklimmen Bordwände, Blutfontänen schießen in die Höhe, Irrlichter täuschen Geschützmannschaften und schreckliche Fratzen suchen die abergläubischen Matrosen heim.
- Sobald der Abend naht oder die Sonne hinter finsteren Sturmwolken verschwindet, erheben sich die zurückgehaltenen Geisterschiffe aus der Tiefe.

Die Verbündeten

- Die Bordmagier verausgaben sich bis zum letzten Astralpunkt, um Feuerbälle zu schleudern, Dämonen zu bannen, arkane Wände zu errichten oder Verwundete zu heilen. Einige stoßen dafür selbst *Verbotene Pforten* auf und opfern sich.
- Geweihte stemmen sich gegen die Übermacht des Namenlosen Gottes und streiten als Mut machendes Vorbild an vorderster Stelle.
- Die *Sulman al'Nassori* hält sich zurück und wartet auf das Auftauchen der *Plagenbringer*, um dann mit aller Zauber- und Dschinnenmacht in die Schlacht eingreifen.
- Der niederhöllische Feind schweißt selbst lebenslange Kontrahenten zusammen: Kodnas Han riskiert, die vierte *Tiger von Maraskan* in Auftrag geben zu müssen, um ein wag-



halsiges Manöver Sanins zu decken; Dagon fällt abtrünnigen Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange* in die Flanke, die Deirdres Flaggschiff bedrängen; Ben Harkir und Al Abrah ziehen an einem Strang; Erolijida und Pjotrew beschwören alte Zeiten, als sie gemeinsam Blutpiraten austricksen; und Peliope zeigt, warum die aranische Flotte eine Fürstin des Perlenmeers ist.

- Recht schnell kann die Einheit des Bunds zerbrechen, wenn eigensinnige Kapitäne sich nicht an Absprachen halten und aus Formationen ausbrechen – meist mit tödlichem Ausgang.
- Gerade Praiadanya lässt sich in ihrem Eifer zu einem fatalen Manöver hinreißen, das zum Untergang der *Kaiser Reto* führen wird.
- Unter den Wellen führt Vaotorr fast sämtliche Blutrochen von Miyamat bis Bandur in den Kampf gegen Haireiter und Kampfschwimmer. In einem zornigen Angriff kann er eine der Seeschlangen der *Plagenbringer* schwer verwunden und das Vorankommen der Arche verlangsamen.
- Unabhängig vom *Bund der Wogen* greifen die Krakonier Yal-Zoggots in die Schlacht ein, um eine erneute Machtübernahme ihrer Heimat durch Moruu'daal zu verhindern.

Götterwirken und Zauberei während der Namenlosen Tage

Bedenken Sie, dass während der Namenlosen Tage sämtliche Liturgieproben um 7 Punkte erschwert sind, es sich jedoch häufig ergeben mag, dass ein Geweihter selbstlos aus einer Notlage heraus (–3) um Beistand bittet. Einem geweihten Helden können Sie einmal (!) während des gesamten Finales zugestehen, dass durch ihn ein *Großes Wunder* gewirkt wird.

Dämonen- und Geisterbeschwörungen sind um 3 Punkte erleichtert, die Kontrollprobe um 1 Punkt. Elementarbeschwörungen sind schwerer zu wirken (Probe +2). Generell kosten alle Zauber mit dem Merkmal *Dämonisch* 1 AsP weniger (mindestens jedoch 1 AsP).

Die Harfe der Meeresheilung

Wenn die Helden das in Südwall geborgene *salaiama* während der Schlacht einsetzen wollen, können sie damit die reinigende Kraft der Wasserzitadelle vorübergehend auf den Selemgrund lenken. Die *Musizieren*-Probe ist um mindestens 5 Punkte erschwert und der Effekt geringer als auf Rulat, kann aber das Zünglein an der Waage sein.

Weitere Helden in der Schlacht

Wenn Ihre Spieler über andere Helden mit einem geeigneten Hintergrund verfügen, können sie in der Schlacht im Gefolge eines Verbündeten eine zweite Gruppe führen. Während die Hauptelden auf ihren Einsatz warten, schlagen diese Kämpfe an anderer Stelle, die sich entscheidend auf den Verlauf der Schlacht auswirken können (etwa die Bannung des Knochenadmirals Rudon, das Ausschalten anderer Kapitäne des *Bunds der Urtiefen* oder die Beschädigung einer anderen Dämonenarche, die sich daraufhin zurückzieht).

Heldentod

Nicht nur manche Meisterperson bezahlt die Schlacht um das Schicksal der Meere mit ihrem Leben, auch die Helden werfen alles in eine Waagschale. Angesichts der Umstände ist es nur angebracht, dass einer oder mehrere der Helden sich opfert, um Aventurien zu retten. Aus dramaturgischen Gründen – und dem Umstand, dass dies einen Spieler vom Geschehen ausschließen würde – sollte dies nicht zu früh geschehen, sondern erst, wenn die Helden bereits die *Plagenbringer* geentert haben. Auch die Verbündeten wissen, dass die Helden die Speerspitze sind, die auf Darion Paligan zielt, und werden sie, den Protest der Recken hinnehmend, zurückhalten.

Auftritt der *Plagenbringer*

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Der Himmel verdunkelt sich und Böen peitschen den Regen vor sich her. Mit schrillem Kreischen bricht das geflügelte Grauen in Gestalt grässlicher Chimären durch die Wolken. Durch die aufgewühlte See wälzt sich ein Gestalt gewordener Albtraum: Umgeben von einem dämonischen Algenteppich und einem Geschwader eingefangener Thalukken und gebundener Geisterschiffe, angetrieben durch die Qual dreier Seeschlangen, nimmt die *Plagenbringer* den Horizont ein. Aus dem unheiligen Holz ihrer Borke quillt das vielgestaltige, vielfarbige Grauen des Landverschlingers.
Darion Paligan ist erschienen, um dem Meer der Finsternis zur Wiedergeburt zu verhelfen!

Es scheint nichts zu geben, was diesem Monstrum Einhalt gebieten kann – und dennoch müssen die Helden es versuchen. Das Auftauchen der *Plagenbringer* markiert den Zeitpunkt, an dem die Helden zur Tat schreiten müssen, um den Heptarchen aufzuhalten.

Sieben Plagen

- **Die erste Plage:** Im Umkreis von 20 Meilen umschwirren *Lederschwingen* (Seite 173) und *Gotongis* (**WdZ 212**) die Arche. Im Selemgrund wird Darion sie möglichst lange zurückhalten, um sie als frische Verstärkungen in die Schlacht zu werfen.
- **Die zweite Plage:** Ab 500 Schritt Entfernung sprechen die Geschütze der Arche und schleudern Stein- und Eisenkugeln, Hagelschlag, Sordulsäpfel und Hylailer Feuer auf die Feinde.
- **Die dritte Plage:** Ab 300 Schritt Entfernung lösen sich *Morfus* (**ZooBotanica 138**) und *Scherenwürmer* (Seite 174) von der Arche und umzingeln feindliche Schiffe.
- **Die vierte Plage:** Ein manifestierter *Amrychoth* (**WdZ 207**) lässt sich bei 200 Schritt Entfernung aus der Maulgrotte ins Meer gleiten, um die Strömungen zu Ungunsten angreifender Schiffe zu verändern.
- —**Die fünfte Plage:** Die Geleitschiffe der Arche kommen erst ab 100 Schritt zum Einsatz. (Untote) Piraten versuchen, gegnerische Schiffe zu entern und unter ihre Kontrolle zu bringen.
- **Die sechste Plage:** Ab einer Distanz von 40 Schritt können die langen Spinnenbeine und Angriffswurzeln der *Plagenbringer* um sich greifen. Kleine Schiffe werden von ihnen gepackt und zerdrückt, größere festgehalten oder beiseite geschoben.
- **Die siebte Plage:** Die Söldner und *Hummerier* (Seite 171) dienen normalerweise dem Angriff auf Schiffe, die sich bereits in der Maulgrotte befinden. In der Schlacht halten sie sich als letzte Verteidigungsinstanz zurück, um Enterkommandos abzuwehren.

Der letzte Rammangriff der *Seeadler von Beilunk*

Keiner der anderen Kapitäne besitzt die gleiche Erfahrung im Seegefecht gegen die *Plagenbringer* wie Rateral Sanin. Einmal hat er den Tanz gewagt und überlebt. Sobald die Helden aufbrechen, weiß er, dass seine Stunde gekommen ist.
Je nachdem, welchen Weg die Helden wählen – ob durch die Luft oder an Bord der *Sulman* –, Darion scheint vorbereitet zu sein. Die Wurzeln der Arche wenden sich den Angreifern entgegen. Der erste Vorstoß scheint zu scheitern. Da naht die *Seeadler*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Die toten Winkel der gewaltigen Arche ausnutzend, jagt ihr die *Seeadler von Beilunk* entgegen. Sanin hält frontal auf die Seite der *Plagenbringer* zu. Erst wollt ihr den Wahnsinn dieses Angriffs kaum glauben, dann erkennt ihr, dass er dadurch mit seinem Schiff am wenigsten Angriffsfläche bietet.
Fast meint ihr, den alten Freibeuter erkennen zu können, wie er auf dem Achterdeck steht, das graue Haar vom Sturm zerzaust, und seine Befehle brüllt. Da! Wendet er sich nicht gerade in eure Richtung, die Hand zum Gruß erhoben?
Die Geschütze der Galeere schleudern der *Plagenbringer* entgegen, was die Magazine hergeben. Magisches Brandöl entzündet das Dämonenholz, flammende Lanzen folgen ihm. Die Aufmerksamkeit der Arche richtet sich auf die *Seeadler*, fast meint ihr, die Bösartigkeit ihrer Triebe spüren zu können. Geschosse gehen auf das Schiff nieder, durchschlagen Decks und Masten.
Doch Sanin wendet nicht.
Teile der *Seeadler* fangen Feuer, aber nicht ein einziger Matrose rettet sich in die Fluten. Ungehindert spucken die Geschütze weiter ihre brennenden Geschosse auf die *Plagenbringer*. Einer der gewaltigen Greifarme hebt sich bedrohlich.
In euren Köpfen glaubt ihr, Sanins letzten Befehl zu vernehmen: „Rammen!"
Aus dem gewaltigen Rammsporn löst sich ein gleißender Feuerball und brennt sich seinen Weg durch das Dämonenholz. Mit aller Wucht donnert die *Seeadler* in die *Plagenbringer*, reißt die ätzende Hülle auf und bringt das Ungetüm zum Wanken, ehe sie in brennende Trümmer auseinanderbrechend unter dem Spinnenbein begraben wird.

Plagenbringer

„Xeraans Maßlosigkeit schuf aus einem der ersten Ma'hay'tamim das, was selbst das Arcanum *nur in Andeutungen ein ‚Schiff der verlorenen Seelen' nennt. Er warf dem Schiffsdämon alles zum Fraß vor, was sich anbot, opferte ihm ganze Flotten und verschmolz ihn mit anderen Höllenknechten. Es lässt sich nur unter Schaudern ausmalen, welche Plagen dieses Ungetüm zu bringen imstande ist, das seinen Namen zu Recht trägt."*
—Tarlisin von Borbra, Hochmeister der Grauen Stäbe, 1023 BF

Die *Plagenbringer*



Typ: Dämonenarche
Beflaggung: auf Nachtblau eine blutrote Charyptoroth-Rune und Dämonenkrone (Schwimmende Heptarchie)
Takelage: –
Tiefgang: 6,9 Schritt
Breite: 46 Schritt **Länge:** 220 Schritt
Schiffsraum: 23.276 Quader
Frachtraum: 7.758 Quader
Besatzung: 120 Söldner und Seesoldaten, 50 Doppelsöldner, 300 Piraten (davon 50 Paktierer), 108 Geschützbediener, 400 Wasserleichen, 50 Krakonier und Gal'kzuulim, 50 Kampfschwimmer der Risso, 50 Große Hummerier
Beweglichkeit: niedrig
Struktur: —
Geschwindigkeit:
normale Fortbewegung 14 Meilen/Stunde
Bewaffnung: 2 mittelschwere Rotzen voraus, 2 schwere Rotzen voraus, 1 Ballista voraus (Vorderdeck), 4 mittelschwere Rotzen (1 pro Turmseite), je 4 Hornissen back– und steuerbord, 2 schwere Böcke (Hauptdeck), 2 schwere Rotzen (Achterdeck)

Mit über 220 Schritt Länge und einer Breite von 46 Schritt ist die *Plagenbringer* die größte Dämonenarche. Sie ist längst kein wendiges Kampfgefährt mehr, sondern ein dämonisches Trägerschiff: das treibende Herz der Schwimmenden Heptarchie. Anders als ihre Schwester, die *Stadt aus der Tiefe* (Seite 66), ist sie, durch Darions Willen gelenkt, bedeutend mobiler. In der Schlacht konnten die Helden sie bereits als scheinbar unaufhaltsame Urgewalt erleben, die durch die Verschmelzung mit Bahamuth an zusätzlicher chaotischer Kraft gewonnen hat. Die acht Spinnenbeine tragen den Koloss schon lange nicht mehr, sondern dienen der *Plagenbringer* zu mächtigen Greifattacken. Drei mit Hölleneisen und Spinnenbeinen festgehaltene Seeschlangen – zwei an jeder Seite, eine unter dem Kiel – treiben in ihrer Pein die Arche voran. Das Holz des Schiffsdämons ist nussbraun, ockerfarben und schwarz gestreift. Aus Löchern und Klüften tropft grüner, roter oder schwefliger Schleim und die chaotische Masse Bahamuths quillt hervor. Hunderte von Morfus haben sich an der Borke festgesetzt, lange Dornen tragen aufgespießte Blutopfer zur Schau. Ein halbes Dutzend Ulchuchu umgeben als riesiger Algenteppich die Arche, die zusätzlich von gebundenen Geisterschiffen und Dämonen aus Charyptoroths Domäne geschützt wird.

Auf dem Oberdeck reihen sich Dutzende Trutzbauten, einige davon Bastionen halb verdauter Kriegsschiffen, aneinander. Mit Blut genährte Algengärten wechseln sich mit Exerzierplätzen und Dämonenstandbildern ab, überwiegend Charyptoroth in all ihren Verehrungsformen. Über allem wuchtet sich der zentrale Aufbau in die Höhe, an dessen Spitze die Flagge der Schwimmenden Heptarchie flattert. Die vier gewaltigen Hörner sind teilweise hohl und mit Spähern und Lederschwingen besetzt.

Im Inneren der Arche erstrecken sich auf über einem Dutzend unterschiedlich hoher und ineinander verschachtelter Decks endlose Gänge, Hunderte von Räumen, kleinste Kammern und mit kleinen Booten schiffbare Unwasserkanäle. Verliese, Quartiere, Schutthalden, Beschwörungskreise, Vorratsräume, Wandelhallen, Geräteräume, Kampfarenen, Druckwasserkammern, Leichengalerien, Kombüsen, Krakenbecken und die Hibernatoren der Hummerier schaffen einen bizarren Kosmos, den in seiner Gesamtheit wohl alleine die Archenkönigin im Herzen der *Plagenbringer* überblickt.

Ein lebender Dungeon

Mit seinem über einem Dutzend teils ineinandergreifenden Decks, endlosen Gängen, Unwasserkanälen und sich urplötzlich eröffnenden, riesigen Grotten ist das Innere der *Plagenbringer* ein labyrinthischer Dungeon, der lebt, atmet und sich ständig verändert – mehr noch, seitdem die Arche mit Bahamuth verschmolzen ist. Wir sehen daher davon ab, die *Plagenbringer* in ihrer Gesamtheit von Bug bis Heck zu beschreiben, zumal die Helden ohnehin nicht die Zeit haben, sie in Ruhe zu erkunden. Vielmehr konzentrieren wir uns in den Beschreibungen und Plänen auf zentrale und wichtige Punkte. Verstehen Sie dies bitte als Einladung, alles abseits davon nach eigenem Ermessen auszugestalten, zu erweitern und zu verändern, wie es Ihnen gefällt. Die vorgestellten Bereiche können Ihnen als Inspiration dienen und meist abgewandelt auch an anderen Stellen verwendet werden, wenn die Helden einen anderen Weg einschlagen.

Die *Plagenbringer* ist ein lebender Organismus, in den die Helden eingedrungen sind. Dunkle Unwasseradern durchziehen das Holz, durch feine Röhren zirkuliert Luft wie der Atem eines Riesen, Kolonnen von Archenkäfern wimmeln umher und Räume wie Gänge verändern manchmal sprunghaft ihre Gestalt.

Atmosphäre

Licht: Fackeln, Laternen, schimmernde Pilze und Wasserschalen mit roten Leuchtkrebsen erhellen das Innere der Arche (AT +3/PA +3). Jenseits dieser schummrigen Lichtquellen herrscht Dunkelheit (AT +8/PA +8).

Luft: Die abgestandene Luft schmeckt nach Salzwasser und Fisch. Der Geruch feuchten Holzes dringt durch die Haut, bis man ihn auf der Zunge schmeckt und sich die Wimpern wie Tannennadeln anfühlen.

Geräusche: Dumpf dringt der Lärm der Schlacht durch die Borke, bis die *Plagenbringer* abtaucht und sich der Druck der Tiefe auf die Ohren legt. In den unteren Ebenen hört und spürt man das Wüten der wahnsinnigen Seeschlangen, die ihre gewaltigen Leiber gegen das Holz werfen. Ein vielstimmiges Ächzen und Knarren begleitet jede Bewegung der Arche.

Chaos: Die *Plagenbringer* befindet sich mitten in einer Seeschlacht. Piraten und Kreaturen haben die Geschütze besetzt oder die Arche verlassen. Die Gänge sind verlassener als üblich. Dann kann es unvermittelt zur Begegnung mit einer Kampftruppe kommen, die zufällig den Weg der Helden kreuzt – oder gezielt nach ihnen sucht.

Bahamuths Hochzeit: Die Essenz Bahamuths hat die *Plagenbringer* bis in die letzte Wurzel durchdrungen. Sie tropft schleimig von der Decke und füllt tückische Pfützen. Manchmal bilden sich sprunghaft eklige Prototenkatel, geifernde Mäuler oder eine schillernde Schicht aus Fischschuppen überzieht das Holz: albtraumhafte Manifestationen des Landverschlingers. Selbst abgebrühte Piraten verlieren darüber den Verstand und können den Helden als kauernde Gestalten begegnen, die um den Tod betteln, ehe die Arche sie unvermittelt verschlingt.

Verteidigungsmaßnahmen gegen Eindringlinge

- Auf dem Oberdeck kann einer der Greifarme nach den Helden schlagen (**AT** 3, **TP** 5W6).
- Auf ihrem Rumpf und in den Gängen kann die Arche Gegner mit hervorschnellenden Ranken und Zweigen umklammern (**AT** 6, **TP** 1W6+1; Umklammern (5)), um sie dann auf Dornen aufzuspießen (**TP** 1W6+5).
- Plötzlich aufreißende Löcher (*Gefahreninstinkt*+4) ziehen Eindringlinge unter die Borke, um sie dort zu zerquetschen (1W6+1 SP/KR). Proben auf KK oder GE zum Herausziehen oder –winden sind um 4 Punkte erschwert.
- Aufplatzende Adern ergießen faulig-ätzendes Unwasser auf Gegner (2W6 SP, RS–1).
- Bahamuth sondert Teile seiner Essenz ab oder greift mit abscheulichen Tentakeln nach den Helden (Werte entsprechend *Bahamuths Brut*, Seite 61).

Begegnungen und Schrecken

- Allgegenwärtig krabbeln die bis zu 5 Finger langen, türkisblau auf schwarz gepunkteten Archenkäfer in langen Kolonnen durch die Gänge.
- Unter einem Helden bricht der Boden weg und er stürzt in eine faulige Grube. Archenkäfer beißen hier Stücke aus den verwesenden Leichnamen anderer Unglücklicher.
- Wie auf einen stummen Ruf halten alle Archenkäfer in der Nähe inne, um sich dann zu Dutzenden auf einen Helden zu stürzen.
- Mit dem Holz verwachsen und dem Schleim Bahamuths überzogen, hängt ein Mensch von der Decke (vielleicht ein Bekannter der Helden?). Mit seltsamem Singsang in der brüchigen Stimme lädt er die Helden ein, ebenfalls mit dem Baum zu verschmelzen und gemeinsam mit ihm zu träumen.
- Die Arche trennt einen Helden oder Gefährten von der Gruppe. Aus ihren Holz und Bahamuths Essenz formt sie einen Doppelgänger (regeltechnisch ein menschengroßer *Holzgolem*; **WdZ 198**), der ihm schummrigen Licht leicht mit dem echten Gefährten verwechselt werden kann.

Unverhoffte Verbündete

- Die Diener Agrimoths haben an Einfluss verloren. Doch die alte Feindschaft ist nicht vergessen und ein Widharcal-Paktierer kann sich den Helden als Helfer anbieten, um Darion zu schädigen. Sollte *Vermis Gulmaktar* (**Blutrosen 72**, **Blutige See 60**) in Ihrem Aventurien noch leben, bietet er sich für diese Rolle an. Alternativ kann sich der Schwarzalchimist *Nostromo Pulquez* (*983 BF, gewachster Bart, schwitzt Vitriol) den Helden andienen. (*)
- Maatfrau *Josmine Böttticher* (*990 BF, ausgezehrt, schorfige Haut) überlebte als Einzige den Angriff der *Plagenbringer* auf die kaiserliche Bireme *Admiralin Kronstatter* (**Blutrosen 64**). Ihre Albträume führten sie Jahre später zurück auf die Arche. Josmine ist verwahrlost und wahnsinnig, aber manchmal flackert noch ihre alte Persönlichkeit auf. (*)
- Faramud (Seite 121) kann bei weiteren Nachforschungen in die Gefangenschaft Darions geraten sein. Daraus befreit ist der Metropolit den Helden mit seinen Liturgien ein wertvoller Helfer. (Faramud wird das Abenteuer überleben.)

I – Das Achterdeck

Alleine auf dem Achterdeck könnte man mehrere Schiffe von der Größe der *Sulman al'Nassori* nebeneinander aufstellen. Die gewaltigen, hinteren **Hörner (1)** sind hohl und mit je einer Hornisse bestückt, die sich auf das Oberdeck ausrichten lässt (**FK** 24, **TP** 2W6+6*). Zudem kann hier ein Scharfschütze auf der Lauer liegen (**FK** 27, **TP** 1W6+3* (Eisenwalder) oder 2W6+6* (Windenarmbrust), SF *Meisterschütze*) und das Vorankommen der Helden behindern.

Als besonderen Gegner können Sie den Helden *Celainara* präsentieren, eine besondere Schöpfung des Chimärenmeisters Vespertilio, die einer Kreuzung aus Lederschwinge und Harpyie gleicht.

Celainara, Königin der Lederschwingen

INI 10+1W6	**PA** 6 / 10*	**LeP** 35	
RS 1 **WS** 7			
Krallen: DK H	**AT** 12 / 16*	**TP** 1W6+3	
GS 2 / 18*	**AuP** 50	**MR** 12	**KL** 9

*) am Boden / in der Luft

Besondere Kampfregeln: Doppelangriff, Flugangriff, Gezielter Angriff*, Sturzflug / Umreißen

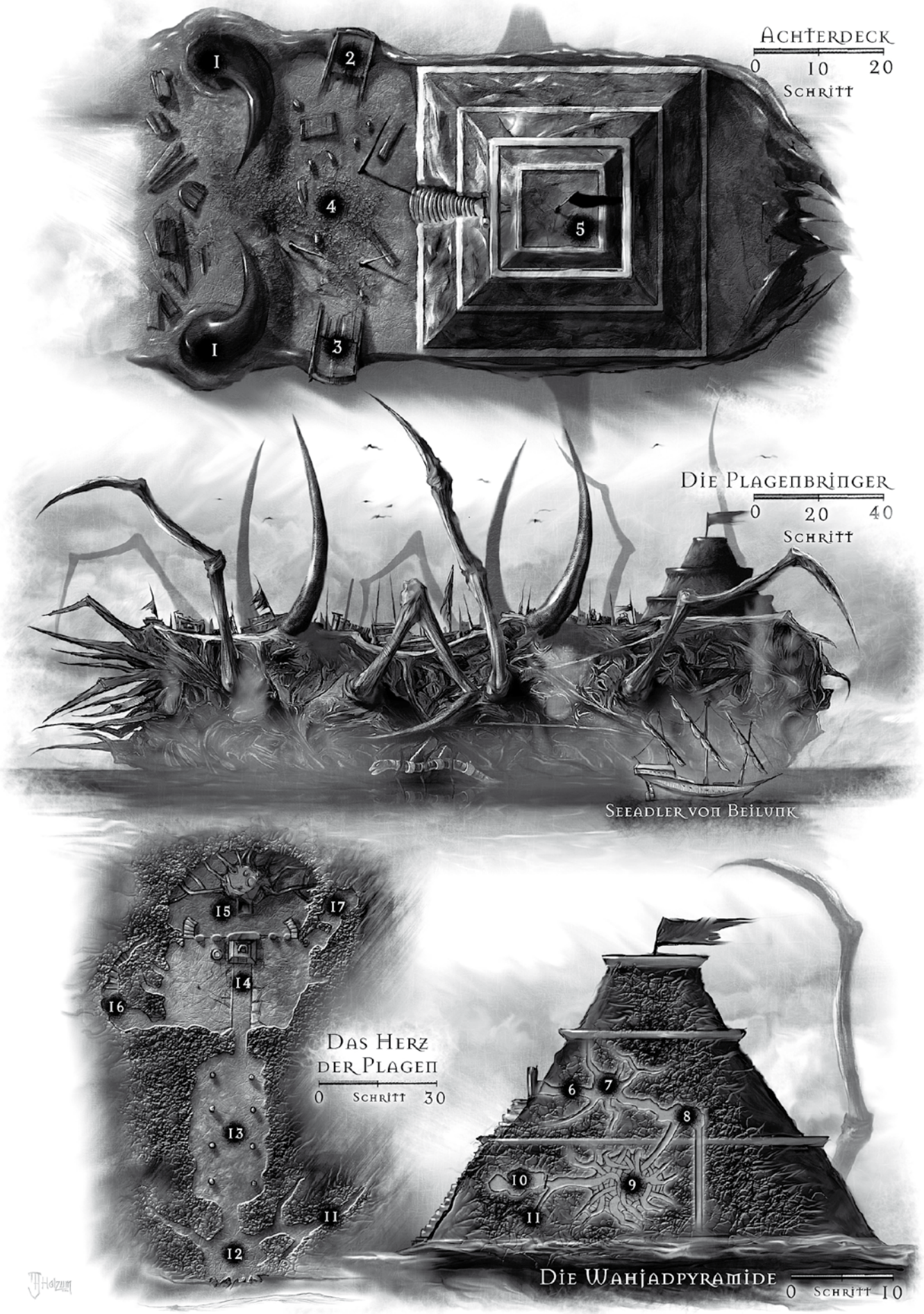
Besondere Eigenschaften: Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Schreckgestalt 1

*) Bei einem *Gezielten Angriff* führt Calainara einen Sturzflugangriff aus, bei dem sie das Opfer packt und in die Lüfte reißt.

