

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1037 BF

Das Schwarze Auge

12104
PDF

Das Schwarze Auge

AVENTURISCHES JAHRBUCH

FÜR DAS JAHR 1037 BF

VLISSES SPIELE

AVENTURIEN®



REDAKTION

EEVIE DEMİRTEL, MARIE MÖPKEMEYER,
DANIEL SIMON RICHTER, ALEX SPOHR

LEKTORAT

JEAN G. KEMPERT, KRISTINA PFLUGMACHER,
SARAH SCHIRMER

COVERBILD

TRISTAN DEPECKE, PADINE SCHÄKEL

LAYOUT

CHRISTIAN LÖNSING

INNENILLUSTRATIONEN

MARC BORNHÖFT, STEFFEN BRAND, TRISTAN DEPECKE,
CHRISTOF GROBELSKI, ANNA HESSMANN, MICHAEL JAECKS,
DANIEL JÖDEMANN, MARCUS KOCH, JEPPIFER S. LAPPE,
DIANA RANFOTH, JANIINA ROBBEN, PADINE SCHÄKEL,
VERENA SCHNEIDER, ELIF SIEBENPFEIFFER, MIA STEINGRÄBER,
SEBASTIAN WATZLAWEK, MALTE ZIRBEL

Copyright © 2015 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, auch 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 978-3-95752-165-1



AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1037 BF

Ein ERGÄNZUNGSBAND FÜR AVENTURIEN

REDAKTION

DANIEL SIMON RICHTER, EEVIE DEMIRTEL

Mit BEITRÄGEN VON

Mit BEITRÄGEN VON TIM DAMM, ANNI DÜRR, NICOLE EULER,
MARIE MÖPKEMEYER UND ALEX SPOHR

Mit DANKE AN ALLE ALVERANIERE UND SPIELER, DIE DIESE
AVENTURER GEMEINSAM MIT UNS ERLEBT HABEN, AN DIE AUTOREN
DES AVENTURISCHEN BOGENS UND ALLE SPIELER, DIE IN IHRER HEIMISCHEN
RÜNDE DIE LEBENDIGE GESCHICHTE IN ALLEN TEILEN AVENTURIENS
WEITERSPIELEN – IM GROßEN WIE IM KLEINEN.





İNHALT

VORWORT	5	RONDRAS WILLE UND KORS BEİTRAG	85
WogenbunD	6	EINE VISION İN DUNKLER PACTH –	
DIE RÜHE VOR DEM STURM –		DEM MEİSTERZUM GELEİT.....	85
DEM MEİSTERZUM GELEİT.....	6	ALLES BEGİNNT MİT EINER ANWERBUNG.....	88
WİNDSTİLLE – DIE SEGEL GEHİSST:		DER AUFBRUCH İN FASAR UND	
DIE REİSE BEGİNNT	9	DIE REİSE NACH FLOESZERİ.....	89
LEİSER ZUG – EİNE SEEFAHRT:		İN ZHAMORRAH	95
AUF SWAFNİRS RÜCKEN	12	DIE UNTERİRDISCHE RÜPE.....	100
LEİCHTE BRİSE – DORF İN SİCHT:		DER ZORN DER HAFİZİM.....	109
ERSTE VERBÜNDETE	15	DAS FİPALE – DER ZWEİTE KAMPF GEGEN	
SCHWACHE BRİSE – WEİTERES DORF İN SİCHT.....	16	DIE SSRKHRSECHU-MUMİE	110
MÄßİGE BRİSE – STÜRMIŞHE SEE.....	17	ANHÄNGE.....	113
FRİSHE BRİSE – UNBEQUEME VERBÜNDETE		DAS SÜDMEER	116
GEWİPPE.....	18	MÄCHTEGRUPPEN	117
STARKER WİND – UNHEİMLİHE SEE	22	DIE SARGASSOSEE.....	120
STEİFER WİND	24	DIE İNSELN DES SÜDENS	120
STÜRMIŞHER WİND.....	26	DER ARCHİPEL DER RİSSO.....	121
STURM	28	EFFERDS TRÄPEN.....	124
KOMM MİT MİR – ANWERBUNG İN WARDBY.....	29	DIE PORDKÜSTE UTHURİAS.....	126
SCHWERER STURM	29	PERSÖPLİCHKEİTEN DES SÜDENS	127
ORKAPARTİGER STURM.....	30	BEDROHUNGEN UND ZUKÜPFTİGES.....	129
ORKAP – DAS FİPALE.....	35	CHRONOLOGİE DES JAHRES 1037 BF	130
DIE RÜHE NACH DEM STURM – AUSKLANG	36		
İM HAFEN – DER ANHANG	38		
ZUKÜPFT İM SAND	45		
HESHİPJA, SCHEPKT RASTULLAH WİSSEN –			
HİPTEGRÜPPE.....	45		
SHİMJA, AUF NEVEN WEGEN – AUFTRAKT İN KEFT... 47			
AMM-EL-TİOPHA, SCHÖP UND GRAVSAM –			
DURCH DIE KHÖM.....	50		
HELLAH, DIE GRİMMİGE –			
ÜBER DIE AMHALLASSİH-KURPEN.....	58		
RHOPDARA, KAMPF UND STÄRKE –			
AMHALLAH UND ALMADA.....	61		
MARHİBO, TOD UND ERİPPERUNG – İN BRİG-LO.. 67			
ORHİMA, GERECHTE BERATERİN – DIE VISION ... 74			
KHABLA, ZÄRTLİCH UND MİLDE – DER AUSKLANG .. 77			
DSHELLAH, DIE JÜNGSTE – ANHÄNGE.....	80		





VORWORT

Auch dieses Jahr möchten wir Sie wieder auf eine Reise durch das vergangene aventurische Jahr nehmen und haben für Sie Hintergrundinformationen und Abenteuer zusammengestellt, welche die Welt des Schwarzen Auges 2014 verändert haben.

Der besondere Reiz von **Das Schwarze Auge** liegt für viele Spieler in der Lebendigkeit der Welt Aventuriens. Aventurien ist eine Welt, in der sich Dinge verändern können, weiterentwickeln und wachsen. Und genau hier können sich Ihre Spieler einbringen, denn im Rahmen der Lebendigen Geschichte können sie direkten Einfluss auf den Verlauf der aventurischen Ereignisse und sogar deren Ausgang nehmen. Auf Conventions in ganz Deutschland bieten die Alveranire Spielrunden an, in denen die Helden Einfluss auf die Entwicklung einer Region und wichtiger Entdeckungen nehmen können, oder die Weichen stellen können für kommende Ereignisse.

Im Abenteuer **Wogenbund** begeben die Helden sich in Thorwal auf große Fahrt und erleben die Vorgeschichte des Kampagnenbands **Friedlos** nach. Hier können sie bereits erste Bekanntschaften zu wichtigen Meisterpersonen knüpfen, eine Mannschaft für ihr eigenes Schiff zusammenstellen und gemeinsam erste Fährnisse überwinden, bevor sie sich in **Friedlos** auf die Gefahrvolle Suche nach Swafnirland begeben.

Rondras Wille und Kors Beitrag behandelt eine Expedition nach den geheimen Hinterlassenschaften der Echsen in den Ruinen Zhamorrahs, und in **Zukunft im Sand** dürfen Ihre Spieler eine Truppe frommer Novadis auf einer Pilgerreise mit ungewissem Ausgang durch die Weiten der Wüste Khôm schicken. Beide Abenteuer können mit eigenen Helden gespielt werden. Es kann aber einen besonderen Reiz ausmachen, die Abenteuer mit den Meisterpersonen zu spielen, die im offiziellen Aventurien an den Ereignissen beteiligt waren. In diesem Falle können Sie die im Abenteuer vorgeschlagenen Helden unter www.ulisses-spiele.de herunterladen und ins Abenteuer führen. Im Anhang der beiden Abenteuer finden Sie den Ausgang dieser Spielrunden, der die offizielle Version der fortlaufenden Geschichtsschreibung darstellt.

Im Regionalteil finden Sie in diesem Jahr nur eine Region, die bisher kaum beschrieben ist: Das Südmeer. Im Wettrennen der Großmächte um die Kolonien werden immer wieder

tapfere Helden gebraucht, und diese Spielhilfe fasst die Informationen aus den Publikationen des vergangenen Jahres zusammen und ergänzt diese.

In der Zeitliste im letzten Teil des Bandes haben wir für Sie die wichtigsten Ereignisse aus Abenteuern und dem **Aventurischen Boten*** des Jahres 1037 BF zusammenfasst. Hier erfahren Sie auch mehr über die Auswirkungen wichtiger Kampagnenbände wie **Schleierfall** und **Träume von Tod** auf die aktuelle Aventurische Geschichte und an der einen oder anderen Stelle wagen wir auch einen ersten Ausblick auf zukünftige Entwicklungen.

Wir wünschen Ihnen recht viel Lesespaß und vor allem frohes Spielen mit dem Aventurischen Jahrbuch 1037 BF

Eevie Demirtel, Frankfurt am Main an einem verdammt verschneiten Januartag des Jahres 2015

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

AB xxx	Aventurischer Bote, Ausgabe xxx
Efferd	Quellenband Efferds Wogen
Erste Sonne	Regionalspielhilfe Land der Ersten Sonne
Jahrbuch35	Aventurisches Jahrbuch für das Jahr 1035 BF
Jahrbuch36	Aventurisches Jahrbuch für das Jahr 1036 BF
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
Schattenlande	Regionalspielhilfe Schattenlande
Westwind	Regionalspielhilfe Unter dem Westwind
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZooBotanica	Regelergänzung Zoo-Botanica Aventurica

*) Der **Aventurische Bote** ist das von Autoren 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.





WOGENBUND

von Annelie Dürr

Ein Prequel zum Abenteuer **Friedlos** von Anni Dürr
Mit Dank an Christian Vogt, Daniel Simon Richter, Nicole Euler, Maria Eckervogt, Niko Hoch und David Lukaßen.

Ort: Nordthorwal
Zeit: Frühjahr 1035 BF
Thema: Seefahrt mit vielen kleinen Herausforderungen und einem unerwarteten Widersacher
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Anforderungen: Talenteinsatz, Interaktion, Kampf

DIE RUHE VOR DEM STURM – DEM MEISTER ZUM GELEIT

Dieses erste Kapitel soll Ihnen, lieber Meister, die Hintergründe des Abenteuers vermitteln und wird dabei auch einige Meisterinformationen aus **Friedlos** preisgeben, die sich den Spielern in diesem Abenteuer jedoch nicht erschließen sollten. Sie sind allein dafür gedacht, dass Sie die Zusammenhänge besser verstehen und bereits erste Verbindungen zum gegebenenfalls folgenden Abenteuer knüpfen können.

DIE LETZTE FLUT – DIE VORGESCHICHTE

Die Hintergründe dieses Abenteuers reichen weit zurück, bis zur Überfahrt der Hjaldinger von Myranor nach Aventurien 1625 v.BF. Dabei folgten sie, wie im Jurga-Lied beschrieben, den Zeichen Swafnirs, der ihnen eine neue Heimat versprochen hatte, die sie schließlich in Thorwal fanden.

Doch mächtige Beschwörer des Imperiums von Cantera hatten eine gewaltige Dämonin gerufen, um die Hjaldinger zu vernichten, und diese an die Dritte Sphäre gebunden. Sie folgte den Hjaldingern auf ihrem Weg nach Osten und kaum dass die Flüchtlinge heil gelandet waren, breitete sich neues Unheil aus. Gerade errichtete Küstendörfer wurden vernichtet und vor allem an Land, wo Swafnir sein Volk nicht zu schützen vermochte, schlug die Dämonin immer wieder zu. Dabei lauerte sie im Nebel, aus dem sie sich in der Gestalt der schlimmsten Ängste ihrer Opfer schälte und sie dann angriff. So forderte der Nebel oft Tote unter den Siedlern, und auch wenn die Nebelgestalten mit Axt und Speer erschlagen werden konnten, sammelte der Nebel sich doch stets aufs Neue auf dem Meer und kam zum Land.

Schließlich zog eine Gruppe Wagemutiger aus und erreichte dank des Tierkönigs der Mammuts, welcher auch als Gott Natûru-Gon verehrt wird, die Bucht von Prem, wo sie einen schwarzen Obelisk fanden, in den sie Zauberrunen meißelten und dem sie durch ein vergessenes Ritual die Kraft gaben, das Land vor dem Nebel zu schützen. Da diese Hel-

den unbesungen starben, weiß heute niemand mehr von der Bedeutung des schwarzen Obeliskens in Prem und von seiner Macht, die Dienerin Charyptoroths, Hranngdottir, vom Land fernzuhalten. Später erst wurde an dieser Stelle die Stadt Prem gegründet und heute erinnert sich niemand mehr an die schrecklichen Ereignisse kurz nach der Landung und die Kräfte des Obeliskens, lediglich die abergläubische Angst vor dem Nebel hat sich den Thorwalern bis heute erhalten.

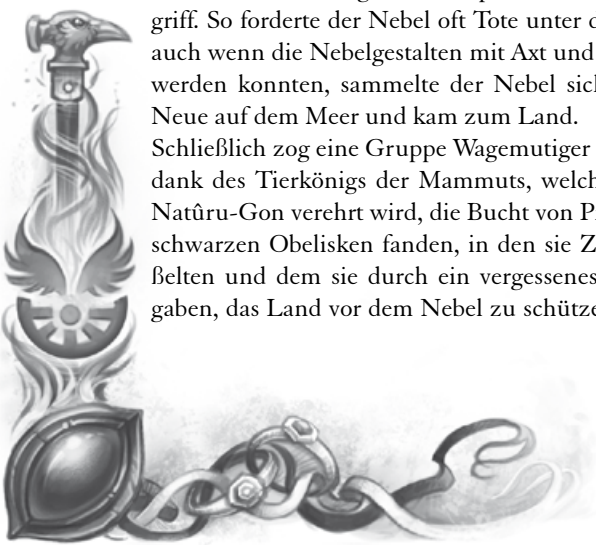
In der jüngeren Vergangenheit war *Marada Gerasdottir* die Anführerin der Traditionalisten ihres Volkes, bis sie durch die unglückliche Herferd gen Glorania viele ihrer Gefolgsleute verlor, und heute liegt ihre politische Karriere am Boden. Zudem zerstritt sie sich auf dieser Fahrt mit *Iskir Ingibjarsson*, und nachdem es ihm gelungen war, Gloranas Heerführer zu erschlagen, wurde er zum Anführer des traditionellen Nordens von Thorwal.

Nach ihrer gescheiterten Herferd wurde Marada von *Jurga Trondesdottir* vor das oberste Hjalding geladen, wo sie zudem *Tula von Skerdu* für den Angriff zur Rechenschaft ziehen möchte, da sie ihr die Schuld daran gibt. So reist sie zunächst über Skerdu nach Thorwal, wo Tula jedoch nicht wie versprochen vor dem Hjalding erschien und Marada damit bloßstellte.

So konnte sich Jurga Trondesdottir beim Obersten Hjalding gegen Marada durchsetzen und den Titel einer Hetfrau der Hetleute erringen, während Marada einen Großteil ihrer Gefolgsleute verlor.

DIE AKTUELLE EBBE – DAS ABENTEUER

Die Schuld an ihrem Unglück gibt Marada dabei Tula von Skerdu, in der sie die Verantwortliche für das Scheitern ihrer Herferd wider Glorania sieht. So macht sie sich nach dem Obersten Hjalding auf den Weg nach Skerdu, um die Hexe zur Rede zu stellen. Da ihr nach der gescheiterten Fahrt nur





noch wenige Getreue verblieben sind, sendet sie einige Gefolgsleute aus, um weitere Kämpfer, Seefahrer und Anhänger für sie zu gewinnen: die Helden.

Diese erhalten von Marada persönlich den Auftrag, im Norden Thorwals einige ihrer alten Gefolgsleute zu motivieren, ihr zu folgen und einige Unentschlossene zu überzeugen. Eine Skúta, Proviant und etwas Handgeld wird Marada den Helden zur Verfügung stellen, für alles andere müssen sie selbst sorgen.

Die Helden machen sich also auf den Weg, Unterstützer und Gefolgsleute für Marada zu gewinnen und machen dabei im ersten Teil des Abenteuers gute Fortschritte, sodass sie schnell einige Personen auf ihrem Schiff versammelt haben. Hier erwartet die Helden ein eher harmonisches Abenteuer, in dem sie durch Mini-Questen Personen auf ihre Seite bringen und davon überzeugen können, sich der Fahrt von Marada anzuschließen. Mit jedem weiteren Dorf jedoch wird es schwieriger, die Streitigkeiten an Bord und auch an Land mit den Ansässigen unter Kontrolle zu halten und speziell die Walwütigen im Zaum zu halten.

Was zunächst nach normalem Verhalten unter rauen Thorwalern aussieht, entpuppt sich im Verlauf des Abenteuers als gezieltes Werk eines Verräters, der sich unter den angeworbenen Personen befinden muss. Dessen zerstörerisches Werk aufzuhalten, ihn zu finden und schließlich im Finale zu stellen wird etwa die zweite Hälfte des Abenteuers ausmachen. Dabei ist es vom Einsatz und der Kombinationsgabe der Helden abhängig, wie schnell sie den Verräter entlarven können und ob es zu einer Eskalation an Bord des Schiffes kommt oder nicht.

Um diesen Prozess an Bord für die Spieler und auch Sie als Meister deutlich zu machen, gibt es für die angeworbenen Personen einen Wert in **Hoffnung**. Dieser gilt immer für die ganze Gruppe und jeder Neuzugang, viele Aktionen der Helden und auch manches Ereignis haben Auswirkungen auf die Hoffnung. Je besser sie ist, desto höher der Wert und umso mehr können sich die Helden auf die Leute verlassen. Unter einem gewissen Wert wird es dazu kommen, dass bereits Angeworbene wieder abspringen und schließlich ist gar eine Meuterei möglich. Dabei haben die Helden nicht auf alle Ereignisse, die die Hoffnung verändern, Einfluss – ganz im Gegenteil wird der Verräter *Brynjar Olafson* an Bord beginnen, die Hoffnung der Leute zu untergraben, sodass der Wert immer wieder sinkt.

Schließlich sollte es den Helden gelingen, den Verräter loszuwerden und mit den restlichen Getreuen Skerdu zu erreichen, wo Marada sie bereits erwartet.

DIE NÄCHSTE FLUT – HINWEISE ZU FRIEDLOS

Die genauen Hintergründe des Verräters sollten sich den Helden hier nicht erschließen, da sonst ein großer Überraschungsmoment für die Helden in **Friedlos** entfällt. Tatsäch-

lich handelt es sich bei ihm um einen Agenten von Iskir Ingibjarsson, der Maradas Getreue – die Helden – ausspionieren und ihnen Steine in den Weg legen soll. Im Finale sollte er über Bord gehen und im Meer landen, sodass er später in **Friedlos** einen weiteren Auftritt als Wasserleiche haben kann. Alternativ ist ein Auftritt als Nebelgestalt möglich.

Die Helden kehren im Finale nach Skerdu zurück und können hier erfahren, dass Marada eine Prophezeiung von Tula erhalten hat, werden aber noch nicht damit konfrontiert, was genau das ist. Auch dies ist dann erst Thema in **Friedlos**.

Das Abenteuer entlässt die Helden bewusst am Ende einer Aufgabe vor einer nächsten, denn es soll die Spieler und Helden an **Friedlos** heranführen. Durch das Abenteuer kommen sie mit einigen später wichtigen Figuren in Kontakt und können sogar tragende NSCs rekrutieren.

Die Helden dürfen in dem Abenteuer schon eine erste Ahnung haben, dass Nebel nicht immer so harmlos ist, wie er aussieht, sollten aber noch keine Hinweise auf Hranngdottir selbst haben. Auch dies sind Erkenntnisse, die sie erst später im Abenteuer **Friedlos** erringen werden.

Das Abenteuer **Friedlos** beginnt auf Narken. Sie können die Helden zum Abschluss von **Wogenbund** gerne mit Marada in Richtung dieser Insel in See stechen lassen – ihrem nächsten Abenteuer entgegen.

IN DIE WANZEN – EIN WORT ZU DEN HELDEN

Es ist vorgesehen, dass die Spieler das Abenteuer mit den Helden erleben, mit denen sie auch **Friedlos** spielen möchten. Aufgrund des Aufhängers, dass die Helden im Auftrag von Marada Gerasdottir unterwegs sind, sollten sie entweder Thorwaler sein, schon länger in Thorwal unterwegs sein oder sich zumindest den Respekt eines Thorwalers verdienen können. Dies mag auf einen trinkfesten Gladiator aus dem Süden zutreffen, auf einen schmächtigen Horasier mit Schnupftüchlein wohl weniger. Falls ein solcher jedoch respektable Fürsprecher hat, wird Marada auch ihn akzeptieren. Da die Helden mit einem Schiff reisen werden, sollten sie nicht über Meeresangst verfügen und grundlegende Fähigkeiten im Bereich der Seefahrt haben – zumindest einer sollte in der Lage sein, ein Schiff zu führen, denn ein solches wird Marada ihnen anvertrauen.

Aufgrund des Verräters, den die Helden entlarven sollen, sind Magier oder Geweihte mit Fähigkeiten im Gedankenlesen für das Abenteuer wenig geeignet. Hervorragend hingegen machen sich Geweihte von Swafnir oder Efferd oder gerne auch Phex, Seefahrer, Seesöldner, Wetter- oder Elementarmagier und gesellschaftlich bewanderte Charaktere, die von Thorwalern akzeptiert werden.

Erfahrungsmäßig sollten die Helden zwischen 5.000 und 7.000 AP liegen, um im Anschluss gleich **Friedlos** spielen zu können (Anforderung: 5.000+ AP). Helden die über 7.000 AP liegen sind möglich, so sie nicht zu spezialisiert gesteigert sind.





NEBELWAND UND MORGENDUNST – STIMMUNG IN THORWAL

Das Abenteuer soll kein generisches Seefahrts-Abenteuer sein, sondern auch ein paar Eigenarten Thorwals aufgreifen und den Spielern vertraut machen. Neben dem allgemeinen Aberglauben der Thorwaler, welcher sich in diversen Glücksbringern, angeblich Glück bringenden Ritualen und der fast allgegenwärtigen Angst vor dem Nebel zeigt, sind dies auch die andere Weltsicht um ihren Hauptgott Swafnir (s. **WdG 63**) und der andere Kalender der Thorwaler. Im Zuge der Rückbesinnung auf alte Werte nach dem Krieg mit dem Horasreich haben sich wieder die alten Benennungen für die Monate durchgesetzt (siehe **Westwind 24**):

- ☞ Praios: Midsonnmond
- ☞ Rondra: Kornmond
- ☞ Efferd: Heimamond (der Monat, in dem die Ottas heimkehren)
- ☞ Travia: Schlachtmond (das Vieh, das nicht über den Winter gebracht werden kann, wird geschlachtet)
- ☞ Boron: Sturmmond
- ☞ Hesinde: Frostmond
- ☞ Firun: Grimfrostmond
- ☞ Tsa: Goimond (thor.: goi – es ist dunkel)
- ☞ Phex: Friskenmond (Frühlingsmond)
- ☞ Peraine: Eimond (in diesem Monat werden vornehmlich Vogeleier gesammelt)
- ☞ Ingerimm: Faramond (Monat des Hjaldings und der Ausfahrt der Ottas)
- ☞ Rahja: Vinmond (Weidemonat)

Auch die Tage werden wieder althergebracht benannt:

- ☞ Praiostag: Swafnirsdag
- ☞ Rondratag: Travidasdag
- ☞ Feuertag: Jurgasdag
- ☞ Wassertag: Hjaldisdag
- ☞ Windstag: Trondesdag (1027 BF zu Ehren des entrückten Trondes umbenannt)
- ☞ Erdstag: Ifirnsdag
- ☞ Markttag: Firunsdag

Da die Gesellschaft der Thorwaler eher durch den Winter und lange Nächte geprägt ist, zählen sie nicht in Tagen und Sommern sondern in Nächten und Wintern, wenn sie Tages- oder Jahresangaben machen.

Eine weitere Eigenheit der Thorwaler sind ihre Trink- und Essgewohnheiten. Während das abendliche Trinkgelage mit Trinkspielen und Saufliedern auch Südländern verständlich sein mag, hört bei den meisten vermutlich beim Essen jedes Verständnis für thorwalsche Kultur auf. Thorwaler in der Runde wundern sich natürlich nicht über gesüßten Dinkelbrei mit Stockfisch oder Räucherfisch in süßem Rübensirup, für Fremde mag dieses Abendessen einem Test ihrer *Selbstbeherrschung* gleichkommen. Generell erfreuen sich Spei-

sen, die herzhaft oder saure Noten mit etwas Süßem, gerne Obst, kombinieren großer Beliebtheit.

Eine weitere wichtiger Wesenszug der Thorwaler, gerade im Norden, ist ihre ausgeprägte Gastfreundschaft. Sie betrachten es als Frevel, einem Reisenden kein Lager anzubieten, und gerade in größeren Orten wird es regelrechtes Wetteifern der Bewohner darum geben, wer von den Helden für Wert befunden wird, ihnen Unterkunft zu geben. Hier sollten die Helden allerdings mit Fingerspitzengefühl vorgehen, denn wer nicht ausgewählt wird, mag ebenso beleidigt und abweisend reagieren wie ein armer Fischer, dem die Helden zumuten wollen, 20 Personen angemessen zu bewirten.

Um die Thorwaler treffend darzustellen, sei Ihnen die Beschreibung ihrer Kultur (**Westwind 15**) empfohlen. Einige Brocken Thorwalsch können ebenfalls die fremde Kultur illustrieren (**Westwind 25**).

LANDRATTEN UND SEEBÄREN – WAS DIE SPIELER WISSEN SOLLTEN

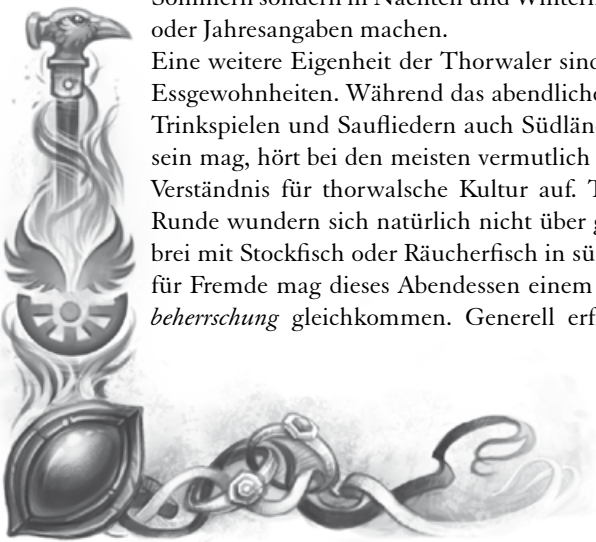
Abhängig davon, woher die Helden stammen, werden sie einiges Wissen über Marada Gerasdottir haben. Da manches davon für das Abenteuer wichtig ist, sollten Sie den Spielern zunächst einen kurzen Abriss geben, damit diese informiert darüber sind, was ihre Helden wissen.

Allgemeine Informationen:

- ☞ Marada Gerasdottir ist eine langjährige Konkurrentin von Jurga Trondesdottir um den Posten der Hetfrau der Hetleute.
- ☞ Sie vertritt eher traditionelle Ansichten und stellt sich offen gegen einen „Staat Thorwal“.
- ☞ Sie stammt aus dem Norden Thorwals, wo auch ein Großteil ihrer Anhänger zu finden ist.
- ☞ Im Jahr 1031 BF hat Marada eine Herferd gegen Glorania geführt, die scheiterte.
- ☞ In der Folge gewann Jurga Trondesdottir die Wahl zur Hetfrau der Hetleute gegen Marada.
- ☞ Im Jahr 1033/1034 BF zog Jurga Trondesdottir auf einer Herferd den Großen Fluss hinauf bis nach Elenvina, welches teilweise von den Thorwalern geplündert wurde.

Helden aus Thorwal oder die schon länger in Thorwal sind können zusätzlich wissen:

- ☞ Marada stammt aus Uddajahl, dessen Hetfrau sie ist.
- ☞ Maradas Herferd scheiterte auf Grund von dämonischen Angriffen.
- ☞ Auf der Herferd hat sie sich mit Iskir Ingibjarsson zerstritten.
- ☞ Hinter Iskir sammeln sich nun viele frühere Gefolgsleute von Marada, er ist zum Sprecher der Traditionalisten geworden.
- ☞ Iskir Ingibjarsson trägt den Titel „der letzte Hjaldinger“, weil er stark an den alten Traditionen seines Volkes festhält.
- ☞ Nach Maradas Scheitern gelang es Iskir, Gloranas Heermeister zu erschlagen, und er überbrachte dessen nagrachheiliges Schwert *Hyrr-Kanhay* dem Swafnirtempel zu Prem.





- ☉ Marada gibt Tula von Skerdu die Schuld für ihre gescheiterte Herferd und will sie nach dem Hjalding zur Rede stellen.
- ☉ Jurga Trondesdottir reiste kürzlich nach Havena, um dort ihre Nichte als potenzielle Braut für *Finnian ui Bennain* vor-

zustellen, kehrte jedoch unverrichteter Dinge mit deutlich weniger Leuten zurück und keiner von ihnen verlor ein Wort über das, was in Havena geschehen war.

WINDSTILLE – DIE SEGEL GEHISST: DIE REISE BEGINNT

GESANDTE DER WÖLFIN – DER AUFTRAG

*„So tritt an zur Wahl um die oberste Hetwürde der Thorwaler: Jurga Trondesdottir, die zuletzt mit ihrer Herferd gen Elenvina gezeigt hat, wozu entschlossene Nordleute in der Lage sind. Ebenfalls zur Wahl stellt sich Marada Gerasdottir, genannt die Wölfin, welche zuletzt eine erfolglose Herferd gen Glorania unternahm und von Jurga gerettet auf deren Schiff zurückkehrte. Hier versprach sie uns das Erscheinen von Tula von Skerdu ...“
—aus der Verlesung der Kandidaten zur Wahl um das Amt des Hetmannes der Hetleute auf dem obersten Hjalding 1036 BF*

Das Abenteuer beginnt für die Helden damit, dass sie sich Maradas Zug von Thorwal aus in Richtung Norden anschließen. Marada ist auf dem Rückweg vom Obersten Hjalding, wo sie nicht nur die Wahl zur Hetfrau der Hetleute gegen Jurga Trondesdottir verloren hat, sondern auch durch das Nichterscheinen von Tula von Skerdu blamiert wurde. So hat sich ein Großteil ihrer Gefolgsleute von ihr losgesagt oder ihr die Unterstützung entzogen.

In der Folge räumt sie zwar geschlagen das Feld, ruft jedoch schon am nächsten Tag zu einer neuen Herferd auf, um ihr angeschlagenes Ansehen wieder zu verbessern und unter ihren verbliebenen Getreuen Zuversicht und Tatendrang zu reaktivieren.

Ob die Helden dies miterlebt oder sich ihr erst danach angeschlossen haben, ist für das Abenteuer irrelevant, erfahren werden die Helden es sicher. Sie können bereits vorher Mitglied von Maradas Flotte gewesen sein oder irgendwo in den folgenden Orten zu ihr stoßen:

- ☉ Thorwal
- ☉ Prem
- ☉ Treban
- ☉ Hjalsingor
- ☉ Overthorn
- ☉ Hjalsvidra

In all diesen Orten macht Marada selbst Werbung für ihre Herferd, deren Teilnehmer sich einen Mond nach dem obersten Hjalding vor Skerdûn treffen sollen, wo sie selbst Tula erneut zur Rede stellen will, da sie nicht wie versprochen erschienen ist.

Um Beteiligte für diese Herferd zu finden, schickt sie zudem Gefolgsleute aus, die weitere Personen anwerben sollen. So machen sich einige schon von Thorwal aus nach Süden auf

den Weg, wieder andere fahren den Golf von Prem und den Hjalding golf ab, und so schrumpft die Flotte auf nur noch vier Drachenschiffe zusammen, als sie eine letzte Rast in Auriler einlegt. Von hier will Marada direkt nach Skerdu fahren, und den Helden fällt die Aufgabe zu, im Bereich von Swafnirsrast, dem Stammland der Unterstützer Maradas, weitere Getreue für die Herferd anzuwerben. Setzen Sie im folgenden Text den Namen desjenigen Helden ein, der am ehesten als Kapitän eines Drachenschiffes taugt und Marada vertrauenswürdig erscheint.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Morgen macht ihr alles wieder bereit, um von Auriler aus die letzte Etappe nach Skerdu in Angriff zu nehmen. Als ihr euch am kleinen Hafen des Ortes vorbereitet und die neuen Streiter von der Drachenreiter- und der Blutrochen-Ottajasko auf die Schiffe verteilt werden, ruft Marada euch noch einmal alle zusammen:

„Meine treuen Gefährten! Wie ihr wisst, wollen wir zusammen auf Herferd gehen! Eine große Herferd! Eine glorreiche Herferd! Eine Herferd, für die das Schicksal uns bestimmt hat!

Doch wir brauchen auch kräftige Arme, die Segel zu hissen und die Axt zu führen, und so möchte ich auch hier im hohen Norden, meiner Heimat, weitere Getreue für die Fahrt suchen.

Raskald, mein Bruder, mach dich auf nach Olport und überzeuge die Zauderer dort von unserem Vorhaben und bring mir Schiffe, Männer und Frauen nach Skerdûn! (Name eines Helden), treuer Rekker, reist die Küste entlang und überzeuge die noch Unschlüssigen in den kleineren Dörfern von dem Erfolg, den wir haben werden, und davon, dass das Schicksal auch ihnen diese Reise bestimmt hat! Jeder von euch erhält eine Skúta und noch fünf Mann, der Rest segelt mit mir nach Skerdu, um Tula zu stellen und unser Schicksal zu ergründen. Dort erwarten wir den Rest der Flotte!“

Die fünf Mann, die neben dem Kapitän die Skúta *Gischtreiterin* bemannen, sollten die Helden sein – und schon können sie zusammen in See stechen. Einige Details zur Route finden Sie im folgenden Abschnitt, einige zum Schiff in dem darauf.





SWAFNIRSRÄST – DER WEG

Die Helden haben die Aufgabe, die kleinen Orte der nördlichen Küste abzusegeln. Zur besseren Planung können Sie den Helden die Karte aus den Handouts zur Verfügung stellen. Sie sollten den Weg weitgehend selbst planen, lediglich von Abstechern nach Uddajahl und Olport sollten Sie die Helden abbringen. Olport, weil die andere Gruppe dort nach Kämpfern sucht und es wenig effektiv wäre, mit zwei Werbern dort zu sein, und Uddajahl, weil es der Stammsitz von Marada ist und ohnehin schon alle entbehrlichen Wehrfähigen mit ihr reisen. Sollten Sie das Abenteuer ausdehnen wollen, können Sie auf die zweite Gruppe verzichten und die Helden in Olport rekrutieren lassen, dies ist jedoch nicht Teil dieses Abenteuers.

Eine logische Route ist unten abgebildet. Sie umfasst die Orte:

- ☞ Auriler (Start und Auftragsvergabe)
- ☞ Vesterbygt
- ☞ Eskilsheim
- ☞ Ottasheim
- ☞ Ifirnet
- ☞ Eghöje
- ☞ Wardby
- ☞ Virport
- ☞ Enskar

Denkbare weitere Orte wären Tjallestedt, Torstorsgard und Ölvirdal, die weiter im Landesinneren liegen. Sollten ihre Helden auf diese Idee kommen, müssen Sie etwas improvisieren. Die Helden können jedoch leicht an anderen Orten auf die angegebenen Personen treffen und Begegnungen machen.

Nach dem Abschluss ihrer Reise sollen die Helden nach Skerdûn zurückkehren, was sie dann fast den gleichen Weg an der Küste zurückführt. So könnten findige Helden auf die Idee kommen, dem ein oder anderen zu versprechen, ihn erst auf dem Rückweg mitzunehmen. Dies können Sie bei einzelnen Personen erlauben, falls die Helden dies aber zu exzessiv betreiben, sollten Sie ihnen klar machen, dass es mit mehreren Leuten einfacher ist, die Skûta zu bewegen und sich beim Rudern abzuwechseln, und dass viele Thorwaler einfach gar nicht warten wollen, sondern dies als Zeichen von Schwäche auslegen.

Anhand der gegebenen Route könnten die Helden auch auf die durchaus logische Idee kommen, zunächst nach Enskar zu fahren, dann auf dem Rückweg Gefolgsleute einzusammeln und in Vesterbygt zu enden. Von hier wäre die Fahrt nach Skerdu kürzer und sie bräuchten insgesamt weniger Proviant. Das Problem auf dieser Route ist, dass die Helden eigentlich zu wenig Personen sind, um das Boot zu fahren. In dem Fall werden die *Seefahrts*-Proben der Helden für





den Weg nach Enskar erschwert (+7, siehe **Qualitätstabelle Mannschaft** auf Seite 39), was ihnen vorher durchaus bewusst ist, da sich einige Seefahrer unter ihnen befinden sollten.

Zudem müssen sie mit so wenig Personen ohnehin jede Nacht am Ufer anlegen und übernachten, sodass sie zwangsläufig in die Orte kommen werden und vermutlich auch nach Proviant und Unterkunft fragen. Dabei werden sie mit den Bewohnern ins Gespräch kommen, und wenn sie berichten, dass sie Anhänger für Marada suchen, dann werden sich daraus ebenfalls Szenen zur Anwerbung ergeben, ob die Helden wollen oder nicht. Falls sie die Leute vertrösten, werden sie merken, dass das ihr Ansehen massiv verschlechtert, da es als zögerlich und unentschlossen angesehen wird. Hier können Sie als Meister direkt die Hoffnung der später oder auch hier angeworbenen herabsetzen (-3).

DIE GISCHTREITERIN – DAS SCHIFF

Das Schiff, das den Helden zur Verfügung gestellt wird, ist die Skúta *Gischtreiterin*. Es handelt sich um ein Ruderschiff, welches auch ein kleines, typisch rahgetakeltes Hilfssegel hat und somit bei gutem Wind auch ohne Einsatz der Mannschaft oder stark unterbesetzt gefahren werden kann.

Bei der Skúta handelt es sich um eine Unterform des Snekkar (thorw.: Snekkar – Schnecke), welcher durch seinen geringen Tiefgang über die Meere gleitet, was wohl den Vergleich mit der kriechenden Fortbewegungsart und der Schnecke nach sich zog.

Bei weniger als 10 Schritt Länge, knapp 3 Schritt Breite und nicht einmal einem Schritt Tiefgang bietet die Gischtreiterin Platz für bis zu 16 Ruderer (2 x 8) und insgesamt bis zu 20 Personen Besatzung.

Dabei sind die Frachtkapazitäten minimal, viel mehr als die notwendigen Gerätschaften und Versorgungsgüter (Proviant, Wasserfässer) lassen sich nicht unterbringen. Die altgediente Skúta hat sich schon oft bewährt und gilt als besonders zuverlässig, gerade bei rauem Seegang. Sie ist ein kleines, schnelles Schiff, welches hauptsächlich für den Personentransport gedacht ist.

Falls die Helden schon am Beginn des Abenteuers, wenn sie das Schiff erhalten, anmerken, dass sie damit nicht viele Anhänger gewinnen können, wird Marada schon hier darauf hinweisen, dass sie versuchen sollen, zusätzliche Boote einzuwerben, da man diese sicherlich für die Herferd gebrauchen kann. So können die Helden später in Ifirnet leichter auf den Gedanken kommen, für die Walwütigen ein eigenes Boot auszuhandeln.

Die Gischtreiterin

Riemen: 2 x 8 [16]

Breite: ca. 3 Schritt

Schiffsraum: 12 Quader [6]

Bewaffnung: –/–

Besatzung: max. 20 [Q13 bis 18, je nach Abenteuerverlauf]

Beweglichkeit: sehr hoch [5] **Struktur:** 13, Härte 1

Geschwindigkeit: **Vor dem Wind:** 16 Meilen/Stunde [5]

Mit raumem Wind: 23 Meilen/Stunde [7]

Am Wind: 10 Meilen/Stunde [3]

Gerudert (Marsch): 8 Meilen/Stunde [3]

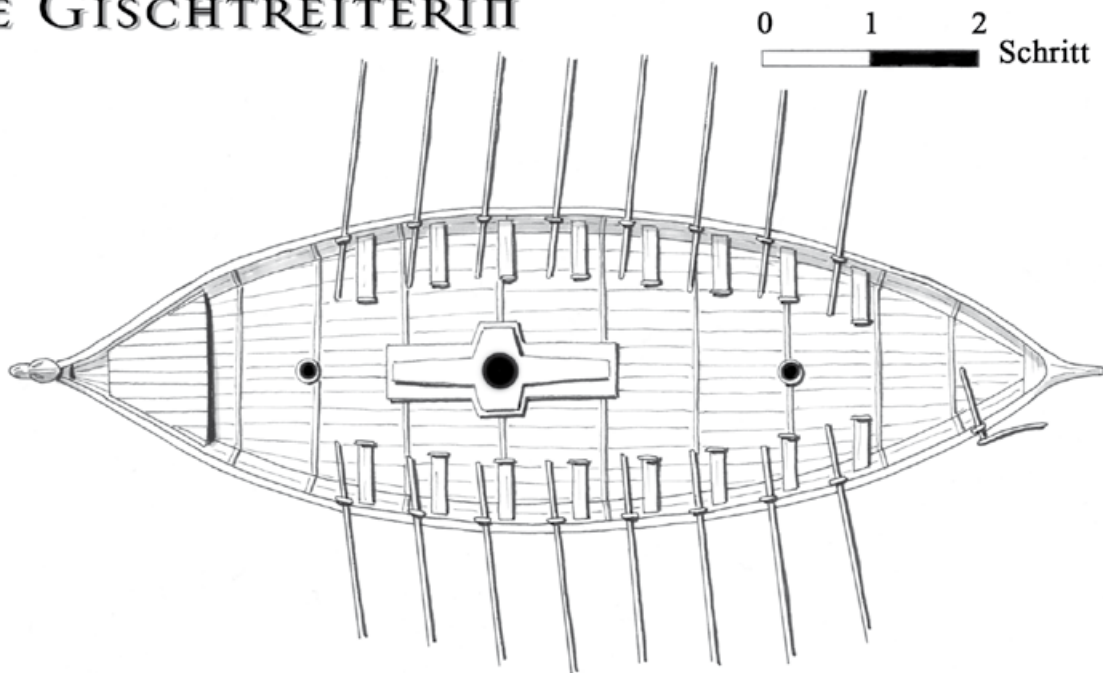
Gerudert (Sprint): 17 Meilen/Stunde [6]

Die Werte in eckigen Klammern sind für den Schiffskampf relevant, werden aber im Abenteuer keine Anwendung finden.





DIE GISCHTREITERIN



LEISER ZUG – EINE SEEFAHRT: AUF SWAFPIRS RÜCKEN

Da das Abenteuer relativ viel Seereise vorsieht, welche die Helden gerade zu Beginn weitgehend alleine bewältigen müssen, bietet es hier für entsprechende Fähigkeiten ausreichend Möglichkeit der Anwendung. Die Route oben ist so geplant, dass die Helden von einem Ort zum nächsten immer genau einen Tag unterwegs sind. Wenn sie also morgens aufbrechen, werden sie am Nachmittag wieder ankommen. Teilweise können Sie dann noch am Abend einige Gefolgsleute anwerben, manchmal wird sie eine kleine Aufgabe auch einen Tag in einem Ort festhalten.

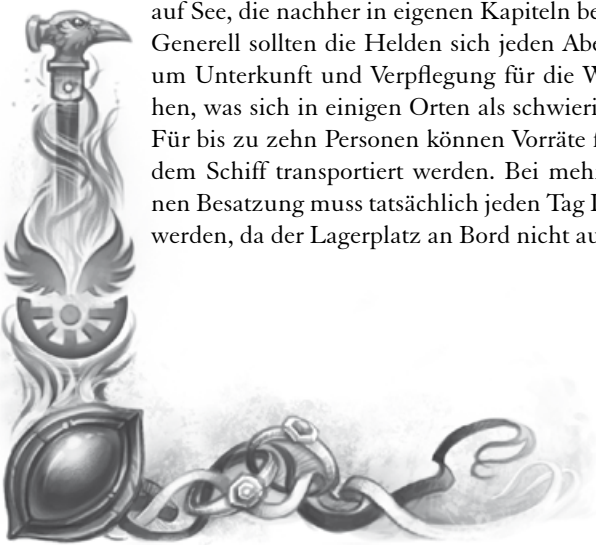
Im Folgenden finden Sie einige sehr vereinfachte Proben, um die tägliche Seefahrt der Helden in Abhängigkeit von Hoffnung und Menge der Mannschaft abzubilden, sowie einige optionale Szenen auf dem Meer, mit denen sie die Helden konfrontieren können.

Die Proben zur Seefahrt und die optionalen Szenen können Sie in dem Umfang nutzen, wie Ihre Spieler Spaß daran haben. Relevant für das Abenteuer sind nur diejenigen Szenen auf See, die nachher in eigenen Kapiteln behandelt werden. Generell sollten die Helden sich jeden Abend in den Orten um Unterkunft und Verpflegung für die Weiterfahrt bemühen, was sich in einigen Orten als schwierig erweisen kann. Für bis zu zehn Personen können Vorräte für zwei Tage auf dem Schiff transportiert werden. Bei mehr als zehn Personen Besatzung muss tatsächlich jeden Tag Proviant beschafft werden, da der Lagerplatz an Bord nicht ausreicht.

IMMER DER FLUKE PACH – NAVIGATION UND SEEFAHRT

Einer der Helden wird als Kapitän die Verantwortung für die Navigation auf der Gischtreiterin haben. Dieser ist in jedem Fall für das Ablegen der Proben auf Navigation im Verlauf des Abenteuers zuständig und sollte sich dabei höchstens beraten lassen, falls er nicht sehr an Ansehen und auch Einfluss unter den Leuten verlieren will, was in jedem Fall die Hoffnung der angeworbenen Personen senkt.

Da die Helden nur tagsüber und in Küstennähe unterwegs sind, benötigen sie zur Navigation keine Proben auf *Sternkunde*, sondern können dies über *Orientierung* abbilden. Der Kapitän legt also jeden Tag eine Probe auf *Orientierung* ab. Wird diese erschwert, ist dies beim entsprechenden Tag angegeben. Sowohl Meereskundig wie auch eine Spezialisierung können hier die Probe um 3 bzw. 2 Punkte erleichtern. Die TaP* dieser Probe können zu einem Viertel als Erleichterung auf die folgende Probe auf *Seefahrt / Boote fahren* angerechnet werden. Misslingt die Probe, so zählen die fehlenden Punkte komplett als Erschwernis auf die folgende Probe. Bei einem Patzer fährt der Held in die Irre, und bald schon hat sich das Boot auf See verirrt. Hier ist nun eine Probe auf *Sternkunde (Navigation)* nötig, um den richtigen Kurs in der Nacht wiederzufinden, und die Helden müssen eine Nacht und einen weiteren Tag auf See zubringen, um ihr Ziel zu erreichen. Beachten Sie hier auch die Vorräte an Proviant.





Zusätzlich wird die Probe auf *Seefahrt / Boote fahren* durch Veränderungen in der Hoffnung oder der Qualität der Mannschaft beeinflusst. Dabei startet die Hoffnung auf 9 und kann sich je nach Verhalten und Erfolg der Helden nach oben und unten verändern. Die Qualität der Mannschaft beginnt bei 0, hier können die Helden durch Anwerbung weiterer Personen einen Bonus generieren. Generell werden die Proben zu Beginn erschwert, da die Helden zunächst zu wenige Personen sind, um das Boot vernünftig zu steuern und zu bedienen. Zudem bieten Personen mit hohen Werten in *Seefahrt* oder *Boote fahren* einen Bonus, wenn sie sich an Bord befinden, egal, ob NSC oder Held. Jede Person, die entweder *Boote fahren* oder *Seefahrt* oder sogar beides auf einem Wert über 10 beherrscht, bringt einen Bonus von +1 auf die Qualität der Mannschaft. Bei NSCs, die angeworben werden können, ist das jeweils angegeben, bei den Helden müssen Sie dies einmal überprüfen.

Tabellen zum Nachhalten von Hoffnung und Qualität der Mannschaft finden Sie im Anhang. Die Erschwernis der *Seefahrt / Boote fahren*-Probe finden Sie am jeweiligen Tag angegeben. Diese wird mit Mali bzw. Boni aus der Hoffnung, der Anzahl und der Qualität der Mannschaft verrechnet, bevor die Probe abgelegt wird.

Eine Tabelle mit Auswirkungen von gescheiterten Proben finden Sie im Anhang auf Seite 41.

FIRUN UND EFFERD – DAS WETTER

Das Wetter ist für den größten Teil des Abenteuers nicht festgelegt, Sie können hier frei wählen, wie leicht oder schwer bzw. angenehm oder unangenehm Sie es Ihren Spielern machen wollen. Von trocken über Nieselregen bis Schneefall oder Wolkenbruch, von Praiosschein und blauem Himmel bis zu Sturm und Unwetter ist hier alles denkbar. Generell sollte das Wetter aber eine Seefahrt an allen Tagen erlauben und lediglich eine kleine Unbill oder Erleichterung sein.

Da das Abenteuer im Goimond (Tsa) noch ziemlich im Winter spielt, ist es durchaus möglich, dass die Helden auf die eine oder andere Eisscholle oder gar einen Eisberg stoßen, den sie umfahren müssen (siehe Seite 14). Eine solche Begegnung kann zu Stimmungszwecken genutzt werden oder gar zu einer seefahrerischen Herausforderung werden, ganz wie Sie möchten.

WAS SCHWIMMT DENN DA? – OPTIONALE SZENEN

Dieses Kapitel soll Ihnen als Meister die Möglichkeit geben, die täglichen Seefahrten etwas aufzulockern, den Helden etwas Abwechslung zu bieten und schlussendlich die plotttragenden Seeszenen etwas zu kaschieren. Es handelt sich hier nur um kurze Handlungsaufhänger, die Sie nach eigenen Wünschen ausgestalten können.

DIE FLASCHEPOST

Diese Szene ist nur eine kleine Stimmungsepisode, in der die Spieler ein wenig Spaß haben können. An einem beliebigen, eher ruhigen Tag kann mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* eine ungewöhnliche Reflexion auf der Wasseroberfläche ausgemacht werden. Falls die Helden dem nachgehen wollen und näher heranfahren, können sie erkennen, dass es sich um eine Flasche handelt.

Diese kann mit einer Probe auf *Fischen/Angeln* oder *Boote fahren / Seefahrt* +6 geborgen werden, und dann zeigt sich, dass die Flasche verkorkt ist und einen Zettel enthält. Wenn die Helden oder die Mannschaft diesen herausholen, werden sie feststellen, dass inzwischen Feuchtigkeit in die Flasche gelangt und die Nachricht sehr verwischt ist. Alles, was sich noch rekonstruieren lässt, sind die Anrede und das Datum: „Werter Finder, am 2. Jurgasdag des Sturmmondes 2648 nach Jurgas Land ...“

Hier lässt sich nur erkennen, dass die Nachricht wohl im Boron des Jahres 1021 BF geschrieben wurde. Damit dürfte sich der Schmerz darüber, dass sie nicht mehr zu entziffern ist, in Grenzen halten, da nach 15 Jahren der Inhalt ohnehin nur noch wenig informativ wäre.

DAS FISCHERBOOT

Diese Begegnung dient ebenfalls nur der Stimmung und kann auch durchaus mehrfach auftreten. Gerade in der Nähe einer Ortschaft können die Helden ein anderes Boot sehen, in dem entweder zwei Personen mit Schnur und Haken angeln oder aber sechs Mann rudern, um ihr Schleppnetz zu füllen, welches von zwei anderen bedient wird.

In beiden Fällen können die Helden auf Wunsch mit den Leuten ins Gespräch kommen und so einiges über den nächsten Ort, den sie anlaufen möchten, oder die Umgebung in Erfahrung bringen.

DER NEBEL

Um die Helden und auch die Mannschaft schon vor dem Auftreten des dämonischen Nebels (siehe *Alte Ängste* auf Seite 22 f.) einmal mit den Urängsten der Thorwaler zu konfrontieren und die zweite Begegnung stärker vom natürlichen Nebel abzuheben, können Sie bereits zuvor einmal das Boot in eine Nebelbank kommen lassen. Hier herrscht Windstille und es gibt wenig Wellengang, sodass das Boot kaum noch von der Stelle kommt. Zunächst werden die Helden rudern lassen, um weiter gute Fahrt im Nebel zu machen, es ist jedoch eine weitere Probe auf *Orientierung* +8 erforderlich, um die Richtung zu halten, da nun keine Wegpunkte mehr auszumachen sind und alles im grauen Nebel verschwimmt.

Würfeln Sie zudem für jeden in der Mannschaft eine Probe auf *Aberglaube* (Wert 6), und auch Helden mit diesem Nachteil müssen eine Probe ablegen. Es wird nicht lange dauern, da kursieren die ersten Schauermärchen über den Nebel, der ganze Schiffe verschluckt, die anschließend nie wieder gesehen werden. Hier ist es nun an den Helden, die Hoffnung





der Mannschaft durch ein gutes Beispiel und Entkräften der Schauergeschichten zu erhalten, z.B. durch die Erzählung eines Thorwalers, der dem Nebel erfolgreich getrotzt hat. An dieser Stelle sollte sich das Überstehen des Nebels positiv auf die Hoffnung auswirken (+1), falls die Helden bei ihren Proben und Aufmunterungsversuchen nicht versagt haben (bei misslungenen Proben Hoffnung -1).

TREIBGUT

Falls Sie den Helden ein wenig Glück und einen benötigten Gegenstand zukommen lassen wollen, können Sie Treibgut nutzen. An einem beliebigen Tag lässt sich mit einer *Sinnenschärfe*-Probe etwas ausmachen, was in einiger Entfernung des Bootes im Wasser treibt. Fahren die Helden näher heran, stellt es sich als Seemannskiste heraus, welche im Wasser treibt. Sie scheint schon teilweise vollgelaufen zu sein, kann aber mit vereinten Kräften von zwei Personen mit je einer gelungenen KK-Probe an Bord gehievt werden.

Der Besitzer und die Herkunft der Truhe lassen sich nicht mehr ausmachen. Wenn sie geöffnet wird – wofür das Schloss entweder geknackt (*Schlösser knacken* +/-0) oder gewaltsam geöffnet werden muss –, kann der Inhalt in Augenschein genommen werden. Der Inhalt kann sehr unterschiedlich sein, wählen Sie beliebig aus folgender Liste oder erdenken Sie weitere mögliche Fundstücke:

- ☞ Durchnässte Kleidung
- ☞ Ungenießbarer Proviant
- ☞ Durchnässtes Pergament
- ☞ Tintenfässer und Schreibfedern
- ☞ Fischernetz, Angelhaken, Schnur
- ☞ Beutel mit Münzen (1W20 Silber)
- ☞ Beutel mit Schmuck (1W20 Dukaten)
- ☞ Flasche Premier Feuer
- ☞ Wirsal- oder Brandsalbe
- ☞ Heiltrank

Falls Sie möchten, können Sie die Seemannskiste um weitere Stücke wie treibende Balken oder Segelteile ergänzen. In diesem Fall stammt sie von einem gesunkenen Schiff, was eher ein schlechtes Omen ist, falls Sie darauf verzichten, könnte sie auch in einem Sturm über Bord gegangen sein.

EISSCHOLLEN

Im Goimond ist es noch sehr kalt im hohen Norden und an einer Stelle können den Helden und ihrem Boot mit der Strömung Eisschollen entgegengetrieben werden. Hier sind die Seefahrtskünste des kommandierenden Helden gefragt, diese zu umgehen oder bei einem größeren Feld an Eisschollen gar hindurch zu manövrieren.

Je nachdem, was Sie ihrem Kapitän zumuten wollen, können Sie hier kleinere oder größere Eisschollen in beliebiger Anzahl auftreten lassen. Von einer einfachen Probe auf *Boote*

fahren / Seefahrt für das Ausweichen einer einzelnen Scholle bis zu einer Probe +10 für das Manövrieren in den engen Kanälen eines Eisschollenfeldes ist hier alles denkbar.

EINE WALSICHTUNG

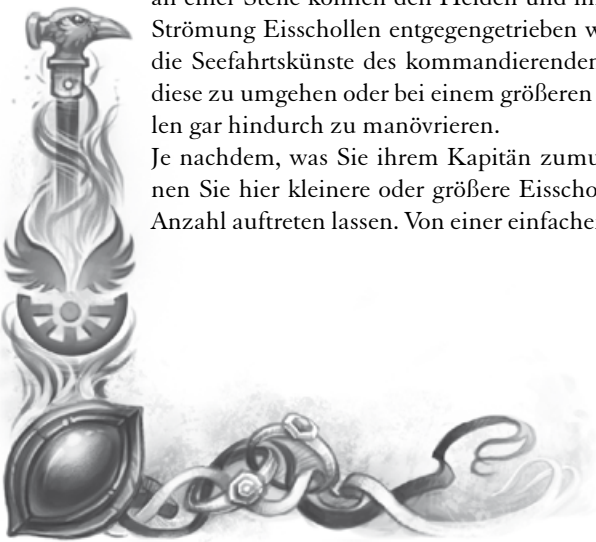
Der Wal ist das heilige Tier Swafnirs, des obersten Gottes der Thorwaler. Aus diesem Grund gilt eine Sichtung der Tiere immer als gutes Omen oder Zeichen göttlichen Wohlwollens unter den Seefahrern. An einem beliebigen Tag bei klarem Wetter können Sie unweit des Bootes der Helden eine kleine Walfontäne auftauchen lassen.

Eine *Sinnenschärfe*-Probe entscheidet hier, wer dies bemerkt, und falls die Helden das Boot näher heranrudern lassen, können Sie den Wal ein weiteres Mal atmen und dann die Schwanzflosse beim Abtauchen sehen. Dieses Ereignis können die Helden – so sie die Fontäne bemerken – gut für sich nutzen, um Swafnirs Wohlwollen zu propagieren und damit die Hoffnung an Bord zu heben (+2). Falls die Helden hier zu einer ermutigenden Rede ansetzen, ist die Probe um 3 erleichtert.

DELFIN

Auch wenn das heilige Tier Swafnirs der Wal ist, gelten Delfine auch in Thorwal als Glücksbringer. An einem beliebigen Tag mit nicht zu schlechtem Wetter kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe in einiger Entfernung vor dem Boot die Flosse eines Delfins ausgemacht werden.

Falls die Helden näher heranfahren lassen, kann man erkennen, dass es sich um eine Gruppe Delfine handelt, welche das Boot tatsächlich einige Zeit begleiten werden, bevor sie sich wieder von ihm entfernen und die hohe See ansteuern. Diese Begegnung hebt die Hoffnung an Bord (+1) wegen des guten Omens. Falls die Helden hier zu einer ermutigenden Rede ansetzen, ist die Probe um 2 erleichtert.





LEICHTE BRISE – DORF IN SICHT: ERSTE VERBÜNDETE

„Und so hat Thjalf Windzwinger mit dieser Skraja alleine zehn Al'Anfaner auf der Galeere erschlagen, so wahr ich hier stehe!“
—Liskjolv nach der Reise nach Prem mit etwas undeutlicher Aussprache über seinen Ururgroßvater

Tag 1:

Strecke: Auriler – Vesterbygt

Orientierung: +/- 0

Seefahrt / Boote fahren: +/- 0

Am Nachmittag des ersten Tages erreichen die Helden Vesterbygt, einen kleinen Fischerort am Ende des Fjords nördlich von Auriler. Hier kommen die Helden verhältnismäßig früh an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bereits kurz nach dem Mittag rudert ihr den Fjord hinauf und dabei spürt ihr deutlich, dass ihr eigentlich zu wenige für dieses Boot seid. Aber ab morgen habt ihr hoffentlich ein paar helfende Hände mehr. Die hohen Felswände zu beiden Seiten des Fjords sind meist dicht mit Nadelgehölzen bewachsen, in denen sich zu dieser Jahreszeit bereits jetzt wieder Fetzen von Nebel bilden. Teils schaut blanker Fels heraus, der kaum von Moos und Flechten bewachsen ist. Nach der kräftezehrenden Ruderstrecke kommen einige Langhäuser in Sicht, die das kleine Dorf Vesterbygt bilden. Das größte und prächtigste von ihnen zeigt kunstvolle Drachenschnitzereien an den Balken, Drachenköpfe ragen seitlich heraus und kontrastieren umlaufende Bändermuster. Obgleich die einst korallenrote Farbe teils schon abblättert und verblasst, bleibt dieses Handwerksstück doch außergewöhnlich.

Nicht weit vom Dorf schließt sich eine geräumige Schwitzhütte an. Als ihr heranrudert, kommen ein paar Kinder zum Hafen gelaufen, der hier an einem kleinen Kiesstrand liegt, und erwarten euch interessiert. Ihnen folgt eine alte, gebeugte und grauhaarige Frau, die euch mit wachem Blick erwartet.

Die Frau ist *Gundra Thorwaldsdottir*, die Mutter des Hetmanns des Ortes, *Grimur Gundrason*. Mit ihr können die Helden zunächst sprechen und erfahren, dass der Großteil der Bewohner bald von der täglichen Arbeit beim Fischen oder Hüten der Tiere zurückkehren wird, und können auch Gastung bei ihrer Bjarnason-Ottajasko erbitten. Diese wird sie gegen Informationen und vielleicht auch einige Ge-

schichten gewähren, ebenso die Möglichkeit, mit ihrem Sohn über die Anwerbung von Leuten zu sprechen.

Generell sind die Vesterbygter gemessen an anderen Thorwalern dieser Gegend eher optimistisch und fröhlich, oft liegt ihnen die Saga von *Thjalf Windzwinger* auf der Zunge (früherer Hetmann des Ortes und Lokalheld nach mehreren Überfällen auf alanfanische Schiffe und Kolonien) und insbesondere die Reise nach Prem (ein Trinkspiel) schätzt man hier. Viele gehen hier sogar so weit zu behaupten, diese Tradition sei hier entstanden und habe sich dann auf Aventurien ausgebreitet.

Bald darauf trifft der Hetmann Grimur Gundrason ein (46 Jahre, 1,73 Schritt, strohblonde, lange Haare mit vielen Zöpfen, klein und stämmig, eher Jurgas moderner Sicht zugehörig), der sich das Anliegen der Helden schildern lässt und deutlich zeigt, dass er wenig Sympathie für die Politik und Ambitionen Maradas hegt. Trotzdem erlaubt er den Helden, für ihre Sache zu werben, denn jeder seiner Leute soll selbst entscheiden können, ob er sie begleiten will.

So können die Helden bei der Zubereitung des Abendmahls helfen und hier auch mit den ersten Personen ins Gespräch kommen. Gerade bei den jüngeren Leuten stoßen sie auf offene Ohren, während die meisten der älteren eher der Einstellung des Hetmanns folgen. Insgesamt finden die Helden hier drei Personen, die bereit sind, mit ihnen auf die Fahrt zu gehen:

☛ *Liflind Grimursdottir* (22 Jahre, 1,79 Schritt, dunkelrote Haare, grüne Augen, gutaussehend, aufwendige Hautbilder, ungestüm, schnell für Neues zu begeistern, aber auch schnell gelangweilt, verspielt)

☛ *Liskjolv Grimursson* (22 Jahre, 1,84 Schritt, hellrote Haare, graue Augen, kräftig, gutaussehend, aufwendige Hautbilder, guter Ruderer und Seefahrer, Qualität +1)

☛ *Brynjar Olafson* (53 Jahre, 1,72 Schritt, langes offenes graues Haar, langer grauer Vollbart mit Zöpfchen, viele Narben auf dem Körper, Augenklappe, siehe Seite 38 f.)

Liskjolv und Liflind sind zweieiige Zwillinge und zudem Urgroßenkel von Thjalf Windzwinger, die auch einen Teil seiner Ausrüstung in Form von Rundschild und Skraja tragen. Sie werden im Ort auch Eilif und Eilif genannt, da schon viele über die sehr ähnlich klingenden Namen gestolpert sind.

Dabei schließt sich Brynjar den Helden einfach so an – ihm ist klar, dass Iskir sehr großes Interesse daran haben wird, was Marada als Nächstes plant, und möchte sich in ihre Herferd einschleichen bzw. diese sabotieren. Liskjolv und Liflind reizt in erster Linie das Abenteuer, sie möchten aber zugleich auch die Anheuerung mit etwas Positivem verbinden. So sagen sie den Helden ihre Gefolgschaft zu, wenn einer von diesen sie im Trinkwettbewerb besiegt.





AN DEN HUMPEN – FLÜSSIGE ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Die erste Herausforderung an diesem Trinkwettbewerb ist ihn auszurichten. Die Zwillinge gehen davon aus, dass die Helden den nötigen Met und das Premer Feuer bereitstellen, welches sie entweder aus ihren Vorräten nehmen oder aber hier kaufen müssen (Gesamtmenge Met: 2 Silbertaler, Gesamtmenge Premer Feuer: 2 Dukaten). Wenn die Helden dies aufgebracht haben, können einer oder mehrere von ihnen gegen die Zwillinge antreten, die sich als erstaunlich ungeübt in solchen Dingen herausstellen (*Zechen*: 13/14/13 TaW 6).

In die Mitte des Tisches wird ein großer Humpen mit Premer Feuer gestellt. Davon ausgehend wird eine Straße aus fünf Bechern Met in Richtung jeden Teilnehmers platziert. Die

Regeln sind simpel: Nachdem das Signal gegeben wurde, muss jeder Becher Met auf einen Schlag getrunken werden, ohne dass allzu viel daneben geht, was eine *Zechen*-Probe +0/+2/+4/+6/+8 erfordert. Wer als Erster mit dem Met fertig ist, kann sich am Premer Feuer versuchen mit einer Probe +10.

Misslingen die Proben um bis zu fünf Punkte, so gilt das als kleineres Missgeschick: Beim Trinken abgesetzt, etwas verschüttet, Zeit verloren o.ä., was natürlich von den Umstehenden reichlich und handfest kommentiert wird.

Ist die Probe um mehr als fünf Punkte gescheitert, so ist derjenige zu weit zurückgefallen, um noch um den Sieg trinken zu können. Scheitert die Probe um 10 oder mehr Punkte, so ist der Teilnehmer hoffnungslos betrunken und scheidet aus. Sollten die Helden gewinnen oder sich zumindest wacker schlagen, so werden Liskjolv und Lifind sie ab dem folgenden Tag begleiten.

SCHWACHE BRISE – WEITERES DORF IN SICHT

„Denkt daran, die Tiere zusammenzuhalten und bleibt immer in Blick- oder wenigstens Rufweite voneinander. Sobald etwas auffällig ist, gebt Alarm, wir können uns keine Verluste an Tieren mehr leisten.“

—Fenya Sleipnirdottir zu den Wächtern der Herden am Morgen

Tag 2:

Strecke: Vesterbygt – Eskilsheim

Orientierung: +/- 0

Seefahrt / Boote fahren: +/- 0

Die Helden erreichen hier am Nachmittag Eskilsheim, welches von der Hetfrau Fenya Sleipnirdottir geleitet wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am frühen Nachmittag rudert ihr in den Helvirfjord hinein, an welchem Eskilsheim liegt. Zwei kräftezehrende Stunden rudert ihr dem Wasser entgegen, bis ihr endlich den Ort erreicht. An einem Kiesstrand liegen hier drei Drachenboote und mehrere kleine Skútas, an denen Dorfbewohner gerade Ausbesserungsarbeiten vornehmen. Hinter dem Strand erheben sich Langhäuser, mit Torfsoden gedeckt, und dahinter auf den Hügeln seht ihr Ziegen, Schafe und Rinder, die von Jugendlichen und bewaffneten Kriegerern bewacht werden. Einige Ältere kommen zum Strand um zu sehen, welche Kunde ihr bringt.