Verhalten im Kampf: Calainara greift aus dem *Sturzflug* heraus an, um sich gleich wieder in die Lüfte zu erheben. Sie vermeidet es möglichst, sich an den Boden zwingen zu lassen.

Zu beiden Seiten erheben sich die Achtertrutzen gefressener Schiffe, die in dornenbespickte Bastionen verwandeln wurden, darunter Teile des schweren Holken ***Perle von Festum*** **(2)** und der Bireme ***Admiralin Kronstatter*** **(3)**. In letzterer Bastion hält sich häufig die wahnsinnige Josmine auf.

Die wuchernden **Algengärten (4)** bieten Schutz vor Entdeckung und erlauben es den Helden, sich zwischen den Dämonenstandbildern und Trutzbauten vorsichtig voranzuschleichen. Manche Bereiche der Algengärten sind Teil des


Achterdeck
0 10 20
Schritt
1
2
3
4
5
Die Plagenbringer
0 20 40
Schritt
Seeadler von Beilunk
15
17
14
16
13
11
12
Das Herz der Plagen
0 Schritt 30
6
7
8
10
9
11
Die Wahjadpyramide
0 Schritt 10

mächtigen Ulchuchu, der die Arche umgibt und die Helden mit Tangschlingen (**AT** 12, **TP** 1W6) angreift.
Der zentrale Aufbau, **Wahjadpyramide (5)** genannt, nimmt nahezu die gesamte Breite der Arche ein und ragt wie eine niederhöllische Bastion nahezu dreißig Schritt in die Höhe. Um Zugang zum Inneren zu erreichen, muss man über eine breite Treppe mit unförmigen Stufen den pyramidenförmigen Bau erklimmen. Oben hält eine vierköpfige Hummerier-Garde Wache, die von einem Daimoniden angeführt wird.

II – Im Inneren der Pyramide

Alleine die gründliche Erkundung der Pyramide würde Tage in Anspruch nehmen, so dass wir uns auch hier auf die wichtigsten Räumlichkeiten konzentrieren, die die Helden passieren können, wenn sie sich durch die Pyramide zum Herz der Arche durchschlagen.
Entlang des **Ganges (6)** befinden sich die Hibernatoren der Hummerier, die am Zugang zur Pyramide Wache halten. In der dahinter liegenden **Kammer (7)** laufen mehrere Gänge zusammen. Eine unheimliche Statue Charyptoroths als Krakenmutter thront über den Raum. Erweist man ihr nicht mit einem kleinen Blutopfer (auf die Zunge beißen und ausspucken, 1 SP) die Ehre, entpuppt sie sich als Golem, der mit knirschenden Steintentakeln nach den Helden schlägt (ihnen aber nicht folgen kann).

Tentakelgolem (Stein)
MU 14 **KL** 2 **IN** 1 **CH** 1
FF 1 **GE** 6 **KO** 22 **KK** 20
INI 6+1W6 **PA** 2 **LeP** 120 **RS** 5 **WS** 11
Tentakel: **DK** NS **AT** 6 **TP** 3W6+9
GS 0 **AuP** 300 **MR** 15
Besondere Kampfregeln: großer Gegner; Niederwerfen
Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Stich, Merkmal *Form*), Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Ingerimm)

Die tiefer liegende **Kammer (8)** besitzt einen mit Unwasser und Bewegungsmagie betriebenen Aufzug, der in die untersten, lichtlosen Ebenen der Arche zu den Munitionswaben und Verliesen führt. Der Aufzug führt an dem Archenherzen vorbei: Wenn die Helden ihn benutzen, müssen sie sich von den Verliesen aus (denen zur Zeit niemand große Aufmerksamkeit widmet) wieder nach oben arbeiten. Außerdem ist der Aufzug heimtückisch und versucht bei 20 auf 1W20 seine Passagiere zu verdauen.
Die **Gal'kzuul-Gänge (9)** sind ein verwirrendes Netz teils ganz schmaler Gänge und Kämmerchen, die man nur in Begleitung eines Charyptoroth-Paktierers, maritimen Wesen oder Daimoniden passieren kann (ein charyptides Artefakt mag auch helfen). Ansonsten geraten die Wände in Bewegung. Die Gänge ändern in schneller Folge ihre Form und ziehen sich rasch zusammen. Wollen die Helden sie ohne Schaden passieren, müssen ihnen drei Proben +8 auf *Körperbeherrschung* gelingen. Misslingt eine Probe, steckt man fest und das Archenholz presst einem für 1W6 KR jeweils 1W6+1 LeP aus dem Leib, bevor der Gang sich wieder genügend weitet, um zu entkommen.
In **Vespertilios Labore (10)** stolpern die Helden eher zufällig, wenn sich unter Bahamuths Wahn ein vergessenes Gangstück öffnet. Heute noch werden in versiegelten Gefäßen Körperteile aller möglichen Kreaturen aufbewahrt, mit denen Vespertilio experimentierte. Wenn die Helden noch Hilfe benötigen, können Sie sie mit *Pastillen gegen Erschöpfung* (Stufe B), einem *Berserker-Elixier* (Stufe D), zwei *Verwandlungselixieren* (Stufe C und D), einem *Charisma-Elixier* (Stufe C), zwei *Willenstränken* (Stufe B und E), *Krötenhauch* (Stufe C) sowie dem aus Archenharz gewonnenen *Mhaglibanum* (das Einreiben mit der beißenden Paste verursacht 1W6+2 SP und lässt die Haut für 1W6 Tage verholzen: RS +4, BE +1, WS +2) ausrüsten
Ein langer, gewundener **Gang (11)** führt zum Herz der *Plagenbringer*. Sollten die Helden ihn beschreiten, ohne vorher eine bestimmte (mit dunkelroter Paste markierte; *Sinnenschärfe* +3) Tastwurzel zu berühren, schießen aus den Wänden spitze Dornen (**TP** 2W6+4), sobald mindestens 1W3 Personen den Gang betreten haben.

III – Das Herz der Plagen

Ob die Helden nun über den Hauptaufbau das Herz der Arche erreichen **(11)**, ein Boot kapern und sich über den zentralen Unwasserkanal vorarbeiten **(12)** oder über die Opferverliese und die Grotten der Urtiefe **(16)** ihr Ziel erreichen – am Ende werden sie es erreichen. Es gibt eine unüberschaubare, sich stetig ändernde Zahl an Wegen, die die Helden beschreiten können, doch bedenken Sie bei allen Ideen, die Sie selbst zur erweiterten Ausgestaltung des lebenden Dungeons haben, dass die Helden letztlich unter Zeitdruck agieren. Und dass sie bald ein gewaltiger Kampf erwartet, bei dem sie auf jeden Lebenspunkt angewiesen sind.
Die zentralen Räume sind bis auf die **Herzkammer (15)** nahezu verwaist. Alleine eine hummerische Leibgarde kann im **Thronsaal (14)** Wache halten und sich als letztes Hindernis für die Helden vor der Begegnung mit Darion erweisen.

12 – Aderhafen
Ein mit Ruderbooten oder kleingehaltenen Ma'hay'tam-Sprösslingen befahrener Unwasserkanal mündet in den Aderhafen, an dem Wurzeln bizarre Kais ausbilden. Eine Garde aus einem Hummerier und 4 Krakoniern hält hier stets Wache.

13 – Triumphhalle
Acht schwarze Baumstämme mit rötlichen Maserungen (die schon bei leichter Berührung aufplatzen und Blut hervorquellen lassen) halten Spalier in der Triumphhalle. Sie sind ebenso wie die Wände mit den Zeichen von Darions Siegen geschmückt: Die Namensschilder und Flaggen gefressener Schiffe und besondere Beutestücke sind ebenso mit dem Holz verwachsen wie die Knochen toter Kapitäne, Waffen und andere Insignien von Feinden, denen Darion so seinen Respekt zollt.

14 – Thronsaal des Heptarchen
In dem gewaltigen Aufbau ruht der Thronsaal des Heptarchen, in seinem Ausmaß eines Königs würdig. In den glu-

ckernden Hibernatoren wartet die hummerische Leibgarde auf den Ruf ihres Herrn, während sich über allem der nachtblaue Thron des Heptarchen erhebt. Aus Blauglanz und Hölleneisen geschmiedet, fächert sich eine dornenbespickte Rückenlehne wie eine Muschel auf. Sitz und Lehnen sind mit Krakenleder bezogen. Hier hält Darion Paligan Hof und berät sich mit seinen Offizieren.
Eine mit öligem Wasser gefüllte Kupferschale von sechs Spann Durchmesser wirft huschende Reflexionen an die Wände. Mit Hilfe dieses magischen Artefaktes hält Darion die Kommunikation zu seinen Gefolgsleuten aufrecht und koordiniert seine Seeschlachten, die sich geisterhaft unter der Oberfläche spiegeln.

15 – Archenherz

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Über einem riesigen Altarstein pulsiert das gewaltige Herz der *Plagenbringer:* ein fünf Schritt messender Klumpen aus feinstem Blattgewebe, durch das dunkles Unwasser gepumpt wird.
> *BA!*
> Hölzerne Adern, dick wie ein Ferdoker Bierfaß, führen in alle Richtungen. Grotesk verwachsene Zweige, die im Wahn verzerrte Fratzen ausbilden, halten das Gebilde in der Luft.
> *HA!*
> Myriaden Archenkäfer führen an den Wänden und im Blattgespinst irrsinnige Tänze in wechselnden Formen auf, die keiner Logik zu folgen scheinen.
> *MUTH!*
> Aus Boden, Wänden und Decke winden sich Stränge tausendäugiger Fischdärme, aufgedunsener, mit grünlichen Fell bedeckte Seeschlangenleiber ohne Anfang und Ende und eitrige Tentakel nach oben, umfassen das Herz der Arche, durchdringen es.
> *BA!*
> Das Holz vibriert unter den dumpfen, langen Schlägen des Archenherzens. Ihr spürt, wie sich euer eigener Herzschlag verlangsamt, wie euer Blut der niederhöllischen Ausgeburt entgegendrängt.

Das dämonische Herz pumpt von hier Unwasser in alle Fasern der Arche und hält sie dadurch am Leben. Wer sich in der gewaltigen Kammer, die fünfzehn Schritt im Durchmesser misst, aufhält, muss jede KR eine KO-Probe ablegen: Bei Misslingen verliert er 1 LeP an das Archenherz.
Unter dem Herzen erhebt sich der riesige **Altarstein von Andalkan**, den Darion 1019 BF aus dem uralten Charyb'Yzz-Tempel der Perlenmeerinsel reißen und mit der *Plagenbringer* verwachsen ließ. Mit ihm ist die grausam mutierte Steuerfrau wie eine Insektenkönigin verwachsen. Sie besitzt schon lange keinen eigenen Willen mehr, sondern ist ganz vom Wesen der Arche durchdrungen – und seit jüngstem von Bahamuth.

16 – Die Grotten der Urtiefe
Die feuchten Gänge und Kammern führen hinab in die **Grotten der Urtiefe**, dem unheiligen Tempel Charyptoroths, der sich eine Ebene unter dem Archenherz befindet. Dort wird die Erzdämonin in all ihren Erscheinungsformen verehrt. Die dem Thronsaal naheliegenden Kammern gehören dem krakonischen Opferpriester *G'lb-Gulk'z* (*999 BF, so fett, dass er sich nur auf einen laufendem Thron aus Dämonenholz fortbewegen kann), der mit seinem Gefolge mehrere Tümpel bewohnt.

17 – Die Kammern des Heptarchen
Darion hat keine Bedürfnisse mehr außer den Willen seiner Herrin. Wie sehr er entmenschlicht ist, zeigt sich in seinen Gemächern, die jeglichen persönlichen Besitz missen lassen. Er besitzt sie auch nur noch, weil ein Teil von ihm sich erinnert, dass ein Herrscher solcherlei braucht – Sinn ergeben sie für ihn, der schlaflos Charyptoroths Willen lauscht und seinen dürren Leib in ihren Mantel hüllt, längst nicht mehr. Wohl aber finden sich Seite auf Seite eng geschriebener Notizen und in die Wände geritzte Zeichen, mit denen er wahnhaft die Visionen seiner Göttin festhält.

Die finale Konfrontation

Darion hat sich gemeinsam mit Moruu'daal in die Herzkammer der Arche zurückgezogen. In einem gemeinsamen Ritual wollen sie durch das Herz die *Plagenbringer* und Bahamuth mit zusätzlicher Kraft stärken, damit das Ungetüm stark genug ist, Phexens Bann zu brechen und den Schlussstein von Yal-Zoggot zu heben. Der Splitter der Erzdämonin ruht auf dem Altarstein von Andalkan und malt zuckende Schatten auf die Wände. Unwasseradern hängen vom Herzen herab und sind mit ihm verbunden. Moruu'daal und seine krakonischen Ritualhelfer weben vergessene Zauber aus Lamahrias Zeiten, während Darion mit seinem Beschwörerzirkel die Macht der Erzdämonin und des Namenlosen Tagesherrschers anruft. Über allem thront, unter nervösen Erregungen zuckend, die insektoide Archenkönigin. Dies gibt die Szenerie vor, in die die Helden und mögliche Gefährten schließlich stolpern werden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Darion wendet sich euch mit einer formvollendeten Drehung zu. Sein fließendes Gewand wandelt sich in einen nachtblauen Königsmantel. „So begegnen wir uns zum letzten Tanz. Ihr werdet die Wiedergeburt des Meers der Finsternis nicht aufhalten. Charyptoroths Macht wird sich in alle Meere ergießen und die Länder verschlingen." Er hebt *Yamesh-Aqam*. „Ich werde eure Körper am Leben halten, damit sie Bahamuth nähren. Ihr dürft Zeugen der Rückkehr der Göttin werden."

Darions und Moruu'daals Werte finden Sie ab Seite 12. Sie werden alles in ihrer Macht Stehende aufbieten, um die Helden aufzuhalten.



Gal'nda

Die widerwärtige, magiebegabte Gal'kzuula steht dem Beschwörerzirkel der *Plagenbringer* vor.

MU 15 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
Szepter: INI 10+1W6 **AT** 10 **PA** 13 **TP** 1W6+1 **DK** N
LeP 30 **AuP** 34 **AsP** 29 **WS** 7 **MR** 10 **GS** 6 / 5
RS 1 (natürlicher Rüstungsschutz)

Besondere Eigenschaften: Fluch*, leichte Empfindlichkeit (Efferd), Schreckgestalt 1, Wasserwesen

Wichtige Talente: Hiebwaffen 10, Magiekunde 12, Selbstbeherrschung 8

Wichtige Zauber: AQUAFAXIUS 8, INVOCATIO MAIOR 11, INVOCATIO MINOR 11, ZORN DES UNWASSERS 10

Sonderfertigkeiten: Ausweichen 1 (PA 9), Form der Formlosigkeit, Invocatio Integra, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Standfest, Unterwasserkampf

Schwarze Gaben: Morfuspur

Verhalten im Kampf: Gal'nda hält sich eher im Hintergrund, um den Helden mit ihren Zaubern beizukommen.

*) Gal'nda kann einmalig die Erinnerung eines Opfers an ihren Anblick trüben oder die Lungen eines Gegners mit Wasser füllen (3W6 SP). Der Fluch ist mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden.

G'lb-Gulk'z

Der krakonische Opferpriester (Seite 161) kann sich nur noch mittels eines dämonisch belebtes Throns bewegen, der auf Spinnenbeinen umherstakst.

Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Resistenz gegen Gifte; Behäbig, Fettleibig, Landangst 12, Raubtiergeruch

MU 14 **KL** 13 **IN** 14 **CH** 12
FF 10 **GE** 8 **KO** 16 **KK** 14
Opferdolch:
INI 9+1W6 **AT** 11 **PA** 11 **TP** 1W6+1 **DK** H
LeP 35 **AuP** 15 **WS** 8 **MR** 8 **GS** 5
RS 3 (natürlicher Rüstungsschutz)

Wichtige Talente: Götter/Kulte (Charyb'Yzz) 9 (11), Magiekunde 9, Selbstbeherrschung 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Meereskundig, Meisterparade, Unterwasserkampf

Schwarze Gaben: Blutzauberei, Dämonische Hilfe, Schutz vor göttlichem Wirken 1

Besonderheiten: Mit einem *Gezielten Stich* / *Schlag* +10 lässt sich das zusätzlich gerüstete Nervenzentrum (RS 8) treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl KR. Mehr als 10 SP lassen G'lb-Gulk'z binnen 1W20 KR ersticken.

Verhalten im Kampf: G'lb-Gulk'z ist feige und wird bei Darions Tod versuchen zu fliehen. Auch sonst hält er sich im Kampf zurück.

G'lb-Gulk'z' Thron (kleiner Holzgolem)

MU 10 **KL** 2 **IN** 1 **CH** 1
FF 8 **GE** 12 **KO** 13 **KK** 14
INI 8+1W6 **PA** 4 **LeP** 40 **RS** 3 **WS** 7
Tritt: DK HN **AT** 8 **TP** 1W6+3
GS 7 **AuP** 200 **MR** 10

Besondere Kampfregeln: kleiner Gegner (AT+2/PA+2); Gezielter Angriff / Umreißen

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer, Merkmal *Form*), leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Efferd), Resistenz (profane Waffen)

Verhalten im Kampf: Der aus Ma'hay'tam-Holz gefertigte Thron versucht, mit seinen Beinen nach den Helden treten.

Ritualhelfer

Orientieren Sie sich für die Spielwerte der **sechs krakonischen Ritualhelfer** am *unerfahrenen Krakonier* (Seite 171), für die **vier menschlichen Beschwörer** am *erfahrenen Piraten* (Seite 170). Die Ritualhelfer sind keine geübten Kämpfer, dafür aber allesamt Charyptoroth-Paktierer.

Weitere Gegner

Wenn Sie es bei Ihren Helden für angebracht halten, können Sie dem Heptarchen eine Garde aus *Wasserleichen* (Seite 174) und *daimoniden Hummeriern* (Seite 171) an die Seite stellen. Auch einzelne der ‚nachtblauen Heroen' aus dem ersten Kapitel (Seite 34) bieten sich hier für ein letztes Gefecht an, so sie noch leben sollten.

Das Ende des Zauberkönigs

Moruu'daal wird vorrangig aus der zweiten Reihe mit seinen Zaubern in den Kampf eingreifen und kann dabei Dämonen zur Unterstützung rufen – vorrangig aus Charyptoroths Domäne, wobei sich hier vor allem *Scylaphotai* (**WdZ 220**) und *Vhatacheor* (ebenda, **223**) anbieten, aber auch *Braggu* (ebenda, **210**), *Tlaluc* (ebenda, **222**) oder *Zant* (ebenda, **225f.**) sind denkbar.

Auch wenn er sich dieses Mal nicht unter Wasser befindet, stellt seine Kampfmagie, die in etwa den Zaubern AQUAFAXIUS, AQUASPHAERO, AQUAQUERIS und ZORN DES WASSERS entspricht, eine tödliche Gefahr für die Helden dar.

Der Zauberkönig kann Unwasseradern der Arche zum Platzen bringen und die ätzende Flüssigkeit darin nach seinem Willen formen, so dass sich Unwasserpeitschen bilden, die nach den Helden schlagen (**AT** 12, **TP** 2W6+2). Alternativ kann er ätzende Sprühschauer einsetzen und sichthemmende Dunstwände erscheinen lassen, von denen Paktierer jeweils nicht beeinträchtigt werden.

Moruu'daals Schwachstellen sind seine Zauberreife. Wenn man ihm diese (mittels *Wucht-* oder *Hammerschlägen*) sukzessive abtrennt, beschneidet man ihn nach und nach seiner Macht und seines Bewusstseins. Er wird zwar instinktiv spüren, dass es um eine für ihn wichtige Angelegenheit geht, und die Helden weiter bekämpfen, der ‚unvollständige' Zauberkönig wird sich aber wiederholt in Momenten der Verwirrtheit verfangen – und dadurch angreifbar.

Allerdings müssen die Helden aufpassen, dass die abgetrennten Reife nicht in einem verführten Ritualhelfer einen neuen Träger finden oder sie gar selbst der Versuchung erliegen (Seite 50). Sonst kann es geschehen, dass sie sich statt eines mächtigen, mehrerer schwächerer Zauberkönige erwehren müssen.

Zukünftige Publikationen werden davon ausgehen, dass einige der Armreife vernichtet oder sie zumindest getrennt voneinander unter Bann verwahrt werden. Nach **Bahamuths Ruf** wird Moruu'daal auf lange Zeit (oder in dieser Gestalt) Aventurien nicht wieder heimsuchen.

Das Ende des Heptarchen

Anders als bei der Begegnung in der Großen Tiefe kann Darion Paligan dieses Mal nicht auf die Macht des Splitters zurückgreifen, da dieser schon in das Ritual eingebunden ist. Dennoch macht die Kombination aus Mantel und Schwert ihn immer noch zu einem gefährlichen Gegner. Gerade zu Beginn wird er massiv auf die Zauber zurückgreifen, die ihm der *Fließende Mantel* zur Verfügung stellt, um schnell eine Entscheidung herbeizuführen – doch ist diese Magie mit 60 AsP (die Sie senken können, da ein Teil davon in das Ritual eingeflossen sein kann) begrenzt.

Der Heptarch gebietet in vollem Maße über die Arche, deren Ranken, Wurzeln und Käfer ihn im Kampf unterstützen: Sie versuchen, Helden zum Stolpern zu bringen oder sie zu entwaffnen, verlorene Waffen werden vom Dämonenholz verschluckt oder den Archenkäfern davongetragen, plötzlich emporwurzelnde Hindernisse verschaffen Darion eine Verschnaufpause (oder auch die Sichtverhältnisse für die Helden in einem entscheidenden Moment drastisch reduzieren können).

Darions Schwachpunkte sind sein Stolz und sein verschrobenes Ehrgefühl. Gerade, wenn er einem Erzfeind (etwa dem Träger von *Yamesh-Aqam* aus **Blutige See**) gegenübersteht, wird er die Begegnung in einem direkten Duell Klinge gegen Klinge klären wollen – und reizt dafür nicht alle ihm gegebenen Vorteile aus oder nur, um sich jene vom Leib zu halten, die den Zweikampf stören wollen (durchaus auch eigene Verbündete).

Des Mantels kann man Darion nicht berauben, wohl aber kann man ihm (mittels *Entwaffnen* oder einem MOTORICUS) *Yamesh-Aqam* entreißen. In diesem Fall muss er auf seine schwächere Seitenwaffe *Sklaventod* zurückgreifen und wird alles versuchen, das Dämonenschwert zurückzuerlangen. Ein abgebrühter Held, der den Wahren Namen der Dämonenklinge bereits kennt, kann sich nun *Yamesh-Aqam* selbst untertan machen, um es gegen den Heptarchen zu führen oder ihm im Duell des Willensstärke teilweise die Kontrolle über die *Plagenbringer* abzuringen.

Darion Paligan wird seinen Tod durch Heldenhand finden. Letztlich liegt es an den Helden und am Stil ihrer Runde, wie er sein Ende findet: Er kann vom *Dreizack des Wächters* durchbohrt werden, eine Flammenlanze verkocht das Unwasser in seinen Adern, ein Held opfert sich in einem letzten Angriff oder es gelingt ihm mit *Yamesh-Aqam* die Archenkönigin zu unterwerfen, um die Wurzeln der *Plagenbringer* gegen Darion zu richten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein gurgelnder Schrei entrinnt Darion Paligans Kehle. Der *Fließende Mantel der Charyptoroth* führt einen irrsinnigen Tanz auf, schlägt mit brackigen Wassertentakeln peitschend um sich und bildet groteske Formen aus, in denen die Gesichter all seiner Opfer schimmern. Plötzlich erstarrt er, aufgedunsen wie der Leib einer Wasserleiche. Druck legt sich auf eure Ohren. Dann fällt das unheilige Gewand in sich zusammen, verlässt fließend seinen Träger und versickert im dämonischen Holz.

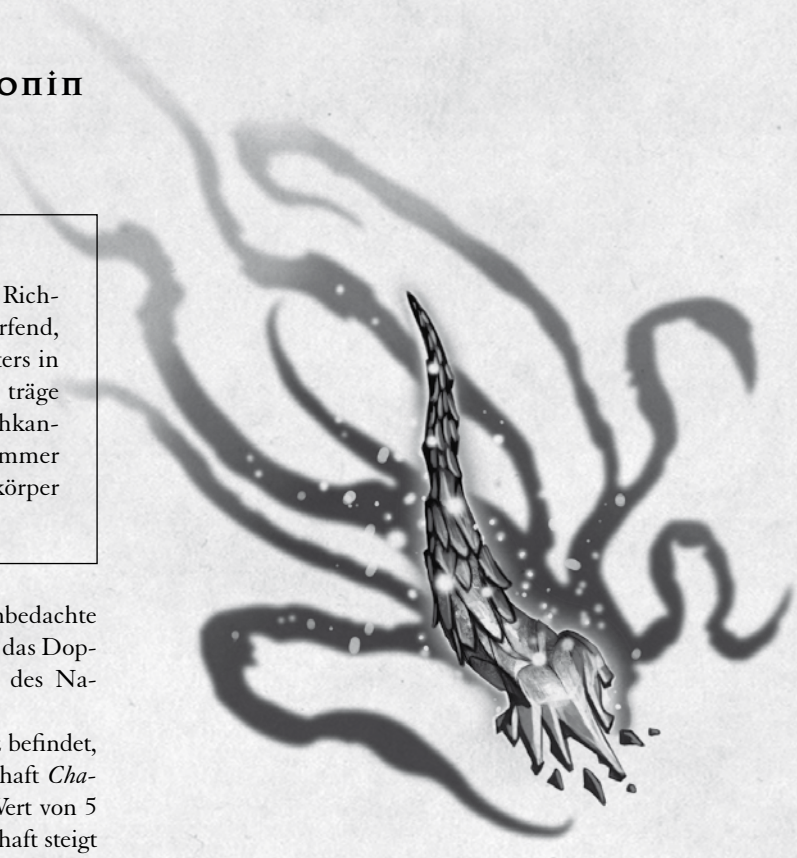
Nackt und zitternd steht Darion Paligan vor euch. Ungläubig öffnet und schließt sich sein Mund wie bei einem Fisch auf dem Trockenen. In einem letzten, heftigen Schwall ergießt sich das Unwasser seiner Augen, dann bricht der spindeldürre Leib zusammen.

Der Heptarch der Meere ist tot.

Die Artefakte der Erzdämonin

Der Splitter der Charyptoroth

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Umspielt von einem blauen Glosen und in alle Richtungen die Schatten zuckender Tentakel werfend, brennt sich das Bild des niederhöllischen Splitters in dein Auge ein. Gezackt an den Rändern und träge fließend im Inneren, blitzen dort, wo die Bruchkanten der alten Krone das Diesseits verletzen, immer wieder unruhige Entladungen auf: Ein Fremdkörper im Fleisch der Schöpfung.



Der Splitter misst 20 auf 15 auf 8 Finger. Eine unbedachte Berührung verursacht 1W6 SP/KR (bei Geweihten das Doppelte, nur Charyptoroth-Paktierer und Geweihte des Namenlosen sind immun).
Für die Dauer, die sich der Splitter in seinem Besitz befindet, erhält der Träger die charyptide Schlechte Eigenschaft *Charyptophilie*, *Landangst* oder *Wassersucht* mit einem Wert von 5 Punkten (eine bereits bestehende Schlechte Eigenschaft steigt um 1W3+2 Punkte). Mit jeder weiteren Stunde steigt dieser Wert sowie eine sich entwickelnde *Gefühlskälte* um 1 Punkt (bis auf ein Maximum von 13). Zudem muss der Held stündlich eine um die Hälfte dieses Werts erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe ablegen, um der Versuchung zu widerstehen, Darions Nachfolger zu werden. (Die Probe muss auch abgelegt werden, soll er den Splitter aus den Händen geben.)
Nachdem er den Splitter abgegeben hat, darf er pro Stunde eine IN-Probe ablegen, bei deren Gelingen die erhöhte Schlechte Eigenschaft um 1 Punkt sinkt.

Analyse

Die Analyse-Schwierigkeit beträgt +39. Die Probe zur Intensitätsbestimmung ist um 34 erleichtert.

Die in dem Splitter wirkenden Mächte sind keiner bekannten Repräsentation zuzuordnen. Auch wenn sie von etwas zusammengehalten werden, lässt sich kein Bindender Spruch erkennen. Als Merkmal überwiegt *Dämonisch (Charyptoroth)*. (*1 ZfP**) Am ehesten lässt sich der Splitter als Artefakt mit einer Mischung aus Zaubertalisman und Matrixgeber vergleichen, doch sind die sich windenden Matrixfäden chaotisch und nur schwer zu fassen. Zudem verfügt der Splitter über einen eigenen Willen, der sich gegen den Analytiker stemmt. (*4 ZfP**) Neben *Dämonisch (Charyptoroth)* sind die weiteren Merkmale *Beschwörung*, *Form*, *Herbeirufung*, *Herrschaft* und *Umwelt* auszumachen. Die Beseelung ist mächtiger als ein Gehörnter Dämon. (*8 ZfP**) Es wirken noch andere Kräfte in dem Artefakt, die die Grenzen der magischen Analyse überschreiten. Die Kraftfäden reichen über den Splitter und die Dritte Sphäre hinaus. (*13 ZfP**) Dringt der Zauberer tiefer in die Struktur des Splitters vor, überschwemmen ihn Visionen von Charyptoroths Domäne und er droht, von der Erzdämonin verführt zu werden.

Eine Auraprüfung (**WdG 258**) offenbart, dass der Splitter gleichermaßen dämonisch verseucht wie göttlich gesegnet ist. Heißt es nicht, der Namenlose selbst habe einst die Siebenstrahlige Dämonenkrone getragen?

Vernichtung

Dem Splitter ist weder mit einem DESTRUCTIBO noch einer Purgation (**WdG 260**) beizukommen – in beiden Fällen stemmt sich eine mächtige, dunkle Macht gegen jeden Versuch, den Splitter zu vernichten. Diese Wirkung lässt sich am ehesten mit einem ‚karmalen PROTECTIONIS' vergleichen. Es gibt nur eine bekannte Liturgie, die dem Splitter gefährlich werden kann: das dunkle Wunder Gott der Götter (**WdG 290**), doch würde kein Geweihter des Namenlosen eines der Kernartefakte seines Herrn vernichten. Die einzige andere Macht, die einen Splitter vernichten (oder sein ganzes Potential entfesseln) kann, ist das *Ea'Myr* (**Horas 202**).

Verwahrung

Wie Rafik vermutet (Seite 152), wurden mittlerweile weitere *Urnen des Unwissbaren* gefertigt (dieses Wissen ist am Horashof und unter den höchsten Geweihten der Zwölfe, mit denen die Helden vielleicht Rücksprache halten, verbreitet). Allerdings müssen Splitter und Urne erst einmal zusammengebracht werden. Lassen Sie die Helden mit ihren Verbündeten die Möglichkeiten von Koschbasaltgefäßen mit Enduriumschließen, Schutzglyphen, Contramagie und Liturgien diskutieren, um – die flüsternden Versuchungen im Hinterkopf – eine angemessene Möglichkeit zu schaffen, den Splitter vorübergehend sicher zu verwahren.

Yamesh-Aqam

Die Endurium-Legierung lässt den Anderthalbhänder schwarz und gleichzeitig perlmuttfarben glänzen. Ein Krakenleib mit einem einzelnen großen Auge bildet den Knauf. Die zehn Tentakel winden sich als Griffstück herunter und bilden Parierstange und -bögen. In die Klinge sind die Zhayadzeichen C–P–T eingelassen.

Yamesh-Aqam

TP	TP/KK	Gewicht	Länge
2W6+8	11/4	110	115
BF	**INI**	**WM**	**DK**
1	+1	+1/+1	NS

Talent: *Anderthalbhänder* oder *Zweihandschwerter*

Besonderheiten: *Yamesh-Aqam* wirkt *verletzend* gegen Meeresgetier, Efferd– und Swafnir-Geweihte. Als Ritualfokus sind die Proben zur Beschwörung und Kontrolle von Dämonen aus Charyptoroths Domäne um 3 Punkte erleichtert. Das Schwert zieht seine Kräfte aus seinem Träger, der bei jedem Einsatz 1W6 SP erleidet. Es besitzt die Eigenschaft *Unzerbrechlichkeit*.

Das Schwert kann nur von Charyptoroth-Paktierern ohne direkte Gefahr berührt werden. Selbst versehentliches Berühren verursacht bei allen anderen 3W6 SP. Es ist möglich, die verfluchte Waffe in dicke Lappen eingewickelt zu handhaben, aber natürlich nicht, dergestalt mit ihr zu kämpfen.
Mit der Kenntnis des Wahren Namens kann man als Nichtpaktierer versuchen, Yamesh-Aqam zu unterwerfen. Dazu ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +20 nötig, um den unsäglichen Schmerzen (3W6 SP) zu widerstehen, mit denen das Schwert sich gegen unrechtmäßige Besitzer wehrt. Danach besitzt das Schwert eine *Loyalität* von 10, die bei jedem Einsatz um 1 Punkt sinkt. Um die LO wieder um 1 Punkt anzuheben, ist eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +13 nötig, die einmal pro Monat abgelegt werden kann. Jeder Einsatz der Waffe von Seiten eines eigentlich Unbefugten kostet den Träger 1W6+2 LeP und 1 Punkt Sikaryan.

Analyse

- Die Analyse-Schwierigkeit beträgt +22. Die Probe zur Intensitätsbestimmung ist um 17 Punkte erschwert.
- Das Schwert besitzt eine starke transphärische Aura. (*1 ZfP**) Diese entstammt der Domäne Charyptoroths, die das Schwert auch beseelt – ein dämonischer Talisman. (*4 ZfP**) *Yamesh-Aqam* erhöht nicht nur die Kampffertigkeiten seines Trägers, sondern besitzt auch invokative Kräfte. Nur ein Paktierer kann es gefahrlos berühren, anderen fügt die starke Artefaktseele Schaden zu. (*8 ZfP**) Mit dem Wahren Namen – der sich dem Zaubernden offenbart – kann auch ein Nichtpaktierer das Schwert unterwerfen. (*19 ZfP**)

Vernichtung

- Aufgrund seiner *Unzerbrechlichkeit* ist das Schwert durch profane Krafteinwirkung nicht zu beschädigen. Gegen Schadensmagie, elementarmagische oder dämonische Attacken besitzt *Yamesh-Aqam* 48 Strukturpunkte bei einer Härte von 10.
- Eine Entzauberung ist mit einem DESTRUCTIBO (Probe +26, 48 AsP, davon 5 permanent) möglich.
- Eine PURGATION (Grad III, **WdG 260**) muss mindestens 5 LkP* erzielen, um die dämonische Kraft des Schwerts auszubrennen.

Zukunft

Yamesh-Aqam wird in zukünftigen Publikationen als vernichtet gelten.

Der Fließende Mantel der Charyptoroth

Unklar ist, ob der *Fließende Mantel* einst ein Talisman Charyptoroths war und sich gemeinsam mit der Göttin verdunkelte oder später von ihr geschaffen wurde. Er ist jedoch von der Essenz der Niederhöllen durchdrungen. Er gilt – ebenso wie der *Lustgürtel der Belkelel* (Abenteuer **Schleiertanz**) – als Teil des Frevlergewands (**WdA 114**) und verfügt über eine Reihe besonderer Fähigkeiten:

- Seinem Träger stellt er 60 (zusätzliche) AsP und eine Reihe von Zaubern mit dem Merkmal *Dämonisch (Charyptoroth)* mit ZfW 15 zur Verfügung (besitzt der Träger Kenntnis einzelner Zauber, steigt ihr ZfW um 7 Punkte, mindestens auf 15): AQUAFAXIUS, AQUAMORPHO, AQUAQUERIS, INVOCATIO MAIOR, INVOCATIO MINOR, LEIB DER WOGEN, MAHLSTROM, NEBELLEIB, NEBELWAND, ORKANWAND, WAND AUS WOGEN, WASSERATEM, WASSERBANN, WETTERMEISTERSCHAFT, WINDHOSE, WINDSTILLE sowie ZORN DES UNWASSERS.
- Eingesetzte AsP regenerieren sich mit einer Rate von 2W6 Punkten pro Tag, zuzüglich einer möglichen Regeneration des Trägers.
- Schwarze Gaben werden (im Rahmen einer Verdopplung) verstärkt.
- Der Mantel schützt seinen Träger mit einem RS in Höhe von 1W20 (wird bei jedem Treffer neu ausgewürfelt).
- *Anrufungs*proben sind für Dämonen aus Charyptoroths Domäne um 13 Punkte, *Kontroll*proben um 7 Punkte erleichtert.
- Mit der Übernahme des *Fließenden Mantels* geht der Träger automatisch einen Pakt mit der Erzdämonin ein (sollte es sich bei ihm nicht ohnehin schon um einen Paktierer handeln).
- Weitere Anregungen zur Ausgestaltung seiner immensen Fähigkeiten finden Sie auf Seite 12f.

Analyse

- Die Analyse-Schwierigkeit beträgt +35. Die Probe zur Intensitätsbestimmung ist um 28 Punkte erleichtert.
- Ähnlich wie bei Charyptoroths Splitter sind die wirkenden Kräfte nicht eindeutig einer bekannten Repräsentation zuzuordnen, auch ein Bindender Spruch lässt sich nicht erkennen. Als Merkmal überwiegt *Dämonisch (Charyptoroth)*. (*1 ZfP**) Der Mantel gleicht einer Mischung aus Zaubertalisman und Matrixgeber und besitzt einen starken eigenen Willen. (*4 ZfP**) Als weitere Merkmale lassen sich *Antimagie*, *Beschwörung*, *Form*, *Herbeirufung*, *Herrschaft*, *Schaden* und *Umwelt* auszumachen. Wenn der Analysierende die Zauber beherrscht, die der Mantel seinem Träger zur Verfügung stellt (siehe oben), kann er diese benennen. (*8*

*ZfP**) Auch unbekannte Zauber können in ihrer Wirkung beschrieben werden. Allen ist gemein, dass sie mit dem Merkmal *Dämonisch (Charyptoroth)* gewirkt werden. Sollte ein Träger diese Zauber bereits beherrschen, werden seine Fertigkeiten darin potenziert. (*13 ZfP**) Der Zaubernde erlangt den Wahren Namen des Mantels – und muss sich gleich der Versuchung erwehren, ihn sich zu unterwerfen. *(19 ZfP*)*

Geweihte spüren instinktiv die dämonische Macht des Mantel. Auf ihn angewandte Liturgien sind generell um 7 Punkte erschwert.

Vernichtung

Für den *Fließenden Mantel* gilt Ähnliches wie für die Splitter der Dämonenkrone: Ihm wohnen auch karmale Kräfte innen, doch speisen sich diese nicht aus dem Namenlosen, sondern aus seiner Vergangenheit als Talisman einer verdunkelten Göttin. So zeigt sich auch das Gewand gegen eine magische oder (im Rahmen des bisher möglichen) karmale Entzauberung immun. Theoretisch wäre es jedoch möglich, den *Fließenden Mantel* zu exorzieren. In diesem Fall würde er in Domäne seiner niederhöllischen Herrin zurückkehren, um bald einen neuen Weg in die Dritte Sphäre zu finden. (Ein Schicksal, das wohl auch das vermeintlich vernichtete *Untragbare Halsband der Thargunitoth* ereilte; siehe Abenteuer **Rückkehr des Kaisers**.)

Zukunft

Der *Fließende Mantel* wird sich einen neuen Träger suchen – und diesen schließlich in Xqal'zl'yssr finden.

Archenwüten

Mit Darions und Moruu'daals Ausscheiden ist das Unheil noch nicht abgewendet. Durch den Höllensplitter greift Charyptoroth selbst ein, um *Plagenbringer* und Bahamuth ihrer Bestimmung zuzuführen. Von erzdämonischer Grausamkeit beseelt erwacht die Archenkönigin, die bisher nur reagiert hat, wenn sie oder das Herz angegriffen wurden, und wendet sich gegen die Helden.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Das Steuerwesen hebt den Kopf und ihr spürt instinktiv, dass sich etwas verändert hat. Seine Insektenaugen glosen wie der Höllensplitter. Eine mächtige Präsenz breitet sich in der Herzkammer aus.
> Eine gurgelnde Stimme dringt aus den finstersten Urtiefen an euer Ohr. „Der Prophet ist gefallen, doch die Göttin erhebt sich."

Die Helden müssen nun die *Plagenbringer* selbst bekämpfen und überwinden, um die Erzdämonin aufzuhalten. Neben den Ästen und Greifarmen der Arche nimmt Charyptoroth durch ihren Splitter Einfluss auf den Kampf: erschlagene Feinde erheben sich als Untote, Tentakel und Krakenmolchmäuler manifestieren sich (PANDAEMONIUM), Flüche wie *Austrocknen* oder *Ertränken* bedrohen die Helden (MR-Probe).

Die Archenkönigin

INI 6+1W6	**PA** 0	**LeP** 69	**RS** 4
Greifarme:	**DK** HNS	**AT** 13	**TP** 1W6+7
Ranken:	**DK** HNS	**AT** 8	**TP** 1W6+2
Äste:	**DK** NSP	**AT** 10	**TP** 1W6+5
GS 0	**MR** 18		

Besondere Kampfregeln: 6 Aktionen pro KR, großer Gegner; Doppelangriff, Umklammern (4), Würgen (Ranke; 1 pro KR in Gefangenschaft)

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Unwasser, Geisterpanzer, Immunität (Feuer), Regeneration II*, Resistenz (profane Angriffe, Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Verwundbarkeit (Efferd, Ingerimm, elementarer Humus, elementares Wasser)

Verhalten im Kampf: Bis zum Eingreifen Charyptoroths agiert die Archenkönigin eher instinktiv, um das Herz (und damit sich) zu schützen.

Das Herz der Arche

LeP 200 **RS** 8

Besondere Eigenschaften: Immunität (Feuer), Regeneration II*, Resistenz (profane Angriffe, Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Verwundbarkeit (Efferd, Ingerimm, elementarer Humus, elementares Wasser)

Verteidigung: Bei einem Angriff wird die Arche alles gegen die Helden verwenden, was sie aufbieten kann (Seite 158), um ihre verwundbarste Stelle zu schützen.

*) Steuerwesen und Herz teilen sich die Regeneration: Die 2W6 LeP/KR kommen zuerst dem Herz zugute. Erst wenn dieses volle Lebensenergie hat, regeneriert die Archenkönigin.

Wider die Erzdämonin

Mit ihren eigenen Waffen: Ein abgebrühter Held, dem es vielleicht bereits einmal gelungen ist, kann versuchen, *Yamesh-Aqam* seinem Willen zu unterwerfen. Für die *Selbstbeherrschungs*-Probe +20 hat er nur einen Versuch. In der Folge kann er ebenfalls der Arche Befehle erteilen (gegen Charyptoroths Willen: MU-Probe +8 pro Befehl). Zudem ist das Schwert als magische Waffe in der Lage, dem Archenherz Schaden zuzufügen.

Charyptorothbann: Ein Magier könnte die Meisterleistung wagen, die Essenz der Erzdämonin zu bannen. Dies ist mittels PENTAGRAMMA (Probe +20, 35 AsP), DESTRUCTIBO (Probe +30, 65 AsP, davon 3 permanent) sowie REVERSALIS [INVOCATIO MAIOR] (Probe +22, weitere Modifikationen entsprechend **WdZ 177** möglich, 7+19 AsP) möglich, wenn auch nicht immer praktikabel. Ein *Bannschwert* erleichtert die Proben um 2 Punkte. Ein liturgischer Exorzismus muss auf Grad VI gewirkt werden (für Efferd-Geweihte auf Grad V).

Daneben verschwindet die Essenz der Erzdämonin natürlich auch, wenn die Archenkönigin oder das Herz vernichtet werden.

Die Vernichtung der Arche

Die *Plagenbringer* wird erst vergehen, wenn die Helden ihr Herz zerstört haben. Bedenken Sie die *Immunität gegen Feuer* und *Resistenz gegen profane Angriffe*. *Yamesh-Aqam* sowie andere magische oder geweihte Waffen (etwa *Frmlarr*) richten hingegen vollen Schaden an, der *Dreizack des Wächters* gar doppelten. Die *Verwundbarkeit gegenüber elementarem Humus und Wasser* kann dem Archenherzen ebenfalls zum Verhängnis werden – vor allem, wenn die Helden die entsprechenden Wunschringe der *Sulman* noch nicht aufgebraucht haben.

Sobald das Archenherz 0 LeP hat, wird die gesamte *Plagenbringer* (und mit ihr Bahamuth) innerhalb von 1W20 SR verenden. An den Helden ist es nun nicht nur, lebend aus der sterbenden Arche zu entkommen (die sich durchaus schon unter Wasser befinden kann), sondern auch, den Splitter der Charyptoroth zu bergen, bevor ein Paktierer sich mit seiner Hilfe zum neuen Heptarchen aufschwingen kann.

> *Zum Vorlesen oder Nacherzählen:*
> Die Unwasseradern trocknen aus und das Höllenholz zieht sich zusammen. Borkenstücke fallen herab, Wände vermodern. Die Wesen der Tiefe verfallen in einen kreischenden Wahn. Aus dem zerfallenden Holz quillt die zähe Masse Bahamuths hervor und schlägt peitschend um sich. Die Chaosgeburten überziehen sich mit einem grauen Film, fallen klatschend zu Boden und zerfallen zu schillerndem Staub.
> Ein letztes Mal dröhnt aus der Tiefe der sterbenden Arche Bahamuths Ruf.

Niemand hält die Helden mehr auf. Während Paktierer sich im Wahnsinn die Augen auskratzen und Hummerier unkontrolliert um sich schlagen, versuchen jene, die noch bei Verstand sind, ihr Leben zu retten. Doch auseinanderbrechende Gangstücke, herabstürzende Wurzeln und sich in eine zähe Masse auflösende Archenkäfer stellen gefährliche Hindernisse dar. Ein Held, der *Yamesh-Aqam* unterworfen hat, kann punktuell den Verfall für entscheidende Herzschläge (unter Aufbietung von 2W6 LeP) aufhalten – und sich dabei für seine Gefährten opfern. Gleichzeitig sind er sowie der Träger des Splitters den Versuchungen Charyptoroths ausgesetzt, die verspricht, sie zu retten (in der rachsüchtigen Hoffnung, so die Seelen ihrer Feinde einzufangen).

Wie und unter welchen Opfern die Helden der sterbenden Arche entkommen, ist Ihnen überlassen, doch sollten Sie gnädig und ebenso wie die Götter auf ihrer Seite sein: Es würde dem Abenteuer einen seltsamen Ausgang bereiten, wenn die gesamte Gruppe nach dem Sieg über Zauberkönig, Heptarch und Erzdämonin samt und sonders von herabstürzenden Ästen erschlagen wird oder jämmerlich ertrinkt.

Am Anfang eines neuen Jahres

Die Helden werden schließlich von Wasserdschinnen aus dem Meer gefischt und an Bord der *Sulman al'Nassori* gebracht. Mit der *Plagenbringer* ist auch Darions *Bund der Urtiefen* zerfallen. Wer sich retten konnte, hat sich gerettet. Als erste sind Xqal'zl'yssr und Starkad Eisenwind mit ihren Dämonenarchen ausgebrochen und abgetaucht. Andere hatten weniger Glück und sind zu ihrer niederhöllischen Herzogin gefahren. Doch auch der *Bund der Wogen* hat zahlreiche Tote zu bedauern, deren Leichen in den nächsten Wochen an die Küsten des Selemgrunds geschwemmt werden. Die Verbündeten haben einen hohen Preis entrichtet, doch der Sieg der Helden rechtfertigt alle Opfer: Ein Heptarch ist gefallen, sein Splitter wird in die Obhut der zwölfgöttlichen Lande einkehren.

Lohn der Mühen

Je nach Ausgestaltung der einzelnen Teile dürfen Sie jeden Helden für das abschließende Kapitel mit bis zu **500 Abenteuerpunkten** bedenken. Dazu kommen sieben **Spezielle Erfahrungen**, unter anderem in *Götter und Kulte*, *Schwimmen* und *Sprachen Kennen: Krakonisch*. Die restlichen Steigerungserleichterungen dürfen Sie frei auf besonders geforderte Talente und Zauber verteilen. Strapazierte *Schlechte Eigenschaften* dürfen um 1 bis 2 Punkte verbilligt gesenkt werden. Ein Geweihter darf zudem seine *Liturgiekenntnis* um einen Punkt verbilligt steigern und seine nächste *Karmalqueste* zu halben Kosten durchführen.

Bedenken Sie, dass der Träger von Krakons Gabe die drei geliehenen TaP und damit die spezialisierte *Tierempathie* verliert, so er nicht eigene AP in sie investiert hat (Seite 94). Seine kurzzeitige Verbundenheit zum vergessenen Krakengott hat allerdings zur Folge, dass er die Sonderfertigkeiten *Akoluth (Kor)* oder *Spätweihe (Kor)* zu halben Kosten erlernen kann.



Epilog

„Seit der Dritten Dämonenschlacht wurde kein größerer, kein nachhaltigerer Sieg gegen die Niederhöllen errungen. Wir stehen an der Schwelle eines neuen Zeitalters, in dem wir das Erbe Borbarads endgültig vom Angesicht Deres tilgen werden. Die Namen jener Helden, denen wir diesen Erfolg zu verdanken haben, werden wir auf immer in unseren Herzen tragen."
—Khorena Mondreios, Meisterin der Brandung zu Zorgan, zum Beginn des Jahrs der Fluten

Die Helden haben eine dämonische Katastrophe abgewendet, die größte Dämonenarche mitsamt eines Teilleibs des Omegatherions vernichtet, einen Heptarchen getötet und seinen Splitter gebannt. Damit schließt sich ein erzählerischer Kreis, der mit dem Öffnen der Pforte des Grauens auf Maraskan im gleichnamigen Abenteuer vor 16 irdischen Jahren begonnen wurde. Die nachfolgenden Seiten geben einen kurzen Überblick über die Folgen für das Perlenmeer und wie es sich in den kommenden Jahren präsentieren wird.

Der Helden Lohn

- Mitte 1022 BF lobte ein Konsortium der Handelshäuser Stoerrebrandt, Tsirkevist, Ter Goom, Klande, Dhachmani und Mada Basari eine großzügige Belohnung für die beglaubigte Vernichtung der Dämonenarchen aus (**Efferd 189**). Alleine das Ende der *Goldmorgentarantel* ist mit 40.000 Dukaten ausgelobt, für die Vernichtung der *Plagenbringer* wurden gar 125.000 Dukaten in Aussicht gestellt (und die mögliche Zerstörung der *Seuchenbringer* ist noch einmal 10.000 Dukaten wert). Eine derart gewaltige Summe ist selbst für die reichen Kontore nicht leicht zu stemmen, so dass man den Helden das Angebot unterbreitet, die Belohnung umzuwandeln: in eine stattliche Leibrente von 600 Dukaten pro Person und Jahr sowie etliche prachtvolle Geschenke, die Sie auf die Helden maßschneidern können. Neben besonderen Artefakten aus den arkanen Schmieden der Drachenei-Akademie über ein Haus in Festum, Perricum oder Khunchom bis zu einem eigenen Schiff (das erst gebaut und anschließend von den Helden unterhalten werden muss) ist Vielerlei denkbar. Auch Posten in den Handelshäusern nahestehenden Akademien (etwa Riva oder Khunchom) oder Flotten (Araniens oder des Bornlandes) können vermittelt werden.
- Einem Gildenmagier wird die Würde eines Magisters (Tulamidya: *Mudarris*) auf der *Sulman al'Nassori* angetragen.
- Eventuell steht noch die Verleihung der *Kaiser-Rauls-Schwerter in Bronze* durch den Perricumer Markgrafen aus (Seite 111). Zudem werden die Helden durch Kaiserin Rohaja zu Reichsedlen ernannt. Der Sozialstatus steigt dadurch auf mindestens 11 und sie sind zukünftig berechtigt, an Reichskongressen und Hoftagen teilzunehmen.
- Deirdre Sanin kann einen Helden in Offiziersrang in ihre neue Flotte berufen. Das Amt des Konteradmirals der Perlenmeerflotte wird zukünftig von offizieller Seite nicht besetzt und steht einem geeigneten Helden offen.
- Helden, die sich dazu berufen fühlen, können als Akoluthen der Efferd-Kirche beitreten. Ihnen gebührt fortan der Beiname ‚Efferdlieb' und sie bekommen das Hautbild eines Delphins auf den Handrücken gestochen (**WdG 59**). Strebt ein Held die *Spätweihe* an und bringt die nötigen Voraussetzungen mit sich, bietet sich einer der Metropoliten der Ostküste – vor allem Faramud – an, die notwendigen Unterweisungen und die Ordination zu übernehmen.

Charyptoroths Niederlage

Charyptoroths allumfassende Bestrebungen sind gescheitert. Vermutlich wird es abermals Jahrhunderte dauern, bis die Erzdämonin erneut eine solche Macht in der Dritten Sphäre erlangt. Ohne ihren Propheten und ihre machtvollsten Artefakt kehrt ihr vielgestaltiger Kult in ein Dämmerdasein zurück. Als regionale Bedrohungen bleiben ihre Jünger dem Spiel weiterhin erhalten.
- Auch wenn die Helden ihn vorübergehend in andere Hände geben, wird **Charyptoroths Splitter** im offiziellen Aventurien früher oder später seinen Weg nach Horasia und in die für ihn bestimmte *Urne des Unwissbaren* finden. Dies wird **spätestens 1039 BF** geschehen. In diesem Jahr wird sich der Horas des Splitters annehmen.
- Mit dem Ende des Abenteuers ist die Rolle von **Yamesh-Aqam** für die aventurische Spielwelt auserzählt: Das Schwert wird in zukünftigen Publikationen als vernichtet gelten. Es kann zusammen mit der *Plagenbringer* zerstört oder anschließend entzaubert werden. Wenn Sie andere Pläne haben, dürfen Sie *Yamesh-Aqam* für Ihr Aventurien weiter verwenden.
- Nach dem Finale treibt der **Fließende Mantel der Charyptoroth** durch die Meere, auf der Suche nach einem neuen Träger – den er schließlich in Xqal'zl'yssr finden wird.