Unter den Erwachsenen, die die Helden am Strand begrüßen, findet sich auch die Hetfrau Fenya Sleipnirdottir (58

Jahre, 1,89 Schritt, lange rote Haare mit grauen Strähnen, die sie zu Zöpfen geflochten trägt, Leinenhemd, Lederweste, gestreifte Hose). Die resolute, aber freundliche Frau wird die Helden traditionell in Eskilsheim begrüßen, ihnen Gastung anbieten und nach ihrem Begehren sowie nach Neuigkeiten aus der Welt fragen. Neben der Hetfrau bietet sich auch noch Gudmundur Gunnarsson, der Hetmann der Gischtzwinger-Ottajasko, als Gesprächspartner für die Helden an, er lässt jedoch der Hetfrau des Ortes den Vortritt beim Ansprechen der Helden.

Hier können die Helden zunächst ein wenig Konversation betreiben oder direkt von ihrem Vorhaben berichten, früher oder später wird Fenya sie zum Abendessen in ihr Langhaus bitten. Wenn die Helden den Grund ihrer Reise erklären, können aufmerksame Beobachter (*Menschenkenntnis*-Probe +5) feststellen, dass sie sich sorgt und ihr das gar nicht recht ist. Trotzdem wird sie die Helden bewirten und ihnen erlauben, am Abend vorzusprechen.

AUF ZUR HERFERD – DIE ANWERBUNG

Mit der Dunkelheit werden die meisten Thorwaler nach Eskilsheim zurückkehren, und entsprechend schnell spricht sich die Neuigkeit herum, dass die Helden im Auftrag von Marada Gefolgsleute anwerben wollen. Gerade unter den jungen Leuten können die Helden mit einer entsprechenden Rede Anhänger gewinnen, die ihnen folgen wollen. Je nach Argumenten und Überzeugungskraft der Helden melden sich hier 1-3 Personen. Wie viele genau, können Sie entweder von den TaP* einer *Überreden*- oder *Überzeugen*-Probe abhängig machen oder nach rollenspielerischem Vermögen der Helden bestimmen. In Frage kommen hier:





- ☞ *Thorbjörn Egilsson* (21 Jahre, 1,99 Schritt, rotblonde lange Zöpfe, blaue Augen, zwinkert viel, eher einfaches Gemüt)
- ☞ *Fridgeir Tryggvirsdottir* (19 Jahre, 1,82 Schritt, dunkelbraune kurze verfilzte Locken, Damenbart, muskulös und grobschlächtig)
- ☞ *Jon Gudjonsson* (22 Jahre, 1,86 Schritt, gedrungen, älterer Bruder von Fridgeir, eitel und sehr auf guten Eindruck bedacht)

Wenn die Helden schon denken, sie hätten neue Gefolgsleute gewonnen, wird Fenya verbieten, dass diese den Helden folgen, da sie im Dorf gebraucht würden, um das Vieh im Frühling gegen die Wölfe zu verteidigen. Zwar werden die jungen Leute darum bitten, die Helden begleiten zu dürfen, doch sowohl Fenya wie auch Gudmundur sprechen bestimmt dagegen, und unter den anderen Thorwalern finden sich keine Fürsprecher der Herferd Maradas.

AUF DER JAGD – DAS WOLFSRUDEL

Hier ist es nun an den Helden, in die Bresche zu springen. Wenn sie anbieten, dem Wolfsrudel den Garaus zu machen, dann versprechen Fenya und – wenn er gefragt wird – auch Gudmundur, dass die Angeworbenen die Helden begleiten dürfen. Viel können die Helden hier nicht über das Wolfsrudel in Erfahrung bringen. Es ist vor gut einem Mond aufgetaucht und hat seitdem immer wieder, selbst tagsüber, die weitgehend unbewachten Herden überfallen und bereits ein Schaf, eine Ziege und zwei Hunde gerissen sowie drei Kämpfer verletzt, als die Tiere einmal des Nachts in einen Stall eingedrungen sind.

Diese Szene soll den Helden vor allem einmal die Möglichkeit geben, ein wenig zu kämpfen und das Gefühl geben, etwas Gutes zu tun. Die Dorfbewohner können die Helden am nächsten Tag zum Ort des letzten Überfalls führen, wo die Wölfe vor vier Tagen die Herden angegriffen haben, allerdings zurückgeschlagen wurden. Von hier aus können die Helden versuchen, die Fährte des Wolfsrudels aufzunehmen. Falls die Helden fragen, ob sie tapfere Kämpfer begleiten werden, so wird Fenya nur denen, die mit den Helden ziehen wollen erlauben, sie zu begleiten. Der Rest der Dörfler wird

noch zum Schutz der Herden benötigt, da nicht sicher ist, dass die Helden auch Erfolg haben werden. Zudem können Brynjar, Lifind und Liskjolv aus Vesterbygt sie begleiten, wenn die Helden sie fragen.

Um die Wölfe zu finden, ist zunächst eine *Fährtsuchen*-Probe +8 nötig, um die Fährte zu finden und bis zum Unterschlupf des Rudels zu verfolgen, der sich in einem kleinen Wäldchen eines nahe gelegenen Tals findet. Mit einer *Tierkunde*-Probe +5 können die Helden zusätzlich erkennen, dass es sich um Rauhwölfe handelt. Wenn die Helden die Wolfsgefahr für Eskilsheim tatsächlich beseitigen wollen, so müssen sie sicherstellen, dass ihnen die Wölfe nicht entkommen können und ihnen Fluchtwege abschneiden. Hier können passende Aufstellungen und Taktiken entweder über das Meta-Talent *Pirschjagd*, über *Wildnisleben* und *Tierkunde* oder über *Kriegskunst* hergeleitet werden. Abhängig vom Erfolg dieser Proben sollten Sie es den Helden später leichter oder schwerer machen, flüchtende Wölfe endgültig zu stellen.

Das Wolfsrudel umfasst (Helden x 2) Wölfe, die alle noch recht jung und unerfahren, aber auch kräftig und gesund sind.

Wolf

Körperlänge: 6 Spann	Gewicht: 50 Stein
INI 9+1W6	PA 7 LeP 23
Biss: DK H AT 10	TP 1W6+3*
GS 12 MR 1 RS 2	AuP 100
GW 5 KO 11	

Beute: 15 Rationen Fleisch (zäh), Fell (teuer)

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (4), Niederwerfen (4)

Die Jagd wird die Helden einen Tag kosten, sodass sie sich erst am vierten Tag wieder auf den Weg machen. Natürlich gewährt ihnen Fenya weiterhin Unterkunft, wenn sie das Wolfsrudel für sie zur Strecke gebracht haben. Auch können die Helden sich in Eskilsheim verbinden lassen, wenn es nötig sein sollte. Sollten die Helden nicht von sich aus anbieten, die Wölfe zu töten, oder sie bei der Wolfsjagd keinen Erfolg haben, dürfen sie in Eskilsheim niemanden anheuern.

MÄßIGE BRISE – STÜRMISCHE SEE

„Nicht jeder kann von Kor gesegnet sein, aber ihr solltet wirklich mehr trainieren. Wie wäre es mit einem Faustkampf?“
—Ingunn zu einem etwas schwächeren, männlichen Helden

Tag 4:

Strecke: Eskilsheim – Ottasheim
Orientierung: +/- 0
Seefahrt / Boote fahren: +3

Die Helden erreichen hier am Nachmittag Ottasheim, welches von vielen Anhängern des Kor bewohnt und von Hetmann *Gjerolf von Ottasheim* geleitet wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Am Nachmittag taucht der Hjölrmrjord vor euch auf, in dem der Ort Ottasheim liegt. Bekannt ist der Ort vor allem dafür, dass hier neben Swafnir der Kämpfergott Kor





in hohen Ehren gehalten wird. Als ihr in den Fjord hineinrudert, tauchen die wenigen Häuser aus Torfsoden und Bruchsteinen am westlichen Ufer des Fjords auf, und als euer Boot in Sichtweite kommt, laufen einige Kinder am Strand zusammen und kurz darauf sammeln sich auch einige Erwachsene und blicken euch interessiert entgegen.

Hier werden die Helden am Strand nicht vom Hetmann empfangen, der nach dem Hjalding noch einige befreundete Ottas auf der Premer Halbinsel besucht. Stattdessen werden die Helden von seiner Frau *Skula Thorasdottir* begrüßt, die ihnen auch Gastung und Unterkunft anbietet. Es mag für die Helden irritierend sein, dass sie hier im Namen von Kor begrüßt werden, doch die meisten der Bewohner des Ortes sind Anhänger des Kämpfergottes, welcher hier hohes Ansehen genießt. So sind die meisten der Bewohner auch kämpferisch ausgerichtet und tragen eine oder mehrere Waffen.

Wenn die Helden hier um Anhänger werben, sollten sie dies möglichst auch in kämpferischer Manier tun und die Herausforderung und Gefahr der Fahrt betonen, da dies Interesse und Begeisterung wecken kann. Falls die Spieler nicht von sich aus auf diese Idee kommen, kann auch eine *Menschenkenntnis*-Probe hilfreich sein.

ÏN KORS PAMEN – EIN HAMMERFAUST-DUELL

Gelingt es den Helden, Eindruck zu machen und Interesse zu wecken, so melden sich drei, die gerne teilnehmen möchten:

☞ *Ingunn Olafursdottir* (27 Jahre, 2,04 Schritt, weißblonde Haare zu einem Zopf geflochten, drall, muskulöse Figur, viel Oberweite)

☞ *Snorri Sveinsson* (34 Jahre, 1,96 Schritt, dichte kurze dunkelblonde Haare, Stirnband aus Seeschlangenhaut (Familienerbstück), sehnig, aber sehr kräftig), Qualität +1

☞ *Ornur Ingvarson* (30 Jahre, 1,84 Schritt, breit gebaut, muskulös, Halbglatze, dunkelbraune offene Haare, vielfach tätowiert, kämpft oberkörperfrei)

FRISCHE BRÏSE – UNBEQUEME VERBÛPDETE GEWÏPPEN

„Sie ohne Ingolf mitzunehmen ist doch Wahnsinn! Sie werden beim ersten Ärger das Boot versenken und die ganze Gruppe in den Tod reißen. Kein Nebel bringt mich dazu, einen Fuß auf ein Boot mit denen zu setzen.“
—Getuschel der Beobachter nachdem die Swafnirkinder ihre Mitreise angeboten haben.

Allerdings werden sie alle drei sich nur dann den Helden anschließen, wenn diese sich als würdig erweisen. Dazu fordern sie die Helden zum waffenlosen Zweikampf heraus. Die Helden haben die Wahl, wie viele der Herausforderungen sie annehmen möchten und wer gegen wen antritt. Die drei sind gute waffenlose Kämpfer, die alle die Technik Hammerfaust beherrschen und risikoreich und offensiv kämpfen. So liegt die Chance der Helden vor allem in der besseren Taktik und darin, Schwächen ihrer Gegner auszunutzen.

Alle drei kämpfen ohne Rüstung und versteckte Waffen oder schmutzige Tricks, was sie auch von ihren Gegnern erwarten. Falls die Helden eines dieser ungeschriebenen Gesetze verletzen, sind die drei ihnen gegenüber noch weniger zimperlich als ohnehin schon, kommt dies mehrfach vor, werden sie sich den Helden nicht anschließen.

Werte der drei Kämpfer

INI 15+1W6	PA 14	LeP 37
Faust: DK H	AT 19	TP 1W6+2(A)
KO 15	MR 4	RS 0
		AuP 40

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger, Standfest

Die Helden können in ihren jeweiligen Kämpfen durch Überlegenheit den Gegner für sich gewinnen, was anhand der erfahrenen Thorwaler jedoch schwierig werden dürfte. Auch bei einem knappen Sieg ist ihnen die Bewunderung ihrer Gegner gewiss. Doch neben dem eigentlichen Gewinn des Kampfes können sie auch bei einer nicht zu deutlichen Niederlage den Respekt und das Wohlwollen ihres Gegners gewinnen, wenn sie korgefällig kämpfen, mutig und offensiv sind und auch die Fähigkeit, ihre Niederlage einzugestehen, zeigen. Tatsächlich werden die drei sich eher einer Gruppe anschließen, die tapfer und aufrichtig kämpft und verliert als einer, die durch Einmischung mit Magie oder schmutzigen Tricks gewinnt.

Es ist Ihre Aufgabe als Meister zu bewerten, inwieweit die Helden das Wohlwollen der drei Kämpfer gewinnen können.

Tag 5:

Strecke: Ottasheim – Ifirnet

Orientierung: +4 (Riffe)

Seefahrt / Boote fahren: +5

Die Helden erreichen erst am Abend Ifirnet, welches mit 360 Einwohnern einer der größeren Orte an der Nordküste ist.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

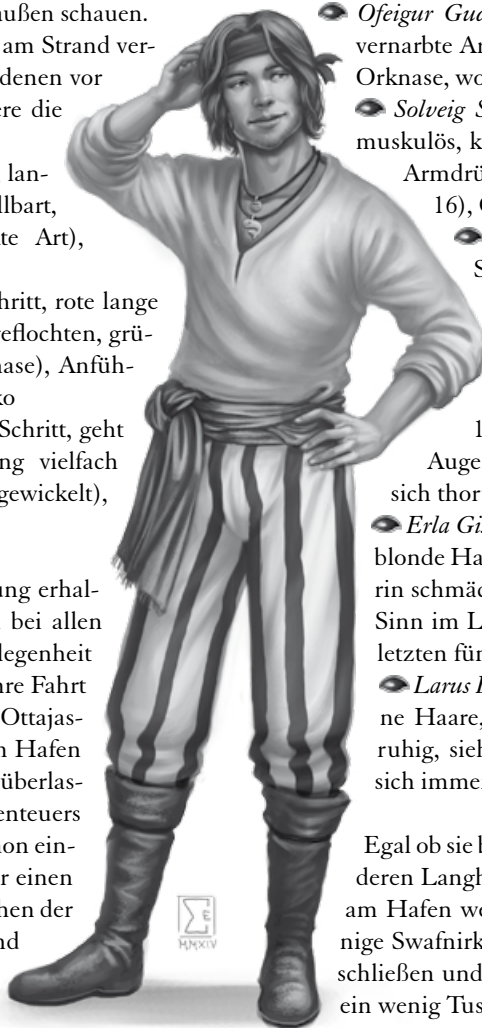
In den letzten Strahlen der Praiosscheibe erreicht ihr die kleine Landspitze, welche den Beginn der Bucht von Olport markiert. Hier liegt der Ort Ifirnet mit seinem guten Dutzend Langhäusern und wohl über 350 Einwohnern. Ihr könnt geschäftiges Treiben ausmachen, als Boote auf den Strand gezogen werden, der Fang der Fischer an Land gebracht wird und die Herden in den Stall getrieben werden. Viele der Menschen halten in ihrem Tagwerk inne, als sie euer Boot auf Land zuhalten sehen, und einige versammeln sich am Hafen. Interessiert blicken die Menschen euch entgegen, und als ihr mit einem Gruß näherkommt, recken sich viele Hände dem Boot entgegen, um es mit Schwung auf den Strand mit Sand und Kiesel hinaufzuziehen.

Da die Helden den Ort recht spät erreichen, werden sie hier vermutlich zunächst um Gastung ersuchen, denn in den Langhäusern wird schon das Abendessen bereitet und die meisten sind schon zu Hause, was sich auch daran zeigt, dass in der Mehrzahl der kleinen Fenster der Langhäuser Licht brennt und Gesichter zu sehen sind, die nach draußen schauen.

Als Ansprechpartner stehen den Helden am Strand verschiedene Personen zur Verfügung, von denen vor allem drei interessant sind, an die andere die Helden verweisen werden:

- ☞ *Petur Siglusson* (53 Jahre, 1,99 Schritt, lange offene graue Haare, langer grauer Vollbart, wettergegerbtes Gesicht, offene, direkte Art), Hetmann der Schaumkronen-Ottajasko
- ☞ *Kolbrun Andurson* (31 Jahre, 2,01 Schritt, rote lange Haare und Vollbart zu kleinen Zöpfen geflochten, grüne Augen, muskulös, Krötenhaut, Orknase), Anführer der Kämpfer der Nebeltrutz-Ottajasko
- ☞ *Haldis Sigridursdottir* (61 Jahre, 1,85 Schritt, geht gebeugt, kurze graue Locken, Kleidung vielfach bestickt, hat sich in einen Fellumhang gewickelt), Hetfrau der Eisvogel-Ottajasko

Bei allen drei können die Helden Gastung erhalten, falls sie sich aufteilen wollen auch bei allen drei. Zudem können sie bei allen die Gelegenheit bekommen, nach dem Abendessen für ihre Fahrt zu werben. Ob sie dies in den jeweiligen Ottajaskos oder lieber zentral auf dem Platz am Hafen machen wollen, bleibt ganz den Helden überlassen. Es wäre für die Stimmigkeit des Abenteuers gut, wenn die Helden hier am Strand schon einmal sagen würden, dass sie Herferder für einen Zug Maradas suchen, damit das Auftauchen der Walwütigen später logisch möglich ist und nicht nur von deren Neugier getrieben werden muss.



Während des Abendessens werden die Helden von den Anässigen nach Neuigkeiten aus dem Süden und Ereignissen und Beschlüssen des Obersten Hjaldings ausgefragt. Ifirnet ist nicht gerade arm, und speziell wenn die Helden sich unter den einzelnen Ottajaskos aufgeteilt haben, werden diese versuchen, sich gegenseitig darin zu überbieten, die Helden zu bewirten. Dazu mag auch eine freundliche Herausforderung zu einem Trinkwettstreit oder einem Duell im Armdrücken zählen, mit deren Gewinn die Helden sich zusätzlich Ansehen erarbeiten können, das ihnen später zugutekommen kann.

MIT SWAFNIRS WILLEN – UND SEINER KINDER?

Wenn die Helden sich nach dem Essen daran machen, von der geplanten Fahrt zu berichten und Maradas Vorzüge und Eignung zu preisen, werden sich schnell einige Interessierte finden, die ihnen zuhören und die sie mit ein wenig Überredungskunst für die Fahrt begeistern können. Relativ einfach können die Helden einige Personen anheuern, die Sie auf die verschiedenen Ottajaskos verteilen können:

- ☞ *Ofeigur Gudmundursson* (39 Jahre, 2,05 Schritt, vernarbte Arme, rotblonde Haare, Holzfäller mit Orknase, wortkarg)
- ☞ *Solveig Svarvarsdottir* (32 Jahre, 1,89 Schritt, muskulös, kupferrote Haare, misst sich gerne im Armdrücken und ist stolz auf ihre Kraft, KK 16), Qualität +1
- ☞ *Askell Gunnasson* (23 Jahre, 2,01 Schritt, goldblonde Haare, blau-graue Augen, viele Tätowierungen, mehrere Ohringe, gut gebaut, hübsch und sehr eitel)
- ☞ *Dyrleif Hälmsfridursson* (17 Jahre, 1,83 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, dunkler Teint, Halbtulamide, gibt sich thorwalscher als die meisten Thorwaler)
- ☞ *Erla Gislisdottir* (29 Jahre, 1,91 Schritt, weißblonde Haare, grüne Augen, für eine Thorwalerin schwächlich, wirkt traurig, sucht nach einem Sinn im Leben nach zwei Fehlgeburten in den letzten fünf Jahren), Hoffnung -1
- ☞ *Larus Bjarnason* (31 Jahre, 1,95 Schritt, braune Haare, blaue Augen, Mann von Erla, eher ruhig, sieht sich als ihr Beschützer und findet sich immer an ihrer Seite), Qualität +1

Egal ob sie bei einer oder mehreren Ottajaskos, in deren Langhäusern oder auf dem zentralen Platz am Hafen werben, früher oder später tauchen einige Swafnirkinder auf, die sich den Zuhörern anschließen und denen die Bewohner von Ifirnet mit ein wenig Tuscheln Platz machen.





Diese Personen weisen sich alle durch das rote Stirnband als Träger der Swafskari aus, die unter der Obhut eines Swafnir-geweihten nicht fern von Ifirnet in einem Langhaus leben und dort ihren Lebensunterhalt bestreiten. Die meisten von ihnen tragen zahlreiche Narben aus Kämpfen und die meisten der Bewohner Ifirnets meiden sie, fürchten sie doch ihren Zorn. Wenn die Helden auf die Neuankömmlinge aufmerksam werden und eine kurze Ruhepause eintritt, wird einer der Walwütigen das Wort ergreifen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Wir haben vernommen, dass ihr Streiter sucht, die mit euch den Willen Swafnirs und ihr eigenes Schicksal ergründen wollen. Wir sind bereit, euch auf diesem Weg zu begleiten und unsere Fähigkeiten und Kampfkraft in den Dienst von Marada, der Wölfin zu stellen.“

Nach dieser Aussage wird es zuerst einmal sehr still, dann setzt Gemurmel ein und schließlich ruft einer derer, die euch bereits Gefolgschaft zugesagt haben: „Die sind unberechenbar, sie mitzunehmen ist eine Gefahr für die Fahrt!“ Auch unter den anderen Anwesenden wird das Tuscheln lauter, und der freie Raum um die Walwütigen wird größer, als die anderen Thorwaler versuchen, Abstand zu gewinnen.

Hier können die Helden ihre Anführerqualitäten zeigen und versuchen, für Ruhe und Einklang unter ihren Gefolgsleuten zu sorgen. Es handelt sich insgesamt um vier Walwütige, die von der Herferd gehört haben und auf diesem Wege ihr Schicksal suchen:

☞ *Saemundur Hjlamarsson* (27 Jahre, 1,88 Schritt, offene blonde Haare, rotes Stirnband, muskulös, rechtes Auge fehlt, trägt die leere Augenhöhle offen), Wortführer der Gruppe

☞ *Kristimund Marjasdottir* (31 Jahre, 1,93 Schritt, hellbraune Haare, graue Augen, viele Narben, sehr streng swafnirgläubig, duldet keine Schmähung des Gottes), Qualität +1

☞ *Oddur Ornurson* (29 Jahre, 1,97 Schritt, kurze rote Haare, grüne Augen, breit gebaut, schüchtern, solange er nicht gereizt oder Kristimund beleidigt wird, heimlich verliebt in Kristimund)

☞ *Sventja Kaerlasdottir* (22 Jahre, 1,89 Schritt, dunkelbraune Haare zu zwei Zöpfen geflochten, blaue Augen, sehnige Figur, an der linken Hand fehlen Zeige- und Mittelfinger, spricht wenig und folgt Saemundur treu)

Hier werden jetzt Charisma, entschlossenes Auftreten und auch Verhandlungsgeschick von den Helden verlangt, um die Situation zu entschärfen. Im Folgenden finden Sie die wichtigsten Argumente der beiden Fraktionen, die sie verschiedenen Personen in verschiedener Art in den Mund legen können. Dabei diskutieren neben den hier neu Angeworbenen auch die bereits mit den Helden reisenden Thorwaler, unter ihnen besonders Brynjar, da einigen die Walwütigen

ein Dorn im Auge sind. Lassen Sie als Meister einige der bereits Angeheueren, wie die Koranhänger oder Thorbjörn, mitdiskutieren, damit Brynjars Beteiligung nicht so schnell auffällt und die Spieler ihn nicht sofort verdächtigen. Hier sollte er noch eher im Verborgenen wirken und durch Zweideutigkeiten versuchen, dem Ansehen der Helden zu schaden und ihre Anhänger zu entzweien.

Argumente der Walwütigen:

☞ Sie sind von Swafnir erwählt und suchen ihr Schicksal, das sie erfüllen wollen – was bei Thorwalern einen hohen Stellenwert hat.

☞ Sie sind kampfstark und haben unter der Aufsicht des Swafnirgeweihten gelernt, sich zu kontrollieren.

☞ Sie können zur See fahren und sind natürlich auch bereit, ihren Teil zum Rudern des Bootes und zur Versorgung beizutragen und bringen Proviant mit auf das Schiff, darunter neben Essen auch ein Fässchen Premier Feuer.

☞ Sie waren schon immer treue Anhänger von Marada und ihrer Vorstellung eines traditionellen Thorwals und können der „blutleeren und weichen“ Jurga Trondesdottir als oberste Hetfrau nichts abgewinnen.

Argumente gegen die Walwütigen:

☞ Sie sind eine Gefahr für das Schiff und die Besatzung, es kann durch sie zu Kämpfen auf dem engen Boot kommen, die sogar zum Kentern führen können.

☞ Swafnirkinder von ihrem Swafnirgeweihten zu entfernen ist nie eine gute Idee, nur durch ihn können sie überhaupt kontrolliert werden.

☞ Auf sie ist kein Verlass, sie halten sich nicht an Befehle oder Absprachen.

☞ Sie sind an Bord und auf der Fahrt zu nichts nütze, da man ihnen keine Befehle geben kann.

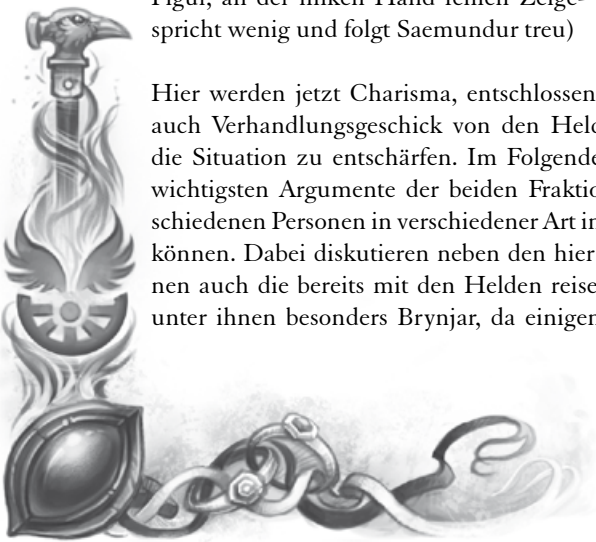
☞ Sie sind unberechenbar.

☞ „Mit denen setze ich mich nicht zusammen in ein Boot.“

☞ Sie dürfen nicht zurechtgewiesen werden, selbst bei Fehlern, das sorgt für Unfrieden.

Gerade die letzten vier Argumente werden die Walwütigen erzürnen, da sie wahrscheinlich nur schwer zu entkräften sind und theoretisch ja immer die Gefahr besteht, dass bei einem von ihnen die Walwut ausbrechen kann. Wenn nicht einer der Helden dazwischen geht, die Gemüter wieder beruhigt und für die Walwütigen spricht, wird spätestens nach dem zweiten dieser Argumente bei Oddur die Swafskari (Walwut) hervorbrechen und er greift denjenigen an, der dieses Argument gegen die Walwütigen vorgebracht hat.

In diesem Fall ist schnelles Eingreifen gefragt, da es sonst zum einen zu Toten kommen kann – nicht alle der Anwesenden sind bewaffnet, aber immer noch genügend, um den Walwütigen zu töten, andererseits kann er einen wehrlosen mit wenigen Hieben zu Boron befördern. Gelingt es den Helden, dem Kampf ein rasches Ende zu setzen – egal ob durch Magie oder direkten Eingriff in den Kampf, z.B. durch





Ohnmächtigschlagen Oddurs – haben sie gezeigt, dass sie einer solchen Situation Herr werden können. Bei späteren Verhandlungen erhalten sie einen Bonus von 3 Punkten, wenn sie versuchen, die anderen davon zu überzeugen, die Swafnirkinder mitzunehmen.

Argumente für die Walwütigen:

- ☞ Sie sind Auserwählte Swafnirs und sie abzuweisen, könnte den Gott erzürnen.
- ☞ Jeder, der freien Willens ist, an der Fahrt teilzunehmen, sollte dies dürfen (Freiheitsdenken der Thorwaler).
- ☞ Sie sind kampfstark.

Brynjars Argumente:

- ☞ Sie sind starke Kämpfer, denen kein Gegner gewachsen ist. Sie greifen mutig jeden an, der ihnen in den Weg kommt. (Hier wird sich unter den anderen Unmut regen, dass das ja auch eigene Leute sein können.)
- ☞ Solange niemand sie unbedacht provoziert, sind sie keine Gefahr. (Hier wird der Einwand aufkommen, was passiert, wenn sie jemand unbedacht provoziert.)
- ☞ Solange sie alles bekommen, was sie verlangen, sind sie friedlich. (Hier regt sich Unmut unter den anderen ob der Bevorzugung der Walwütigen.)
- ☞ Sie bringen Premer Feuer mit, das allen zu Gute kommt. (Walwütige sind betrunken gefährlicher als sonst, was von anderen Thorwalern eingeworfen wird.)
- ☞ Sie abzuweisen mag Unglück bringen, wenn Swafnir es übel nimmt, dass seine Kinder nicht an Bord genommen werden. Er könnte seine schützende Hand von ihrem Boot nehmen, sodass es sinkt und alle mit in ein feuchtes Grab nimmt. (Hier werden andere einwenden, dass ein Walwütiger auch im Kampf sehr leicht ein Boot so beschädigen kann, dass es sinkt, aber der Hinweis auf den Entzug von Swafnirs Gnade wird die Thorwaler verunsichern, wenn die Helden dies nicht entkräften können.)
- ☞ Die Swafnirkinder haben beim Swafnirgeweihten gelernt, sich zu beherrschen und zu kontrollieren, sodass ihre Ausbrüche seltener sind als sonst. (Hier kommt der Einwand, dass sie zwar seltener sind, aber immer noch auftreten.)
- ☞ Mit einer starken Autorität, wie sie nur ein Swafnirgeweihter hat, sind sie zu bändigen und nicht mehr so gefährlich. (Falls sich unter den Helden kein Swafnirgeweihter befindet, werden sie Mühe haben, entsprechende Eignung nachzuweisen, was ihrem Ansehen schadet.)

DIE WOGEN WIEDER ZU GLÄTTEN – VERHANDLUNGEN UNTER THORWALERN

Hier sind nun viel Fingerspitzengefühl und Verhandlungsgeschick der Helden gefragt, um die verfahren Situation aufzulösen. Dazu sind grundsätzlich verschiedene Methoden und Lösungen denkbar. Je nachdem wie überzeugend

die Argumente der Spieler sind, können Sie als Meister die Proben für die Helden mehr oder weniger erleichtern oder erschweren. Eine Erschwernis für die jeweiligen Proben ohne besonders gute oder schlechte Argumente ist bei den Lösungen angegeben. Die Art der notwendigen Probe hängt dabei grundsätzlich von der Art und Weise ab, wie die Helden versuchen, den Konflikt zu lösen.

Falls die Helden autoritär auftreten und durch eine Ansprache versuchen, die Thorwaler zu überzeugen, sollen sie die Effektivität zunächst durch eine CH-Probe zeigen und anschließend durch eine *Überreden*-Probe ihre Argumente vorbringen. Falls die Helden mit den einzelnen Personen reden möchten, die Vorbehalte gegen ihre Lösung haben, so ist zunächst eine *Menschenkenntnis*-Probe nötig (ohne Kulturkunde Thorwal +5), um denjenigen richtig einzuschätzen, und anschließend eine *Überreden*-Probe, um argumentativ zum Ziel zu gelangen.

Eine weitere Möglichkeit wäre, bezüglich der Walwütigen mit dem Swafnirgeweihten zu sprechen. Die Reise zu dessen Langhaus ist in einer Stunde auch bei Dunkelheit gut zu schaffen, und die Walwütigen übernehmen gerne die Führung, wenn die Helden ihnen das Gefühl geben, dass sie sie mitnehmen wollen.

Treffen die Helden am Langhaus ein, so können sie mit dem Geweihten *Ingolf Swafnirson* (48 Jahre, 1,79 Schritt, graue Haare, graue Augen, wirkt schwächig, meisterlicher Waffenloser Kämpfer, Spezialist im Schmetterschlag) sprechen und sich seine Einschätzung bezüglich der Walwütigen geben lassen. Er hält die vier für weitgehend unter Kontrolle, solange sie nicht in Gefahr gebracht werden. Im Kampf allerdings schätzt er, dass ihre Swafskari wieder zum Ausbruch kommen wird und sie dann nicht mehr zwischen Freund und Feind unterscheiden lässt. Eine Empfehlung wird er den Helden nicht geben, dies müssten sie selbst entscheiden, ob sie sich zutrauen, mit ihnen umzugehen. Falls ein Swafnirgeweihter unter den Helden ist, wird er dabei speziell diesen ansprechen. Falls die Helden ihn überzeugen wollen, sich für ihre Lösung auszusprechen, so lassen Sie sie zunächst eine *Götter/Kulte*-Probe (ohne Kulturkunde Thorwal +5) ablegen und anschließend die *Überreden*-Probe.

Es gibt nun verschiedene Lösungen, die die Helden anstreben können und die unterschiedliche Vor- und Nachteile haben:

- ☞ Die Walwütigen mit auf das eine Boot nehmen: In diesem Fall werden ein bis drei andere Personen abspringen und die Fahrt beenden und die Hoffnung der verbliebenen sinkt um 1-3 Punkte, je nach Verhandlungserfolg der Helden. *Überreden*-Probe +8 für die anderen Begleiter der Helden.
- ☞ Die Swafnirkinder nicht mitnehmen: In diesem Fall kann es zum Kampf mit den Walwütigen kommen, wenn sie sich zurückgesetzt und angegriffen fühlen. Hier kommt es auf das Verhandlungsgeschick der Helden an, ob und wie viele der Walwütigen angreifen. *Überreden*-Probe +8 für die Swafnirkinder. Falls die Helden den Swafnirgeweihten bitten, die Walwütigen zu überreden, bei ihm zu bleiben, ist diese Pro-





be nur um +4 erschwert, und die Walwütigen werden sicher nicht angreifen, da er für sie eine unumstößliche Autorität darstellt. Falls die Swafnirkinder nicht mitkommen, sinkt die Hoffnung ebenfalls um 1-3 Punkte, je nach Erklärungs- und Verhandlungsgeschick der Helden.

☞ Ein weiteres Boot einwerben, auf dem die Walwütigen und einige Freiwillige (vielleicht auch Helden?) fahren, während der Rest auf dem eigenen Boot unterwegs ist. In diesem Fall sind alle weitgehend zufrieden, wenn die Lösung vernünftig verhandelt wird. *Überreden*-Probe +4, um von einem der Hetleute eine weitere Skúta zu bekommen, *Überreden*-Probe +/-0 für die gesamte Mannschaft. In die-

sem Fall gibt es Hoffnung +4, da die Helden einen deutlichen Erfolg verbuchen können und es allen irgendwie recht gemacht haben, was ihnen viel Ansehen einbringt.

Falls die Helden partout nicht auf eine dieser Lösungen kommen, können Sie versuchen, entweder durch Meisterpersonen oder durch passende Proben auf diese hinzuweisen. Für den weiteren Verlauf des Abenteuers wäre es stimmungsvoll, wenn die Helden ein weiteres Boot erwerben könnten, da sie so zum einen mehr Gefolgsleute anwerben können und es zum anderen in späteren Kapiteln mehr Möglichkeiten eröffnet.

STARKER WIND – UNHEIMLICHE SEE

„Thjalf, geh nicht fort, ich komme!“

—Ausruf von Liflind, nachdem ihr das Gesicht ihres Ururgroßvaters im Nebel erschienen ist

Tag 6:

Strecke: Ifirnet – Eghöje (geplant)

Orientierung: +8 (ohne Ufersicht)

Orientierung: +3 (mit Ufersicht)

Seefahrt / Boote fahren: +5

An diesem Tag haben die Helden die Wahl, ob sie in Sichtweite der Küste fahren wollen – was die *Orientierungs*-Probe deutlich vereinfacht, aber die Gefahr birgt, Eghöje nicht bis zum Abend zu erreichen – oder ob sie über die halbwegs offene See fahren wollen, wobei schwieriger zu navigieren ist, aber Eghöje schneller erreicht werden kann.

Wie auch immer die Helden sich entscheiden, der Tag beginnt bei schönem Wetter und bis zum Mittag machen die Helden mit ihren ein oder zwei Booten gute Fahrt. Ab Mittag jedoch lässt der Wind nach und Nebel zieht auf, was einigen der Thorwaler bereits ängstliches Murmeln entlockt. Hier sieht Brynjar seine Chance gekommen, die Mission der Helden scheitern zu lassen, und wird versuchen, die Uragst der Thorwaler vor dem Nebel auszunutzen und die Macht seiner Herrin Hranngar anzurufen, um die Thorwaler zum Umkehren zu bewegen oder in den Wahnsinn zu treiben.

Zunächst werden die Helden rudern lassen, um weiter gute Fahrt im Nebel zu machen, es ist jedoch pro Stunde eine weitere Probe auf *Orientierung* +8 erforderlich (auch in Küstennähe), da nun keine Wegpunkte mehr auszumachen sind und alles im grauen Nebel verschwimmt. Falls die Helden mit zwei Booten unterwegs sind, sollten sie sich Gedanken machen, wie sie es bewerkstelligen, dass die beiden sich nicht aus der Sicht verlieren.

Würfeln Sie zudem für jeden in der Mannschaft eine Probe auf *Aberglaube* (Wert 6), und auch Helden mit diesem Nachteil müssen eine Probe ablegen. Es wird nicht lange dauern

da kursieren die ersten Schauermärchen über den Nebel, der Seelen frisst. Hier ist es nun an den Helden, die Hoffnung der Mannschaft durch ein gutes Beispiel und Entkräften der Schauer geschichten zu erhalten, z.B. durch die Erzählung eines Thorwalers, der dem Nebel erfolgreich getrotzt hat.

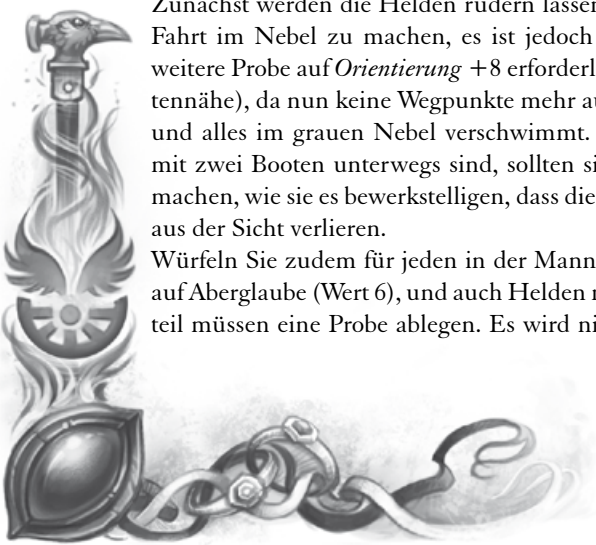
ALTE ÄNGSTE – NEBELGESTALTEN

Wenn Brynjar am Nachmittag feststellen muss, dass der Nebel allein nicht ausreicht, um die Helden und ihre Getreuen zum Umkehren zu bewegen, so wird er die Macht seiner Herrin Hranngar anrufen, um dem ein wenig nachzuhelfen. Die Boote befinden sich inzwischen in völliger Flaute, sodass gerudert werden muss, damit sie überhaupt noch vorwärtskommen, und der Nebel wird immer dichter und dichter, sodass schließlich alles, was weiter als einen Schritt entfernt ist, im Nebel verschwimmt. Hier ist nun Einfallsreichtum gefragt, falls die Helden mit zwei Booten unterwegs sind, damit diese einander nicht aus den Augen verlieren. Es bieten sich Lichtzeichen an, welche noch bis zu 10 Schritt weit im Nebel zu sehen sind, oder aber das Vertäuen der Schiffe miteinander, was zwar das Rudern erschwert, aber den Verlust eines Bootes sicher verhindern sollte.

Falls die Helden nichts gegen den Aberglauben der Mannschaft unternehmen oder gar selbst in Angst vor dem Nebel verfallen, wird die Ruderleistung der Thorwaler bald nachlassen und die Hoffnung sinkt um 2 Punkte aufgrund der herrschenden Angst. Sinkt die Hoffnung dadurch so weit, dass Brynjar eine Meuterei für aussichtsreich hält, wird er diese anzustacheln versuchen (siehe **Orkan** ab Seite 35). Ist das nicht der Fall, bedient er sich weiter der subtilen Möglichkeiten seiner Herrin.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es müsste inzwischen später Nachmittag sein, doch durch den dichten Nebel könnt ihr die Praiosscheibe





nicht mehr sehen, ebenso wenig eine Küste oder Wegmarke. Ob ihr überhaupt noch auf dem richtigen Kurs seid, könnt ihr nur ahnen. Das monotone Platschen der Ruder im Wasser ist neben dem Murmeln und Wispern der Mannschaft das einzige Geräusch, und fast scheint es euch, als wärt ihr in der Unendlichkeit des Limbus gestrandet. Doch dort vorne, ist das nicht ein Licht? Tatsächlich, dort ist ein Licht, welches näher kommt, ob es sich um ein anderes Boot handelt? Als es näher kommt, wird es zwar größer, allerdings nicht heller, und kurz bevor es das Boot erreicht, schält sich dort das leuchtende Gesicht eines Thorwalers aus dem Nebel. In dem Moment springt Thorbjörn (oder ein anderer passender Thorwaler) im Boot auf und ruft: „Vater!“ Doch kaum ist dieser Ruf verhallt, verzerrt sich das Gesicht im Nebel zu einer Fratze des Abscheus und des Grauens und fährt auf Thorbjörn herab, der sich ängstlich zu Boden wirft und die Hände über dem Kopf zusammenschlägt.



Hier ist für alle Personen im Boot eine Probe auf *Körperbeherrschung* fällig, um nicht aus dem Gleichgewicht zu geraten (andere Thorwaler: 15/12/13 TaW 8). Falls diese Probe nicht gelingt, stürzt der Held oder Thorwaler, bis zu -3 TaP* stürzt er ins Boot, was zu weiterer Verwirrung und Verunsicherung führt. Geht die Probe gar um mehr als drei Punkte daneben, ist die entsprechende Person gar über Bord gegangen und muss von dort aus dem recht kalten Wasser geborgen werden. Wenn ihm eine einfache *Schwimmen*-Probe gelingt, kann er von den anderen in jedem Fall wieder an Bord gezogen werden, wenn diese Probe misslingt, muss ihn jemand wieder in das Boot ziehen (KK-Probe oder *Ring*-AT, um denjenigen zu greifen).

Dieses Erlebnis senkt die Hoffnung der Mannschaft in jedem Fall um 1, egal wie die Helden reagieren. Thorbjörn kauert in der Folge ängstlich im Boot und wimmert vor sich hin, während ein weiteres, kleines Licht vor dem Boot auftaucht. Auch dieses nähert sich, und falls die Helden ein zweites Boot haben, hören sie von dort erschrockene Schreie. Wenn sich die Helden auf beide Boote verteilt haben, dann können Sie eine solche Szene gerne auf beiden ablaufen lassen und so zeigen, dass der Nebel durchaus auf verschiedene Personen und ihre Erinnerungen zugreifen kann.

Hier sind nun die Helden gefragt, die Situation unter Kontrolle und die Mannschaft aus dem Nebel zu bringen. Sie müssen die Verwirrung und aufkeimende Verzweiflung ob des verfluchten Nebels einzudämmen versuchen. Dies kann durch eindrucksvolle magische oder karmale Effekte ebenso geschafft werden, wie durch entsprechend aufbauenden Zuspruch (*Überreden* oder *Überzeugen*, jeweils +7, ohne Kulturkunde Thorwal zusätzlich +5; dabei können passende Wissenstalente wie *Götter/Kulte*, *Sagen/Legenden* oder *Geschichtswissen* als Hilfstalente verwendet werden).

Falls die Helden den Verdacht haben, dass es sich um ein

magisches Phänomen handelt, und versuchen, den Nebel zu analysieren, können Sie sich an der folgenden Liste für mögliche Informationen orientieren:

ODEM (nur mit Sichtbereich/Umgebung) zusätzlich +5:

- ☞ 4 ZfP*: leicht magische Durchdringung des Nebels
- ☞ 8 ZfP*: kein Spruchzauber
- ☞ 12 ZfP*: chaotisches Muster

ANALYS +10 (Problem Zeitdauer):

- ☞ 1 ZfP*: schwache Magie, die sich in den Lichtpunkten und Erscheinungen bündelt, kein Zauber in der Repräsentation des Zauberkundigen
- ☞ 5 ZfP*: kein Zauber einer dem Zauberkundigen bekannten Repräsentation
- ☞ 10 ZfP*: es handelt sich gar nicht um einen Zauber, sondern um eine Art magisches Phänomen, welches an diesem Ort aktiv ist, so etwas wie Merkmale oder Matrix sind nicht auszumachen
- ☞ 15 ZfP*: das chaotische Muster im Nebel weist dämonische Spuren auf
- ☞ 20 ZfP*: es ist kein Dämon anwesend, scheint sich aber um dämonisch verunreinigte Magie zu handeln

Tatsächlich handelt es sich bei dem Nebel nicht um eine dämonische oder daimonide Erscheinung, sondern ledig-





lich um dämonische Beeinflussung des aktuellen Wettergeschehens. Der Nebel an sich ist natürlich und lediglich von dünnen Linien dämonischer Magie durchzogen, die sich dann an den Stellen, an denen sich Lichterscheinungen oder Gesichter zeigen, verdichten. Ein Ursprung dieser Fäden ist nicht auszumachen, dieser verliert sich irgendwo weit im Nebel. An Brynjar selbst lassen sich keine Spuren der dämonischen Magie feststellen, da er selbst keinen Zauber gewirkt hat, sondern nur in Gedanken seine Herrin Hranngdottir angerufen hat. So können die Helden hier keinen Hinweis darauf finden, dass sie einen Verräter an Bord haben.

Während die Helden damit beschäftigt sind, das oder die Boote aus dem Nebel herauszurudern, werden noch mehrfach Erscheinungen in Form von Gesichtern von Bekannten der Bootsinsassen – gerne auch der Helden selbst –, von verzerrten Dämonenfratzen oder auch von Stimmen, die aus dem Nebel heraus nach jemandem rufen auf sie einstürmen. Hier sollten noch mehrfach brenzlige Situationen auf die Helden zukommen, wenn jemand aus dem Boot fällt, sich wimmernd zu Boden wirft oder aus freien Stücken in das Wasser gehen will, weil er von einer geliebten Person gerufen wird, die in Not zu sein scheint.

Lassen Sie die Helden hier noch das eine oder andere Mal eingreifen, um ihre Gefolgsleute aufzuhalten, die Boote zusammenhalten, möglicherweise das zweite Boot davon abzuhalten, Kurs in den Nebel zu nehmen oder Ähnliches. Falls die Helden sich gut schlagen, können Sie die zu Beginn verlorene Hoffnung wieder zurückgewinnen, sollten sie an einigen Stellen versagen oder gar eine Person verlieren, so kann die Hoffnung nach Meisterentscheid auch um ein bis fünf Punkte sinken. Falls sie dadurch einen Wert erreicht,

bei dem Brynjar eine Chance auf eine Meuterei sieht, kann er diese direkt ergreifen und versuchen, den Nebel so zu seinem Vorteil zu nutzen, um die anderen Thorwaler davon zu überzeugen, dass Swafnir nicht auf der Seite der Helden steht (siehe **Orkan** ab Seite 35).

Sollten die Helden die Gruppe unbeschadet aus dem Nebel herausbringen, so steigt die Hoffnung um 3, da sie sich als würdig erwiesen haben. Pro Person, die während der Zeit im Nebel über Bord gegangen ist, sinkt sie wieder um 1, sodass es hier vom Erfolg der Helden abhängt, ob sie mit höherer oder niedriger Moral aus diesem Unheil hervorgehen.

ES DUNKELT – EINE NACHT IN ANGST?

Egal, ob es zu einer Meuterei kommt oder nicht, es ist relativ wahrscheinlich, dass es durch den Nebel zu so viel Verzögerung kommt, dass die Boote den nächsten Ort Eghöje nicht mehr erreichen werden. In diesem Fall können Sie an der Küste an einer geschützten Stelle ein Nachtlager aufschlagen. In jedem Fall sollten sie hier Wachen aufstellen, da der Schreck des Nebels den meisten der Thorwaler noch in den Gliedern steckt. Auch wenn die Nacht ereignislos verläuft, können Sie von den Spielern hier während der Nachtwache Proben auf *Sinnenschärfe* oder *Selbstbeherrschung* verlangen und die Schlafenden aus Alpträumen hochschrecken und ängstlich in die Dunkelheit blicken lassen, um der Verzweiflung und der vermutlich noch vorhandenen Verunsicherung Ausdruck zu verleihen.

STEIFER WIND

„Erst wurde der Nebel immer dichter, dann haben wir die ersten Lichter gesehen! Es war wie in der Sage von Riskjald dem Toren, der in den Nebel fuhr. Die Lichter wurden zu Gesichtern der Toten, die sich an uns rächen wollten. Manche lockten ihre Nachfahren ins eisige Wasser, andere versuchten, ihnen als Fratzen die Seelen aus dem Leib zu reißen! Ich sage dir, nur mein Swafniramulett hat mich davor bewahrt, ebenfalls Opfer des Nebels zu werden!“

—ein Besatzungsmitglied zu einem Bewohner von Eghöje

Tag 7 (vermutlich):

Strecke: Nachtplatz – Eghöje

Orientierung: +3

Seefahrt / Boote fahren: +/-0

Entweder mitten in der Nacht oder aber nach einem halben Tag ruhiger Seefahrt erreichen die Helden schließlich Eghöje mit immer noch verängstigten Mannschaftsmitgliedern. Sie müssen die Beschreibung des Dorfes entsprechend an die Ta-

geszeit anpassen. Der Ort hat um die 200 Einwohner und wird vor allem von Fischern, Bauern und Holzfällern bewohnt, die ihre Waren im nahen Olport absetzen. Während der Nacht ist lediglich eine Wache auf Posten, die bei Eintreffen der Helden sofort mit der Sturmglocke Alarm gibt, der sich aber schnell legt, wenn die friedliche Absicht der Helden und ihrer Gefolgsleute offenbar wird. In diesem Fall werden die Helden vermutlich den folgenden Tag mit den Verhandlungen und dem Kümmern um ihre Mannschaft verbringen, die immer noch verunsichert ist. Versuchen Sie es so einzurichten, dass die Helden auch in diesem Fall noch eine weitere Nacht bleiben müssen, und sei es nur, weil sie morgens lange ausgeschlafen haben oder sich die Verhandlungen so lange hinziehen, dass eine Abfahrt keinen Sinn mehr macht, weil das nächste Dorf nicht mehr am gleichen Tag erreicht werden kann. Falls die Helden tagsüber (gegen Mittag) eintreffen, rufen sie keinen Alarm hervor, da absehbar ist, dass es sich nicht um eine gefährliche Menge an Kämpfern handelt. In diesem Fall werden die Helden von einigen Frauen mit kleinen Kindern begrüßt, die sich trotzdem wehrhaft zeigen, falls die Helden in unredlicher Absicht kommen sollten.



Ansprechpartner der Helden ist *Eyrin Toresdottir* (32 Jahre, 1,75 Schritt, volle, lockige, blonde Haare, dralle Figur, Sommersprossen, freundliches Lächeln), die Hetfrau des Ortes, welche der Ottajasko der Rasnildsons angehört. Sie kommt mit einem Säugling im Arm und der Skraja in der Hand zum Hafen und wird die Helden, so sie sich gebühlich verhalten, willkommen heißen. Die Helden können bei ihr Vorsprechen und sowohl Unterkunft für eine Nacht wie auch die Erlaubnis, Leute anzuwerben, erhalten. Falls die Helden in der Nacht eintreffen, muss einem von ihnen für Letzteres eine einfache Probe auf *Überreden* gelingen, da es Eyrin wenig sicher scheint, ihre Leute mit auf solch eine Fahrt zu schicken.

ALLES WIRD GUT – ÜBERZEUGUNGSARBEIT

Wenn die Helden nun Personen hier im Ort anwerben wollen, so müssen sie gegen die Angst ihrer eigenen Mannschaft und die Verunsicherung, die der letzte Tag hervorgerufen hat, anreden. Viele ihrer Gefolgsleute werden erzählen was passiert ist, und gerade Brynjar wird die Schrecken betonen – scheinbar, um die Fähigkeiten der Helden herauszustellen, doch tatsächlich erreicht er damit, dass die Thorwaler fürchten, die Fahrt der Helden wäre verflucht, was durchaus sein Ziel ist. Falls die Helden aufmerksam sind, können sie solche Dialoge belauschen, dabei sollten auch andere Personen aus der Mannschaft ähnliche Schauergeschichten berichten, damit der Verdacht nicht hier schon auf Brynjar fällt. Mögliche Erzählungen wären:

Mannschaft: „Und dann kam aus dem Nebel das Gesicht meines Vaters auf mich zu! Ich sage euch, er war es, und das obwohl er schon vor fünf Jahren zu Swafnir ins Meer gegangen ist. Ich habe den Vorwurf in seinen Augen gesehen, ob er mir zürnt? O Swafnir, liegt gar ein Fluch auf mir, dass ich die Toten sehe?“

Brynjar: „Wahrlich, es war grauenhaft: die Lichter, die immer wieder auf uns zukamen, die Geräusche, der Gesang und am schlimmsten schließlich die Gesichter, die sich aus dem Nebel schälten und uns den Verstand rauben wollten! Ich sage euch, bei manchen hatten sie Erfolg! (Hier Namen einsetzen) hat sogar versucht, aus dem Boot zu steigen, um zu dem Licht zu kommen! Doch unsere Anführer haben nicht aufgegeben und sich dem Schicksal entgegengestellt, haben (das Boot / die Boote) immer weiter durch den verfluchten Nebel rudern lassen!“

Wie leicht es den Helden fällt, Leute anzuwerben, hängt davon ab, wie effektiv sie solches Gerede der Mannschaft unterbinden und wie gut sie die hier lebenden Personen davon überzeugen können, dass die Werber weder verflucht sind noch sich gegen das unbeugsame Schicksal auflehnen wollen. Gerade die letzte Angst wird Brynjar bewusst schüren. Um die Menschen hier für sich einzunehmen und Gefolgsleute zu finden, muss den Helden eine *Überreden*-Probe gelingen, die wegen der schlechten Voraussetzungen um 10

erschwert ist. Falls die Helden klug agieren, können sie sich jedoch einigen Bonus verdienen:

- ☞ Das Gerede über den Vorfall im Nebel wird weitgehend unterbunden: –5; die Mannschaft wird lediglich ermahnt, nicht darüber zu reden: –2
- ☞ Die Helden vermitteln offensiv, dass sie sich nicht gegen das Schicksal auflehnen, sondern im Gegenteil ihr und Maradas Schicksal suchen, um es zu erfüllen: –3
- ☞ Beispiele aus alten Sagas und Legenden, die vom mutigen Auszug ins Ungewisse künden (im Zweifelsfall die Geschichte um Jurga selbst): –2
- ☞ Echte oder erfundene Taten der Helden, die Mut und auch Glück zeigen, wenn sie überzeugend vermittelt werden: –2
- ☞ Sollte einer der Helden einen guten Ruf in Thorwal haben, kann dieser ebenfalls ein Bonus (in Höhe des Wertes) bringen.

Gelingt es den Helden hier, die Probe zu schaffen, so können sie bis zu drei weitere Personen anheuern:

- ☞ *Magnus Tjalfson* (34 Jahre, 1,84 Schritt, geht gebeugt, Witwer, seit seine Frau von kurzem gestorben ist etwas melancholisch), geht mit, sobald die Probe geschafft ist
- ☞ *Akja Havgarsdottir* (30 Jahre, 1,71 Schritt, etwas pummelig, fettige blonde Haare, grau-braune Augen, eher unansehnlich, pickelige Haut, jähzornig), geht bei 3+ TaP* mit, Hoffnung –1
- ☞ *Nordur Islivson* (24 Jahre, 1,76 Schritt, braune Haare, blaue Augen, idealistisch, motiviert, sich zu beweisen, noch unerfahren, da bisher nicht weit herumgekommen, hält aber viel von sich), geht bei 5+ TaP* mit

DIE NACHT VERÄNDERT VIELES – PROBLEME AM MORGEN

Während der Übernachtung in Eghöje wird Brynjar ein weiteres Mal versuchen, die Bemühungen der Helden zu untergraben. Dazu wird er unverfänglich das Gespräch mit der Hetfrau suchen. Auch bei ihr geht er vorsichtig vor und bedankt sich in seinem Namen und auch im Namen der Helden für die freundliche Aufnahme und die Hilfe, die sie der Gruppe zu Teil werden lässt, speziell auch im Bezug auf diejenigen, die mitkommen, und die Vorräte, die zur Verfügung gestellt werden.

Dabei wird er auch seine Besorgnis zum Ausdruck bringen, dass dadurch die Vorräte vielleicht nicht mehr für das Dorf bis zum Ende des Winters reichen werden, zumal jetzt ja auch noch Hände fehlen, die arbeiten können, und durch das Ausmalen von Schauerszenarien mit verhungerten Kleinkindern wird er die Hetfrau dazu bringen, dass sie am nächsten Morgen schon zugesagte Verpflegung, abgesehen von Frischwasser, nicht mehr zur Verfügung stellen will bzw. bei Verhandlungen am Morgen überhaupt keine Lebensmittel abgeben möchte.





Die Helden können mit der Hetfrau sprechen, um ihre Bedenken zu zerstreuen. Sie wird keinesfalls auf Brynjar als Unruhestifter verweisen, da ihr die Befürchtungen aus ihren eigenen Gedanken entsprungen scheinen – welchen Brynjar nur leicht auf die Sprünge geholfen hat. Hier müssen die Helden viel Überzeugungsarbeit leisten, um die besorgte junge Mutter und Hetfrau Eyrin Toresdottir dazu zu bringen, ihnen Proviant zu überlassen. Sicher werden die Helden diesen bezahlen müssen, aber auch wenn sie das anbieten, ist zusätzlich noch viel Redearbeit gefragt, um ihr die Angst vor verhungerten Kindern zu nehmen.

Die Helden müssen entweder eine *Überreden*-Probe +10 schaffen (Hilfstalente *Menschenkenntnis* und *Hauswirtschaft* sind möglich) oder aber selbst für etwas zu essen sorgen. Dabei stehen ihnen mit der Jagd (*Fährtsuchen* und Fernkampf oder *Fallenstellen*), dem Fischen (*Fischen/Angeln*) oder auch dem Vertrösten ihrer Leute auf den Abend im nächsten Ort (*Überreden*, Hoffnung -1) verschiedene Möglichkeiten zur Verfügung, die entsprechende Proben verlangen.

Falls es den Helden nicht gelingt, ausreichend Nahrung für den Tag aufzutreiben, können sie ihre Reise zwar trotzdem fortsetzen, aber die Mannschaft wird deutlich demotivierter sein (Hoffnung -2).

STÜRMISCHER WIND

„Da ist doch wer im Wasser. Seht ihr den Schatten?“
—ein aufmerksamer Ausguck kurz vor dem Angriff

Tag 8 (vermutlich):

Strecke: Eghöje – Wardby

Orientierung: +3

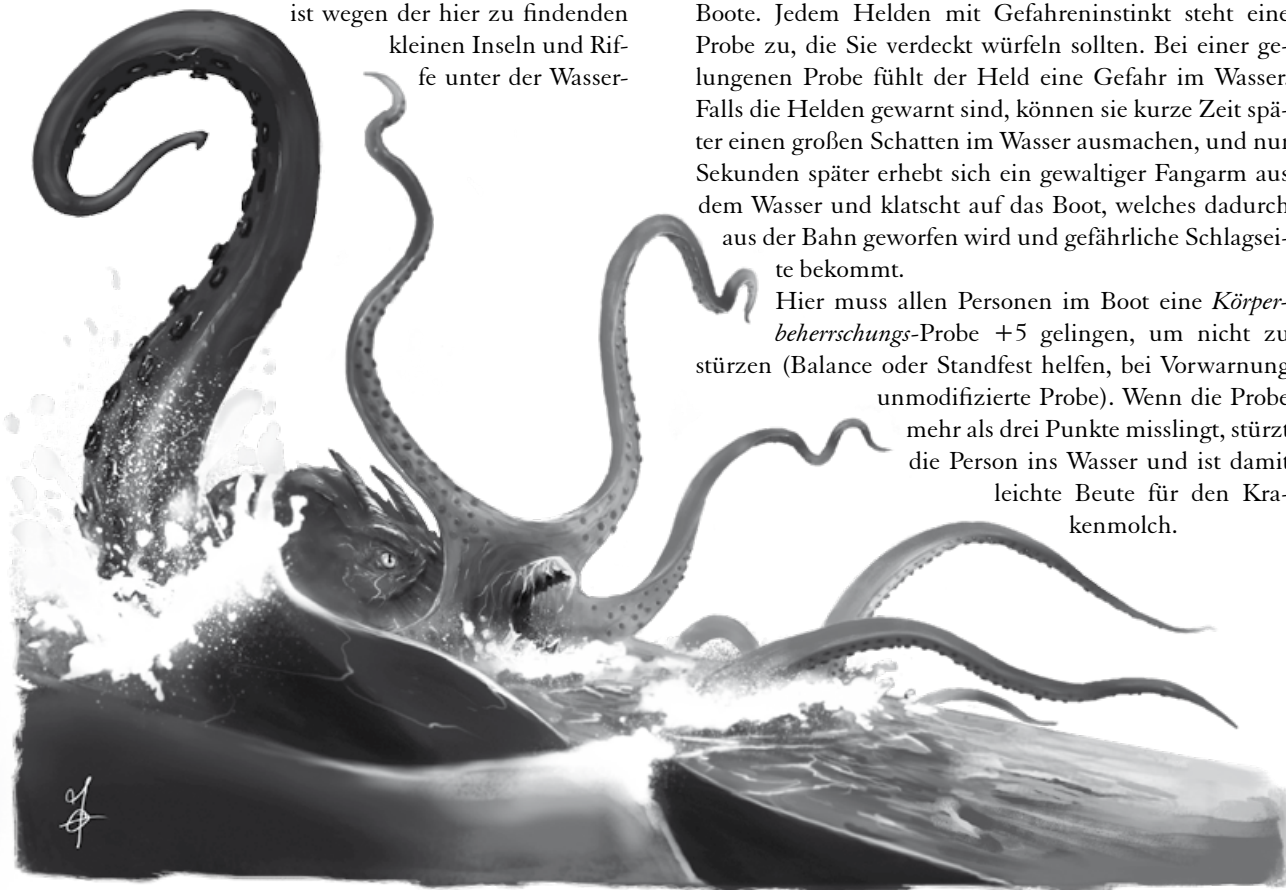
Seefahrt / Boote fahren: +8

Am heutigen Tag umfahren die Helden die Landspitze östlich von Eghöje auf dem Weg nach Wardby. Diese Strecke ist wegen der hier zu findenden kleinen Inseln und Riffe unter der Wasser-

oberfläche tückisch, was die Fahrt zu einer Herausforderung macht. Wenn die Hoffnung der Thorwaler niedrig genug ist, wird Brynjar eine Meuterei versuchen, falls er bisher keinen Erfolg damit hatte, wird er hier versuchen, die hartnäckigen Helden und ihre Gefolgsleute endgültig von ihrem Vorhaben abzubringen oder gar zu vernichten. Dazu ruft er erneut die Macht seiner Herrin Hranngar an, welche einen ihrer Diener schicken wird, um die Boote zu versenken, einen Krakenmolch.

Gerade wenn die Boote den äußersten Punkt der Landspitze passieren und vorsichtig zwischen den Inseln hindurchsteuern, kommt es zum Angriff auf das oder die Boote. Jedem Helden mit Gefahreninstinkt steht eine Probe zu, die Sie verdeckt würfeln sollten. Bei einer gelungenen Probe fühlt der Held eine Gefahr im Wasser. Falls die Helden gewarnt sind, können sie kurze Zeit später einen großen Schatten im Wasser ausmachen, und nur Sekunden später erhebt sich ein gewaltiger Fangarm aus dem Wasser und klatscht auf das Boot, welches dadurch aus der Bahn geworfen wird und gefährliche Schlagseite bekommt.

Hier muss allen Personen im Boot eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingen, um nicht zu stürzen (Balance oder Standfest helfen, bei Vorwarnung unmodifizierte Probe). Wenn die Probe mehr als drei Punkte misslingt, stürzt die Person ins Wasser und ist damit leichte Beute für den Krakenmolch.





Krakenmolch

Größe: 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Arme **Gewicht:** bis 5 Quader

INI 8+1W6*** **PA** 2 **RS** 1 **KO** 17

Würgen: DK HN5P* **AT** 8** **TP** –

Biss: DK H **AT** –*** **TP** 1W6+6

Schlag: DK HN5P* **AT** 15 **TP** –

LeP 120 (40 LeP am Rumpf, je 10 pro Arm)

GS 9/2 **MR** 10/15 **GW** 13 **AuP** 60

Bemerkungen: *beim Gelingen des Würgeangriffs zieht der Krakenmolch das Opfer in der nächsten KR auf H zu sich heran und unter Wasser; **er kann maximal zwei Personen gleichzeitig im Würgegriff halten, die dann von jeweils maximal drei Fangarmen umschlossen werden; ***Biss wird nur gegen einen Gegner im Würgegriff eingesetzt und gelingt dann automatisch; ****an Land/Deck halbiert

Während dieses Kampfes dürfen Sie den Helden nun wirklich alles abverlangen, was sie an magischen, karmalen und profanen Mitteln zu bieten haben, denn hier gilt es nicht nur, den durchaus gefährlichen Gegner zu bezwingen, tatsächlich ist die größere Gefahr, Personen oder gar ein Boot zu verlieren, was unter Umständen den Erfolg der gesamten Mission gefährden könnte. Der Krakenmolch wird tatsächlich seine Angriffe auf die Boote und Personen im Wasser konzentrieren, da er unter Wasser den Menschen klar überlegen ist. Sollte einer der Helden die Sonderfertigkeit *Unterwasserkampf* beherrschen, so kann er sich gegen den Krakenmolch ins Wasser stürzen, doch auch dann hat er alleine keine guten Aussichten, diesen Kampf zu gewinnen. Alle anderen Kämpfer erleiden im Wasser Abzüge von AT+6/PA+6.

Die effektivsten Methoden sind entweder magische Angriffe, speziell Feuer, Eis und Schadensmagie, sowie profane Attacken gegen die Fangarme, wenn diese die Boote angreifen. Dabei ist zu beachten, dass ein Held oder NSC bei jeder Aktion in einem der schwankenden Boote einen Malus von 2 erhält, so er nicht über den Vorteil Balance oder die Sonderfertigkeit Standfest verfügt.

Um vom Boot aus eine Nahkampf AT gegen den Krakenmolch im Wasser auszuführen, ist zunächst eine Probe auf *Boote fahren* oder *Seefahrt* jeweils +5 notwendig, um das Boot in die entsprechende Position zu bringen.

Das Wichtigste dürfte für die Helden sein, dass sie es schaffen, die Thorwaler an Bord und die Boote auf dem Wasser zu halten. Falls die Helden über zwei Boote verfügen, können sie mittels *Kriegskunst* und entsprechenden Proben auf *Boote fahren* oder *Seefahrt* versuchen, dem jeweils anderen zu Hilfe zu kommen oder den Krakenmolch auszumanövrieren, was aber recht schwierig ist (*Kriegskunst* +10, Spezialisierung Seekrieg, und *Boote fahren* oder *Seefahrt* +10).

Typische Angriffe des Krakenmolches und ihre Auswirkungen sind:

☞ Schlag mit dem Fangarm auf Deck eines Bootes (AT 15): Boot schwankt, alle Personen, die darin stehen, müssen eine *Körperbeherrschungs*-Probe schaffen, um nicht zu stürzen.

Misslingt die Probe um mehr als drei Punkte, geht die Person über Bord. Gelingt diese AT glücklich, so wird zusätzlich eine Person in den Würgegriff genommen und über Bord gerissen.

☞ Schlag mit dem Rumpf oder Fangarm von unten gegen das Boot (AT 15): Auswirkung wie oben, nur dass niemand gegriffen wird, aber auch keine Angriffe gegen den Fangarm möglich sind. Bei einer glücklichen AT wird hier die *Körperbeherrschungs*-Probe für alle im Boot um +5 erschwert.