Die Versuchung der Thorwaler

Iskir Ingibjarson zieht sich nach Thorwal zurück, um dort seinen eigentlichen Plan wiederaufzunehmen, die Thorwaler von den ‚Lügen Swafnirs' zu befreien und zu ihrem ‚ursprünglichen' Glauben zurückzuführen. Mit seinen Irrwegen und Machenschaften werden sich zukünftige Publikationen auseinandersetzen. Letztlich wird er als Verräter in der Gemeinschaft von Swafnirs Kindern enttarnt. In Zuge dessen können die Helden **Asleif Phileasson** von Charyptoroths Fluch befreien, worauf der König der Meere nach Aventurien zurückkehren wird. Dies wird **frühestens 1039 BF** geschehen.

Das Jahr der Fluten

Der Zusammenbruch charyptider Mächte zeigt in den ersten Monaten des neuen Jahres teils gravierende Folgen: Das Meer beginnt sich zu reinigen und die besiegte Erzdämonin bietet ihre verbliebenen Kräfte auf, um sich dem entgegenzustemmen. Die Folge sind Hochwasser, Stürme und Springfluten, die etwa bis zum Herbst die Seefahrt im Perlenmeer heikel machen, jedoch rasch wieder nachlassen und das Ende der Blutigen See markieren. Der sich prägende Name vom ‚Jahr der Fluten' ist dabei reißerischer als das eigentliche Phänomen: Weder werden Hafenstädte zerstört, noch ganze Flotten versenkt.

Die Tobrische See und das Perlenmeer normalisieren sich. Auf hoher See im direkten Umfeld der verbliebenen Unheiligtümer bleibt das Phänomen der Blutigen See bestehen, wird jedoch immer schwächer. Die Folgen der tiefgreifenden Dämonisierung der östlichen Meere wird in Form von Dämonenarchen, Geisterschiffen, obskuren Kulten und daimoniden Wesen im angemessenen Rahmen weiterhin Stoff für Abenteuer bieten.

Entwicklungen im Perlenmeer

Praiadanya Seridarez bittet die Kaiserin um eine neue Aufgabe und empfiehlt Deirdre als ihre Nachfolgerin. Rohaja von Gareth und Markgraf Rondrigan Paligan kommen ihrer Bitte schließlich nach: Praiadanya wird in das Südmeer versetzt. Fern der steten Kontrolle Perricums und mit einem deutlich kleineren Flottenverband, kann sich Praiadanya langsam fassen. **1040 BF** geht sie mit Fürst-Protektor *Refardeon II.* den Traviabund ein.

Mit ihren Erfahrungen aus dem Südmeer, aus dem ihr einige ehemaligen Schiffe der Westflotte in den Norden folgen, geht **Deirdre Sanin** die Restaurierung der Perlenmeerflotte an. Vizeadmiral **Hakon von Sturmfels** steht ihr dabei treu zur Seite. In den folgenden Jahren gelingt es ihr, die korrupten Elemente zu bannen und aus der angeschlagenen Flotte einen zwar kleinen, aber schlagkräftigen und motivierten Verband zu schmieden. Dabei richtet sie ihr Augenmerk auf die bevorstehende Auseinandersetzung mit der Fürstkomturei.

Das **Bornland** erwacht aus dem Dämmerschlaf, in den es durch die Blutige See gezwungen wurde. Die bornischen Kauffahrer nehmen mit neuem Elan ihre alten Routen auf, wodurch die in den letzten Jahrzehnten prosperierenden Landstädte wie Norburg zum Vorteil Festums wieder leicht ins Hintertreffen geraten. **Der Neer** verliert seine zerstörerische Wucht. Zwar zeigt sich beim Gezeitenwechsel immer noch ein schwacher Strudel im Hafen, doch wird dieser nicht einmal Fischerbooten gefährlich. **Tjeika von Notmark** versucht diesen Umstand zu nutzen, um ihre Stadt in Konkurrenz zu Festum aufzubauen, muss dabei allerdings weiterhin mit der abgelegenen Lage Neersands ringen.

Die Bewaffneten Efferdbrüder haben zwei ihrer drei Schiffe sowie ihre Kommandantin verloren. 1022 BF zum Kampf gegen die Blutige See gegründet, verliert der kämpfende Zweig der Gemeinschaft mit ihrem Ende seine Aufgabe und wird schließlich aufgehoben.

Al Abrah gelingt **1039 BF** mit der Plünderung von Kannemünde (bei der Obrist *Boleslaw von Salderkeim-Schwertbergen* sein Leben lässt) ein spektakulärer Coup, der seinen Traum wahr werden lässt: Der Kalif erkennt ihn als neuen Kapudan Pascha an.

Xqal'zl'yssr unterwirft sich den herrenlosen *Fließenden Mantel*. Nach Darions Ende ist er der mächtigste Paktierer der Erzdämonin in Aventurien. Seine Pläne konzentrieren sich auf die Renaissance alter Echsenmacht, die Menschen spielen darin nur eine untergeordnete Rolle. Sein Wirken bleibt auf Maraskan und die Echsensümpfe beschränkt. Hier findet er eine mächtige Konkurrentin: die Skrechu.

Helme Haffax und sein Admiral **Sarastro Dorkstein von Arbasien** bauen ihre Vormachtstellung an der Piratenküste aus. Charyptoroths Einfluss an der tobrischen Küste geht schleichend zurück, bis **1039 BF** ist die dämonische Verseuchung der unteren Tobimora nahezu verschwunden. **Die Blutpiraten von Rulat** bleiben ein Ärgernis, dem der Fürstkomtur jedoch nicht mehr Aufmerksamkeit widmet als bisher. Vielmehr konzentriert er seine Kräfte, um den geplanten Schlag gegen seine Feinde voranzutreiben.

Der heilige Rateral

Deirdre erwirkt – vielleicht mit Hilfe der Helden – die posthume Rehabilitation ihres Vaters, der mit allen ihm gebührenden Ehren in Perricum beigesetzt wird. Doch der alte Granitschädel scheint auch nach seinem Tod mit ‚seinem' Perlenmeer nicht abgeschlossen zu haben: In den folgenden Jahren gibt es immer wieder Erscheinungen Rateral Sanins, der bedrängten Seefahrern beisteht und Streitern gegen die Dämonenarchen Mut macht. So wird der Verstorbene nach eingehender Prüfung im Jahre **1040 BF** von der Efferd-Kirche heilig gesprochen. Die Verehrung des *Heiligen Rateral wider die Dämonenarchen* findet im Perlenmeer nicht nur unter Mittelreichern Zuspruch.



Anhang I: Piratenpack und Meeresbewohner – Werte exemplarischer Gegner

Menschliche Gegner

Piraten

Die Piraten des Perlenmeers stammen von allen Küsten: Unter ihnen finden sich Mittelländer und Tulamiden ebenso wie Maraskaner, Utulus oder Novadis. Die finstersten Gesellen sind häufig Paktierer, vor allem von Charyptoroth und Zholvar, aber auch Xarfai oder Lolgramoth.

Pirat (erfahren / Veteran)
Entermesser:
INI 11 / 18 +1W6 **AT** 13 / 16 **PA** 12 / 16
TP 1W6+3 / 1W6+4 **DK** N
Wurfmesser / Wurfbeil:
INI 11 / 18 +1W6 **FK** 17 / 23
TP 1W6 / 1W6+3
LeP 32 / 40 **AuP** 32 / 42 **WS** 7 / 8
MR 3 / 5 **GS** 8 / 9
RS 1 (feste Kleidung)
Wichtige Vor- und Nachteile: Aberglaube *oder* Goldgier
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 7 / 12
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag / Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Scharfschütze (Wurfmesser), Umreißen, Waffenloser Kampfstil (Freistil, Hruruzat oder Unauer Ringen)
Verhalten im Kampf: Werden sie nicht durch einen besonderen Kapitän inspiriert oder eingeschüchtert – was in beiden Fällen für ein gewisses Maß an Disziplin sorgt –, ist jeder Pirat sich selbst der Nächste. Der Kampfstil ist dreckig und hinterhältig, mitunter blutrünstig, und viele Piraten ergeben sich lieber oder suchen sich einen schwächeren Gegner, wenn sie zu unterliegen drohen.

Seesoldaten

Seesoldaten stehen fest im Sold eines Reiches und stellen den bewaffneten Teil der Schiffsmannschaft. Fähigkeiten und Moral schwanken dabei sehr stark: Seesoldaten des Mittelreichs sind etwas schlechter ausgerüstet und motiviert als jene Araniens, während sich auf den Schiffen der Fürstkomturei nur die besten Kämpfer (häufig der Karmothgarde) befinden. Selbst unter letzteren sind Paktierer die Ausnahme.

Seesoldat (erfahren / Veteran)
Säbel:
INI 12 / 18 +1W6 **AT** 14 / 17 **PA** 12 / 16
TP 1W6+3 / 1W6+4 **DK** N
Kurzbogen / Kriegsbogen:
INI 11 / 17 +1W6 **FK** 20 / 25
TP 1W6+4* / 1W6+5*
LeP 34 / 41 **AuP** 35 / 42 **WS** 7 / 8
MR 4 / 6 **GS** 5 / 6
RS 5 (Lederrüstung, -helm und -zeug)
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 9 / 14
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Formation, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Wuchtschlag / Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff
Verhalten im Kampf: Disziplin und Effizienz sind die Tugenden eines guten Seesoldaten – doch beides ist von der Moral abhängig. In der Regel wird ein Seesoldat stets seine Kameraden im Blick haben (und nach Möglichkeit in *Formation* kämpfen) und versuchen, Mitstreitern ein Vorbild zu sein, aber auch wissen, wann ein Kampf aussichtslos ist. Aranier kämpfen eleganter (*Finten*, *Ausfälle*), Haffax' Soldaten effizient (*Wuchtschlag* und Varianten) und kennen kein Aufgeben – anders als viele Mittelreicher, die schonmal eher die Waffen strecken.

Seesöldner

Seesöldner stehen zwischen Pirat und Seekrieger, mitunter handelt es sich um ausgeschiedene oder desertierte Soldaten. Für ihre Werte können Sie sich am *Seesoldaten* orientieren, jedoch ist ihre Ausrüstung abenteuerlicher und ihre Loyalität wie Disziplin mitunter fragwürdig.

Völker unter dem Meer

Achaz

Achaz treten in diesem Abenteuer vor allem im Gefolge von Xqal'zl'yssr auf, man kann ihnen aber auch in den Sümpfen von Thalusa, der *Stadt in der Tiefe* und Selem begegnen.

Achazkrieger
Echsische Axt:
INI 12+1W6 **AT** 14 **PA** 11
TP 1W6+5 **DK** NS

Schwanzwaffe:
INI 12+1W6 **AT** 13 **PA** 12 **TP** 1W6+2 **DK** H
LeP 27 **AuP** 28 **WS** 7 **MR** 7 **GS** 8
RS 1 (natürlicher Rüstungsschutz)
Wichtige Vor- und Nachteile: Balance, Begabung (Schwimmen), Beidhändig, Dämmerungssicht, Richtungssinn; Dunkelangst 5+1W3, Eingeschränktes Gehör, Kältestarre, Raubtiergeruch
Wichtige Talente: Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 11
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 10), Meisterparade, Wuchtschlag, Schwanzschlag, Sumpfkundig
Verhalten im Kampf: Die Echsenkrieger kämpfen im wahrsten Sinne kaltblütig. Im Sumpf oder Wasser(nähe) werden sie ihre natürlichen Vorteile ausspielen.

Hummerier

Hummerier erinnern mit ihrem rot gepanzerten Oberkörper und Schwanz, den Scheren, Stielaugen und Fühlern an riesige Hummer, verfügen jedoch über zwei kräftige Beine und ein menschenähnliches Gesicht. Noch schrecklicher ist der Anblick der über zwei Schritt großen Daimoniden, in denen ein bösartiger und verschlagener Geist schlummert.

Hummerier / Daimonid
Scheren:
INI 9 / 11 +1W6 **AT** 12 / 14 **PA** 8 / 9
TP 2W6+2 **DK** H / HN
Hellebarde:
INI 9 / 11 +1W6 **AT** 14 / 17 **PA** 9 / 11
TP 2W6+6 / 2W6+8 **DK** S
Hummerieraxt:
INI 9 / 11 +1W6 **AT** 14 / 17 **PA** 9 / 11
TP 2W6+6 / 2W6+7 **DK** NS
LeP 39 / 43 **AuP** 27 / 32 **WS** 8 / 9
MR 6 / 6 **GS** 3 (an Land), 6 (im Wasser)
RS 5 / 6 (natürlicher Rüstungsschutz)
Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen; Landangst 4+2W6
Wichtige Talente: Selbstbeherrschung 8 / 15
Sonderfertigkeiten: 2 Aktionen pro KR (je eine für Schere und Waffe), Doppelangriff, Gegenhalten, Niederwerfen, Wuchtschlag / Hammerschlag, Schildspalter
Besonderheiten: Hummerier erleiden beim Kampf im und unter Wasser keine Abzüge. Außerhalb des Wassers erleiden sie 1 SP pro Stunde. / Daimonide regenerieren außerhalb des Wassers keine LeP. Ihre Angriffe können nur mit hinreichend langen und schweren Waffen oder Schilden pariert werden.
Schwarze Gaben: Daimonide sind häufig Charyptoroth-Paktierer mit entsprechenden Schwarzen Gaben und können als Zauberer wie Borbaradianer behandelt werden.
Verhalten im Kampf: Hummerier sind die schwere Infanterie der Meere. Sie stürmen nicht vor, sondern marschieren langsam und stetig voran oder halten konzentriert eine Stellung. Gegner versuchen sie *niederzuwerfen*, um sie anschließend mit *Wuchtschlägen* zu traktieren, oder schalten sie gleich mit einem *Hammerschlag* aus. Auf ihre Panzerung vertrauend werden sie eher *gegenhalten* anstatt zu parieren.

Krakonier

Krakonier haben den untersetzen Körper und großen Kopf einer feisten Kröte. Ihre stämmigen Beine tragen sie auch an Land, im Wasser beweisen sie sich als fähige und gefährliche Schwimmer. Mindestens einmal am Tag müssen sie für eine Stunde ins Wasser, sonst trocknet ihre Haut aus und sie sterben. Ihre Sprache ähnelt dem *Rssahh*, wird jedoch eher geblubbert als gezischelt.

Krakonier (unerfahren / erfahren / Veteran)
Säbel:
INI 8 / 12 / 16 +1W6 **AT** 11 / 15 / 17 **PA** 11 / 13 / 16
TP 1W6+3 / 1W6+3 / 1W6+4 **DK** N
Speer:
INI 6 / 10 / 14 +1W6 **AT** 11 / 15 / 17 **PA** 9 / 11 / 14
TP 1W6+4 / 1W6+4 / 1W6+5 **DK** S
LeP 27 / 30 / 37 **AuP** 28 / 31 / 40 **WS** 6 / 7 / 9
MR 7 / 9 / 11 **GS** 6 / 6 / 7
RS 3 (natürlicher Rüstungsschutz) + Rüstung
Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen; Landangst 9+1W3, Raubtiergeruch
Wichtige Talente: Schwimmen 8 / 11 / 15, Selbstbeherrschung 6 / 8 / 13
Sonderfertigkeiten: Kampf im Wasser, Unterwasserkampf / Aufmerksamkeit, Finte / Kampfreflexe, Umreißen
Besonderheiten: Mit einem *Gezielten Schlag* / *Stich* +10 lässt sich das (meist zusätzlich gerüstete) Nervenzentrum treffen. 1 bis 10 dort angerichtete SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl KR. Mehr als 10 SP lassen den Krakonier binnen 1W20 KR ersticken.
Verhalten im Kampf: Krakonier sind wütende Kämpfer, denen es jedoch an Koordination mangelt. Sie wissen um ihren Schwachpunkt und versuchen, ihn zu schützen.

Risso

Der Körper der Fischmenschen ist mit silbrigen Schuppen bedeckt und von schlankem Wuchs mit einer breiten Brust. Ein gezackter Kamm zieht sich von der Stirn über den Rücken bis zur Hüfte und endet in einem Stummelschwanz. Risso haben große Fischaugen, mit denen sie unter Wasser vortrefflich sehen können.
Einige der gefürchteten Kampfschwimmer folgen dem Heptarchen Darion Paligan, dem Propheten der ‚nehmenden Göttin' Karribd.

Kampfschwimmer der Risso (erfahren / Veteran)
Zackenmesser:
INI 11 / 16 +1W6 **AT** 13 / 17 **PA** 11 / 13
TP 1W6+2 / 1W6+3 **DK** HN
Fischspieß:
INI 10 / 15 +1W6 **AT** 13 / 17 **PA** 10 / 12
TP 1W6+5 / 1W6+6 **DK** S
LeP 27 / 32 **AuP** 34 / 40 **WS** 7 / 8
MR 6 / 8 **GS** 9 (im Wasser), 7 (an Land)
RS 1 (natürlicher Rüstungsschutz)

Wichtige Vor- und Nachteile: Aquatisches Lebewesen, Dämmerungssicht, Kälteresistenz; Aberglaube 4+1W3, Höhenangst 5+1W3, Landangst 4+1W6, Lichtscheu
Wichtige Talente: Schwimmen 12 / 16, Selbstbeherrschung 11 / 15
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Unterwasserkampf / Gezielter Stich, Kampfreflexe, Sturmangriff
Besonderheiten: Ohne magische Unterstützung können Risso nur 1W20+10 Stunden an Land überleben. Alle anstrengenden (Kampf-)Aktionen kosten sie außerhalb des Wasser die doppelten AuP.
Verhalten im Kampf: Unter Wasser spielen Risso den Vorteil ihrer herausragenden Schwimmfähigkeiten aus und schlagen schnell und gezielt zu (*Gezielter Stich* gegen die Gliedmaßen, um den Schwimmer zu behindern), um sich sofort wieder zu lösen und den nächsten Angriff vorzubereiten. An Land agieren sie ähnlich, Veteranen bevorzugen hier den *Sturmangriff* zur Eröffnung, um dann einen Gegner mit *Gezielten Stichen* schnell kampfunfähig zu machen.

Unheimliche und Chimären

»Die Geschöpfe Globomongs aber sind zahlreicher, als jene paar Dutzend, von denen uns die verschiedenen Kompendien berichten. Letztlich kennen wir nur, was an die Oberfläche oder dieser zumindest nahe kommt. Welch zahlreichen nachtblauen Wunder können wir nicht kennen, da sie in dunkelsten Tiefen beheimatet sind!
Aus Havenas Unterstadt, zweifelsohne ein Palast der Nachtblauen Herzogin auf Dere, existieren einzelne Berichte von Questadores über Bleichmuränen *und* Sargmuscheln*. Legenden aus den Dunklen Zeiten berichten uns von Nebel webenden* Spinnquallen*, die während der Herrschaft von Dalek-Horas II. die Küsten des Bosparanischen Reiches heimsuchten. Sie mögen identisch sein mit den* Nebelquallen *aus den Sagas der Hjaldinger. Aus jener Zeit – jedoch von der anderen Seite des Kontinents – stammen auch die tulamidischen Märchen über giftige* Krabbenskorpione*, Chimären, die als Kreationen des Diamantenen Sultans Mordai ibn Dhuri gelten.*
Als Mordais Fluch gilt ein Phänomen, das Menschen und Maritime in gefrässige Seeghule *verwandelt.* […]
Auch die Dämonen der Nachtblauen Domäne sind uns nicht sämtlich bekannt. Die Elemiten besaßen wohl noch das Wissen, den körperlosen Q'helguur *zu rufen. Dieser fährt in sein Opfer ein und entzieht dessen Körper jegliche Flüssigkeit. Zurück bleibt ein vertrockneter Leichnam, der in seinem Inneren einen Klumpen Krakensilber birgt. Die Beschwörer Elems griffen wohl auf Q'helguurs Dienste zurück, um an den alchimistisch hoch interessanten Stoff zu gelangen, ohne dafür stets auf die Krötenhändler aus Wahjad angewiesen zu sein.«*
—Magistra Magna R. Pylchûr, Quallen im Nebel*, veröffentlicht im* Spiegel der Schwarzmagie*, zweite Quartalsausgabe des Jahres 1031 BF*

Für weitere Schrecken der Tiefe können Sie auch im Perlenmeer auf die *Schlangenblume* (**Am Großen Fluss**, ab Seite 89), den *Riesenoktopoden* und die *Bleichmuräne* (ebenda, **90**) sowie den *untoten Necker* (**Von Toten und Untoten 136**) zurückgreifen.

Algenknecht

Als meisterliche Disziplin unter den Golembauern gilt die Schaffung eines Algenknechts, dessen zähflüssiger Brackwasserkörper von einem dämonisch belebten Algengeflecht zusammengehalten wird.

Algenknecht
(Charyptoroth-Golem; klein / mittel / groß)
MU 12 **KL** 2 **IN** 2 **CH** 2 **FF** 12 / 10 / 8
GE 16 / 14 / 12 **KO** 14 / 16 / 18 **KK** 10 / 12 / 14
INI 7+1W6 **PA** 4 **LeP** 47 / 70 / 93
RS 3 **WS** 8
Algententakel:
DK HN / HN / NS **AT** 12 **TP** 1W6 / 2W6 / 2W6+4
GS 4 / 5 / 6 **AuP** 300 **MR** 15
Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff / Würgen (8), Niederwerfen
Besondere Eigenschaften: Angriff mit Unwasser (7 Schritt, 2W6 TP), Ersäufen, Formlosigkeit I, Immunität (Wasser, Stich, Merkmal *Form*), Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Efferd), Resistenz (profane Angriffe), Schreckgestalt I (4), Verwundbarkeit (Feuer), Wasserwesen

Gal'kzuulim

Über die widerlichen, krötenartigen und tentakelbewehrten Gal'kzuulim erzählt man sich, sie seien Kinder oder Anbeter der Erzdämonin, andere Quellen behaupten, sie entstehen bei unheiligen Vermischungen von Mensch und Krakonier. Ihr widernatürlicher Anblick ist für den Verstand nur schwer zu ertragen und wird oft verdrängt, so dass es kaum gesicherte und einheitliche Beschreibungen gibt. Beim Tod zerfällt der Körper eines Gal'kzuul zu türkisblauem Schleim.

Gal'kzuul
INI 10+1W6 **PA** 8 **LeP** 30 **RS** 1 **WS** 7
Biss: **DK** H **AT** 11 **TP** 1W6+1
GS 6 / 5 **AuP** 40 **MR** 9 **GW** 11
Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Kampf im/unter Wasser
Besondere Eigenschaften: Fluch*, leichte Empfindlichkeit (Efferd), Schreckgestalt I, Wasserwesen
*) Der Gal'kzuul kann einmalig die Erinnerung eines Opfers an den Anblick der Kreatur trüben oder die Lungen eines Gegners mit Wasser füllen (3W6 SP). Der Fluch ist nur mit einer gelungenen MR-Probe abzuwenden.
Verhalten im Kampf: Gal'kzuulim sind instinktgesteuerte Wesen und einzeln sehr scheu. Wird ein Gal'kzuul überrascht, wendet er intuitiv seine Magie an und ergreift die Flucht. Gestellt kämpft er wie ein in die Ecke gedrängtes Tier. Erst in der Masse oder Begleitung von Krakoniern oder Paktierern agieren sie offensiver.

Grätengurgler

Der Daimonid hat die Gestalt eines lotrechten Klauenmauls mit feistem Flossenleib und kann um sich herum – in einem Radius von 30 Schritt – einen starken Sog erzeugen, der

auch für kleine Boote gefährlich werden kann: Am Rand des Strudels sind Proben auf *Schwimmen* oder *Boote Fahren* um 3 Punkte erschwert, dann um 5 und schließlich um 7 Punkte. Nur bei mindestens 5 TaP* können sich Schwimmer oder Boot nach Außen arbeiten, sonst verharren sie bei einer gelungenen Probe in dem Bereich, in dem sie sich befinden. Eine misslungene Probe zieht sie weiter nach Innen. Das Chitinmaul schnappt nach seinem Opfer und versucht es nach Möglichkeit festzuhalten.
Mit einer Probe +7 auf *Schwimmen (Tauchen)* kann der Sog unterschwommen werden und der Unterleib des Daimoniden direkt attackiert werden, der sich gegen einen solchen Angriff nur begrenzt mit Nesselattacken zur Wehr setzen kann.

Grätengurgler (Daimonid)
Länge: 3 Schritt **Gewicht:** 40 Stein
INI 9+1W6 **PA** 2 **LeP** 35 **RS** 1 **WS** 8
Mandibeln: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+4
Nesseln*: **DK** NSP **AT** 10 **TP** 2W6
GS 8 **AuP** 50 **MR** 12 / 14 **GW** 9
*) Der Grätengurgler kann diesen Angriff nur siebenmal durchführen.
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (Biss) / Umklammern (7)
Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, Resistenz (Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*); leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte)

Krabbenskorpione

Die Krabbenskorpione lassen sich bis auf die Zeit der Diamantenen Sultane zurückführen und wurden der Legende nach erstmals von Sultan Mordai ibn Dhuri geschaffen – auf dessen Weisung auch urtulamidische Siedlungen im Riesland entstanden sein sollen. Während man die einzelgängerischen Chimären auf dem Festland kaum mehr kennt, kann man ihnen auf mancher Insel des Perlenmeers heute noch begegnen. Krabbenskorpione besitzen einen schwarzen Panzer, der sich mit dem Alter violett verfärbt. Sie besitzen zwei unterschiedlich große, kräftige Scheren und einen giftigen Skorpionschwanz.

Krabbenskorpion (Chimäre)
Länge: 3 Spann **Gewicht:** 4 Stein
INI 5+1W6 **PA** 2 **LeP** 8 **RS** 3 **WS** 7
Scheren: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W6+3
Stachel: **DK** H **AT** 12 **TP** 1W3+1(+Gift)*
GS 2 **AuP** 15 **MR** 15 / 10 **GW** 10
Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7); Gezielter Angriff (Scheren) / Festkrallen (3), Gezielter Angriff (Stachel; SP statt TP), Hinterhalt (8)
Besondere Eigenschaften: Fortpflanzungsfähigkeit, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa)
*) bei SP Gift (einmalig): Stufe 8; Wirkung: wie Zauber HÖLLENPEIN mit einem Verlust von 1W6 AuP/KR / 1W3 AuP/KR, Beginn: sofort, Dauer: 1W6x1W6 KR / 1W3x1W3 KR
Verhalten im Kampf: Krabbenskorpione greifen in der Regel nur an, wenn sie sich bedroht fühlen, dann zuerst reflexartig mit einem Stich ihres Stachels. Einige aggressive Exemplare legen sich gezielt in den *Hinterhalt*, um Opfern aufzulauern (selten Menschen, wohl aber tierischen Begleitern).