☞ Ein Fangarm greift ein Boot an der Seite und versucht, es zum Kentern zu bringen (AT 8): Gelingt dies, wird der Krakenmolch das Boot in der nächsten KR halb (*Körperbeherrschung* für alle, um nicht über Bord zu gehen) und in der übernächsten KR ganz zum Kentern bringen, sodass alle Personen darauf unweigerlich über Bord gehen. Das Boot treibt danach kopfüber im Wasser.

☞ Treiben des Bootes auf eine Felsinsel (AT 15): Um ein Boot zum Kentern zu bringen, wird der Krakenmolch auch versuchen, das Boot gegen eine Insel zu werfen. Dazu erteilt er ebenfalls einen Schlag gegen das Boot, welcher allerdings nicht dazu führt, dass es schwankt, sondern dass es aus dem Kurs geworfen wird und droht, auf eine der Felsnadeln zu prallen.

☞ Entreißen eines Ruders (AT 8): Der Krakenmolch kann auch eines der Ruder der Boote packen und dem Ruderer entreißen, wodurch die Manövrierfähigkeit abnimmt. Gelingt dem Ruderer des entsprechenden Ruders keine *Körperbeherrschungs*-Probe, so lässt er nicht rechtzeitig los und geht über Bord. Pro verlorenem Ruder wird jede *Boote fahren* oder *Seefahrts*-Probe um +1 zusätzlich erschwert.

Einige Szenen, die sich während des Kampfes ereignen können und der Helden bedürfen, um das Boot oder die Personen zu retten:

☞ Jemand geht über Bord: *Schwimmen*-Probe +3, um sich über Wasser zu halten. Ist für den Krakenmolch nun ein bevorzugtes Ziel zum Würgen, ohne Unterwasserkampf sind AT und PA um je +6 erschwert. Vom Boot aus kann eine Person, die nicht im Würgegriff gehalten wird, durch eine gelungene *Ringen*-AT und KK-Probe wieder an Bord gezogen werden. Durch eine gelungene *Schwimmen*-Probe +5 kann derjenige sich auch selbst wieder in eines der Boote ziehen.

☞ Ein Fangarm greift ein Boot, um es zum Kentern zu bringen: Können vor der nächsten Aktion 10 SP oder mehr am Fangarm angerichtet werden, so wird er abgetrennt und das Boot kommt frei. Geschieht dies, wenn das Boot bereits halb gekentert ist, so ist erneut für alle an Bord eine Probe auf *Körperbeherrschung* notwendig, um nicht über Bord zu gehen, wenn das Boot sich ruckartig wieder aufrichtet.

☞ Auf ein gekentertes Boot flüchten: Mit einer *Schwimmen*-Probe +3 oder bei einem Insassen des Bootes beim Kentern auch durch eine *Körperbeherrschungs*-Probe +3. Alternativ können Personen sich auf kleine Felsinseln retten, was durch eine *Schwimmen*-Probe +3 gelingt, aber 5 KR dauert, in denen sie bevorzugte Opfer für den Krakenmolch sind.





☉ Das Boot droht auf eine Felsinsel zu prallen: *Boote fahren* oder *Seefahrt* +5, um das zu verhindern, maximal zwei Helden können diese Probe ablegen, diese müssen sich gerade an einem Ruder oder am Steuer befinden. Misslingen alle durchgeführten Proben, aber eine um weniger als 8 Punkte, so schlägt das Boot nur leck, scheitern alle Proben um 8 Punkte oder mehr, so zerbricht das Boot und kentert, wodurch alle Personen darin über Bord gehen. Diese können sich nun aber durch eine einfache *Schwimmen* oder *Körperbeherrschungs*-Probe auf die kleine Felsinsel retten.

☉ Schlussendlich sollte es den Helden gelingen, den Krakenmolch in die Flucht zu schlagen. Dieser flieht in jedem Fall, wenn er entweder vier Arme oder die Hälfte seiner LeP

verloren hat. Beherrschungszauber gegen ihn sind zusätzlich um 8 erschwert, da er einen Auftrag hat. Bei einer magischen Analyse ist hier keinerlei dämonisches Wirken erkennbar, da der Krakenmolch selbst ein normales Exemplar seiner Art ist.

Je nach Erfolg der Helden, kann der Ausgang des Kampfes mehr oder weniger stark die Hoffnung der Thorwaler beeinflussen:

- ☉ Der Krakenmolch konnte vertrieben werden: +4
- ☉ Pro gekentertem Boot: -1
- ☉ Pro deutlich verletzter Person (7+SP): -1
- ☉ Pro Totem: -3
- ☉ Pro zwei Personen über Bord: -1

STURM

Je nachdem wie lange der Kampf mit dem Krakenmolch gedauert hat und ob Ausbesserungsarbeiten am Boot oder gar die Bestattung eines Toten notwendig war, kommen die Helden früher oder später in Wardby an. Hier werden sie am Strand zunächst freudig erwartet, glauben die Leute der Svensson-Ottajasko doch, dass es sich um eines ihrer Boote handelt, welches seit einigen Tagen auf See vermisst wird. Wenn sich der Irrtum aufklärt, werden die Helden und ihre Anhänger neutral empfangen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Immer noch vom Kampf gezeichnet rudert ihr das letzte Stück nach Wardby in die Fjordmündung hinein. Als euer Boot (eure Boote) in Sichtweite kommt, könnt ihr Rufe vom Ufer hören und einige Thorwaler dort zusammenlaufen sehen. Viele winken euch entgegen, und ihr hört euch Rufe entgegenschallen, doch als ihr näherkommt, verstummen diese und die meisten bleiben nur ruhig am Ufer stehen und blicken euch eher gleichgültig entgegen, die eben noch spürbare Freude ist verflogen. Als ihr das letzte Stück auf den steinigen Strand hinaufrudert, die ersten von Bord springen und das Boot endgültig an Land ziehen, kommt euch eine offensichtlich schwangere Frau mit einem Kind an der Hand entgegen: „Seid begrüßt, Fremde, hier in Wardby. Ich bin Serina Sturlurson von der Svensson-Ottajasko. Ihr habt nicht zufällig eine ähnliche Skúta draußen in der Bucht gesehen?“ Sie schluckt schwer. „Oder irgendwo Trümmerteile bemerkt?“

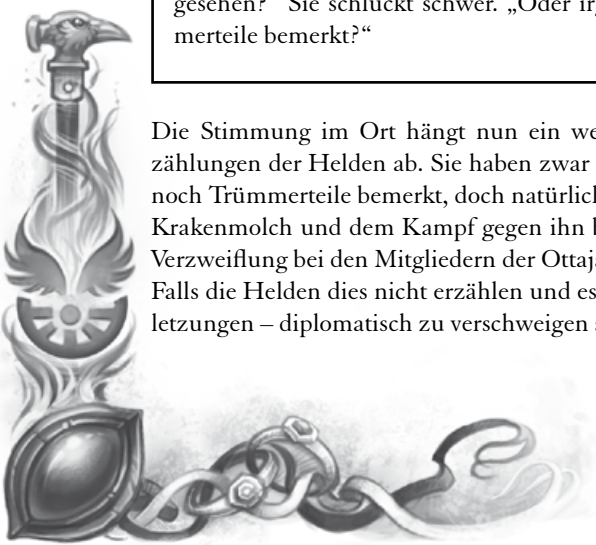
Die Stimmung im Ort hängt nun ein wenig von den Erzählungen der Helden ab. Sie haben zwar weder eine Skúta noch Trümmerteile bemerkt, doch natürlich können sie vom Krakenmolch und dem Kampf gegen ihn berichten, was zu Verzweiflung bei den Mitgliedern der Ottajasko führen wird. Falls die Helden dies nicht erzählen und es – trotz ihrer Verletzungen – diplomatisch zu verschweigen suchen, wird spä-

testens beim Abendessen einer der Mannschaft von seinen Heldentaten gegen den Krakenmolch berichten, und selbst wenn die Helden dies zu verhindern wissen, so wird Brynjar dadurch die Moral der Menschen und damit die Anwerbungsbemühungen der Helden zu untergraben versuchen. Die Helden können kurz mit Serina und den anderen Mitgliedern der Svensson-Ottajasko sprechen und erfahren, dass ihr Mann, der Hetmann der Ottajasko, mit einigen mutigen Kämpfern auf Haijagd ausgezogen ist. Er wird seit zwei oder drei Tagen zurück erwartet, aber noch immer fehlt jede Spur von ihnen. Da sie nur mit einer kleinen Skúta und wenig Proviant aufgebrochen sind, ist unklar, was aus ihnen geworden ist. Tatsächlich hat dies keinerlei Relevanz für das Abenteuer, kann die Helden aber auf eine falsche Spur locken, wenn sie sich auf die Suche nach dem Boot machen. Das Schicksal des Bootes ist nicht festgeschrieben und es mag in ihrer meisterlichen Gnade liegen, ob sie die Helden nichts, nur Trümmer oder gar einige Überlebende finden lassen wollen. Das ganze, unversehrte Boot sollten sie nicht bergen können, damit die Moral ein wenig weiter sinkt und es Brynjar möglich wird, schließlich eine Meuterei anzuführen. Falls die Helden sich auf die Suche machen, gibt es folgende Auswirkungen auf die Hoffnung.

- ☉ +2 dafür, dass die Helden die Suche aufnehmen
- ☉ -1 für jeden Tag ohne Hinweis oder Fund
- ☉ -2 falls Trümmer gefunden werden
- ☉ -4 für jeden Toten, der gefunden wird
- ☉ +4 für jeden Überlebenden

Hier haben Sie als Meister noch die Möglichkeit, ein wenig auf die Hoffnung der Gruppe Einfluss zu nehmen, je nachdem, was Sie die Helden finden lassen. Sie sollten dies allerdings auch von ihren Erfolgen bei Proben auf *Wettervorhersage*, *Seefahrt*, *Boote fahren*, *Tierkunde* oder *Orientierung* abhängig machen.

Falls die Helden sich in Wardby genauer umsehen, so wird ihnen ein inzwischen verfallenes und einst wohl niedergebranntes Langhaus auffallen, das offensichtlich schon einige Zeit leer steht. Fragen die Helden nach dem Grund, so kön-





nen sie die Geschichte von *Garsvir „dem Brecher“* erfahren: Im Jahr 1011 BF zog dieser mit seinen Getreuen aus um Riva zu erobern. Um seiner Siegesgewissheit Ausdruck zu verleihen, nahm er alles bewegliche Gut aus seinem Langhaus mit und steckte es bei Abfahrt in Brand, da er nicht vorhatte,

wieder zurückzukommen. Tatsächlich kam er nicht zurück und wurde in Riva vom Stadtrat angeheuert, um die Stadt zukünftig zu beschützen. So erhielt er dort mit den Seinen neues Siedlungsland und lebt bis heute in Riva, wo er seinen Dienst an der Stadt versieht.

KOMM MIT MIR – ANWERBUNG IN WARDBY

Egal ob die Helden sich auf die Suche nach dem verlorenen Boot machen oder nicht, sie werden vermutlich auch bei den verbliebenen Einwohnern von Wardby Rekrutierungsversuche unternehmen. Bei den Mitgliedern der Svensson-Ottajasko werden sie derzeit auf taube Ohren stoßen, da gerade einige gute Kämpfer samt dem Hetmann auf See verschollen sind und die anderen zunächst warten, ob diese wieder auftauchen, sonst wird hier jede Hand gebraucht, um die Gruppe über den Winter zu bringen.

Ansonsten gibt es aber noch die Ottajaskos Felsenfest und Eisfischer, bei welchen die Helden ihr Glück versuchen können. Falls sie nicht nach dem verschollenen Boot suchen wollen oder können, so müssen sie bei diesen beiden um Gastung bitten, da die Svensson-Ottajasko sie dann nicht aufnehmen wird. Beide Ottajaskos werden ihnen Gastung gegen Geschichten und Berichte aus dem Süden bieten, sodass sich viele in der Mannschaft animiert sehen, Sagen, Berichte und Neuigkeiten zum Besten zu geben. Sie können hier auch den Helden die Möglichkeit geben, Berichte und Ansprachen in ihrem Sinne zu verbreiten. Brynjar wird in jedem Fall die Bemühungen der Helden durch Geschichten und Erzählungen über den Kampf mit dem Krakenmolch und den geisterhaften Nebel untergraben. Dabei lobt er sie vordergründig, dass sie „den unheimlichen und grausigen, sinnverwirrenden und seelenverschlingenden Nebel überstanden haben“ und „der gefährlichen und Schiffe versenkenden Kreatur Hrangars ins Auge geblickt haben“. Er wird vor allem solche Details hervorheben, die für die Gruppe nachteilig waren, also z.B. dass Personen über Bord gegangen sind und verletzt wurden, ein Boot gekentert ist oder Ähnliches. Orientieren Sie sich an den jeweiligen Erlebnissen der Heldengruppe.

Falls die Helden alleine losziehen, um Gefolgsleute zu finden, wird es Brynjar so gelingen, die Moral um 2 Punkte zu senken und zudem zwei Personen das Anheuern madig zu machen, sodass sie sich nicht den Helden anschließen. Seine Bemühungen können nur dadurch ausgehebelt werden, dass mindestens ein Held in seiner Nähe bleibt, um seine Erzählungen immer wieder zu ergänzen und in ein positives Licht zu rücken. Gelingt den Helden dies, so können sie insgesamt fünf Personen anheuern, gelingt ihnen dies nicht, dann nur drei, wenn sie in beiden anderen Ottajaskos werben. Suchen sie nur in einer Mitstreiter, so sind es jeweils zwei weniger:

☞ *Yrsa Dyrholasdottir* (27 Jahre, 1,91 Schritt, rotblonde schulterlange Haare, Sommersprossen, goldene Ohrringe, Krötenhaut, Skraja, Swafniramulett, immer fröhlich)

☞ *Sigurd Bjarnisson* (33 Jahre, 1,76 Schritt, sehnig und schmal, obwohl er viel isst, Halbglatze, kurze braune Haare, Schnurrbart, buschige Augenbrauen)

☞ *Hjonin Sigursson* (24 Jahre, 1,68 Schritt, stämmig, Bauchansatz, blond, laut und polterig, wird auch „halber Jon“ genannt, ob seiner Größe)

☞ *Vigdís Thordarsdottir* (39 Jahre, 1,80 Schritt, rote lange Haare mit eingeflochtenen Muscheln, einfache Kleidung, wirkt häufig abwesend, Medium)

☞ *Gerdi Halldorsdottir* (26 Jahre, 1,87 Schritt, hellbraune Haare, Drachenhelm, Orknase, Krötenhaut, gibt sich kämpferisch und will auf der Fahrt vor allem Ruhm und Ehre erringen, da sie noch einiges erreichen und eines Tages Hetfrau werden will)

SCHWERER STURM

„Er wollte sicher Kristimund nicht beleidigen. Er meint einfach, die Narben machen sie hässlicher als seine Schwester.“

—Brynjar leise zu Oddur

Tag 9 (vermutlich):

Strecke: Wardby – Virport

Orientierung: +5

Seefahrt / Boote fahren: +8

Auch an diesem Tag auf See erwartet die Helden eine unangenehme Überraschung. Brynjar wird heute wieder ver-

suchen, eine Meuterei anzuzetteln, falls die Moral niedrig genug ist. Ist sie dies nicht, wird er daran arbeiten Zwietracht zu säen und versuchen, die Leute gegen die Helden einzunehmen. Dazu wählt er heute den Weg über die Walwütigen, indem er beim Rudern scheinbar zufällig in das Gespräch einige Brocken an Informationen einfließen lässt, dass andere Personen im Boot sich abfällig über die Walwütigen geäußert haben. Dies wird nach kurzer Zeit zu einem lauten Wortwechsel an Bord des Bootes führen, der außer Kontrolle zu geraten droht.

Falls sich einer der Helden auf dem Boot befindet, kann er frühzeitig in den Wortwechsel und auch schon in Brynjars Erzählung eingreifen, wenn ihm diese auffällt. Je weiter sich





die Auseinandersetzung bereits aufgeschaukelt hat, umso schwerer sollte es sein, sie wieder in den Griff zu bekommen. Über die Frage, wann den Helden der sich anbahnende Konflikt auffällt, entscheidet eine *Menschenkenntnis*-Probe, welche um 5 erleichtert wird, falls die Helden Brynjar bereits unter Verdacht haben. Falls sich kein Held in dem entsprechenden Boot aufhält, gilt die Probe als misslungen:

- ☞ Misslungen: Der Konflikt fällt erst bei einem handfesten Streit zwischen Oddur und Liskjolv auf. *Überreden*-Probe +15
- ☞ 0-3 TaP*: Der Konflikt fällt bei den ersten lautereren Worten zwischen Oddur und Liskjolv auf. *Überreden*-Probe +10
- ☞ 4-7 TaP*: Der Konflikt fällt bereits beim der harschen Reaktion von Oddur auf Brynjars Worte auf. *Überreden* +5
- ☞ 7+TaP*: Der Konflikt fällt bereits bei Brynjars Erzählung auf. *Überreden* +/-0

Wenn die Helden versuchen, wieder für Ruhe zu sorgen, muss ihnen dafür eine *Überreden*-Probe gelingen, die um den oben genannten Wert erschwert, aber um den aktuellen Wert in Hoffnung erleichtert wird. Je besser also die Stimmung auf dem Boot ist, desto einfacher wird es den Helden fallen, den Streit beizulegen.

Falls keiner der Helden im Boot mit den Walwütigen sitzt, muss zunächst das andere Boot längsseits gebracht werden, was mit einer Probe auf *Boote fahren / Seefahrt* +5 rechtzeitig gelingt. Misslingt diese Probe, so kommen die Helden so spät, dass die *Überreden*-Probe automatisch als misslungen zählt. Abhängig vom Ergebnis der *Überreden*-Probe sind die Auswirkungen mehr oder weniger positiv für die Stimmung und die Helden:

☞ misslungen: Oddur greift Liskjolv an, Kampf an Deck, Oddur ist in Walwut und wird bis zum Tod kämpfen, solange sich ihm noch Gegner anbieten. Hier können die Helden nur noch durch Ruhigstellen des Walwütigen für Ordnung sorgen. Dies kann durch Magie, karmales Wirken, einen harten Schlag oder im Extremfall auch durch einen bewaffneten Angriff oder Über-Bord-Stoßen erreicht werden. Je nach Maßnahme und Erfolg der Helden sinkt die Hoffnung um 1-5 Punkte.

- ☞ 0-5 TaP*: Hoffnung -2, Kampf kann verhindert werden, gesteigertes Misstrauen zwischen den Walwütigen und den anderen.
- ☞ 6-10 TaP*: Hoffnung +1, kein Kampf, Misstrauen kann zerstreut werden.
- ☞ 11+ TaP*: Hoffnung +3, kein Kampf, Verbundenheit zwischen Walwütigen und anderen Personen nimmt zu ob der überstandenen „Missverständnisse“.

Sollte die Moral dadurch so weit sinken, dass eine Meuterei möglich ist, wird Brynjar diese sofort auszulösen versuchen. Falls die Moral der restlichen Personen noch zu hoch ist, wird er einen Kampf auf dem Boot nutzen, um unauffällig einen treuen Parteigänger der Helden, aber keinen Walwütigen über Bord zu schicken und dies nicht melden, in der Hoffnung, dass es im allgemeinen Chaos zu spät bemerkt wird und der Betroffene nicht rechtzeitig geborgen werden kann.

Wählen Sie hier einen passenden Charakter aus und würfeln Sie für alle Helden, die gerade nicht aktiv am Kampfgeschehen beteiligt sind, eine verdeckte Probe auf *Sinnenschärfe* +7, um das zu bemerken. Dann kann zusätzlich zum Kampfherd gleich ein zweiter Krisenherd bei der Bergung entstehen, wobei dieses Problem auch von einem zweiten Boot aus gelöst werden kann, welches den Schwimmer aufnehmen kann.

ORKNARTIGER STURM

„Wir sollten uns aufteilen, um die verschiedenen Ottajaskos und Tavernen aufzusuchen und Mitfahrer anzuwerben.“

—Brynjar zu den Helden oder anderen Mitreisenden bevor er sich absetzt, um Feuer zu legen

Virport:

Einwohner: 420 *Jarltum:* Ifirnsgard
Tempel: Swafnir, Travia, Ifirnschrein
Gasthäuser: keine
Herrscher: Hetmann *Ynguar Raskirsson*, Hetfrau *Asgerd Bjarfsdottir*
Besonderheiten: 10 Meilen westlich findet sich die Ottaskin der Wellenreiter-Ottajasko, die Iskir Ingibjarsson unterstützen. Hier können die Helden niemanden anwerben.
Stimmung: Aufbruchstimmung, da die Stadt von der nahen Garnison in Enskar profitiert und bescheidener Wohlstand absehbar ist.

Schließlich erreichen die Helden am späten Nachmittag Virport:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Müde von den Anstrengungen des Tages könnt ihr vor euch an der Küste einen größeren Ort sehen. Zwischen schroffen Kreideklippen liegt die recht große Ansiedlung Virport, die vor einigen Jahren durch das Auftauchen eines gewaltigen Wurms bekannt wurde. Dieser hielt hier eine holde Maid gefangen, die schließlich von mutigen Recken aus den Klauen des Untiers befreit werden konnte. Ein wenig oberhalb des Ortes könnt ihr ein teilweise zerstörtes und abgebranntes Langhaus sehen, in welchem der Wurm gehaust haben soll.

Ihr könnt weitere Boote sehen, sowohl Ruder- wie auch kleine Segelboote, die zusammen mit euch den Hafen ansteuern. Von einigen aus wird freundlich gewunken, die Thorwaler hier scheinen keine Angst vor euch zu haben. Als ihr in den Hafen südlich des Ortes einlauft,





rennen einige Kinder schreiend weg und kurz darauf kommt ein rothaariger Hüne von Mann zum Strand.

Die Geschichte mit dem Wurm kann von den Helden im Rahmen des Abenteuers **Helden einer Saga** erlebt werden. Falls einer der anwesenden Helden dieses Abenteuer gespielt hat, so wird er sich daran erinnern und kann seinen Gefährten darüber berichten.

Bei dem Mann handelt es sich um Yngvar „der Bär“ Raskirsson (41 Jahre, 2,12 Schritt, kupferrote lange Haare mit ersten grauen Strähnen, muskulös und gut genährt, Tätowierungen und viele Narben an den Armen, direkt, aufrichtig aber ungeschickt in Diplomatie, polternde Art), den Hetmann der Wellenreiter-Ottajasko hier aus Virport. Dieser wird die Helden freundlich in Virport begrüßen und um Nachrichten aus dem Süden und auch vom obersten Hjalding fragen, wenn die Helden durchblicken lassen, dass sie dabei waren oder etwas darüber wissen. Wenn die Helden für sich und ihre Gruppe um Gastung bitten, schlägt er vor, sie auf die

VIRPORT

- | | |
|---------------------------------|------------------------------|
| 1 Spähturm | 13 Heilari |
| 2 Seiler | 14 Fischersteeg |
| 3 Wollweberei und Segelmacherei | 15 Bootsbauer |
| 4 Gonnakir-Sippe | 16 Jarlsitz |
| 5 Mühle | 17 Händler |
| 6 Pöklerei | 18 Schnitzer |
| 7 Hautbildstecherin | 19 Travia-Tempel |
| 8 Kreidefärber | 20 Ottaskin |
| 9 Fischer und Netzmacher | 21 Langhaus der Jarlskari |
| 10 Ifirn-Schrein | 22 Bauernhöfe |
| 11 Runenmeisterin | 23 Schafzucht |
| 12 Gästehaus des Jarls | 24 Transiederei und Gerberei |

verschiedenen Ottajaskos zu verteilen, und die anderen Heteleute werden dem zustimmen. Die Aufteilung der Mannschaft auf die sechs verschiedenen Ottajaskos obliegt dabei den Helden.

Falls die Helden langsam ein Auge auf Brynjar haben, können sie hier dafür sorgen, dass er mit einigen oder allen Helden zusammen untergebracht ist, um ihn unter Kontrolle zu haben. Sollten sie dies versäumen, so wird er hinter ihrem



Rücken weiter daran arbeiten, die Zuversicht der anderen zu untergraben und damit auch Erfolg haben (Hoffnung -3, zwei Personen lassen sich nicht anwerben). Falls die Helden in seiner Nähe sind, können sie mit einer *Überreden*-Probe +5 das Schlimmste verhindern (keine Auswirkungen).

Sonst können die Helden in Virport bei sechs Ottajaskos für ihre Reise werben und in zwei der Ottajaskos tatsächlich Leute finden, die mit Marada ziehen wollen. In den anderen Gemeinschaften hat sich der Glaube durchgesetzt, dass die Wölfin nicht mehr den Idealen der Thorwaler folgt, und sie sehen Iskir Ingibjarnsson als neuen Wortführer des traditionellen Thorwals. Sobald dies Brynjar zu Ohren kommt, wird er diesen Glauben weiter schüren und unterstützen und damit erst recht dafür sorgen, dass aus diesen Ottajaskos niemand an der Fahrt teilhaben will.

So können die Helden bei der Windtrutz-Ottajasko und der Vigurdsson-Ottajasko Leute anwerben:

☞ *Goldzahn' Rogni* (ca. 43 Jahre, fettige strähnige graue schulterlange Haare, fahlgraue Augen, leicht abgemagert, wirkt nervös, protziger Mantel mit Vogelstickereien über abgetragenen Lumpen)

☞ *Vidur Simonarsson* (31 Jahre, 1,76 Schritt, weiße Haare, rot-bläuliche Augen, Halb-Albino mit sehr heller Haut, Filzhut, dunkler schwerer Wollumhang, der einen starken Kontrast zur hellen Haut bildet)

☞ *Elin Thorlaugsdottir* (18 Jahre, 1,85 Schritt braune Haare, graue Augen, naseweis und neunmalklug, will ständig überall mitreden und ernst genommen werden)

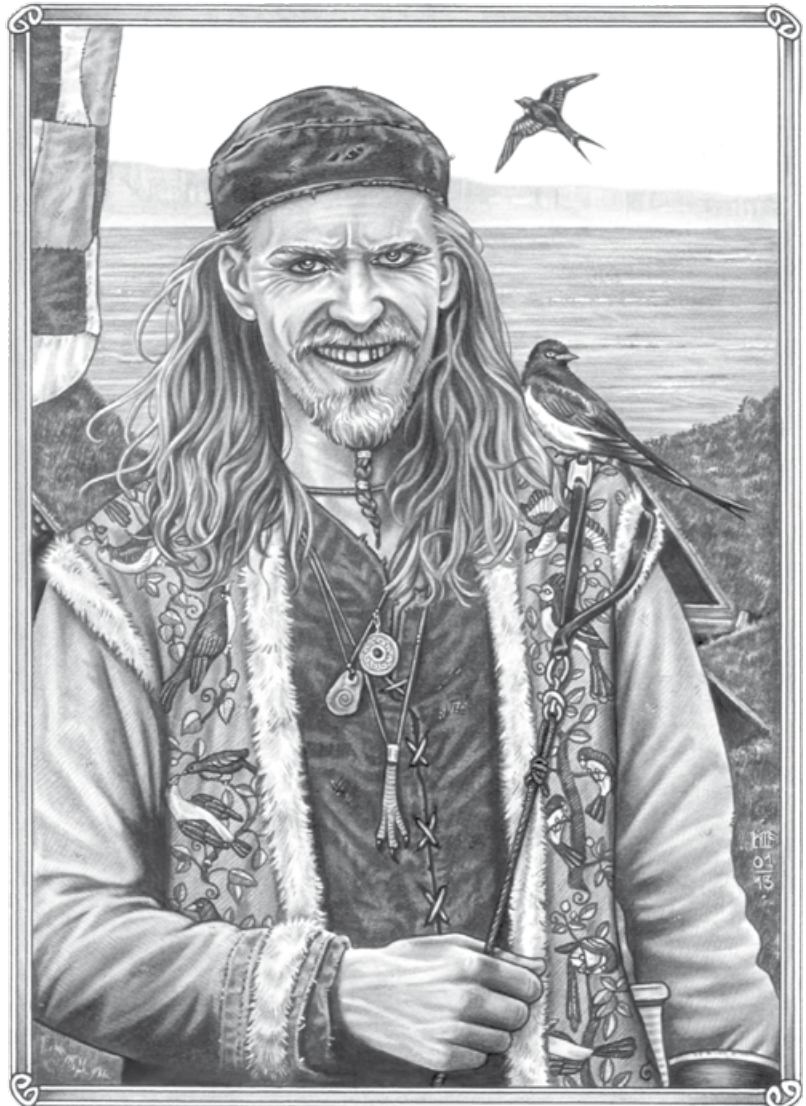
☞ *Walkir Bjarnarsson* (26 Jahre, 1,91 Schritt, schwarze Haare, Vollbart, braune Augen, viele Tätowierungen, vor allem Wale und Walknoten, muskulös, KK 16)

☞ *Fjella Grimursdottir* (22 Jahre, 1,80 Schritt, honigblonde Haare, graue Augen, kräftige Arme, die sie unbekleidet trägt, Runenbänder um die Oberarme tätowiert, Stirnband, Trinkhorn am Gürtel, KK 17)

Dabei stellen sowohl Walkir wie auch Fjella die Bedingung, dass die Helden im Armdrücken gegen sie antreten.

BEWEIS DER STÄRKE – DAS ARMDRÜCKEN

Wenn die Helden sich darauf einlassen, wird ein Tisch geräumt und die beiden Kontrahenten nehmen gegenüber



Platz. Jeder versucht nun den anderen allein mit der Kraft eines Arms und mit aufgestütztem Ellenbogen mit der Hand auf die Tischplatte zu bekommen. Gegen die beiden Thorwaler müssen zwei verschiedene Helden antreten.

Rein regeltechnisch wird der Wettkampf über vergleichende Proben auf KK abgehandelt, wobei sich der jeweils bessere die übrigen Punkte gutschreiben kann. Misslingt eine der Proben, so kann der andere sich seine kompletten übrigen Punkte der Eigenschaftsprobe gutschreiben. Wer zuerst 10 Punkte auf dem Konto hat, hat es geschafft, den Gegner auf die Tischplatte zu drücken.

Gewinnen die Helden ein oder beide Duelle (dann zusätzlich Hoffnung +1), so haben sie sich in den Augen der Thorwaler als würdig erwiesen. Falls beide Duelle verloren gehen, aber beide mehr als fünf vergleichende Proben brauchten, werden die Thorwaler die Helden ebenfalls akzeptieren und mitkommen, aber nicht so euphorisch sein (Hoffnung -1).



UNVERHOFFT KOMMT OFT – DER VERRÄTER SCHLÄGT WIEDER ZU

Wenn die Helden hier ihre Rekrutierung abgeschlossen haben, werden sie zu Bett gehen, wie in all den Nächten zuvor. Da sie in einem Langhaus geschützt schlafen, gehen wir davon aus, dass keine Wachen aufgestellt werden. In dieser Nacht möchte Brynjar nun auf anderem Weg zeigen, dass die Helden von Swafnir verlassen sind und zugleich Zwietracht zwischen den Mitgliedern der Mannschaft säen, um endlich zu seiner Meuterei zu kommen.

Dazu schleicht er sich des Nachts aus dem Langhaus, wobei er nicht beobachtet wird, und legt Feuer an einen Schafstall der Vigurdsson-Ottajasko, von der Leute angeheuert wurden. Nachdem er das Feuer gelegt hat, deponiert er noch die Zunderdose mit Walmotiv von Oddur Ornurson hier, um so den Verdacht auf diesen zu lenken und weiteren Zwist zu provozieren. Da er häufig seine Dose als Talisman vorzeigt, ist diese allgemein unter der Mannschaft der Helden bekannt und wird sicher gefunden und zugeordnet werden. Sollte einer der Helden ein auffälliges Besitzstück haben, das allgemein bekannt ist, kann Brynjar auch dieses verwenden und beim Brandherd deponieren. Beim Legen des Brandes jedoch wird Brynjar von dem Thorwaler *Jenar Geirson*, der sein Wasser abschlagen will, gesehen.

Die Helden werden also wie ihre gesamte Mannschaft in der Nacht durch die Rufe „Feuer, Feuer, elender Brandstifter!“ geweckt, als der Thorwaler noch nicht ausgeschlafen und schon gar nicht nüchtern versucht, Brynjar zu stellen. Dieser kann ihm jedoch durch einen schnellen Sprint und rasches Verstecken entkommen und wird bald darauf bei den Löscharbeiten wieder auftauchen. Ein eventueller Gefahreninstinkt der Helden schlägt hier nicht an, da nur ein Stall angezündet wurde, was keine Gefahr für das Leben der Helden bedeutet.

Wenn die Helden aus dem Bett gesprungen sind und das Langhaus verlassen, können sie weder den Brandstifter noch den Alarmrufer sehen, allerdings das sich ausbreitende Feuer am Stall und das panische Blöken der Schafe darin hören. Hier können die Helden erneut ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen und zum einen die Löscharbeiten koordinieren (*Gassenwissen* oder *Kriegskunst* für die Organisation, *Überreden*, um die Menschen einzuteilen und anzuleiten) sowie zum anderen auch selbst Schafe aus dem brennenden Stall retten, woran sich auch einige Thorwaler versuchen werden (*Athletik* oder *Körperbeherrschung*, um unversehrt in den Stall hineinzukommen, *Ring*-AT, um ein Schaf zu greifen, *KK*-Probe und *Körperbeherrschung* oder *Athletik*, um heil wieder herauszukommen. Pro abgelegter Probe auf *Athletik* oder *Körperbeherrschung* verliert ein Held 4 AuP und pro gescheiterter Probe, egal welche, nimmt er 1W6 TP(A) für die Rauchvergiftung, selbst wenn er sich ein nasses Tuch vor den Mund bindet. Sollten die AuP eines Helden auf 0 fallen, während er im Stall ist, so wird er dort ohnmächtig und droht

zu ersticken oder zu verbrennen, wenn er nicht gerettet wird. Haben die Helden Erfolg bei der Organisation der Löscharbeiten, so sind die letzten Flammen nach etwa einer halben Stunde erstickt und das Übergreifen auf angrenzende Gebäude konnte verhindert werden. Scheitern die Helden, dauern die Löscharbeiten länger (eine Probe 1-5 Punkte daneben), brennt der Stall komplett nieder (beide Proben misslungen oder eine um mehr als 5 Punkte) oder die Flammen greifen gar noch auf ein benachbartes Langhaus über (beide um mehr als 5 Punkte misslungen oder ein Patzer).

Ein Held, der die Löscharbeiten koordiniert und dabei die Übersicht behält, kann mit einer verdeckten *Sinnenschärfe*-Probe +7 sehen, dass zwei Personen nacheinander leicht versetzt aus dem Wald kommen und sich grob deren Größe und Bewegungen einprägen, so er dem Bedeutung beimisst. Erst bei weiteren 10 TaP* der *Sinnenschärfe*-Probe kann ihm eine Identifizierung der Personen gelingen (Brynjar kommt zuerst wieder, dann Jenar Geirson, der den Brandstifter in den Wald verfolgte).

Falls die Helden sich nicht an der Rettung der Schafe beteiligen wollen, können sie dramatische Szenen einflechten, wenn ein Thorwaler, der gerade zwei Schafe gerettet hat, beim dritten Mal bewusstlos im Stall zusammensinkt oder das Fell eines Schafes Feuer fängt und dieses panisch aus dem Stall ausbricht und in die Nacht davonrennt. Falls die Helden sich an der Rettung der insgesamt zehn Schafe beteiligen wollen, so geben Sie ihnen die Chance, so viele zu retten, wie sie können und möchten, bis zu fünf Schafe werden auch von den Thorwalern gerettet, die anderen werden ohne Eingreifen der Helden verbrennen oder ersticken.

Wenn die Helden sich an der Rettungsaktion der Schafe beteiligen, können Sie für jeden Helden, der in den Stall eingeht, eine verdeckte Probe auf *Sinnenschärfe*+7 würfeln, ob ihm die Zunderdose auffällt. Falls die Probe gelingt, weisen sie ihn auf den silberglänzenden und fast schon glühenden Metallgegenstand hin, der ihm ob des Motivs auf dem Deckel bekannt ist. Falls der Held die Dose bergen will, muss er den extrem heißen Gegenstand in etwas feuerfestem bergen, was zum einen den Besitz eines solchen Gegenstandes voraussetzt (Schmiedezange, Alchimistenwerkzeug, Iryanlederrüstung o. Ä.) und dann noch eine erfolgreiche Probe auf FF erfordert, um sich nicht zu verbrennen (1W6 SP). Diese Probe kann beliebig wiederholt werden, kostet aber jedes Mal 1W6 TP(A) für die Rauchvergiftung.

Falls der Held zunächst die Schafe retten will, kann er nach Abschluss der Löscharbeiten gezielt nach der Dose suchen, die er dann vor allen anderen finden wird, da er weiß, wo er suchen muss. In diesem Fall wird der Held die Dose erkennen und kann das Beweisstück durchaus unterschlagen, um dem im Stillen nachzugehen.

Sonst wird Yngwar „der Bär“ die Brandstelle untersuchen und die Dose entdecken, die er dann als vermeintliches Utensil des Brandstifters vorzeigen wird.





SCHWELENDE TRÜMMER – VERDACHTSMOMENTE

Nachdem der Brand gelöscht und die Schafe hoffentlich gerettet sind, haben entweder die Helden oder Yngwar die Zunderdose mit dem Walmotiv darauf gefunden. Diese kann von mehreren Leuten aus der Mannschaft der Helden und auch vom Walwütigen als sein Eigentum identifiziert werden, was er nicht leugnet, zumal sie sich nicht mehr in seinen Sachen findet, wenn er nachsieht. Diese Tatsache wird er offen zugeben, aber zugleich beteuern, dass er mit der Brandstiftung nichts zu tun hat. Hier sollten die Helden möglichst rasch einschreiten, um Vorwürfe von Yngwar an Oddur zu verhindern, zumal der Hetmann nicht sonderlich diplomatisch vorgehen wird.

Falls die Helden nicht rechtzeitig dazwischen gehen, wird sich zunächst ein lauter Wortwechsel entwickeln und schließlich, falls sie dann immer noch nicht eingreifen, Oddur den Hetmann angreifen ob seiner Unterstellungen. Orientieren Sie sich für diese Szene an den Vorgaben für die Auseinandersetzung auf dem Schiff (siehe **Schwerer Sturm** ab Seite 29).

Falls einer der Helden in der gleichen Ottajasko in seiner Nähe geschlafen hat und darauf geachtet haben sollte, wo sich die Walwütigen befinden – etwa um sie aus den Löscharbeiten herauszuhalten –, kann er sich erinnern, dass Oddur tatsächlich bei den anderen war, als die Rufe „Feuer, Feuer“ zu hören waren. Falls die Helden diese Beobachtung nicht selbst gemacht haben, können sie durch herumfragen oder zielgerichtetes Verhören von Personen (*Menschenkenntnis*) jemanden finden, der die Walwütigen zusammenstehen oder gar beim Löschen gesehen hat, wenn die Helden sie davon nicht abgehalten haben.

Eine Befragung von Jenar Geirson führt zu der groben Beschreibung, dass er eine dunkle Gestalt von etwa 1,75 Schritt Größe in thorwalscher Tracht gesehen hat, die sich am Stall zu schaffen machte, dann sah er die ersten Flammen, woraufhin er seinen Warnruf ausstieß und versuchte, den anderen zu stellen, doch der flüchtete in den Wald und hatte ihn in der Dunkelheit schon bald abgehängt. Wer es genau gewesen ist, das kann er nicht sagen, Oddur scheint von der Größe her nicht zu passen, aber sicher ist er nicht.

Falls einer der Helden auf die Idee kommt, zu fragen, z.B. weil er Brynjar aus dem Wald kommen sah, wird Brynjar angeben, selbst dem Brandstifter gefolgt zu sein. Er habe aber gleich im Wald aufgegeben, da er weder Jenar Geirson noch den Brandstifter sehen konnte. Diese Aussage kann weder überprüft noch widerlegt werden (eine gelungene *Menschenkenntnis*-Probe +15 zeigt immerhin, dass es sich um eine Lüge handelt – würfeln Sie diese Probe verdeckt und geben Sie dann dem Rest der Helden die Information, dass sie denken, er sagt die Wahrheit).

Die Vernehmung weiterer Zeugen zeigt, dass sowohl die anderen Walwütigen wie auch einige aus der Mannschaft Oddur direkt bei den Alarmrufen gesehen haben. Dieser

Umstand wird aber von der Vigurdsson-Ottajasko nicht als ausreichender Beweis seiner Unschuld angesehen, da die Helden und ihre Mannschaft als Freunde des Walwütigen gesehen werden. Hier müssen die Helden also weitere Beweise finden und beisteuern. Möglichkeiten dazu wären:

👁 *Fährtsuchen* (Probe +7 bei Fackelschein o. ä.): Direkt am Brandort sind inzwischen durch die Löscharbeiten alle Spuren vollkommen zertrampelt. An der Stelle, wo die Spuren in den Wald führen, finden sich zwei Spuren, die auch beide etwas versetzt wieder zurück in den Ort führen, sich hier aber im Chaos der allgemeinen Spuren verlieren. Der Brandstifter muss also wieder hier sein! Falls einer der Helden Brynjar auf seinem Rückweg erkannt hat, kann er ihn jetzt schwer belasten. Würde er nicht erkannt, kann der Zeitpunkt an dem er zurückkam sehr hilfreich sein. Mehrere Personen haben ihn auf dem Rückweg in den Ort gesehen und hatten zu diesen Zeitpunkt bereits Oddur getroffen, den sie somit entlasten. Allerdings hat niemand den im Ort unbekannteren Brynjar auf seinem Rückweg erkannt. Falls er nicht erkannt wurde, wird Brynjar auf Nachfrage angeben, er habe nichts Besonderes gesehen.

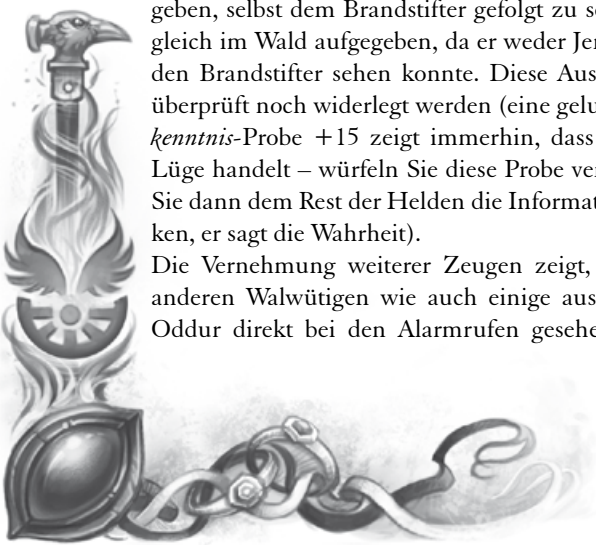
👁 *Holzbearbeitung, Zimmermann* oder *Wildnisleben* (Probe +/-0): Das Holz hat sich nicht von allein entzündet, es finden sich abgebrannte Kienspäne und verkohltes Laub dort, wo die Zunderdose gefunden wurde. Es handelt sich also um Brandstiftung, woran ohnehin niemand zweifelt.

👁 *Alchimie, Braumeister, Schnaps brennen* oder *Winzer* (Probe +/-0): An der Stelle, an der die Zunderdose gefunden wurde, finden sich Rußspuren und ein Brandverlauf, die auf das Verbrennen von Alkohol schließen lassen. Gelingt die Probe auf *Schnaps brennen*, dann kann der Alkohol als Premer Feuer ausgemacht werden. Falls die Helden hier nachsetzen, wird sich herausstellen, dass der Wasserschlauch von Oddur noch da ist und er auch kein Premer Feuer bei sich hatte.

Wenn die Helden hier Beweise – und sei es nur in Form von Zeugenaussagen – zusammenbekommen, die zeigen, dass Oddur unschuldig ist, so sollte es ihnen gelingen, Yngwar und die restlichen Hetleute von Virport davon zu überzeugen. Dies kann entweder ausgespielt oder durch eine Probe auf *Überreden* abgewickelt werden, was mit einer Probe auf *Rechtskunde* oder *Sagen/Legenden* (bei einem Skalden) als Hilfstalent unterstützt werden kann.

Falls es den Helden gelingt, durch *Fährtsuchen* oder ihre Beobachtungen Brynjar zu überführen, wird er sich offen gegen die Helden stellen und eine flammende Rede halten, in der er versucht, Stimmung gegen die Helden aufzubauen. Er wird jede noch so kleine Verfehlung der Helden einbauen und ihnen vorhalten und dadurch die Hoffnung der Mannschaft um 3 Punkte senken, wenn die Helden nicht eingreifen.

Genügt dies, dass es zu einer Meuterei kommen kann, so wird diese ausbrechen, und anhand des Kippens der Stimmung wird sich ein Großteil der Leute aus Virport hinter Brynjar und Iskir Ingibjarsson stellen, von dem Brynjar in höchsten Tönen schwärmt.





Die Helden können dies verhindern, in dem sie sich ein Redeuell mit Brynjar liefern, bei dem eine vergleichende *Überreden*-Probe gewürfelt wird. Gewinnen die Helden, so steigt die Hoffnung und die Mehrheit stellt sich hinter sie. Gewinnt Brynjar, so sinkt die Hoffnung entsprechend und es hängt vom schlussendlichen Wert ab, ob es zu einer Meuterei und damit zu einer Front gegen die Helden im Ort kommt:

- 👁 Probe um 7+ Punkte gewonnen: überwiegende Mehrheit hinter den Helden, Moral +3
- 👁 Probe um 4–6 Punkte gewonnen: Mehrheit hinter den Helden, Moral +1
- 👁 Probe 0–4 Punkte gewonnen: Mehrheit hinter den Helden
- 👁 Probe um 0–4 Punkte verloren: Mehrheit hinter Brynjar
- 👁 Probe um 4–6 Punkte verloren: Mehrheit hinter Brynjar, Moral –1
- 👁 Probe um 7+ Punkte verloren: überwiegende Mehrheit hinter Brynjar, Moral –3

Falls sich eine Meuterei abzeichnet, können Sie direkt ins Finale überleiten, welches dann leider auf dem Land stattfindet, was Brynjar eines Teils seiner Möglichkeiten beraubt. Dafür findet er hier eine deutlich größere Zahl an Unterstützern. Allerdings wird es dadurch für die Helden sehr schwer, ihn als Diener der Charyptoroth zu überführen, da deren unheiliges Wirken kaum auf das Land reicht. Falls die Helden ihn allerdings in Bedrängnis bringen, wird er ins Wasser fliehen und schließlich durch Anrufung seiner Herrin über das Wasser davonlaufen, was zu Diskussionen führen kann, ob er nun Swafnirs Segen habe oder unheiligen Mächten dient. Dann ist noch einmal die Überzeugungsarbeit der Helden gefragt.

Sollte das Finale bereits hier stattfinden, überspringen Sie den folgenden Abschnitt **Orkan** und leiten Sie direkt in den Abschnitt **Die Ruhe nach dem Sturm** (siehe Seite 36 f.) über.

ORKAN – DAS FINALE

„Herrin Hranngar, beweise uns deine Macht, auf dass die Verblendeten erkennen mögen, dass Swafnir sie um deine Herrlichkeit getäuscht und betrogen hat! Sei mit mir!“

—Brynjar, wenn er in Bedrängnis gerät

Tag 10 (vermutlich):

Strecke: Virport – Enskar

Orientierung: +3

Seefahrt / Boote fahren: +3

In diesem Kapitel kommt es schließlich zur finalen Auseinandersetzung zwischen Brynjar und den Helden, da dieser nun mit der Brechstange versuchen wird, eine Meuterei gegen die Helden anzuzetteln. Dazu wird er zunächst die Hoffnung an Bord durch Sticheleien und üble Nachrede weiter zu senken versuchen. Falls einer oder mehrere der Helden an Bord des gleichen Bootes sind, können sie dies mitbekommen (*Menschenkenntnis*-Probe +5). Haben die Helden 5+TaP*, so können sie die destruktiven Umtriebe bemerken, bevor es zu einem Hoffnungsverlust kommt, bleiben weniger Punkte übrig, so sinkt die Hoffnung um 1. Misslingt die Probe gar oder ist keiner der Helden an Bord, so sinkt die Hoffnung um 3, allerdings nur auf dem Boot, auf dem er sich befindet.

Sinkt die Moral hier so weit, dass es für eine Meuterei reicht, so wird diese ausbrechen und sich direkt gegen Helden an Bord wenden, bzw. es wird, falls keine Helden anwesend sind, zur geschlossenen Meuterei eines Bootes kommen, das dann das Boot mit den Helden angreifen wird. Da die Hoffnung hier hoch genug sein kann, dass die Mannschaft zu den Helden hält, kann es nun zu einem Kampf zwischen den beiden Booten oder auf dem Boot kommen. Hier ist es

an den Helden, unnötiges Blutvergießen zu verhindern und lediglich den Verräter zu stellen.

Inzwischen sollten die Helden eine Ahnung davon haben, wer ihnen hier immer wieder in die Suppe spuckt, vielleicht haben sie gar Brynjar schon unter Verdacht oder konnten ihn bei seiner üblen Nachrede beobachten, in jedem Fall wird er allein dadurch hochverdächtig, dass er die Meuterei gegen die Helden anführt. Nun können die Helden versuchen, ihn gezielt auszuschalten, dies wird die Meuterei jedoch nur dann beenden, wenn die Helden dabei volle Härte zeigen. Nur so können sie sich wieder etwas Respekt verdienen und die Hoffnung anheben. Die Meuterei endet auch relativ schnell, wenn klar ist, dass Brynjar mit unheiligen Mächten im Bunde ist. Diese wird er anrufen, wenn er anders nicht mehr zum Ziel kommt. Die Meuterer verweigern ihm daraufhin entsetzt die Gefolgschaft.

In den folgenden beiden Abschnitten finden Sie Hinweise zum Ausgestalten des Seekampfes und den unheiligen Mitteln, die Brynjar zur Verfügung stehen.

AUF SCHWANKENDEM GRUND – DER KAMPF IM BOOT

Wenn die Meuterei ausbricht und es zu einem Kampf an Bord kommt, werden alle Insassen des Bootes, welches sich an der Meuterei beteiligt, gegen die Helden kämpfen, sodass diese sich im Ernstfall einer deutlichen Übermacht gegenüber sehen können. Falls sie noch über ein Boot mit treuer Mannschaft verfügen, kann es hier auch zu einem Kampf zweier Boote gegeneinander kommen. Hier gilt wieder, dass alle Aktionen an Bord eines schwankenden Bootes um +2 erschwert sind. Die Thorwaler sind dabei – bis auf die Walwütigen – generell nicht darauf aus, ihre Gegner zu töten,





sondern sie eher kampfunfähig oder bewusstlos zu schlagen. Hoffen wir, dass die Helden dies ähnlich halten. Sollten sie das nicht tun, werden auch ihre Gegner gnadenlos zuschlagen.

Im Verlauf des Kampfes muss es das Ziel der Helden sein, Tote durch die Angriffe der Walwütigen zu verhindern und Brynjar so weit in Bedrängnis zu bringen, dass er seine unheilige Herrin anruft, oder gar gefangen zu setzen, sodass sie ihn verhören können. Letzteres sollte ihnen nicht gelingen, stattdessen darf er sich gerne durch Anrufungen seiner Herrin verraten, wenn er in Bedrängnis gerät. Dann werden einige der Thorwaler und vermutlich auch die Helden ein größeres Interesse daran entwickeln, ihn zu töten. Vorher jedoch sollte er ihnen ordentlich zusetzen, und auch die Kräfte seiner Herrin sollten den Kampf einige Zeit ausgewogen halten.

Brynjars Kampfwerte finden Sie im Anhang, die eines typischen thorwalschen Besatzungsmitglieds hier:

Werte eines typischen Thorwalers

INI 11+1W6	LeP 34	AuP 38	MR 3	RS 0-1	WS 7
Skraja: DK N	AT 15	PA 13	TP 1W6+3		
Orknase: DK N	AT 15	PA 13	TP 1W6+5		
Breitschwert: DK N	AT 15	PA 13	TP 1W6+4		

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag, teilweise: Standfest

HILFE BRINGT BEDRÄNGNIS – UNHEILIGE SCHERGEN

Falls Brynjar entweder beim Starten der Meuterei oder aber beim Kampf merkt, dass er deutlich unterlegen ist, wird er seine Herrin ein weiteres Mal anrufen. In Vorbereitung auf die Meuterei eher leise und heimlich, sodass er nur in sich gekehrt im Bug zu sitzen scheint, später im Kampf ruft er Hranngar auch offen an, was dann seine Unterstützer zweifeln lässt. Es ist für die Helden erstrebenswert, ihn so weit in Bedrängnis zu bringen, um die Mannschaft wieder hinter sich zu sammeln.

Wenn er seine Herrin anruft, kann sie ihm zunächst die gleiche Hilfe gewähren, die sie schon einmal geschickt hat, also sowohl einen Nebel mit Alpgestalten und Gesichtern darin (siehe **Starker Wind** ab Seite 22) wie auch einen Krakenmolch (siehe **Stürmischer Wind** ab Seite 26). Dadurch können die Helden und die restliche Mannschaft dann auch den Schluss ziehen, dass er für das jeweils erste Auftreten dieses Phänomens verantwortlich war. Ob sie hier beide oder nur eines der Phänomene auftreten lassen, sei Ihrer Einschätzung der Spieler und ihrer Helden überlassen.

Wenn Brynjar merkt, dass diese Maßnahmen immer noch nicht ausreichen, wird er seine Herrin ein weiteres Mal um Hilfe anrufen, die nun direkt ihr Element, das Unwasser, gegen die Helden richtet. So gibt es ab diesem Moment kleine Springwellen, die über das Boot schwappen und versuchen, Personen von den Füßen und über Bord zu reißen (**Körperbeherrschungs**-Probe +5, bei mehr als 5 Punkten daneben geht die Person über Bord). Außerdem wird das Boot von teilweise nicht sichtbaren Wellen hart herumgeschleudert (**Körperbeherrschungs**-Probe +5, bei mehr als 5 Punkten daneben geht die Person über Bord). Falls jemand über Bord geht, orientieren sie sich an den Angaben zum Kampf gegen den Krakenmolch (siehe **Stürmischer Wind** ab Seite 26).

DAS ENDE EINES VERRÄTERS – BRYNJARS ABGANG

Es wäre stimmungsvoll, wenn Brynjar zum Abschluss durch einen gewaltigen Hieb eines Helden, ein Zurückstolpern beim misslungenen Ausweichen oder Weggewaschen von einer größeren Welle über Bord geht und in den blauen Fluten verschwindet. Die Helden werden ihn zunächst nicht wieder sehen, er kann dann jedoch später in **Friedlos** als Antagonist zur Verfügung stehen.

In dem Moment, in dem Brynjar über Bord geht, ebbt auch die unheimlichen Phänomene bzw. die Angriffe des Krakenmolches langsam ab und die Umgebung der Helden normalisiert sich wieder, sodass sie ihre Fahrt nach Enskar fortsetzen können.

DIE RUHE NACH DEM STURM – AUSKLANG

Enskar (Westwind 108/109)

Einwohner: ca. 500 (20 % ehemalige Svellttaler), dazu die Soldaten der Garnison

Jarltum: Ifirnsgard

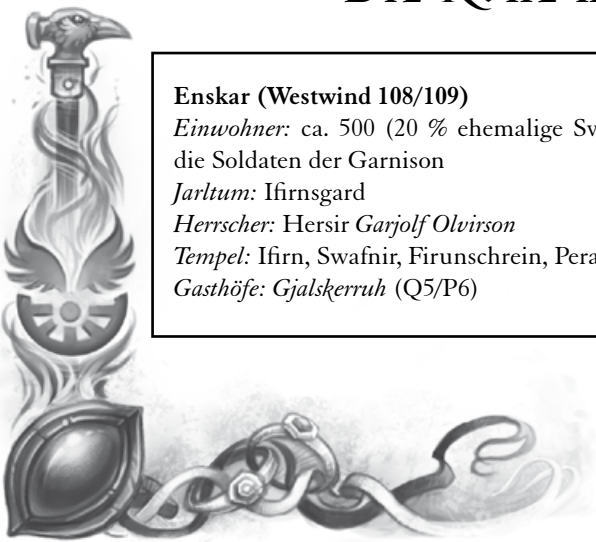
Herrscher: Hersir Garjolf Olvirson

Tempel: Ifirn, Swafnir, Firunschrein, Peraineschrein

Gasthöfe: Gjalskerruh (Q5/P6)

Ottajaskos / Sippen: Rotgrim-Sippe, Nebeldrachen-Ottajasko, Blutsäufer-Ottajasko

Garnisonen: 50 Kriegerinnen und Krieger der Riddari (Reiterei der Hjalskari auf Thorwaler Langmähen), 250 Kriegerinnen und Krieger der Hjalskari (geplante Sollstärke inkl. der Seekrieger)





Besonderheiten: große Ringburg, die Platz für ca. 400 Kriegerinnen und Krieger bietet; viele urthorwalsche Sitten, Swafnirgisch (Dinkelschnaps, Robbentran, Dickmilch, eiskalt serviert, löst Brechreiz aus)

Geschichte des Ortes: 1025 BF Fertigstellung der Ringburg zur Grenzverteidigung

Stimmung in der Stadt: immer wieder Gefahr durch blutrünstige Nachbarn: Gjalskerländer, Orks und Bären sind stete Bedrohungen; Konflikte zwischen Einwohnern und Besatzung der Ringburg.

👁️ *Asleif Ragnarson* (21 Jahre, 1,79 Schritt, kupferrote Haare zu vielen kleinen Zöpfen geflochten, grün-braune Augen, schüchtern, unsterblich in Gesche verliebt, folgt ihr überall hin)

👁️ *Swafnild Walburgasdottir* (26 Jahre, 1,86 Schritt, weißblonde Zöpfe, blaue Augen, immer lustig, erste Lachfältchen, derber Humor)

👁️ *Runke Jökulsdottir* (33 Jahre, 1,74 Schritt, hellbraune Haare, blassgraue Augen, wortkarger Fischer)

Diese werden keine Bedingungen stellen, sofern die Helden ihre Motivation glaubhaft darstellen können.

DIE LETZTE FAHRT – AUF NACH SKERDU

Nach hartem Kampf erreichen die Helden schließlich mehr oder weniger mitgenommen Enskar, wo sie zum einen ihre Wunden lecken können, aber auch Hilfe bekommen, wenn sie diese nötig haben. So kann eine Heilari aufgesucht werden, welche Verletzungen ansieht, und auch Geweihte von Ifirn und Swafnir sind verfügbar, falls die Helden entsprechenden Segen erbitten wollen oder gar Gefallene zu beklagen haben. Auch Ausbesserungsarbeiten am Schiff können vorgenommen werden.

Wenn die Helden den Hafen anlaufen, werden lediglich einige Kämpfer der Hjalskari zum Boot kommen und höchstens interessiert, keinesfalls aber alarmiert sein ob der Ankunft der Fremden. Zum einen ist man Händler und Versorgungsschiffe gewöhnt, und zum anderen sind die Helden mit ihren wenigen Getreuen keine Gefahr für die Ringburg.

Hier sollte die Helden keine Herausforderung mehr erwarten, sondern lediglich die Möglichkeit, das Erlebte einzuordnen, offene Fragen zu klären, sich um Verletzte und Reparaturen zu kümmern und schließlich letzte Getreue anzuwerben, bevor sie die Rückfahrt in Richtung Skerdu antreten.

DIE LETZTEN GEFOLGSLEUTE – ANWERBUNG IN ENSKAR

In Enskar können die Helden nun allein durch Vorstellen ihres Auftrags und Betonung ihres Erfolges gegen Swafnirs Widersacherin, die Verderberin der Meere, letzte Gefolgsleute anwerben. Gönnen Sie ihnen an dieser Stelle den Erfolg, noch weitere Gefolgsleute anheuern zu können, um ihr Boot oder ihre Boote zu füllen. Maximal können sie in Enskar noch fünf weitere Personen überzeugen:

👁️ *Elinius Ranulfson* (36 Jahre, honigblonde kurze Haare, graue harte Augen, viele Narben, viele Tätowierungen, gerüstet und kampfstark, Kämpfer der Grenzgarde, der sich mit seinen Kumpanen überworfen hat und eine neue Aufgabe sucht)

👁️ *Gesche Valgerdasdottir* (19 Jahre, 1,72 Schritt, rotblonde Haare, braune Augen, jugendlich naiv, neugierig auf die Welt)

Wenn die Helden schließlich alle Gefolgsleute beisammen haben, werden sie den gleichen Weg zurück nehmen, wobei sie einige Bekannte vom Hinweg erneut treffen können, und es können sich ihnen Personen anschließen, die sie auf dem Hinweg noch nicht für sich gewinnen konnten. Die Fahrt bis nach Ottasheim und von dort drei Tage über offene See nach Skerdun verläuft ohne Zwischenfälle und falls notwendig, können sich die Helden unterwegs erholen. Wenn sie auf Skerdu eintreffen, stoßen sie im Hafen bereits auf die bisherige Flotte von Marada und können erfahren, dass sie mit einigen Getreuen zu Tula aufgebrochen ist.

Nur wenige Tage später kehrt Marada fest entschlossen und offensichtlich hoch motiviert zurück und verkündet unter ihren Getreuen, die sie im Hafen erwartet haben, dass Tula ihr Schicksal aus den Runen gelesen hat und dass sie eine große, geschichtsträchtige und ruhmreiche Herferd durchführen wird. Dazu sollen sich die Schiffe auf Narken sammeln, von wo aus sie in See stechen will. Das Ziel ihrer Herferd wird sie jetzt noch nicht verkünden, dieses soll dort bekannt gegeben werden. So begleiten die Helden die Flotte auf ihrem weiteren Weg in den Norden der Olportsteine.

Damit ist das Abenteuer für die Helden abgeschlossen und entlässt sie an dem Punkt, an dem die Handlung von **Friedlos** ansetzt.

LOHN DER MÜHEN – ABENTEUERPUNKTE

Rein irdisch erhalten die Spieler für das Bestehen des Abenteuers **200 Abenteuerpunkte** sowie weitere **50 Abenteuerpunkte**, wenn sie Brynjar Olafson als Verräter enttarnt und überführt haben. **50 Abenteuerpunkte** winken außerdem, wenn es ihnen gelungen ist, Verbündete für Marada Gerasdottir zu finden.

Dazu erhalten sie drei **Spezielle Erfahrungen**: je eine auf *Boote fahren*, *Überreden* und *Geographie*.





IM HAFEN – DER ANHANG

WICHTIGE MEISTERPERSONEN

MARADA GERASDOTTIR

Marada Gerasdottir ist eine Nordthorwalerin durch und durch: eine furchtlose Kriegerin und beherzte Hetfrau, sich selbst und ihrer Gemeinschaft treu bis in den Tod. Bereits in jungen Jahren konnte sie unter Beweis stellen, dass sie sich durchzusetzen vermag, als sie sich als Hetfrau der Hjörnen-Ottajasko behaupten konnte. Sie stammt aus Uddajahl, und der dortige Hetmann *Tevil Karenson* ist dies nur noch von ihren Gnaden, hat sie ihn doch im Amt belassen und respektiert ihn nach außen hin.

Sie gilt als eine der ärgsten Kontrahentinnen von Jurga Trondsdottir, denn sie ist der festen Überzeugung, dass Thorwal keine zentrale Macht braucht, die den Ottajaskos und Sippen sagt, was das Beste für sie sei. Im Norden Thorwals hat Marada viele Anhänger gewonnen, sodass sie bei der Kandidatur um die oberste Hetwürde 1027 BF Jurga nur knapp unterlag. Marada kennt keine Skrupel, in harten Wintern fremde Höfe zu überfallen, um das Überleben ihrer Ottajasko zu sichern, und sie überrascht immer wieder mit unvorhersehbaren Taten, wie dem Überfall auf Nostria nach der Wahlniederlage gegen Jurga. Sie ist allerdings klug genug, die Ziele für ihre Überfälle mit Bedacht zu wählen: Einen Vergeltungsakt wie den Angriff der Horasier auf die Stadt Thorwal will sie nicht riskieren. Zu heftig war der Gegenschlag nach Plünderungen im Lieblichen Feld und dem Überfall auf eine horasische Galeasse durch Thorwaler Piraten (1022/1023 BF). Obwohl sie eine der vielversprechendsten Hoffnungen der thorwalischen Traditionalisten ist, steht ihr allzu oft der eigene Jähzorn im Weg. Einmal in Wut geraten, ist sie in ihrem blinden Zorn kaum zu bremsen – und neigt dann zu Worten und Taten, die ihr wenig später Leid tun.

Marada

Geb.: 997 BF **Haarfarbe:** rotbraun **Augenfarbe:** grüngrau

Größe: 1,89 Schritt

Kurzcharakteristik: fähige und ehrgeizige, aber zu jähzorn neigende Hetfrau; Gegenspielerin Jurga Trondsdottirs; eine der Führerinnen der Traditionalisten

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 14, KK 16

Herausragende Talente: Hieb Waffen 10, Wurfbeile 10, Boote Fahren 12, Zechen 10

Besonderheiten: Man nennt Marada auch „die Wölfin“ wegen ihrer gewaltsamen, jähzornigen Art.

Beziehungen: im Norden groß, im Süden sehr gering

Finanzkraft: mittelmäßig

Verwendung im Spiel: Auftraggeberin von Unternehmungen, die Jurga Trondsdottir schaden; Gegenspielerin für Helden, die im Auftrag Jurgas oder eines ihrer Getreuen unterwegs sind.

BRYNJAR OLAFSON

Brynjar ist Sohn eines Swafnirs-Diars (Geweihten) und einer Gjaldskaperin (Söldnerin). Seine Eltern trennten sich im Streit, als er fünf Jahre alt war, und er sah seine Mutter nie wieder. Der Verlust prägte ihn tief und er hatte fortan Angst, von geliebten Menschen verlassen oder verraten zu werden. Seine Angst äußerte sich oftmals in jähzornigen Ausbrüchen. Erst als der handwerklich geschickte Jüngling in den Werften von Olport zum Skipsmider (Bootsbauer) ausgebildet wurde, lernte er, sein Temperament zu zügeln.

Er war beliebt und konnte mit 20 das Herz der Fiskimaderin (Fischerin) *Irmegard* gewinnen. Er fühlte sich ihrer jedoch unwürdig und wollte es zu etwas gebracht haben, bevor er um die Hand der Schönen anhielt. Daher nahm er an einer Herferd mit Iskir Ingibjarsson teil, auf der er ein Auge verlor. Als er ein Jahr später mit Reichtümern zurückkehrte und um die Hand von Irmegard anhalten wollte, musste

Brynjar jedoch feststellen, dass diese mittlerweile jemand anderen – einen Fischer – geheiratet hatte und dessen Kind unter dem



MARADA



Herzen trug. In rasendem Zorn erschlug er die werdende Mutter am Strand. In seinem Hass rief er über der Leiche Irmegards Hranngar an, damit diese seinen Rivalen ersäufen möge. In der Tat zog in der Nacht ein Sturm herauf und der Fischer kehrte nie wieder an Land zurück. Brynjar kehrte daraufhin zu Iskir zurück, und obwohl dieser als Einziger zwischen dem Verschwinden der Fischerin und Brynjars Gemütsverfassung einen Zusammenhang herstellte, fragte Iskir nicht weiter und nahm ihn wieder in die Ottajasko auf.

Brynjar stellte im Laufe der Zeit fest, dass Irmegards schneller Tod seine Rachsucht nicht befriedigt hatte. Von nun an arbeite Brynjar hart an sich, seinen schnell aufbrausenden Zorn zu unterdrücken. Wenn er sich von jemandem geschmäht oder verraten fühlt, plant er oft lange, wie er seinen Blutdurst am besten stillen kann. Er ist in der Lage, einem vermeintlichen Feind noch monatelang ins Gesicht zu lächeln, bevor er den Ahnungslosen grausam umbringt und er genießt es, seine Gegner leiden zu sehen.

Nur zu Iskir hat Brynjar absolutes Vertrauen und ist ihm loyaler Gefolgsmann. Iskir selber erkannte, dass Brynjar wie auch er Hranngar dient, und konnte ihn davon überzeugen, dass sie die eigentliche, alte Göttin der Thorwaler ist, worum sie von Swafnir betrogen wurden. Die weiteren Abgründe, die hinter der herzlichen Fassade Brynjars lauern, erahnt auch Iskir nur oberflächlich. Er hat aber erkannt, dass Brynjar ein kompetenter Menschenkenner ist, der es versteht, die Menschen zu manipulieren, was er ausnutzt, um sich Informationen zu verschaffen.

Im täglichen Umgang ist Brynjar aufgeschlossen, herzlich und lacht gerne und schnell. Er erzählt häufig Geschichten am Lagerfeuer, was ihn bei seinen Gefährten beliebt macht. Seine ruhige und überlegte Art lassen ihn besonnen und intelligent scheinen. Nur sehr selten lässt ein gefährliches Funkeln in den Augen die unterdrückte Wut und Boshaftigkeit des Thorwalers erahnen.

Brynjar Olafsons

Geb.: 984 BF **Haarfarbe:** grau **Augenfarbe:** blaugrau

Größe: 1,72 Schritt

Kurzcharakteristik: angesehener Rekker und Skipsmider, beliebter Kamerad, meisterlicher Menschenkenner und Intrigant, heimlicher Anhänger Hranngars

Eigenschaften: MU 15, KL 14, IN 12, CH 15, FF 12, GE 13, KO 13, KK 15

Wichtige Talente: Hieb Waffen 17, Raufen 10, Wurfbeile 12, Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 9, Zechen 8, Menschenkenntnis 12, Überreden 13, Überzeugen 7, Boote fahren 7, Holzbearbeitung 7, Seefahrt 7, Zimmermann (Schiff) 12 (14)

Sonderfertigkeiten: Meereskundig, Meister der Improvisation, Standfest

Besonderheiten: Er ist ein Anhänger Hranngars und wurde von ihr mehrfach in Versuchung geführt, bisher ist er jedoch keinen Pakt eingegangen und somit nicht als Paktierer zu enttarnen.

Beziehungen: minimal

Finanzkraft: minimal (kann aber auf Ressourcen Iskirs zurückgreifen, wenn er in dessen Auftrag unterwegs ist)

Verwendung im Spiel: Gegenspieler der Helden, der sich lange als ihr Gefolgsmann tarnt und nur im Verborgenen gegen sie arbeitet.

Kampfwerte Brynjars:

INI 14 **RS** 3 **BE** 1 **KO** 13 **WS** 9 **GS** 7 **AuP** 40 **LeP** 35

Streitaxt: **AT** 17 **PA** 16 **DK** N **TP** 1W6+5

Dolch: **AT** 12 **PA** 10 **DK** H **TP** 1W6+1

Raufen: **AT** 14 **PA** 15 **DK** H **TP** 1W6+1

Schneidzahn: **FK** 20 (0/5/10/15/30) **TP** 1W6+4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Beidhändiger Kampf I, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Niederwerfen, Schildspalter, Wuchtschlag; Waffenlos: Hammerfaust (Auspendeln, Block, Doppelschlag, Eisenarm, Gerade, Handkante, Kreuzblock, Schmetterschlag, Schwinger)

BOOTE UND MANNSCHAFT DER HELDEN

QUALITÄTSTABELLE MANNSCHAFT

Je nach verfügbarer Mannschaft kann die Probe auf *Boote fahren* oder *Seefahrt* für die Helden schwerer oder leichter werden, was sowohl von der Menge wie auch der Qualität der angeheuerten Personen abhängt.

Falls angeheuerte Personen besondere Qualitätsboni bringen, ist das an entsprechender Stelle vermerkt, für die Anzahl der Personen im Boot und die Auswirkungen auf die Probe gibt es hier eine kleine Tabelle. Falls die Helden auf der Fahrt ein oder gar zwei weitere Boote einwerben können, gehen wir der Einfachheit halber davon aus, dass es sich um baugleiche Boote und damit die gleichen Auswirkungen handelt.

Anzahl Personen	Modifikator Boote fahren / Seefahrt
1-3	+10
4-7	+7
8-11	+5
12-13	+3
14-15	+2
über 15	+/-0

HOFFNUNGSTABELLE UND MODIFIKATIONEN

Die Hoffnung hat viele Auswirkungen an Bord, von der Möglichkeit für Brynjar eine Meuterei anzustiften bis zum Befolgen von Befehlen und damit Einfluss auf die tägliche Arbeit beim Rudern der Boote. Die Hoffnung startet auf einem Wert von 9 und kann sich durch Erfolge, Scheitern und Maßnahmen der Helden ebenso verändern wie durch heimtückische Sticheleien Brynjars, der ab ca. der Hälfte des Abenteuers bewusst daran arbeiten wird, die Autorität der Helden zu untergraben.





Hoffnungswert	Modifikator Überreden	Modifikator Boote fahren / Seefahrt	Stimmung
0	+10	+7	Hoffnungslos, gereizt, Meuterei gelingt sicher, Gewalt zwischen den angeheuertem Personen
1	+9		
2	+8	+6	Hoffnungslos, gereizt, Gewalt zwischen angeheuertem Personen, gezielte Provokation führt sicher zur Meuterei
3	+7		
4	+6	+5	Verzweifelt, gereizt, immer wieder Gewaltausbrüche und Provokationen, Meuterei ist möglich
5	+5		
6	+4	+4	Ängstlich, verunsichert, immer wieder Streitigkeiten an Bord um Nichtigkeiten, Sinnhaftigkeit von Befehlen wird hinterfragt und Fähigkeiten der Helden bei Scheitern angezweifelt
7	+3	+3	
8	+2	+2	
9	+1	+1	Neutral, bei Scheitern oder schlechtem Abschneiden in gewissen Situationen wird Kritik an den Helden laut, grundsätzlich sind sie aber akzeptiert
10	0	0	
11	-1	-1	
12	-2	-2	Vorfremde auf die Fahrt, Helden werden als Anführer gut akzeptiert, Befehle umgesetzt und Kritik wird nur bei deutlichen Rückschlägen laut
13	-3	-3	
14	-4	-4	
15	-5	-5	Motiviert, Befehle werden umgesetzt und Rückschläge als nicht so schlimm gesehen, freundlicher Umgang und Hilfsbereitschaft
16	-6		
17	-7	-6	Mitfahrer sind hoch motiviert, Befehle werden fraglos umgesetzt und sogar übererfüllt
18	-8		
19	-9	-7	Mitfahrer sind motivierter als die Helden, jeder Befehl wird fraglos umgesetzt, Helden werden angetrieben, mehr zu tun

Veränderung der Hoffnung:

- ☞ +1 durch gutes Zureden (*Überreden*) max. 1x in drei Tagen
- ☞ +3 bei einem Festessen (5S / Person) max. 1x insgesamt
- ☞ +Ansprache durch eine flammende und mitreißende Rede (*Überreden* + freiwillige Ansage) max. 1x insgesamt
- ☞ -1 pro Person, die angeheuert war, aber die Helden wieder verlässt

- ☞ -1 für jeden Tag mit zu wenig Proviant / Nahrung
- ☞ -3 für jeden Ausbruch von Walwut auf dem Boot
- ☞ -5 für jeden Toten
- ☞ -Ansprache bei Misslingen der mitreißenden Rede

TABELLE MIT ERGEBNISSEN DER PROBE AUF BOOTE FAHREN / SEEFAHRT

Die Helden müssen mit ihrem Boot jeden Tag ein Stück Weg zurücklegen. Die täglichen Proben kurz in der Übersicht:

Orientierungs-Probe mit jeweiliger Erschwernis: fehlende Punkte als Erschwernis auf die folgende Probe, Patzer siehe vorne Kapitel **Immer der Fluke nach** ab Seite 12.

Boote fahren oder *Seefahrts*-Probe mit jeweiliger Erschwernis und Modifikatoren.

Falls eine Probe auf *Boote fahren* oder *Seefahrt* misslingt oder spektakulär gelingt, können Sie das Ergebnis entweder als Herausforderung am Spieltisch präsentieren oder mit entsprechenden Veränderungen der Werte für Hoffnung und Qualität der Mannschaft belegen. Dafür finden Sie hier einige Anregungen, die aber nicht umfassend sein müssen. Wenn Ihnen etwas Stimmungsvolles für die Probe einfällt, dann nehmen Sie dieses gerne dazu:





Übrige Punkte bei Probe	Mögliche Auswirkungen	Mögliche Modifikation auf Hoffnung
Glücklicher Erfolg	Die Fahrt wird deutlich kürzer, eventuelle Klippen werden sicher umschifft.	+3, da die Kompetenz der Helden offensichtlich ist
+7 und mehr	Die Fahrt verläuft gut und ohne Probleme, etwas früher als erwartet am Zielort.	+1, da die Fähigkeiten der Helden akzeptiert werden
0 bis +6	Die Fahrt verläuft wie geplant.	Keine
-1 bis -3	Eine Personen an Bord werden Seekrank oder die Fahrt dauert etwas länger. Die Helden erreichen den nächsten Ort später, wodurch sie weniger Zeit haben.	Keine
-4 bis -6	Murren macht sich ob des Zickzack-Kurses oder ob der verwirrenden und teilweise widersprüchlichen Befehle der Helden breit. Die Fahrt dauert deutlich länger und der nächste Ort wird erst deutlich später erreicht.	-1, da Fehler der Helden auffallen
-7 und mehr	Die Helden schrammen einmal an einem Riff längs oder das Boot wird von einer größeren Welle erfasst und stark in Schräglage gebracht. <i>Körperbeherrschung</i> für alle im Boot, um nicht über Bord zu gehen.	-3, da dieser Fehler der Helden deutlich auffällt
Patzer	Das Boot läuft auf, wodurch jemand über Bord geht. Dabei wird auch das Boot leicht beschädigt und muss repariert werden (<i>Holzbearbeitungs</i> -Probe +3)	-5, den Helden wird Unfähigkeit vorgeworfen.

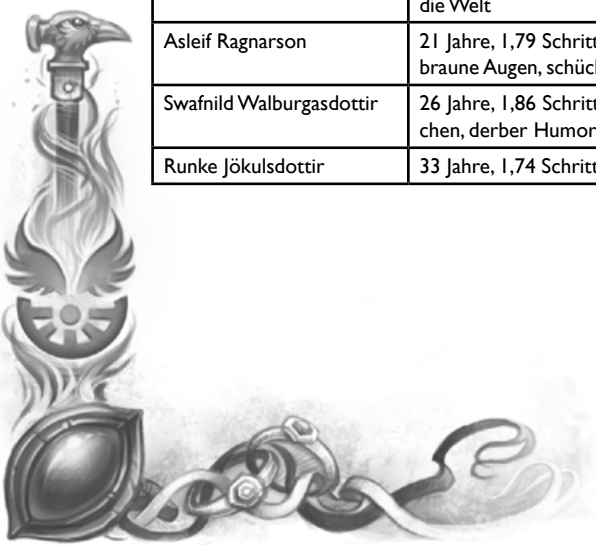
QUALITÄTSTABELLE MANNESCHAFT

Name	Aussehen	Herkunft	Besonderes
Liflind Grimursdottir	22 Jahre, 1,79 Schritt, dunkelrote Haare, grüne Augen, gutaussehend, aufwendige Hautbilder, ungestüm, schnell für Neues zu begeistern, aber auch schnell gelangweilt, verspielt	Vesterbygt	Liskjolvs Zwilling
Liskjolv Grimursson	22 Jahre, 1,84 Schritt, hellrote Haare, graue Augen, kräftig, gutaussehend, aufwendige Hautbilder, guter Ruderer und Seefahrer	Vesterbygt	Liflinds Zwilling, Qualität +1
Brynjar Olafson	53 Jahre, 1,72 Schritt, langes offenes graues Haar, langer grauer Vollbart mit Zöpfchen, viele Narben auf dem Körper, Augenklappe	Vesterbygt	Verräter
Thorbjörn Egilsson	21 Jahre, 1,99 Schritt, rotblonde lange Zöpfe, blaue Augen, zwinkert viel, eher einfaches Gemüt	Eskilsheim	-
Fridgeir Tryggvirsdottir	19 Jahre, 1,82 Schritt, dunkelbraune kurze verfilzte Locken, Damenbart, muskulös und grobschlächtig	Eskilsheim	-
Jon Gudjonsson	22 Jahre, 1,86 Schritt, gedrungen, älterer Bruder von Fridgeir, eitel und sehr auf guten Eindruck bedacht	Eskilsheim	-
Ingunn Olafursdottir	27 Jahre, 2,04 Schritt, weißblonde Haare zu einem strengen Zopf geflochten, dralle, muskulöse Figur mit viel Oberweite	Ottasheim	-
Snorri Sveinsson	34 Jahre, 1,96 Schritt, dichte kurze dunkelblonde Haare, Stirnband aus Seeschlangenhaut (Familienerbstück), sehnig, aber sehr kräftig	Ottasheim	Qualität +1
Ornur Ingvarson	30 Jahre, 1,84 Schritt, breit gebaut, muskulös, Halbglatze, dunkelbraune offene Haare, vielfach tätowiert, kämpft oberkörperfrei	Ottasheim	-
Ofeigur Gudmundursson	39 Jahre, 2,05 Schritt, vernarbte Arme, rotblonde Haare, Holzfäller mit Orknase, wortkarg	Ifirnet	-
Solveig Svarvardsdottir	32 Jahre, 1,89 Schritt, muskulös, kupferrote Haare, misst sich gerne im Armdrücken und ist stolz auf ihre Kraft	Ifirnet	Qualität +1
Askell Gunnasson	23 Jahre, 2,01 Schritt, goldblonde Haare, blau-graue Augen, viele Tätowierungen, mehrere Ohrringe, gut gebaut, hübsch und sehr eitel	Ifirnet	-
Dyrleif Hälmsfridursson	17 Jahre, 1,83 Schritt, schwarze Haare, braune Augen, dunkler Teint, Halbtulamide, gibt sich thorwalscher als die meisten Thorwaler	Ifirnet	-
Erla Gislisdottir	29 Jahre, 1,91 Schritt, weißblonde Haare, grüne Augen, für eine Thorwalerin schwächling, wirkt traurig, sucht nach einem Sinn im Leben nach zwei Fehlgeburten in den letzten 5 Jahren	Ifirnet	Hoffnung -1
Larus Bjarnason	31 Jahre, 1,95 Schritt, braune Haare, blaue Augen, Mann von Erla, eher ruhig, sieht sich als ihr Beschützer und findet sich immer an ihrer Seite	Ifirnet	Qualität +1





Name	Aussehen	Herkunft	Besonderes
Saemundur Hjalmarsson	27 Jahre, 1,88 Schritt, offene blonde Haare, rotes Stirnband, muskulös, rechtes Auge tot, trägt die leere Augenhöhle offen	Ifirnet	Walwütig
Kristimund Marjasdottir	31 Jahre, 1,93 Schritt, hellbraune Haare, graue Augen, viele Narben, sehr streng swafnirgläubig, duldet keine Schmähung des Gottes	Ifirnet	Walwütig, Qualität +1
Oddur Ornurson	29 Jahre, 1,97 Schritt, kurze rote Haare, grüne Augen, breit gebaut, schüchtern, solange er nicht gereizt wird, heimlich verliebt in Kristimund	Ifirnet	Walwütig
Sventja Kaerlasdottir	22 Jahre, 1,89 Schritt, dunkelbraune Haare zu zwei Zöpfen geflochten, blaue Augen, sehnige Figur, an der linken Hand fehlen Zeige- und Mittelfinger, spricht wenig und folgt Saemundur treu	Ifirnet	Walwütig
Magnus Tjalfson	34 Jahre, 1,84 Schritt, geht gebeugt, Witwer, seit seine Frau von kurzem gestorben ist, etwas melancholisch	Eghöje	Hoffnung –1
Akja Hasgarsdottir	30 Jahre, 1,71 Schritt, etwas pummelig, fettige blonde Haare, grau-braune Augen, eher unansehnlich, pickelige Haut, jähzornig	Eghöje	Hoffnung –1
Nordur Islivson	24 Jahre, 1,76 Schritt, braune Haare, blaue Augen, idealistisch, motiviert, sich zu beweisen, noch unerfahren, da bisher nicht weit herumgekommen, hält aber viel von sich	Eghöje	–
Yrsa Dyrholasdottir	27 Jahre, 1,91 Schritt, rotblonde schulterlange Haare, Sommersprossen, goldene Ohrringe, Krötenhaut, Skraja, Swafniramulett, immer fröhlich	Wardby	–
Sigurd Bjarnisson	33 Jahre, 1,76 Schritt, sehnig und schmal, obwohl er viel isst, Halbglatze, kurze, braune Haare, Schnurrbart, buschige Augenbrauen	Wardby	–
Hjonin Sigursson	24 Jahre, 1,68 Schritt, stämmig, Bauchansatz, blond, laut und polterig, wird auch „halber Jon“ genannt, ob seiner Größe	Wardby	–
Vigdis Thordarsdottir	39 Jahre, 1,80 Schritt, rote lange Haare mit eingeflochtenen Muscheln, einfache Kleidung, wirkt häufig abwesend, Medium	Wardby	–
Gerdi Halldorsdottir	26 Jahre, 1,87 Schritt, hellbraune Haare, Drachenhelm, Orknase, Krötenhaut, gibt sich kämpferisch und will auf der Fahrt vor allem Ruhm und Ehre erringen, da sie noch einiges erreichen und eines Tages Hetfrau werden will	Wardby	–
„Goldzahn“ Rogni	etwa 43 Jahre, fettige strähnige graue schulterlange Haare, fahlgraue Augen, leicht abgemagert, wirkt nervös, protziger Mantel mit Vogelstickereien über abgetragenen Lumpen	Virport	Taucht in Friedlos wieder auf, heuert auf jeden Fall an
Vidur Simonarsson	31 Jahre, 1,76 Schritt, weiße Haare, rot-bläuliche Augen, Halb-Albino mit sehr heller Haut, Filzhut, dunkler schwerer Wollumhang, der einen starken Kontrast zur hellen Haut bildet	Virport	–
Elin Thorlaugsdottir	18 Jahre, 1,85 Schritt braune Haare, graue Augen, naseweis und neunmalklug, will ständig überall mitreden und ernst genommen werden	Virport	–
Walkir Bjarnasson	26 Jahre, 1,91 Schritt, schwarze Haare, Vollbart, braune Augen, viele Tätowierungen, vor allem Wale und Walknoten, muskulös, KK16	Virport	–
Fjella Grimursdottir	22 Jahre, 1,80 Schritt, honigblonde Haare, graue Augen, kräftige Arme, die sie unbekleidet trägt, Runenbänder um die Oberarme tätowiert, Stirnband, Trinkhorn am Gürtel, KK17	Virport	–
Elinius Ranulfson	36 Jahre, honigblonde kurze Haare, graue harte Augen, viele Narben, viele Tätowierungen, gerüstet und kampfstark, Kämpfer der Grenzgarde, der sich mit seinen Kumpanen überworfen hat und eine neue Aufgabe sucht	Enskar	–
Gesche Valgerdasdottir	19 Jahre, 1,72 Schritt, rotblonde Haare, braune Augen, jugendlich naiv, neugierig auf die Welt	Enskar	–
Asleif Ragnarson	21 Jahre, 1,79 Schritt, kupferrote Haare zu vielen kleinen Zöpfen geflochten, grünbraune Augen, schüchtern, unsterblich in Gesche verliebt, folgt ihr überall hin	Enskar	–
Swafnild Walburgasdottir	26 Jahre, 1,86 Schritt, weißblonde Zöpfe, blaue Augen, immer lustig, erste Lachfältchen, derber Humor	Enskar	–
Runke Jökulsdottir	33 Jahre, 1,74 Schritt, hellbraune Haare, blassgraue Augen, wortkarger Fischer	Enskar	–





ZEITTADEL WOGENBUND

Die folgende Zeittafel geht davon aus, dass die Helden keine zusätzlichen Rasten oder Unterbrechungen einlegen. Sollten sie das doch tun, ändern sie die Orte entsprechend und strecken das Abenteuer:

Tag	Mannschaft		Hoffnung	Qualität	Ort	Besonderes
	Boot 1	Boot 2				
1			9		Vesterbygt	
2					Eskilshem	
3					Wolfsjagd	
4					Ottasheim	
5					Ifirnet	
6					Rastplatz nach Nebel	
7					Eghöje	
8					Wardby	
9					Virport	
10					Enskar	
11						
12						
13						

HANDOVÍS





ZUKUNFT IM SAND

von Annelie Dürr

Mit Dank an Daniel Simon Richter, Eevie Demirtel, Nicole Euler, Alexander Poser, David Lukaßen und viele wunderbare Spieler auf Conventions.

Ort: Wüste Khôm und Amhallah
Zeit: Jahreswechsel 278 / 279 (1037 BF)
Thema: Religiöse Herausforderung und Visionsuche für gläubige Novadis
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Anforderungen: Talenteinsatz, Interaktion

HESHİPJA, SCHEPKT RASTULLAH WISSEN – HİPTEGRÜNDE

RASTULLAH WAR – GESCHICHTE DES GLAUBENS

Der Glaube an Rastullah ist eine der jüngsten Religionen Aventuriens und entstand am 23. Boron 760 BF, als sich Rastullah in Keft offenbarte. Die Offenbarung selbst und die folgende Ausbreitung des Rastullahglaubens sind im Roman **Thalionmels Opfer** beschrieben (als Ebook erhältlich unter www.ulisses-ebooks.de und überall wo es Ebooks gibt). In den folgenden Jahren und Jahrzehnten wurde der Glaube an *As'Sali* (den „All-Einen“) zur vorherrschenden Religion in der Wüste Khôm und der Begriff „Novadis“ gleichbedeutend mit seinen Anhängern.

Im Zentrum des Glaubens stehen die 99 Gebote, welche heute als Rastullahs Worte kodifiziert sind. In der Anfangszeit waren sie umstritten und es existierten Sammlungen mit mehr oder weniger Geboten, was heute kaum ein Novadi mehr weiß.

In den Jahrhunderten seit Rastullahs Erscheinen gab es mehrfach auch Angriffe von Novadiheeren auf Städte und Länder der „Ungläubigen“. Heute sind die Novadis in der Wüste Khôm das bestimmende Volk geworden und haben auch in Amhallassih, den Tulamidenlanden und dem Süden des Horasreiches sowie in Almada Fuß gefasst und ihren Glauben verbreitet.

Eine Besonderheit des Rastullahglaubens ist, dass er keine Priester kennt. Zwar werden die Mawdliyat von Andersgläubigen häufig dafür gehalten, doch sie sind nur Rechtsgelehrte, die den Gläubigen in Fragen der Auslegung der 99 Gebote beraten und häufig auch in weltlichen Fragen aufgesucht werden. So sind sie mehr Gelehrte als Priester und gründen ihren Einfluss allein auf ihr Wissen und nicht auf die Macht Rastullahs.

RASTULLAH IST – DIE NOVADIS HEUTE

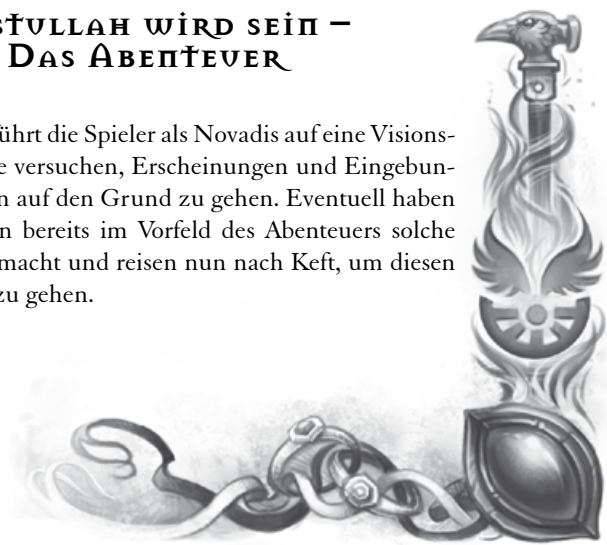
Auch wenn heute die 99 Gebote als Fundament des Glaubens bei allen Novadis akzeptiert werden, so haben sich im Laufe der Zeit verschiedene Interpretationen herausgebildet, die in unterschiedlichen Schulen münden, welche sich teils feindlich gegenüber stehen. Sie werden ausführlich in **Raschtuls Atem** beschrieben (**Raschtul 21ff, 91ff**). An den Stellen im Abenteuer, an denen spezielle Auslegungen relevant sind, sind diese aufgeführt.

So erscheinen die Anhänger Rastullahs nach außen als eine Glaubensgemeinschaft, sind jedoch innerlich in verschiedene Lager zerfallen, die mehr oder weniger große Anhängerschaften besitzen. Die wichtigsten Schulen sind die von Keft, welche die strengste bei der Auslegung der Gebote ist, und die von Unau, welche die Gebote weicher auslegt und Verstöße nicht so hart ahndet.

Der durchschnittliche Novadi, und damit auch die Helden dieses Abenteuers, sieht sich als Teil von Rastullahs ausgewähltem Volk, der als ältester und höchster aller Götter verehrt wird. So sehen sie es als ihren Auftrag, im Namen ihres Gottes über die Welt zu herrschen, und aus dieser Einstellung leiten sich der Stolz und das Überlegenheitsgefühl der Novadis her.

RASTULLAH WIRD SEIN – DAS ABENTEUER

Das Abenteuer führt die Spieler als Novadis auf eine Visionsqueste, in der sie versuchen, Erscheinungen und Eingebungen ihrer Helden auf den Grund zu gehen. Eventuell haben einige von ihnen bereits im Vorfeld des Abenteuers solche Erfahrungen gemacht und reisen nun nach Keft, um diesen auf den Grund zu gehen.





Das Abenteuer beginnt in Keft, wo die Helden auf dem Feld der Offenbarung zusammenkommen, und führt sie von hier auf das Feld der Wiederkehr nach Brig-Lo. Auf dem Weg werden die Helden immer wieder in Situationen kommen, die sie mit Rastullahvertrauen und Einhaltung der 99 Gebote lösen sollen und können. Es gibt zwar immer auch einen leichteren Weg, dies sind jedoch Prüfungen Rastullahs, ob sie es würdig sind, tatsächlich seine Vision im Finale zu erhalten.

So bietet sich den Spielern im Verlauf des Abenteuers vor allem die Gelegenheit zum Rollenspiel rings um Aspekte des Rastullahglaubens, der für die Spieler in diesem Abenteuer erfahrbar und erlebbar sein soll. Die meisten Herausforderungen des Abenteuers bestehen im Einhalten der 99 Gebote unter widrigen Umständen und stellen damit keine äußere Bedrohung, sondern einen inneren Kampf um eine gottgefällige Lebensweise dar.

Im Finale haben die Helden die Möglichkeit, an verschiedenen Stellen mit dem Wissen aus dem Abenteuer Hinweise zu finden, die sie umso leichter aufspüren werden, je gottgefälliger sie sich im Verlauf des Abenteuers verhalten haben. Insgesamt können die Helden neun Hinweise finden, die in Summe darauf hindeuten, dass Rastullah sich in naher Zukunft erneut offenbaren wird und im Anschluss an das Abenteuer seine Propheten und Verkünder werden.

DIE GLÄUBIGEN – EIN WORT ZU DEN HELDEN

Das Abenteuer richtet sich ausschließlich an gläubige Novadis. Da jeder von ihnen ein- bis neunundneunzigmal im Leben nach Keft pilgern soll, haben sie einen Grund, zum Startpunkt des Abenteuers zu reisen. Da Ungläubige von den Novadis nicht auf das heilige Feld gelassen werden, sind sie in diesem Abenteuer nicht spielbar. Falls unbedingt gewünscht, kann ein solcher Held später z.B. als Söldner angeheuert werden. Frauen sind aufgrund der Kultur der Novadis schwierig, sofern es sich nicht um Achmad'sunni oder um Sharisadim handelt.

Da das Abenteuer vor allem moralische Entscheidungen fordert, ist die Erfahrung der Helden wenig ausschlaggebend, lediglich die Werte der Gegner bei den Spielen in Amhalla müssen Sie gegebenenfalls anpassen.

DER ALLES LENKT – EIN WORT AN DEN MEISTER

Das vorliegende Abenteuer besitzt keinen klassischen Schurken und die Helden müssen niemand anders als sich selbst bezwingen, um im Finale Rastullahs Vision empfangen zu dürfen. So sollten auch das Rollenspiel und der Kampf um die Einhaltung der 99 Gebote sowie die Probleme, die daraus erwachsen, im Vordergrund stehen. Klassische Herausforderungen

VON RANG UND NAMEN – DIE HELDEN

Im offiziellen Aventurien erleben die nachfolgenden Meisterpersonen die Ereignisse und auch Ihre Spieler können in diesem Abenteuer die Rolle der folgenden Helden übernehmen:

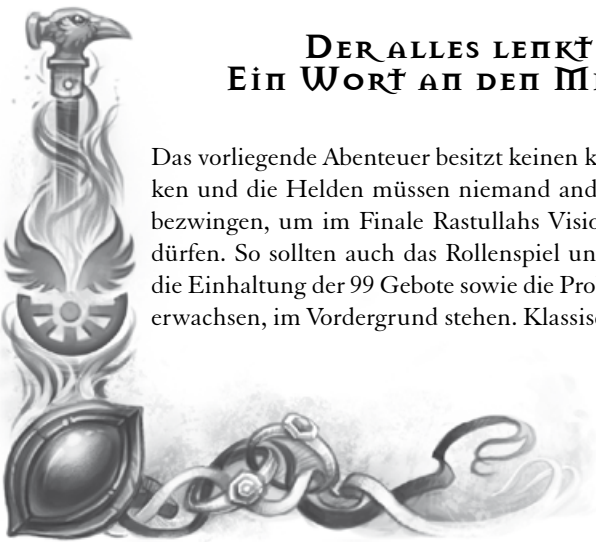
- Mawdli *Charef ben Rashman*
- Karawanenführer *Isman ben Selim*
- Hirte *Lulzim ben Harkim*
- Wüstenkrieger *Yelmiz ben Ruchan*
- Derwisch *Malekh ben Zuhul*
- Stammeskrieger *Zuhul ben Karmal*
- Achmad'sunni *Suweha Khorimsunya*
- Sharisad *Cemre az-Zahra*.

Falls Sie Lust haben, das Abenteuer mit diesen offiziellen Helden zu erleben, haben wir spielfertige Heldenbögen und die Hintergrundgeschichte der Helden für Sie bereitgestellt unter www.ulisses-spiele.de finden Sie das Zusatzmaterial auf der Produktseite des Aventurischen Jahrbuchs 1037 BF sowie unter Downloads.

rungen wie ein Kampf kommen vor, sollen aber im Sinne Rastullahs betrachtet werden.

Die meisten Szenen transportieren zum einen das Lebensgefühl und den Alltag der Novadis und stellen zugleich auch den Glauben und die *Selbstbeherrschung* der Helden bezüglich der Einhaltung der 99 Gebote in den Vordergrund. Bei solchen Szenen sind die entsprechenden Gebote angegeben und mögliche Lösungswege aufgezeigt. Unter diesen gibt es solche, die die 99 Gebote buchstabengetreu, aber auch solche, die sie lediglich oberflächlich oder teilweise einhalten, und somit sind es mehr oder weniger rastullahgefällige Vorschläge. Um gegen Ende des Abenteuers bewerten zu können, wie gottesfürchtig sich die Helden verhalten haben, gibt es ein Punktesystem, mit dem der Ausgang jeder solchen Glaubensprüfung festgehalten werden kann (siehe **Tabelle über die errungenen Punkte** auf Seite 81). Im Finale auf dem Feld der Wiederkehr werden die gesammelten Punkte Einfluss darauf haben, wie leicht oder schwer die Helden die neun Hinweise Rastullahs finden können.

Ihre Aufgabe als Meister ist in diesen Szenen sowohl die des Verführers, der den leichten Weg oder den Verstoß gegen die Gebote anbietet, wie auch die des Gewissens, das die Helden auf den göttergefälligen Weg führen will. Gerade bei den ersten Prüfungen können Sie den Spielern Hinweise auf die jeweils zutreffenden Gebote geben und auch die Auslegungen der Kefter Schule dazu präsentieren, um den Spielern die Chance zu geben, die Glaubenswelt ihres Helden auch wirklich zu erfahren.





RASTULLAHS WILLE – WAS DIE HELDEN WISSEN UND DIE SPIELER WISSEN SOLLTEN

Bevor Sie dieses Abenteuer beginnen, sollten Sie Ihren Spielern die Gelegenheit geben, sich mit den 99 Geboten Rastullahs vertraut zu machen. Im Anhang finden sie ein Handout

mit den 99 Geboten, sodass die Spieler diese nachlesen können. Der Rastullahglaube basiert zwar auf den 99 Geboten, sie werden jedoch sehr unterschiedlich interpretiert. Falls die Spieler mit der Kultur der Novadis nicht vertraut sind, ist es zudem wichtig, sie mit einigen Eigenheiten der novadischen Kultur vertraut zu machen. Hintergründe dazu finden Sie in der Spielhilfe **Raschtuls Atem** auf den Seiten 67 ff.

SHIMJA, AUF NEUEN WEGEN – AUFTAKT IN KEFT

DIE ANKUNFT

Keft für den eiligen Leser

Einwohner: um 1.500, dazu stets ca. 600 Pilger

Wappen: weißes Zelt auf Gold

Herrschaft: Dschadir ben Nasreddin, Sultan der Beni Novad

Garnisonen: 20 Ehrenwachen im Tempelbezirk

Bethaus: Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Zum tanzenden Kamel (Q3/P5)

Besonderheiten: Auch heute besitzt Keft nur flache Lehmbauten, keine Kuppeldächer oder Minarette – die Zeit scheint seit Jahrhunderten stehen geblieben zu sein. Abgegrenzt vom übrigen Keft ist die ebenso schlichte Rechtsschule der strengen und jeder Verstärkerung abholden Mawdliyat.

Stimmung: Der Konservatismus der noch immer halb-nomadischen Kefter ist ebenso stark wie die Abneigung gegen ungläubige Fremdlinge; Handel und Gewerbe wird nur von Zugezogenen betrieben. Zwischen den Pilgern sind Kämpfe aus nichtigem Anlass häufig.

Was die Kefter denken: Dies ist das Zentrum der Welt, Keft wurde von Rastullah über alle andere Orte Deres erhoben.

Auch das Ziel eurer Reise könnt ihr erblicken. Am südlichen Rand der Oase erhebt sich das Zelt aus weißem Marmor, das an das Erscheinen Rastullahs erinnert. Direkt daran schließt sich das Feld der Offenbarung an, auf dem ihr viele Pilger sehen könnt, die hier ins Gebet vertieft sind. Laute Wehklagen und Bittrufe schallen herüber und vielfach seht ihr die Gläubigen dort die Hände zum Himmel recken und um Rastullahs Milde oder Erleuchtung flehen. Morgen wird es auch für euch soweit sein, morgen werdet auch ihr diesen heiligsten Ort besuchen!

Das Abenteuer beginnt in Keft (**Raschtul 34f**), wohin sich alle Helden zu einer Pilgerfahrt auf den Weg gemacht haben. Sie haben eine mehr oder weniger lange Reise durch die Wüste Khôm hinter sich und bereits eine Unterkunft gefunden, in der sie eine Nacht verbringen können. Den Höhepunkt jeder Pilgerfahrt stellt der Besuch des Feldes der Offenbarung dar, bei dem die meisten Gläubigen sich einen kleinen Beutel mit Sand abfüllen, um ihn in der Folge als Talisman bei sich zu tragen, und den die Helden heute erleben wollen. Geben Sie den Spielern hier die Gelegenheit, sich auf das besondere Ereignis und den Höhepunkt der Pilgerfahrt noch angemessen vorzubereiten.

Dies mag einfach nur der Erwerb eines kleinen Lederbeutels an einer Schnur sein, um darin den Sand vom heiligen Feld zu verwahren, oder der Besuch eines Mawdli, um noch einmal vergangene Verfehlungen vorzubringen und zu erfragen, welche Buße dafür notwendig ist. So ein Mawdli befragt wird, wie der Besuch des Feldes der Offenbarung korrekt oder noch besser rastullahgefällig verlaufen soll, wird dieser antworten, dass jedem selbst überlassen ist, wie er Rastullah dort anruft oder ihm seine Gefolgschaft versichert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Lange wart ihr unterwegs, weit hat euch der Weg durch die Wüste geführt, immer im festen Glauben an Rastullah und mit dem Willen, ihm zu dienen. Nach langer Reise habt ihr nun, am dritten Tag des sechsten Gottesnamens nach dem vierten Rastullahellah, endlich euer Ziel erreicht: Keft. Von einer Düne aus blickt ihr auf die Stadt herab, in der einst Rastullah erschien und euch zu seinem auserwählten Volk machte.

Das Stadtbild wird geprägt von niedrigen Lehmhütten, die sich vielfach verwinkelt um die Oase erstrecken. Nahe dem Wasserloch seht ihr die Felder für Melonen und Hirse, und zwischen den Häusern wachsen an vielen Stellen Palmen. Auf den karger Feldern etwas abseits weiden zahlreiche Ziegen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich ist es so weit. Ihr strebt zusammen mit vielen anderen Pilgern in Richtung des Feldes der Offenbarung. Durch die engen Gassen von Keft drängt ihr euch zwischen verwinkelten, niedrigen Lehmbauten und Palmen hindurch zum Bethaus des Rastullah – eines der





prächtigsten überhaupt. Einem Zelt nachempfunden und ganz aus weißem Marmor gefertigt bietet es zwei wichtigen Reliquien Obdach, dem Finger der Ammel-Thona und der ewigen Flamme, einem gewaltigen Almadin. Rings um das Zelt erhebt sich ein Rund aus Steintribünen und dahinter erstreckt es sich – das Feld der Offenbarung.

Wie die anderen auch strebt ihr diesem zu und unwillkürlich verhaltet ihr einen kleinen Augenblick, bevor ihr den ersten Fuß auf den Sand des heiligen Ortes setzt. Dieser erscheint euch so viel weißer und reiner als der Sand, durch den ihr die letzten Tage gewandert seid.

Auf dem Feld finden sich stets einige Mawdliyat, die den Gläubigen bei der Auslegung der 99 Gebote oder bei Verfehlungen Rat geben und ihnen auch für Abweichungen von den 99 Geboten Buße auferlegen. Alle hier befindlichen Mawdliyat sind Anhänger der strengen Keftler Schule. Auch einige radikale Mawdliyat, die zum Krieg gegen die Ungläubigen aufrufen, können von den Helden gehört werden. Diese Reden finden gerade unter den jungen Gläubigen immer wieder eifrige Zuhörer, die danach streben, Rastullahs Offenbarung mit der Dschadra zu den Ungläubigen zu tragen.

Wenn die Helden das Feld besuchen, können sie zunächst nach Lust und Laune beten, Rastullah anrufen, Sand abfüllen oder den anderen Pilgern zusehen, wie diese Rastullah anrufen, um Gnade bitten oder einfach die 99 Gebote rezitieren. Sie können auch einen der Mawdliyat aufsuchen und Glaubensfragen erörtern, ihm einfach nur lauschen oder um Buße für Verfehlungen bitten. Lassen Sie den Spielern hier die Gelegenheit, sich ein wenig am Rastullahglauben auszuprobieren und verschiedene Facetten daran zu erkennen.

Schließlich werden einige von ihnen eine besondere Erfahrung haben, eine Vision, die ihnen ihr Ziel, das Feld der Wiederkehr zeigt. Dabei muss den Helden nicht sofort klar werden, was sie da gerade sehen oder erfahren, dies können sie in der Folge in Keft erfahren und herausfinden. Falls ein Held sich auf dem Feld der Offenbarung bewusst auf die Suche nach einer Vision macht, indem er z.B. lange ohne Wasser in der Sonne sitzt, versucht den Vogelflug zu deuten oder Cheriacha zu sich nimmt, zeigen Sie ihm diese als Ergebnis seiner Bemühungen. Auch wer sich rastullahgefällig verhält, sollte die Chance auf eine Teilnahme haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

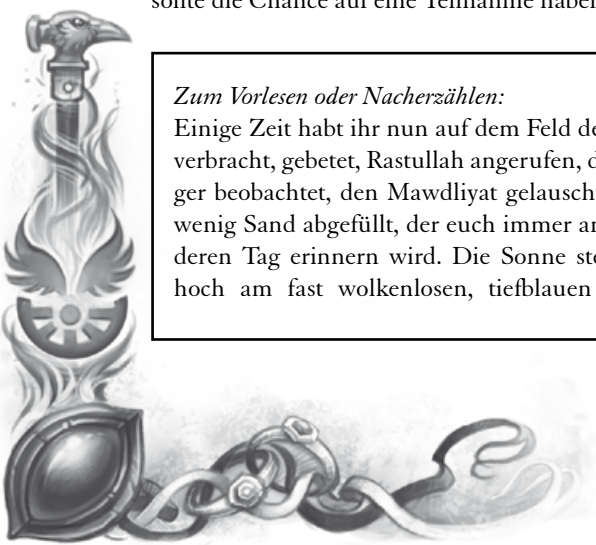
Einige Zeit habt ihr nun auf dem Feld der Offenbarung verbracht, gebetet, Rastullah angerufen, die anderen Pilger beobachtet, den Mawdliyat gelauscht und auch ein wenig Sand abgefüllt, der euch immer an diesen besonderen Tag erinnern wird. Die Sonne steht inzwischen hoch am fast wolkenlosen, tiefblauen Himmel und

brennt erbarmungslos auf die Pilger nieder – eine weitere Prüfung Rastullahs –, und schon einige sind kraftlos zu Boden gesunken oder stammeln mit wirrem Blick unzusammenhängende Dinge vor sich hin.

Ihr versinkt langsam in euch, während eure Körper in der Gluthitze immer mehr Wasser verlieren. Bald verblasen die Geräusche der anderen Pilger um euch herum und alles, was ihr noch wahrnehmt, sind euer eigener Atem und Herzschlag. Euer Blick richtet sich gen Himmel, zur Sonne, wo eine einzelne Wolke schwebt.

Sie formt sich zu einem Zelt, das langsam von oben herabschwebt. Oder – Moment! Das Zelt sinkt nicht, ihr steigt zu ihm auf. Ihr schaut nach unten und seht eure Körper zusammen mit vielen anderen Pilgern auf dem Feld der Offenbarung, wo ihr sie zurückgelassen habt. Ihr erreicht die zeltförmige Wolke und nehmt darauf Platz zusammen mit weiteren, schemenhaften Gestalten. Dann setzt die Wolke sich in Bewegung.

Ihr spürt den Wind, der durch eure Haare zaust, und fühlt die Schnelligkeit, während unter euch nur Gelb ist, so weit das Auge reicht. Doch dort, fern, seht ihr einen Streifen von Braun, der näher kommt. Er wird größer und breiter und bald schon fliegt ihr auf der Wolke darüber und seht dahinter einen Streifen sattes Grün, nicht allzu breit, dann ein breites Band in tiefem Blau und





dann wieder Grün mit einem großen, rötlichbraunen Fleck. Euer Flug wird langsamer, und während die Wolke tiefer schwebt, könnt ihr mehr und mehr Einzelheiten erkennen. Euer Grün wird zu Bäumen und Wiesen und der rötlichbraune Fleck zu einem weiten Feld voller kleiner Gebäude und nur mit wenig gelbbräunlichem Gras bestanden. Es ist ein totes Feld, auf dem einzig viele kleine Steingebäude, aufgerichtete Schreine mit Inschriften und Statuen zu sehen sind. Unter diesen sticht eine hervor, die einen überlebensgroßen Mann zeigt, der einen Greifenkopf hat.

Während die Wolke langsam weiter sinkt, hört ihr Kampflärm, doch kein Kampf ist zu sehen. Ihr vernimmt Todesschreie, gebrüllte Befehle und Flüche in einer fremden Sprache. Nach dem Hufgetrappel, den Schritten und dem Schwertklirren muss es eine große Schlacht sein, von der ihr jedoch nichts sehen könnt.

Kurz bevor das Zelt auf dem Boden aufsetzt, wird euch schwarz vor Augen und ihr sackt zusammen.

DIE „ANWERBUNG“

Nachdem einige oder alle Helden diese Erfahrung auf dem Feld der Offenbarung gemacht haben, sollten sie versuchen, dem auf den Grund zu gehen. Suchen sie die Mawdliyat auf, werden diese freundlich aber bestimmt darauf hinweisen, dass Rastullah sich den Gläubigen nie direkt zeigt oder mitteilt, sondern nur über subtile Hinweise oder das Wirken seiner Macht wie 267 R.E. (1026 BF), als Hagelkörner aus einer Wolke in Form eines schwarzen Zeltes echsische Angreifer vor Keft zurückschlugen. Wenn die Helden darauf bestehen, etwas Wichtiges erfahren zu haben, werden die Mawdliyat je nach Charakter entweder mitleidig oder ermahnend darauf hinweisen, dass jeden Tag mehrere Personen von solchen angeblichen Offenbarungen berichten, die jedoch meist nur die glühende Sonne und einen Mangel an Wasser hervorgerufen werden.

Den Helden sollte trotzdem klar sein, dass es sich um eine göttliche Vision handelt – was sollte es am heiligsten aller Orte des Rastullah sonst sein? Bestärken Sie als Meister Ihre Spieler in der Gewissheit, auch wenn andere Personen ihnen keinen Glauben schenken. Falls die Helden zu sehr zweifeln, können Sie diese an einen gemäßigeren Mawdli geraten lassen, der ihnen nahelegt, den Weg zu diesem Ort als Fortsetzung ihrer Pilgerreise oder Buße an Rastullah zu sehen. Falls einer der Helden hier durch die Aussagen der Mawdliyat seine Ehre gekränkt sieht und gemäß dem 41. Gebot seinen Zorn nicht hemmt, sondern dem Mawdli wütend entgegenschleudert, dass er ihm schon beweisen werde, dass es eine wahre Vision sei, dann können Sie ihn mit dem guten Gefühl, etwas Richtiges getan zu haben belohnen und zudem einige Bonuspunkte für die Gruppe vergeben.

Je nachdem wo sich die Helden über das Erlebnis unterhalten, können sie aufeinander aufmerksam werden, falls die Gruppe sich bisher nicht kennt. Wenn die Helden beschließen, dieser Vision nachzugehen, können sie sich daran machen, den gesehenen Ort ausfindig zu machen. Mit der korrekten Beschreibung der Örtlichkeiten (Gebirge, Fluss, Wälder und Wiesen in der Nähe, Grabstätten, Praiosstatue (nackter Mann mit Greifenkopf)) können die Helden entweder bei Mawdliyat erfahren, dass es sich um das Feld der Wiederkehr handelt, oder mit entsprechenden Kenntnissen auf *Geografie* die Amhallassih-Kuppen und den Yaquir selbst identifizieren und bei einigen aus Amhallassih angereisten Pilgern vom Feld der Wiederkehr bei Brig-Lo erfahren. Es sollte den Helden nicht schwer fallen, herauszufinden wohin sie müssen. So wird sich die Gruppe hoffentlich entscheiden, den Weg dorthin anzutreten und herauszufinden, was es mit ihrer Vision auf sich hat.

Falls die Helden noch weitere Erkundigungen über das Feld der Wiederkehr einholen, so können sie erfahren, dass es sich dabei um das Schlachtfeld der zweiten Dämonenschlacht handelt. Während dieser wandelten die Diener Rastullahs Praios, Rondra, Efferd und Ingerimm auf Dere, um den Platz für ihren Herren Rastullah zu bereiten. So nennen die Novadis das Feld „Al'Turachan“, die Stätte der Wiederkunft Rastullahs.

Wenn die Helden nun die Wüstenreise planen, sollte ihnen klar sein, dass sie einen Führer durch die Wüste brauchen werden. Zudem brauchen sie einige Kämpfer, um sich der Gefahren unterwegs zu erwehren. Informationen über die Route nach Brig-Lo sind leicht zu bekommen. Die Reise wird die Helden von Keft aus durch die Oasen Birscha, Shebah, Terekh, Achan und Virinlassih über die Amhallassih-Kuppen nach Amhalla führen, wo sie den Yaquir überqueren können, um das letzte Stück nach Brig-Lo in Almada zurückzulegen. Wenn die Helden sich erkundigen, werden sie erfahren, dass in der letzten Zeit keine besonderen Vorfälle oder Gefahren auf dieser Route bekannt geworden sind. Falls die Helden sich noch Ausrüstung besorgen wollen, so ist in Keft alles zu haben, was man normalerweise für eine Reise durch die Wüste benötigt, von Wasserschläuchen über Proviant bis zu Kamelen, Pferden, Sätteln und Zaumzeug. Ausrüstung für die Überquerung der Amhallassih-Kuppen hingegen wird sich hier nicht finden, diese ist erst in Virinlassih erhältlich.





AMM-EL-THOHA, SCHÖN UND GRAUSAM – DURCH DIE KHÔM

Der erste Teil der Reise führt die Helden durch die Wüste Khôm nach Norden. Sicherlich kann schon alleine eine Reise durch die Wüste ein Abenteuer sein, doch die Herausforderungen durch die Natur und die Strapazen einer Wüstenreise sollten den Helden zum einen geläufig sein und tragen zum anderen nicht zum Ergebnis des Abenteuers bei, weshalb hier nicht weiter darauf eingegangen wird. Sollten Sie die Reise durch die Wüste (wie auch durch das folgende Gebirge der Amhallassih-Kuppen) zusätzlich mit Gefahren durch Natur und feindliche Stämme ergänzen wollen, so sei Ihnen die Spielhilfe **Raschtuls Atem** (S. 9 ff.) ans Herz gelegt.

Hier sollen die ersten Prüfungen der Glaubensfestigkeit und des Rastullahvertrauens der Helden im Vordergrund stehen. So können sie in Birscha zum ersten Mal direkt mit mehreren der 99 Gebote in Konflikt kommen – und haben damit auch die Möglichkeit, sich vor Rastullah ein erstes Mal zu beweisen. Und damit natürlich auch die Chance, Bonuspunkte für das Finale zu sammeln. Im weiteren Verlauf der Reise wird Rastullah die Helden ein letztes Mal selbst prüfen, um zu sehen, ob sie auch wirklich würdige Gläubige sind. Diese Prüfung soll vor allem die Spieler auf das Finale vorbereiten und ihnen Hinweise geben, was das Abenteuer dort von ihnen erwartet.

Da es für das Abenteuer relevant ist, dass die Helden am Nachmittag des achten Tags des sechsten Gottesnamens nach dem 3. Rastullahellah in Birscha ankommen, sollten Sie die Reisegeschwindigkeit entsprechend anpassen, falls ihre Helden länger als einen Tag in Keft bleiben oder schneller aufbrechen.

DIE REISE BEGİNNT

Auf dem ersten Stück der Reise erwarten die Helden keine besonderen Ereignisse, Sie können diese gerne kurz abhandeln und zusammenfassen. Die Tagesstrecke der Helden beträgt etwa 15 Meilen. Den ersten Tag reisen die Helden ausschließlich durch Sandwüste von Keft aus in Richtung Nordwesten. Das Wetter ist sonnig und windstill, tagsüber sehr heiß (55°C) und nachts immer noch warm (20°C). Am zweiten Tag ist es immer noch sonnig, aber es weht den Helden eine steife Brise aus Nordwest entgegen, sodass sie sich mit Gesichtstüchern vor dem ständigen Sandwind schützen sollten. Auch wenn es dadurch tagsüber nur noch heiß (45°C) ist, wird die Reise eher unangenehmer sein als am Vortag. Am Abend erreichen die Helden ein kleines Wasserloch, bei dem sie *Chalef ben Nadasch* (*975 BF, Greis, gebeugt, wettergegerbte, stark faltige Haut) treffen können. Dieser ist recht abweisend und verkauft „sein“ Wasser sehr teuer.

Nach einer kühlen (18°C) Nacht können die Helden sich wieder auf den Weg machen und am sonnigen dritten Tag unter klarem Himmel bei nur leichtem Windzug in der täg-

lichen Hitze (45°C) erneut 15 Meilen in der Sandwüste zurücklegen und sich zu einer weiteren kühlen Nacht zwischen den Dünen zur Ruhe legen. Der vierte Reisetag ist der achte des aktuellen Gottesnamens und damit gemäß dem 3. Gebot der Fastentag, an dem der Gläubige nur Wasser und in Maßen Wein zu sich nehmen soll. Hier sollten Sie als Meister die Spieler an dieses Gebot erinnern und ihnen offen lassen, ob sie sich daran halten wollen oder nicht – es sollte aber weder für die Spieler noch die Helden besonders schwer sein. Die Reise führt die Helden nun langsam aus der Sand- in die Geröllwüste, und am frühen Nachmittag können sie die Oase Birscha vor sich liegen sehen.

Birscha für den eiligen Leser

Einwohner: 600 *Militär:* 20 Ehrengardisten des Scheichs

Herrscher: Scheich *Alim al'Mosja*

Herbergen: Karawanserei

Stamm: Beni Schebt

Tempel: Bethaus für Rastullah

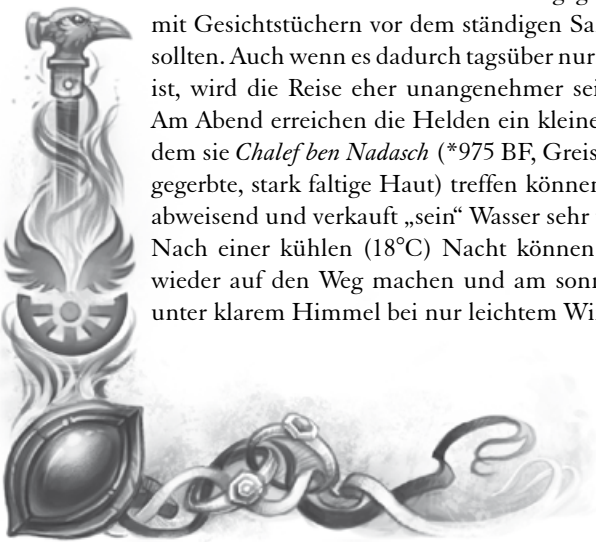
Wichtiges: Die Oase liegt halb in der Wüste und halb im Gebirge, die Häuser sind teilweise in den Fels geschlagen.

Die Oase Birscha (**Raschtul 37**) ist eine klassische Station für durchreisende Karawanen, verfügt über eine große Karawanserei und das Wasser ist nicht allzu teuer (etwa 1 Muwlat pro Schank (0,8 l)). Wenn die Helden in die Oase kommen, können sie bereits missbilligende Kommentare der hier ansässigen Novadis über die „frevelhaften Ungläubigen“ hören, und wenn sie sich der Karawanserei nähern, können sie laute Gespräche, Lachen und Rufe nach „noch mehr Braten!“ hören.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr die Karawanserei erreicht. Es riecht verlockend nach frischem Braten und gewürzten Speisen, was euer Magen mit einem Knurren quittiert. Als ihr in den Innenhof tretet, könnt ihr die Quelle der angenehmen Gerüche ausmachen: Hier lässt sich eine Karawane sultansmäßig bewirten. Es werden Couscous, Hirsebrei, Ziegenbraten und Gurkenscheiben auf Käse aufgetischt und die Reisenden, offensichtlich Ungläubige, lassen es sich schmecken und gut gehen.

Ihr habt gerade die Lage im Innenhof erfasst, als ein hagerer Mann in leicht gebückter Haltung und mit gequältem Gesichtsausdruck zu euch tritt: „Verzeiht Effendis, es sind Ungläubige, die unsere Gebote gering achten. Hört nicht auf sie. Ich bin Khorim ben Yolrak, der Leiter dieser Karawanserei. Was ist euer Begehrt?“





Bevor ihr antworten könnt, schallt von der Festtafel ein Ruf herüber: „Wohlan werte Reisende! Gesellt euch zu uns und feiert mit Zelara Tergilion, der Mächtigen, dass sie heute einen Sandlöwen erlegt hat!“

Hier haben die Helden zum ersten Mal die Gelegenheit, sich vor Rastullah zu beweisen. Relevant ist hier vor allem das 3. Gebot. Wenn die Helden sich von der Horasierin einladen lassen, verdienen sie satte Minuspunkte. Wenn sie dann auch noch die gleichen Speisen vom gleichen Geschirr essen, gibt es noch mal Minuspunkte, da sie auch gegen das 24. Gebot verstoßen. Wenn die Helden die Einladung ablehnen, so haben sie zwar das 3. Gebot gehalten, doch gegen das 62. Gebot verstoßen. Auch eine Ablehnung der Einladung bringt also keine Gnade vor den Augen Rastullahs.

Lediglich das einfache Ignorieren steht den Helden als Möglichkeit offen, nicht in Ungnade zu fallen und nicht gegen die Gebote zu verstoßen. So sie sich an den Wirt wenden und ein Nachtlager, kein Essen und nur etwas Wasser oder Wein bestellen, verhalten sie sich rastullahgefällig. Wenn sie zudem noch darauf bestehen, ihre Getränke in Geschirr zu erhalten, dass noch kein Ungläubiger berührt hat (24. Gebot), erhalten sie Bonuspunkte, und wer gar den Leiter der Karawanserei tadelt, dass er überhaupt dieses Fest am Fastentag ausrichtet und dadurch seine Angestellten zwingt, Worte und Blicke mit den Frauen der Karawane zu wechseln, erhält noch weitere dazu. Bei dieser ersten Glaubensprüfung sollten Sie es den Helden nicht schwer machen. Sie befinden sich im Gebiet von Gläubigen, und so sie das Angebot der Horasierin ignorieren, sollte ihnen dadurch kein Schaden entstehen. Der Leiter der Karawanserei wird sie wohlwollend mustern und es wird sich in der Oase herumsprechen, sodass sie später höflich empfangen werden.

Auch sollten Sie den Spielern noch Hinweise auf die jeweils relevanten Gebote geben, um ihnen so deutlich zu machen, was auf dieser Reise von ihnen erwartet wird. Betrachten Sie diese erste Situation mehr als Lerneffekt für die Spieler denn als ernsthafte Prüfung des Glaubens der Helden.

Eine detaillierte Beschreibung der Oase Birscha findet sich im Abenteuer **Drachenschatten** (29ff). Die wichtigsten Personen sind:

👁 Scheich *Alim al'Mosja* (der Mildtätige: *986 BF, stattliche Figur, etwas beleibt, kurze schwarze Haare, hohe Stirn, Warze auf der Nasenwurzel, trägt teure Stoffe)

👁 *Khorim ben Yolrak* (*991 BF, leicht gebückt, hager, sehr leise, freundlich, passionierter Feilscher) Leiter der Karawanserei

👁 *Abu Hairir* (*994 BF, wirkt viel älter, voluminöser schwarz-grauer Vollbart, kneift beiden Augen wegen einer Sehschwäche zusammen) Leiter des Bethauses, Anhänger der Kefter Schule

👁 *Ruyad sal Araham* (*973 BF, gedrungene, breite Statur, struppiger Vollbart, gewaltige Hände mit Schwielen, Halb-

glatze, trägt kein Kopftuch, mürrisch, schweigsam, kratzige Stimme) Schmied

👁 *Umm'Warima saba Belsheth* (*969 BF, Greisin, abgemagert, geht mühsam am Stock oder lässt sich tragen, graue, wirre Haare unter einem Kopftuch, Gesicht verschleiert, kaum noch Zähne, spricht undeutlich, gezigig) Anführerin der Gerber

DIE AUSWAHL DER WÜRDIGEN

Am folgenden Tag können sich die Helden wieder auf den Weg machen, und an diesem Festtag, dem neunten und letzten des Gottesnamens, dürfen sie in stiller Zufriedenheit feiern und ein opulentes Frühstück genießen.

Die nächsten drei Reisetage durch die Sandwüste vergehen relativ ereignislos, sieht man von dem Kadaver eines Sandlöwen ab, der nur wenig neben der Karawanenroute liegt und an dem sich die Geier gütlich tun. Offensichtlich wurde ihm nur das Fell abgezogen und der Rest des Tieres liegen gelassen. Es handelt sich hier um den Löwen, den *Zelara Tergilion* am Tag zuvor etwa eine halbe Tagesreise von Birscha entfernt erlegt hat. Das Wetter in den nächsten drei Tagen schwankt zwischen heiß (45°C) und Gluthitze (65°C) am Tag und kalt (10°C) bis warm (20°C) in der Nacht. Wind kommt kaum einmal auf, sodass gerade die Mittagshitze drückend und anstrengend für Mensch und Tier ist. Wasserlöcher gibt es hier keine, sodass die Helden ausreichend Wasser für sich und die Tiere für gut drei Tage mitführen sollten.

Am Abend des dritten Reisetages nach Verlassen der Oase Birscha erreichen die Helden schließlich die Oase Shebah (**Raschtul 37**).

Shebah für den eiligen Leser

Einwohner: 350 *Militär:* 10 Ehrengardisten des Scheichs

Herrscher: Scheich *Muammar ben Nebi*

Herbergen: Karawanserei

Stamm: Beni Schebt

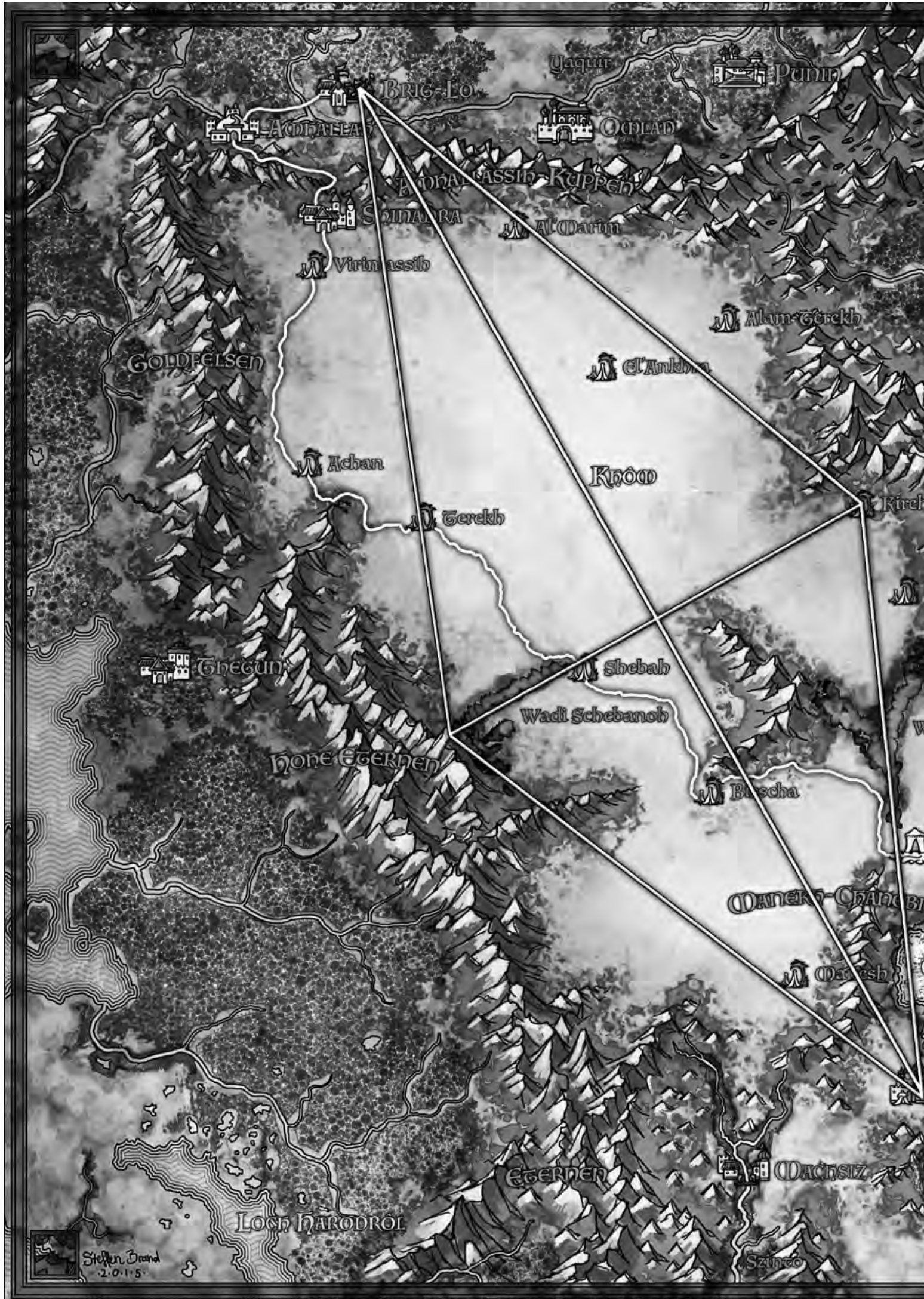
Tempel: Bethaus für Rastullah

Wichtiges: Oberflächenoase, bezieht das Schmelzwasser über das Wadi Schebanoh aus den Eternen, Zentrum des musischen und poetischen Leben des Stammes.

Hier können die Helden einkehren, ihre Vorräte aufstocken und ein wenig mit den Bewohnern sprechen. Von besonderen Gefahren auf dem weiteren Weg ist nichts bekannt. Der Aufenthalt hier ist für das Abenteuer nicht weiter von Belang, es sollte den Helden nicht schwer fallen, alle Gebote Rastullahs einzuhalten.

So können die Helden – wenn sie sich nicht besonders aufhalten – am dritten Tag des siebten Gottesnamens nach dem 3. Rastullahellah wieder aufbrechen. Der nächste Reisetag in der Sandwüste der Khôm vergeht ereignislos. Es ist leicht be-





DIE UNERBITTLICHE KNOCH

Gemäß getreulichem Bericht des Leomar vom Berg
gegeben im Jahr 1009 BF





wölkt und sehr heiß (55°C), wird aber durch einen leichten Wind erträglich. Die Nacht ist kühl (18°C) und am nächsten Morgen ist es immer noch leicht bewölkt, aber nur noch heiß (45°C) und ziemlich windig, wodurch wieder viel Sand herangeweht wird.

Am Nachmittag sollten Sie für alle Helden eine verdeckte Probe auf *Wettervorhersage* +6 würfeln (Wüstenkundig erleichtert um 3) und bei Gelingen mitteilen, dass von Osten ein Sandsturm heraufzieht. Tatsächlich färbt sich der Himmel im Osten bereits schwarz und der Wind nimmt noch weiter zu. Wenn die Helden rechtzeitig auf den Sturm aufmerksam werden, können sie noch versuchen, sich ein Lager an einer geschützten Stelle zwischen Dünen einzurichten. Dazu ist eine Probe auf *Wildnisleben* +10 nötig, um einen passenden Platz zu finden (Wüstenkundig erleichtert wieder um 3), sowie eine erfolgreiche Probe auf *Reiten* oder *Abrichten*, um jedes Tier zur beruhigen und sicher unterzubringen. Eine misslungene *Reiten*- oder *Abrichten*-Probe darf einmal wiederholt werden, misslingt auch diese oder fällt bei der ersten ein Patzer, so hat sich ein Tier losgerissen und läuft panisch in die Wüste davon. Falls die Helden den heraufziehenden Sturm nicht rechtzeitig bemerken, sind alle genannten Proben um weitere +5 erschwert.

Der folgende Sandsturm wütet insgesamt für etwa zwei Stunden und bedeckt die Helden und die Tiere mit Sand.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt euch zusammengekauert und Tücher vor Mund, Nase und Augen gebunden, um das Eindringen von Sand zu verhindern. Ohrenbetäubend heult der Sturm rings um euch, trägt Sand mit sich und lädt ihn auf euch und den Tieren ab. Zu Beginn hört ihr noch deren nervöses Schnauben, doch auch dies wird bald vom Brüllen des Sturms verschluckt.

Es wird dunkler, und als euch das Zentrum des Sturms erreicht hat, findet ihr euch in fast vollkommener Schwärze wieder. Unbarmherzig peitscht der Sand über euch hinweg, und inzwischen seid ihr dankbar für den Sand, der sich über euch legt, da er die Wucht des Sturms mindert. Bald schon könnt ihr weder eure Gefährten noch die Tiere mehr ausmachen, und während des Sturms ist jeder ganz auf sich gestellt und allein mit seinen Gedanken – und der Angst.