Lederschwingen

Die Lederschwingen sind widerwärtige Chimären aus Mensch und Fledermaus, die auf den einstigen Bordmagus der *Plagenbringer*, Vespertilio Organo, zurückgehen. Sie besitzen einen menschenähnlichen Kopf und Rumpf, Fledermausflügel statt Arme und anstelle der Beine mehrgelenkige Greifarme. Auch heute noch trifft man sie vor allem auf der *Plagenbringer* an, einzelne kleine Kolonien haben sich zudem auf Rulat, Maraskan und kleineren Inseln angesiedelt.

Lederschwinge (Chimäre)
INI 9+1W6 **PA** 4 / 8* **LeP** 30 **RS** 1 **WS** 7
Krallen: **DK** H **AT** 11 /15* **TP** 1W6+3
GS 2 / 18* **MR** 10 **GW** 7 **KL** 6
*) am Boden / in der Luft
Besondere Kampfregeln: Doppelangriff, Flugangriff, Sturzflug / Umreißen
Besondere Eigenschaften: Lebenssinn, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa), Schreckgestalt 1
Verhalten im Kampf: Lederschwingen vermeiden es nach Möglichkeit, sich an den Boden zwingen zu lassen. Sie attackieren aus dem *Sturzflug* heraus, um sich gleich wieder in die Lüfte zu erheben und für einen neuen Angriff anzusetzen.

Quallengeister

Einer krakonischen Legende zufolge sollen die Quallengeister aus einer Verbindung des Wasserdrachen Shidrakon mit dem siebenäugigen Gott Quodazil entstanden sein. Man trifft sie vor allem in den Unterwassersiedlungen der Krakonier an, wo sie zur Wacht eingesetzt werden. Ihre einen Spann großen, geisterhaft weißen Körper erinnern vage an einen geflügelten Drachen mit einem Nesselleib und einem krötenähnlichen Gesicht.

Quallengeist (Geistwesen)
Beschwörung: +5 **Beherrschung:** +2
Austreibung: +4
INI 10+1W6 **PA** 0 **LeP** 7 **RS** 1/2 MR
Angriff: **DK** H **AT** 12 **TP** Fluch*
GS 12 **MR** 12 **GW** 7
Besondere Eigenschaften: Fluch (Verwirrung)*, Körperlosigkeit 1
*) Das Opfer erleidet (mehrmalig) – ähnlich dem Zauber GROSSE VERWIRRUNG – einen Abzug von 2 Punkten auf KL und IN sowie 1 Punkt auf MR und seine Kampfbasiswerte. Die Verwirrung hält 4 SR an.

Scherenwürmer

Der Vorderleib dieser Chimären gleicht einem großen Hummer, während der Hinterleib einem Morfu entspricht. Sie lauern in Tangfeldern oder Sümpfen auf ihre Beute und schnappen ruckartig zu. Während sie auf Lauer liegen, bilden sie unter Wasser mit ihrem Schleim elastische Schläuche, die sie mit Atemluft versorgen.

Scherenwurm (Chimäre)
Länge: 3 Schritt **Gewicht:** 150 Stein
INI 4+1W6 **PA** 4 **LeP** 40 **RS** 4 / 1* **WS** 7
Scheren: **DK** H **AT** 12 **TP** 2W6+2
GS 3 / 4** **MR** 10 **GW** 10 **KL** 1
*) Vorderleib / Hinterleib
**) an Land / im Wasser
Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR; Gelände (Sumpf, Wasser), Gezielter Angriff / Festkrallen (5), Hinterhalt (8)
Besondere Eigenschaften: leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), mittlere Empfindlichkeit (Tsa)
Verhalten im Kampf: Scherenwürmer attackieren mit Vorliebe aus dem *Hinterhalt* die Beine eines Opfers, um es an der Flucht zu hindern. Wird ihr Hinterleib angegriffen, versuchen sie sich zu wenden, um dieser Bedrohung zuerst zu begegnen.

Seeghule

Die leichenfressenden Ghule sind auch unter den maritimen Völkern bekannt und gefürchtet. Sie besitzen breite Schultern, ebenso kräftige Beine wie Arme, eine schuppige Haut und ein an Haie gemahnendes Maul mit mehreren Zahnreihen. Es soll aber auch Seeghule mit Fischschwanz geben, wohl infizierte Meerfrauen und -männer.

Seeghul (Ghul)
INI 8+1W6 **PA** 9 **LeP** 35 **RS** 2 **WS** 8
Klauen: **DK** HN **AT** 12 **TP** 1W6+2
GS 4 / 10 **MR** 15 / 10 **GW** 9
*) an Land / im Wasser
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Biss (1W6+4 TP), Unterwasserkampf
Besondere Eigenschaften: Erhöhtes Infektionsrisiko (5), Ghulgift, Immunität (Gifte, Krankheiten, Merkmale *Form* und *Herrschaft*), Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Resistenz (Merkmale *Eigenschaften* und *Einfluss*), Schreckgestalt I (3), schwere Empfindlichkeit (Efferd), Wasserwesen
Verhalten im Kampf: Einzelne Seeghule lauern ihren Opfern aus dem Hinterhalt auf, wobei sie eine beachtliche Sprungkraft besitzen, die sie aus dem Wasser auf ein kleineres Boot katapultieren kann. In der Rotte veranstalten sie wahre Treibjagden. Generell sind Seeghule grausam verspielt und lassen auch mal (vermeintlich) von einem Opfer ab, um dann die Hetzjagd wieder aufzunehmen. Erleiden sie eine *Wunde* oder verlieren über die Hälfte ihrer LE, versuchen sie, sich in die Tiefe des Meeres zurückzuziehen.

Wasserleichen

Die Untoten der Meere sind das verfluchte Fußvolk der Herzogin der Nachtblauen Tiefen. Ihre aufgedunsenen Leiber wandeln über den Meeresgrund, denn sie sind zu schwer, um zu schwimmen. Wer von ihrer Hand stirbt, reiht sich in ihr Heer ein, um mit seinem faulenden Fleisch die Meere zu vergiften.

Wasserleiche / Wasserleichen-Maat (Untoter)
INI 5+1W6 **PA** 5 / 9 **LeP** 40 / 45
RS 2 **WS** —
Würgen: **DK** H **AT** 9 / 11 **TP** 1W6+2 / 1W6+3
Biss: **DK** H **AT** 8 / 10 **TP** 2W6+2 / 2W6+4
Entermesser:
DK N **AT** 10 / 12 **TP** 1W6+4 / 1W6+5
GS 3 / 5 **MR** 12 / 15 **GW** 6 / 9
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Biss, Umklammern / Biss
Besondere Eigenschaften: Ersäufen, Immunität (Gifte, Krankheiten, Wunden, Merkmale *Herrschaft* und *Form*), Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I (in verfluchtem Wasser), Resistenz (Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*), Schreckgestalt I, schwere Empfindlichkeit (Efferd) / Untotenanführer



Unwasserzombie (Untoter)
INI 5+1W6 **PA** 2 **LeP** 30 **RS** 1
Hände: **DK** H **AT** 8 **TP** 1W6+2
GS 4 **MR** 8 **GW** 7
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Umklammern
Besondere Eigenschaften: Ersäufen, Folgeschaden (Krankheit: Efferdsieche, Paralyse), Gestank, Immunität (Gifte, Krankheiten, Wunden, Merkmale *Herrschaft* und *Form*), Lichtscheu, mittlere Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Regeneration I (in verfluchtem Wasser), Resistenz (Merkmale *Einfluss* und *Eigenschaften*), Schreckgestalt I, schwere Empfindlichkeit (Efferd)

Verhalten im Kampf: Sowohl Wasserleichen als auch Unwasserzombies versuchen, ihren Gegner in den *Ringkampf* zu zwingen, zu Boden zu werfen und zu erwürgen, wobei Wasserleichen dann meist zum *Biss* übergehen. Ihre beschränkte Intelligenz lässt es nicht zu, dass sie sich auf mehr als einen Gegner auf einmal konzentrieren können.

Werkreaturen

Sowohl als Paktgeschenk als auch als charyptiden Fluch wurden im Perlenmeer aquatische Lykanthropen gesichtet. Besonders die nachfolgenden Arten sind verbreitet. Darion Paligan unterhält einen Schwarm dieser Verfluchten auf der *Plagenbringer* als besondere Kampfschwimmer.

Allgemeine Werte aller Lykanthropen

Eigenschaften: Extrem hohe Regeneration*, Resistenz (profane und magische Waffen, Merkmal *Schaden*); Verwundbarkeit (Silber, Mondsilber, Zwergensilber, magische Metalle)**

*) Lykanthropen regenerieren alle 2 KR 1 LeP, *Wunden* verschwinden innerhalb 1 SR. Dies gilt jedoch nur für normale Treffer: Schaden durch *verletzend* wirkende Waffen müssen normal regeneriert werden.

**) Jeder Schadentreffer verursacht zusätzlich eine automatische *Wunde*.

Verhalten im Kampf: Lykanthropen verhalten sich – meist auch in menschlicher Gestalt – wie man es von der Tiergattung erwartet. Sie besitzen die nötige Intelligenz und den tierischen Instinkt, um sich aus einem Kampf zurückzuziehen, wenn er für sie tödlich zu werden droht.

Werhai

INI 15+1W6 **PA** 6 **LeP** 35 **RS** 1 **WS** 7
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+5
GS 13 **AuP** 35 **MR** 4 / 11
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen

Wermuräne

INI 12+1W6 **PA** 4 **LeP** 35 **RS** 0 **WS** 6
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 1W6+2(+Gift)*
GS 8 **AuP** 15 **MR** 4 / 11
Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Hinterhalt (8), sehr kleiner Gegner (AT +2/PA +4)

*) bei SP Gift (mehrfach): Stufe 2; Wirkung: 2W6 SP, Beginn: sofort, Dauer: 1 SP pro KR bis Wirkung vollständig

Weralligator

INI 10+1W6 **PA** 7 **LeP** 35 **RS** 4 **WS** 8
Schwanz: **DK** N **AT** 14 **TP** 1W6+3
Biss: **DK** H **AT** 14 **TP** 2W6+1
GS 6 / 7 **AuP** 35 **MR** 4 / 11
Besondere Kampfregeln: 2 AT pro KR (Rachen und Schwanz gegen unterschiedliche Gegner); Hinterhalt (9), Kampf um/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen die Beine), Verbeißen / Niederwerfen (10)

Yonapus

Der sechsarmige, rotbraune Raubkraken ist eine daimonide Kreation, die häufig auch zum Schutz von Kultstätten eingesetzt wird. Ursprünglich in den Chimärenwerkstätten Mendenas geschaffen, setzte sich sein Schöpfer nach Haffax' Machtübernahme in die *Stadt aus der Tiefe* ab. Auch wenn der Name es (absichtlich) nahelegt, ist nichts von der Essenz Yo'Nahohs in den Daimoniden geflossen. Vielmehr handelt es sich bei dem Yonapus um eine unheilige Verschmelzung von Zwergkrakenmolch mit einem bisher unbekannten Zweigehörnten, der den Beinamen 'der heimtückische Dolch Yo'Nahohs' trägt.
Aufgrund seiner Lungenatmung und hohen Beweglichkeit dringt der Yonapus auch in flache Küstengewässer vor, wo er sich durch eine dämonischen Fähigkeiten perfekt zu tarnen weiß.

Yonapus (Daimonid)

Größe: 2 Schritt Rumpf + 3 Schritt Fangarme (Jagdtentakel: 6 Schritt) **Gewicht:** bis 550 Stein
INI 9+1W6 **PA** 5 **LeP** 60* **RS** 1 **WS** 9
Jagdtentakel: **DK** PS **AT** 16 **TP** 2W6+3**
Würgen*:** **DK** HNSP **AT** 10 **TP** —
Biss*:** **DK** H **AT** – **TP** 1W6+6
GS 9 / 3**** **AuP** 120 **MR** 15 / 17 **GW** 11

*) 5 LeP je Arm und 20 LeP am Rumpf

**) Die Reißdorne der überlangen Jagdtentakel senken die Wundschwelle humanoider Gegner um 2 Punkte.

***) Der Würgeangriff kann in allen Distanzklassen erfolgen. Bei Gelingen zieht der Yonapus sein Opfer auf Distanzklasse H an sich heran. Dort beißt er zu (was automatisch gelingt). Die TP des Bisses werden nicht durch die Anzahl der klammernden Fangarme erhöht, wohl aber muss das Opfer sich auf jedem einzelnen Arm befreien.

****) an Land / im Wasser

Besondere Kampfregeln: 4 Aktionen pro KR (davon mindestens 2 AT); großer Gegner; Gelände (Wasser), Gezielter Angriff (Jagdtentakel) / Festnageln (5), Hinterhalt, Würgen (10)
Besondere Eigenschaften: Geisterpanzer, leichte Empfindlichkeit (geweihte Objekte), Mimikry (entsprechend UNSICHTBARER JÄGER für 8+1W6 ZfP*), Regeneration 1 (in Meerwasser), Resistenz (Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Wasserwesen
Verhalten im Kampf: Der Yonapus jagt mit getarntem Leib in flachem Gewässer. Der erste Angriff erfolgt aus dem *Hinterhalt* mit seinen beiden 6 Schritt langen Jagdtentakeln. Diese verwendet er auch gegen weitere Gegner, wenn seine anderen Fangarme ein Opfer im *Würgegriff* halten, um es unter Wasser zu ziehen und mit *Bissen* zu töten.

Weitere Kreaturen

Blutquappen

Blutquappen erinnern an Kaulquappen von der Größe einer kleinen Katze mit einem Maul voll kleiner, scharfer Zähne und einer Doppelreihe dunkler Fischaugen. Sie sind exzellente Schwimmer, an Land oder auf einem Schiffsdeck bewegen sie sich mit schnellen Sprüngen vorwärts und legen dabei beachtliche Distanzen zurück.
Der Ursprung dieser Wesen ist ungeklärt – auch, ob es sich wirklich um Quappen handelt, die sich in eine andere Lebensform wandeln, und wie diese beschaffen ist.

Blutquappen
INI 10+1W6 **PA** 5 **LeP** 8 **RS** 0 **WS** 4
Biss: **DK** H **AT** 7 **TP** 1W6+1
GS 6 / 10* **AuP** 20 **MR** 4 **GW** 4
*) an Land / im Wasser

Besondere Kampfregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Anspringen / Niederwerfen (3), Gelände (Wasser)

Besondere Eigenschaften: Formlosigkeit I, Immunität (profane Angriffe), Lebensraub I, Lichtscheu, Mutation, Regeneration I, Resistenz (magische Angriffe, Merkmale *Eigenschaften*, *Einfluss*, *Form* und *Herrschaft*), Schreckgestalt I

Verhalten im Kampf: Blutquappen besitzen eine gewisse Schwarmintelligenz, die es ihnen erlaubt, ihre Angriffe zu koordinieren. In der Masse werden sie sich eher auf wenige Gegner konzentrieren, anstatt ihre Überzahl zu stark aufzuteilen.

Zchakkr'Sars Kinder: Riesenseesterne

Alle maritimen Völker kennen Legenden von Zchakkr'Sar (etwa: *Häuter der Seelen*), ein vielfarbiges Ungetüm, das auf dem Meeresgrund lauern soll und darauf wartet, Ziliten, Achaz, Krakonier und Risso gleichermaßen zu unterwerfen (**Efferd 183**). Seine Kinder, übergroße Seesterne mit einem einzelnen Auge in der Mitte und ihm ähnlich in Gestalt, haften sich an die Gesichter ihrer Opfer, um sie sich untertan zu machen. Es heißt, Zchakkr'Sar schaue durch die Augen seiner Kinder und sammle mit ihrer Hilfe eine immer größer werdende Armee.

Riesenseestern
Größe: 2 bis 3 Spann **Gewicht:** 20 Stein
INI 5+1W6 **PA** 7 **LeP** 40 **RS** 2 **WS** 6
Greifarm: **DK** H **AT** 10 **TP** 1W6+3
GS 1 / 4* **MR** 12 **GW** 8
*) an Land / im Wasser

Besondere Kampfregeln: 3 Aktionen pro KR; Gelände (Wasser), Gezielter Angriff / Umklammern (8), Umklammern (6)

Besonderheiten: Umklammert ein Riesenseestern einen Gegner, übernimmt er die Kontrolle über sein Opfer, wenn diesem eine MR-Probe misslingt.

Verhalten im Kampf: Im Wasser gelten die Angriffe immer einem *Umklammern* des Gegners, um diesen unter Kontrolle zu zwingen. An Land versuchen Riesenseesterne schnell, das Wasser zu erreichen, und stellen sich einem Kampf erst, wenn dieser unausweichlich ist.



Anhang II: Charyptoroths Schwarze Gaben

„Ich erwachte keuchend und hustend und spuckte sauren Wermut. Ein Phantombild von drei verschlungenen Zhayadzeichen glomm vor meinen Augen auf und verschwand mit jedem Blinzeln mehr. Als ich mich bewegte, spürte ich, wie das Blut schwarz in meinen Adern brodelte. Da wusste ich: Ich war ein Prinz der Nachtblauen Tiefen."
—aus den Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan, Rulat, 1032 BF

Das Dämonenmal

Wer von Charyptoroth verdammt ist, den zieht es immer stärker zu und in die Meere. Am Anfang mag das innere Drängen noch zu ignorieren sein, mit fortschreitender Verdammnis steigen *Schlechte Eigenschaften* wie *Charyptophilie*, *Landangst* oder *Wassersucht* immer stärker, bis sie schließlich nicht mehr zu ignorieren sind. Auch äußerlich wandelt sich der Paktierer fortschreitend in ein charyptides Wesen. Erste äußere Anzeichen eines Pakts können ein wässriger Blick, eine nässende Haut oder (am ganzen Körper) ausfallende Haare sein, mitunter wandelt sich die Haut in Schuppen und das Haar in Tang. In höheren Kreisen der Verdammnis können Paktierer großflächig von Korallenbewuchs befallen sein, während andere sich körperlich kaum mehr von einer Wasserleiche oder einem Gal'kzuul unterscheiden. Auch von Kiemen, Tentakelarmen, Schwimmhäuten, glotzenden Fischaugen und Rückenflossen wird berichtet, oft in abstoßenden und willkürlichen Vermischungen, wie es der chaotischen Natur der Niederhöllen entspricht.
Am Ende hat der Paktierer nur noch wenig mit einem Landbewohner gemein. Das Wasser trägt ihn nicht mehr, so dass er in ihm untergeht wie ein Stein, doch stört ihn dies nicht, da er auf dem Meeresboden wandelt wie an Land. Normales Wasser lindert nicht länger seinen Durst, Efferds Element schadet ihm sogar (*Verwundbarkeit gegen Wasser*), so dass es ihn immer weiter in Nachtblaue Tiefen zieht.

Nachtblaue Gaben

Paktzuschlag: +7
Verbilligte Eigenschaften/Vorteile: GE, KO; Ausdauernd, Balance, Kälteresistenz, Resistenz gegen Gifte/Krankheiten, Schlangenmensch
Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I-III, Kampf im Wasser, Meereskundig, Schnellziehen, Standfest, Umreißen, Unterwasserkampf; Talentspezialisierungen in den verbilligten Talenten sowie Orientierung (Meer) und Wettervorhersage (Meer)
Verbilligte Talente: Boote fahren, Fischen/Angeln, Schwimmen, Seefahrt, Wettervorhersage; Wasser-Zauber (in dämonischer Variante)
Verbilligte Zauber: Adlerschwinge (Meerestier), Aquafaxius*, Aquasphaero*, Atemnot, Charyptorothbann*, Invocatio Maior, Invocatio Minor, Leib der Wogen*, Mahlstrom*, Nebelleib*, Nebelwand*, Pfeil des Unwassers*, Pandaemonium, Sapefacta*, Wand aus Unwasser*, Wasseratem, Wasserbann*, Wellenlauf*, Zorn des Unwassers*
*) jeweils mit dem Merkmal *Dämonisch (Charyptoroth)*; das Merkmal *Elementar (Wasser)* wird ersetzt
Schlechte Eigenschaften/Nachteile: Charyptophilie, Hitzeempfindlich, Landangst, Verwundbarkeit gegen geweihte Objekte (Efferd, Swafnir) und Wasser, Wassersucht

Amrychoths Tanz
Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer die Winde anrufen, Stürme erwecken und abflauen lassen. Die Probe wird auf MU/MU/KO ablegt und ist je nach Stärkegrad der zu rufenden und zu besänftigen Winde unterschiedlich erschwert.
leicht: Winde erwecken, verstärken oder abschwächen (Probe +3, 1W6 AuP)
mittel: Zug der Wolken ändern, Gewitter erzeugen, kleinere Stürme erschaffen oder abflauen lassen (Probe +7, 3W6 AuP)
schwer: orkanartige Stürme rufen oder besänftigen, Flaute erzeugen, ungehindert inmitten eines Sturmes segeln (Probe +10, 4W6 AuP, 1W6 LeP)
Kosten: 250 Pakt-GP

Austrocknen
Das Opfer des Paktierers trocknet langsam aus und erleidet pro Stunde 2W6 SP, bis zwei Einsen gewürfelt werden. Ein durch den Fluch Verstorbener erhebt sich nach seinem Tod als Wasserleiche. Der Fluch kann auf TaW Schritt Entfernung gesprochen werden und erfordert eine Probe auf IN/KO/KO, bei intelligenten Lebewesen um die MR erschwert. Der Einsatz kostet 3W6 AuP.
Kosten: 400 Pakt-GP

Ertränken
Die Lunge des Opfers füllt sich schlagartig mit Brackwasser, wodurch dieses 2xTaP* SP erleidet. Der Einsatz der Gabe kostet 3W6 AuP und verlangt eine Probe auf (MU/CH/KO)+MR.
Kosten: 300 Pakt-GP

Fischgift
Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer das Wasser in einem Radius von 7xTaP* Schritt vergiften, so dass sämtliche Fische und Meeresfrüchte absterben und Wale eine schwere Vergiftung erleiden. Danach muss der Fang nur noch eingebracht werden. Die

Gabe wird auf IN/GE/KO geprobt, ihr Einsatz kostet 1W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

Gebieter der Gezeiten
Der Paktierer gebietet den Gezeiten: Er kann eine Ebbe erzwingen, eine Flut zurückhalten, früher auftreten lassen oder verstärken.. Dazu ist eine MU-Probe –3 erforderlich, die pro Meile Küste um 1 Punkt erschwert ist. Der Einsatz der Schwarzen Gabe kostet pro Küstenmeile 1W6 AuP.
Kosten: 200 Pakt-GP

Herrschaft über Dschinne
Mit dieser Schwarzen Gabe kann der Paktierer einem von ihm beschworenen Wasserdschinn oder –geist einen Befehl geben. Gelingt dem Paktierer eine Kontrollprobe (Kontrollwert: (MU+MU+KL+CH)/5), die um ein Drittel der TaP* erleichtert ist, aber zusätzlich um die halbe MR des Elementars erschwert, muss der Dschinn diesen Befehl ausführen, längstens jedoch bis er vergeht oder ein Tag verstrichen ist. Dabei vergehen Elementare in der Regel spätestens dann, wenn sie das Doppelte ihrer maximal verfügbaren Astralenergie verbraucht haben, da sie auch im Kontakt mit ihrem Element nicht regenerieren. Die Gabe wird auf MU/MU/CH geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.
Kosten: 400 Pakt-GP

Irrlichtertanz
Ein gespenstischer Nebel umgibt den Paktierer in einem Radius von etwa 5 Schritt und schränkt die Sichtverhältnisse ein. Zudem sind scheinbar die Seelen Ertrunkener auszumachen, deren Anblick wie *Schreckgestalt I* wirkt. Der Einsatz kostet 1W6 AuP.
Kosten: 150 Pakt-GP

Krakenhaut
Der Paktierer verwandelt sich in ein Meergetier, das er bei Erhalt der Schwarzen Gabe festlegen muss. Zur Auswahl stehen *Zwergkrakenmolch*, *Hai* oder *Rochen*. Die Verwandlung hält bis zu TaP* SR an (kann aber vorher freiwillig beendet werden) und kostet 3W6 AuP sowie 1 LeP pro SR, die die Verwandlung anhält. Die Probe wird auf MU/IN/GE abgelegt.
Kosten: 250 Pakt-GP

Krakenruf
Mit dieser Schwarzen Gabe kann ein Paktierer sämtliche charyptiden und charyptophilen Meeresbewohner wie Kraken und sogar Seeschlangen in TaW Meilen Entfernung zu sich rufen. Gelingt ihm eine MU-Probe–TaP*+MR, kann er den herbeigerufenen Seeungeheuern einen Befehl geben. Diese Gabe wird auf MU/CH/IN geprobt, ihr Einsatz kostet 3W6 AuP.
Kosten: 300 Pakt-GP

Meister der Maritimen
Ein maritimes Wesen (Krakonier, Risso, Hummerier, Zilit, o.ä.) folgt bedingungslos dem Befehl des Paktierers, sofern ihm keine um TaP*/2+7 erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Probe gelingt. Die Probe erfolgt auf MU/CH/CH und kostet für ein Einzelwesen 1W6 AuP, für eine Gruppe bis zu zehn Maritime 3W6 AuP. Diese Schwarze Gabe kann auch gegen andere Paktierer angewandt werden, allerdings ist für diese die *Selbstbeherrschungs*-Probe um den doppelten Kreis der Verdammnis erleichtert.
Kosten: 350 Pakt-GP

Mholurenhaut
Die Haut des Paktierers überzieht sich für 1 SR mit grünlichen Schuppen (RS 2). Der Einsatz der Gabe kostet 1W6 AuP und 1W3 LeP.
Kosten: 200 Pakt-GP

Morfuspur
Der Paktierer sondert aus der Haut ein klebriges Sekret aus, in dem man sich verfangen kann: Jede KR ist eine GE-Probe (erschwert um die bisherigen Versuche) nötig, bei deren Misslingen AT, PA, GS und INI um je 1 Punkt sinken. Im Ringkampf sind zudem alle Proben zur Abwehr um 3 Punkte erschwert.
Kosten: 300 Pakt-GP

Schiffssymbiose
Der Paktierer übt eine besondere Macht über das mit ihm verbundene Schiff aus. Er kann unter anderem (ähnlich dem MOTORICUS) aus der Entfernung unbelebte Gegenstände bewegen, Teile der Planken mit glitschigen Schleim überziehen und (entsprechend der SF *Ottagaldr*) mit der Lebenskraft der Besatzung zaubern.
Kosten: 450 Pakt-GP

Sicherer Tritt
An Bord eines Schiffes erleidet der Paktierer keine Einbußen durch wankenden Boden und wird selbst bei stürmischem Wetter und in aufgepeitschter See durch die äußeren Umstände in seinen Aktionen nicht eingeschränkt.
Kosten: 150 Pakt-GP

Unsichtbarer Jäger
Ähnlich der Wirkung des Zauber CHAMAELIONI kann der Paktierer unter Wasser mit seiner Umgebung verschwimmen und ist nur noch durch eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe+TaP*/2+7 zu erkennen. Die Wirkung hält TaP*x10 KR an und kostet 1W6 AuP. Zur Ausführung muss eine Probe auf IN/CH/KO gelingen.
Kosten: 150 Pakt-GP

Unterwassersicht
Der Paktierer kann ohne Einschränkung unter Wasser sehen.
Kosten: 200 Pakt-GP

Wasseratmung
Der Paktierer kann Wasser wie Luft atmen und dadurch nicht ertrinken. Er ist widerstandfähiger gegen den enormen Druck in großer Tiefe und kann eine Meile tief tauchen.
Kosten: 200 Pakt-GP

Wasserbrücke
Der Paktierer kann für eine Stunde auf Wasser wie auf festem Boden gehen. Dies erfordert lediglich eine gelungene IN-Probe –3 und 1W6 AuP
Kosten: 100 Pakt-GP

Wasserleichen erheben
Durch die simple Berührung der sterblichen Überreste eines Ertrunkenen, aber auch einer sich eine gewisse Zeit im Wasser befindlichen Leiche kann der Paktierer diese zu einer Wasserleiche erheben. Dies kostet ihn 3W6 AuP und 1 LeP.
Kosten: 300 Pakt-GP



Die Versuchungen der Blutigen See

Einen besonderen Reiz beim Spiel in den Schattenlanden und damit auch in den Territorien der Blutigen See stellen die Lockungen der Erzdämonin dar. Charyptoroth kann einen der Helden versuchen, um ihre Feinde zu schwächen und einen Keil zwischen sie zu treiben. Gerade wenn sich unter ihnen ein Geweihter des Efferd oder Swafnir befindet, sollten Sie darauf zurückgreifen: Jeder Geweihte ist einmal in seinem Leben einer Versuchung ausgesetzt – wann, wenn nicht dann, während er sich zum entscheidenden Schlag gegen die Widersacherin seines Gottes rüstet?