Falls die Helden keinen geschützten Platz gefunden haben (*Wildnisleben*-Probe misslungen), verliert jeder während des Sandsturms 1W6 LeP durch Atemnot.

Tatsächlich handelt es sich bei diesem Sturm nicht um ein zufälliges Ereignis, sondern um eine Prüfung, die Rastullah denjenigen sendet, welche auf dem Pfad seiner Vision wandeln. So wird sich in jedem Fall eines der Tiere während des Sandsturms in Panik losreißen und in den Sturm davonrennen. Sie können dieses Ereignis eintreten lassen, wenn ei-

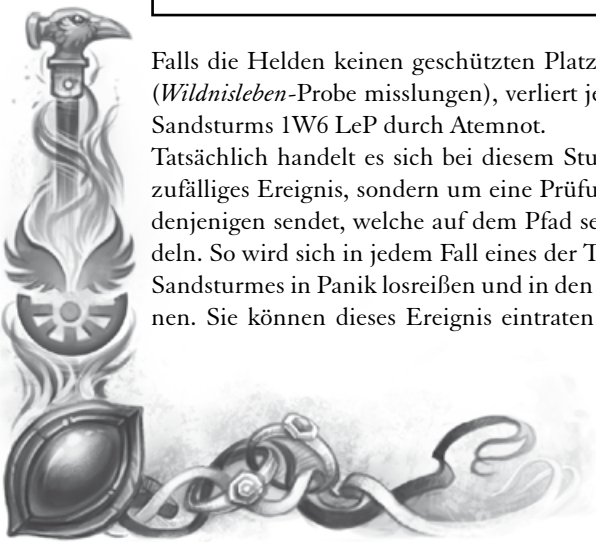
ner oder mehrere Helden die *Reiten*- oder *Abrichten*-Proben nicht schaffen, ansonsten wählen Sie einen dramaturgisch passenden Zeitpunkt während des Sturms. So oder so stehen die Helden vor der Wahl, das Tier einzufangen – und damit im Sandsturm ihr Leben zu riskieren – oder das Tier samt allen darauf befindlichen Vorräten als verloren aufzugeben, was einen herben Verlust bedeutet.

Falls einer der Helden das Tier wieder einfangen möchte, verlangen sie einige Proben auf *Körperbeherrschung* (Laufen auf losem Flugsand), KK (gegen den Wind stemmen), *Athletik* (das Tier einholen) und *Abrichten* oder *Reiten* (Einfangen), die alle je nach Vorgehen des Helden um zwischen 3 und 8 Punkte erschwert sind. *Wüstenkundig* erleichtert diese Proben um 3. Falls der Held Erfolg hat, gönnen Sie ihm, das Schlimmste abgewendet und das Verdursten der Gruppe verhindert zu haben.

Wenn der Sandsturm langsam abklingt, können die Helden sich ausgraben, den losen Sand loswerden und bei den Tieren nach dem Rechten sehen. Falls eines verschwunden ist, fehlen mit ihm nun wertvolle Wasservorräte, sodass sie nur noch Wasser für maximal einen einzigen Tag übrig haben. Dies reicht weder, um die nächste Oase Terekh zu erreichen, die noch gut zwei Tagesreisen entfernt ist, noch um nach Shebah zurückzukehren, was knappe zwei Tagesreisen hinter den Helden liegt. In diesem Fall können Sie die folgende Begegnung mit den Pilgern auslassen oder als zusätzliche Prüfung trotzdem ausspielen.

Hier ist nicht der Erfindungsreichtum der Helden, sondern ihr Rastullahvertrauen gefragt. Nachdem der Sturm sich verzogen hat, bedeckt immer noch eine dichte, dunkle Wolkendecke den Himmel, was die Orientierung erschwert, und der viele Sand in der Luft schränkt die Sicht deutlich ein, sodass eine *Orientierung* nur sehr schwer möglich ist (Probe +10, Wüstenkundig erleichtert um 3). Falls dies aber gelingt, können die Helden sich bewusst in eine Richtung wenden, sonst irren sie ziellos umher.

Egal in welche Richtung die Helden sich wenden, nach kurzer Zeit treffen sie auf eine Spur, die ihnen direkt auffällt und die ihren Weg schnurgerade kreuzt. Sie kann mit einer *Fährstensuchen*-Probe als die einer Khoramsbestie identifiziert werden. Dies sollte die Spieler verblüffen, weil die Spur erst nach dem Sandsturm entstanden sein kann, sonst wäre sie verweht worden, und vor allem weil Khoramsbestien eigentlich so tief in der Wüste nicht anzutreffen sind. Folgen die Helden der Spur, finden sie kurz darauf in einer Senke zwischen zwei Dünen zwei Kamele, die sich ruhig verhalten, während zwei junge Novadis daneben bewusstlos im Sand liegen. Die zwei jungen Pilger wurden vom Sandsturm überrascht und haben sich nur schlecht vorbereitet. Ihre Wasservorräte sind komplett vom Sturm vernichtet und sie selbst benötigen dringend Wasser, um wieder zu sich zu kommen. Wenn die Helden hier etwas von ihrem eigenen, knappen und kostbaren Nass abgeben, haben sie sich Bonuspunkte (3) verdient und können die beiden jungen Männer (*Yerwan* und *Tolrak*) wieder zu Bewusstsein bringen.





Auch wenn Lösungen wie das Schlachten eines Tieres, um sein Blut zu trinken, denkbar sind, hat Rastullah einen Ausweg für die Helden parat, den sie, zu ihm passend, auf subtile Art finden können. Ein Stück entfernt hat sich eine Taube erhoben – ein Vogel, der regelmäßig trinken muss und somit den Helden den Weg zu einem Wasserloch weisen kann. Sollte ein Held sich im Gebet an Rastullah wenden, so können Sie ihn direkt darauf aufmerksam machen, sonst ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +6 notwendig, um den Vogel zu sehen und eine *Tierkunde*-Probe, um ihn als weiße Taube zu erkennen. Folgen die Helden dem Tier zu der Stelle, an der es gelandet ist, finden sie nach zwei Stunden Weg am Abend ein kleines, mit Sand zugewehrtes Wasserloch, dass sich mit einigen wenigen Handgriffen wieder nutzbar machen lässt. Auch wenn das Wasser etwas sandig ist, können die Helden genug Schläuche auffüllen, um ihren Weg am nächsten Tag fortzusetzen.

Diese Episode soll vor allem den Spielern klar machen, in welcher Weise Rastullah Hinweise gibt und wonach sie suchen können und sollen, wenn sie Weisung von ihm benötigen. Hier sollten Sie als Meister noch viele Hinweise geben und den Helden bei Bedarf sagen, welche Proben sie würfeln können. Im Idealfall erkennen die Spieler hier einen Wesenszug Rastullahs und suchen im Finale selbsttätig nach ähnlichen Spuren und Hinweisen.

HEIßES BLUT IN TROCKENEM SAND

Nach einem ereignislosen Tag unter einem nur noch leicht bewölkten Himmel bei heißem Wetter (50°C) erreichen die Helden schließlich am Abend die Oase Terekh (**Raschtul 37**).

Terekh für den eiligen Leser

Einwohner: 200 *Militär:* 5 Ehrengardisten des Scheichs
Herrscher: Scheich *Serham ben Furqa*
Herbergen: Karawanserei
Stamm: Beni Terkui
Tempel: Bethaus für Rastullah
Wichtiges: Grundwasseroase, deren Wasservorrat fast versiegt ist. Wasser ist hier sehr teuer.

Der Aufenthalt hier ist für das Abenteuer nicht relevant, die Helden können in der Karawanserei unterkommen und sich von den Strapazen der letzten beiden Tage erholen. Der Weg nach Achan nimmt weitere drei Tage durch die Sandwüste in Anspruch, wovon die ersten zwei ereignislos vergehen. Das Wetter ist sonnig und heiß bis sehr heiß (45-55° C) und in der Nacht kühl bis kalt (10-18° C). Am Abend des zweiten Tages kommen die Helden an einem kleinen Wasserloch vorbei, das einem Hairan der Beni Terkui untersteht, *Yusmar ben Nasreddin*. So die Helden im Zeitplan liegen, ist der zweite Reisetag in Richtung Achan wieder der achte des Gottesnamens und damit ein Fastentag.

Der dritte Reisetag verläuft bei ähnlichem Wetter ereignislos und am Abend des neunten Tages des Gottesnamens erreichen die Helden Achan (**Raschtul 37**), wo sie sich ein Festmahl leisten können, wenn sie möchten.

Achan für den eiligen Leser

Einwohner: 300 *Militär:* 10 Ehrengardisten des Scheichs
Herrscher: Scheich *Gani ben Hassaf*
Herbergen: Karawanserei
Stamm: Beni Terkui





Tempel: Bethaus für Rastullah

Wichtiges: Wohlhabend aufgrund des Handels mit dem Horasreich, wenngleich die Ungläubigen nicht sonderlich wohlwollend betrachtet werden. Junge Stammesmitglieder rebellieren immer wieder gegen die moderate Politik des träge gewordenen Scheichs. Kleine Oase mit nur ca. einer Meile Durchmesser

In der Karawanserei ist auch eine Gruppe von Händlern abgestiegen, die aus dem Horasreich stammen. Der Wirt hat sie in einen separaten Bereich gesetzt und lässt sie mit anderem Geschirr bewirten als die restlichen Gäste, was die Helden entweder selbst bemerken oder erfragen können. Am Abend nach dem Essen können die Helden Zeugen werden, wie eine Gruppe Jugendlicher sich in der Nähe der Karawanserei versammelt und eifrig dem Dattelwein zuspricht. Recht schnell machen daraufhin Anfeindungen gegen den Scheich die Runde, der „verweichlicht und von Rastullah verlassen“ sei. Außerdem werde es Zeit, „die ungläubigen Bastarde aus der Oase zu jagen und ihr Blut Rastullah zu opfern“.

Hier sind die Helden zwar nicht direkt mit einem der 99 Gebote in Konflikt, sie können sich jedoch einmischen, wenn sie möchten. Falls sie nichts tun, hat dies keine Folgen, abgesehen von einer Ruhestörung in der Nacht, wenn die betrunkenen Jugendlichen versuchen, in die Karawanserei einzudringen. Wenn sie eingreifen, hängt das Folgende davon ab, was sie tun. Hier stehen im Wesentlichen zwei der 99 Gebote im Fokus: Das Gebot 36, welches die Jugendlichen gerade missachteten, indem sie zum Aufruhr anstiften und sich gegenseitig aufwiegeln, gegen den Scheich vorzugehen. Dazu berufen sie sich auf das 41. Gebot.

Tatsächlich sehen die Jugendlichen unter ihrem Anführer *Chiron ben Nizar* (*1026 BF, 1,85 Schritt, schwarze Haare und Augen, gebräunte Haut, charismatisch, guter und mitreißender Redner, fabelhafter Reiter, durchtrainiert, einfache Kleidung) durch die ruhige Politik des Scheichs ihre Ehre als Novadis aufgrund der Duldung der Ungläubigen verletzt. Denkbar ist, dass die Helden die horasische Karawane warnen. So sie dies direkt tun und die Ungläubigen ansprechen, haben sie die schlechteste mögliche Lösung gewählt, da sie zum einen mit den Ungläubigen sprechen und zum anderen Ungläubigen gegen Rastullahanhänger beistehen. Falls sie die Karawane schriftlich oder über Mittelsmänner warnen lassen, macht es das etwas besser, da sie zumindest nicht mehr direkt mit ihnen sprechen. Gleiches gilt für den Fall, dass die Helden sich nicht einmischen.

Falls die Helden den Scheich *Gani ben Hassaf* (*979 BF, 1,74 Schritt, dunkelbraunes Haar mit grauen Strähnen, welches er unter einem Turban verbirgt, graue Augen, prächtige Kleidung, deutlicher Bauchansatz, starrsinnig) mit den Vorwürfen der Jugendlichen konfrontieren und ihren Zorn nicht zurückhalten, können sie ihn dazu bringen, sich den Vorwürfen der Jugendlichen zu stellen. Damit haben sie einen

guten Schritt in Richtung Frieden in der Oase getan und zugleich dafür gesorgt, dass die Rastullahgläubigen alle Gebote einhalten. Das gleiche Ergebnis lässt sich erzielen, wenn die Helden zunächst mit den jungen Novadis sprechen und mit diesen beim Scheich vorstellig werden.

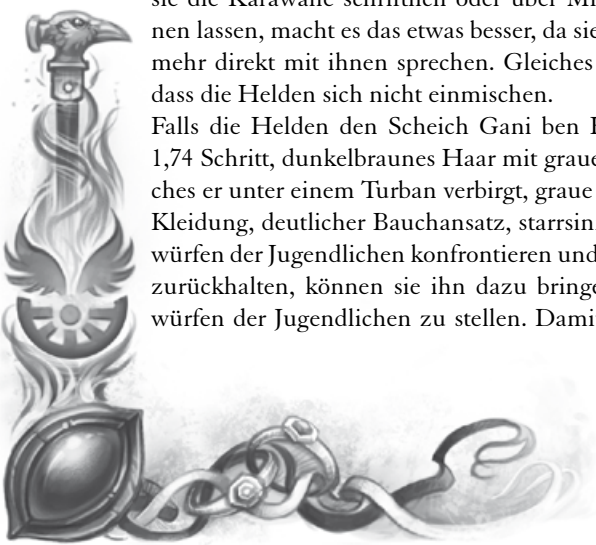
Der Scheich wird in keinem der beiden Fälle erbaut sein. Er ist nach vielen Jahren, die er nun schon den Handel vorantreibt und den zunehmenden Wohlstand seines Stammes sieht, zu der Überzeugung gelangt, dass es ihm und seinen Untergebenen besser geht, wenn sie die Ungläubigen dulden und ihr Gold nehmen.

Wenn die Helden dies kritisieren, wird er sich auf die *Mawdliyat* der Unauer Schule berufen, welche festgelegt haben, dass man Ungläubigen direkt ins Gesicht sehen darf, wenn man dabei selbst entsprechend strafend schaut. Zudem hat er ein strenges Auge darauf, dass die 99 Gebote trotzdem eingehalten werden – allerdings nach der Unauer Schule. So wird er die Helden und die Jugendlichen damit konfrontieren, dass extra spezielles Geschirr für Ungläubige in der Karawanserei bereit gestellt ist und diese einen separaten Teil im Speisesaal haben, um die Gläubigen zu schützen.

Dabei ist er unglaublich stur, verweigert sich jedem Argument der Helden und pocht in der Diskussion fast ausschließlich auf seine guten Erfahrungen und seine Pflicht, für seinen Stamm zu sorgen. Er sieht sich absolut im Recht und wirft *Chiron ben Nizar* vor, seine Wahl nicht zu respektieren und ständig gegen das 36. Gebot zu verstoßen.

Die jungen und heißblütigen Novadis werden dagegenhalten, dass der Leiter der Karawanserei und seine Bediensteten durch die Anwesenheit von Frauen in den Karawanen dazu gezwungen werden, mit diesen Blicken und Worten zu wechseln und somit das 62. Gebot zu verletzen, außerdem beten die Ungläubigen in der Oase zu ihren Götzen, den schwachen Geistern, die Rastullah verrieten, und beschneiden damit die Ehre Rastullahs und jedes aufrechten Novadis, sodass dieser nach dem 41. und 42. Gebot seinen Zorn nicht hemmen soll. Auch er beharrt stur auf seinen Argumenten und ist von sich aus nicht bereit, dem Scheich entgegenzukommen. In dieser Situation ist nun Diplomatie und Vermittlungsgeschick der Helden gefragt, um die beiden Positionen zu einem Kompromiss zu bringen.

Eine mustergültige Lösung gibt es an dieser Stelle nicht, es sind viele Abstufungen zwischen den verschiedenen Positionen denkbar, die vom Einsatz der Helden abhängen. Dabei wird der Scheich keinesfalls zustimmen, die Ungläubigen der Oase zu verweisen, es ist jedoch möglich, Kompromisse auszuhandeln, z.B. dass auch ungläubige Frauen in der Oase verschleiert sein müssen oder ihnen verboten wird, das Wort an einen Gläubigen zu richten – größere Zugeständnisse sind von ihm allerdings nicht zu erwarten, da er sich als Stammesoberhaupt im Recht sieht, solange er auf dem *Chorbash* (der jährlichen Stammesversammlung) die Unterstützung der *Hairane* hat. Durch solche Zugeständnisse können die jugendlichen Novadis für die nächste Zeit besänftigt werden.





DAS LETZTE STÜCK SAND

Auf der letzten Wüsten-Etappe nach Virinlassih haben Sie als Meister erneut die Möglichkeit, die Reisezeit anzupassen. Das Abenteuer sieht vor, dass die Helden am Vorabend des 5. Rastullahellah und damit des höchsten Feiertags der Novadis in Amhallah eintreffen und diesen dort verbringen. Sollten die Helden einen Tag vor oder hinter dem Zeitplan sein, so können sie zwischen Achan und Virinlassih (**Raschtul 37**) entsprechend die Reise kürzen oder verlängern.

Virinlassih für den eiligen Leser

Einwohner: 300 *Militär:* 10 Ehrengardisten des Scheichs

Herrscher: Scheich *Amir ben Yakuban ben Yelmiz*

Herbergen: Karawanserei

Stamm: Beni Ankhara

Tempel: Bethaus für Rastullah, Efferdschrein

Wichtiges: Oberflächenwasseroase, manchmal regnet es hier. Sehr fruchtbar, einige fest ansässige horasische Emissäre. Es wird Ton abgebaut, aus dem Töpferwaren für den Handel hergestellt werden. Hohe Präsenz von Mindergeistern.

In dieser Oase zeigt sich den Helden deutlich, dass sie sich dem Rand des Kalifats nähern und der Einfluss der Ungläubigen stärker wird. Die Oase Virinlassih wird hin und wieder noch von Regenwolken erreicht, und so gibt es hier tatsächlich einen Schrein des „Großen Wassergeistes Efferd“, an dem selbst Gläubige nach einem Regen Opfer bringen. Die ungläubigen Durchreisenden bringen ihm fast alle ein Weinopfer dar. Sollten die Helden es ihnen gleich tun, so zie-

hen Sie ihnen drei Punkte ab, da sie andere Mächte neben Rastullah akzeptieren.

Die stattlichen Melonen- und Hirsefelder zeigen, wie fruchtbar der Boden hier ist, und in der Umgebung der Oase gibt es mehrere weitere Wasserlöcher, sodass das Brunnenrecht der Novadis hier nicht so streng durchgesetzt wird wie an anderer Stelle. So werden Fremde an Wasserlöchern zwar zu haarsträubenden Zahlungen genötigt, aber nicht gleich getötet.

Man unterhält hier gute Verbindungen zum Horasreich, dem die Oase ob der durchziehenden Karawanen einen Großteil ihres Reichtums verdankt. Dadurch kommt es immer wieder zu Streitigkeiten mit Keft, da die Bewohner viel Umgang mit Ungläubigen haben und einige horasische Emissäre sogar fest in der Oase leben. Trotz der Verbundenheit mit dem Horasreich legen die Bewohner die 99 Gebote traditionell streng gemäß der Schule von Keft aus. Der örtliche Mawdli und zugleich Scheich *Amir ben Yakuban* soll, neben den 27 erlaubten Griffen von Unau, noch 97 weitere Untergesetze kennen. Eine Besonderheit der Oase ist die hohe Präsenz von Mindergeistern, sodass die Helden hier an verschiedenen Stellen kleine Wirbelwinde sehen können, die mit Palmwedeln spielen, am Rand des Oasensees finden sich auch Schlamm-männchen und in den Feldern Blattlinge, die zwischen den Hirsestauden spielen und Melonen auf vier Beinen. So Sie als Meister eine humorige Episode im Abenteuer haben möchten, bietet sich diese hier an. Für das Abenteuer sind der Aufenthalt in der Oase wie auch die Mindergeister nicht von Belang.

Wenn die Helden sich wieder auf den Weg machen, haben Sie einen weiteren Tag durch die Sandwüste vor sich, welche am Abend bereits in die Geröllwüste am Fuß der Amhallasih-Kuppen übergeht.





HELLAH, DIE GRIMMIGE – ÜBER DIE AMHALLASSIH-KUPPEN

Vor den Helden liegt nun der Weg über die Amhallassih-Kuppen, welche sie auf dem Karawanenweg zwischen Amhallah und Virinlassih überwinden können. Dieser Weg ist gut gangbar, trotzdem ist der hereinbrechende Winter (die Zeit vor dem 5. Rastullahellah entspricht irdisch Anfang November) nicht unbedingt die beste Zeit, um eine Gebirgsüberquerung in Angriff zu nehmen. Wenn Sie als Meister möchten, können Sie das Abenteuer zusätzlich um einen Angriff von Ferkinas ergänzen, die es auf das Blut oder die Besitztümer der Helden abgesehen haben. Da der Karawanenweg gut ausgebaut ist, geht das Abenteuer davon aus, dass die Helden problemlos ihren Weg finden und keinen rein natürlichen Gefahren wie Gerölllawinen oder Steinschlägen ausgesetzt sind.

HOCH HINAUS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nun lasst ihr das scheinbar endlose Sandmeer der Wüste Khôm hinter euch und der Aufstieg in die Amhallassih-Kuppen beginnt. Auch diese gehören zum Reich des Kalifen und damit zum erleuchteten Gebiet, in dem Rastullahs Gebote geachtet werden. Doch die Berge haben ihre eigenen Gefahren wie Khoramsbestien, Berglöwen und räuberische Ferkinas, die dem Reisenden auflauern und danach trachten, ihn zu töten – um sein Herz zu essen, wie ihr gehört habt.

Auch über das Gebirge aus rotem Stein selbst gibt es wundersame Erzählungen. So wird berichtet, es sei ein versteinertes Schwarm von Heuschrecken und wunderbare Orte wie der Namqih Solshid sollen darin verborgen sein.

Tatsächlich handelt es sich bei den Amhallassih-Kuppen um ein Gebirge aus rötlichem Sandstein, in das an der Südseite viele Minen getrieben sind, in welchen Kupfer, Gold, Achate und gar Almadine gefördert werden. Die Minenarbeit verrichten zum größten Teil Sklaven. Alte Legenden berichten, dass der recht niedrige Gebirgszug ein versteinertes Schwarm gewaltiger Heuschrecken sein soll.

Die Legende des *Namqih Solshid* (tul.: der weinende Stein) berichtet, dass hier einst der Knappe der Gräfin *Hadjinsunni* versucht haben soll, die heilige Klinge seiner Herrin entzweizuschlagen, damit sie nicht den Anhängern Rastullahs in die Hände falle. Wie genau der Stein zu seinem Namen kam, darüber gibt es unterschiedliche Meinungen: Manche sagen, er beziehe sich auf die Tränen des Knappen, andere sagen, der Hall der Schwertschläge klinge noch heute aus einer nahen Höhle und spöttische Novadis behaupten, der Knappe habe so lange mit dem Schwert auf den Stein eingeschlagen,

dass dieser schließlich selbst zu weinen begonnen habe (siehe auch **Raschtul 57**).

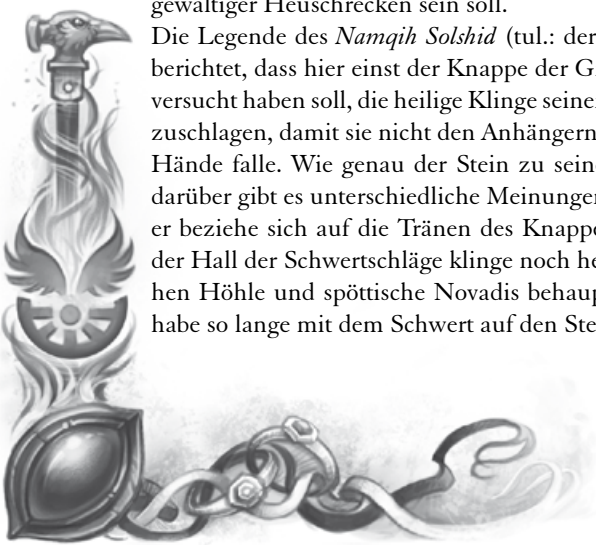
Am ersten Tag, wenn die Helden in die Berge vordringen, geht es zunächst noch einfach in der langsam ansteigenden Geröllwüste, doch spätestens ab Mittag steigt der Weg teils steil bergan, was in der Hitze, die vom Gestein reflektiert wird, eine Qual ist. Im Verlauf des Tages kommen die Helden trotzdem gut voran und werden von einem Rudel Khoramsbestien beobachtet und verfolgt, das auf leichte Beute hofft. Diese können die Helden mit einer *Simmenschärfe*-Probe +4 mehrfach ausmachen.

Am Abend zieht mit der Dunkelheit langsam auch die Kälte herauf, und die Helden merken schnell, dass sie sich am Winteranfang weit oben im Gebirge befinden. Wenn die Gruppe sich nach einem Lagerplatz umsieht, können sie ein Stück voraus ein Feuer ausmachen, um das mehrere Personen sitzen. Dieses wird in der Einsamkeit der Wildnis vermutlich eine gewisse Anziehungskraft auf die Helden ausüben, zumal das Rudel Khoramsbestien ihnen immer noch folgt und sie in der Nacht mit einem Angriff rechnen müssen.

Bei näherer Betrachtung können die Helden erkennen, dass es sich bei den Personen am Feuer um eine Gruppe von Reisenden aus dem Mittelreich handelt, die mit schwer beladenen Kamelen und bewacht von Söldnern wohl auf dem Weg durch die Wüste Khôm ist. Dass es sich um Ungläubige handelt, lässt sich schnell am Wortwechsel der Reisenden sowie der Tracht der Frauen ausmachen, welche unverschleiert und teils bewaffnet und gerüstet den Zug begleiten. Falls die Helden sich nähern, wird eine der wachhabenden Söldnerinnen ihnen zurufen, stehen zu bleiben und sich dann erkundigen wer sie sind und was sie wollen.

Hier kommen die Helden ein weiteres Mal mit dem 62. Gebot in Konflikt. Es bleibt ihnen, sich zurückzuziehen, was das Misstrauen der Karawane verstärken wird, oder sie rufen ihrerseits einen der männlichen Begleiter der Karawane an, um mit diesem zu sprechen, wobei sie davon ausgehen müssen, dass es sich bei ihm ebenfalls um einen Ungläubigen handelt. Die rastullahgefällige Lösung wäre in diesem Fall, ein eigenes Lager in einiger Entfernung aufzuschlagen und hier für sich selbst zu kochen und zu wachen.

Falls die Helden sich der Karawane als Reisende vorstellen und ihre friedliche Absicht betonen, können sie das Lager der Karawane teilen, und deren Führer *Halit ben Seyban* wird den Helden einen Platz und das Aufteilen der Wachen anbieten, sodass immer einer der Helden zusammen mit einem der Söldner der Karawane Wache hat. Da es sich beim Führer der Karawane um einen Novadi handelt, können die Helden mit ihm immerhin reden, ohne gegen die Gebote Rastullahs zu verstoßen, nehmen sie jedoch sein Angebot an, laufen sie Gefahr, weitere Minuspunkte zu sammeln, ist Halit doch ein Anhänger der sehr gemäßigten Unauer Schule und legt manche Gebote noch schwächer als diese aus.





So wird beim Abendessen Fisch angeboten, den die Helden tunlichst meiden sollten, wollen sie nicht gegen das 16. Gebot verstoßen. Dieses Gebot ist ein ewiger Zankapfel zwischen den verschiedenen Schulen der Mawdliyat. Die strenge Schule von Keft legt es so aus, dass sowohl Kreaturen mit langen Ohren wie auch solche mit einer Schuppenhaut oder im Wasser lebende verboten sind. Demnach ist Fisch eine verbotene Speise, da er im Wasser lebt, zudem hat er auch noch eine Schuppenhaut. Die gemäßigte Unauer Schule hingegen legt das Gebot so aus, dass es verboten ist, Kreaturen zu essen, die lange Ohren haben, zusätzlich eine Schuppenhaut besitzen und auch noch im Wasser leben. Damit ist Fisch als Speise erlaubt, da er zwar im Wasser lebt und eine Schuppenhaut hat, aber nicht über lange Ohren verfügt. Es ist nun an den Helden, das Essen abzulehnen oder nicht – wobei ihnen Letzteres Minuspunkte einbringt. Wenn sie zudem noch das angebotene Geschirr nehmen, verstoßen sie gleich noch gegen ein weiteres Gebot, nämlich das 24., was ihnen zusätzlich Minuspunkte einbringt.

IM DUNKEL DER NACHT

Egal ob nun im Lager der Karawane oder aber in einem eigenen Lager, die Helden werden früher oder später Nachtwache halten (siehe **WdE 135**). Im Lager der Karawane besteht wegen der Doppelwache keine Gefahr einzuschlafen, aber es werden Helden zusammen mit Soldatinnen eingeteilt werden. Wachenden Helden im eigenen Lager müssen eine *Selbstbeherrschungs*-Probe -10 bestehen, um nicht einzuschlafen (+2 Wachdauer, +3 alleine, -5 Feuer). So einer der Helden wach ist, kann er mit einer *Sinnenschärfe*-Probe den Angriff der Khoramsbestien um Mitternacht rechtzeitig bemerken. Insgesamt stürzen sich (Heldenanzahl+2) Khoramsbestien auf die Gruppe und versuchen, einen der Hel-



den zu reißen und mit sich fortzuschleppen. Da die Tiere überraschend intelligent sind, werden sie gerade übermächtige Gegner nur in der Not und dann in Überzahl angreifen. Zunächst konzentrieren sie sich also auf die Schlafenden und noch nicht kampfbereiten Helden. Sollten durch einen Warnruf alle rechtzeitig auf die Beine gekommen sein, werden sie versuchen, einen einzelnen Helden mit mehreren Tieren anzugreifen. Falls sie in einem Kampf zu unterliegen drohen, treten sie den Rückzug an. Ebenso ziehen sie sich zurück, wenn es ihnen gelingt, einen Helden oder eines der Reit- oder Packtiere zu reißen und davonzuschleppen. In diesem Fall sind sie jedoch so langsam, dass die Helden sie problemlos einholen können.

Khoramsbestie

Körperlänge: bis 9 Spann **Gewicht:** bis 70 Stein

INI 9+IW6 PA 8 LeP 27 RS 2

Biss: DK H AT 13 TP IW6+5*

GS 18 AuP 60 MR 1 GW 6 KO 15

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 D Kopfprämie je nach Gegend durch lokale Machthaber ausgelobt)

Besondere Kampffregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (5)

*Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

Falls die Helden im Kampf zu unterliegen drohen, können einige Söldner der Karawane ihnen zu Hilfe kommen und die verbliebenen Khoramsbestien mit ihrer schieren Überzahl und dem entschlossenen Angriff zurückdrängen. Falls die Helden der Khoramsbestien selbst Herr werden, können sie nach dem Kampf bemerken, dass sie von zwei Söldnern der Karawane beobachtet wurden, die sicher gehen wollten, dass für die Karawane keine Gefahr besteht.

Egal ob die Söldner eingegriffen haben oder nicht, einer von ihnen wird sich dazu herablassen, nach dem Kampf den Helden einen Spottvers zuzurufen: „Gar nicht schlecht für Sandfresser ohne Ausbildung!“

Hier ist es nun an den Helden auf diese Schmähung angemessen zu reagieren, wollen sie nicht mit dem 41. Gebot in Konflikt kommen geraten. Auch wenn sie die Beleidigungen aufgrund ihrer gegebenenfalls schweren Verletzungen ignorieren sollten, verstoßen die Helden ganz klar gegen das Gebot. Eine andere Möglichkeit wäre eine verbale Antwort, was aber ebenfalls das Gebot nur bedingt erfüllt und auch dem heißblütigen Temperament der meisten Novadis nicht gerecht wird. Die beste Alternative wäre ein waffenloser Angriff auf den Söldner, ihn strikt nach den Regeln der 27 erlaubten Griffe von Unau zu Boden zu bringen, um ihn dann über die Allmacht Rastullahs





zu belehren. Während des Kampfes sollten Sie als Meister den Spieler und seine Glaubensfestigkeit mehrfach durch *Schmutzige Tricks* des Gegners (Sand in die Augen werfen, Anspucken) in Versuchung führen, ebenfalls vom Pfad der Tugend abzuweichen. Speziell wenn der Held sich an die Kampfregeln hält und eine kleine Rastullahpredigt anhängt, sollten Sie ein paar Bonuspunkte vergeben.

Werte des Söldners

INI 12+1W6	PA 14	LeP 31	
Raufen: DK H	AT 16	PA 13	TP 1W6 (A)
Ringen: DK H	AT 13	PA 14	TP 1W6 (A)
Schwert: DK N	AT 18	TP 1W6+4	
GS 8	MR 4	RS 1	AuP 33

Besondere Manöver: Aufmerksamkeit, Auspendeln, Block, Finte, Fußfeiger, Griff, Halten, Knie, Knaufschlag, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt, Wuchtschlag

Ein bewaffneter Angriff ist ebenfalls eine Möglichkeit, hier sollte der Held den anderen allerdings nur kampfunfähig machen, zum einen weil er sonst gegen weltliches Gesetz verstößt, zum anderen weil sonst die restlichen Söldner der Karawane in den Kampf eingreifen werden. Dass das 41. Gebot nicht den Tod des anderen verlangt, ist unter den Mawdliyat aller Schulen unumstritten und kann bei einer gelungenen *Rechtskunde*-Probe –3 bekannt sein. Falls der Held übereifrig ist und seine Gefährten nicht in den Kampf eingreifen, können Sie als Meister den novadischen Führer der Karawane als Mahner nutzen, welcher ihm zuruft, dass seiner Ehre nun Genüge getan und die Überlegenheit der Rastullahgläubigen offensichtlich sei.

Nachdem dieser Zwischenfall schließlich beendet und der Streit hoffentlich beigelegt ist, können die Helden noch ihre Verletzungen versorgen und einige Stunden ruhen.

UND WIEDER RUNTER

Am nächsten Morgen wird die Gruppe sich auf den Weg machen, den Rest des Aufstiegs und einen Teil des Abstiegs bis nach Shinadra hinter sich zu bringen. Dabei kann der Abschied von der anderen Karawane ganz unterschiedlich verlaufen, je nach den Ereignissen der Nacht. Der Tag vergeht bis auf die Gluthitze und die anstrengende Kletterei ereignislos und ab dem höchsten Punkt des Gebirges können sie in die fruchtbare und grüne Ebene des Yaquir sehen, die sich nun vor ihnen ausbreitet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

So rot das Gestein hinter euch ist, so grün liegen die Hänge vor euch. Überall könnt ihr Wälder aus Pinien und

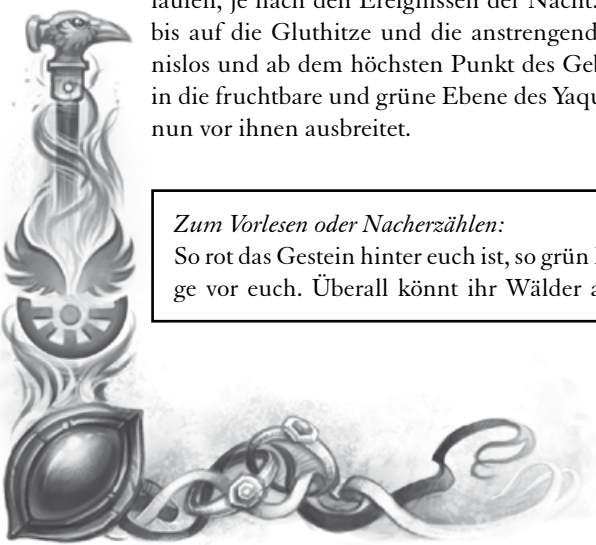
Zypressen, und zwischen diesen immer wieder Plantagen mit Obst- und Ölbäumen oder Weinstöcken, sehen. In den Hügeln liegen Wiesen, auf denen Herden von Wildpferden und Ziegen grasen, wobei die Glöckchen der Letzteren noch in einiger Entfernung zu hören sind. An verschiedenen Stellen seht ihr kleine befestigte Orte, die Ksour, welche aus einigen zwei- bis dreigeschossigen Häusern mit einer wehrhaften Mauer bestehen. Der Pfad windet sich zwischen den Hügelkämmen hinunter in die Ebene und an seinem Ende könnt ihr das gewaltige blaue Band des Yaquir sehen. Direkt dort liegt Amhallah, der letzte Vorposten der Gläubigen und die Hauptstadt des Emirates.

Der Abstieg verläuft ohne Zwischenfälle und am Abend erreichen die Helden die Zitadelle Shinadra an der Nordseite der Amhallassih-Kuppen. Sie ist als Wacht über den Karawanenweg erbaut worden und von Männern des Emirs bemannt. Da hier Novadis Dienst tun, können die Helden problemlos unterkommen. Nach einer erholsamen Nacht können die Helden sich erneut an den Abstieg machen und daran denken, dass es sich um den achten Tag eines Gottesnamens und damit den Fastentag handelt. Falls Ihre Spieler nicht daran denken, haben Sie morgens mit der Besatzung der Zitadelle noch einmal eine Möglichkeit, sie zu erinnern. Während des gesamten Tages wandern die Helden bergab und durch fruchtbares Gebiet, in dem sie immer wieder Kindern begegnen, die Ziegen hüten, oder Erwachsenen, die jetzt noch kurz vor dem Winter Obstbäume schneiden oder den letzten süßen Wein ernten, nachdem er den ersten Frost erlebt hat.

In diesem Gebiet setzt sich die Bevölkerung aus Novadis und Almadanern zusammen, wobei die Ersteren meist in Lehmhützensiedlungen, die Letzteren meist in den Ksour leben. Die hier ansässigen Novadis sind Anhänger der gemäßigten Schulen des Rastullahglaubens und haben sich mit den andersgläubigen Nachbarn arrangiert, die ihrerseits einige Gebräuche der Novadis übernommen haben. Da die Helden nun bei Fremden nicht direkt sagen können, ob es sich um einen Novadi handelt oder nicht, sollten sie sich überlegen, ob sie als Zeichen ihrer Glaubensstärke das Gesicht verhüllen wollen, wie es viele Novadis außerhalb der Wüste tun.

Ein MÄDCHEN AM WEGESRAND

Auf dem Weg von Shinadra hinab kommen die Helden gut und ohne Zwischenfälle voran. An einer Stelle winkt ihnen ein Hirtenmädchen zu und hat es offensichtlich auf ein Gespräch abgesehen. Wenn die Helden nicht reagieren, wird sie rufen, um ihre Aufmerksamkeit zu erregen: „Salam Effendis! Woher führt euch der Weg? Labt euch an einer Ziegenmilch und berichtet von den Geschehnissen der weiten Welt!“





Dabei hat das etwa 13-jährige Mädchen keine böse Absicht, sie ist nur neugierig auf die Fremden und möchte sich ein wenig die Zeit vertreiben. Hier können die Helden nun wieder mit zwei Geboten in Konflikt geraten, zum einen mit dem 62., denn das Mädchen wird durchaus schon als heiratsfähig angesehen, zum anderen mit dem 3. Gebot.

Um sich rastullahgefällig zu verhalten, müssen die Helden das Mädchen ignorieren, mit ihr weder Worte noch Blicke wechseln, und sollten sich nicht von der Aussicht auf eine Ziegenmilch verführen lassen. Falls sie sich auf einen Plausch einlassen, ist die junge *Alin* (*1024 BF, 1,57 Schritt, braune Augen, schwarze Haare, gebräunte Haut, einfache Kleidung) neugierig, vertrauensselig und von den Helden sehr angetan. Diese Begegnung sollte für die Helden angenehm aussehen und es darf wehtun, das Mädchen zurückzuweisen. Die Helden verlassen langsam den zentralen Bereich des Kalifats und damit auch die Region, in der die 99 Gebote sehr strikt eingehalten werden. Von nun an wird es ihnen schwerer fallen, nicht von Rastullahs Weg abzuweichen.

Am Abend können die Helden entweder an den bewaldeten Hängen ein Nachtlager aufschlagen oder bei einem der Ksour oder Dörfer um Unterkunft bitten, wobei es ein reines

Glücksspiel ist, ob es sich bei den Bewohnern um Novadis handelt oder nicht. Meist leben in den Ksour Ungläubige und in den Lehmhützensiedlungen Novadis. Diese Dörfer liegen ziemlich tief im Tal, sodass die Helden nach dem anstrengenden Fastentag noch bis weit in die Nacht wandern müssten. In den Wäldern einen passenden Rastplatz zu finden, ist nicht schwer.

Wenn die Helden bis tief in die Nacht wandern wollen, so verlangen Sie ihnen eine Probe auf KO ab, bei deren Scheitern sie einen Punkt Erschöpfung erleiden und in der nächsten Nacht nicht regenerieren. Sollten sie hingegen in einem Dorf von Ungläubigen unterkommen wollen, werden sie vermutlich gegen mehrere Gebote verstoßen (vor allem gegen das 3., 24. und 62.), was ihnen pro Verstoß gegen ein Gebot 3 Minuspunkte einbringt.

Am folgenden Tag, dem 9. des achten Gottesnamens nach dem 4. Rastullahellah und damit letzten Tag vor dem 5. Rastullahellah, können die Helden schließlich Amhalla erreichen. Hier wird alles für die Festlichkeiten zum Jahreswechsel und höchsten Feiertag der Novadis vorbereitet, und die Helden können diesen Tag hier verbringen.

RHOPIARA, KAMPF UND STÄRKE – AMHALLAH UND ALMADA

Dieses Kapitel gibt den Helden zunächst in Amhalla am 5. Rastullahellah die Gelegenheit, eine andere Seite der novadischen Kultur mit Wettkämpfen zu erleben und dabei eine Einladung zum Abendessen im Palast des Emirs zu erringen, wenn sie siegreich sind. Bei diesem Essen kommen sie mit sehr gemäßigten Novadis, darunter zählt auch der Emir selbst, zusammen und müssen ihre Überzeugungen auch gegen diese durchsetzen.

In der Folge setzen die Helden über den Yaquir und befinden sich dann in Almada, wo sie noch einmal diversen Prüfungen ihres Glaubens gegenüberstehen, bevor sie nur eine Tagesreise später Brig-Lo erreichen. Dabei können sie auch die Spannungen zwischen Almadanern und Novadis an beiden Ufern des Yaquirs erleben und sowohl Missionare Rastullahs wie auch Anhänger der Reconquista treffen.

АНКУПФТ ІН АМХАЛЛАХ

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Warmer Wüstenwind weht feinen Khömsand durch die engen Gassen Amhalla, die erfüllt sind vom lautstarken Feilschen der Händler, dem Geruch südländischer Gewürze und dem näselnden Klang der Kabasflöte. Die Stadt ist zur Feier des 5. Rastullahellah brechend voll, denn viele sind gekommen, um an den Wettkämpfen teilzunehmen, Dinge für das Fest zu liefern oder einfach nur die Feststimmung zu genießen.

Das Schmuckstück der Stadt ist der Palast Djer Al'Mougir, der einst von Malkillah II. errichtet wurde. Er ist mit strahlend weiß gekalkten Mauern bewehrt, mit hohen, von goldenen Kuppeln gekrönten Minaretten verziert und von einem bunt wuchernden, mit gekachelten Wasserspielen versehenen Prachtgarten umgeben. Hier wird der Emir von Amhalla, Dschelafan al-Tergau das Fest mit geladenen Gästen verbringen, während er für das einfache Volk am Abend des 5. Rastullahellah Speis und Trank verteilen lässt.

Amhalla für den eiligen Leser

Einwohner: 2.600 (20 % Nicht-Rastullahgläubige)

Wappen: silberner, neunstrahliger Stern auf dunkelrotem Grund

Herrschaft: Emir *Dschelafan al-Tergau ibn Thurschim*

Garnison: 33 Murawidun (Elitekämpfer), 100 Mann Spahija (Reiterei), 400 Mann Askarija (Bogen-, Säbel- und Speerkämpfer), 40 Stadtwachen

Tempel: Bethaus des Rastullah, Tsa, Peraine, Schrein des Phex

Handwerk: Gewürz-, Getreide-, Wein-, Fisch-, Vieh- und Obsthändler, Teppich- und Mattenknüpfer, Kachelbrenner, Kupferschmiede, Besenmacher, Mosaik- und Kachelleger

Gasthäuser: Hotel *Al'Makil* (Q8, P8, S25), Teehaus *Khormsbestie* (Q7, P6), Schenken *Effendi* (Q4, P3), *Rote*





und Weiße Kamele (Q3, P4), Zum 16. Gesetz (Q1, P2 – erbärmliche Kaschemme, die strikt nach dem Gebot serviert), Karawanserei

Besonderheiten: wildes Kulturgemisch unter novadischer Oberhoheit

Stimmung: Jeder spioniert jeden aus, Schmuggel und Freihandel.

Was die Einwohner denken: Von hier aus wird das Emirat Al'Mada neu errichtet werden (Novadis). Nicht alles ist hier legal, aber wen schert das schon? (Horasier). Es ist nur eine Frage der Zeit, bis man eine Schwäche des Emirs findet, um diesen zu stürzen lassen. Bis dahin sind die Handelsbedingungen nicht verkehrt (Mittelreicher).

Die Helden sollten die Stadt Amhalla (**Raschtul 57f.**) am Nachmittag bis Abend erreichen. Hier ist die erste Herausforderung, eine Unterkunft zu finden, die die 99 Gebote einhält und im Idealfall keine Ungläubigen beherbergt. Aufgrund des hohen Feiertags und der Wettkämpfe morgen sind viele Gasthäuser, darunter auch die einfache Karawanserei sowie das hochpreisige Hotel Al'Makil, bereits ausgebucht. Die Helden können im Gasthaus *Tsas Bogen* in der Nähe des Tsatempels einkehren, welches von Ungläubigen geleitet wird, oder aber im *Zelthof*, der trotz seines Namens ein massives Haus ist und von einem rastullahgläubigen Wirt geführt wird. Hier ist leider nur noch ein Zimmer mit zwei Plätzen zu wenig zu haben.

Im *Tsas Bogen* sind noch reichlich Plätze frei, da nicht übermäßig viele Ungläubige zu diesem Feiertag in der Stadt weilen, und die tsa- und traviagläubigen Wirtsleute nehmen ohne Bedenken auch Novadis in ihr Haus auf. Hier werden die Helden einmal mehr auf die Prüfung gestellt, ob sie mit Ungläubigen und Frauen Blicke und Worte wechseln, ob sie entsprechendes Geschirr verlangen oder ihr eigenes verwenden und beim Essen darauf achten, was ihnen vorgesetzt wird – gerade in *Tsas Bogen* gibt es Fisch, doch auch im *Zelthof* ist Fischsuppe (billig) neben Hirsebrei (billig) und Lammbraten (teuer) im Angebot. Hier wird das 16. Gebot allgemein nach Unauer Schule ausgelegt, es ist nur verboten, was sowohl lange Ohren wie auch eine Schuppenhaut hat und zusätzlich im Wasser lebt. Die Helden sollten als strenggläubige Pilger auf den Fisch verzichten.

DIE SPIELE AM 5. RASTULLAHHELLAH

Während des gesamten 5. Rastullahellah finden verschiedene Wettkämpfe zu Ehren Rastullahs statt, die vom Emir ausgerichtet werden. Bei allen gibt es als Hauptpreis die Teilnahme am Abendessen im Palast Djer Al'Mougir zu gewinnen sowie mehrere andere Preise, die sich nach dem jeweiligen Wettkampf richten. Teilnehmen darf jeder männliche Novadi, der das 16. Lebensjahr vollendet hat und dessen Sippe

keine Blutfehde gegen die Sippe des Emirs führt. Da dies auf die Helden zutreffen sollte, können sie bei den Wettkämpfen ihr Geschick versuchen und mit etwas Glück einen der Preise gewinnen. Frauen sind lediglich beim Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel zugelassen.

Falls die Spieler Zweifel haben, ob eine Teilnahme sich mit dem religiösen Charakter ihrer Pilgerreise verträgt, können Sie die Zweifel zerstreuen, da die Spiele klar zu Rastullahs Ehre ausgetragen werden. Ein Held kann gerne an mehreren der Wettkämpfe teilnehmen, und es können mehrere Helden im gleichen Wettkampf streiten. Da es schön wäre, wenn die Helden am Essen im Palast teilnehmen, sollten Sie ihnen eine realistische Chance auf wenigstens einen Sieg einräumen.

Der erste Wettstreit am Morgen besteht in einem Wettrennen zu Pferd und einem zu Kamel, bei dem eine abgesteckte Strecke vor der Stadt möglichst schnell fünfmal durchritten werden muss. Dabei sind auf der Pferdestrecke zwei Hindernisse zu überwinden, ein Baumstamm und ein Wassergraben. Als Hauptpreis winken jeweils das Abendessen beim Emir und ein geschmückter Sattel (Wert 20 Marawedi), der zweite Preis ist nur der geschmückte Sattel, der dritte ein kostbares Zaumzeug (Wert 10 Marawedi).

Rein regeltechnisch legt der Spieler für jede der fünf Runden eine *Reiten*-Probe ab, deren TaP* aufsummiert werden. Diese Probe kann er sich selbst um einen beliebigen Betrag erschweren, um schneller zu sein, was entsprechend waghalsigen Überholmanövern entspricht. Gelingt die Probe trotz der Erschwernis, so darf sich der Held die doppelte Erschwernis zusätzlich zu den TaP* gutschreiben. Misslingt eine der Proben, so gibt es überhaupt keine Punkte. Fällt bei einer der Proben ein Patzer, so stürzt der Held und scheidet aus. Nach den fünf Runden vergleichen Sie das Ergebnis des Helden mit denen der anderen Reiter:

Name	Punkte
Kasim ben Hasrabal	92
Dschadir ben Mustafa	84
Zurbaran ben Rastafan	79

Nachdem das Rennen abgeschlossen ist, wird auf dem zentralen Platz vor dem Rastullahbethaus ein Wettstreit im Ringen mit den 27 erlaubten Griffen von Unau ausgerichtet. Dazu ist ein Platz als Kampfarena mit Sand ausgestreut, und drei altgediente Kämpfer der Murawidun sind als Richter anwesend. Der Preis für den Sieger ist neben dem Essen beim Emir ein fein gearbeiteter Kaftan aus weichem Kamelhaarstoff, der mit teurem Indigo gefärbt ist und in den mit Goldfäden die Gebote zum Ringkampf an den Ärmelaufschlägen und dem Halsausschnitt eingestickt sind (Wert 20 Marawedi). Der Zweite erhält lediglich das Gewand und der dritte erhält zwei Amphoren aus bestem Unauer Porzellan gefüllt mit Rosen- und Olivenöl erlesener Qualität (Wert 10 Marawedi).

Bei der Ausgestaltung der Kämpfe haben Sie die Wahl, ob sie diese im Detail durchspielen möchten. Ein Kampf kann kurz





über vergleichende Proben zwischen den Kampfteilnehmern abgehandelt werden, wobei der bessere den Sieg davonträgt. Bei den vergleichenden Proben würfelt jeder Teilnehmer pro Runde eine *Ringens-AT* und eine *Ringens-PA*. Ist die eigene AT besser gelungen als die PA des Gegners (mehr Punkte übrig), so erhält der Held die Differenz als Punkte gutgeschrieben, sonst erhält er keine Punkte. Ist seine PA schlechter als die AT des Gegners wird ihm die Differenz an Punkten abgezogen, ist sie besser, geschieht nichts. Hat ein Held danach eine positive Punktzahl, so hat er den Kampf gewonnen.

Möchte ein Held gerne ein waffenloses Manöver einsetzen, so sind lediglich diejenigen erlaubt, die in der Unauer Schule gelehrt werden (Griff, Halten, Klammer, Niederringen, Schwitzkasten, Wurf). Dazu darf der Held sich selbst eine Ansage auf die AT geben, die bei Gelingen doppelt zu den übrigen Punkten addiert wird. Falls einem Helden einige defensive Manöver fehlen, die in der Unauer Schule gelehrt werden (Auspendeln, Beinarbeit), so wird seine PA grundsätzlich um 4 erschwert.

Gelingt dem Helden eine glückliche AT, so hat er den Kampf in jedem Fall gewonnen. Fällt hingegen ein Patzer, so hat der Held eine Technik angewendet, die nach den strengen Auflagen nicht erlaubt ist und wird disqualifiziert. Vergleichen Sie hier die jeweiligen AT- und PA-Würfe der Helden mit denen ihrer Gegner, hier sind jeweils die übrigen Punkte der Probe angegeben, bei einem Strich ist die Probe misslungen:

Name	Runde	AT	PA
Walid ben Hasan	1	3	–
Yael ben Fuat	2	3	2
Burak ben Tarek	3	4	3
Cihan ben Sami	4	5	4
Metin ben Abbas	5	6	6

Während der Mittagshitze findet ein Turnier im Spiel Rote und Weiße Kamele statt. Es werden fünf Runden gespielt, in denen die Spieler gegen verschiedene Gegner antreten und je nach Höhe des Gewinns Punkte erhalten. Der Verlierer einer Partie erhält keine Punkte. Als Hauptpreis winken das Abendessen beim Emir und ein kunstvoll gearbeitetes Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel mit Figuren aus Mammuton und Rosenquarz (Wert 20 Marawedi), der zweite Preis ist nur das kunstvoll gearbeitete Rote-und-Weiße-Kamele-Spiel, für den Dritten gibt es ein Fass besten Wein aus Amhallah (Wert 10 Marawedi).

Rein regeltechnisch legt der Spieler für jede der fünf Partien eine *Brettspiel*-Probe ab, deren TaP* aufsummiert werden. Diese Probe kann er sich selbst um einen beliebigen Betrag erschweren, um höher zu gewinnen, was entsprechend risikoreiches Spiel ausdrückt. Gelingt die Probe trotz der Erschwernis, so darf sich der Held die doppelte Erschwernis zusätzlich zu den TaP* gutschreiben. Misslingt eine der Proben, so gibt es überhaupt keine Punkte. Fällt bei einer der Proben ein Patzer, so hat der Held unbewusst gegen eine

Regel verstoßen und wird disqualifiziert. Nach den fünf Partien vergleichen Sie das Ergebnis des Helden mit denen der anderen Spieler:

Name	Punkte
Zidine ben Farid	51
Enes ben Ahmet	44
Nabil ben Tamer	41

Am Nachmittag gibt es abschließend Reiterspiele, die den Höhepunkt der Festlichkeiten darstellen, und von den meisten Novadis der Stadt wenigstens als Zuschauer besucht werden. Zunächst wird das Sindaqa (Schlangenstechen) veranstaltet, bei dem die Reiter in vollem Galopp an einem Ziel vorbeipreschen und versuchen, dieses mit einem Wurfdolch zu treffen. Das Ziel besteht aus mehreren konzentrischen Kreisen auf dem Boden, in deren Mitte eine Schlange in den Sand gezeichnet ist. Für jeden Wurf gibt es Punkte abhängig davon wie zentral der Dolch gelandet ist. Jeder Reiter hat insgesamt fünf Würfe, deren Punkte aufsummiert werden. Als Hauptpreis winken das Abendessen beim Emir und ein meisterlich gearbeiteter Waqqif (WM –1/–2, BF 0), der zweite Preis ist nur der meisterlich gearbeitete Waqqif, der dritte ein Silberamulett mit kreisförmig eingesetzten Splittern von Rubin und Smaragd und einem Diamanten in der Mitte (Wert 10 Marawedi).

Rein regeltechnisch legt der Spieler für jeden der fünf Würfe zunächst eine *Reiten*-Probe ab, bei deren Misslingen das Pferd unruhig läuft oder ausbricht, sodass der Wurfdolch das Ziel verfehlt. Die folgende Probe auf *Wurfmesser* ist um 4 erschwert (mit der Sonderfertigkeit *Berittener Schütze* nur um 2), da der Held von einem galoppierenden Reittier aus wirft. Das Ziel ist klein (+4), aber auch fest montiert (–4). Der Held hat die Möglichkeit, zwei Aktionen zu zielen, was entsprechende Erleichterungen bringt (ohne Sonderfertigkeiten –1; *Scharf-* oder *Meisterschütze*: –2). Anhand der übrigen Punkte der FK-Probe ergeben sich die erhaltenen Punkte:

0-2	äußerer Kreis	1 Punkt
3-5	zweiter Kreis	2 Punkte
6-7	dritter Kreis	4 Punkte
8-9	vierter Kreis	8 Punkte
10+	Mitte	20 Punkte

Misslingt eine der Proben, gibt es keine Punkte. Fällt bei einer der Proben ein Patzer, so ist der Held gestürzt und scheidet aus. Nach den fünf Würfeln vergleichen Sie das Ergebnis des Helden mit denen der anderen Teilnehmer:

Name	Punkte
Kadir ben Haydar	38
Ozan ben Azad	32
Yusuf ben Milad	26





Im Anschluss findet noch das Ringstechen statt, bei dem der Reiter einen Kurs bewältigen muss, auf dem fünf kleine Ringe aufgehängt sind, die er mit seiner Dschadra auffädeln soll. Für jeden der Ringe gibt es Punkte nach Schwierigkeit. Als Hauptpreis winken das Abendessen beim Emir und eine hervorragend gearbeitete Dschadra (TP +1, BF0), der zweite Preis ist nur die hervorragend gearbeitete Dschadra, der dritte ein kostbares Zaumzeug (Wert 10 Marawedi).

Regeltechnisch wird das Ringstechen wie eine Abfolge von fünf Lanzenangriffen gehandhabt. Dazu muss dem Helden zunächst eine *Reiten*-Probe gelingen, welche je nach Ring erschwert wird. Anschließend würfelt der Spieler eine AT auf *Lanzenreiten*, die abhängig von der Ringgröße erschwert ist (+9 für klein, +12 für sehr klein). Bei deren Gelingen hat der Reiter den Ring auf seine Dschadra gefädelt und erhält die Punkte. Misslingt die Probe, hat er den Ring verfehlt. Fällt ein Patzer, so ist er gestürzt und scheidet aus dem Wettkampf aus.

Die einzelnen Ringe:

Nr.	Pkt.	Schwierigkeit	Reiten	AT
1	2	keine	+3	+9
2	4	kleiner Ring	+3	+12
3	6	in einer S-Kurve	+8	+9
4	10	bewegt (schwankt an einer Schnur)	+3	+15
5	15	über einem Graben (Pferd springt)	+10	+15

Nach den fünf Ringen vergleichen Sie das Ergebnis der Helden mit denen der anderen Teilnehmer:

Name	Punkte
Hüseyin ben Hamaz	31
Idris ben Nuno	29
Ensar ben Halit	22

Falls Ihre Spieler Spaß an den Festlichkeiten haben, können Sie gerne noch weitere Spiele hinzufügen. Da die Spiele zu Rastullahs Ehre durchgeführt werden, erhalten die Helden für jedes gewonnene Spiel einen Bonuspunkt, falls jemand beim Ringkampf patzt allerdings auch drei Minuspunkte.

Ein Besuch beim Emir

Der folgende festliche Abend beim Emir steht den Helden nur dann offen, wenn mindestens einer von ihnen einen der Wettkämpfe gewonnen hat. Es genügt, wenn einer der Helden gewinnt, da die Einladung für ihn und seine Begleiter ausgesprochen wird.

Bevor die Helden den Emir aufsuchen, sollten sie sich etwas herausputzen – speziell die Sieger, da sie während des Essens noch einmal geehrt werden sollen – und wem eine *Etikette*-

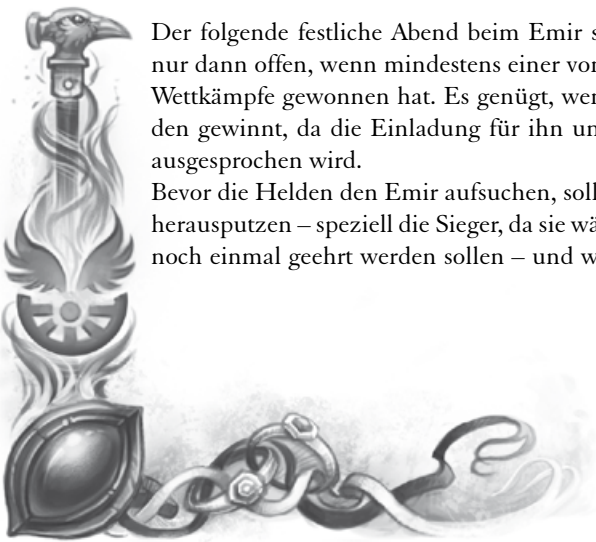
Probe gelingt, der wird sich darauf besinnen, dass ein Gastgeschenk angemessen ist, speziell für die Begleitung der Sieger. Kommen die Helden im Palast an, werden sie von einem Wesir höflich empfangen und auf das typisch tulamidische Fest mit Liegen, Wasserpfeifen, Dabla- und Bandurriamusikanten sowie gesüßtem Wein geführt und vorgestellt. Wenn sie sich unter die Festgäste mischen, können sie bemerken, dass auf der Feier des Emirs auch zwei Ungläubige zugegen sind, was die Helden zumindest überraschen, wenn nicht gar erzürnen sollte. Je nachdem, wie sie damit umgehen, können sie erneut Punkte sammeln (es geht um das 63. Gebot). Die Helden können die Ungläubigen ignorieren, gute Mine zum bösen Spiel machen oder sich direkt über deren Anwesenheit beschweren, sei es bei einem Bediensteten, dem Mawdli des Emirs oder gar dem Herrscher selbst.

Nachdem die Helden ein wenig Gelegenheit hatten, sich umzusehen, wird der Emir die Feier und das Essen offiziell eröffnen und alle nehmen ihre Plätze ein. Platzieren Sie die Helden entsprechend ihrer Verdienste bei den Wettstreiten. Die Sieger sitzen in der Nähe des Emirs, seines Mawdli und der auswärtigen Emissäre, die Begleitung zwischen den höhergestellten Personen der Stadt etwas weiter unten an der langen Tafel. Bei der Speisenfolge wurde streng darauf geachtet, dass es heilige neun Gänge gibt, die alle Rastullah preisen (alle Anfangsglyphen der Gerichte entstammen im Novadischen seinem Namen) und die aus 3x9 Zutaten bestehen:

- 1 – Schafskäse mit Lauch und Trüffel
- 2 – Reisfladen mit Linsenpüree und Speck
- 3 – Hammel in Schinken-Rahmsoße
- 4 – Huhn in Shadifnägeln-Arangensoße
- 5 – Rücken vom Lamm mit Thymian und Tomaten
- 6 – Leber vom Rind mit Stangenbohnen
- 7 – Süße Hefefladen mit Apfelpüree
- 8 – Hirsebrei mit Honig und Rosinen
- 9 – Unauer Blauer Punsch und Tee

Während des Essens können die Helden sich an den Gesprächen über die Stadt, die Lage in Amhalla und Almada sowie natürlich die Wettkämpfe und deren Verlauf beteiligen. Diese und weitere Personen können die Helden an der Tafel antreffen:

- ☞ Emir: *Dschelafan al-Tergauibn Thurschim*
- ☞ sein Mawdli *Ufuk ben Talha*
- ☞ Sohn des Emirs, Bey von Ker'Tulam: *Charim Said al-Tergauibn Dschelafan*
- ☞ Bey von Al-Mharim: *Hachmad al-Benin ibn Rashmal*
- ☞ *Farim ben Gaudush*: Oberhaupt einer wichtigen Händlerfamilie, spioniert für das Mittelreich
- ☞ *Irfan ben Aljiah*: reichster und wichtigster der Pferdezüchter Amhallahs
- ☞ *Djamal ben Burhan*: Hafenmeister von Amhalla, Fremden, auch Ungläubigen, gegenüber sehr aufgeschlossen





Und die Sieger aller Wettkämpfe, falls die Helden sie nicht gewonnen haben:

- 👁️ Pferderennen: Kasim ben Hasrabal
- 👁️ Ringkampf: Metin ben Abbas
- 👁️ Kamelspiel: Zidine ben Farid
- 👁️ Sindaqa: Kadir ben Haydar
- 👁️ Ringstechen: Hüseyin ben Hamza

Folgendes können die Helden erfahren, wenn sie sich mit den Personen unterhalten. Wahre Aussagen sind mit (+), unwahre mit (–) gekennzeichnet.

- 👁️ In Almada verüben gerade jugendliche Heißsporne immer wieder Angriffe gegen Novadis und Bethäuser. (+)
- 👁️ Dem Bethaus des All-Einen in Brig-Lo musste gar eine Wache gestellt werden. (+)
- 👁️ Die Almadaner erkennen mehr und mehr die Macht Rastullahs und bald werden sie sich freiwillig dem Kalifat anschließen. (–)
- 👁️ *Tulameth saba Malkillah* sollte nach dem Tod ihres Mannes zurückkehren und neu heiraten. (Ansichtssache)
- 👁️ Das Mittelreich ist schwach, wir sollten weitere Gebiete auch jenseits des Flusses erobern! (möglich)
- 👁️ Der Emir ist krank, bald wird sein Sohn die Stadt beherrschen, man sollte sich mit ihm gut stellen. (–)
- 👁️ Nach den Ferkinaüberfällen der letzten Zeit ist es nur eine Frage der Zeit, bis der Emir wieder zu den Waffen ruft. (wahrscheinlich)
- 👁️ Ein schwarzer Drache soll über den Amhallassih-Kuppen gesehen worden sein. (–)

Gerade Helden, die als Sieger der Wettstreite weit oben am Tisch sitzen, können den Emir auch persönlich ansprechen. Dieser ist ein Freund von Verhandlungen und friedlichem Handel auch mit Ungläubigen, da dies den Wohlstand seiner Stadt, seines Landes und auch seiner Familie sichert. Er hält Rastullah jedoch in Ehren und ist auf seine Weise auf die Einhaltung der 99 Gebote bedacht. Falls die Helden ihn ob der Anwesenheit der Ungläubigen kritisieren, wird der Mawdli Ufuk ben Talha auf die Auslegung der Unauer Schule des 63. Gebotes hinweisen, welches von dieser Schule so interpretiert wird, dass man Ungläubigen ins Gesicht sehen darf, solange man dabei den passenden Gesichtsausdruck zur Schau stellt und entsprechend strafend schauet. Außerdem sei das ganze Fest eine Belehrung der Ungläubigen über Rastullahs Herrlichkeit.

Beim siebten Gang schließlich kommt es erneut zu einer Prüfung der Helden, als – im besten Fall nach dem obigen Disput über die Glaubensauslegung – der horasische Emissär in einer Geste des Friedensangebotes den Helden die Platte mit den süßen Reisfladen reicht, damit diese sich bedienen können. Hier werden die Helden vom 24. Gebot gefordert. Demnach sollten die Helden das Essen von dieser Platte nun ablehnen – und das möglichst, ohne mit dem Ungläubigen Blicke oder Worte zu wechseln. Falls die Helden eine Belehrung über Rastullahs Macht und Herrlichkeit und

das Fehlverhalten des Emissärs an denselben richten, sollten ihnen dies keine Minuspunkte bringen, da dies im Rahmen des 63. Gebotes erlaubt ist. Bonuspunkte gibt es in diesem Fall sowohl für eine solche Belehrung des Ungläubigen wie auch für eine Beschwerde beim Emir oder dessen Mawdli, der daraufhin die Verletzung des 24. Gebotes bestätigt, woraufhin der Emir die Platte abräumen und vernichten lässt und eine neue herangetragen wird, die der Emissär nun nach strengen Blicken nicht mehr anrührt.

Früher oder später ist der letzte Gang abgeräumt und einige Musiker nehmen vor einer Bühne Platz, auf die nun die meisten gespannt blicken, während die Gespräche langsam enden. Es ist die bekannte Sharisad *Nerishja saba Laila* geladen, deren Tanz den Höhepunkt des Festes darstellen soll und deren Auftritt nun vorbereitet wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Licht lässt nach, als die meisten der Öllampen heruntergedreht, abgedunkelt oder ganz gelöscht werden. Die Musiker beginnen mit einem langsamen und getragenen Stück sich immer wiederholender und ineinander verschlingender Musikbögen und Melodieteile, und als schließlich die ungeteilte Aufmerksamkeit der Festgäste auf die Bühne gerichtet ist und die Spannung fast greifbar wird, tritt sie auf. *Nerishja saba Laila* – die Tochter der Nacht.