Dies erfordert eine gewisse Bereitschaft des Spielers, der in der Regel weiß, welche Konsequenzen seinem Helden drohen, während diesem das ganze Ausmaß nicht zwingend bewusst sein muss. Schüren Sie Zweifel, indem Sie den Helden in Situationen bringen, in denen er sich hilflos vorkommt und die Macht der Zwölfe ihm nichtig angesichts des Einflusses Charyptoroths erscheinen muss. Wenn er darüber nachdenkt, dass den Feinden beizukommen wäre, könnte man nur über die gleiche Macht gebieten wie sie, ist der erste Schritt getan.

Versuchungen sind immer Verheißungen von Macht. Dazu gehört das Versprechen, dass die Erzdämonin Darion Paligan verraten wird, damit der Held ihn überwinden kann – und beerben. (Tatsächlich würde Charyptoroth ihren Propheten nicht fallen lassen, doch im Seelenboltan sind alle Bluffs erlaubt.) Ganz abgebrühte Helden könnten auf die Idee kommen, einen Pakt zu schließen, um die Feinde zu infiltrieren, und ihn später wieder zu brechen; ein gefährlicher Tanz am Saum der Verdammnis, der schon viele um ihr Seelenheil gebracht hat.

Allgemeine Hinweise finden Sie in **Wege der Zauberei** ab Seite 405. Sollte ein Held tatsächlich einen Pakt eingehen, greifen Sie auf die Regeln ebendort ab Seite 236 zurück. Mittelfristig ist der Held als Spielerfigur damit verloren, so ihn seine Gefährten nicht retten können. Sollte er sich zu tief in Charyptoroths Strudel ziehen lassen, wird er zur Meisterperson und einem weiteren Antagonisten in Paligans *Bund der Urtiefen*.



Der Paktierer erhält ein persönliches Dämonenmal: ein Auge, das sich ultramarinblau verfärbt. Er selbst sieht darin ständig eine siebenbeinige Spinne, die winzig klein durch den Augapfel schwimmt und manchmal filigrane Netze knüpft. Selbst bei geschlossenem Auge sieht er die bleich leuchtende Kreatur ihr Werk verrichten.

Optional: Verführungspunkte

Das Ausspielen einer erzdämonischen Versuchung sollte ein rollenspielerischer Aspekt sein und erfordert die Bereitschaft der Spieler. Regeln können hier als Gängelung empfunden werden, vor allem wenn ein Würfelwurf über Seelenheil oder Verderben entscheidet. Dennoch können Sie optional auf ein Punktesystem zurückgreifen, das Ihnen als Richtlinie für die Empfänglichkeit eines Helden für Einflüsterungen und Versuchungen dienen kann. Die *Verführungspunkte* sind Ihnen vielleicht bereits aus **Schleiertanz** bekannt, dem ersten Band im Zyklus der **Splitterdämmerung**. Das hier vorgestellte System stellt eine Variante dar, die auf eine direkte seelische Veränderung durch temporäre *Schlechte Eigenschaften* verzichtet (da sich die Helden nicht unter schleichendem niederhöllischem Einfluss befinden).

In bestimmten Situationen können die Helden individuell *Verführungspunkte* erlangen, über die der Meister verdeckt Buch führt. Sie sollten dieses Mittel nicht zu häufig einsetzen und den Helden immer eine (verdeckte) *Selbstbeherrschungs*-Probe zum Widerstand gewähren. Eine *Affinität zu Dämonen* kann diese ebenso erschweren, wie der Vorteil *Geweiht* oder die SF *Spätweihe* sie erleichtern.

- Wenn die Helden Charyptoroths Macht oder den Phänomenen der Blutigen See hilflos gegenüberstehen, Opfer Schwarzer Gaben werden oder bei einer Mission scheitern, kann dies Zweifel nähren (1W2 bis 1W3 *Verführungspunkte*).
- Auch die Ahnung von Charyptoroths göttlicher Vergangenheit sowie der Aufenthalt in Dämonenarchen oder in Wahjad kann die rechtschaffene Seele erschüttern (1W3 *Verführungspunkte*).
- Wird ein Held durch einen Reif Moruu'daals beherrscht, erhält er automatisch 1W3+1 *Verführungspunkte*.

Je mehr Punkte ein Held hat, desto empfänglicher ist er für Versuchungen. In bestimmten Situationen – bei direkten Verführungen durch die Erzdämonin und ihre Paktierer sowie gerade im Finale gegen die Archenkönigin – können Sie verdeckte, um die *Verführungspunkte* erschwerte *Selbstbeherrschungs*-Proben ablegen. Eine misslungene Probe macht den Helden nicht gleich zum Paktierer, doch sollten Sie den Ausgang dem Spieler mitteilen, damit er ihn in sein Rollenspiel einfließen lassen kann. Die Punkte können zudem als zusätzliche Erschwernis bei der Unterwerfung eines von Moruu'daals Armreifen oder im Umgang mit niederhöllischen Artefakten wie *Yamesh-Aqam* dienen.

In der Regel bauen sich *Verführungspunkte* durch inniges Gebet oder umsichtige Seelsorge mit einer Rate von 1 Punkt pro Monat ab. Gelingt den Helden ein wichtiger Schlag gegen die Pläne der Erzdämonin, würfeln Sie für jeden Helden mit 1W20 gegen die bestehenden *Verführungspunkte*. Wird deren Wert überwürfelt, sinken sie um 1 Punkt. Mit dem Ende des Bandes und dem kathartischen Sieg über Charyptoroth verfallen die Punkte binnen einer Woche.

Anhang III: Monstren der Meere

Über die Dämonenarchen

„Ich sehe Bäume, zwanzig Klafter lang, fünf Klafter hoch und vier Klafter breit, die auf acht Wurzeln über das Wasser wandeln. Sie sind nicht von Kiefernholz, nicht von Zedernholz, nicht von Zypressenholz. Borke glänzt im stillen Wasser, Astlöcher lamentieren und locken, knarrende Zweige erheben sich anklagend über die blutige See, Ifriitim werfen Schatten in die Himmel. Ich sehe die Archen der Niederhöllen.
Ich sehe, wie sie wuchern und ihr Holz treiben lassen in alle Meere, umherkrabbeln und wachsend. Ich sehe, wie sie, großgeschwollen wie die Sphinx von Fasar, ihre Wurzeln in Meer und Land treiben und alle Wasser vertrocknen und alle Fische ersticken lassen. Ich sehe, wie ihre Blätter das Land, die Berge und den Himmel bedecken, und alles Getier und alle Vögel des Himmels verenden, und alles Fleisch wird begraben, und es wird kein Gut und kein Böse mehr sein. Ich sehe, wie sie den Weltkreis bestellen; für den großen Baum im Götterschwert, mit dem sie sich vereinigen und ihre Rinde umkehren.
Ich habe Saat, Knospen und Ernte gesehen, und so wird es geschehen, so ist es geschehen."
—eine Vision des Fasarer Sehers Yamaz ibn Mhurati,
6. Jahrhundert nach Bosparans Fall

Die nachfolgende Auflistung stellt Ihnen die zum Beginn des Abenteuers aktiven Dämonenarchen mitsamt ihren Kapitänen vor. Definitiv vernichtet werden *Plagenbringer* und *Goldmorgentarantel*, während das Schicksal der *Seuchenbringer* Ihrer Entscheidung überlassen ist. Die *Knochenotta* hingegen wird nach dem Tode Vraks unter das Kommando des Piraten Starkad Eisenwind fallen und weiterhin aktiv bleiben.

Die Stammgeneration

Die mächtigsten, dämonischsten Archen sind quasi lebende Pforten des Grauens und Sinnbild der Blutigen See. Ihre Größe macht sie nahezu unangreifbar, allerdings auch schwerfällig, so dass ihr Aktionsradius beschränkt ist.

Die **Plagenbringer** (220 Schritt Länge, Kommandant: Darion Paligan) als Herz der Schwimmenden Heptarchie spielt eine entscheidende Rolle in diesem Abenteuer und wird ab Seite 156 ausführlicher beschrieben. *Aufenthaltsort:* östliches Perlenmeer

Die **Stadt aus der Tiefe** (220 Schritt Länge, Kommandant: Arachnor von Shoy'Rina) kann den Helden als neutraler Hafen dienen und wird ab Seite 66 beschrieben. *Aufenthaltsort:* südlich von Maraskan bis östlich von Rulat

Die erste Tochtergeneration

Die direkten Abkömmlinge der *Plagenbringer* und *Stadt aus der Tiefe* wurden verstärkt während der Invasion der Verdammten eingesetzt, in der nicht Wenige unter hohen Opfern vernichtet wurden. Heutzutage sind noch drei Exemplare aktiv, die Existenz zweier davon ist jedoch nur einer Handvoll Eingeweihter bekannt.

Die **Hornlibelle** (30 Schritt Länge, Kommandant: Iskir Ingibjarsson) war der erste Keim dieser Generation, ein laubgeflügeltes Monstrum, das seinen Züchtern noch als Setzling davonflog und seitdem nie wieder gesehen wurde. Nur durch den Willen der Erzdämonin gelenkt, sucht die fliegende Arche vergessene Unheiligtümer auf und tränkt in ihnen ihre Wurzeln. Iskir Ingibjarsson (Seite 14) begegnete ihr im Nordmeer und wurde in ihr von der Erzdämonin verführt. Die *Hornlibelle* dient dem Herold der Nachtblauen Tiefen nun als Gefährt, um den Jüngern Charyptoroths an allen Küsten die Wiedergeburt des *Meers der Finsternis* zu verkünden. Die Helden werden in diesem Abenteuer erste Hinweise auf die Existenz des Monstrums erhalten. *Aufenthaltsort:* wechselnd, in den letzten Jahren vor allem Ifirns Ozean

Die **Knochenotta** (50 Schritt Länge, Kommandant: Vrak) hat eine besondere Verbindung zum Unheiligtum an Maraskans Ostküste und besteht vollständig aus den Gebeinen von Seeschlangen. Admiral Vrak, ein ehemaliger Pirat des Südmeeres, steht seit Jahren im Widerstreit mit Xqal'zl'yssr, der die Arche in ein schwimmendes Insanctum verwandeln will. Seit einer Konfrontation mit der *Sulman al'Nassori* krankt die Arche an einer nicht heilenden Wunde. Die *Knochenotta* kann in diesem Abenteuer eine Rolle spielen (Seite 125). *Aufenthaltsort:* maraskanische See

Die **Wurzelkaiserin** (70 Schritt Länge, Kommandant: Gul'Yuggor) besitzt nicht die Fähigkeit, auf dem Wasser zu laufen, sondern krabbelt mit krakonischer Besatzung über den Meeresgrund, wodurch ihre Existenz nahezu unbekannt ist. *Aufenthaltsort:* Yug-Z'Guul (Boronsgrund)

Wogenrachen wurde 1020 BF im Golf von Perricum vernichtet, als sie einen Entsatzkonvoi der Rondra-Kirche angriff.

Schwarzer Borkenkäfer unterstützte während der Invasion der Verdammten den Angriff auf Ysilia und wurde von den Verteidigern zerschmettert; ihre Reste vereinten sich mit ihrer Mutter, der *Stadt aus der Tiefe*.

Die **Galeerenbrecher** strandete mangels charyptiden Wassers im transysilischen Hinterland und lockt nunmehr als Holzruine allerlei Alchimisten und Artefaktmagier an.

Die zweite Tochtergeneration

Die meisten aktiven Archen entstammen der zweiten Tochtergeneration. Während spätere Generationen immer weltlicher werden, sind diese Ma'hay'tamim noch sehr stark vom Odem der Erzdämonen erfüllt. Zu Beginn des Abenteuers zählt diese Generation vier aktive Exemplare.

- **Boransdorn** (70 Schritt Länge, Kommandant: Sarastro Dorkstein), eine etwas schwer zu kontrollierende Arche der Fürstkomturei mit der Fähigkeit, sich zeitweise in zwei Einheiten zu teilen. Während des maraskanischen Aufstandes fuhr sie unter Admiral *Lares von Rommilys* für die selbsternannte Königin *Nedimajida von Tuzak*, wurde dann jedoch wieder von Helme Haffax unterworfen (Abenteuer **Der Lilienthron**). *Aufenthaltsort:* Tobrische See, Golf von Tuzak
- **Goldmorgentarantel** (45 Schritt Länge, Kommandantin: Chimena Ulgaal), einst dem Heptarchen Xeraan hörig, der auch den komplizierten Namen geprägt haben soll, krabbelt seit dessen Ende unter dem Kommando der Piratin Chimena Ulgaal. Sie nimmt in diesem Abenteuer eine besondere Rolle als Jägerin der Helden ein und wird auf Seite 83 ausführlicher beschrieben. *Aufenthaltsort:* Tobrische See
- **Darbuqtah** (35 Schritt Länge, Kommandantin: Tulmyrja Mayysunya) besitzt die Fähigkeit, sich in Magrovensümpfen perfekt zu tarnen, und befindet sich in der Hand gemäßigter Piraten, die Darion Paligan in seinen Dienst gepresst hat (Seite 18). *Aufenthaltsort:* Chalukbucht
- Eine Dämonenarche mit einem unaussprechlichen Rssah-Namen, die auch als **Friedhofswärterin** bekannt ist (25 Schritt Länge, Kommandant: Xqal'zl'yssr) und in Konkurrenz zur *Knochenotta* steht. Xqal'zl'yssr plant, die beiden Archen miteinander zu verschmelzen. *Aufenthaltsort:* Friedhof der Seeschlangen
- Die **Gezeitenspinne** wurde in dem Abenteuer **Blutige See** von Helden zerstört.
- Sechs weitere Archen dieser Generation wurden durch Verhungern, der Attacke maraskanischer Freibeuter, den Frestrieb eines anderes Ma'hay'tam, den Rammsporn der *Seeadler von Beilunk* und die Zauberkräfte der *Sulman al'Nassori* vernichtet.



Dritte, vierte und fünfte Tochtergeneration

Diese späten Kinder haben es sehr schwer, zu voller Größe zu gelangen, da ihre Eltern bereits ihre Territorien abgesteckt haben und sie von der *Seeadler von Beilunk* oder *Sulman al'Nassori* gejagt werden. Archen dieser späteren Generationen und Teilungen sind zwar widerstandsfähiger als die frühen Exemplare, dafür jedoch auch schwerer zu kontrollieren. Andererseits sind sie auch nicht mehr in vollem Maße auf die Unheiligtümer und die verfluchten Wasser der Blutigen See angewiesen, so dass hier eine neue, weltlichere Rasse von Seekolossen entsteht.

- Die auffallend hellborkige **Gebeinsammlerin** (12 Schritt Länge, im Rssah *Jhi'Azl'Ssm*) wurde als Keimling am *Friedhof der Seeschlangen* großgezogen und dient Xqal'zl'yssr dazu, die *Friedhofswärterin* zu nähren. *Aufenthaltsort:* Friedhof der Seeschlangen
- Die **Seuchenbringer** (16 Schritt Länge, Kommandant: Tlalum Borkenfraß) sondert krankmachende Dämpfe ab und ist ständig von einem Schwarm Pestfliegen umgeben. Einzig der Pakt des Kommandanten und Mishkara-Priesters *Tlalum Borkenfraß* hält die Mannschaft am Leben. Steuerfrau ist die maraskanische Kapitänin *Sunajida von Sinoda*, Geliebte von *Rafik ibn Dhachmani*. Die *Seuchenbringer* kann in diesem Abenteuer eine Rolle spielen (Seite 125). *Aufenthaltsort:* Maraskansund
- Eine namenlose Arche (7 Schritt Länge) wurde von den maraskanischen Achaz der verhüllten Stadt Akrabaal eingefangen und wird dort studiert. *Aufenthaltsort:* Akrabaal
- Drei junge Archen werden in der **Lebenden Werft** Mendenas gefangen gehalten und mit ächzenden Alchimika und schweren Kettenzügen unablässig traktiert. Sobald sie die gewünschten Holzvarianten in perfekter Form ausgeprägt haben, werden diese aus den sich unter Schmerzen aufbäumenden Archen herausgesägt und in andere Schiffe verbaut. Die gewonnenen Schiffsbauteile weisen unglaubliche Eigenschaften auf, doch scheint die Bosheit der Archen stets höchst bedrohliche Nebenwirkungen hervorzurufen. *Aufenthaltsort:* Mendena
- Weitere Ma'hay'tamim (höchstens 15 Schritt Länge) werden als Keimlinge am *Friedhof der Seeschlangen* und im Sargassomeer aufgezogen, andere sind allein auf der Suche nach ihrem ersten Steuermann. Diese Archen können von Ihnen für eigene Abenteuer verwendet werden.

Anhang IV: Personenverzeichnis

Die nachfolgende Übersicht listet sämtliche Meisterpersonen des Abenteuers auf. Mit einer *Meistermaske* () versehene Personen spielen eine für die Handlung wichtige Rolle. Ein *Boronsrad* () bedeutet, dass die Person das Abenteuer nicht überleben wird, ein Sternchen (*), dass das Schicksal dieser Figur über das Abenteuer hinaus nicht weiter verfolgt wird. Ein mit einem Sternchen versehenes Boronrad meint dementsprechend, dass Sie über das Ableben der Figur frei bestimmen können.
Die *Charyptoroth-Rune* () kennzeichnet Mitglieder und Handlager des *Bunds der Urtiefen*, während die *Pergamentrolle* () für potentielle Verbündete im *Bund der Wogen* steht.

Name	Titel/Rolle	Anm.	Seite
Abrizath	Kochsklavin im Palast des Sultans von Thalusa	*	121
Ahmed ben Jahlif	Wirt der *Sharm en'Nupharim*	—	113
Al Abrah	novadischer Freibeuter		75
Al'Rik	ein Luftdschinn	—	47
Alrijian / Alrug'graan	ein Wahnsinniger	—	69
Amchur al-Khomhud	gefallener Kor-Geweihter	 *	67
Amrel	ein Neckelfenmädchen	*	89
Angrond Wenzelin	Draconiter in Perricum	—	92
Arachnor von Shoy'Rina	Herr der *Stadt aus der Tiefe*		67
Arkhobalia	Priesterin des Widharcal	—	67
Arika Aishasunni	Scholarin der *Sulman al'Nassori*	*	46
Arsellarman	ein Geist der Silem-Horas-Bibliothek	—	135
Babur	Rausschmeißer der *Sharm en'Nupharim*	—	113
Baralbus G'Hliatan	Vize-Spektabilität zu Mirham	—	137
Belirnaër	Sternenträger, ein Lyrfeya	 *	89
Ben Harkir	novadischer Freibeuter	 *	75
Brranzshar'ush	ein Feuerdschinn	—	47
Bruszrug	Hohepriester des Sholai'rr'rak	 *	149
Celainara	Königin der Lederschwingen	 *	158
Ch'dim	Gelehrter der Silem-Horas-Bibliothek		137
Chimena Ulgaal	Kommandantin der *Goldmorgentarantel*	 *	15
Critiana Livella	Gelehrte der Silem-Horas-Bibliothek	*	137
Chryvaro	Selemer Lotse	—	134
Dagon Lolonna	Zeremonienmeister von Charypso		76
Darion Paligan	Heptarch der Meere		12

Name	Titel/Rolle	Anm.	Seite
Dolguruk	Sultan von Thalusa	—	120
Deirdre Sanin	Admiralin der Südflotte		80
Echenmarb Whantujam	Wirt auf Rulat	*	100
Efferdane Hiligon	Balotha al'Chamib der *Sulman al'Nassori*	—	46
Effernorna ni Inveric	Bewahrerin von Wind und Wogen	 *	131
El Harkir	Kapudan Pascha		116
Elkarim	Straßenjunge aus Thalusa	—	113
Ensgar Halderlin	Fürst des Basars	—	68
Eogan	Sklavenhändler	*	129
Erkaban ben El Harkir	ein Sohn El Harkirs		115
Ernbrand von Hardenfels	Vizeadmiral der Perlenmeerflotte		105
Erolijida die Scharlachrote	Seetetrarchin		73
Esmene	Draconiterin in Perricum	—	92
Faramud ibn Benayman	Meister des Flusses		121
Fedesco ya Triffinion	Bootsmann der *Sulman al'Nassori*	—	46
Ferdano Halarmuq	Sammler in Selem	—	137
Firisa Marix	Iodors Gemahlin	*	111
Firunando Gatogordo	Kommandant von Miyamat	—	139
Florios	Hauptmann der Wasserleichen	 *	34
G'lb-Gulk'Z	krakonischer Opferpriester		161
Gaiomo sâl Dolguruk	Dolguruks Schüler	—	120
Gal'krik	Globomans Sohn		100
Gal'nda	Beschwörerin auf der *Plagenbringer*		162
Gallah Brion der Grüne	Priester des Grünen Gottes	—	69
Gespensterkrähe	Blutpirat auf Rulat	*	108
Gondrik der Schwarze	Herr über Rulat	—	109
Glabluug	krakonischer Kaschemmenwirt	*	84
Globoman Guryek	Hohepriester der Bodenlosen Grube		17
Gul'yog'yuug	Hohepriester des Yo'Nahoh	 *	149
Gul'Yuggor	Fürst von Yug-Z'Guul		16
Hakon von Sturmfels	Konteradmiral der Perlenmeerflotte		107
Halbork	ein Geschöpf Chimenas	*	86
Haqoum	Zweiter Bordmagus der *Goldmorgentarantel*	 *	84
Haschnabah ibn Djinni	Scharlatan in Thalusa		113

Name	Titel/Rolle	Anm.	Seite
Heshdan al-Azzar	Feruzef der Silem-Horas-Bibliothek		134
Hyvilla Marix-Fuxecker	Perricumer Magistratin	*	103
Iodor Marix	Perricumer Magistrat	*	103
Iskir Ingibjarsson	Herold der Nachtblauen Herzogin		14
Jahanshar ben Cohob	Söldner auf der *Sulman al'Nassori*	*	46
Jella Guryek	Bewahrerin von Wind und Wogen	—	128
Jesidoro de Sylphur	Bewahrer von Wind und Wogen		22
Josmine Bötticher	eine Wahnsinnige auf der *Plagenbringer*	*	158
Karianna bint-el-Kobra	Erbin einer Dynastie	—	136
Kharima saba Meriban	Mudarra ayurva der *Sulman al'Nassori*	—	46
Khenubaal	Schatten der Tarantel	*	85
Khunsha	Eunuch im Palast des Sultans von Thalusa	*	121
Khyrene die Seelenpfänderin	Priesterin des Borbarad	*	19
Kodnas Han	maraskanischer Freibeuter		72
Koj von Vallusa	Bewahrer von Wind und Wogen	—	96
Koj Walsareff	Gefährte von Wind und Wogen		22
Korrasmold	Olars Leibdiener	*	103
Krak	Anführer der Haireiter von Yal-Zaggot		77
Kriecher	ein Geschöpf Chimenas	*	86
Ladwenja von Tsastrand	Kommandantin der Bewaffneten Efferdbrüder	*	78
Lamashtu	ein Wasserdschinn	—	47
Lleara-Dhana von Yyoffrynn-Thama	Baronin zu Ilsur	—	128
Lucan Jamil ay Sylla	Koch der *Sharm en'Nupharim*	—	113
Malane Roraima	Mentorin des Immerwährenden Hortes	*	136
Marno der Reißer	Werhai	*	34
Marno Gaidar	der tänzelnde Priester	—	86
Mauziber	Yaganjunker		63
Mondino ya Montazzi	Magister der *Sulman al'Nassori*	*	46
Moruu'daal	Zauberkönig von Lamahria		13
Muammar	Trödler in Selem	—	137
Muzaffer Sonnenbart	Waffenmeister des Sultans von Thalusa	*	120
Neetya von Perricum	Propräzeptorin der Draconiter zu Perricum	*	92
Nostromo Pulquez	Alchimist auf der *Plagenbringer*	*	158

Name	Titel/Rolle	Anm.	Seite
Olar Marix	Perricumer Handelsherr		19
Omar al-Alam	Abd der *Sulman al'Nassori*	—	46
Ondinai die Grindige	Stadtherrin von Südwall	—	96
Pa'oqa	Anführer der Neun Speere Krakons		147
Panfilo de Sylphur	Erster Bordmagus der *Goldmorgentarantel*		84
Peliope von Rathmos	Admiralin des Mhaharanyats		81
Perval Groterian	Präzeptor der Draconiter zu Perricum	—	91
Phelicijida	Bordmagierin der *Tiger von Maraskan*	—	73
Pjotrew Hjolmen	bornischer Seeoffizier		70
Pluur'glb	Globomong-Priester	—	67
Praiadanya Seridarez	Admiralin der Perlenmeerflotte		79
Q'lbiver	Krakonier in der *Stadt aus der Tiefe*		126
Quornark	Hohepriester der Gal'k'zuul		148
Qyar'tuum	Hohepriester der Bar'Iana		150
Rafik ibn Dhachmani	Kapitän der *Sulman al'Nassori*		45
Ranchela Isaura Zornbrecht	Kommandantin von Port Zornbrecht	—	151
Raravia	Bewahrerin der Nacht	—	139
Raskan ibn Alzur	Wirt des *Zharayazamin Aram*	*	113
Rateral Sanin	Kapitän der *Seeadler von Beilunk*		71
Rhiallghen	Zauberweber der Lyrfeya	*	89
Rhuumarz	Hohepriester der Schamaschtu		149
Rigbald	ein Matrose	*	87
Rudon von Darbonia	Knochenadmiral		15
Rufis Kulibin	Geschützmeister der *Sulman al'Nassori*	*	46
Saidan al'Muchmur	El Harkirs Leibsklave	*	112
Sarastro Dorkstein von Arbasien	Admiral von Mendena		82
Scylaphota von Wahjad	Globomong-Priesterin	—	67
Shahanya	Sotera der Draconiter zu Perricum	—	92
Sharin	Delphinreiterin der Lyrfeya	*	89
Siisch Zilik	Risso-Kampfschwimmerin		35
Starkad Eisenwind	Kapitän der *Eisenwind*		17
Sulja Elmsjen	Gefährtin von Wind und Wogen	—	23
Sunajida von Sinoda	Steuerfrau der *Seuchenbringer*		125
Surya	Leibsklavin Gaiomos	*	121

Name	Titel/Rolle	Anm.	Seite
Tamayad ibn Itobaal	Schwertmeister in Kragawa	*	122
Tausendglanz	ein Fischschwarm	*	28
Tglabuur	krakonischer Kundschaft	*	86
Thura Olrafsdottir	Mudarra tariqa el'khadiyarim der *Sulman al'Nassori*	—	46
Tiffalit	Gelehrte der Silem-Horas-Bibliothek	*	137
Tjeika von Notmark	Kronvögtin von Neersand	—	39
Tlalum Borkenfraß	Kommandant der *Seuchenbringer*	*	125
Travigor	Baron von Kieselburg	—	63
Tscho'on'tak			siehe Xqal'zl'yssr
Tubarek al'Kain	Magier und Lebemann	—	136
Tulmyrja Mayysunya	Kommandantin der *Darbuqtah*		18
Tziikuu	Sklavenhändler	*	68
Urrmashzuul	Hohepriester des Quodazil		150
Us'asuur	Priester des Krp'tr	*	122
Uthjane Neuburg	Perricumer Seesoldatin	—	106
Valpo Manzanares	Mudarris al'mhanach al'hawadjinn der *Sulman al'Nassori*	—	45
Vanjescha Karjensen	Meisterin der Brandung	—	128
Vaotorr	Tierkönig der Blutrochen		92
Var Marix	Kapitän der *Schwarzen Svelinya*	*	103
Vhatacheon Karhapsutan	Globomong-Priester auf Rulat	*	100
Vrak	Kapitän der *Knochenotta*	*	125
Wächter der Großen Tiefe	ein vergessener Alveraniar		28
Wilbur Kornplotz	Deckoffizier der *Seeadler von Beilunk*	*	71
Xqal'zl'yssr	Hüter des Seeschlangenfriedhofs		16
Yasmail sâl Jawid al'Chelar ben Yadda	Gesandter Sultan Hasrabals	*	127
Yelmiz ibn Zahir	Navigator der *Sulman al'Nassori*	—	46
Ysebeorn von Rauffenberg	Marschall der Tiefen	—	68
Yszfadir	Gelehrter der Silem-Horas-Bibliothek	*	135

Verbindungen und Feindschaften

Der Tabelle auf der folgenden Seite können Sie entnehmen, wie die wichtigsten Meisterpersonen, die die Helden in ihr Bündnis holen wollen oder bekämpfen, zueinander stehen. Die *Pergamentrolle* ( ) zeigt an, dass bereits ein Bündnis zwischen den Personen besteht, die *gekreuzten Schwerter* ( ), dass sie verfeindet sind. Ein einzelnes *Schwert* ( ) signalisiert eine bestehende Konkurrenz.

	Al Abrah	Arachnor	Ben Harkir	Dagon	Darion	Deirdre	El Harkir	Erolijida	Kodnas	Krak	Ladwenja	Peliope	Pjotrew	Praiadanya	Rafik	Rateral	Sarastro
Al Abrah		—								—			—		—	—	—
Arachnor	—					—		—	—			—	—	—	—	—	
Ben Harkir				—		—		—	—	—			—	—	—	—	—
Dagon			—					—	—	—		—	—	—	—	—	—
Darion										—							
Deirdre		—	—				—		—	—			—		—		
El Harkir						—		—		—			—	—	—	—	—
Erolijida		—	—	—			—			—					—	—	
Kodnas		—	—	—		—				—		—	—				
Krak	—		—	—	—	—	—	—	—			—	—	—	—	—	
Ladwenja																	
Peliope		—		—					—	—			—				
Pjotrew	—	—	—	—		—	—		—	—		—			—	—	
Praiadanya		—	—	—			—			—					—		
Rafik	—	—	—	—		—	—	—		—			—	—			
Rateral	—	—	—	—			—	—		—			—				
Sarastro	—		—	—			—										
Weitere				Vrak	Chimena	Vrak		Starkad	Starkad		Paktierer	Chimena		Chimena			Chimena
					Khyrene			Yaganjunker	Yaganjunker								Khyrene
					Starkad												Yaganjunker

Anhang V: Quelltexte

Fremde Sprachen und Schriften

Bei jedem Quelltext ist unter dem Punkt **Sprache / Schrift** angeführt, in welcher Sprache und Schrift er verfasst ist, sowie in Klammern die Komplexität, in der der Verfasser sie beherrschte.

Beherrscht der Held Sprache oder Schrift nicht in der ausgewiesenen Komplexität, muss er eine Probe auf *Sprachen Kennen* beziehungsweise *Lesen/Schreiben* ablegen, die um die fehlenden Punkte erschwert ist. (Wobei Sie bei einer minimalen Differenz, gerade in der Mutter- oder Zweitsprache, Gnade vor Recht walten lassen können.)

Beherrscht er sie gar nicht und verfügt auch nicht über Zauber oder Liturgien, um sie zu entschlüsseln, kann er sie sich mittels *Sprachenkunde* herleiten, sofern er eine verwandte Sprache oder Schrift beherrscht. Die Probe ist um die Differenz zwischen ausgewiesener und beherrschter Komplexität modifiziert.

Q1

Und der Namenlose bestallte zwei Marschälle, um die Heerscharen der verdorbenen Völker des Meeres anzuführen: Schamaschtu, Fürstin aller Seeschlangen, und Bahamuth, Fürst aller Seeungeheuer. Des Unergründlichen Sohn Swafnir warf sich Schamaschtu entgegen und sein Ringen währt bis heute. Bahamuth, groß wie ein Hügel, trat der Alte Gott Efferd selbst entgegen, und Er warf ihn nieder und versenkte ihn in einen bodenlosen Schlund in der unermesslichsten Tiefe des Meeres. Und über Bahamuths Kerker errichtete Efferd sein Haus der Wacht.

Sprache / Schrift: je nach Region Garethi (9+1W3) / Kusliker Zeichen (7+1W3) beziehungsweise Tulamidya (9+1W3) / Tulamidya (7+1W3)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen beziehungsweise Tulamidya-Sprachfamilie / Ur-Tulamidya
Quelle: Abschrift des *Delphin-Manuskripts*, heilige Schrift der Efferd-Kirche, Datum und Autor unbekannt
Verbreitung: 18 (Tempel des Efferd), sonst 6
Schlagwörter: Bahamuth, Seeungeheuer, Schmaschtu

Q2

Rastullah, erleuchte mich, denn ich bin verwirrt! So warnst du mich Unwürdigen in deinem 16. Gebot, nichts zu speisen, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und im Wasser lebt. Warnst du mich vor der trügerischen Charyptoroth, die deinem verräterischen Knecht Efferd laut diesem Werk Feindin sein soll? Sind die langen Ohren nicht vielmehr die Hörner, die ihr geschupptes Seeschlangenhaupt schmücken sollen? Warnst du mich, sie zu verinnerlichen, um nicht ein Ersaufen und eine lichtlose Qual in ihren schwarzen Wassern erleiden zu müssen, die länger andauern als dein Schlaf? Doch wenn sie die Feindin deines Feindes ist – muss ich sie nicht wie eine Freundin im Zelt meines Geistes empfangen?

Sprache / Schrift: Tulamidya (13) / Tulamidya (12)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Ur-Tulamidya
Quelle: *Commentarius zum Ma'zakaroth Schamaschtu*, Haman al Shaitan, um 774 BF
Verbreitung: 3 (als Zitat in einschlägigen Werken), 2 für den *Commentarius*
Schlagwörter: Charyptoroth
Anmerkung: Die Stelle im *Ma'zakaroth Schamaschtu* (V0, **WdZ 95**), auf die sich der als irrsinnig geltende Magier Haman al Shaitan in seinem *Commentarius* bezieht, finden Sie als Zitat in **Efferds Wogen** auf Seite 186.

Q3

Man kann Collega Rakorium für seine wirren Verschwörungstheorien belächeln und manch Konservativer der zwölfgöttlichen Glaubensbastionen mag den Blick davor verschließen, doch unzweifelhaft hat Vielerlei aus der echsischen Kultur und Wissenschaft in unsere Zeit überlebt. Hochwürden Kerime al'Kadim mag mir da zustimmen oder nicht.
Besonderes Augenmerk möchte ich auf die seit Borbarad aufblühende, respektive neu erwachende Verehrung der Erzdämonin Charyptoroth sowie das 1018 BF erschienene Tractatus Daimonicus aus der Feder des Allomar Hombar lenken. Darin hinterfragt er, welcher Art die Fähigkeiten jener Echsenpriester sind, die die Erzdämonin als Göttin verehren. Er schließt mit der Frage, ob es sich dabei um Magie der Art handelt, der auch die borbaradianische Zauberei entspringt, und damit letztendlich von Amazeroth herrührt.
Viel entscheidender ist für mich eine andere Frage, die er stellt und die man leichtfertig übergehen kann: Sind es gar keine Zauber, sondern Mirakel? Diesem Gedanken folgend, basieren ihre Fähigkeiten auf Karma und damit nicht nur auf einem festen Glauben, sondern sind – die Theorien der Magierphilosophie außen vor lassend – göttlichen Ursprungs.
Dies wiederum führt zu der oft diskutierten und von beschränkten Geistern als Blasphemie beiseite geschobenen Hypothese, ob ein erzdämonisches Wesen ausschließlich aus dem Chaos der Niederhöllen geboren wird. Wenn die Seele eines Sterblichen in der Seelenmühle in einen Dämon transformiert wird, kann die Möglichkeit eines solchen Prozesses für gefallene Götter ausgeschlossen werden? Haben es die Gezeichneten nicht gerade durch den Rausch der Ewigkeit vollbracht, den gefallenen Halbgott Borbarad eben davor zu bewahren?

Sprache / Schrift: Garethi (18) / Kusliker Zeichen (10)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: von Salpikon Savertin verfasster Artikel, erschienen im *Salamander – Quartalsschrift für angewandte Magie und Alchimie*, dritte Quartalsausgabe des Jahres 1023 BF
Verbreitung: 9 (Magierakademien, Tempel der Hesinde)
Schlagwörter: Charyptoroth
Anmerkung: Die Quelle, auf die Salpikon in seinem Kommentar verweist, finden Sie in **Raschtuls Atem** auf Seite 181.

Q4

Die Necker sind Geschöpfe Efferds und den Menschen wohlgesonnen. Empfange eines Neckermanns oder einer Neckerdame Kuss und nie wieder wird dir Unbill widerfahren auf hoher See. Die Ziliten kennen keine Sprache und daher keine Götter, was sie zu stumpfsinnigen und armseligen Geschöpfen macht. Der Gott der Krakonier aber ist Krakon, nach dem sie benannt. Der Krakengötze ist gar niemand anderes als der Daimon Yonahoh, so nimm dich vor ihnen in Acht! Die Achaz wiederum kennen nur Hranngar und sind damit allesamt verdammenswert.

Sprache / Schrift: Garethi (12) / Kusliker Zeichen (8)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Die Götzen der Tiefe*, Seine Gnaden Hesindolin von Gareth, Vallusa, 943 BF
Verbreitung: 4 (Tempel der Hesinde und des Efferd, einschlägige Bibliotheken)
Schlagwörter: Krakonier, Krakon, Yonahoh

Q5

Charyptoroth verführte den Malmergott El'Lankaq und ihr folgten die Hummerier. Sie verführte den Krakengott Yo'Nahoh und ihr folgten die Krakonier. Sie verführte die Seeschlangengöttin Schamaschtu und ihr folgten die Achaz. Abermals wird sie einen Tiergott verführen, um ein Volk zu gewinnen, dieses Mal unter den Menschen. Was ist das Ringen Swafnirs mit Hranngar anderes als eine Beschreibung des Widerstands des Walgottes gegen die Verführungen der Erzdämonin? Erliegt er ihr, so werden die Thorwaler ihr folgen wie die anderen Völkerscharen vor ihnen.

Sprache / Schrift: Garethi (14) / Kusliker Zeichen (9)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Von den Versuchungen der Göttlichen*, Vize-Spektabilität Baralbus G'Hliatan, Mirham, 1031 BF
Verbreitung: 2 (philosophisch aufgeschlossene Akademien und Tempel, im Besitz von Privatpersonen)
Schlagwörter: Charyptoroth, Hranngar, Hummerier, Krakonier, Schamaschtu, Swafnir, Yo'Nahoh

Q6

106 vor Bosparans Fall zerstörte eine Flutwelle das antike Elem. Es ist die landläufige Meinung, dass die Strafe der Götter den verderbten tulamidischen Sultanen galt. Es gibt jedoch lange vergessene Quellen, die anderes berichten: Der Stern von Selem war von Phex geschleudert und traf im Selemgrund das damals größte Unheiligtum Aventuriens, bezeichnet als Tempel von Krakon. Damit verbunden ist ein Name, der in vielen südlichen Legenden und Schauermärchen auftaucht: Wahjad. Es ist zu vermuten, dass noch eine andere Legende damit in Zusammenhang steht, jene vom Zauberkönig Morda und seinen schwarzen Schiffen.
Daher komme ich zu dem Schluss: Im Selemgrund öffnete sich vor über tausend Jahren Charyptoroths Grotte, eine Pforte des Grauens, so gewaltig, dass das Eingreifen der Götter notwendig war. Das Ausmaß ihrer Macht muss größer gewesen sein als jene der heutigen Unheiligtümer bei Rulat, Llanka und Maraskan zusammen. Es bleibt zu hoffen, werte Collegae, dass durch die Götter diese Gefahr dauerhaft gebannt wurde.

Sprache / Schrift: Tulamidya (12) / Tulamidya (11)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Ur-Tulamidya
Quelle: Mitschrift des Vortrags *Visionen von Wahjad* von Hilbert Puspereiken, Khunchom, 1030 BF
Verbreitung: 10 (Akademie zu Khunchom), sonst 2 (kursiert in interessierten Kreisen)
Schlagwörter: Wahjad, Charyptoroth, Krakon, Phex, Zauberkönig Morda

Q7

Die glotzenden Krötenmenschen zerrten mich vor den Krakenthron von Wahjad und dort saß er: der schreckliche Zauberkönig Morda! Seine widerwärtige, aufgedunsene Gestalt war in weite, grünlichblaue Gewänder gehüllt und durch die blasse Haut schimmerten bläulich die Adern. Bei Phex, von Paavis eisigen Buchten bis hinab zu Al'Anfas dampfenden Dschungeln habe ich wahrlich viele Kreaturen gesehen, doch kein Wesen wie den Zauberkönig! Sein Anblick flößte mir eine ganz eigentümliche Furcht ein und niemals werde ich seine nachtblauen, lidlosen Augen vergessen.
Dann hob er seine leichenblassen Arme und die trüben Edelsteine in seinen Armreifen glühten unheilvoll auf. „Erzähle mir von Aventurien", vernahm ich eine gurgelnde Stimme in meinem Kopf und tat, wie mir geheißen. Und wie der aufmerksame Leser weiß, war dies nicht wenig.
So begann meine Zeit als Knecht von Wahjad.

Sprache / Schrift: Garethi (11) / Kusliker Zeichen (8)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Lebenserinnerungen eines Questadors*, Uribert von Kieselburg, Festum, 1003 BF
Verbreitung: 6 (beliebte Lektüre junger Abenteurer und romantischer Naturen)
Schlagwörter: Wahjad, Zauberkönig Morda

Q8

An den meridianischen und tulamidischen Küsten fürchtet man den Zauberkönig Morda, der unter dem Meer in dem versunkenen Reich Wahjad lebt und schwarze Schiffe mit pockigen Fischmenschen und glotzenden Froschwesen entsendet. Sie haben die Aufgabe, verfluchte Diamanten ans Land zu bringen, in denen Dämonen hausen, die die Flüsse und Sümpfe verderben sollen.

Sprache / Schrift: Garethi (14) / Kusliker Zeichen (10)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Was glaubt das Volk?*, Errik Dannike, 988 BF
Verbreitung: 8 (Standardwerk des Volksglaubens)
Schlagwörter: Wahjad, Zauberkönig Morda

Q9

DIE MAHRE WAREN BEISPIELLOSE BESCHWÖRER UND DER GRÖßTE UND MÄCHTIGSTE UNTER IHNEN WAR MORUU'DAAL, EIN DÄMONENMEISTER DER MARITIMEN. DOCH LASSE DIR IHREN UNTERGANG EINE LEHRE SEIN, DENN NICHTS ANDERES ALS EIN BESCHWÖRUNGSFEHLER BRACHTE LAMAHRIA VOR DEN RICHTERSTUHL DER HESKATET UND LIEß DEN KONTINENT IM MEER VERSINKEN. MORUU'DAAL JEDOCH WURDE VON DER TRÄGERIN DER WAAGE DER EHERNEN ZEIT VERFLUCHT UND IRRT ZEITLOS DURCH DIE JAHRHUNDERTE.

Sprache / Schrift: Bosparano (14) / Kusliker Zeichen (8)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Pforten des Grauens*, spezialisierte Variante der *Wege ohne Namen*, genauer Ursprung unbekannt
Verbreitung: 3 (Standardwerk der Charyptoroth-Beschwörung)
Schlagwörter: Lamahria, Moruu'daal

Q10

WER WAREN DIE WAHREN HERRSCHER ELEMS? DIE GROßSULTANE ODER DIE GÖTZENPRIESTER UNTER DEM MEER? BEDIENTE SICH ELEM WAHJADS ODER WAHJAD ELEMS? ALS DIE GROßSULTANE MENGBILLA, MIRHAM UND THALUSA UNTERWARFEN, ALS SIE HÔT-ELEM UND YOL-MIYAMAT GRÜNDETEN, WELCHE PLÄNE VERFOLGTEN SIE? TRIEB SIE IHRE GIER ODER WAREN ES DIE TENTAKEL DES SELEMGRUNDS, DIE NACH DEM LAND GRIFFEN?

Sprache / Schrift: Garethi (14) / Kusliker Zeichen (9)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: *Wahn der Verfolgung – Der Al'Anfa-Komplex*, Ihre Gnaden Maffia Vellia, um 468 BF
Verbreitung: 5 (vor allem Phex-Kirche)
Schlagwörter: Elem, Selemgrund, Thalusa, Wahjad
Anmerkung: Yol-Miyamat bedeutet übersetzt *Stadt der Rochen* (siehe **Q16**).

QI1

Sowohl dieses Haus des Unergründlichen wie die Feste Sassandra und die Hafenbefestigungen sind älter als die Unterwerfung des Landes durch die Bosparaner. Ihre Bauweise passt weder in das Alte noch das Neue Reich, auch wenn manche Um- und Neubauten die Handschrift ihrer Baumeister tragen. Manches erscheint mir eher tulamidisch. Sind sie Relikte der legendären Alhanier? [...]
Mehr Rätsel wirft die Feste auf. Gerade die Fundamente aus dunkelblauem Marmor und die Bauweise der Innenhöfe wollen nicht recht zum Perlentempel passen. Sind sie noch älter? Doch welches Volk siedelte vor den Alhaniern in Tobrien? Steht Sassandra auf den Fundamenten einer Festung seefahrender Trolle? Ein Reisender merkte an, der Name klänge elfisch. Doch seit wann bauen Elfen Burgen? [...]
Würden nur mehr Zwerge zur See fahren, Herr Efferd, du hättest Gelegenheit, meine Gebete zu erhören und einen ihrer kundigen Baumeister in diesen Hafen zu lenken.

Sprache / Schrift: Garethi (11) / Kusliker Zeichen (7)
Verwandte Sprachen / Schriften: Garethi-Sprachfamilie / Imperiale Zeichen
Quelle: Chronik des Perlentempels zu Südwall, Eintrag des Jahres 1003 BF
Verbreitung: 1 (Efferd-Tempel zu Südwall)

QI2

Der Unergründliche sei gepriesen! Die Befürchtungen, die Seine Erhabenheit und ich teilen, scheinen sich zu bewahrheiten: Der Odem der Verderberin von Fluss und Meer ist stark in Thalusien. Ihre Verehrung, die schon den Elemiten zum Verhängnis wurde, zersetzt wie ein Gift die leicht zu verführenden Seelen in den abgelegenen Dörfern, gerade an den Rändern der Sümpfe. Dies ist das Erbe Wahjads, vor dem mich die Gesichter warnten und das es an der Wurzel auszurotten gilt!

Sprache / Schrift: Tulamidya (15) / Tulamidya (13)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Ur-Tulamidya
Quelle: Notiz des ersten Meister des Flusses zu Thalusa, Hiram ibn Rahjiv, 779 BF
Verbreitung: 1 (Efferd-Tempel zu Thalusa)
Schlagwörter: Wahjad

QI3

Blind irrte er umher, das Warmblut Daruun Paligarrn (Darion Paligan?). Krp'tr (?) führte ihn zu mir und mich zu ihm. Er wurde mein Schüler und in ihm werde ich fortleben. Er wird das Schlafende Meer beherrschen, das zeigte mir Krp'tr. SchlieBlich wird er in den Tempel der Grundmutter zurückkehren, aus dem man mich vertrieben hat, und mein Werk vollenden. Er ist der Tentakel Krp'trs und wird unsere Feinde erwürgen. Ich bin sein Lehrer.

Sprache / Schrift: Krakonisch (11) / H'Chuchas (16)
Verwandte Sprachen / Schriften: Rssahh / Chuchas, Chrmk
Quelle: Notiz des Kryptor-Priesters Us'asuur (aus dem Nachlass des Piraten El Harkir)
Verbreitung: 1 (zur Zeit im Sultanspalast von Thalusa verwahrt; Seite 117)
Besonderheiten: Die Glyphen wurden nicht auf Pergament, sondern auf der gegerbten Haut eines Sumpfkrakenmolchs (*Tierkunde*) festgehalten.

Q14

Der Schlusssstein des Nebelmeisters versiegelte Krp'trs Grotte, auch wenn die nachtblauen Ströme nicht zur Gänze erstarben. Ihn zu heben und das Siegel zu brechen, wird Wahjad zur alten Größe zurückführen. Doch dies vermag weder die Macht der Algengöttin Bar'lana noch des siebenäugigen und fünfzüngigen Prüfsteins Quodazil, des Haiherren Sholai'rr'rak, des Krakenvaters Yo'Daboh oder der Seeschlange Schamaschtu – erst recht nicht die falschen Diener Gal'k'zuuls. Dies vermag einzig das heilige Wesen und der Tentakel Krp'trs, mein Schüler, Daruun Paligarrn. Am Ende seines Weges steht Wahjad, wo meine Reise begann und meine Feinde mich vertrieben, und die Wiedergeburt des nachtblauen Meeres. So habe ich es gesehen und so wird es geschehen, wenn H'bhamuuths Ruf erschallt und die Sterne vom Himmel weichen.

Sprache / Schrift: Krakonisch (11) / H'Chuchas (16)
Verwandte Sprachen / Schriften: Rssahh / Chuchas, Chrmk
Quelle: Notiz des Kryptor-Priesters Us'asuur
Verbreitung: 1 (Kryptor-Tempel in den thalusischen Sümpfen; Seite 124)
Besonderheiten: Die Glyphen wurden nicht auf Pergament, sondern auf der gegerbten Haut eines Sumpfkrakenmolchs (*Tierkunde*) festgehalten.

Q15

Und Krakon stritt mit seinem Zwilling Yonahoh um sein Volk und ihr Kampf ließ den Meeresboden erzittern. Und Vaotorr, der erste Speer des Krakon, wurde ihm geraubt durch Zauberwerk. Doch acht Speere blieben, sich zu behaupten im Kampf gegen Yonahoh. Kroshkan, der zweite Speer des Krakon zerbrach am Panzer aus Krakensilber und wurde vom Meer fortgetragen an ferne Gestade. [unleserlich] Als ihm noch drei Speere blieben, vergrub er Frmlarr, den siebten Speer, in den Höhlen von Yol-Mi-[unleserlich] den neunten und schwärzesten Speer schleuderte er [unleserlich] kroch Krakon an Land und wurde Kr'Thon'Chh.

Sprache / Schrift: Zelemja (15) / Chrmk (16)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Chuchas, Ur-Tulamidya
Quelle: Zelemja-Dokument unbekannten Ursprung, um 110 v.BF
Verbreitung: 1 (Silem-Horas-Bibliothek, von dort durch die Efferd-Geweihte Effernorna ni Inveric entwendet; Seite 131)

Q16

Die Kinder Krakons errichteten ihrem Schöpfer neun Tempel und einer der prächtigsten und größten war geweiht dem ersten Speer des Sturmgeborenen, Vaotorr mit Namen, gelegen an der Pforte nach Wahjad, die wir heute nennen die Stadt der Rochen.

Sprache / Schrift: Zelemja (15) / Chrmk (16)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Chuchas, Ur-Tulamidya
Quelle: Zelemja-Dokument unbekannten Ursprung, um 110 v.BF
Verbreitung: 1 (Silem-Horas-Bibliothek, von dort durch die Efferd-Geweihte Effernorna ni Inveric entwendet; Seite 131)
Anmerkung: Das Zelemja nennt die Stadt der Rochen *Yol-Miyamat*.

Q17

Die Echsen, deren Erbe wir errungen haben, traten ebenfalls in die Folge einer anderen Rasse, von denen sie Götter, Sprache und Zauberei übernahmen. Wie das Moghulat dem Reich von Zze Tha folgte, folgte Zze Tha dem Reich von Wahjad. Man nehme die bekannten Götter Charyban und Bel'Chorton: Was sind die anderes als die echsischen Charyb'Yzz und Kr'Thon'Chh? Was anderes als die geheimnisvollen Krb'd und Krk'n, die die Versinkenden Stelen von Thalusa preisen? [...]

Bal Noth offenbarte mir, dass die Vergangenheit nicht ruht, sondern nur lauert, die Zeiten umzukehren. Einzig, wenn wir die Zeit konservieren, können wir uns wappnen. Ansonsten werden wir wohl wirklich ins Meer zurückkehren, wie Schamscherib nicht müde wird zu behaupten.