In mehrere Lagen luftige und teure Seidenschleier gekleidet betritt sie mit wiegender Hüfte die Bühne und beginnt sich im Rhythmus der Musik langsam zu bewegen. Ihre Hüften kreisen, die Füße setzen grazile Schritte und die Hände zeichnen unsichtbare, aber hypnotische Muster in die Luft.

Zusammen mit der Musik wird ihr Tanz schneller und schneller und je weiter sich das Tempo steigert, umso mehr der Schleier wirft sie von sich auf die Bühne und umso mehr könnt ihr von ihrem makellos schönen Leib und den weiblichen Rundungen daran sehen.

Das Finale ihrer Aufführung ist der berühmte Tanz der sieben Schleier, bei dem sie sich nach und nach von den letzten sieben Schleiern befreit, bis sie nichts mehr trägt als den Schmuck an Hüfte, Hand- und Fußgelenken. In diesem Moment erstirbt die Musik und sie verharrt bewegungslos während sich das Licht der Öllampen in ihrem Schweiß spiegelt. Einen atemlosen Augenblick später bricht der tosende Applaus des Publikums über die Tänzerin herein und sie verbeugt sich grazil.

Nach diesem Höhepunkt klingt das Fest langsam aus und die Gäste zerstreuen sich im Prachtgarten des Palastes zum Lustwandeln, zu Gesprächen oder einer Wasserpfeife. Lassen Sie den Abend für die Helden gemütlich ausklingen, bevor sie schließlich in ihre Herberge zurückkehren.





ÜBER DAS GROßE WASSER

Der Weg führt die Helden weiter über den Yaquir nach Almada in das Land der Ungläubigen. Falls die Helden noch etwas besorgen möchten, sollte sich dies in Amhallah nicht allzu schwer gestalten, lediglich bei der Wahl des Verkäufers sollten die Helden aufpassen, nicht an einen Ungläubigen zu geraten.

Wenn sie ihren Weg fortsetzen wollen, müssen die Helden sich zunächst nach einer Möglichkeit der Überfahrt umhören. Falls sie fragen, ob es eine Überfahrt weiter östlich, direkt gegenüber von Brig-Lo gibt, werden sie erfahren, dass dort keine Häfen oder Schiffsanleger zu finden sind und Amhallah die günstigste Möglichkeit ist, in das Land der Ungläubigen zu gelangen. Die Helden haben nun die Wahl, entweder eine Fahrt auf einem Flussschiff zu buchen, welches sie direkt von Amhallah nach Brig-Lo bringt, oder aber eine einfache Überfahrt über den Fluss zu suchen. Es gibt eine kleine Hafenmeisterei in Amhallah, die von Djamal ben Burhan geleitet wird, der den Helden vom Fest bekannt sein kann.

Wenn die Helden direkt eine Passage nach Brig-Lo suchen, können sie sowohl mittelreichische wie auch horasische Schiffe finden, die diesen Weg nehmen, allerdings keines unter einem rastullahgläubigen Kapitän oder mit rastullahgläubiger Mannschaft. Die möglichen Schiffe sind:

Yaquirperle (HOR)

- ☞ Kapitän: *Yandor Kerlinger*
- ☞ Route: Kuslik-Punin
- ☞ Güter: Stoffe, Seide, Duftöl

Weinbraut (ALM)

- ☞ Kapitän: *Effhard Wiegel*
- ☞ Route: Oberfels-Punin
- ☞ Güter: Erz, Holz

Falls die Helden an den jeweiligen Schiffen vorstellig werden, erfahren sie, dass beide sie gerne für zwei Silbertaler pro Person mit nach Brig-Lo nehmen. Kabinen sind allerdings nicht verfügbar, die Helden müssen sich mit einer Hängematte im Frachtraum begnügen, wie auch die Mannschaft und andere Passagiere. Verpflegung ist im Preis inbegriffen. Hier kommen die Helden gleich mit zwei Geboten in Konflikt: neben dem 63. auch mit dem 62., denn an Bord beider Schiffe finden sich sowohl unter den Passagieren wie auch unter der Besatzung Frauen. Hinzu kommt noch das 24. Gebot, falls die Helden die Mahlzeiten auf dem Schiff einnehmen.

Falls die Spieler trotzdem diesen Weg wählen, müssen Sie als Meister die folgenden beiden Szenen ein bisschen anpassen, wozu es jeweils Hinweise gibt. Besonders findige Helden könnten auf den Gedanken kommen, nicht direkt mit dem Kapitän zu verhandeln, sondern einen anderen Gläubigen damit zu beauftragen, damit sie selbst keinen Umgang mit Ungläubigen haben. Dies sollte ihnen allerdings keine Bo-

nuspunkte einbringen, da sie selbst zwar nicht mit Ungläubigen in Kontakt kommen, aber einen anderen Gläubigen dazu bringen, das Gebot zu übertreten.

Wenn die Helden nach nach einem Gläubigen suchen, der sie über den Fluss bringen kann, so kommen sie zu einigen Fischern im Hafengebiet, welche allabendlich auf den Fluss hinausfahren, um für den nächsten Morgen frischen Fisch auf den Markt zu bringen. Hier können und sollen die Helden durchaus Bedenken haben, ob es sich bei diesen Leuten um wirkliche Gläubige handelt, da sie Tiere, die im Wasser leben und eine Schuppenhaut haben, als Essen verkaufen. Solche Fischer sind:

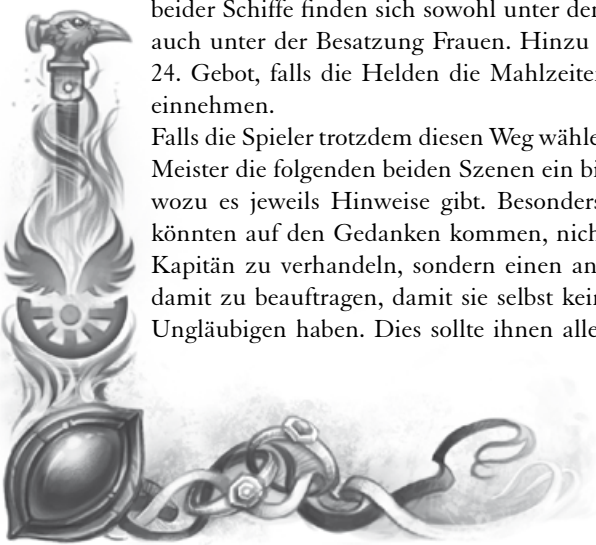
- ☞ *Fadil ben Arif*
- ☞ *Cebrail ben Rachid*
- ☞ *Vahid ben Akeem*

Sie alle haben ein eigenes Boot, sind gläubige Anhänger Rastullahs (nach der gemäßigten Unauer Schule) und sehen in Fischen keine verwerfliche Kost, denn diese leben zwar im Wasser und haben eine Schuppenhaut, aber keine langen Ohren. Die drei sind bereit, die Gruppe für zwei Silbertaler über den Yaquir zu bringen und drüben am Ufer abzusetzen. Falls den Helden auch diese Möglichkeit, über den Fluss zu gelangen, nicht rastullahgefällig erscheint, können sie bei einem der örtlichen Schiffszimmerleute ein kleines Ruderboot kaufen und versuchen, selbst über den Fluss zu kommen. In diesem Fall sollten die Helden weitere Bonuspunkte erhalten (+3), sich die heile Überfahrt aber hart erkämpfen müssen, da niemand von ihnen in der Lage sein dürfte, mit einem Boot umzugehen. Sie sollten mehrere erschwerte Proben auf *Körperbeherrschung*, KL oder IN verlangen – oder gar *Schwimmen*, falls ein Held über Bord gehen sollte.

IM LAND DER UNGLÄUBIGEN

Egal ob die Helden sich nun am anderen Ufer oder auf einem Schiff nach Brig-Lo befinden, sie sind in jedem Fall von Ungläubigen umgeben. Eine allgemeine Vorstellung der strenggläubigen Novadis ist, dass sie Ungläubigen und damit Unwürdigen nicht ihr Gesicht zeigen sollten, weshalb die meisten außerhalb der Wüste Khôm verschleiert sind. Dies sollten Sie als Meister den Helden durchaus mitteilen, möglicherweise auch schon in Amhallah, falls die Helden noch entsprechende Schleier kaufen wollen.

Ob die Gruppe mit dem Schiff oder zu Fuß unterwegs ist, der Weg nach Brig-Lo wird einen Tag in Anspruch nehmen, der zweimal Gelegenheit bietet, sich vor Rastullah zu beweisen. Die erste dieser Gelegenheiten ergibt sich, als ein Fuhrmann (oder ein Matrose, falls die Helden mit einem Schiff unterwegs sind) die Helden bei passender Gelegenheit anschnauzt: „Hey da, ihr Hurensöhne, macht, dass ihr aus dem Weg kommt!“ Hier werden die Helden vom 41. Gebot gefordert. Ähnlich wie in den Amhallassih-Kuppen wäre die beste Lösung ein waffenloser Angriff auf den Mann, um ihn strikt





nach den Regeln der 27 erlaubten Griffe von Unau zu Boden zu bringen, dort zu fixieren und ihm einen Vortrag über die Herrlichkeit Rastullahs zu halten. Auch ein bewaffneter Angriff ist denkbar und eine Lösung, sollte aber einmal mehr nur bis zur Kampfunfähigkeit des Gegners geführt werden, der nach der ersten Wunde oder wenn er die Hälfte seiner LeP verloren hat, um Gnade und Vergebung bitten und Rastullah preisen wird. Falls die Helden auf dem Schiff reisen, werden spätestens zu diesem Zeitpunkt der Kapitän und auch andere Matrosen eingreifen. Den Helden sollte mit einer gelungenen Probe auf *Rechtskunde* klar sein, dass der Tod des Fuhrmanns oder Matrosen sie mindestens in den Kerker, eher noch an den Galgen bringen wird, zumal sowohl auf dem Schiff wie auch auf der Straße ausreichend Zeugen vorhanden sind.

Werte des Fuhrmanns/Matrosen

INI 10+1W6 PA 10 LeP 31 AuP 33

Raufen: DK H AT 12 TP 1W6 (A)

GS 8 MR 4 RS 1

Besondere Manöver: Auspendeln, Block, Fußfeger, Griff, Halten, Knie, Kopfstoß, Schmutzige Tricks, Schwinger, Schwitzkasten, Tritt

Eine weitere Chance sich zu beweisen erhalten die Helden durch die Bardin *Rahjandra*, welche ebenfalls in Almada auf Reisen ist und die beim Anblick der Helden beschließt, ein-

mal zu testen, ob Novadis nur im Kampf oder auch in der Liebe heißblütig sind. Dazu wählt sie sich einen der männlichen Helden, dem sie anschließend auf der Reise nach Brig-Lo schöne Augen machen wird. Falls einer der Helden unverschleiert ist, wird sie diesen auswählen, falls sie alle verschleiert oder unverschleiert sind können Sie hier entweder frei wählen oder anhand von CH-Proben bestimmen, wer ihr am attraktivsten scheint.

Hier geraten die Helden oder zumindest einer von ihnen in Versuchung, gegen das 62. Gebot und das 63. Gebot zu verstoßen. Die beste Möglichkeit wäre, Rahjandra zu ignorieren, wozu dem betroffenen Helden ob ihrer durchaus vorhandenen Verführungskünste jedoch eine Probe auf *Selbstbeherrschung* gelingen muss. Gelingt diese, wird die Bardin sich irgendwann vor den Helden auf der Straße oder dem Schiff aufbauen, um ihnen den Weg zu verstellen – wenn die Helden auch dies ignorieren, gibt sie auf und zieht ihrer Wege.

Eine halbwegs neutrale Lösung wäre, dass die Helden sich untereinander darüber unterhalten, dass es diese Gebote gibt und sie nicht gegen diese verstoßen können, sodass Rahjandra dies hört, obwohl die Worte nicht an sie gerichtet sind.

Die denkbar schlechteste Lösung ist, dass der Held sich auf das Schäferstündchen einlässt, ebenfalls nicht im Einklang mit den Geboten ist eine verbale Zurückweisung der Bardin. Diese Szene kann sich sowohl auf dem Schiff wie auch auf der Straße am Yaquir ereignen. Auf dem Schiff wird es den Helden vermutlich schwerer fallen, die Dame wieder loszuwerden.

MARHİBO, TÖD UND ERİPPERUNG – İN BRİG-LO

Brig-Lo erreichen die Helden entweder über den Hafen oder über die westlich gelegene Grenzbrücke. Der folgende Abschnitt ist der letzte vor dem Finale, und hier sollten Sie als Meister sparsam mit Tipps sein. Alle wartenden Herausforderungen sind den Helden schon bekannt und wurden bereits einmal im Verlauf der Reise angespielt, sodass es nun allein an den Spielern ist, ihre Helden entsprechend rastullahgefällig darzustellen.

Der Abschnitt Ein Tag auf dem Feld läutet schließlich das Finale des Abenteuers ein, in dem die Helden während des folgenden Tages am Ort ihrer Vision verschiedene Hinweise Rastullahs finden können. Einige mögliche Deutungen dazu finden sich im Abschnitt **Interpretation der Hinweise** (siehe Seite 77). Falls die Helden sich nachts auf das Schlachtfeld der zweiten Dämonenschlacht wagen wollen, finden Sie weiter unten einige mögliche Szenen.

Brig-Lo für den eiligen Leser

Einwohner: 400 (davon einige Dutzend Rastullahanbeter und ca. drei Dutzend Elfen und Halbelfen)

Wappen: auf Schwarz ein roter Löwe

Herrschaft: Baronin *Gerone vom Berg*

Garnisonen: 1 Halbschwadron Ragather Schlachtreiter im Kavalleriefort, etwa ein Dutzend Soldaten der Baronin

Tempel: Boron, Tsaschrein, Bethaus des Rastullah

Wichtige Gasthöfe: Herberge *Sieg von Brig-Lo* (Q5/P8/S25 – P6 außerhalb der Pilgersaison), Gasthaus *Kaiser Selindian* (Q3/P4/S10), Schenke *Hela, Hela, wir kommen!* (Q2/P3), Taverne *Amhallwind* (Q4/P6)

Besonderheiten: Schlachtfeld der Zweiten Dämonenschlacht, Vierertempel, Gestüt Diamant, Übergang zum unruhigen Yaquirbruch

Stimmung: Die Brig-Loer leben seit jeher gut von Pilgern und dem Ruhm des Schlachtfeldes. Streitigkeiten zwischen einzelnen Kulturen kristallisieren sich oft an dieser historischen Stätte.

Was die Brig-Loer denken: „Novadis? Der Yelmiz dort drüben ist genauso harmlos wie die alte Fachmid. Aber fragt mal den guten Marbolo, dem die Heiden vor ein paar Monaten den Hof in Brand gesetzt haben!“





Ein paar Meisterinformationen zu Brig-Lo:

- ☞ Die Söldner vor dem Bethaus Rastullahs werden von *Shahîm al'Shirasgan*, dem Baron von Khabosa gestellt und bezahlt.
- ☞ Sie wurden nach einigen Brandanschlägen auf das Haus von ihm abgestellt.
- ☞ Seine Verwandte *Fhadime al'Shirasgan* ist eine Frau des Emirs von Amhallah.
- ☞ Das Haus al'Shirasgan ist die einflussreichste rastullahgläubige Familie in Almada.
- ☞ *Shahîm al'Shirasgan* gilt als tiefgläubig, predigt jedoch die sanfte Missionierung Almadas zum Glauben an Rastullah statt der kriegerischen Eroberung.
- ☞ In der Stadt treffen immer wieder Anhänger verschiedener Kulte aufeinander und liefern sich Auseinandersetzungen und teils blutige Kämpfe.
- ☞ Die Garde von Baronin Gerone vom Berg sorgt unerbittlich Ruhe und Frieden – soweit es ihr möglich ist.

Im Inneren könnt ihr an der Ostwand ein recht frisches Bild einer Haarlocke Rastullahs sehen, das hier in Braun auf die weiß gekalkte Wand gemalt ist. Davor kniet ein älterer Mann ins Gebet vertieft.

Die zwei Söldner in Lederrüstung bewachen das Bethaus seit einiger Zeit. Sie sind zwar keine Anhänger des Rastullahglaubens, kennen aber inzwischen dessen Gebräuche und respektieren es, wenn Novadis nicht mit ihnen reden und sprechen sie auch von sich aus nicht an. Falls die Helden sie ansprechen, werden sie direkt darauf hinweisen, dass sie Rondra verehren.

Dass die Zeichnung im Bethaus so neu scheint, liegt daran, dass es vor kürzerer Zeit bei einem Brandanschlag teilweise zerstört und durch Spenden von *Shahîm al'Shirasgan* wieder aufgebaut werden konnte. Er hat auch das neue Bildnis bei einem rastullahgläubigen Maler in Auftrag gegeben.

Der ältere Mann ist gerade in ein Gebet an Rastullah vertieft, falls die Helden ebenfalls beten wollen, geben Sie ihnen die Zeit. Schließlich wird der Mann sich erheben und die Helden neugierig mustern. Er traut sich jedoch nicht die scheinbar hohen Herren selbst anzusprechen. Sprechen die Helden ihn an, so wird er sich als *Kajan ben Mirsad* (*976 BF, Halbglatze, dünne graue Haare, Buckel, hager, einfache, vielfach geflickte Kleidung) vorstellen, ein älterer und unübersehbar armer Bauer aus Brig-Lo.

Falls die Helden ihn nach einer rastullahgefälligen Bleibe fragen, so wird er ihnen anbieten, bei ihm unterzukommen, falls es ihnen nichts ausmacht, im Heu des kleinen Stalls zu schlafen. *Kajan* bietet ihnen auch etwas von seinem Abendessen an – dünner Hirsebrei mit viel Wasser und wenig Würze –, wobei er sich entschuldigt, dass er ihnen nichts Besseres vorsetzen kann. Er selbst wird sogar auf das Essen verzichten, damit seine Gäste mehr haben, das trotzdem nicht reichen wird, um alle satt zu bekommen. Die Helden können entweder dieses Angebot annehmen oder aber *Kajan* nach einem weiteren Gläubigen im Ort fragen, der sie aufnehmen könnte. In diesem Fall wird er sie an *Qais ben Musa* verweisen, welcher ein größeres Haus und damit genügend Platz für Gäste hat.

Auch *Qais ben Musa* (*1002 BF, schwarze volle schulterlange Haare, braune Augen, gebräunte Haut, aber heller als von einem Novadi, kleiner Bauchansatz, wohlhabender Bauer, normale, nicht übermäßig abgenutzte Kleidung mit wenigen Weinflecken) ist bereit, die Helden aufzunehmen und ihnen ein Nachtlager aus einfachen Strohsäcken in der guten Stube anzubieten. Egal bei welchem der beiden die Helden übernachten, es ist in jedem Fall rastullahgefällig, und auch wenn *Qais* es offensichtlich nicht nötig hat und keiner der beiden etwas von den Helden verlangt, sollten die Helden doch dafür, dass sie bewirtet werden und übernachten dürfen einen kleinen Obolus zahlen. Falls die Helden bei *Kajan* unterkommen und zudem für ein Abendessen auf ihre Kosten

Ein Abend in der Stadt

Wenn die Helden in der Stadt ankommen, versinkt die Praiosscheibe bereits und sie werden sich vermutlich nach einer Herberge umsehen. Dabei müssen sie schnell feststellen, dass es keine Karawanserei gibt und alle vorhandenen Tavernen von Ungläubigen geführt werden. Damit wird das Verbringen der Nacht in der Stadt eine Herausforderung, und auch die bedrohlichen Blicke der Jugendlichen sind keineswegs auf die leichte Schulter zu nehmen. Im Schmelztiegel Almada kommt es immer wieder zu Ausschreitungen zwischen Novadis und Mittelreichern, die sich nur zu gerne an der Religion festmachen.

Die Helden haben drei Möglichkeiten: Sie können in einem der Gasthäuser unterkommen und sich mehr oder weniger darum kümmern, dass sie von Ungläubigen aufgenommen und bewirtet werden, sie schlagen ihr Lager im Freien außerhalb der Stadt auf, oder aber sie suchen im Bethaus nach Rat oder direkt einen Gläubigen, der sie aufnimmt. Dabei ist der günstigste Fall, dass die Helden auf Rastullah vertrauen und das Bethaus aufsuchen, welches sich am östlichen Rand der Stadt befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ganz im Osten der Stadt findet ihr das Bethaus Rastullahs. Es kann sich nicht mit dem in Keft oder anderen großen Städten messen, ist aber ein deutliches Zeichen für die Macht Rastullahs im Land der Ungläubigen.

Es ist aus hellem Sandstein errichtet und an der Westseite zum Ort hin offen. Davor stehen zwei Bewaffnete in Lederrüstung, die keinen Schleier und kein Kopftuch tragen.





sorgen, sollte dies als Bezahlung reichen, aber natürlich wird der Alte sich über jede Zechine freuen.

Wenn die Helden unter freiem Himmel schlafen, werden sie eine unliebsame Überraschung erleben: Die almadanische Dorfjugend ist nicht allzu gut auf fremde und dann noch „fanatische“ Novadis zu sprechen. Falls die Helden Wachen aufstellen, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Sinnerschärfe* kurz vor Mitternacht bemerken, dass sich mehrere Personen mit Fackeln, aber recht leise nähern. Gelingt diese Probe nicht oder stellen die Helden keine Wachen auf, so werden sie vom Angriff der Jugendlichen überrascht. Es handelt sich insgesamt um zehn Jungen und Mädchen zwischen 15 und 21, die hier ihrem berühmten almadanischen Stolz Ausdruck verleihen und einige Novadis vertreiben wollen. Sie werden mit Fackeln, Dolch und Säbel oder auch den bloßen Fäusten versuchen, die Helden in die Flucht zu schlagen. Gelingt ihnen dies, verfolgen sie die Gruppe nicht, so dass die Helden das Triumphgeheul der Jugendlichen in der Ferne hören können.

Werte der Schläger

INI 12+1W6	PA 10	LeP 28	
Raufen: DK H	AT 12	PA 10	TP 1W6 (A)
Dolch: DK H	AT 10	PA 8	TP 1W6+1
Säbel: DK N	AT 13	PA 10	TP 1W6+3
GS 8	MR 3	RS 1	AuP 33

Besondere Manöver: Beinarbeit, Finte, Fußfeiger, Gezielter Stich, Schmutzige Tricks

Einige der jugendlichen Schläger sind angetrunken, andere nur Mitläufer, und so kämpfen sie keinesfalls bis zum Tod. Sobald einer mehr als die Hälfte seiner LeP verliert oder eine Wunde erleidet, wird er versuchen zu fliehen. Ist die Hälfte geflohen oder kampfunfähig, tritt der Rest den Rückzug an. Den Helden sollte aus der Beschreibung der Situation klar werden, dass sie es mit halben Kindern zu tun haben, die nicht an sich böse sind, und können hier Gnade auch Ungläubigen gegenüber walten lassen. Zumal es fraglich sein dürfte, ob sie beim Tod eines der Jugendlichen tatsächlich Recht bekommen werden und dies sicherlich neue Unruhen zwischen Almadanern und Novadis nach sich ziehen wird. Es ist auch hier die moralische Entscheidung der Helden, wie sie sich verhalten und ob sie die Angreifer töten oder nur in die Flucht schlagen. Falls die Schläger fliehen, werden sie die Helden nicht erneut belästigen.

Kommen die Helden in einem Gasthaus unter, so geraten sie direkt mit einem der 99 Gebote in Konflikt, nämlich dem 63., und falls sie hier etwas essen wollen, gleich noch mit zwei weiteren, dem 24. und dem 16. Gebot, denn es gibt in der Herberge lediglich Hase und Fischsuppe.

Zumindest den letzten beiden können die Helden aus dem Weg gehen, indem sie eigenen Proviant verzehren und von

ihrem eigenen Geschirr essen. In der Herberge werden den Helden zwar finstere Blicke zugeworfen, es kommt aber nicht zu Übergriffen. Die Menschen hier wissen sehr wohl, dass Baronin Gerone vom Berg mit den nötigen Mitteln für Ruhe und Ordnung sorgt und auch sie empfindliche Strafen für solch einen Angriff treffen können. Falls Ihre Spieler Spaß an einer Kneipenschlägerei haben, können Sie gerne eine solche Szene mit allen Raffinessen einbauen.

DIE NACHT AUF DEM SCHLACHTFELD

Falls die Helden so wahnsinnig sind, entgegen jeder Warnung sofort nach ihrer Ankunft in der Abenddämmerung auf das Feld der Wiederkehr zu gehen, finden Sie hier einige kleine Szenen, mit denen Sie ihnen den Wahnsinn der zweiten Dämonenschlacht und das andauernde Leid einiger ruheloser Seelen vermitteln können. Dies ist nicht von großer Relevanz für das Abenteuer und dient in erster Linie der aventurischen Stimmigkeit. Alle beschriebenen Personen sind Geister und leicht durchscheinende, grünlich, bläulich oder weißlich schimmernde Gestalten, die nicht stofflich sind. Die meisten reagieren überhaupt nicht auf die Helden, bei denen, die es tun, ist es extra angegeben.

Mögliche Szenen in der Nacht auf dem Schlachtfeld sind:

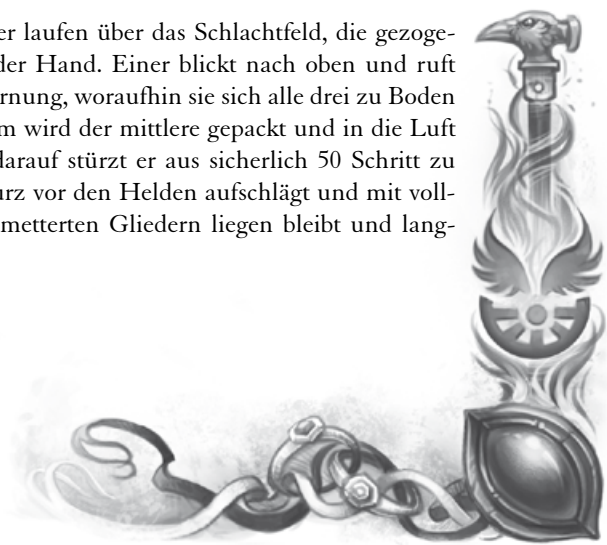
☞ Ein Kämpfer, der kopfschüttelnd und unverständlich vor seinem eigenen Grabstein sitzt und immer wieder murmelt „Aber ich bin doch nicht tot, warum tut ihr das?“ Natürlich auf Bosparano.

☞ Zwei Geister, ein Mann und eine Frau, kämpfen Seite an Seite gegen einen unsichtbaren Gegner. Als sie getroffen zu Boden geht, entringt sich seiner Kehle ein stummer Schrei und er fällt neben ihr auf die Knie und greift ihre Hand. Nur einen Moment später wird sein Kopf von einem gewaltigen, unsichtbaren Hieb abgetrennt und rollt davon. Dann verlöschen die Erscheinungen.

☞ Ein stolzer Ritter auf seinem Streitross entsteht kurz vor den Helden aus dem Nichts und prescht mit eingelegter Lanze auf sie zu. Und, falls sie nicht zur Seite springen, einfach durch sie hindurch.

☞ Ein Magier in altertümlicher Robe und mit Stab murmelt lautlos etwas vor sich hin und kurz darauf entspringt seiner rechten Hand eine gewaltige, durchscheinende und leicht schimmernde Feuerlanze, die in eine unsichtbare Kreatur einschlägt.

☞ Drei Kämpfer laufen über das Schlachtfeld, die gezogenen Waffen in der Hand. Einer blickt nach oben und ruft eine lautlose Warnung, woraufhin sie sich alle drei zu Boden werfen. Trotzdem wird der mittlere gepackt und in die Luft gerissen. Kurz darauf stürzt er aus sicherlich 50 Schritt zu Boden, wo er kurz vor den Helden aufschlägt und mit vollkommen zerschmetterten Gliedern liegen bleibt und langsam verblasst.





AUF DEM SCHLACHTFELD

Auf dem Schlachtfeld der zweiten Dämonenschlacht, welches nach dem Glauben der Novadis Al'Turachan, das Feld der Wiederkehr Rastullahs ist, tummeln sich jeden Tag Pilger aus den verschiedensten Regionen und Religionen, die hier ihrem speziellen Gott oder einst an diesem Ort gefallenen Ahnen die Ehre erweisen wollen. Auch einige Geweihte des Boron sind tagsüber auf dem Schlachtfeld zu finden, wo sie darauf achten, dass kein größerer Streit zwischen den Pilgern ausbricht und keine Grabräuber sich an den Nasuleen zu schaffen machen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne hat sich im Osten über die Berge erhoben und das Band des Yaquir glitzert silbern in ihrem Schein, als ihr euch auf den Weg zum Feld der Wiederkehr macht. Der Himmel ist blau, es zeigen sich nur wenige Wolken und kein Luftzug ist zu spüren. Es verspricht ein heißer Tag zu werden, und schon in den Vormittagsstunden tanzen Staubkörner in der Luft, aufgewirbelt von den Schuhen und Sandalen der Pilger, die sich auf das Feld begeben.

Viele Personen der unterschiedlichsten Herkunft seht ihr hier: Kämpfer in Lederrüstung mit Schwert, reich geschmückte und kostbar gekleidete Frauen, verschleierte Novadis und Personen in langen, schwarzen Kutten mit einer über den Kopf gezogenen Kapuze als Schutz vor der brennenden Sonne.

Zwischen all diesen Pilgern fallen die Helden nicht auf, so dass sie sich auf dem Feld der Wiederkehr in Ruhe umsehen können. Im Idealfall beginnen die Helden hier selbsttätig nach Hinweisen und Fingerzeigen Rastullahs zu suchen. Die folgenden Szenen verlangen nun von Ihnen viel Flexibilität, denn sofern die Helden eine irgendwie sinnvolle Nachforschung in die Richtung eines Hinweises unternehmen, sollten Sie den Spielern den Weg dorthin ebnen.

Für alle Hinweise gilt, dass die einführenden *Sinnenschärfe*-Proben nur dann gebraucht wird, wenn ein Held nicht bewusst nach diesem Hinweis sucht. Falls ein Held z.B. bewusst die Wolken beobachtet, so entfällt im siebten Hinweis die *Sinnenschärfe*-Probe und er kann sofort seine Probe auf *Wettervorhersage* würfeln. Falls die Spieler nicht auf die Idee kommen, nach einem spezifischen Hinweis zu suchen, so können Sie als Meister eine verdeckte *Sinnenschärfe*-Probe würfeln und bei Gelingen die Helden auf das Phänomen aufmerksam machen.

Hier können die Helden davon profitieren, wenn sie sich im Verlauf des Abenteuers rastullahgefällig verhalten haben. Alle Proben in diesem Kapitel sind um 10 erschwert. Falls die Helden auf der Reise häufig gegen Rastullahs Ge-

bote verstoßen und einen negativen Punktwert angesammelt haben, so zählen die Punkt voll als weitere Erschwernis. In diesem Fall sollten die Helden im Finale keinen wirklichen Einblick in Rastullahs Pläne erhalten. Haben die Helden jedoch Bonuspunkte gesammelt, so können sie die Hälfte davon als Erleichterung auf die Probe anrechnen. Haben die Helden also 9 Bonuspunkte gesammelt so erhalten sie eine Erleichterung von 5 (4,5 aufgerundet) auf die Proben, womit eine Erschwernis von 5 übrig bleibt. Falls die Helden gar 30 Bonuspunkte gesammelt haben, so erhalten sie eine Erleichterung von 15 und damit effektiv immer noch eine Erleichterung von 5.

Mehr zu der Bedeutung der einzelnen Hinweise und den Schlussfolgerungen der Helden können Sie im Anhang (siehe **Interpretation der Hinweise** ab Seite 77) finden. Diese können Sie den Helden schon im Verlauf der Suche präsentieren, wenn sie versuchen, die Hinweise zu entschlüsseln.

DER ERSTE HINWEIS: IMMER DEM VOGEL NACH

Nachdem sie bereits in der Wüste Khôm nach dem Sandsturm einem Vogel zu einem Wasserloch gefolgt sind, kommen sie vielleicht selbst auf die Idee, nach einem Vogel oder anderen Tier zu suchen. Natürlich gibt es hier im fruchtbaren Almada viele Vögel, die die Helden in der Umgebung des Schlachtfeldes sehen können, und auch auf diesem selbst finden sich zahlreiche Rabenvögel.

Nach der gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe oder bei Suche eines Helden ist eine Probe auf *Tierkunde* fällig, um an den verschiedenen Vögeln etwas Außergewöhnliches zu entdecken. Gelingt einem der Helden die Probe, so kann er einen Khômfinke ausmachen, der in Almada nicht heimisch ist, sondern nur in den Randgebieten der Khôm und den Tulamidenlanden vorkommt. Haben die Helden ihn bemerkt, setzt er zur Landung an.

An der Stelle, an der der Vogel gelandet ist, können die Helden zwar nicht ihn, wohl aber sein Nest finden. Hier finden sie zudem einen Hinweis – die Anzahl der Eier im Nest: zwei. Untersuchen die Helden diese Eier, stellen sie fest, dass diese hohl sind und weder ein Küken noch Flüssigkeit enthalten. Sie weisen auch keinerlei Löcher auf.

DER ZWEITE HINWEIS: EIN KAKTUS

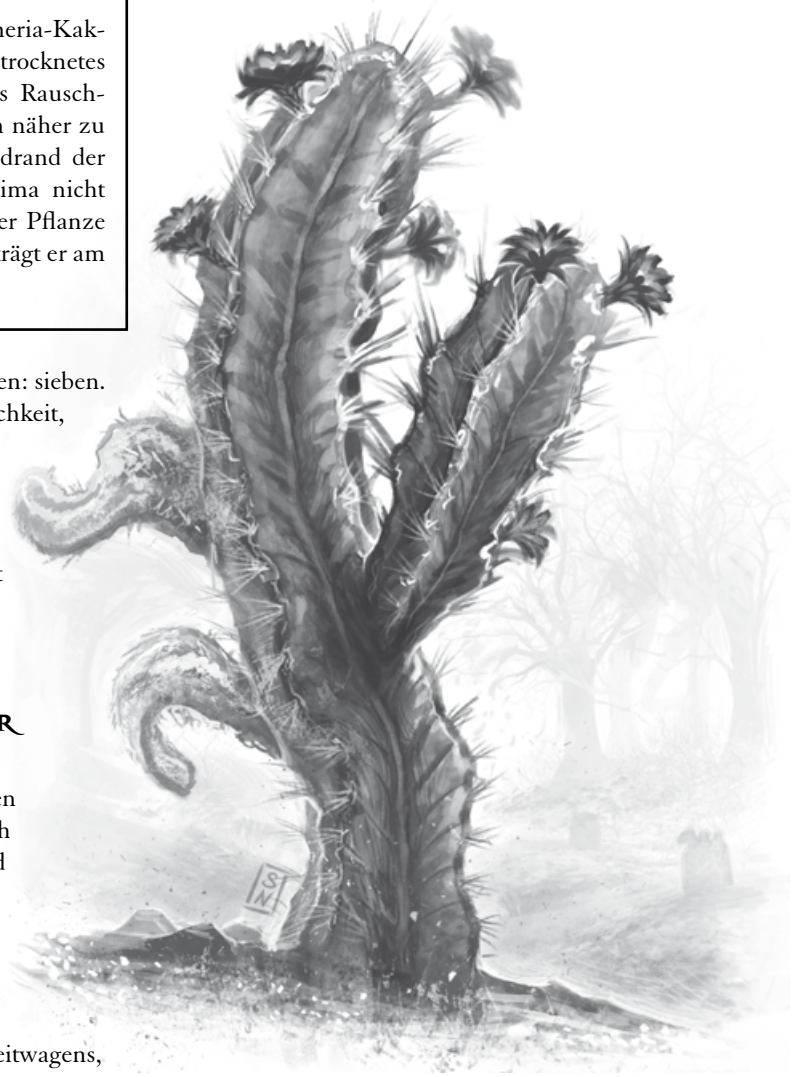
Über diesen Hinweis können die Helden an jeder beliebigen Stelle des Schlachtfeldes stolpern. Sobald sie die Augen nach ungewöhnlichen Pflanzen offen halten, können Sie auf die *Sinnenschärfe*-Probe verzichten und sie auf einen Kaktus zwischen Büschen hinweisen. Betrachten die Helden diesen näher, kann ihnen mit einer gelungenen Probe auf *Pflanzenkunde* Folgendes auffallen:





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bei dem Kaktus handelt es sich um einen Cheria-Kaktus, der vor allem für das Cheriacha, sein getrocknetes Fruchtfleisch, bekannt ist, welches gerne als Rauschkraut genutzt wird, um Rastullah in Visionen näher zu kommen. Dieser Kaktus wächst nur am Südrand der Khôm, und tatsächlich scheint ihm das Klima nicht sonderlich zu bekommen. Fast ein Drittel der Pflanze ist vertrocknet und eingefallen und trotzdem trägt er am restlichen Körper noch sieben Blüten.



Der eigentliche Hinweis ist die Anzahl der Blüten: sieben. Hier haben die Helden zusätzlich die Möglichkeit, ein wenig Cheriacha zu gewinnen, mit dem sie die anschließende Vision (siehe **Orhima, gerechte Beraterin** ab Seite 74) intensiver gestalten können. Da ein Teil des Kaktus bereits vertrocknet ist, können die Helden hier sofort verwendbares Rauschmittel gewinnen.

DER DRITTE HINWEIS: ALTE RECKEN REISEN WIEDER

Auch über diesen Hinweis können die Helden an beliebiger Stelle stolpern, wenn sie sich nach merkwürdigen Dingen umsehen. Falls jemand gezielt nach Tieren und Pflanzen der Wüste sucht, können Sie auf die *Sinnenschärfe*-Probe verzichten. Der Held entdeckt einen schwarzen Gedenkstein, dessen oberes Ende in Form eines Kamels behauen ist. Bei näherer Betrachtung zeigt sich auf dem Stein das Relief eines Streitwagens, der von insgesamt sieben Kamelen in zwei Reihen gezogen wird. Gelenkt wird der Wagen von einem Mann mit nur einer Hand, in der anderen hält er eine Dschadra. Wenn die Helden ein wenig darüber grübeln, kann ihnen eine alte Geschichte wieder einfallen (*Geschichtswissen*-Probe):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Streitwagen erinnert dich an etwas, und tatsächlich, als du ein wenig darüber grübelst, erinnerst du dich: *Erkhaban ibn Shirkan* war um das Jahr 770 v.d.O. der Emir von Mherwed und ist in die Geschichte eingegangen als einziger Kämpfer der Tulamidenlande, der seinen Streitwagen von Kamelen ziehen ließ. Zeit seines Lebens soll er eine Schwäche für diese Tiere gehabt haben, die er auch züchtete, und noch heute rühmt sich manche Zucht im Osten der Khôm, dass ihre Kamele von seinen abstammen.

Er soll in der Lage gewesen sein, sieben Kamele zugleich seinen Streitwagen ziehen zu lassen und dabei noch zu kämpfen – was allgemein eher in das Reich der Märchen und Legenden verwiesen denn als wirklich gesichert betrachtet wird. Er verschwand mit einigen seiner besten Krieger und keiner hörte je wieder von ihnen.

Die Helden haben hier tatsächlich die letzte Ruhestätte des bekannten Emirs gefunden, welcher mit seinen treuen Streitern an der Seite der Garether gegen die verhassten Bosparaner zog, die seinem Volk so viele Niederlagen beigebracht hatten. Er und alle seine Streiter fanden in der zweiten Dämonenschlacht den Tod, sodass später niemand mehr von ihnen berichten konnte.

Der hier versteckte Hinweis für die Helden ist die Anzahl der Kamele vor dem Streitwagen des Emirs: sieben.





DER VIERTE HINWEIS: JA WO LÄUFT ER DENN?

Auf diesen Hinweis können die Helden ebenfalls auf dem ganzen Schlachtfeld stoßen. So sie sich nach Spuren umsehen, können Sie auf die *Sinnenschärfe*-Probe verzichten. Leider gibt es hier auf dem Schlachtfeld ziemlich viele Spuren, was es nicht unbedingt einfacher macht, eine von Bedeutung zu identifizieren. Gelingt den Helden eine Proben auf *Fährten*suchen, so können sie eine sehr ungewöhnliche Spur finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist die Spur eines Wüstengalans. Dieser Vogel lebt nur in den Tulamidenlanden und den Ausläufern der Khôm und ist hier nicht zu Hause. Ihr folgt ihr ein ganzes Stück über das Feld zu einem Grabmal aus schwarzem Stein. Der Eingang ist einfach nur ein Torbogen, durch den Sand hineingeweht wurde, in welchem die Spur weiter in das Grabmal hineinführt. Mitten darin findet sich ein steinerner Sarkophag und an den drei Wänden links, geradeaus und rechts finden sich teilweise verblasste, aber immer noch sichtbare Darstellungen von Dörfern.

Auf der linken Seite ist dies eine Oase am Rand der Sandwüste teilweise im Gebirge und teils in der Geröllwüste liegend, in der Mitte ein größerer Ort, vielleicht auch eine Oase, vor einer großen, strahlendweißen Fläche und rechts ein kleiner Ort an einem Schlachtfeld, auf dem viele Tote zu sehen sind, deren Körper teilweise zerschmettert oder verstümmelt sind. Mitten auf dem Schlachtfeld erhebt sich ein gewaltiger Bau mit vier Säulen, die überlebensgroß eine Frau und drei Männer zeigen.

Anhand der gezeigten Bilder können die Spieler rätseln, um welche Orte es sich auf den Bildern handelt. An allen Darstellungen hat der Zahn der Zeit genagt, und an einigen Stellen ist die Farbe abgebröckelt oder verblasst, sodass nicht mehr alle Einzelheiten zu erkennen sind. Gezeigt sind hier:

Links: eine grüne Oase mit einigen Lehmhäusern darin, einige Palmen, Ziegen und Menschen. Vor der Oase Sandwüste, neben und hinter ihr etwas Geröllwüste und weiter hinten höhere Berge. Dies stellt die Oase Kireh dar, die Fehlinterpretation Alam-Terekh ist jedoch möglich. Weitere heutige Oasen lassen sich anhand der

geografischen Gegebenheiten ausschließen. Dort wurde der Kämpfer der Wüstenlegion geboren, der hier begraben liegt. Mitte: eine größere Siedlung von Lehmhütten in einer Oase. Ein paar Palmen, Ziegen und Menschen, ringsum Sandwüste und im Hintergrund eine weiß gekalkte Fläche, die inzwischen etwas angegraut ist. Es handelt sich um Unau, was nur anhand der weißen Fläche, des Cichanebi-Salzsees, zu erkennen ist. Hier war der Gefallene stationiert.

Rechts: dieses Bild zeigt eine kleine Ortschaft am Fluss mit Wald ringsum und daneben ein Schlachtfeld mit vielen Toten, auf dem sich der gewaltige Monumentalbau mit den vier Säulenbildnissen befindet. Es sollte den Helden leicht fallen, Brig-Lo, das Schlachtfeld und den Vierertempel zu erkennen. Hier kämpfte der Soldat seinen letzten Kampf.

DER FÜNFTE HINWEIS: ES WIRBELT SO LUSTIG AUF STAUBIGEM GRUND ...

Auch diesen Hinweis können die Helden zu beliebiger Zeit an beliebigem Ort auf dem Schlachtfeld erhalten. Falls sich ein Held nach ungewöhnlichen Wetterphänomenen oder Erscheinungen umsieht, so kann er den kleinen Sandwirbel sehen. Sonst können Sie die Helden wieder mit einer *Sinnenschärfe*-Probe darauf stoßen.

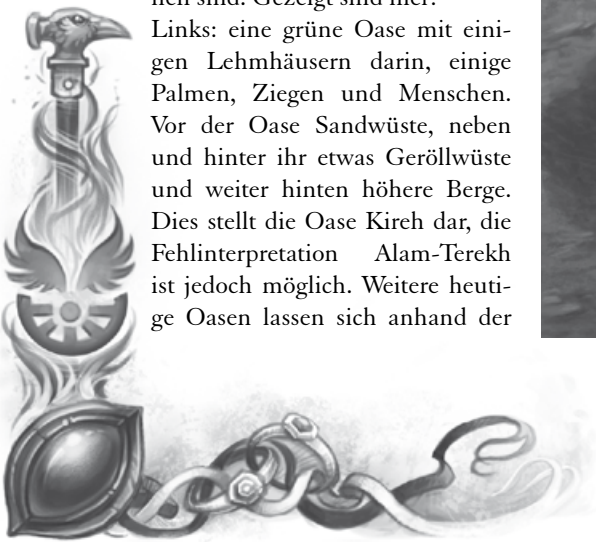
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du blickst dich um, ob dir etwas Ungewöhnliches auffällt. Es ist nicht übermäßig warm hier im Vergleich zur Wüste, doch so ohne jeden Wind brennt die Sonne trotzdem heiß auf Land und Pilger herab, und du greifst häufig zum Wasserschlauch. Rings um dich wirkt alles abgesehen von den Pilgern vertrocknet und tot, nur ein wenig Staub wird von einer kleinen Windhose aufgewirbelt.



Wenn der Held sich für den Wirbel interessiert, wird ihm durch eine *Wildnisleben*-Probe auffallen, dass er sich nicht bewegt, was für solche Staubteufel sehr ungewöhnlich ist. Zudem ist er die einzige Luftbewegung überhaupt auf dem Feld. In diesem Moment beginnt er sich aufzulösen und ist nur einen Moment später verschwunden.

Nicht der Wirbel an sich birgt einen Hinweis, sondern der Ort, an dem er zu sehen war. Wenn die Helden dorthingehen, finden sie eine Mulde und in ihrer Mitte einen Tierbau. Es handelt sich um





einen Dachsbau. In dieser Mulde befinden sich vom Tierbau aus nach außen hin einige Steine, die mit dem Eingang zum Bau in der Mitte eine Art Kreuz bilden.

Diesen Hinweis werden die Helden derzeit nicht entschlüsseln können, da er nur zusammen mit anderen Hinweisen Sinn erkennen lässt. Lassen Sie die Helden trotzdem ein wenig rätseln, was damit gemeint sein könnte. Von der Zahlensymbolik her lässt sich an acht kargen Steinen der Fastentag der Woche herleiten und am neunten, dem Tierbau, der Feiertag am Ende des Gottesnamens.

DER SECHSTE HINWEIS: EIN TOTES SPRICH

Auch dieser Hinweis kann beliebig auf dem Feld platziert werden, während die Sonne noch hoch genug steht. Wenn die Helden sich nach Lichtspielen, besonderen Bauwerken oder Landmarken umsehen, können Sie auf die *Sinnenschärfe*-Probe verzichten und den Helden direkt auf ein Blinken aufmerksam machen, welches sich als polierte Metallplatte auf einem Gedenkstein herausstellt. Auf diesem ist das Relief eines vermutlich hier gefallenen Kriegers zu sehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Blinken führt dich zu einem Gedenkstein, der wohl einem der Gefallenen gewidmet ist. Er hat oben eine kleine, polierte Metallplatte, in der sich das Licht spiegelt und dich geblendet hat. Darunter zeigt er das Relief eines Wüstenkriegers mit weitem Kaftan und Keffiya, Bogen und Säbel, doch die Person hat spitze Ohren, wie ein Dschinn. Die Gestalt steht in einem Garten, der voll von Blumen und blühenden Büschen ist, durch die sich Schlangen ringeln.

Dieses Bildnis wurde von einem dankbaren Adligen Almadars errichtet, dem in der Zweiten Dämonenschlacht von einem *Beni Geraut Schie* das Leben gerettet wurde. Diese Wüstenelfen lebten zur damaligen Zeit in der Nähe des Wadi Schebanoh und einige von ihnen zogen gegen das Ungeborene, welches hier auf Dere entfesselt wurde. Da der Almadaner ihn im Tod unverschleiert gesehen hat, konnte er ihn mit spitzen Ohren darstellen lassen, und da die letzten Worte des Beni Geraut Schie waren, er „werde nun in den ewigen Garten eingehen“, ließ er ihn in diesem Garten darstellen. Da er durch einen Zauber des Wüstenelfen vor einem Dämon gerettet wurde, ließ er außerdem die Schlangen als Zeichen der Göttin Heshint einfügen.

Mit einer gelungenen *Geografie*-Probe kann einer der Helden wissen, dass es in einigen Wüstenoasen auch Schlangen gibt (z.B. Hayabeth, Tarfui und Eslamsbad), ebenso im Szintotal. Weiterhin bekannt für seine giftigen Schlangen und Spinnen sowie den Reichtum an Pflanzen ist das Wadi Schebanoh. Mit den spitzen Ohren kann zunächst kein Held etwas anfangen.

DER SIEBTE HINWEIS: EIN ZELT FÜR DEN GLAUBEN

Diesen Hinweis sollten die Helden erhalten, während die Praiosscheibe noch deutlich am Himmel steht. Falls sie sich nach ungewöhnlichen Wetterphänomenen oder Wolkenformationen umsehen, kann die einleitende *Sinnenschärfe*-Probe entfallen. Wenn den Helden eine Probe auf *Wettervorhersage* gelingt, so können sie bei einer der Wolken erkennen, dass sie deutlich dichter als die übrigen und damit für das gegenwärtige Wetter untypisch ist. Beobachten die Helden diese weiter, so können sie Folgendes sehen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wenig Ungewöhnliches kannst du an den Kumuluswolken finden, lediglich eine von ihnen scheint dichter und dunkler als die anderen und passt so gar nicht in die Wetterlage. Als du sie genauer betrachtest, beginnt sie langsam zu sinken und wird dabei heller, bis sie strahlend weiß ihre Form zu der eines Rundzeltes verändert. Dann löst sie sich auf.

Dieser Hinweis hat mehrere Bedeutungen. In jedem Fall sollten die Helden darauf kommen, dass es ein Hinweis auf Rastullah ist, denn bei seiner Offenbarung schwebte eine Wolke in Zeltgestalt zum Boden und aus dieser trat er als Lichtgestalt. Falls die Spieler nicht von alleine darauf kommen, sollten Sie ihnen diesen Hinweis auf jeden Fall geben. So können die Helden aus dieser Beobachtung zunächst lesen, dass sie hier tatsächlich auf von Rastullah gesandte Zeichen stoßen, und zugleich ist es ein Vorgeschmack dessen, was passieren wird.

DER ACHTE HINWEIS: LEUCHTEN IN DER DÄMMERUNG

Dieser Hinweis sollte der letzte sein, den die Helden vor der Vision erhalten, da er sich erst mit Einsetzen der Abenddämmerung finden lässt, wenn die ersten Sterne am Himmel sichtbar werden. Fragen die Spieler nach einem Sternbild, welches Rastullah zugeordnet ist, können Sie ihnen direkt sagen, dass ihm die neun Wandelsterne zugeschrieben werden. Falls die Helden am Himmel nach solchen suchen oder die aktuelle Sternkonstellation herausfinden wollen, so erlassen Sie ihnen die *Sinnenschärfe*-Probe. Mit einer gelungenen Probe auf *Sternkunde* lässt sich Folgendes sagen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegenwärtig kannst du vier der neun wandelnden Boten Rastullahs am Nachthimmel sehen. Es handelt sich um den hellsten von ihnen, die reinweiße Träne Rastullahs, sowie den zweithellsten, der wegen seiner gelben Farbe





mit der Wüste Khôm gleichgesetzt wird. Dazu finden sich die schwächer rötlich schimmernde Blutrache und die sehr schwache, bläuliche Oase, die selbst von einigen Fixsternen überstrahlt wird. Sie bilden zusammen ein verschobenes Viereck mit der Blutrache links oben, der Khôm links unten, der Träne rechts unten und der Oase rechts oben.

Wenn ein Sternkundiger sich daran macht, die Bedeutung der vier Wandelsterne in Zusammenhang zu setzen und zu interpretieren, finden Sie im Abschnitt **Interpretation der Hinweise** ab Seite 7 einige mögliche Vorschläge auch in Zusammenhang mit den anderen Hinweisen. Gut lassen sich solche Überlegungen der Spieler auch für die Überleitung zur Vision nutzen, wenn die Helden feststellen, dass es über ihre Diskussionen dunkel geworden ist und die anderen Pilger das Schlachtfeld verlassen haben.

ORHIMA, GERECHTE BERÄTERIN – DIE VISION

Sind die Helden den Spuren bisher immer nur zu kleinen Hinweisen gefolgt, können sie nun tatsächlich eine Vision von Rastullah empfangen, wenn sie dem letzten, dem neunten Hinweis folgen. Diese bildet den Abschluss des Abenteuers. Falls die Helden nicht alle anderen acht Hinweise finden, können sie trotzdem die Vision haben und sollten sich als auserwählt fühlen dürfen, sofern sie sich rastullahgefällig verhalten haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist spät geworden. Ihr schaut euch um und seht nur noch einige wenige andere Pilger, die eiligen Schrittes das Schlachtfeld verlassen. Als ihr euch auch selbst auf den Weg zurück nach Brig-Lo machen wollt, könnt ihr ein rotes Leuchten ausmachen. Die letzten Strahlen der untergehenden Sonne spiegeln sich im Schmuckschild eines Grabmals und ein Teil des Bodens davor ist in rotes Licht getaucht, als wäre er von Blut getränkt.

Untersuchen die Helden den Bereich, finden sie in einer flachen Senke eine Feuerstelle, in der etwas verkohltes Holz und trockenes Laub liegen. Der Ort lädt dazu ein, Feuer zu machen, welches sich leicht entfachen lässt. Falls die Helden vom Cheria-Kaktus etwas getrocknetes Fruchtfleisch mitgenommen haben, können sie dieses ins Feuer geben und so die Intensität der folgenden Vision erhöhen. Falls die Spieler nicht von selbst auf die Idee kommen, können Sie ihnen den Hinweis geben, dass Cheriacha nur dann seine volle Wirkung entfaltet, wenn dazu die Klänge der Kabasflöte zu hören sind. Im Folgenden finden Sie vier Vorlesetexte, die abhängig von den Vorbereitungen der Helden die folgende Vision etwas anders und zunehmend intensiver darstellen.

Die einfache Vision

Wenn die Helden keine weiteren Vorkehrungen treffen, als sich in der Senke niederzulassen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt langsam zur Ruhe. Der Atem eurer Gefähr-

ten wird leiser und das rötliche Licht hüllt ihre Gestalten ein. Ihr schließt die Augen und jeder versinkt in sich selbst. Dein Körper wird leicht. Du spürst ihn nicht mehr und fühlst doch, dass du dich bewegst. Durch die Luft, hinauf in den Himmel. Du fliegst.

Langsam schälen sich Farben aus der Dunkelheit vor deinen Augen. Zunächst ein sattes Grün, dann Blau, dann wieder Grün, das langsam heller und bräunlicher wird, bis es ganz zu Rotbraun geworden ist. Aus der Farbe schält sich Form. Das durchgehende Rotbraun bekommt Wellen, wird zu Bergen und Tälern – einem Gebirge. Doch du fliegst weiter und hinter dem Gebirge erstreckt sich endloses Gelb. Sand. Wüste.

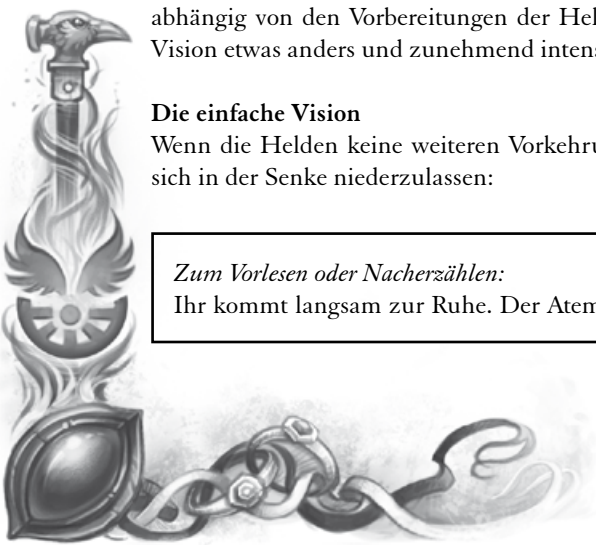
Weiter und weiter fliegst du über den Sand dahin und wirst doch langsamer. Du kannst es spüren, aber nicht sehen, denn alles wirkt gleich – eine endlose Sandwüste bis zum Horizont. Um dich herum ist heller, blauer Himmel mit weißen Tupfen. Kleine Wolken, die wachsen und größer werden. Du schaust dich um und siehst, dass auch du auf einer Wolke sitzt, die langsam in Richtung des Bodens sinkt. Auf die Wüste zu.

Langsam, dann schneller wird dein Flug, und immer noch schneller, bis er ein Fall ist. Du siehst die Wüste, den Boden, den Sand auf dich zurasen und erwartest den Aufschlag.

Hart. Kalt. Schwarz. Und doch weich und lebendig umgibt es dich. Wasser. Du befindest dich in einem See. Du kannst das Wasser spüren, seine Kälte fühlen und seine Bewegung ahnen, aber nichts sehen. Dort! Da ist ein Licht. Ein kleiner Punkt, der heller und heller, größer und größer wird. Er wächst, kommt auf dich zu und gewinnt an Form. Zuerst ein Punkt, dann ein Kreis, dann eine Wolke. Sie verharrt und du schaust ihr reines, weißes Licht, das Frieden und Sicherheit verspricht.

Dann verändert sie sich weiter, formt sich zu einem Zelt und strahlt heller. Und heller. Und heller. Schließlich wird das Gleißeln so schmerzlich, dass du gepeinigt die Augen schließt und den Kopf abwendest.

Du vernimmst ein helles Klirren – dann wird alles schwarz.





Die Vision im Feuerschein

Wenn die Helden ein Feuer entzünden:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt langsam zur Ruhe. Der Atem eurer Gefährten wird leiser und der flackernde Feuerschein hüllt ihre Gestalten ein. Eure Blicke richten sich auf das Feuer und jeder versinkt in sich selbst. Dein Körper wird leicht, während dein Blick dem Rauch des Feuers zum Himmel folgt. Du spürst ihn nicht mehr und fühlst doch, dass du dich bewegst. Durch die Luft, hinauf nach oben. Du fliegst.

Langsam schält sich ein sattes Grün aus der Dunkelheit vor deinen Augen. Aus der Farbe wird Form. Das Grün wird zu einem Wald, über den du hinwegfliegst. Dann ein Fluss, breit, träge in tiefem Blau-Braun. Dann wieder Wald, aber in hellerem Grün, und nach und nach immer mehr Hügel. Das Grün bleibt zurück und weicht Rotbraun. Unter dir erstreckt sich ein Gebirge. Doch du fliegst weiter und hinter dem Gebirge erstreckt sich endloses Gelb. Sand. Wüste.

Weiter und weiter fliegst du über den Sand dahin und wirst doch langsamer. Du kannst es spüren, aber nicht

sehen, denn alles wirkt gleich – eine endlose Sandwüste bis zum Horizont. Um dich herum ist heller, blauer Himmel mit weißen Tupfen. Kleine Wolken, die wachsen und größer werden. Du schaust dich um und siehst, dass auch du auf einer Wolke sitzt, die langsam in Richtung des Bodens sinkt. Auf die Wüste zu.

Langsam, dann schneller wird dein Flug, und immer noch schneller, bis er ein Fall ist. Du siehst die Wüste, den Boden, den Sand auf dich zurasen und erwartest den Aufschlag.

Hart. Kalt. Schwarz. Und doch weich und lebendig umgibt es dich. Wasser. Du befindest dich in einem See. Du kannst das Wasser spüren, seine Kälte fühlen und seine Bewegung ahnen, aber nichts sehen. Dort! Da ist ein Licht. Ein kleiner Punkt, der heller und heller, größer und größer wird. Er wächst, kommt auf dich zu und gewinnt an Form. Zuerst ein Punkt, dann ein Kreis, dann eine Wolke. Sie verharrt und du schaust ihr reines, weißes Licht, das Frieden und Sicherheit verspricht.

Dann verändert sie sich weiter, formt sich zu einem Zelt und strahlt heller. Und heller. Und heller. Das Zelt öffnet sich und das Gleißeln wird so schmerzlich, dass du gepeinigt die Augen schließt und den Kopf abwendest.

Du vernimmst ein helles Klirren – dann wird alles schwarz.



Die Vision in Trance

Wenn die Helden Cheriacha ins Feuer tun:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt langsam zur Ruhe. Der Atem eurer Gefährten wird leiser und der flackernde Feuerschein hüllt ihre Gestalten ein. Eure Blicke richten sich auf das Feuer und jeder versinkt in sich selbst. Dein Körper wird leicht, während dein Blick dem Rauch des Feuers zum Himmel folgt. Du spürst deinen Körper nicht mehr und fühlst doch, dass du dich bewegst. Durch die Luft, hinauf nach oben. Du fliegst.

Langsam schält sich ein sattes Grün aus der Dunkelheit vor deinen Augen. Aus der Farbe wird Form. Das Grün wird zu einem Wald, über den du hinwegfliegst. Dann ein Fluss, breit, träge in tiefem Blau-Braun. Dann wieder Wald, aber in hellerem Grün, und nach und nach immer mehr Hügel. Das Grün bleibt zurück und weicht Rotbraun. Unter dir erstreckt sich ein Gebirge. Doch du fliegst weiter und hinter dem Gebirge erstreckt sich endloses Gelb. Sand. Wüste.

Weiter und weiter fliegst du über den Sand dahin und wirst doch langsamer. Du kannst es spüren, aber nicht sehen, denn alles wirkt gleich – eine endlose Sandwüste bis zum Horizont. Um dich herum ist heller, blauer





Himmel mit weißen Tupfen. Kleine Wolken, die wachsen und größer werden. Du schaust dich um und siehst, dass auch du auf einer Wolke sitzt, die langsam in Richtung des Bodens sinkt. Auf die Wüste zu.

Langsam, dann schneller wird dein Flug, und immer noch schneller, bis er ein Fall ist. Du siehst die Wüste, den Boden, den Sand auf dich zurasen und erwartest den Aufschlag.

Hart. Kalt. Schwarz. Und doch weich und lebendig umgibt es dich. Wasser. Du befindest dich in einem See. Du kannst das Wasser spüren, seine Kälte fühlen und seine Bewegung ahnen, aber nichts sehen. Dort! Da ist ein Licht. Ein kleiner Punkt, der heller und heller, größer und größer wird. Er wächst, kommt auf dich zu und gewinnt an Form. Zuerst ein Punkt, dann ein Kreis, dann eine Wolke. Sie verharrt und du schaust ihr reines, weißes Licht, das Frieden und Sicherheit verspricht.

Dann verändert sie sich weiter, formt sich zu einem Zelt und strahlt heller. Und heller. Und heller. Das Zelt öffnet sich und heraus tritt eine vollkommene Lichtgestalt. Der Mann trägt langes, lockiges Haar und einen Bart, beides scheint aus Lichtstrahlen zu bestehen. Er öffnet seine Arme und scheint euch willkommen zu heißen. Du fühlst dich geborgen. Aus seinem linken Auge löst sich eine einzelne Träne und fällt strahlend zu Boden. Ihr Gleißeln wird so schmerzlich, dass du gepeinig die Augen schließt und den Kopf abwendest.

Du vernimmst ein helles Klirren – dann wird alles schwarz.

Die Vision im Farbenrausch

Wenn es zusätzlich ein Kabasflötenspiel gibt (falls einer der Helden spielt, hat er trotzdem diese Vision):

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr kommt langsam zur Ruhe. Der Atem eurer Gefährten wird leiser und der flackernde Feuerschein hüllt ihre Gestalten ein. Eure Blicke richten sich auf das Feuer und jeder versinkt in sich selbst. Dein Körper wird leicht, während dein Blick dem Rauch des Feuers zum Himmel folgt. Du spürst deinen Körper nicht mehr und fühlst doch, dass du dich bewegst. Durch die Luft, hinauf nach oben. Du fliegst.

Langsam schält sich ein sattes Grün aus der Dunkelheit vor deinen Augen. Aus der Farbe wird Form. Das Grün wird zu einem Wald, über den du hinwegfliegst. Dann ein Fluss, breit, träge in tiefem Blau-Braun. Dann wieder Wald, aber in hellerem Grün, und nach und nach immer mehr Hügel. Das Grün bleibt zurück und weicht Rotbraun. Unter dir erstreckt sich ein Gebirge. Doch du fliegst weiter und hinter dem Gebirge erstreckt sich endloses Gelb. Sand. Wüste.

Weiter und weiter fliegst du über den Sand dahin und wirst doch langsamer. Du kannst es spüren, aber nicht sehen, denn alles wirkt gleich – eine endlose Sandwüste bis zum Horizont. Um dich herum ist heller, blauer Himmel mit weißen Tupfen. Kleine Wolken, die wachsen und größer werden. Du schaust dich um und siehst, dass auch du auf einer Wolke sitzt, die langsam in Richtung des Bodens sinkt. Auf die Wüste zu.

Langsam, dann schneller wird dein Flug, und immer noch schneller, bis er ein Fall ist. Du siehst die Wüste, den Boden, den Sand auf dich zurasen und erwartest den Aufschlag.

Hart. Kalt. Schwarz. Und doch weich und lebendig umgibt es dich. Wasser. Du befindest dich in einem See. Du kannst das Wasser spüren, seine Kälte fühlen und seine Bewegung ahnen, aber nichts sehen. Dort! Da ist ein Licht. Ein kleiner Punkt, der heller und heller, größer und größer wird. Er wächst, kommt auf dich zu und gewinnt an Form. Zuerst ein Punkt, dann ein Kreis, dann eine Wolke. Sie verharrt und du schaust ihr reines, weißes Licht, das Frieden und Sicherheit verspricht.

Dann verändert sie sich weiter, formt sich zu einem Zelt und strahlt heller. Und heller. Und heller. Das Zelt öffnet sich und heraus tritt eine vollkommene Lichtgestalt. Der Mann trägt langes, lockiges Haar und einen Bart, beides scheint aus Lichtstrahlen zu bestehen. Er öffnet seine Arme und scheint euch willkommen zu heißen. Du fühlst dich geborgen. Aus seinem linken Auge löst sich eine einzelne Träne und fällt strahlend zu Boden, wo sie mit einem hellen Klirren zerspringt.

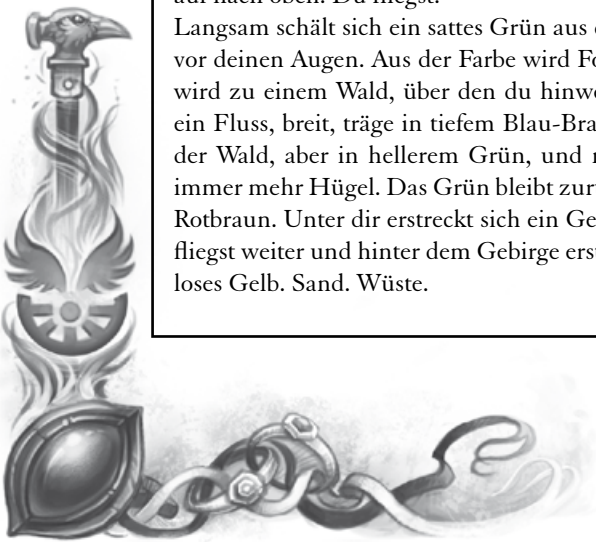
Ihre Splitter fliegen auf dich zu und einer landet direkt vor dir im Wasser, das nun von dem sanften Schein der Splitter erhellt wird. Du blickst dich um und siehst deine Gefährten, die ebenfalls von einem Tränensplitter beleuchtet werden.

Die Umgebung rings um euch herum verblasst und wird schwarz, dann kannst du euch wieder am Feuer sitzen sehen.

PAUSCH DER VISION

Egal welche Vision die Helden hatten, danach klären sich ihre Sinne langsam wieder und ihr Geist kehrt in das hier und jetzt ihres Körpers zurück. Sie werden einen Moment brauchen, um das eben Erlebte und Gesehene zu verarbeiten und zu verstehen.

Falls sie ein Feuer entzündet hatten, ist dieses inzwischen heruntergebrannt. Und das anbrechende Morgengrauen zeigt deutlich, dass sie die gesamte Nacht auf dem Feld in ihrer Vision verbracht haben. Die ersten Strahlen der Morgensonne werden von etwas Kleinem vor den Helden reflektiert, und wenn sie näher hinschauen, so kann jeder vor sich am Boden einen kleinen Diamanten von ca. einem Halbfinger Größe





(1cm) vor sich liegen sehen, der die Form eines perfekten Oktaeders hat – eine Träne Rastullahs.

Wenn einer der Helden einen solchen Splitter aufhebt, fühlt er sich leicht warm und deutlich schwerer an, als er sein dürfte. Dies ist aber nur bei dem Splitter so, der direkt vor ihm

liegt. Die anderen fühlen sich scharfkantig und unangenehm an. Tatsächlich sind dies Splitter der Träne, die Rastullah geweint hat und die mit dem Klirren zersprungen ist. Sie sollen den Helden zeigen, dass sie gerade eine wahrhafte Vision hatten, und sie daran gemahnen, dieser weiter nachzugehen.

KHABLA, ZÄRTLICH UND MILDE – DER AUSKLANG

DER AUSKLANG

Wenn die Helden das Schlachtfeld verlassen haben, können sie in ihre Unterkunft nach Brig-Lo zurückkehren und noch ein wenig über das Erlebte nachsinnen und versuchen, die gefundenen Hinweise zu interpretieren. Dazu finden Sie im folgenden Abschnitt einige Hinweise.

Die eigentliche Handlung des Abenteuers ist an dieser Stelle vorüber und es liegt nun allein an den Spielern und Ihnen, wie intensiv die Deutung der Hinweise noch ausgespielt wird oder ob sie gar noch nach Keft zurückkehren und hier von ihren Erfahrungen und Erlebnissen berichten wollen. Hinweise dazu, wie die Erkenntnisse der Helden aufgenommen werden, finden sich im Abschnitt Ein Ende als Anfang (siehe Ein Ende als Anfang auf Seite 79).

INTERPRETATIONEN DER HINWEISE

Den Helden sollte sich nicht gänzlich offenbaren, was genau sie da gerade erlebt haben. Im Idealfall haben sie alle neun Hinweise (acht Zeichen und die Vision) gefunden, unter Umständen auch weniger, wenn sie manchen Dingen einfach nicht nachgegangen sind oder die falschen Schlüsse gezogen haben.

Hier gibt es für Sie als Meister einige richtige und einige falsche Interpretationsmöglichkeiten der verschiedenen Hinweise. Vermutlich werden die Spieler noch viel mehr Interpretationen finden, einige für ihre Helden, einige für sich selbst. Letztlich wirklich wichtig ist nur, dass sie erkennen, dass es eine Vision von Rastullah war.

Der siebte Hinweis, die zeltförmige Wolke, ist wohl der deutlichste Hinweis und verweist auf die Offenbarung Rastullahs in Keft. Diese fand am 1. Tag des 1. Gottesnamen im Jahr 1 RE statt, also vor inzwischen 277 Jahren. Dies wissen ihre Spieler möglicherweise. Die Helden können es durch eine Probe auf *Götter/Kulte* oder *Geschichtswissen* herausfinden. Die Zahlen 2, 7 und 7 können sie in den Hinweisen eins (Vogeleier), zwei (Kaktusblüten) und drei (Kamelstreitwagen) finden, ihnen scheint eine besondere Bedeutung zuzukommen. Zugleich ist der siebte Hinweis ein Fingerzeig auf die erneute Offenbarung Rastullahs, die in der Zukunft erfolgen wird. Dies sollte maximal eine Spekulation der Helden sein und kann nach den Hinweisen nur vermutet, aber nicht sicher gesagt werden. Falls die Spieler eine der ausführlichen

Visionen hatten, könnten sie gar auf den Gedanken kommen, gerade selbst Zeugen der Offenbarung gewesen zu sein, statt nur ihres Vorboten.

Die drei Orte, die die Helden im Grabmal beim vierten Hinweis finden können, sind tatsächlich Unau, Brig-Lo und die Oase Kireh. Sie können mit dem Ort auf dem Grabmal im sechsten Hinweis kombiniert werden, bei welchem es sich um das Wadi Schebanoh handelt. Darauf weist zum einen die Vegetation hin, in der sich Schlangen finden (*Geografie-Probe +8* um zu wissen, dass es in dem Wadi viele Pflanzen, Schlangen und Spinnen gibt), und zum anderen der scheinbare Halbfell in Wüstenkleidung, bei dem es sich tatsächlich um einen der Wüstenelfen der Beni Geraut Schie handelt, die damals noch auf Aventurien lebten. Spieler, die die **Phileasson-Saga** gespielt haben, können von selbst auf die Idee mit den Beni Geraut Schie kommen. Dass die Helden auf das Geheimnis des Stammes kommen, wenn sie die Kampagne nicht erlebt haben ist eher unwahrscheinlich.

Die Helden können hier auf die Idee kommen, in diesen Orten nach weiteren Visionen zu suchen. Dabei mag ihnen vielleicht sogar Erfolg beschieden sein, aber das ist Stoff für andere Abenteuer. Falls die Spieler alle vier Orte richtig identifizieren und diese auf einer Karte betrachten, so können sie feststellen, dass sie ein Viereck oder genauer eine Raute bilden, die der Form der vier Wandelsterne im achten Hinweis recht ähnlich ist. Tatsächlich deutet dieses darauf hin, die Orte also solche zu betrachten, und die vier Wandelsterne stellen die Orte dar:

- ☞ die rötlich-weiß schimmernde Blutrache steht für das Schlachtfeld bei Brig-Lo
- ☞ die bläulich schimmernde Oase steht für Kireh mit ihrem See
- ☞ die am hellsten strahlende Träne Rastullahs steht für das Gleißer des Cichanebi-Salzsees bei Unau
- ☞ die leicht gelblich schimmernde Khôm für den Sandstein der Hohen Eternen, in denen das Wadi Schebanoh entspringt

Doch die Wandelsterne können darüber hinaus auch nach ihrer astrologischen Bedeutung interpretiert werden:

- ☞ Rastullahs Träne (entspricht Horas) steht für Zufriedenheit, Harmonie und Glück durch etwas oder jemanden sowie große Freude.
- ☞ Die Blutrache (entspricht Simia) symbolisiert Kampf, Streitigkeiten und Auseinandersetzungen, die nicht immer blutig sein müssen, es aber sein können.





☞ Die Khôm (entspricht Ucuri) steht gleichermaßen für Erfolg, Sieg und Triumph wie auch für Herausforderung und steten Kampf, um das Erreichte zu halten.

☞ Die Oase (entspricht Nandus) spendet Leben, ist ein Zeichen für die Heimat und Wohlstand, bedeutet aber auch Verantwortung und häufig eine Bürde.

Hier ist nun eine unglaubliche Vielfalt an Interpretationsmöglichkeiten denkbar. Einige beispielhafte sollen hier dargestellt werden. Eine mögliche Interpretation ist, die jeweilige Symbolik der Astrologie auf die Orte zu übertragen. So könnte die Oase z.B. als Zeichen für Wohlstand aus der Oase Kireh oder Verantwortung von jemandem von dort verstanden werden oder die Blutrache für eine Auseinandersetzung in Brig-Lo stehen – etwa für eine Bekehrung der Almadaner durch die Novadis mit dem Schwert. Die Khôm in Unau könnte im religiösen Sinn als Triumph der Schule von Unau in Glaubensdingen interpretiert werden – ebenso auch ein steter Kampf gegen eben diese, um die strenge Kefter Schule zu erhalten.

Tatsächlich sind die astrologischen Bedeutungen der Wandelsterne zwar wichtig, aber nicht an die jeweiligen Orte geknüpft. Falls die Helden sich an einer rein astrologischen Interpretation versuchen, so kann dabei von der Wüste aus im Uhrzeigersinn eine Herausforderung (Wüste) abgeleitet werden, die zu einem Kampf (Blutrache) um die Heimat (Oase) führt und mit einem Sieg (Träne) endet. Alternativ ist eine Interpretation denkbar, gemäß der eine Auseinandersetzung (Blutrache) aus der Verantwortung (Oase) für den Glauben (Träne) erwächst und zu einem Triumph (Wüste) führt. Oder der Kampf (Blutrache) um die Heimat (Oase) des Glaubens (Träne) ist eine Herausforderung (Wüste). Aggressivere Helden können auch einen Kampf (Blutrache) mit klarem Sieg (Wüste) für den Glauben (Träne) und eine neue Heimat der Novadis (Oase) herauslesen und so vielleicht Almada erobern wollen.

Viel Spielraum für die Fantasie der Spieler und die Rechenkünste der Helden bieten die verschiedenen Zahlen, die gefunden werden können:

- ☞ 2 Vogeleier
- ☞ 7 Blüten eines Cheria-Kaktus
- ☞ 7 Kamele vor dem Streitwagen
- ☞ 4 Wandelsterne
- ☞ 8 Steine und 1 Tierbau

Aus Letzterem lässt sich von der Zahlensymbolik her an acht kargen Steinen der Fastentag der Woche herleiten und am neunten Ding, dem Tierbau, der Feiertag am Ende des Gottesnamens. Zusammengenommen geben $8+1$ Rastullahs heilige Zahl 9. Gleiches gilt für die Zahlen $7+2$, die ebenfalls 9 ergeben. Zudem lässt sich hieran ebenfalls der Lauf eines Gottesnamens ableiten: 7 Tage soll der Novadi fleißig arbeiten, bevor die zwei besonderen Tage – der Fasten- und der Feiertag – folgen. Zudem lässt sich aus 2, 7 und 7 die 277 bilden, und so viele Jahre sind seit der Offenbarung Rastul-

lahs verstrichen. Subtrahiert man hingegen 2 von 7, so erhält man die Zahl 5, welche der Anzahl der Rastullahellah (hohe Feiertage) des novadischen Jahres entspricht.

Falls die Helden versuchen, mit den Zahlen in die Zukunft zu denken, bietet es sich als Einfachstes an, 277 Jahre ab heute weiterzuzählen, was dem Jahr 555 RE entspricht. Da keiner der Helden dieses mehr erleben wird, stellt sich hier die Frage nach dem Sinn eines solchen Orakels. Alternativ könnten die Helden 277 Rastullahellahs oder 277 Gottesnamen weiter zählen, was sie im Fall der Feiertage gute 55 Jahre in die Zukunft bringt, im Fall der Gottesnamen immerhin noch fast 7. Hiervon ist wohl nur die zweite Interpretation interessant, da die meisten Helden auch in 55 Jahre nicht mehr leben werden. Gehen wir davon aus, dass die Helden die Vision am 2. (3.) Tag des 1. Gottesnamens nach dem 5. Rastullahellah im Jahr 279 RE haben, so kommen sie zum 2. (3.) Tag des 6. Gottesnamens nach dem 4. Rastullahellah im Jahr 285 RE.

Eine weitere, zahlenmystisch sehr schöne Lösung ist das Weiterzählen um 277 Tage. In diesem Fall kommen die Helden vom 2. Tag des 1. Gottesnamens am 7. Tag im 7. Gottesnamen nach dem 3. Rastullahellah ($7-4$) im Jahr 279 ($9=7+2$) heraus, das Datum lässt sich also komplett aus den gefundenen Zahlen bilden. Zudem handelt es sich im Kalender der Ungläubigen um den 27. Rondra (2. Monat) des Jahres 1038 ($10=8+2$, $3=7-4$), was zu interessanten Diskussionen führen kann, wenn die Helden dies herausfinden. Ebenfalls interessant ist die Quersumme von 1038, die mit 12 eine den Novadis unheilvolle Zahl ist. Mystisch ist unter Umständen auch die Quersumme der gefundenen Zahlen: $2+7+7=16$, Quersumme: 7. Hier taucht die 7 erneut auf. Und $8+1+4+2+7+7=29$, Quersumme 11 ($7+4$) bzw. wei-





tere Quersumme 2. Hier taucht die Zahl 2 erneut auf. Insgesamt sollte den Helden wenigstens klar werden, dass es mit den Zahlen eine besondere Bewandnis hat.

Korrekterweise sind die Steine und der Tierbau auch als Ortsangabe zu verstehen und ergeben nur zusammen mit dem Viereck der Orte Unau, Kireh, Brig-Lo und Wadi Schebanoh Sinn. Dies sollten die Helden hier möglichst noch nicht verstehen. Falls sie doch so weit denken, können sie sich auf die Reise in eine karge Sandwüste machen und nach dem Tierbau oder seiner Entsprechung in der realen Welt suchen.

Dies ist sicherlich nur ein kleiner Ausschnitt der möglichen Interpretationen, und ganz sicher werden Ihren Spielern auch noch andere einfallen. Lassen Sie Spekulationen zu und den Spielern das Gefühl, dass hier noch etwas auf sie wartet. Was das jedoch ist, wird sich zeigen, wenn noch einiger Sand durch die Khôm geweht ist.

WIE, SCHON ZU ENDE?

Es ist gut denkbar, dass die Spieler mit dem Ausgang des Abenteuers noch nicht das Gefühl haben, fertig zu sein. Dies ist durchaus gewollt und richtig, denn die Vision, die sie erhalten haben, ist der Beginn einer Suche nach den Wahrheiten Rastullahs und dem Ort seiner erneuten Offenbarung. Allerdings ist dies nicht mehr Teil des vorliegenden Abenteuers und wird später an anderer Stelle weiter betrachtet werden.

Falls die Helden anderen Personen von ihren Visionen und den Hinweisen erzählen, können Sie je nach Person und der Anzahl an Hinweisen, die sie gefunden haben, auf Ablehnung, Feindschaft, Interesse oder gar offene Ohren stoßen. Hinweise dazu finden sie im folgenden Abschnitt.

Irdisch erhalten die Helden eine Belohnung von **300 Abenteuerpunkten** und **Spezielle Erfahrungen** auf *Götter/Kulte, Sinnenscharfe* und *Selbstbeherrschung*.

ΕΙΠ ΕΠΔΕ ΑΛΣ ΑΠΦΑΠΓ

Je nachdem wie gottgefällig sich die Helden verhalten und wie geschickt sich die Spieler angestellt haben, können sie mehr oder weniger Hinweise auf Rastullahs Wiederkehr gefunden haben. Im schlimmsten Fall finden Sie gar keine Hinweise und die Helden werden von Rastullah nicht weiter als Gläubige gesehen oder als Ziel von Visionen ausgewählt. Haben die Helden nur einige Hinweise (1-4) gefunden, können sie zwar zu Verkündern derselben werden, vermutlich wird sich ihnen aber nicht erschließen, was es mit den Zeichen auf sich hat, und von vielen werden sie als Spinner abgetan, von manchen Mawdliyat gar angefeindet. Haben die Helden zu den wenigen Hinweisen die Vision gehabt, so



verstärkt sich die jeweilige Reaktion und sie gelten entweder als arme Rauschkrautsüchtige oder als Ketzler am Rastullahglauben, die Irrlehren verbreiten.

Finden die Helden viele Zeichen (5-7) und haben die Vision, können sie zu Verkündern von Rastullahs Rückkehr werden, auch wenn sie nicht alle notwendigen Informationen haben, um diese tatsächlich vorherzusagen. In diesem Fall werden sie einige Anhänger finden, die ihnen Glauben schenken und zusammen mit ihnen versuchen, die Zeichen zu enträtseln. Es wird Pilgerzüge in die identifizierten Orte geben und lange Debatten und Auseinandersetzungen um die Bedeutungen der Zahlen. Aber auch in diesem Fall wird es strenge Mawdliyat geben, gerade der Ketter Schule, die die Visionen der Helden abtun und sie als gefährliche Ketzler bezeichnen. Es kann zu Glaubenskriegen in der Wüste zwischen Anhängern und Gegnern der Visionen kommen.

Finden die Helden tatsächlich alle acht Hinweise und haben die Vision, können sie ebenso und mit den gleichen Folgen zu Verkündern und Propheten Rastullahs werden und zusätzlich mit genügend Rätselfleiß und Geduld sogar die Zeichen für seine Rückkehr entschlüsseln, wobei sich ihnen zunächst nicht erschließen wird, welche die tatsächlich richtige Interpretation ist.

In den letzten beiden Fällen haben die Helden sich vor den Augen Rastullahs bewährt und er sieht sich in seinen Plänen mit den Beni Novad bestärkt und wird den Helden auch zukünftig Platz in seinen Plänen einräumen. Es werden allerdings noch einige Karawanen durch die Wüste ziehen, ehe sich offenbart, was tatsächlich hinter der Vision der Helden steckt.

Im offiziellen Aventurien haben die Helden acht Hinweise gefunden und die Vision in Trance erlebt, sodass sie tatsächlich zu Verkündern der anstehenden zweiten Offenbarung werden und einige sich auf die Suche nach der tieferen Bedeutung der Zeichen machen. Die Folgen dieser Suche und ihrer Weitergabe der Vision werden in zukünftigen Botenartikeln und Abenteuern thematisiert.





DSHELLAH, DIE JÜNGSTE – ANHÄNGE

Die 99 Gebote Rāstullāh's

Im ersten bis zehnten Gesetz wird der besondere Kalendar der Rāstullāhgläubigen niedergelegt, mit der neuntägigen Woche (Gottesnamen) und der Einführung der fünf Rāstullāhellen:

1. Der Gottgefällige zählt getreulich die Tage, damit er gewiss die sieben vom achten und neunten zu trennen versteht.
2. Der Gottgefällige schaffl mit Fleiß an jedem der sieben Tage.
3. Der Gottgefällige erinnert sich des großen Frevels am achten Tag. Zorn und Trüben erfüllen ihn ganz und hindern ihn an Arbeit und Essen. Der Gottgefällige nimmt nur Wasser, auch Wein, aber nur in Maßen, zu sich und übt sich in Enthaltensamkeit.
4. Der Gottgefällige erinnert sich der großen Freude am neunten Tag. Er feiert ihn voll stiller Zufriedenheit.

Das 14. bis 24. Gesetz sind die Nahrungsvorschriften, an denen sich die Geister der Novadis scheiden:

14. Der Gottgefällige speist nichts, was mehr als sechs Beine hat.
15. Der Gottgefällige speist nichts, was vier, fünf oder sechs Beine und auch Flügel hat.
16. Der Gottgefällige speist nichts, was lange Ohren und eine Schuppenhaut trägt und was im Wasser lebt.
17. Der Gottgefällige speist keine Nebelkrähe und keine Sandkrähe, auch die Röhrdommel nicht, den Lämmen und den Bartgeier, die Fledermaus und den Sturzpelikan.
18. Der Gottgefällige speist keine gefiederten Wesen, die gespaltene Hüfe haben.
19. Der Gottgefällige speist nicht vom eigenen Pferd, Kameel oder Maultier und nicht vom Pferd oder einem anderen Reittier des Freundes oder Vaters.
20. Der Gottgefällige speist nicht vom Maulwurf, auch nicht von der gelbpelzigen Art, die im Khōram-Gebirge häufl.
24. Der Gottgefällige speist nicht vom Geschirr, das von einem Ungläubigen berührt wurde.

Nun folgen fast zwei Dutzend Gesetze zu Charakter und Verhalten der Gläubigen:

36. Der Gottgefällige befeißigt sich der Sanftmut an allen neun Tagen in allen Gottesnamen im Jahreslauf.
37. Der Gottgefällige meidet es, von bösen Dingen zu sprechen.

41. Der Gottgefällige hemmt niemals seinen Zorn, wenn seine Ehre verletzt, gekränkt oder gar infrage gestellt würde.

42. Der Gottgefällige gibt seinem Zorn freie Bahn, wenn die Ehre eines Freundes, seines Vaters, seines Sohnes, seines Pferdes oder seiner Frau oder Tochter abgeschnitten, gekränkt oder in Frage gestellt würde.

Das 50. bis 55. Gesetz befiehlt die Mehrung von Rāstullāh's Ruhm und Macht. Ab dem 62. Gesetz wird der Umgang mit Ungläubigen geregelt, insbesondere der Umgang mit dem verhassten Echsenvolk. Hierbei wird offenbar direkter Bezug auf die Anhänger Pyrdacors genommen, mit denen das Volk der Novadis heute wieder im verdeckten Krieg steht:

62. Der Gottgefällige meidet die Frauen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – sofern sie nicht in den Ehebund mit ihm getreten sind.
63. Der Gottgefällige meidet die Ungläubigen und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke – außer um sie über Rāstullāh's Herrlichkeit zu belehren.
67. Der Gottgefällige meidet die Anhänger der Gott-Echse und wechselt mit ihnen weder Worte noch Blicke.
68. Der Gottgefällige meidet die Frauen, welche die Gott-Echse verehren; sie seien ihm ein besonderer Gräuel.

Ab dem 77. Gesetz widmet sich die Offenbarung fast ausschließlich der körperlichen und geistigen Erlüchtigung des Novadis, wie etwa durch den Ringkampf (80. bis 83. Gesetz), das Gebet und das Meiden „jeder schändlichen Mägi“ als Werk der Echsengötter (92. und 93. Gesetz, wobei sie Interpretationsfreiheit lassen, was schändliche Mägi ist.):

77. Der Gottgefällige stärkt Geist und Körper durch Gebet und Kampf
82. Der Gottgefällige besüdtelt nicht den Gegner noch den Kampfplatz mit seinem Speichel, denn dieses ist Mir widerwärtig und soll ihm ein Gräuel sein.

Die Gebote Rāstullāh's enden mit der Ermahnung:

99. Der Gottgefällige trägt stets ein jedes der 99 Gesetze im Geiste.

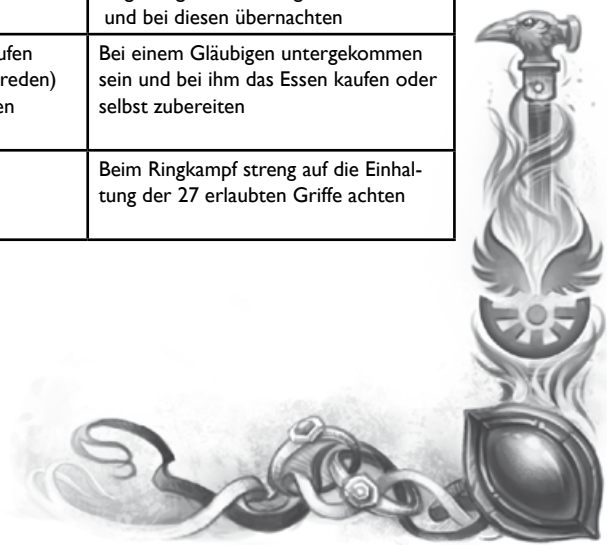


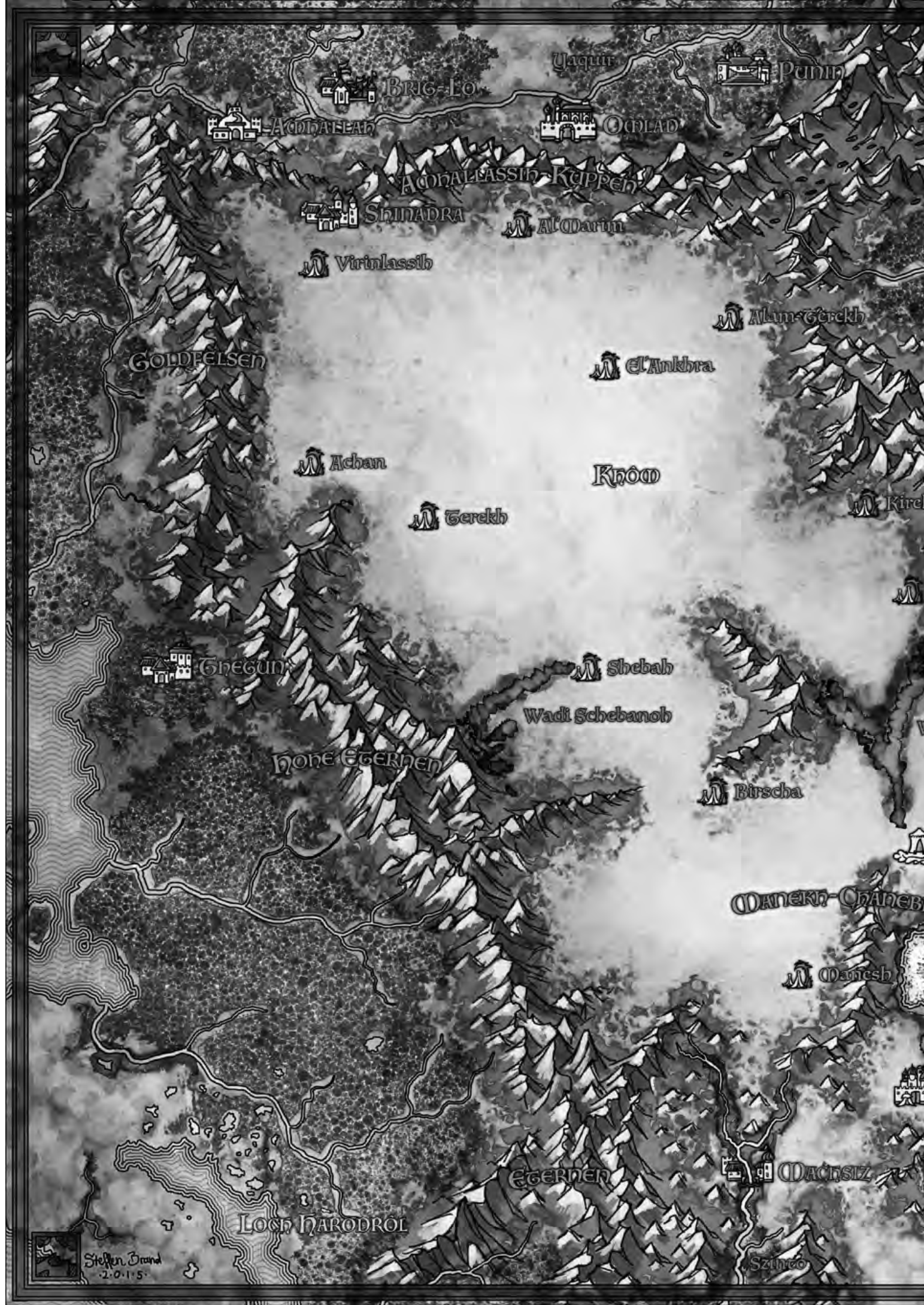


TABELLE ÜBER DIE ERRUNGENEN PUNKTE

In dieser Übersicht können Sie als Meister die Erfolge und Fehlschläge der Helden auf dem Pfad Rastullahs festhalten:

Ort	Herausforderung	Schlechte / Keine Lösung -3	Brauchbare Lösung	Gute Lösung +3
Birscha	Fastentag einhalten trotz Fest	Mitfeiern oder essen, der Horasierin ins Gesicht sehen oder eine Antwort geben	Fastentag einhalten	Den Inhaber der Karawanserei tadeln, dass er das Festmahl ausrichtet
Wüste Khôm	Sandsturm	Anderer Götter als Rastullah um Hilfe anrufen, scheitern	Mit eigenen Mitteln den Weg finden, ohne die Zeichen zu beachten	Rastullahs Zeichen zum Wasserloch folgen und den Weg finden
Achan	Jugendliche, die Aufruhr planen	Direkt die Horasier ansprechen und sie warnen	Nichts tun, die Horasier schriftlich oder durch Mittelsmänner warnen lassen	Den Scheich zur Rede stellen, warum er die Ungläubigen gewähren lässt und mit ihm die Jugendlichen besänftigen; die Jugendlichen von ihren Plänen abbringen und mit dem Scheich reden lassen
Amhallassih-Kuppen 1	Treffen auf eine Karawane von Ungläubigen	Bei Ungläubigen lagern und mit ihnen sprechen	Einem Mann unter den Ungläubigen antworten und ein eigenes Lager aufbauen	Ohne zu antworten ein eigenes Lager beziehen
		Essen von den Ungläubigen annehmen (Fisch)	Eigenes Essen verzehren	-
		Geschirr benutzen, das von einem Ungläubigen berührt wurde	Eigenes Geschirr verwenden	-
Amhallassih-Kuppen 2	Provokation durch die Söldner nach dem Kampf	Beleidigung ignorieren	Verbal auf die Beleidigung antworten oder waffenloser Angriff, der sich nicht an die Regeln der Unauer Schule hält	Waffenloser Angriff nach den Regeln der Unauer Schule oder bewaffneter Angriff bis zur Kampfunfähigkeit
		Ziegenmilch am Fastentag annehmen	-	Nichts annehmen
Amhallah	Spiele am 5. Rastullahallah	Patzer beim Ringkampf	-	+1 pro gewonnenem Spiel
Fest des Emirs	Treffen auf Ungläubige	Sie als Gäste akzeptieren, mit ihnen sprechen oder sie beobachten	Die Ungläubigen ignorieren	Die Ungläubigen ignorieren und sich zusätzlich darüber beschweren, dass sie anwesend sind
	Ungläubiger, horasischer Emissär reicht ihnen Essen	Essen annehmen oder sich beim horasischen Emissär beschweren	Den Emissär und sein Angebot einfach ignorieren	Dem Emissär einen Vortrag über Rastullahs Macht und seine Fehler halten oder sich beim Emir oder dessen Mawdli über die Anwesenheit oder das Betragen des Emissärs beschweren.
	Provokation durch Fuhrmann oder Matrose	Zurückschimpfen, den Störenfried ignorieren, bei der Auseinandersetzung andere als die 27 erlaubten Griffe anwenden	Den Störenfried über Rastullahs Herrlichkeit belehren und ob seiner Unwissenheit tadeln	Angriff auf den Störenfried (waffenlos bevorzugt) mit strenger Einhaltung der novadischen Kampfgebote
Brig-Lo	Finden einer Unterkunft	In einem Gasthaus von ungläubigen Wirtsleuten unterkommen	Im Freien übernachten	Im Rastullahbethaus nach einer Eingebung oder Gläubigen suchen und bei diesen übernachten
	Etwas Passendes zu essen bekommen	Essen eines verbotenen Tieres in einer der Tavernen (-3) und von Geschirr, welches ein Ungläubiger berührt hat (-3)	Passendes Essen kaufen (möglichst ohne zu reden) und selbst zubereiten	Bei einem Gläubigen untergekommen sein und bei ihm das Essen kaufen oder selbst zubereiten
	Auseinandersetzung (Jugendliche)	Mit <i>Schmutzigen Tricks</i> kämpfen und über die 27 erlaubten Griffe hinausgehen	-	Beim Ringkampf streng auf die Einhaltung der 27 erlaubten Griffe achten





Uaquir
Pamin
BRIG-LO
AODALEAN
OGLAD

ACONALEASSIH-KIPPEN
SHINADRA
Al'Odarin
Virinlassih

GOLDFELSEN

Achan

El'Ankbra

KROOD

Gerekh

GREGUN

Shebah

Wadi Schebanoh

HONE EGERNEN

Birscha

ODANEKI-CHANEBI

Danesch

EGERNEN

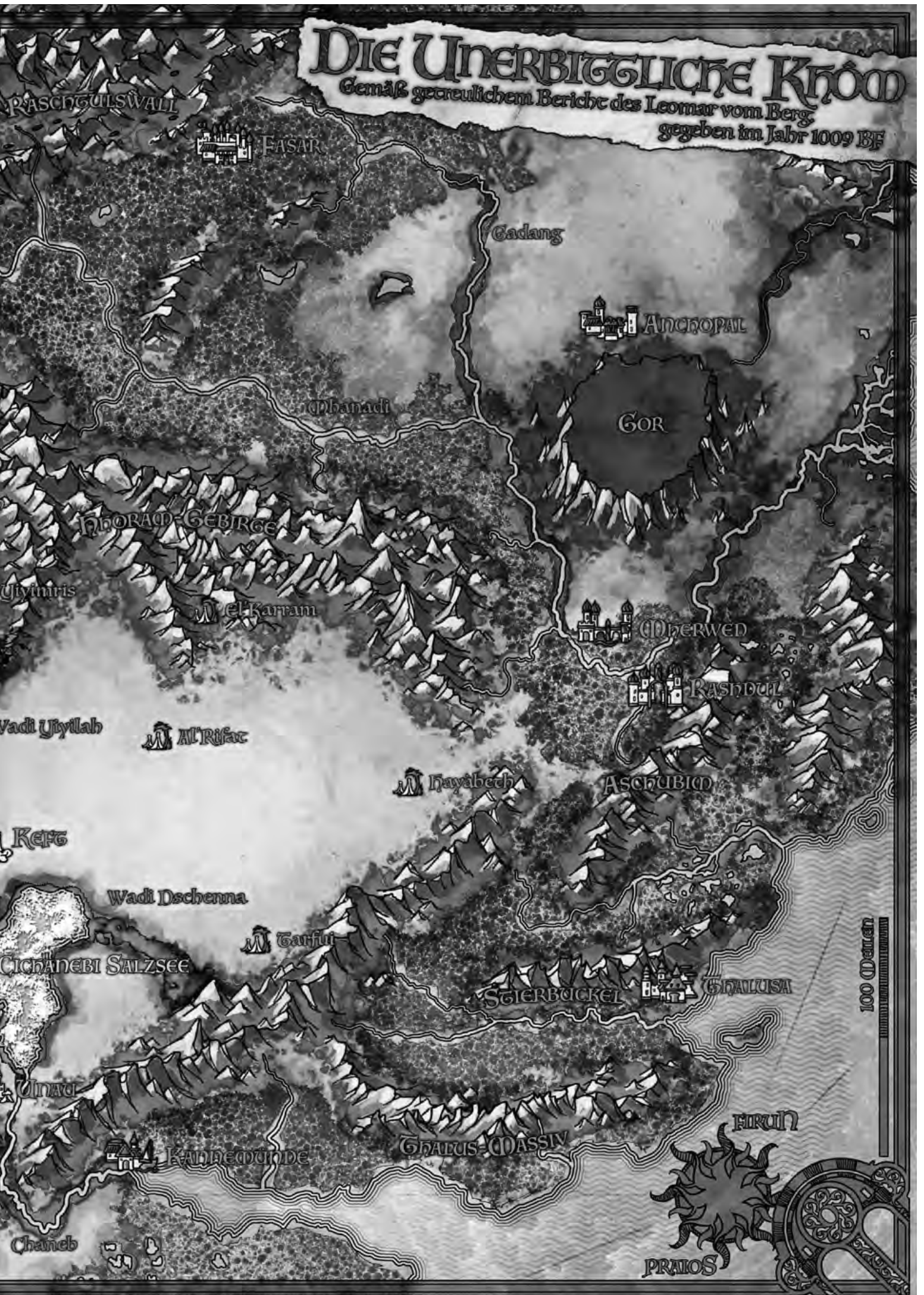
ODACHSIZ

LOCH HARODROI

SZINCO

DIE UNERBITTLICHE KNOCH

Gemäß getreulichem Bericht des Leomar vom Berg
gegeben im Jahr 1009 BF





ZEITPLAN DER PILGERREISE

Tag	Gottesnamen	Rastullahellah	Ort (Abend) geplant	Punkte	Wichtiges / Bemerkungen		
3	6.	Nach dem 4. 278 RE	Nach Keft	0			
4			Keft				
5			Wüste				
6			Wüste				
7			Wüste				
8			Birscha				
9			Wüste				
1			7.	Nach dem 4. 278 RE	Wüste		
2					Shebah		
3	Wüste						
4	Sturm						
5	Fährte						
6	Terekh						
7	Wüste						
8	Wüste						
9	Achan						
1	8.	Nach dem 4. 278 RE	Wüste				
2			Wüste				
3			Wüste				
4			Virinlassih				
5			Fuß Amhallassih				
6			Khoramsbestien				
7			Shinadra				
8			Nördlich Gebirge				
9			Amhallah				
5. Rastullahellah			Amhallah				
1	I.	Nach dem 5. 279 RE	Brig-Lo				
2			Brig-Lo		Feld der Wiederkehr – Finale optimal		
3			Brig-Lo		Feld der Wiederkehr – Finale möglich		
4							
5							
6							
7							
8							
9							





RONDRA'S WILLE UND KORS BEITRAG

ein Lebendiges Aventurien Abenteuer für den Meister und 3 bis 6 Spieler

Mit Dank an Daniel Simon Richter, Julian Klippert, Katja Reinwald und Nicole Euler.

Ort: Tulamidenlande, Fasar bis Zhamorrah
Zeit: Rondra 1037 BF
Thema: Expedition in die Ruinen Zhamorras im Wettlauf mit Konkurrenten, Geheimnisse der Echsen
Komplexität (Meister / Spieler): mittel / mittel
Anforderungen: Talenteinsatz, Interaktion, Kampf, Zauberei

EINE VISION IN DUNKLER NACHT – DEM MEISTER ZUM GELEIT

Dieser Abschnitt vermittelt Ihnen, geehrter Meister, die Hintergründe dieses Abenteuers, das den Anstoß einiger Entwicklungen innerhalb der Rondrakirche als auch die Grundlage zur Handlung um Haffax in den Bänden **Die verlorenen Lande** und **Der Schattenmarschall** aus dem **Splitterdämmerungs-Zyklus** legt. Diese sollen sich den Spielern in diesem Abenteuer jedoch noch nicht erschließen, sondern sind dafür gedacht spätere Zusammenhänge inneraventurischer Entwicklungen besser verstehen zu können.

DAS WAS WAR - DIE VORGESCHICHTE

Die Geschichte des Abenteuers beginnt im Jahre 2000 v.BF, als der urtulamidische Anführer *Rashtul al'Sheik* mit seinem Heer die Leviatanim-Stadt Zhamorrah eroberte und dort uralte echsische Geheimnisse entdeckte, mit deren Hilfe die Ur-Tulamiden ihre Macht und ihren Sieg gegen die Echsen begründeten. Doch einige der Erkenntnisse Zhamorras wurden als zu gefährlich eingestuft und darum in magisch versiegelten Kammern tief unter der Stadt weggeschlossen. Die Hafizim, eine Splittergruppe des drachenverehrenden Kultes der *Uled ash'Shebah*, haben sich im Namen des von ihnen angebeteten Famerlor dem Schutz dieses verschlossenen Wissens verschrieben. Ihre Aufgabe ist es seitdem, niemandem das gefährliche Wissen zugänglich zu machen aber auch, die Schrecken der Untiefen zu hüten, um das Gleichgewicht der Welt zu schützen. Im Laufe der Zeit sah Zhamorrah viele Herrscher kommen und gehen, doch keinem wurden die geheimen Kammern des *Rashtul al'Sheik* gewahrt. Doch mit den verstreichenden Jahrhunderten verlor der magische Schutz an Kraft und der geheime Orden der Hafizim wurde durch seine Aufgabe immer mehr von der Außenwelt isoliert.

Im Jahre 1035 BF heuerte der verhüllte Meister *Tubarek al'Kain* eine Gruppe Söldner an, um sie in Zhamorrah nach

alten Artefakten suchen zu lassen, welche er vor langer Zeit – noch unter dem Namen *Tubalkain* – dort zurücklassen musste. Diese fanden neben den gesuchten Artefakten auch eine der geheimen Kammern des *Rashtul al'Sheik*, konnte dort aber nur eine alte Tontafel bergen. Vertrieben wurden sie von echsischen Mumien, welche mit Öffnen der Kammern erwachten und die Grabräuber angriffen. Auf der Tafel waren alte *Zze-Tha-Chuchas*-Glyphen geschrieben, welche von unglaublicher Magie sprachen, die sich allerdings keinem





Sterblichen erschließen könne und welche die Grenze von Leben und Tod verwischen könne – frei von Nekromantie. Schon seit geraumer Zeit haben Rondrianer und Korgewehte Visionen und Träume, die diese nicht deuten konnten (AB 162). Die Visionen handelten von Drachen und Echsen, Blut und Stahl, Zauberei und Edelsteinen und anderem. Diese Visionen waren Hauptgesprächsstoff bei der Zusammenkunft der drei höchsten Korgewehten im Frühsommer 1036 BF. Auch *Bibernell von Hengisfort*, Meisterin des Bundes der Senne Süd und bekannte Mystikerin der Rondrakirche, beschäftigte sich lange und intensiv mit diesen Zeichen und Visionen. Ingeheim beriet sie sich mit anderen Propheten Rondras, darunter auch mit ihrer Amtsschwester *Aldare VIII. Donnerhall von Donnerbach*, der Meisterin der Nordsenne. Schlussendlich kamen die beiden Metropolitinnen zu dem Schluss, dass eine mögliche Spur zur Erfüllung der Visionen nach Zhamorrah führen könnte. Die Stätte, an der in grauer Vorzeit auch Rondragläubige gekämpft und ihre Klingen seither immer wieder dort erprobt hatten. In Zusammenhang mit Echsen und Drachen sowie den Seelen der dort verstorbenen Rondrianer erhoffen sie sich weitere Erkenntnisse. So wurde eine Expedition mit Hilfe der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft auf die Beine gestellt, die in Zhamorrah vordergründig nach alten Zze-Tha-Chuchas-Glyphen suchen sollen, in denen sie sich ebenfalls Hinweisen zur Deutung der Visionen erhoffen. Die Expedition von Tubarek aber auch die Vorbereitungen der Rondrakirche blieben der verhüllten Meisterin *A'sar Al'Abastra* nicht verborgen. Um ihrer Neugier nachzugehen, was ihr alter Rivale dort gefunden haben könnte, beschloss *A'sar* eine ‚eigene‘ Expedition zu entsenden. Sie nutzte die Visionen der Korkirche aus, indem sie diese auf die Bemühungen der Rondrianer aufmerksam machte und gleichzeitig anbot, sie finanziell bei einer eigenen Expedition zu unterstützen. Und so bereitet sich auch die Korkirche darauf vor, ihren Visionen nach Zhamorrah zu folgen.

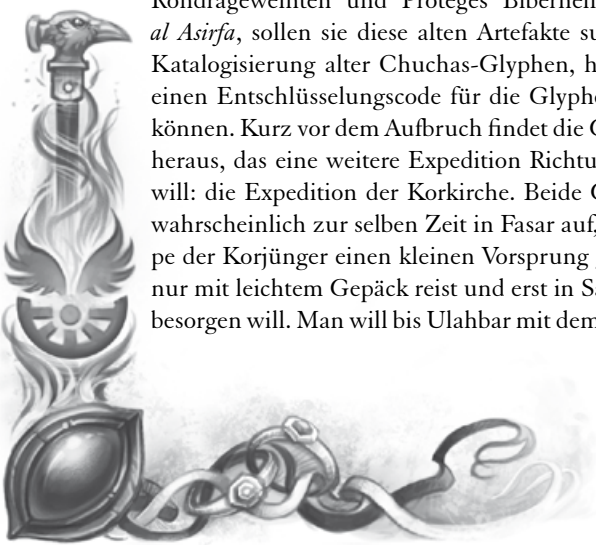
DAS WAS IST – DAS ABENTEUER

Das Abenteuer beginnt für die Helden im Rondra 1037 BF, wo sie in Fasar von *Parinor Munter*, dem Leiter der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft, für eine Expedition nach Zhamorrah angeworben werden. Unter der Leitung eines Rondragewehten und Protégés Bibernells, *Randrat Wasir al Asirfa*, sollen sie diese alten Artefakte suchen. Durch die Katalogisierung alter Chuchas-Glyphen, hofft man, zudem einen Entschlüsselungscode für die Glyphen entwickeln zu können. Kurz vor dem Aufbruch findet die Gruppe allerdings heraus, dass eine weitere Expedition Richtung Süden ziehen will: die Expedition der Korkirche. Beide Gruppen brechen wahrscheinlich zur selben Zeit in Fasar auf, wobei die Gruppe der Korbjünger einen kleinen Vorsprung gewinnt, da diese nur mit leichtem Gepäck reist und erst in Samra alles Nötige besorgen will. Man will bis Ulahbar mit dem Pferd reisen, von

dort aus ein Flussschiff bis Samra nehmen. Den letzten Rest der Strecke bis Zhamorrah soll wieder mit den Pferdekarren gereist werden. Während der Reise kommt es immer wieder zu kleineren Streitigkeiten mit den Korbjüngern. In Zhamorrah angekommen schlagen beide Gruppen ihr Lager auf und man versucht sich aus dem Weg zu gehen. Beide Gruppen haben grobe Informationen von vorherigen Expeditionen, müssen aber trotzdem zuerst das Gelände sichern und erkunden, um geeignete Stellen für die Ausgrabung zu finden. Während der ersten Ausgrabungen kommt es immer wieder zu kleineren Unfällen bei beiden Gruppen und jedes Mal erscheint die Gegenseite als Verursacher, bis schließlich die Situation eskaliert, als einer der Arbeiter der Heldengruppe bei einem Unfall stirbt. Ehe es zu einem Kampf kommt, schlägt ein Blitz in den Boden ein und gibt – sofern die Helden an der richtigen Ausgrabungsstelle begonnen haben – einen Weg in die tieferen Ebenen einer Anlage frei. Gemeinsam oder getrennt erforschen die beiden Gruppen nun die unteren Ebenen. Doch an einer Stelle kommen beide Gruppen ohne die andere nicht weiter und müssen notgedrungen zusammen arbeiten. Die Gruppen stoßen auf die ersten untoten Echsen, die bekämpft werden müssen um am Ende eine der Kammern des *Rashtul al'Sheik* zu finden. Neben alten Tontafeln kommt es zu einem ersten kurzen Kampf mit einer alten Ssrkhrsechu-Mumie, welche durch den Blitzschlag mit der Zerschlagung ihrer Schutzkreise erwacht ist und sich gerade eine Armee von Untoten erschaffen hat. Nach einem kurzen Kampf stürzt ein Teil der Höhle ein und die Helden kehren wieder an die Oberfläche zurück. Dort stoßen sie auf die wütenden Kämpfer der Hafizim. Die Wächter fordern die Herausgabe der gefundenen Schätze sowie dass beide Gruppen Zhamorrah verlassen und nicht wieder hierher kommen. Bevor es zu einem Kampf kommt, erbebt die Erde und die Mumie greift die Gruppe ein zweites Mal mithilfe ihrer untoten Diener an. Nach dem Kampf sollten alle drei Gruppen zu schwach sein, um sich gegenseitig noch anzugreifen, und verhandeln wahrscheinlich miteinander. Hier kommt es dann auf das diplomatische Geschick der Helden an, denn die Wächter sollten davon überzeugt werden, dass die Helden mit dem gefundenen Wissen keine bösen Absichten verfolgen und nur ihre Visionen ergründen wollen. Wenn die Helden besonders überzeugend waren, dürfen sie nicht nur mit den gefundenen Artefakten nach Fasar zurückkehren (unter Aufsicht von ein paar Hafizim natürlich). Es könnte sogar sein, dass die Wächter sich als weiterer Orden der Rondrakirche anschließen wollen.

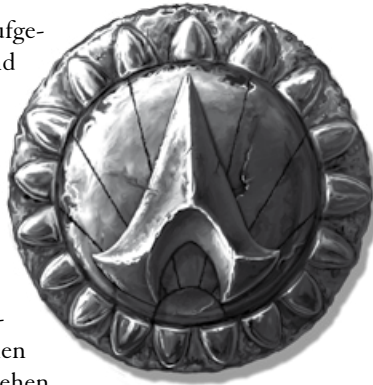
DAS WAS SEIN WIRD – DIE HINTERGRÜNDIGEN FOLGEN DES ABENTEUER

Die in diesem Abenteuer erlangten Informationen aus den alten Tontafeln werden in den Bänden *Die verlorenen Lande* und *Der Schattenmarschall* aus dem *Splitterdämme-*





rungs-Zyklus wieder aufgegriffen. Die Helden und Spieler werden von diesen Ereignissen nicht viel mitbekommen und nur einige Andeutungen erlangen, die sich um die Verlängerung eines Lebens ohne Befleckung der Seele in Zusammenhang mit echsischen Ritualen und Drachen drehen.



Zudem können die Helden genug Informationen sammeln, um ein System zur Entschlüsselung der Zze-Tha-Chuchas-Glyphen, eine ältere Form der Chuchas-Glyphen, zu entwickeln, je nachdem wie erfolgreich sie sich bei der Ausgrabung und Erkundung der unterirdischen Palastanlage von Zhamorrah zeigen. Die Rondrakirche wird nach der Expedition mit der Entschlüsselung der gesammelten Tafeln beschäftigt sein und muss gezwungenerweise mit den Korjüngern zusammenarbeiten, da diese ebenfalls Tafeln gefunden haben, welche zum Verständnis der eigenen Tafeln benötigt werden. Die Helden werden wenig davon mitbekommen, dass die beiden Kirchen auf den gefundenen Tontafeln Andeutungen über alte echsische Rituale finden. Diese beschäftigen sich mit dem ewigen Leben der Seele auf Dere und tieferen Geheimnissen der Petromantie – was weitreichende Folgen auf die Entscheidung einiger Meisterpersonen in den oben genannten Bänden hat.

ВОН РАНГ УНД ПАМЕН – ДІЕ ХЕЛДЕН

Im offiziellen Aventurien erleben die nachfolgenden Meisterpersonen die Ereignisse und auch Ihre Spieler können in diesem Abenteuer die Rolle der folgenden Helden übernehmen:

- Chalik el'Hirad, ein Gelehrter und Ilarist des Nandustempels aus Fasar
- Damila al Ayurvad, eine Badilakanerin aus Fasar
- Fequir ben Khajid, designierter Satrap und Bannmagier aus Fasar mit seinem Leibwächter Kazdan, einem Ferkina Blutbesessenen
- Marhib, Borongeweihter der Marbiden aus Fasar
- Randrat Wasir al Asiraf ay Baburin, Rondrageweihter aus Baburin mit der aranischen Löwenritzerin Isha Meribansunya
- Sefirah, eine Tochter der Erde aus Aranien
- Yanashi, ein Mitglied der Beni Fessiri aus Fasar
- Ruchan, ein Meuchler in Diensten des Satrapenhauses von Fasar

Falls Sie Lust haben, das Abenteuer mit diesen offiziellen Helden zu erleben, haben wir spielfertige Heldenbögen und die Hintergrundgeschichte der Helden für Sie bereitgestellt unter www.ulisses-spiele.de finden Sie das Zusatzmaterial auf der Produktseite des Aventurischen Jahrbuchs 1037 BF sowie unter Downloads.

ДІЕ ІМ ШАТТЕН СТЕНЕН – ДЕР ВÄЧТЕРОРДЕН, ДІЕ ХАФИЗИМ

Bei dem Wächterorden handelt es sich um einen Ableger der sich von den Drachenrittern abgespaltenen Uled ash'Shebah (**Drachenschatten** 13), der sich jedoch nicht dem Dienst für Pyrdacor oder Umbracor sondern vielmehr Famerlor verpflichtet fühlte. Gegründet wurde der Orden zum Ende der sich langsam zersplitternden Drachenritter, die ursprünglich die Verehrung und die Verbreitung des Wesens der alten Drachen zum Ziel hatten. Heute sind die Hafizim selbst den Uled ash'Shebah kaum noch bekannt. Die Wächter haben es sich zur Aufgabe gemacht, die Geheimnisse unter Zhamorrah zu bewachen, sodass niemals mit ihnen Böses vollbracht wird. Da der Orden recht klein ist und sich zudem den Schutz der Region im Nord-Westen der Gorischen Steppe verpflichtet fühlt, haben sie es verpasst die Expedition von *Tubalkain* zu sabotieren, da der Großteil der Gruppe gerade eine Räuberbande aus der Umgebung verjagte und der zurückgebliebene Teil zu klein war, um sich gegen die Söldner *Tubalkains* zu wehren.

Der Führer des Ordens ist *Sarhidi sal A'Sar*, ein Novadi und Sohn des Sheiks der Beni Kharram. Dieser wird seit geraumer Zeit ebenfalls von Träumen und Visionen geplagt, doch sind diese von anderer Natur als die der Rondrianer und Koranhänger. Die Visionen erzählen von einer großen Gefahr, welche schon seit Urzeiten vergessen ist und wiederauferstehen wird. Als ihm einer seiner Spione aus Fasar von den Expeditionen berichtet, die auf den Weg nach Zhamorrah sind, sieht er in dieser Gruppe eine große Gefahr und versucht, sie an der Erreichung Zhamorrahs zu hindern. Er beginnt mit vereinzelt Sabotageakten und begeht schließlich einen Mord an einem der Arbeiter. Doch er hat nicht mit der Hartnäckigkeit der beiden Gruppen gerechnet, sodass ihm am Ende keine Wahl bleibt, als den beiden Expeditionen das Ultimatum zu stellen, alles Gefundene abzuliefern und zu verschwinden. Sollten sie sich weigern droht er, sie alle hinzurichten. Als am Ende die echsische Mumie auftaucht und es zum finalen Kampf kommt, müssen alle Parteien zusammenarbeiten. Am Ende ist *Sarhidi sal A'Sar* durch den Mut und der Opferbereitschaft der beiden Gruppen so beeindruckt, dass er Verhandlungen gegenüber offen ist. Dass sie zusammen einen gefährlichen Feind besiegt haben und durch einen Blitzschlag verhindert wurde, dass beide Seiten sich gegenseitig vernichten, wird von ihm als Zeichen Famerlors gesehen. Erst zum Schluss wird ihm bewusst, dass er seine Visionen eventuell doch falsch gedeutet hat.





ALLES BEGİNNT MIT EINER ANWERBUNG

Das Abenteuer beginnt für die Helden mit der Anwerbung durch den Leiter der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft (KDG) *Parinor Munter* in Fasar, wo sie den Rondrageweihten *Randrat Wasir al Asirfa* nach Zhamorrah begleiten und ihm bei seiner Ausgrabung helfen sollen. Die Suche der KDG nach wehrfähigen und gelehrten Personen erfolgt durch verschiedene Aushänge an Marktständen, Bibliotheken und angesehenen Teestuben. Nachdem die Helden ein erstes Gespräch zur Vorstellung ihrer Fähigkeiten und Darlegung ihres Leumundes mit Parinor hatten, werden sie innerhalb der nächsten Tage zur Teestube *Keshal Azizel* eingeladen. Dort werden die letzten Informationen vor der Abreise ausgetauscht, und sie können den Leiter der Expedition – den Rondrageweihten *Randrat* – kennenlernen. Folgende Dinge können die Helden im Vorfeld abstimmen bzw. erfahren:

- ☞ Die Bezahlung beläuft sich auf 5 Silbertaler pro Tag und Held.
- ☞ Die durchreiste Gegend ist eigentlich relativ sicher, es wird nicht damit gerechnet, dass man überfallen wird.
- ☞ Die erste Teilstrecke wird mit Pferdekarren, die zweite Teilstrecke mit einem Flussschiff und von Samra bis nach Zhamorrah wieder mit Pferdekarren zurückgelegt werden.
- ☞ Unterwegs passiert die Reisegruppe mehrere Dörfer und kleinere Städte, wo man des Nachts unterkommen kann. Allerdings lässt sich nicht vermeiden, dass man – spätestens in Zhamorrah - auch in der Wildnis das Lager aufschlagen muss.
- ☞ Keines der Fundstücke darf von den Helden ohne Freigabe durch den Expeditionsleiter behalten werden. Alle Fundstücke und Informationen müssen der Rondrakirche – vertreten durch den Expeditionsleiter *Randrat* - übergeben werden. Am Ende werden die KDG und Rondrakirche entscheiden, wer welche Fundstücke katalogisiert und behält.

Nur auf Nachfragen gibt Parinor preis, dass seine Aufmerksamkeit mehr den in Zhamorrah vermuteten Ur-Schriftzeichen des *Zze-Tha-Chuchas* gilt und sich die Rondrakirche ganz andere, ihm nicht bekannte Ziele zu erreichen hofft. Er kann auch einige Sagen und Legenden über die verrufene Ruinenstadt Zhamorrah zum Besten geben, verweist diese jedoch in den Bereich des Aberglaubens.

Für die Expedition ist bereits alles vorbereitet (siehe **Anhang** ab Seite 113), sodass die Helden eigentlich nur noch persönliche Dinge beschaffen müssen und ansonsten direkt losreisen können. Während der Abreisevorbereitungen können die Helden natürlich sich noch ein wenig in der Stadt umhören und mit einer gelungenen *Gassenuwissen*-Probe folgendes herausfinden:

- ☞ **1-2 TaP*** Momentan ist es in Fasar noch unruhiger als sonst, da sich durch den Tod des Satrapen ein Machtvakuum gebildet hat und verschiedene Mächtegruppen um die Herrschaft streiten.

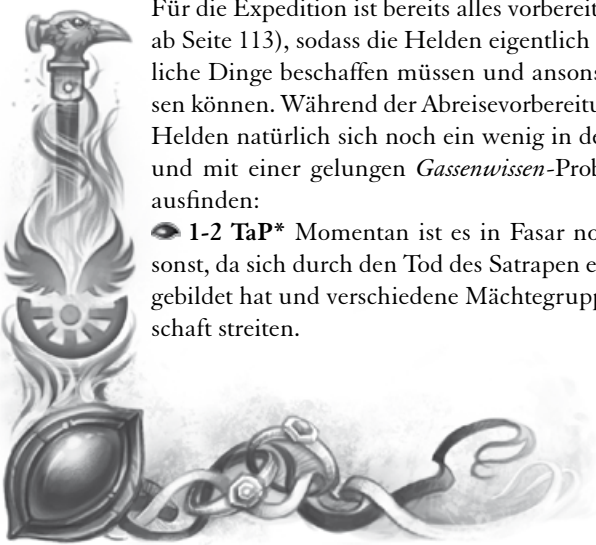
- ☞ **3-5 TaP***: Vor einem Jahr reisten mehrere Expeditionen verschiedenster Mächte wie des Mittelreiches, der Thorwaler oder Alanfaner los, um nach Zhamorrah zu ziehen. Erfolgreich kehrte jedoch nur eine nach Fasar zurück, die von dem einflussreichen *Tubarek al'Kain*, einem mächtigen Zauberer, ausgesandt worden war.

- ☞ **ab 6 TaP***: In einem Kontor wurde vor einigen Tagen ebenfalls Ausrüstung für eine Expedition nach Aranien eingekauft, die von einem der Korkirche nahe stehendem Söldner begleitet und organisiert wird.

Wenn die Helden soweit fertig sind, ruft Parinor sie in den frühen Morgenstunden zu einer letzten Besprechung in das Teehaus *Keshal Azizel*, ehe die Expedition im Anschluss aufzubrechen gedenkt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemütlich sitzt ihr alle zusammen an einem großen Tisch in der Ecke der Teestube *Keshal Azizel*. Gesättigt von gutem Essen und Wein genießt ihr noch ein paar Leckereien wie Datteln oder *Khunchomer Honig* während *Parinor Munter* noch einmal alles zusammenfasst. „Meine lieben Freunde, wie bereits erwähnt sollt ihr Seine Gnaden *Randrat Wasir al Asirfa* auf seiner Expedition nach Zhamorrah begleiten, um dort nach Artefakten aus längst vergangener Zeit zu suchen. Besonderes Augenmerk soll dabei auf Schifftzeichen gelegt werden, mit deren Hilfe man eventuell die alten *Zze-Tha-Chuchas*-Glyphen entschlüsseln kann. Wenn diese Expedition Erfolg hat und es uns gelingt, einen vollständigen Entschlüsselungscode zu entwerfen, werden auch eure Namen in Fachkreisen in aller Munde sein.“ Er nimmt einen tiefen Schluck aus seinem Weinglas, bevor er mit vor Aufregung geröteten Wangen fortfährt. „Die ganze Expedition wird ungefähr einen Monat in Anspruch nehmen und für die Reise sowie während der Ausgrabungen werden alle Kosten für Essen und Unterkunft als Anzahlung auf eure Arbeit übernommen. Eure eigentliche Bezahlung erhaltet ihr, wenn ihr wieder zurück in Fasar seid.“





DER AUFBRUCH IN FASAR UND DIE REISE NACH FLOESZERN

Wie weiter oben schon beschrieben, ist für die Expedition schon alles vorbereitet, falls die Helden noch eigene Einkäufe erledigen möchten, können sie das jetzt tun. Mehr Informationen über Fasar finden Sie in der Regionalspielhilfe **Land der ersten Sonne** auf den Seiten 91 ff. Während die letzte Ausrüstung auf den Pferdekarren verstaut wird, kommt es zu der folgenden Szene – es sei denn die Helden haben durch viele Fragen oder sonstigen Verzögerungen die Abreise ihrer Expedition verzögert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr gerade euren Teil der Ausrüstung auf einem der Pferdekarren verstaut, wandert euer Blick zur Hauptstraße. Dort bahnt sich gerade eine Gruppe aus neun Reitern einen Weg durch die Menschenmassen. Alle Reiter tragen dunkelrote und schwarze Kleidung, sind mit Kettenpanzern gerüstet und bis an die Zähne bewaffnet. An ihrer Spitze reitet ein glatzköpfiger Mann mit Narben im Gesicht und einem schwarz-roten Wappenrock. Der Korgeweihte hält kurz an, mustert euch und eure Ausrüstung ehe sich sein Gesicht zu einem kurzen freudlosen Lächeln verzieht. Bellend gibt er einen Befehl, und die Reiter preschen los in Richtung Stadttor, ohne auf die panisch flüchtenden Passanten zu achten.

Am Stadttor kann man den Helden leider keine Informationen darüber geben, was das Reiseziel der Korbjünger ist, und auch der Anführer ist nur im hiesigen Kortempel bekannt. Sofern die Helden dort noch Informationen über ihn einholen wollen, kostet sie dies mindestens ein bis zwei Stunden Zeit.

Die geplante Reise beider Expeditionen geht über folgende Etappen:

- 👁️ **Fasar nach Floesdern:** 30 Meilen Straße, mit dem Pferdekarren ca. sechs Stunden.
- 👁️ **Floesdern nach Jindir:** 55 Meilen Straße, mit dem Pferdekarren ca. elf Stunden.
- 👁️ **Jindir nach Ulahbar:** 22 Meilen Straße, mit dem Pferdekarren ca. vier Stunden.
- 👁️ **Ulahbar nach Belew:** 50 Meilen Fluss, mit dem Flussschiff ca. acht Stunden.
- 👁️ **Belew nach Samra:** 46 Meilen Fluss, mit dem Flussschiff ca. acht Stunden.

Aufgrund der sehr gut ausgebauten Straßen schaffen die Pferdekarren ca. 35 bis 40 Meilen pro Tag und mit der Flussgaleere können sogar zwischen 50 und 60 Meilen am Tag geschafft werden. Die Korbjünger sind als erfahrene Reiter mit ihren Pferden etwas schneller als die Helden und schaffen 40 bis 45 Meilen am Tag, da sie wenig Rücksicht auf die Pferde nehmen und größtenteils im Eilritt unterwegs sind.

Unterwegs kommt es zu einigen kleineren Zwischenfällen, die durch die Korbjünger initiiert werden, welche die Expedition der Helden in einem Wettbewerb der Stärke und des Durchhaltevermögens aufhalten oder zumindest verlangsamen sollen. Zum Beispiel werden unterwegs Wasserlöcher unbrauchbar gemacht oder Wechselferde vor der Nase der Helden weggekauft. All dies sollte nicht sofort zu handfesten Auseinandersetzungen führen, aber verdeutlichen, dass die Korbjünger auch bereit sind mit schmutzigen Tricks zu spielen. Verdeutlichen Sie als Spielleiter hier insbesondere den Unterschied zu den später durch die Hafizim deutlich tödlicheren Sabotageakte. Ihre Helden sollten spätestens zum Ende des Abenteuers eine Chance haben, eine dritte Partei hinter den Anschlägen zu vermuten. Sofern sie es wünschen, können sie die Fallstricke der Korbjünger in jedem Ort ausspielen oder sich je nach Spieltempo und -wunsch ihrer Gruppe nur auf die hier näher beschriebenen beschränken. Die Reise bis Floesdern verläuft ohne weitere Probleme und ruhig über die Straße. Ab und zu kommt den Helden ein Händler mit seinem Karren entgegen. Auf die Reiter angesprochen, können diese nur berichten, dass diese auch über die Straße in Richtung Floesdern unterwegs sind. Keiner hat





sich jedoch getraut, die dahin preschenden Kämpfer anzusprechen. Die Strecke von Fasar bis Floeszern beträgt ca. 30 Meilen, sollte also mit den Pferdekarren innerhalb von sechs Stunden zu schaffen sein, da die Straßen hier im guten Zustand sind. Da die Gruppe in den späten Morgenstunden aufgebrochen ist, sollte sie am späten Nachmittag ankommen. Allerdings war die Gruppe der Korjünger nicht untätig. Einer der Söldner hat die Torwachen bestochen, damit diese die Wagen der Helden sehr genau untersuchen und so lange wie möglich aufhalten sollen.

Ehe die Helden jedoch die kleine Stadt Floeszern (1.000 Einwohner, Boron-, Efferd- und Perainetempel, 40 Gardisten und Zöllner der Emirsgarde) erreichen können, müssen sie erst an den bestochenen Gardisten vorbei. Diese haben beim Anblick der Expedition der Helden mehrere Mann Verstärkung gerufen und befragen die Expedition nun ausführlich nach ihrem Ziel und zollpflichtigen Waren aus. Währenddessen untersuchen die anderen Gardisten und Zöllner jede einzelne Kiste und jeden Jutesack der Expedition, mit den Argumenten sie hätten die Pflicht, nach zu verzollenden Waren Ausschau zu halten. Sobald die Wachen den Rondrageweihten oder offenkundig einflussreiche und wohlhabende Personen in der Reisegruppe ausmachen, entschuldigen sich die Wachen bei diesen immer wieder, weisen aber immer wieder darauf hin, dass sie nur ihre Pflicht tun und leider keine Ausnahmen machen dürfen. Dafür lassen sie für die werten Sahibs ein Zeltdach aufstellen und sie mit Dattelwein und Tee verköstigen, solange die Prozedur Zeit in Anspruch nimmt. Wenn die Helden nichts unternehmen, werden die Wachen die Wagen etwa eine Stunde gründlich und sehr langsam durchsuchen, sodass ein Weiterreisen am selben Tag wenig sinnvoll erscheint.

Mit einer gelungenen *Menschenkenntnis*-Probe +4 lässt sich feststellen, dass die Wachen sich absichtlich sehr viel Zeit lassen. Darauf angesprochen reagieren die Wachen sehr aggressiv und betonen dass sie nur ihrer Pflicht als Wachen nachkommen würden. Nur mit einer *Überreden*-Probe +6 lassen sich die Wachen irgendwann davon abbringen, die Wagen weiter zu genau zu untersuchen. Natürlich kann man auch versuchen die Wachen mit einem *BANNBALADIN* oder Ähnlichem zu überzeugen. Doch hier sollten die Helden aufpassen, dass sie sich nicht den Zorn der Emirsgarde zuziehen. Konfrontieren die Helden beharrlich die Wachen mit ihrem Vorwurf der Verzögerung, können sie irgendwann erfahren, dass sie von den Korjüngern bestochen wurden, die Expedition so lange wie möglich aufzuhalten.

Irgendwann kommen die Helden dann auf jeden Fall in die Stadt und können ohne weitere Probleme in der Karawanserei unterkommen. Die komplett ummauerte Stadt liegt am Fluss Gadang und an der Kreuzung zweier Handelsstraßen. Es gibt eine Karawanserei und viele Handwerker und Händler, wo die Helden auch am Abend durchaus noch Ausrüstung ergänzen können.

Am nächsten Morgen geht die Reise dann in Richtung Jindir weiter. Die Korjünger sind bereits aufgebrochen und haben so je nach Dauer des Aufenthaltes der Helden mit den Gardisten von Floeszern einen Vorsprung erarbeiten können.