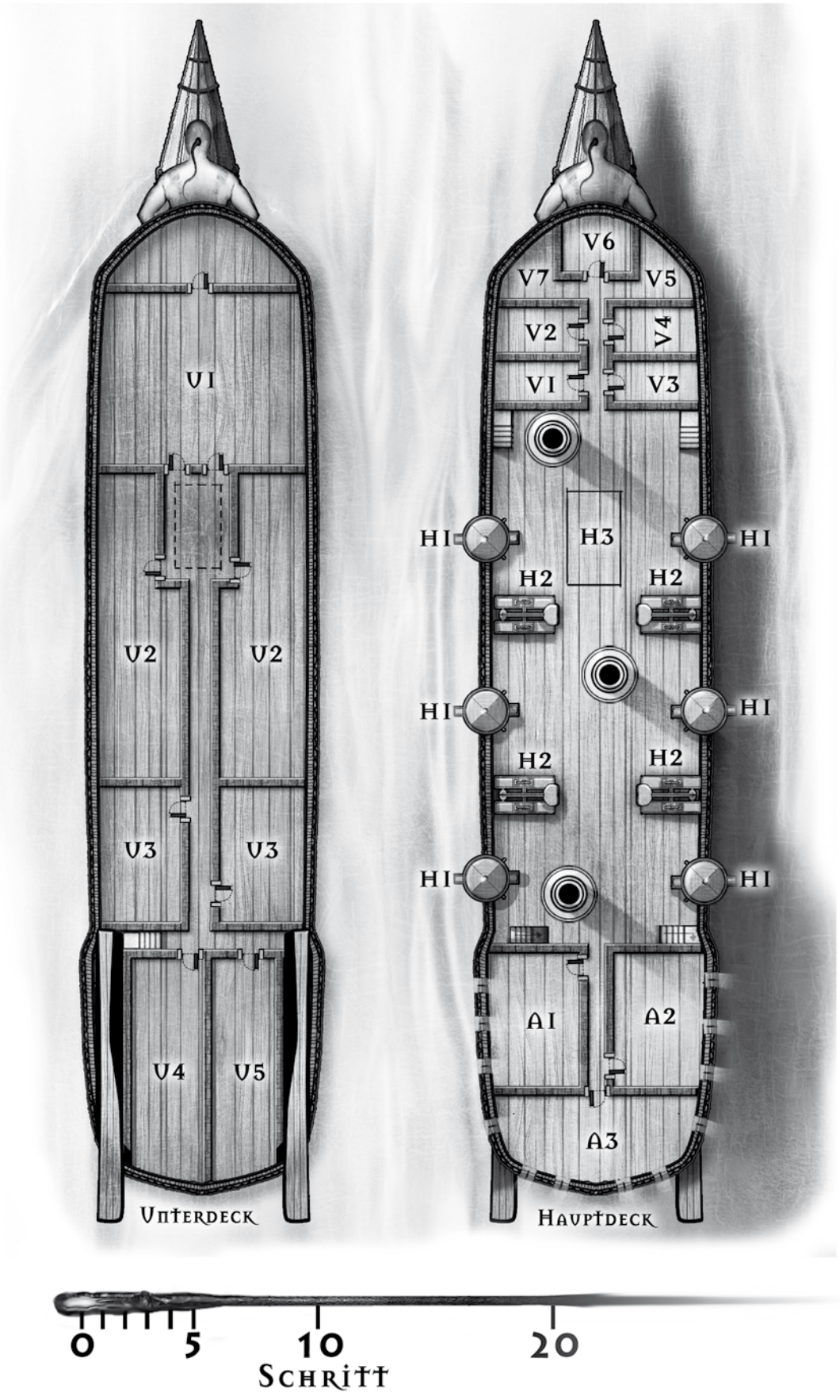
Sprache / Schrift: Ur-Tulamidya (21) / Ur-Tulamidya (16)
Verwandte Sprachen / Schriften: Tulamidya-Sprachfamilie / Tulamidya
Quelle: *Wârc-el-Gentim – Das Erbe der Rassen*, Tubalkain mit dem kalten Herzen, um 1500 v.BF
Verbreitung: 1 (im Privatbesitz des Tubarek al'Kain; Seite 136)
Anmerkungen: Schamscherib wird wie Tubalkain in manchen Quellen zu den Magiermogulen vom Gadang gerechnet (*Geschichtswissen*+14). Bal Noth war Stadtgottheit des antiken Rashdul (*Götter/Kulte*+12).

Anhang VI: Handouts und Kopiervorlagen

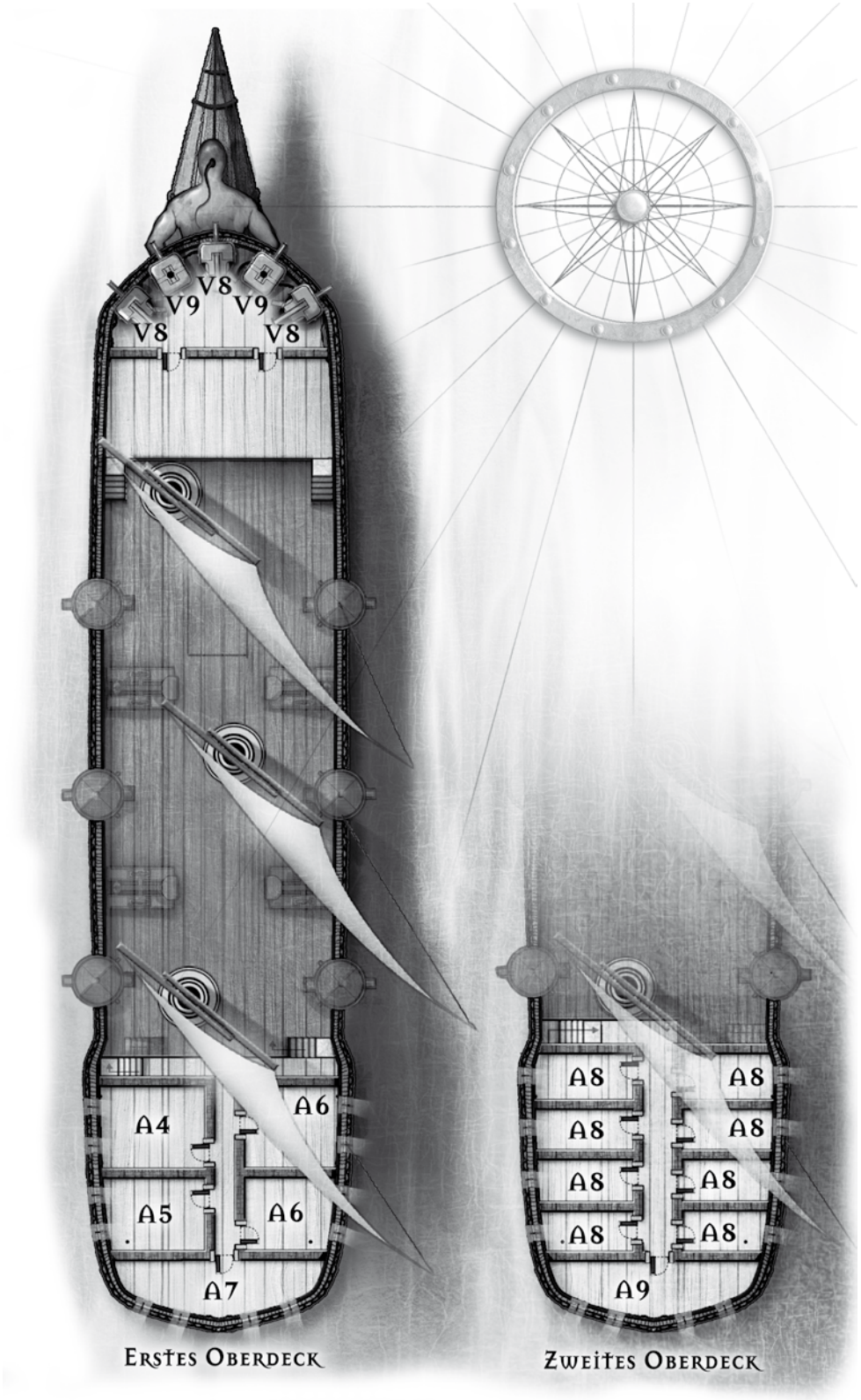


© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

Die Sulman al'Nassori



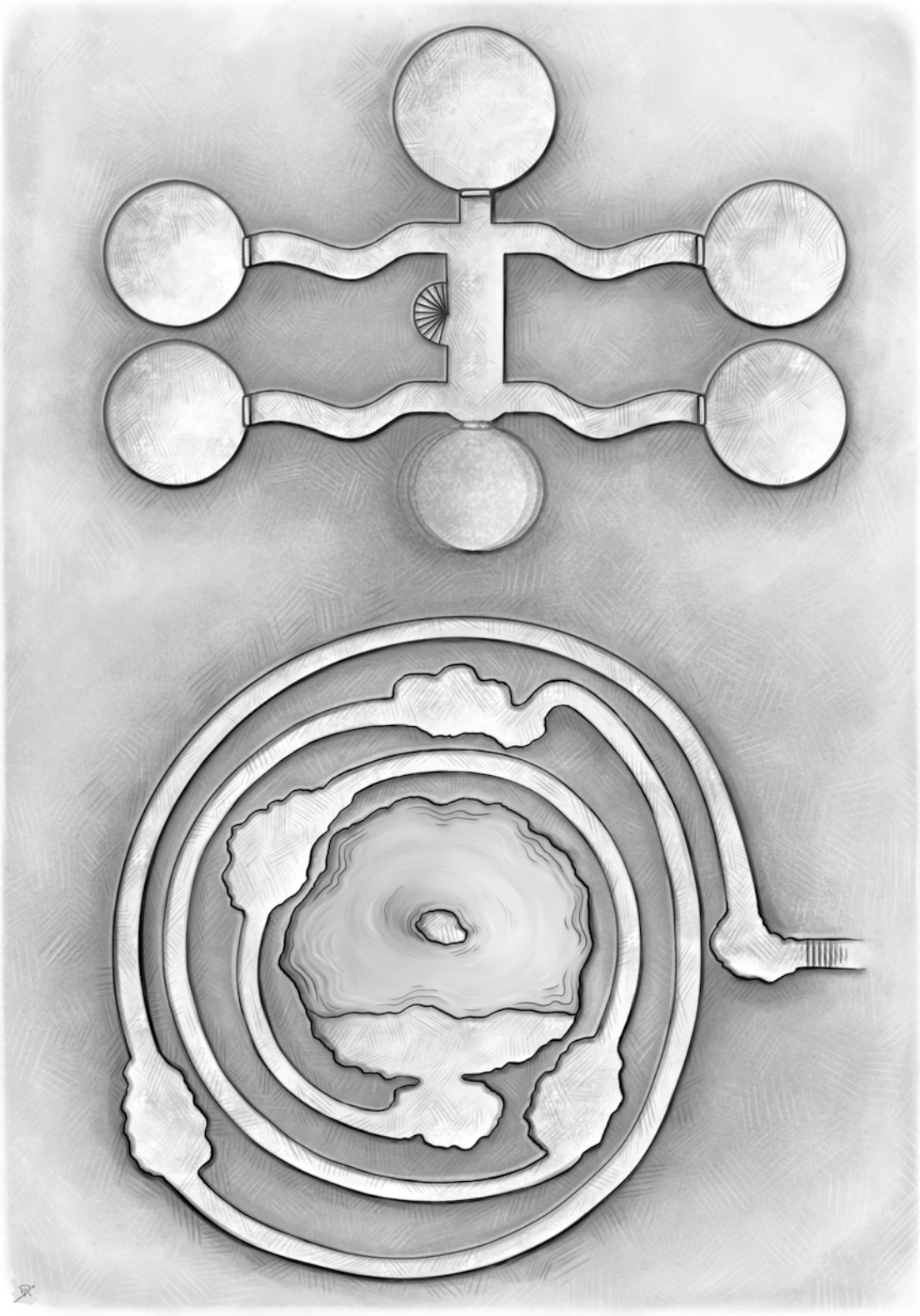
© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

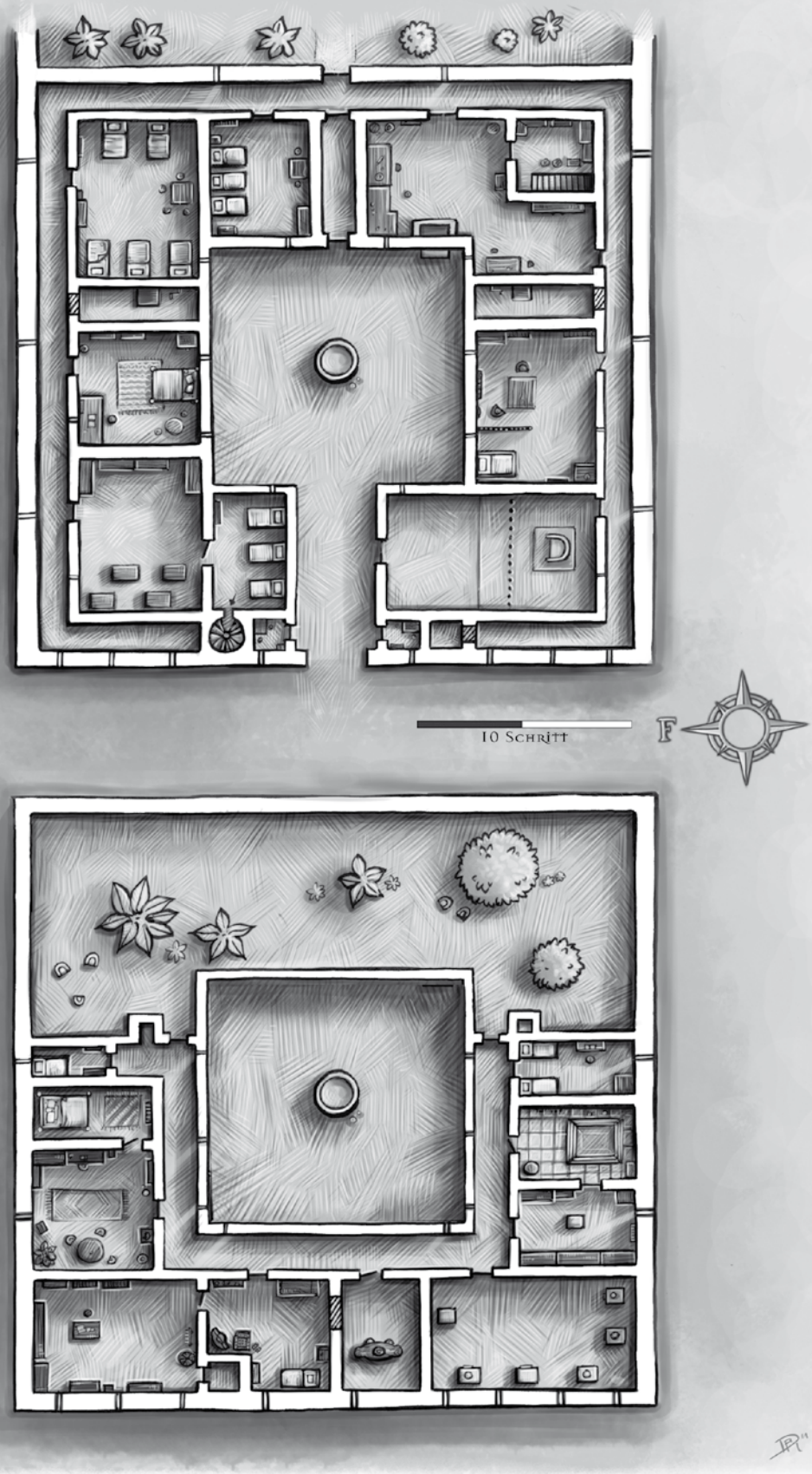


© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

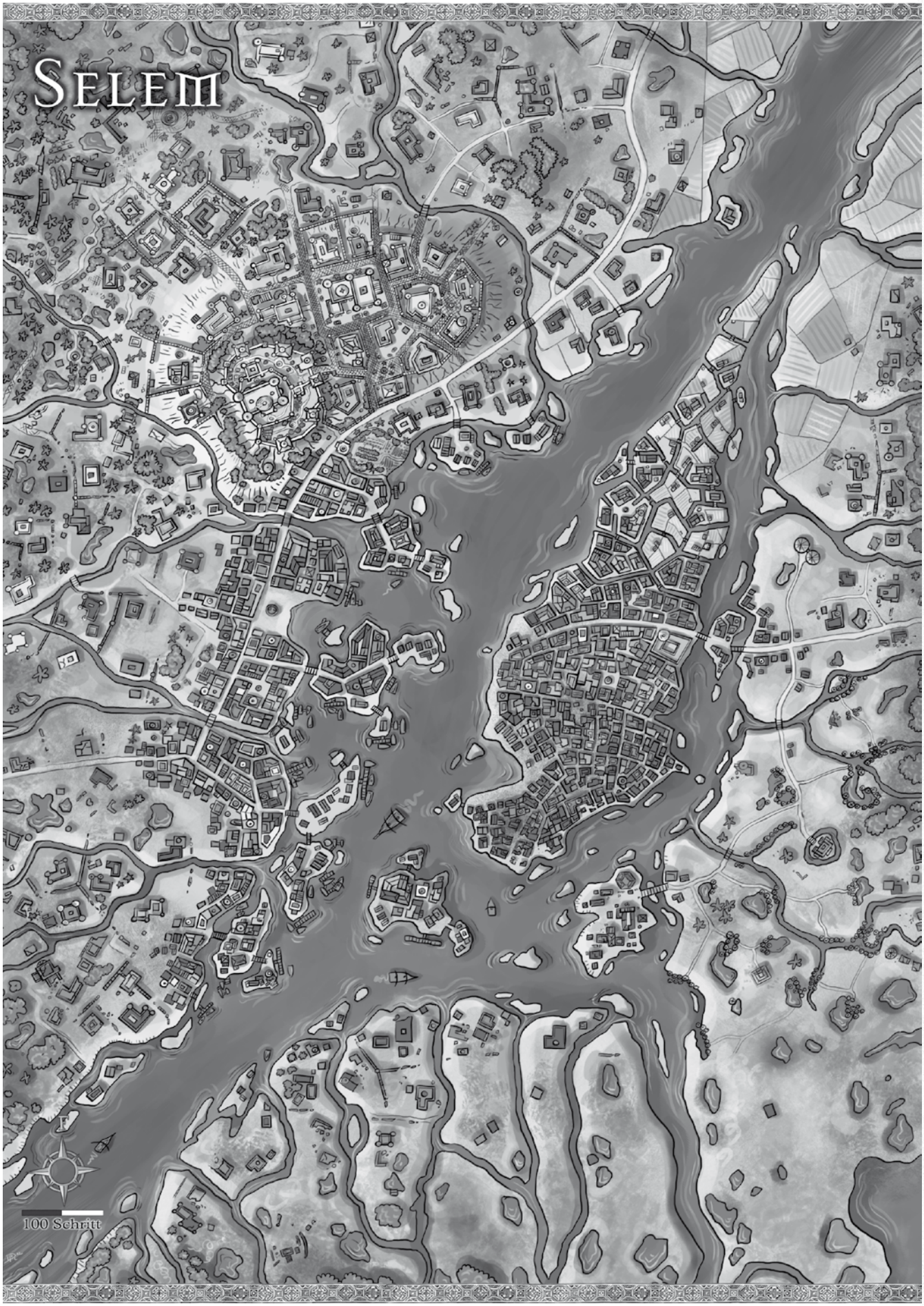


© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

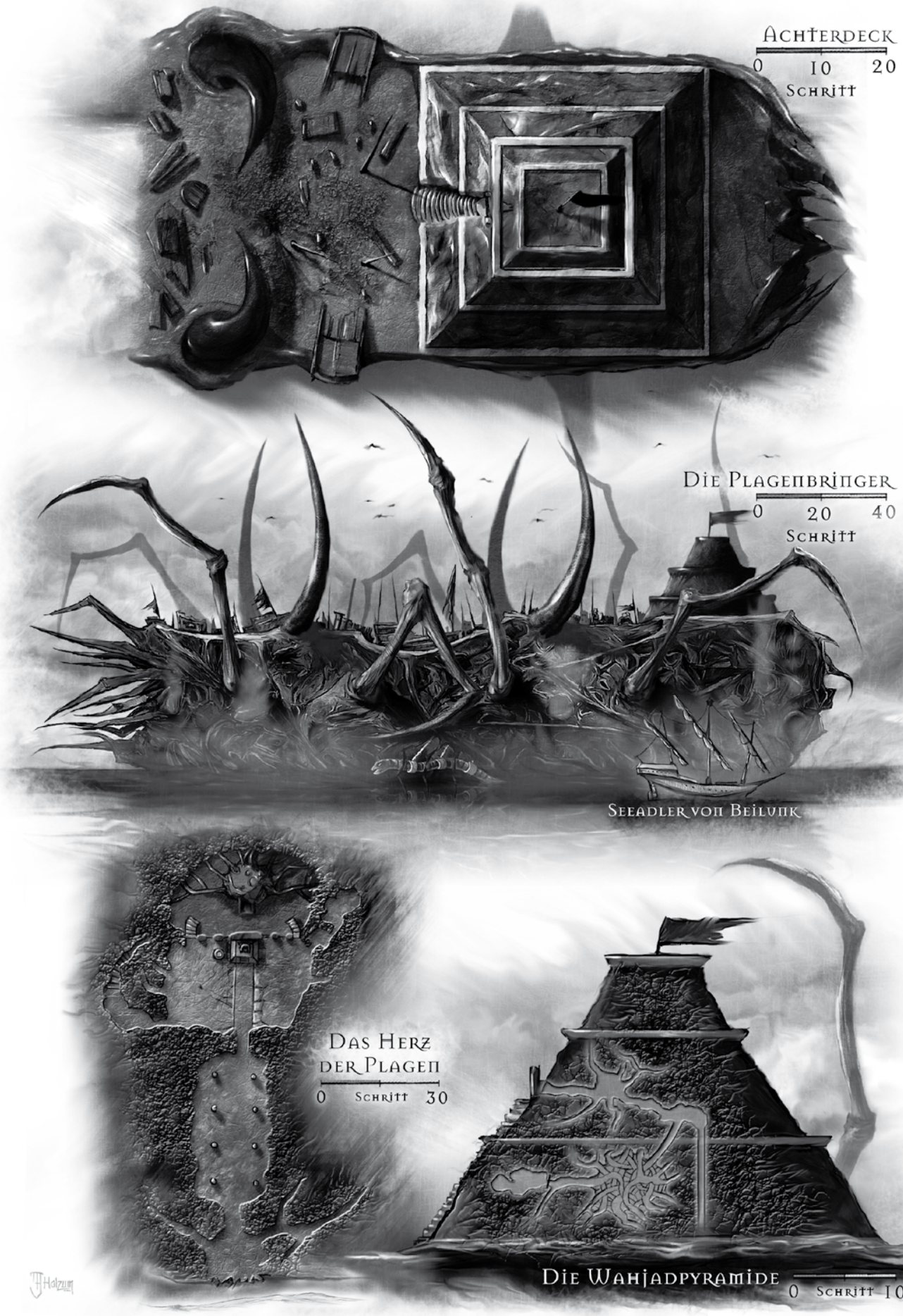
Sultanspalast Thalusa



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.



© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

Die Lebenserinnerungen des Globomong-Priesters Vhatacheon Karhapsutan

Ich sah das Meer, und beim ersten Anblick war ich verloren. Wie töricht und dumm ich mir heute vorkomme, wenn ich an den Jungen zurückdenke, der an der tobrischen Küste stand und die Wellen begaffte. Ahnte dieser Knabe doch noch gar nichts von den Wundern, die unter der Wasseroberfläche auf ihn warteten. […]

Ich erwachte keuchend und hustend und spuckte sauren Wermut. Ein Phantombild von drei verschlungenen Zhayadzeichen glomm für meinen Augen auf und verschwand mit jedem Blinzeln mehr. Als ich mich bewegte, spürte ich, wie das Blut schwarz in meinen Adern brodelte. Da wusste ich: Ich war ein Prinz der Nachtblauen Tiefen. […]

„Freiheit", lautete die Verheißung der weißhaarigen Seelenpfänderin Khyrene. „Streife das Joch der Jenseitigen ab und gebiete selbst über die Welt." Ich lachte. Was wusste diese Pfaffin schon von Freiheit, auch wenn sie selbst das Meer befuhr? Ich lebte eine Freiheit, die sie sich nicht einmal vorstellen konnte! Ich war das Meer, ewig und unendlich in der Weite und in der Tiefe. […]

Rulat, oh Rulat! Ich erblicke deine zeitlose Anmut, die stumme Erhabenheit deiner grauen Granitblöcke, die keine Wort benötigen, um die Macht Globomongs zu bezeugen. Braucht es mehr, um zu erkennen, wie wir von falschen Göttern und ihren lügenden Priestern getäuscht wurden? […]

Wahjad – dies ist die Quintessenz aller Verheißungen. Wahjad, das ist das gelobte Reich unter dem Meer, abgestraft von neidischen Göttern, die uns um das Erbe vergangener Äonen betrogen haben. Wahjad, der Schlüssel zum aufdämmernden nachtblauen Zeitalter, in dem wir die Beschränkungen des Landes abstreifen und unter das Meer zurückkehren werden.

© 2012 Ulisses Spiele. Die Seite darf für den persönlichen Gebrauch kopiert werden.

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.

Bahamuths Ruf

Autor: Michael Masberg

Splitter Dämmerung

In jüngster Zeit häufen sich die Zeichen, dass die Unbarmherzige Ersäuferin Charyptoroth zum Schlag ausholt, um die Vorherrschaft über die aventurischen Meere an sich zu reißen: Geisterschiffe erheben sich aus blutigen Wogen, unaussprechliche Kreaturen schmieden auf dem Meeresgrund schreckliche Bündnisse, große Helden verschwinden spurlos und Geweihte werden von Visionen heimgesucht, in denen sich Bahamuth, der Landverschlinger, erhebt.
An Bord des Zauberschiffes *Sulman al'Nassori* ist es an den Helden, der Herzogin der Nachtblauen Tiefen die Stirn zu bieten. Sie müssen die Pläne ihrer Feinde aufdecken, verwunschene Orte und vergessene Stätten aufsuchen und aus den eigenwilligen und zerstrittenen Kapitänen und Freibeutern des Perlenmeers ein schlagkräftiges Bündnis schmieden. Ihnen gegenüber steht ein fürchterlicher Feind: der Heptarch der Meere Darion Paligan.
Bahamuths Ruf ist ein umfangreicher Kampagnenband mit zahlreichen Hintergrundinformationen und Szenarien, aus denen Sie Ihre ganz persönliche Kampagne um das Schicksal der aventurischen Meere erstellen können, deren Entwicklung alleine bei den Helden liegt.

Dieses Abenteuer ist Teil des *Splitterdämmerungs*-Zyklus und behandelt das Schicksal der Heptarchen und der Splitter der Dämonenkrone. Der Band kann auch vom Zyklus losgelöst gespielt werden.

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Regelbände **Wege des Schwerts, Wege der Zauberei** und **Wege der Götter** sowie die Ergänzungsbände **Zoo-Botanica Aventurica** und **Efferds Wogen**. Für Spielleiter ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen **Raschtuls Atem, Land der Ersten Sonne, Land des Schwarzen Bären** und **Schattenlande** hilfreich, aber nicht Voraussetzung.

ISBN 978-3-86889-597-1

ULISSES SPIELE
www.ulisses-spiele.de

13094PDF

Das Schwarze Auge

Abenteuer Nr. 190

Spieler
1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler ab 14 Jahren

Komplexität
(Meister / Spieler)
hoch / hoch

Erfahrung
(Helden)
erfahren bis Experte

Anforderungen
(Helden)
Interaktion, Kampffertigkeit, Hintergrundwissen, Talenteinsatz, Zauberei

Ort und Zeit
Perlenmeeer, beliebig zwischen 1035 BF und 1038 BF