VON FLOESZERN NACH JINDIR

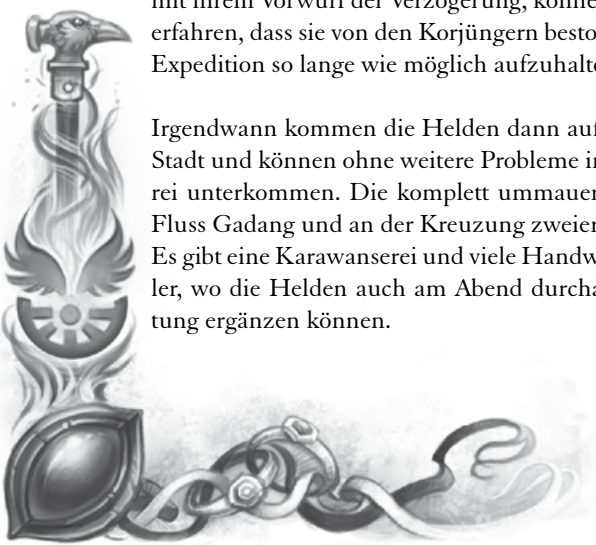
Am nächsten Morgen geht die Reise weiter in Richtung Jindir, man hofft wieder am späten Nachmittag oder am frühen Abend dort an zu kommen. Die Route von Floeszern nach Jindir folgt auf ihren ganzen 55 Meilen dem Verlauf des Gadang. Die Straßen hier sind nicht in so gutem Zustand wie die Richtung Fasar. Auf dem Fluss sieht man des Öfteren Baumstämme treiben, diese werden in Jindir weiterverarbeitet. Gegen Mittag will man eine kurze Rast einlegen und fährt darum einen kleinen Lagerplatz mit einer kleinen Wasserstelle an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Götter müssen euch hold sein, ohne Probleme reist ihr die Straße am Gadang entlang und die Sonne scheint auf eure Häupter. Die Temperaturen sind angenehm und nur das Hungergefühl in euch stört ein wenig, also beschließt man, dass es Zeit für eine Rast ist und steuert einen Lagerplatz an. Dort angekommen müsst ihr allerdings feststellen, dass das Wasserloch, aus dem man Trinkwasser schöpfen kann verunreinigt ist, anscheinend hat jemand vor Kurzem jemand oder etwas in die Wasserstelle gepinkelt.

An der Stelle, an der das Lager errichtet wurde, ist der Fluss recht unzugänglich, da das Ufer etwas erhöht an einer Stromschnelle liegt. Außerdem kommen hier auch immer wieder flussabwärts treibende Baumstämme vorbei. Also muss die Heldengruppe sich eine andere Stelle suchen, wo sie frisches Trinkwasser herbekommt. Alternativ kann das Trinkwasser mit einem *ABVENENUM* oder einem *SPEISESEGEN* gereinigt werden. Mit einer gelungenen Probe auf das Metatalent *Nahrung sammeln* lässt sich etwas abseits ein kleiner Wildbach finden, dort kann man seine Vorräte wieder auffrischen. Sollten die Helden nach Spuren der Täter suchen, kann mit einer Probe auf *Fährten suchen* folgendes herausgefunden werden:

- 👁️ **1-4 TaP*** Der Wind hat die meisten Spuren verwischt, und man kann nichts Eindeutiges über die Spuren sagen.
- 👁️ **5-6 TaP*** Jemand hat gezielt mit Zweigen Spuren an einigen Stellen verwischt und da einige der Blätter noch nicht ganz ausgetrocknet sind, kann das nicht länger als einen Tag her sein.
- 👁️ **7-8 TaP*** Vage kann die Spur schwerer Reiterstiefel und mehrerer Pferde als die frischesten Spuren ausgemacht werden.





Danach geht es ohne Probleme weiter nach Jindir (1.000 Einwohner, Phex-, Rahja- und Praiostempel, 50 Söldner aus Khunchom). Die am Gadang liegende Handelsstadt wird von vielen Handwerkern und Händlern bewohnt und ist die Residenz von drei Magiern aller drei Gilden. Die Helden werden wahrscheinlich am frühen Abend ankommen und können durch Nachfragen erfahren, dass die Korjünger hier nur einen kurzen Aufenthalt hatten und dann gleich weiter nach Ulahbar geritten sind.

VON JINDIR NACH ULAHBAR

Am nächsten Morgen geht die Reise ohne Komplikationen weiter in Richtung Ulahbar. Die Strecke von ca. 22 Meilen sollte bis zum Mittag geschafft sein. Auch hier geht die Reise die ganze Zeit am Gadang entlang und die Sonne scheint den ganzen Tag. Zwei Stunden nach Verlassen von Jindir erreichen die Helden den Schauplatz eines Kampfes.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Schon früh könnt ihr erkennen, dass nicht weit vor euch ein größeres Feuer zu brennen scheint. Als ihr euch der Rauchquelle nähert, seht ihr einen großen Scheiterhaufen, auf dem mehrere Leichen brennen. Vier tulamidische Bauern stehen unruhig und betroffen am Scheiterhaufen und achten offenbar darauf, dass das Feuer mit unverminderter Hitze brennt.

Bei den vier Tulamiden handelt es sich um einen Vater mit seinen drei Söhnen, die in der Nähe einen kleinen Reishof besitzen und zufällig den Kampf der Korjünger mit einigen Räubern beobachteten. Auf Nachfragen der Helden können sie berichten, dass mehrere bewaffnete Reiter gegen Ferkina-

Räuber gekämpft haben. Als die Reiter nach ihrem Sieg die vier Männer entdeckt haben, wurden sie dazu gezwungen die Leichen zu verbrennen und so lange das Feuer in Gang zu halten, bis nichts mehr von den Leibern übrig ist. Es sind keine Waffen oder Ähnliches zu finden, da die Korjünger diese mitgenommen haben, um sie Kor als Opfer darzubringen. Die weitere Reise verläuft ereignislos und man kommt am Mittag in Ulahbar an. Das kleine Dorf am Gadang besitzt einen größeren Anlegeplatz, an dem von Weitem schon eine große Flussgaleere zu erkennen ist. Die Helden können herausfinden, dass das nächste Boot am nächsten Morgen abfährt und noch Platz für ihre Expedition an Bord wäre. Allerdings erfahren die Helden auch, dass auch die Korjünger einen Platz auf dem Boot haben.

Die Korjünger haben sich in einer Herberge eingerichtet, um sich um ihre Wunden zu kümmern. Deswegen haben sie sich auch für die Reise auf der Flussgaleere entschieden, da ihre Pferde ebenfalls verletzt und durch den Eilritt ziemlich erschöpft sind. Sollten die Helden das Gespräch suchen, ist dies die beste Möglichkeit.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Herberge und es schlägt euch ein Geruch von schalem Bier, fettigem Essen und Rauchwerk entgegen. Die Gäste mustern euch kurz, wenden sich aber dann ihrem Essen zu und alles geht seinen gewohnten Gang - man scheint Reisende gewöhnt zu sein. In einer Ecke des Raumes sitzt die Gruppe der Reiter beim Essen. Alle tragen frische Verbände und einige frisch verheilte Kratzer, wie nach einem Kampf. Als ihr näher an den Tisch tretet, blickt der groß gewachsene Korgeweihete zu euch und mustert euch aufmerksam. „Kor zum Gruß, was kann Santiago Blutschimmer für euch tun?“





KHALID



SANTIAGO



MARQUEZ

Auf die Verletzungen angesprochen sagen sie nur, dass sie in einem Kampf gegen Räuber verwickelt waren, den sie selbstverständlich zurückschlagen konnten. Auf die anderen Anschläge angesprochen leugnen sie diese nicht und sehen in den Handlungen auch nichts Schlimmes – es sei ja niemand zu Schaden gekommen. Im Allgemeinen sind die Korjünger gerade bester Laune, da sie ihre innere Unruhe in einem siegreichen Kampf abbauen konnten und es sich hier ein letztes Mal mit gutem Wein und reichhaltigem Essen gut gehen lassen können, ehe die magere Expeditionskost beginnt. Sollten die Helden fordern, dass die Sabotageaktionen aufhören, machen die Korjünger keine Versprechen, abgesehen davon dass das Leben der anderen sicherlich nicht gefährdet wird.

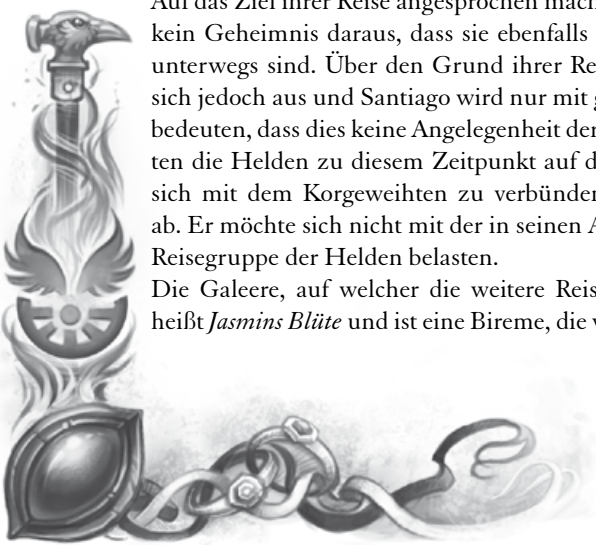
Auf das Ziel ihrer Reise angesprochen machen die Korjünger kein Geheimnis daraus, dass sie ebenfalls nach Zhamorrah unterwegs sind. Über den Grund ihrer Reise schweigen sie sich jedoch aus und Santiago wird nur mit grimmiger Miene bedeuten, dass dies keine Angelegenheit der Helden sei. Sollten die Helden zu diesem Zeitpunkt auf die Idee kommen, sich mit dem Korgeweiheten zu verbünden, lehnt dieser es ab. Er möchte sich nicht mit der in seinen Augen schwachen Reisegruppe der Helden belasten.

Die Galeere, auf welcher die weitere Reise vorstättgeht, heißt *Jasmins Blüte* und ist eine Bireme, die von Kapitän *Amir*

al'Asir geführt wird und regelmäßig Händler über den Fluss befördert. Außer den Helden und den Korjüngern befinden sich noch mehrere andere Passagiere auf dem Schiff, die meisten mit dem Ziel Mherwed oder Rashdul. Außerdem haben auch vier Mitglieder der Hafizim sich eingeschiffert, welche die beiden Expeditionen am Erreichen der Ruine Zhamorrahs hindern wollen. Die Bireme (26,1 Schritt lang, 5,3 Schritt breit, Frachtraum 14 Quader) hat eine Besatzung von 100 Mann, davon 80 Ruderer, weitere Informationen zur Bireme finden Sie im Themenband *Efferds Wogen* auf Seite 104.

AUF DEM FLUSS NACH SÜDEN – VON ULAHBAR NACH BELEW

Die gesamte Strecke bis nach Samra ist auch mit dem Flusssegler für einen Tag zu lang und so wird in dem Dorf Belew eine Nachtruhe eingelegt. Ab diesem Zeitpunkt unternehmen die Korjünger nichts mehr gegen die Expedition der Helden, da sie sich selbst mit den Aktionen der Hafizim auseinandersetzen müssen. Zwei der in Jindir an Bord gegangenen Hafizim haben das Essen der Expeditionsmitglieder vergiftet, sodass diese ihre Reise abbrechen und unverrichteter Dinge nach Fasar zurückkehren müssen. Leider hat diese Aktion nicht den gewünschten Erfolg, da nicht genug Arbeiter krank werden, um die Expedition abzubrechen und





das Gift nicht stark genug zum Ausschalten der Korbjünger war. Wenn die Helden nachforschen wollen, wer hinter dem Anschlag steckt, können sie nach einer ausführlichen Befragung der Besatzung in Erfahrung bringen, dass die beiden Matrosen, die das Essen servierten, an Bord vollkommen unbekannt waren. Die Beschreibung passte vielmehr auf zwei der Passagiere, die sich nun aber nicht mehr an Bord befinden. Am Anleger in Belew sind mit einer *Fährtsuchen*-Probe +4 Spuren zu erkennen, die aus der Stadt zu einer flachen Kuhle führen. Dort hat jemand mit drei Pferden gewartet und die Reiter sind auf der Straße weiter in Richtung Süden geritten. Bei dem verwendeten Gift handelt es sich um Krötenschemelgift, was mit einer gelungenen *Alchemie*-Probe +2 herausgefunden werden kann. Das Gift ruft eine starke Magenverstimmung mit Krämpfen und Erbrechen hervor, die durch die hohe Dosierung nicht schon nach ein paar Stunden, sondern erst in ein paar Tagen abklingt, wenn keine fachgerechte Behandlung durch einen Heilkundigen erfolgt. Am Abend erreicht man dann auf jeden Fall die Siedlung Belew. Belew ist für die Furt der Klagen bekannt, wo die Truppen des Murak-Horas die urtulamidischen Reiterscharen besiegten und Muraks-Horas sich seine tödliche Speerwunde zuzog. In der Nacht passiert nichts und am nächsten Morgen geht die Reise dann weiter.

VON BELEW NACH SAMRA

Das letzte Stück der Flussreise wird am nächsten Morgen trotz des Anschlags aufgenommen und die Hafizim sehen sich zu drastischen Mitteln gezwungen, um die Helden noch am Erreichen ihres Ziels zu hindern. Sie planen, das Boot anzuzünden und hoffen, dass dies die Expeditionen soweit einschüchtern und die Ausrüstung so weit zerstört, dass diese unverrichteter Dinge wieder zurück reist. Die Reise nach Samra wird wieder ungefähr einen Tag dauern und man hofft, am Abend anlegen zu können. Das vorletzte Stück der Reise verläuft sehr ruhig, der Wind steht günstig und auch das Wetter macht mit, bis es dann am späten Nachmittag zwischen Garad und Samra zu einem Brand kommt.

Das Feuer wird durch die zwei verbliebenen Mitglieder der Hafizim mithilfe von Laternenöl am Heck (einmal auf und einmal unter Deck) entfacht. Danach springen die beiden Hafizim von Bord und flüchten zu einer verabredeten Stelle, wo ihre Ordensbrüder im Gebüsch mit Pferden auf sie warten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Bald ist es soweit, der Kapitän sagt in etwa 3 Stunden sollte Samra erreicht sein. Bald habt ihr wieder festen Boden unter den Füßen und bis zu den Ruinen von Zhamorrah ist es von Samra aus auch nicht mehr weit. Dort kann dann endlich mit der Ausgrabung begonnen

werden. Ihr sitzt gerade an Deck und genießt das schöne Wetter als auf einmal ein komischer Geruch in eure Nasen dringt. Im nächsten Augenblick ist Rauch zu sehen und schon erschallt der Ruf eines Matrosen „Feuer!“ Und als ihr euch umschaut, seht ihr wie das Heck des Schiffes in Flammen steht.

Den Helden sollte schnell klar gemacht werden, dass es kaum möglich ist das Feuer zu löschen. Also muss man so schnell es geht das Schiff Richtung Ufer steuern und die Ausrüstung in Sicherheit bringen. Die Helden sollten damit anfangen, die Pferde zu beruhigen und die Wagen mit der Ausrüstung so vorzubereiten, dass diese - sobald man das Ufer erreicht hat - abgeladen werden können. Doch dies ist leichter gesagt als getan, überall laufen Leute panisch durch die Gegend und springen sogar über Bord als das Feuer sich ausgebreitet hat. Das Schiff braucht 8 Kampfrunden bis es das Ufer erreicht und man beginnen kann das Schiff zu evakuieren. Es gibt nun drei Sachen welche die Helden machen können:

☞ **Das Feuer eindämmen:** Ein vollständiges Löschen des Schiffes ist ohne karmale oder magische Hilfe nicht möglich. Um das Feuer einzudämmen, muss den Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +2 und eine *Körperbeherrschungs*-Probe +2 gelingen. Diese Probe muss jede Runde geschafft werden und wird jede Runde um weitere +1 erschwert. Für jede misslungene Probe, breitet das Feuer sich weiter aus und erschwert die weiter unten beschriebenen *Überreden*-Proben zur Beruhigung der Leute um eins. Nach vier nicht geschafften Proben ist das Feuer soweit fortgeschritten, dass es auch nicht mehr eingedämmt werden kann. Zwar geht dadurch das Schiff nicht sofort unter aber es ist dann nicht mehr fahrtüchtig. Die Helden können noch versuchen, zumindest Teile ihrer Ausrüstung zu retten. Sie müssen sie aber wahrscheinlich notdürftig reparieren und in Samra aufstocken.

☞ **Die Leute beruhigen:** Die Menschen an Bord geraten in Panik, laufen umher und behindern so die Löscharbeiten und die anderen Vorbereitungen zum Entladen der Ausrüstung. Will ein Held die Besatzung und vor allem die Ausgrabungshelfer beruhigen oder sogar zum Helfen anleiten, muss ihm alle zwei Kampfrunden eine *Überreden*-Probe +4 gelingen. Für jede gelungene Probe sind die Proben für das Löschen und das Retten der Ausrüstung um eins erleichtert, für jede gescheiterte Probe werden sie um eins erschwert.

☞ **Retten der Ausrüstung:** Das Beruhigen der Pferde und Bereit machen der Wagen zur Entladung muss ebenfalls schnellstmöglich organisiert werden. Entsprechend muss einem Helden hier alle zwei Kampfrunden eine *Abrichten*-Probe +6 gelingen, um die panischen Tiere zu beruhigen. Alternativ ist auch eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 (alle zwei Runden nach dem *Abrichten*) erlaubt, um die Wagen vorzubereiten und an die Pferde anzubringen. Auch ein Zauber wie SANFTMUT kann hier wahre Wunder wirken.





Sollten alle Proben beim Eindämmen des Feuers gelungen sein, kann das Schiff soweit gerettet werden, dass es nach drei Stunden Reparaturarbeiten weitersegeln kann. Entweder die Helden warten so lange oder reisen auf der Straße nach Samra weiter, beides kommt zeittechnisch auf dasselbe raus. Spätestens am Abend wird die Gruppe Samra erreichen. Wenn alle Proben zur Beruhigung der Leute gelungen sein sollten, konnten alle Menschen an Bord gerettet werden und es gab nur ein paar leicht Verletzte. Sollten alle Proben beim Retten der Wagen und Pferde gelungen sein, konnte die gesamte Ausrüstung und alle Tiere gerettet werden.

Je mehr Proben nicht gelingen, desto schwerwiegender sind die (rollenspielerischen-)Folgen und der nachfolgende Text muss dahingehend angepasst werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Erschöpft sitzt ihr am Ufer und schaut auf das Schiff, das gerade gelöscht wird. Die meisten der Leute konnten dank euch gerettet werden, und es gibt nur ein paar leicht Verletzte. Auch den Großteil der Ausrüstung konntet ihr retten. Der Kapitän ist euch mehr als dankbar, kann euch aber leider nicht weiter transportieren. Bis Samra soll es aber nicht mehr weit sein, sodass es an euch liegt, die Reparaturarbeiten abzuwarten oder auf der Straße weiter zu reisen. Da seht ihr, wie die Korjünger, ebenfalls erschöpft und mit Spuren der Brandbekämpfung übersät, euch noch einmal zuwinken. „Kor zum Gruße – der Erfolg ist mit den Starken. Wir sehen uns in Samra!“ Dann preschen sie auf ihren Pferden auf der Straße in Richtung Samra weiter.

Der letzte Rest der Reise bis Samra ist nicht mehr lang und am späten Abend erreicht die Heldengruppe dann die Stadt. Samra ist ein kleiner Ort (250 Einwohner, Perainetempel, Abteilung der Sandlöwen) am Zusammenfluss des Gadang mit dem Mhanadi. Eine Brücke führt über den Mhanadi und Reisende können in einer Karawanserei unter kommen.

Sollten die Helden die Korjünger in Samra des Anschlags verdächtigen, werden diese sich den Fragen der Helden zwar stellen, aber jegliche Anschuldigungen von sich weisen und dann sobald wie möglich weiter reisen. Natürlich sehen auch die Korjünger abgekämpft und erschöpft aus, denn auch sie mussten ihre Ausrüstung aus dem brennenden Schiff retten. Da sie aber nur mit leichtem Gepäck reisen, ging dies wahrscheinlich etwas zügiger voran als bei den Helden.

VON SAMRA NACH ZHAMORRAH

Da die Helden wahrscheinlich erst sehr spät in Samra ankommen, bietet es sich an den Rest der Strecke nach Zhamor-

rah am nächsten Tag zurückzulegen. Der nächste Tag kann auch erst dazu genutzt werden, alles weitere für die Reise vorzubereiten und neue Arbeiter anzuwerben, neue Vorräte zu kaufen usw. Hier haben die Helden auch noch die letzte Möglichkeit ihre persönlichen Vorräte zu ergänzen. Die letzte Reiseetappe bis nach Zhamorrah sollte ungefähr drei Stunden dauern. Die Helden können in Samra erfahren, dass die Korjünger in Samra auch ihre Expedition erweitert haben. Sie haben Ausgrabungshelfer angeheuert und auch Gerätschaften für die Ausgrabung gekauft, ehe sie dann gleich weiter in Richtung Zhamorrah geritten sind. Die Korjünger haben für ihre Expedition seltsamerweise weit mehr gekauft als eigentlich nötig war, nur damit die Expedition der Helden es schwerer hat, benötigte Ausrüstung zu günstigen Preisen zu ergänzen oder eben gar keine Ware mehr kaufen zu können. Durch geschicktes Verhandeln - mindestens eine Erschwernis um 6 Punkte auf die *Überreden* Probe- kann man die hiesigen Händler auf den normalen Preis runter handeln.

Sollten die Helden aus irgendeinem Grund vor den Korjüngern in Samra eintreffen, können diese den Korjüngern eins auswischen, indem sie einfach alles Mögliche an Ausrüstung aufkaufen. Hier können die Helden sich kreativ rächen. Sollten die Korjünger nicht genügend oder gar keine Ausrüstung oder Ausgrabungshelfer besorgen können, werden diese ihr Vorhaben aber nicht aufgeben, sondern einfach eine Ortschaft weiter sich die passenden Materialien besorgen und entsprechend später in Zhamorrah ankommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ungefähr drei Stunden ist es her, dass ihr Samra verlassen habt und nach Zhamorrah unterwegs seid. Die Praiosscheibe brennt unerbittlich auf euch nieder und auch die Landschaft hat sich gewandelt. Um euch herum befinden sich keine grünen Wiesen mehr, nur noch trockene Steppe und Geröllwüste umgeben euch. Ihr fragt euch wie lange ihr wohl noch brauchen werdet, als vom Anfang der Karawane der Ruf erschallt „Da vorne sind die Ruinen!“ Und als ihr euren Blick in die gezeigte Richtung wendet, könnt auch ihr die ersten Ausläufer der Ruinen anhand vereinzelter Mauerreste entdecken. Roter Sand der Gor wird von heißen Winden durch die Luft gewirbelt, und noch einmal beschleunigt sich der ganze Zug, um schnellstmöglich ein Lager zu errichten und dann mit den Ausgrabungen zu beginnen.

Endlich haben die Helden die Ruinen erreicht. Es dauert einen halben Tag um eine passende Stelle für das Lager zu finden, es zu errichten und entsprechend zu sichern. Währenddessen können die Helden auch das Lager der Korjünger suchen und finden, das nördlich etwas weiter im Zentrum der Ruinen liegt und nicht wie die Expedition der Helden am Rand der Ruinen.





ІП ZHAMORRAH

Die kompletten Ruinen von Zhamorrah können hier allein aufgrund ihrer Größe nicht beschrieben werden, sodass hier nur allgemeine und für das Abenteuer relevante Informationen beschrieben werden. Die gesamte Ruinenstadt ist allein aufgrund ihrer Größe und Einsamkeit von einer Aura zahlreicher Geheimnisse und Gefahren umgeben und die Atmosphäre wird mit Anfang der Dämmerung immer schauderhafter und voll unerklärlicher Geräusche und Bewegungen zwischen den Mauerresten der alten Stadt. Riesige Mauerreste umgeben Zhamorrah, von deren einstiger Pracht nur noch eingestürzte Häuser und Gebäudekomplexe übrig geblieben sind. Zwischen den Trümmern finden sich zersplitterte Statuen von seltsamen Chimärenwesen und Echsen und fast alle Gebäude waren einst mit alten echsischen Runen versehen, die aber von den menschlichen Eroberern gewaltsam wieder entfernt worden waren. Alles ist mit einer Schicht des feinen roten Sandes der Gorischen Wüste bedeckt, der bei jedem kleinen Windstoß aufwirbelt und den Atem als auch die Sicht erschwert. Der allgegenwärtige Windzug verursacht auch ein geisterhaftes Flüstern, wenn er durch die Ruinen bläst. Manchmal ist aus dem Augenwinkel der schemenhafte Schatten einer Person zu erkennen, doch bei genauerer Betrachtung ist dann nichts mehr zu sehen. Die meisten der zerstörten Gebäude haben keine Keller, und die wenigen unterirdischen Anlagen sind vollkommen mit Sand zugeschüttet. In den Randgebieten der Ruinen ist eigentlich nichts Interessantes mehr zu finden, da hier schon öfters Plünderer oder Ausgrabungen zu Gange waren. Je weiter man ins Innere der Ruinenstadt vordringt, desto stärker wird die unheimliche Aura und es braucht dann jede Stunde eine MU-Probe, um die Ruinen nicht schleunigst verlassen zu wollen. Allerdings werden auch die Überreste der Gebäude gen Zentrum der Ruinenstadt immer prunkvoller und erhabener.

In der näheren Umgebung gibt es einen kleinen Wasserlauf, der durch Kakteenwälder führt. Ansonsten ist die Ruinenstadt nur von ausgedorrter Steppe und Geröllwüste umgeben. Ab und an sieht man in der Entfernung ein paar Wildesel oder Antilopen.

Zhamorrah liegt auf einem Nodix, einen Ort, wo sich mehrere Kraftlinien kreuzen. Dies sorgt dafür, dass die Magie hier wilder und chaotischer fließt und oft unberechenbare Effekte beim Zaubern nach sich zieht. Zauber können mehr Astralpunkte kosten, ihr Effekt hält länger oder kürzer an als normal und so weiter. Detaillierte Informationen zum Zaubern auf Kraftlinien finden Sie in **Wege der Zauberei** auf den Seiten 366 ff. Der hier vorhandene Kraftknoten hat eine Stärke von sechs.

Nachdem das Lager errichtet und die erste ruhige Nacht überstanden ist, geht es am nächsten Morgen mit den Ausgrabungen los. Die Helfer verteilen sich über das nähere Gelände und beginnen die nahen Ruinen zu kartographieren und katalogisieren. Da dies nicht die erste Expedition dieser

Art ist, erwarten die Mitarbeiter der KDG zu Beginn nicht viel von Interesse finden. So stoßen sie bei den ersten oberflächlichen Ausgrabungen zur Orientierung und Freisetzung alter Grundmauern auf die ersten verschütteten Keller. Um eine interessante Stelle für den Beginn der Ausgrabungen zu finden, müssen alle anwesenden Helden eine Sammelprobe auf *Sagen/Legenden* oder *Geschichtswissen* würfeln. Natürlich beteiligen sich auch der Rondrageweihte Randrat und die Mitglieder der KDG bei der Suche nach einem vielversprechenden Platz. Gehen sie davon aus, dass diese 15 Punkte zur Gesamtsumme dazu steuern.

👁️ **0-25 TaP***: Keine erfolgversprechende Ausgrabungsstelle wird gefunden und die Helden stoßen nur auf verschüttete Keller, zerstörte Fresken und alte Tonscherben. Um die von Rondras Blitz freigelegte Erdspalte und damit einen Zugang zum Inneren der alten Palastanlage zu finden, müssen sie nachher mühsam die richtige Stelle suchen.

👁️ **25-40 TaP***: Sechs erfolgversprechende Ausgrabungsstellen werden gefunden und die Helden müssen sich entscheiden, wo sie zu graben beginnen wollen. Die Stelle mit der später entstehenden Erdspalte ist unter den potenziellen Ausgrabungsorten und die Helden wählen bei einer 1 auf einem W6 die für das Abenteuer relevante Stelle aus.

👁️ **41– 50 TaP***: Drei vielversprechende Ausgrabungsstellen werden gefunden und mit einer 1 bis 2 auf einem W6 haben die Helden die richtige Ausgrabungsstelle entdeckt.

👁️ **ab 51 TaP***: Die Helden graben an der richtigen Stelle.

Sofern die Helden über 25 TaP* ansammeln konnten, können sie in den nächsten Tagen einige Entdeckungen bei ihren Ausgrabungen machen.

VISIONEN IN DEN RUINEN

Rondra und Kor nahestehende oder tiefgläubige Helden sowie der Rondrageweihte Randrat erleben in der ersten Nacht in den Ruinen einen erschreckend echt wirkenden Traum:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Deine Augen blinzeln gegen sengende Sonne und dem herumwirbelnden roten Sand an. Deine Füße sinken tief in den weichen Sandboden der unendlichen Wüste ein, als plötzlich ein Beben die Sandkörner erzittern lässt. Als du dich umdrehst, donnert der gewaltige Leib einer schwarzen Echsenbestie auf dich zu: ein über 10 Schritt großes geschupptes Monstrum mit kurzen Vorderklauen und gierig schnappenden Reißzähnen. Einige Schritte vor dir stoppt sein donnernder Marsch, ehe es mit einem frustrierenden Fauchen in lauernder Haltung





verharrt. In den kalten Augen lodert das Feuer des Krieges und des Blutes, zu der die kalte Ruhe seines Gebarens so gar nicht zu passen scheint. Dann erklingt ein Brüllen in deinen Rücken, und als du zur Seite springst, erscheint zwischen dem herumwirbelnden Sand der elegante Leib einer dunkelroten Löwin, die erneut ein herausforderndes Brüllen erklingen lässt. Ihr Leib zieht sich für einen gewaltigen Sprung zusammen, während der Schlinger seine Krallen ausstreckt. Plötzlich schiebt sich ein gewaltiger Schatten vor das Praiosmal. Ein Grollen, so dumpf und tief wie ein Erdbeben, begleitet von dem Rauschen gewaltiger lederner Flügel, kündigt von der Präsenz des gewaltigen Drachen über euch. Sein imposanter Löwenkopf neigt sich in einer Geste offener Aggression – oder ist es Missmut – in eure Richtung. Er scheint eine bestimmte Reaktion zu erwarten, doch keiner der beiden Wesenheiten richtet im Rausch ihrer Auseinandersetzung die Aufmerksamkeit auf den Drachen. Plötzlich öffnet sich sein reißzahnbewehrtes Maul und ein Inferno lodernden Drachenfeuers lässt euer Fleisch verbrennen und alle Knochen dahinschmelzen.

Durch die Intensität der göttlichen Vision erleben die Träumer realen Schaden von 3W6 SP, der sich in Brandblasen und Verbrennungen an ihrem ganzen Körper darstellt. Die Vision ist eine Warnung an alle Gläubigen, sich nicht in nichtigen Drohgebärden oder Auseinandersetzungen zu verlieren, sondern ihre Aufmerksamkeit auf den durch Famerlor dargestellten Orden der Hafizim zu richten und Kontakt mit ihnen aufzunehmen. Der in Visions- und Traumdeutung eher unerfahrene Korgeweichte deutet die ebenfalls empfangene Vision jedoch fälschlicherweise als Warnung vor der Ablenkung durch die Helden. Fortan ist er ihnen deutlich weniger aufgeschlossen und sehr misstrauisch und sofern es schon auf der Reise zu einer feindseligen Auseinandersetzung kam, ist er keinem ruhigen Gespräch mehr zuträglich.

DER ERSTE TAG

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der erste Tag ist fast vorbei und bis jetzt verlief alles sehr ruhig. Die ersten Planungen für den nächsten Tag werden aufgestellt, als euch aufgeregtes Rufen aus den Gedanken reißt. Einer der Ausgrabungshelfer kommt aufgereggt auf euch zugelaufen und hält eine zerbrochene Tontafel in der Hand. Diese ist mit verschlungenen echsischen Glyphen beschrieben.

Die Tafel wurde in einem Durchbruch gefunden, der vom Boden eines verschütteten Kellers in eine kleine Kammer darunter führte. Leider befindet sich dort nichts mehr außer

Staub und Dreck und Spuren, die darauf hindeuten, dass vor nicht allzu langer Zeit jemand hier war und offenkundig alles mitgenommen hat, was hier zu finden gewesen wäre. Tatsächlich ist dies eine der Stellen, an der einer der Expeditionen vor einem Jahr erfolgreich gegraben hat. Die Tafel ist nicht magisch, aber es sind ein paar Chuchas-Glyphen darauf, die aber nur eine Inventarliste mit Lebensmittelvorräten abbilden. Die Kammer ist vier Rechtschritt groß und hat keinen weiteren passierbaren Ausgang, da diese nach dem Eindringen der vorherigen Expedition durch einen Erdrutsch verschüttet wurden und es zu lange dauern würde, diese wieder frei zu legen. An den Wänden der Kammer sind verblasste alte Wandbilder zu sehen, doch Satinav war fleißig und darum ist kaum noch etwas zuerkennen, nur hier und da kann man die Gestalt einer Echse vermuten. Durch die Richtung in die der potenzielle Ausgang liegt, hat die Expedition einen neuen Anhaltspunkt zu der groben Richtung gefunden, wo man auf eine größere Kelleranlage stoßen könnte.

Am Abend kommt es noch zu einem Zwischenfall, als der Korgeweichte Santiago Blutschimmer und der Söldner Khalid Ramirez zum Lager der Helden kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die beiden Angehörigen der Expedition sehen wenig erfreut aus, als sie von ihren Pferden springen und sich euch in bedrohlicher Haltung nähern. Beide haben die Hände auf ihre Waffen gelegt und Santiago Blutschimmer baut sich vor euch auf, ehe er eure Expedition mit wütendem Blick mustert. „Aus unserem Lager wurde ein wertvoller Dolch entwendet und wir sind uns sicher, dass einer eurer Arbeiter dahinter steckt. Die Spur des Diebes führt genau in euer Lager. Wir fordern die Herausgabe des Dolches und eine Bestrafung des Übeltäters.“

Mit einer erfolgreichen *Menschenkenntnis-Probe* +4 kann man herausfinden, dass die beiden ehrlich empört und wütend sind und nicht lügen. Die beiden lassen sich nur beschwichtigen, wenn die Helden einer Durchsuchung des Lagers zustimmen, um ihre Unschuld zu bezeugen. Während der Durchsuchung durch Khalid können die Helden von dem Korgeweichten Santiago erfahren, dass einer ihrer Arbeiter gesehen hat, wie jemand aus dem Zelt von Khalid gekommen ist und dann eiligst in Richtung Lager der Helden geschlichen sei. Die Beschreibung des vermeintlichen Diebes ist leider nur sehr grob: ein junger Tulamide mit einfacher Kleidung wie sie die meisten der Ausgrabungshelfer tragen, der aber auffallend feste Reiterstiefel trug.

Wenn sich einer der Helden ebenfalls mit einer Spurensuche befassen will, kann er mit einer gelungenen *Fährtsuchen-Probe* +4 tatsächlich eine Spur schwerer Stiefel finden, die sehr deutlich aus der Richtung des gegnerischen Lagers kommt und direkt in ihr Lager führt. Aufgrund des





fest getrampelten Bodens und regen Durchgangs im Lager verliert sie sich dann schließlich. Wenn der Held sich weiter umschaun will, kann er mit einer weiteren *Fährtsuchen-Probe* +8 eine sehr versteckte Spur finden, wie jemand mit Reiterstiefeln sich von einem der Zelte vom Lager entfernte und sich tiefer in die Ruinen von Zhamorrah flüchtete, wo der Wind die Spuren schließlich verweht hat.

Währenddessen wird der Söldner Khalid in einem Zelt der Arbeiter fündig, wo sein Dolch unter der Strohmattze verborgen war. Der Arbeiter behauptet bei einer Befragung, er habe den Dolch nicht gestohlen und war die ganze Zeit an der Ausgrabungsstelle der Helden, was durch die anderen Arbeiter bezeugt werden kann und mit einer *Menschenkenntnis-Probe* +4 als Wahrheit erkannt werden kann. Santiago und sein Freund glauben jedoch aufgrund der Beweislage den Arbeitern nicht und fordern eine harte Bestrafung für den Mann. Mit einer gelungenen *Überzeugen-Probe* +7 (nur um 4 erschwert, wenn die Stiefelspuren vom Lager weg gefunden wurden) können die beiden Männer von ihrer Forderung abgebracht werden. Sollten die Helden scheitern, kehren die Korjünger mit ihren Gefährten zurück und drohen mit Waffengewalt, wenn der vermeintliche Dieb nicht mit neun Peitschenhieben bestraft wird. Der Rondrageweihte bietet an, die Schuldfrage in einem Zweikampf mit dem Korgeweihten zu klären, wobei er gewinnt, aber durch den Kampf am Bein eine Wunde erhält und in späteren Kämpfen stark beeinträchtigt ist.

DER ZWEITE TAG

Der zweite Tag beginnt ungewöhnlicherweise mit leichtem Regen, der den gesamten Tag anhält. Dies sorgt vor allem dafür, dass alle Arbeiter etwas missmutiger an die Arbeit gehen und die Arbeiten deutlich schwerer von der Hand gehen. Für den Rondrageweihten Randrat ist der Regen ein deutliches Zeichen Rondras, dass sie auf der richtigen Spur sind. Er zieht sich zurück und meditiert über die Zeichen der Göttin und überlässt den Helden die Leitung der Expedition. Nachdem die Expeditionen sich nicht gegenseitig vertrieben haben und ihre ersten Intrigen nicht von Erfolg gekrönt waren, werden die Wächter immer ungeduldiger, vor allem da der Ordensführer stärker von bedrohlichen Visionen geplagt wird. Gegen Mittag kommt es dann zu folgendem Ereignis:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr sitzt gerade alle beim Mittagessen zusammen als zwei Arbeiter sich euch besorgt nähern. Fast verschämt tragen sie euch ihre Sorgen an: „Wir vermissen Achmad. Er ist nicht zum Essen gekommen und wir können ihn nicht finden, obwohl wir überall gesucht haben als er nicht zur Arbeit erschienen ist.“ Ein anderer schaut sich ängstlich um und flüstert dann besorgt „Nicht das die wütenden Krieger von gestern ihm etwas angetan haben.“

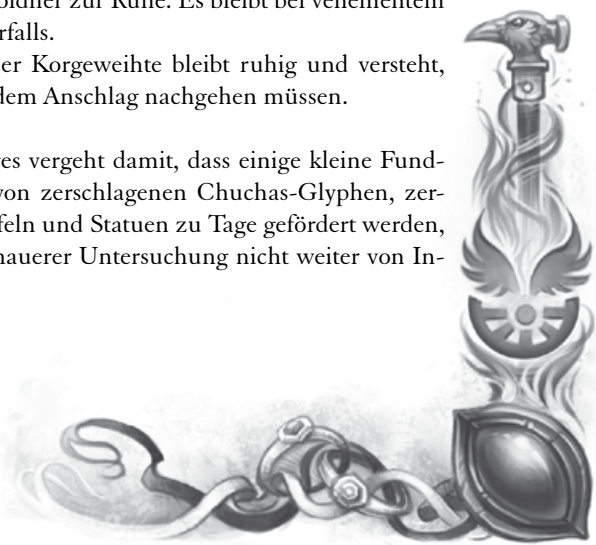
Wenn die Helden nach dem verschwundenen Achmad suchen, sollten sie vermutlich bei seinem Arbeitsplatz anfangen, der in einer der Ruinen liegt, die in Richtung des Lagers der Korjünger liegt. Dort finden die Helden Werkzeug zum Graben und Abstecken von Grabungsstellen sowie Spuren seiner Arbeit, die mittendrin abgebrochen zu sein scheint. Mit einer gelungenen *Fährtsuchen-Probe* +4 finden die Helden Spuren, die auf einen kurzen Kampf hindeuten. Folgt man den zugewehrten Schleifspuren, findet man nach kurzer Zeit den vermissten Arbeiter, der verprügelt zwischen zwei Mauerresten liegt. Achmad ist nicht mehr bei Bewusstsein, aber mit einer erfolgreichen *Heilkunde Wunden-Probe* +4 können die Helden das Schlimmste wieder richten und ihn zu Bewusstsein kommen lassen. Achmad kann seine Angreifer nicht näher beschreiben, da er in seine Arbeit vertieft war und erst durch die Tritte in seinen Rücken bemerkt hat, dass sich ihm jemand genähert hat. Dabei wurde er mit dem Gesicht in den Sand zu Boden geschleudert, dann sah er nur noch Füße und Fäuste bis er bewusstlos wurde.

Wenn die Helden den Verletzten zurückbringen und zuvor die Arbeiter nicht zu Stillschweigen verdonnert haben, kursieren im Lager mittlerweile die wildesten Gerüchte. Ausnahmslos alle sehen in den Korjüngern die Schuldigen für den Übergriff als Racheaktion für den gestohlenen Dolch und haben Angst vor weiteren Angriffen, weswegen sie nicht mehr ohne Schutz an der Ausgrabungsstelle weiter arbeiten wollen. Wenn die Helden wieder nach Spuren suchen wollen, können sie Reiterstiefelabdrücke entdecken, die aber gut verwischt wurden (*Fährtsuchen-Probe* +8) und erneut zielsicher ins Zentrum der Ruinen Zhamorrahs führen.

Stellen die Helden den Korgeweihten und seine Söldner zur Rede, bestreiten diese vehement mit dem Vorfall zu tun gehabt zu haben. Eine gelungene *Menschenkenntnis-Probe* +6 kann offenbaren, dass diese wirklich nichts von dem Anschlag wissen. Die Probe ist allerdings je nach Ausgang des Streites um den gestohlenen Dolch erschwert und zwar um die Anzahl der Punkte, um welche die vorangegangene *Überzeugen-Probe* misslungen ist. Die Korjünger sind außerdem nicht sonderlich erfreut über die Anschuldigungen, vor allem wenn die Helden dieses Gespräch nicht mit dem diplomatischen Geschick (*Überzeugen-Probe* +4) führen:

- ☞ **1-5 TaP*** Die Korjünger reagieren aggressiv und bedrohen die Helden – es kommt zu einem Handgemenge.
- ☞ **5-8 TaP*** Die Korjünger reagieren ungehalten aber Santiago ruft seine Söldner zur Ruhe. Es bleibt bei vehementem Abstreiten des Vorfalls.
- ☞ **ab 9 TaP*** Der Korgeweihte bleibt ruhig und versteht, dass die Helden dem Anschlag nachgehen müssen.

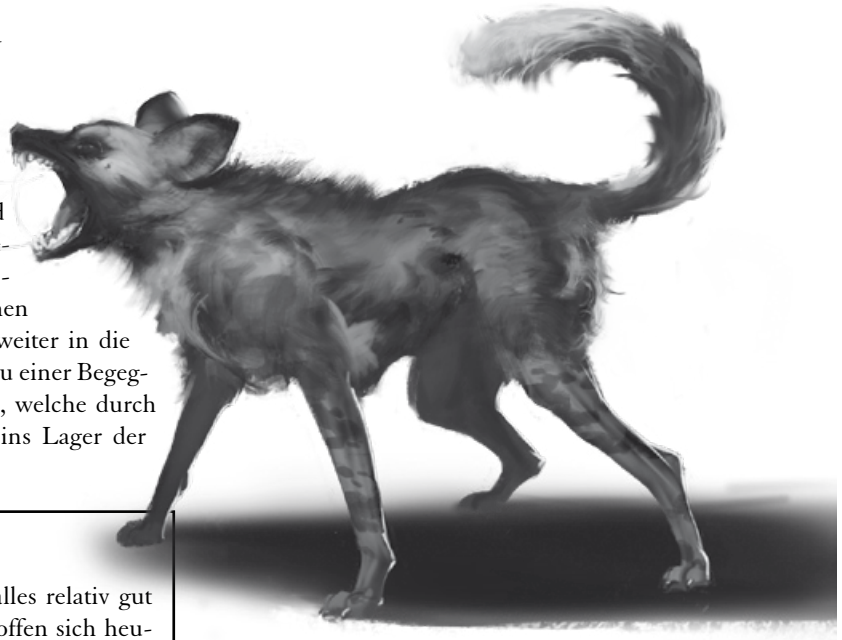
Der Rest des Tages vergeht damit, dass einige kleine Fundstücke in Form von zerschlagenen Chuchas-Glyphen, zerbrochenen Tontafeln und Statuen zu Tage gefördert werden, die aber nach genauerer Untersuchung nicht weiter von Interesse sind.





DER DRITTE TAG

Der dritte Morgen beginnt wieder mit einem wolkenverhangenen Himmel und leichtem Regen. Die Stimmung ist aufgrund der Ereignisse ziemlich bedrückt und die Arbeiter zucken ängstlich bei jedem Geräusch zusammen. Doch die Ausgrabungsarbeiten werden fortgeführt und kommen relativ gut voran, während man langsam weiter in die inneren Ruinen vordringt. Hier kommt es zu einer Begegnung mit ein paar ‚Bewohnern‘ der Ruine, welche durch eine von den Hafizim gelegten Blutspur ins Lager der Helden gelockt wurden.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Ausgrabungsstelle läuft gerade alles relativ gut und die beiden Mitglieder des KDG erhoffen sich heute einen großen Durchbruch. Plötzlich erklingen vom Lager aus laute Hilfeschreie der zurückgebliebenen Arbeiter und lautes Fauchen, das fast wie ein hysterisches Kichern klingt.

Die Anzahl der Khoramsbestien sollte der Heldenanzahl +10 Khoramsbestien entsprechen. Jede Kampfrunde wird einer der Arbeiter von einer der blutgierigen Bestien verletzt und sollte keiner der Helden ihm beistehen können, stirbt der Arbeiter.

Khoramsbestie

Körperlänge: bis 9 Spann **Gewicht:** bis 70 Stein

INI 9+1W6 **PA** 8 **LeP** 27 **RS** 2

Biss: DK H **AT** 13 **TP** 1W6+5*

GS 18 **AuP** 60 **MR** 1 **GW** 6 **KO** 15

Beute: 30 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos, Gebiss (bis zu 3 D Kopfpfremie je nach Gegend durch lokale Machthaber ausgelobt)

Besondere Kampfregele: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (5)

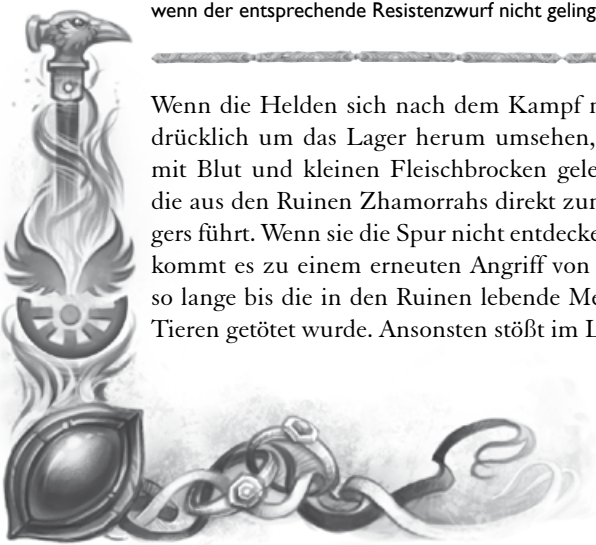
*Wer durch Bisse mehr als 10 SP erleidet, erkrankt mit 5 % Wahrscheinlichkeit an einer der folgenden Krankheiten: Wundfieber (1–6), Schlachtfeldfieber (7–14), Rascher Wahn (15–17), Lutas (18–19), Tollwut (20), wenn der entsprechende Resistenzwurf nicht gelingt.

Wenn die Helden sich nach dem Kampf noch einmal ausdrücklich um das Lager herum umsehen, können sie eine mit Blut und kleinen Fleischbrocken gelegte Spur finden, die aus den Ruinen Zhamorrahs direkt zum Rand ihres Lagers führt. Wenn sie die Spur nicht entdecken und entfernen, kommt es zu einem erneuten Angriff von Khoramsbestien, so lange bis die in den Ruinen lebende Meute von rund 20 Tieren getötet wurde. Ansonsten stößt im Lauf des nächsten

Tages einer der Ausgrabungshelfer auf die Fährte und die Gerüchteküche kocht erneut über, sodass die Ausgrabungshelfer aus Angst ihre Habseligkeiten packen und nach Samra – notfalls zu Fuß – zurückgehen wollen. Nur mit einer *Überreden*-Probe +6 sind sie von ihrem Vorhaben abzubringen, doch die Stimmung im Lager bleibt weiter ängstlich und bedrückt.

Die Ausgrabung der Korjünger ist währenddessen fast genauso weit wie die Expedition der Helden, aber auch hier hat man noch nichts von großem Interesse gefunden. Den Helden kann auffallen, dass sich einer der Söldner der Korjünger stets in der Nähe ihrer Ausgrabungsstelle oder des Lagers herum treibt und sie offensichtlich beobachtet. Darauf angesprochen gibt er sich wortkarg – er würde nur Befehle befolgen und wenn die Helden nichts zu verbergen hätten, dann müssten sie seine Anwesenheit auch nicht fürchten. Ansonsten lässt er sich aber von seinem Vorhaben nicht abbringen. Wenn die Helden ihn mit Waffengewalt drohen, verschwindet er, nur um kurz darauf mit seinen Kampfgefährten und dem Korgeweiheten zurückzukommen, die nun die Schuld der Helden an den Vorkommnissen in ihrem Lager als erwiesen ansehen und es bereits hier zur Eskalation zwischen den beiden Expeditionen kommt (siehe **Der Tag des Donners** auf Seite 99).

Beobachten die Helden ihrerseits das gegnerische Lager, können sie beobachten, wie der Korgeweihete die meiste Zeit in stummer Meditation verweilt und den Rest der Zeit unruhig und aggressiv durch das Lager streift. Die Stimmung der Ausgrabungshelfer ist hier noch schlechter als im Lager der Helden und bei genauem Betrachten fällt den Helden auf, dass nur noch die Hälfte der in Samra angeworbenen Helfer zu sehen ist. Außerdem ist merkwürdig, dass der Korgeweihete nach jeder seiner Meditationen den Ort der Ausgrabungen ändern lässt und das Vorgehen der Expedition planlos und chaotisch anmutet. Diese Tatsache ist dem Umstand ge-





schuldet, dass der Korgeweihete Santiago den schemenhaften Visionen Kors zu folgen versucht, der aber weder ein erfahrener Visionär noch ein besonders geduldiger Mensch ist.

DER VIERTE TAG

Der Tag beginnt mit klarem Himmel und Sonnenschein, doch ist es etwas kühl für diese Jahreszeit. An diesem Tag kommt es zu einem Leichenfund in einer der Ruinen. Es gilt, die Überreste aus den Trümmern zu befreien und vernünftig zu bestatten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Praiosmal brennt auf euch herab und am Himmel ist nicht eine Wolke zu sehen. Doch irgendwie will euch die Wärme der Strahlen nicht erreichen. Ständig weht ein kalter Wind aus Osten herbei und bringt neue Wolken des feinen roten Staubes aus der gorischen Wüste mit sich. Während alle damit kämpfen, ihre Augen und die Gerätschaften vom roten Staub frei zu halten, kommt einer der Ausgrabungshelfer aufgeregt winkend auf euch zu. „Sahib, Sahib. Kommt schnell, wir haben etwas gefunden! Ihr solltet es euch schnell anschauen.“ Er weist auf den neusten Teil der Ausgrabungsarbeiten, wo mehrere der Arbeiter stehen. Alle wirken ängstlich und während mehrere das Zeichen Praios schlagen, klammert sich der Hauptteil an ihren Talismanen fest, während sie in die frisch freigelegte Grube hinein blicken.

Wenn die Helden die Ausgrabungsstelle erreichen, erkennen Sie zwischen Trümmerbrocken eines eingestürzten Daches und von Sand halb verschüttet mehrere menschliche Knochen. Bei den drei Skeletten handelt es sich um eine Mutter und ihre beiden Kinder, was man mit einer gelungenen *Anatomie*-Probe +8 herausfinden kann. Die Helden sollten die Leichen bergen, da keiner der Arbeiter sich an die Unbestatteten herantraut und alle den Fund als böses Omen ansehen. Mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5, können die Trümmer beiseite geräumt und die Leichen freigelegt werden. Um die Arbeiter einigermaßen zu beruhigen sollten die Leichen vernünftig begraben und das Grab am besten mit einem Grabsegen eingeweiht werden.

DER TAG DES DONNERS – DER FÜNFTE TAG

Dieser Tag beginnt mit strahlendem Sonnenschein, es ist aber wieder sehr kalt für diese Jahreszeit. An diesem Tag beschließen die Hafizim einen weiteren Versuch die Expedition der Helden zu sabotieren, ehe sie alle Ordensmitglieder zusammen rufen wollen, um die Expedition mit Waffengewalt

zu vertreiben. Die ängstliche Stimmung im Lager wollen die Hafizim ausnutzen, um mit einer direkten Drohung die Arbeiter zu verscheuchen und die Helden so notgedrungen zum Abbruch der Ausgrabung zu zwingen. Doch es kommt leider anders als geplant zu einem schwerwiegenden Zwischenfall.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid gerade dabei, eurem Tagwerk nachzugehen, als ihr aufgeregte Rufe von der Ausgrabungsstelle hört. Die Arbeiter haben sich zu einem ängstlichen Pulk zusammen gerottet, während einer panisch auf euch zu gerannt kommt. „Sahib, ihr müsst schnell kommen. Herr Wegenhager ist in eine Grube gefallen und bewegt sich nicht mehr!“ Als ihr dem Arbeiter zur Unfallstelle folgt, erkennt ihr am Boden einer der Gruben den leblosen Körper, der in einem unnatürlichen Winkel zusammengekauert da liegt. Die Arbeiter flüstern aufgeregt, dass dies schon wieder ein Anschlag sei und dass die unheilige Stadt selbst nicht wolle, dass man ihre Schätze frei legt.

Der Versuch der Hafizim *Alwin* einzuschüchtern ist etwas aus dem Ruder gelaufen, da sich Alwin über die beiden kriegerisch aussehenden Fremden so erschrocken hat, dass er in die Grube gestürzt ist und sich dabei das Genick gebrochen hat. Die anderen Arbeiter haben nur Alwins letzten Schrei gehört und die beiden verschleierte Hafizim gesehen, die zwischen den Staubschwaden des Gorischen Sandes eilig verschwunden sind und auf die Arbeiter wie Gespenster gewirkt haben. Um die misslungene Aktion noch irgendwie zu ihren Gunsten nutzen zu können, laufen die Hafizim in Richtung des Lagers der Korjünger.

Wenn die Helden sich näher mit Alwins Verletzungen beschäftigen, können sie mit einer gelungenen Probe auf *Heilkunde* Wunden +6 feststellen, dass Alwin noch am Leben aber tödlich verletzt ist. Wegen seiner drei Wunden am Kopf kann er nur mit einer Probe auf *Heilkunde* Wunden +15 stabilisiert werden, auch wenn er dann immer noch nicht das Bewusstsein wieder erlangt und durch die Wunden an seiner Wirbelsäule nie wieder gehen können wird. Mittels *BALSAM* oder *WUNDESEGEN* kann ein Held zumindest die letzte Auswirkung der Wunden verhindern, doch die Proben sind aufgrund seines Zustandes deutlich erschwert: *Alwin* hat nur noch 1 Lebenspunkt und drei Wunden am Kopf.

Wenn die Helden nach Spuren Ausschau halten, können sie mit einer erfolgreichen Probe auf *Fährten suchen* +4 die Spur von zwei Personen mit Reiterstiefeln entdecken, die in die Nähe des Lagers der Korjünger führen, wo diese sich dann im Spurengewirr der Arbeiter und Korjünger verlieren.

Konfrontieren die Helden die Korjünger mit dem Vorfall, entbrennt bei dem ohnehin angespannten Korgeweiheten *Santiago* eine enorme Wut, die sich nun blindlings am greifbarsten Ziel entlädt: den Helden. Auch seine gelangweil-





ten Begleiter sehen in der sich anbahnenden Konfrontation endlich eine Chance, ihre innere Anspannung los zu werden, da sie allesamt der Ansicht sind, dass die Helden hinter den Vorkommnissen in ihrem Lager stecken. Auch wenn die Helden mit einer gelungenen Probe auf *Menschenkenntnis* +4 feststellen können, dass die Korjünger nichts von dem Vorfall mit Alwin wissen und ihnen spätestens jetzt klar werden könnte, dass eine dritte Partei im Spiel ist, lassen sich die Korjünger nicht mehr auf ein vernünftiges Gespräch ein. Der Streit wird zumindest vonseiten der Korjünger so weit eskalieren, dass sie nach einer Schlägerei die Waffen blank ziehen. Wenn ein bewaffneter Kampf kurz bevorsteht, offenbart sich das Zeichen Rondras:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gemüter sind am Kochen, es werden Vorwürfe und Beleidigungen hin und her geworfen und ihr könnt genau sehen, wie die Gesichter aller Beteiligten immer zorniger werden. Die Waffen sind gezogen, und die Lagerarbeiter haben schon, erschrocken vor dem bevorstehenden Kampf, die Flucht ergriffen, um nicht zwischen die Fronten zu geraten. Dass sich im Laufe des Streites der eben noch klare Himmel mit dunklen Wolken verhüllt hat und ein stürmischer Wind an eurer Kleidung zerrt, wird euch erst jetzt so richtig bewusst. Als der wutschnaubende Santiago seinen Reiterhammer zum ersten Schlag erhebt, schlägt ein gewaltiger Blitz in die Ruinen ein. Aus dem Inneren der Erde erklingt das Geräusch zerborstenen Gesteins, dem kurz darauf ein grollender Donner folgt, der die Erde erbeben lässt. Im nächsten Augenblick klart der Himmel langsam auf bis nicht eine Wolke mehr zu erkennen ist und die Wärme des Pra-

iosmals euch wieder umhüllt. Der Zorn des Korgeweiheten hat sich wie die dunklen Wolken verflüchtigt und er schaut nachdenklich drein.

Die Zeichen des Himmels waren tatsächlich eine Weisung Rondras, um zu verdeutlichen, dass ihre Aufmerksamkeit momentan auf beiden Seiten und an diesem Ort ruht. Geweihte und stark gläubige Helden spüren in dem Blitz eine göttliche Aura, wie man sie manchmal auch während einer Andacht im Rondratempel spüren kann. Der Korgeweihete ist über die Manifestation der stürmischen Mutter seines Gottes überrascht. Er beschließt den Kampf abzubrechen um über diese Erscheinung zu meditieren und verlangt von den Helden sein Lager zu verlassen, um den Frieden zu bewahren. Auch wenn seine Kampfgefährten eher wenig erfreut über diese Wendung sind, senken sie doch die Waffen und achten nur noch argwöhnisch darauf, ob von den Helden nicht doch eine aggressive Handlung folgt, die sie zum Kampf aufstacheln könnte.

Alle Helden sollten gesehen haben, dass der Blitz nicht hier, sondern an einer anderen Stelle in den Ruinen Zhamorrahs eingeschlagen ist. Sofern sie an der richtigen Stelle ihre Ausgrabungsarbeiten begonnen haben, kommt ihnen ein aufgeregter Arbeiter entgegen, der von dem Blitzeinschlag und einer dadurch klaffenden Erdspalte berichtet, die in ein unterirdisches Gebäude führt. Ansonsten müssen die Helden die Stelle des Einschlags erst mühsam mit einer Probe auf *Orientierung* +4 suchen. Kommt keiner auf die Idee, den Ort suchen zu wollen, wird spätestens der Rondrageweihete bei der Erzählung dies angehen, dann haben aber die Korjünger den Eingang zuerst entdeckt und sind bereits in die unterirdische Palastanlage eingedrungen.

DIE UNTERIRDISCHE RUINE

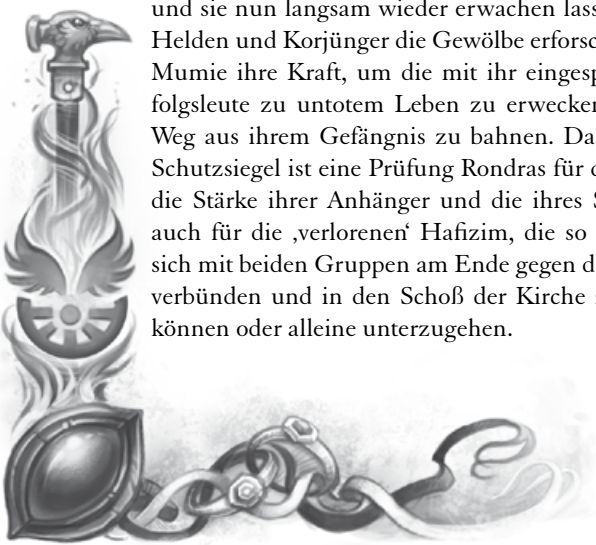
Durch den Blitzeinschlag wurde ein Weg in eine alte Palastanlage frei gelegt, die vor langer Zeit geschleift wurde und von der nur noch die unteren Etagen erhalten sind. In ihr ruht seit ewigen Zeiten eine der von den Hafizim behüteten Bedrohungen. Durch die Erschütterungen der göttlichen Manifestation wurden die alten Schutzsiegel zerbrochen, welche eine alte Ssrkhrsechu-Mumie dort gefangen hielten und sie nun langsam wieder erwachen lassen. Während die Helden und Korjünger die Gewölbe erforschen, sammelt die Mumie ihre Kraft, um die mit ihr eingesperrten alten Gefolgsleute zu untotem Leben zu erwecken und sich einen Weg aus ihrem Gefängnis zu bahnen. Das Zerbrechen der Schutzsiegel ist eine Prüfung Rondras für den Glauben und die Stärke ihrer Anhänger und die ihres Sohnes Kor, aber auch für die ‚verlorenen‘ Hafizim, die so gezwungen sind, sich mit beiden Gruppen am Ende gegen den alten Feind zu verbünden und in den Schoß der Kirche zurückkehren zu können oder alleine unterzugehen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Vor euch öffnet sich der Weg in die unteren Gewölbe einer Palastanlage, auf den ihr sonst nur nach mühevoller Arbeit und viel Glück gestoßen wärt. Seit einigen Jahrhunderten hat kein Mensch mehr einen Fuß in das Gewölbe gesetzt. Welche Geheimnisse werden euch dort unten wohl erwarten? Das Licht der Fackeln reicht kaum bis zum Boden des Abhangs, der hinunter in eine große von Säulen gestützte Halle führt.

Während die Ausgrabungshelfer den Eingang erst einmal abstützen wollen, können die Helden in aller Ruhe Licht und andere Ausrüstung aus dem Lager für die Erforschung des Gewölbes herbeiholen.

Der Durchbruch im Boden führt zu einem Erdwall, über den man mit einer gelungenen Probe auf *Klettern* oder *Kör-*





perbeherrschung +5 gelangen kann. Ein Misslingen der Probe bedeutet Sturzschaden von bis zu 6W6-1 durch den Sturz in knapp 20 Schritt Tiefe.

Unten angekommen eröffnet sich den Helden die **Eingangshalle (0.1)** des alten Palastes. Sollten die Korjünger vor den Helden in das Gewölbe gelangen, erkunden sie relativ oberflächlich das Gewölbe, bis sie schließlich zur Statue gelangen und dort nicht weiter kommen.

In dem unterirdischen Gebäude sind vielerorts Gänge und Treppen eingestürzt und die im Anhang beschriebene Karte enthält nur die zugänglichen Räumlichkeiten.

DER ALTE PALAST – DIE ERSTE EBENE (0)

Ab hier haben die Helden die Möglichkeit die Zze-Tha-Chuchas-Glyphen zu finden und zu katalogisieren. In dem meisten Fällen handelt es sich um inaktive oder aktive Zaubersymbole, nur im unteren Bereich können die Helden auf größere Tontafelarchive mit den Glyphen stoßen. Wie genau das Sammeln der Glyphen funktioniert, wird im **Anhang** ab Seite 114 erklärt.

Der Palast wurde einst von *Melekhi ibn Kheriman* bewohnt, einem treuen Gefolgsmann des ertulamidischen Kriegers *Rashtul al'Sheik*. Dieser hatte die Aufgabe, über die Geheimkammern sowie das Gefängnis von Gefangenen zu wachen und aus den dort gefangenen Echsen Informationen über ihre Magie und ihren Wissensschatz herauszuholen. Insbesondere oblag ihm die Sicherung der durch den Bannkreis paralysierten Ssrkhrsechu-Mumie, deren Zugang noch während der dunklen Zeiten von einem Rondra- und Korgeweihten in einem großen Wunder versiegelt wurde. Während der vielen Kämpfe und Kriege um Zhamorraah wurde jedoch der oberirdische Teil des Gebäudes komplett zerstört, und all jene starben, die um das Gefängnis der Mumie wussten. Im Laufe der Jahrhunderte wurde die Stelle überbaut und später von Satinavs Zahn und dem Sand geschliffen. Auch die Hafizim als Wächterorden wissen mittlerweile nichts Genaueres mehr über diesen Ort, nur das es viele verschüttete Eingänge in die unterirdischen Bereiche Zhamorraahs gibt und dort in versiegelten Kammern zahlreiche Gefahren aus dunklen Zeiten in Form von Wissen und echsischer Gestalt lauern. Sofern bei der Raumbeschreibung in der ersten Ebene es nicht anders beschrieben ist, bestehen alle Wände aus hellem Sandstein. In regelmäßigen Abständen gibt es an Säulen oder Wänden Fackelhalter und Ölschalen.

DIE EINGANGSHALLE (0.1)

Von der riesigen Eingangshalle ist der Großteil des Eingangsbereiches vollkommen verschüttet. Der frei begehbare Bereich allein ist 30 Schritt breit, 15 Schritt tief und 8 Schritt hoch. Mehrere dicke Säulen tragen die Decke bis heute und im Norden führt ein Gang tiefer in den Palast hinein. Überall an den Wänden sind verblasste Malereien und zerfalle-

ne Mosaike zu erkennen, die über Echsen triumphierende Männer in ertulamidischen Rüstungen oder prunkvollen Kaftanen mit Turbanen und Zepter zeigen oder Geschuppte, welche in Ketten in die Tiefen eines sandigen Gefängnisses eingesperrt werden. An manchen Stellen können noch unleserliche Überreste ertulamidischer Texte gefunden werden, die passend zu den Malereien an den Wänden von *Rashtul al'Sheik* und seinen Triumphen über die Echsen berichten.

GÄNGE (0.2)

Die Gänge sind allesamt 3 Schritt breit und 3 Schritt hoch. An den Wänden sind ebenfalls verfallene Wandmalereien zu erkennen, die ähnliche Szenen wie in der Eingangshalle zeigen. An manchen Stellen ist der Gang teilweise eingestürzt und die Helden müssen über die Trümmerteile klettern, um dem Gang weiter zu folgen.

Einer der **Gänge (0.2a)** ist leicht abschüssig und ist deutlich kälter als die anderen. An den Wänden sind Zeichnungen von Früchten (Trauben, Äpfel, Birnen usw...), Tieren (Ziegen, Schafe und Rinder) und Menschen, welche die Früchte ernten und die Tiere hüten. Ein anderer **Gang (0.2b)** ist leicht ansteigend und wärmer als die anderen Gänge. An den Wänden erkennen die Helden Zeichnungen von Getreide und Weizenfeldern und Menschen, die diese Feldfrüchte ernten.

WACHRÄUME (0.3)

Diese Räume sind 6 Schritt breit und 10 Schritt tief und 3 Schritt hoch. In der Mitte stehen zwei steinere Tische mit je vier steinernen Stühlen. An den Wänden sind Szenen von Kämpfern in Prunkrüstungen und mit wertvollen Waffen zu sehen, die allesamt eine Art Halsband tragen, in deren Halsbeuge ein dunkelroter Stein eingelassen zu sein scheint. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4/ +8 (ohne die Kenntnis der Sonderfertigkeit Zaubersymbole) kann in beiden Kammern jeweils links neben dem Eingang eine in den Stein gemeißelte Rune erkannt werden. Hierbei handelt es sich um die Arkanoglyphe *Singendes Zeichen* mit den Zusatzzeichen *Zielbeschränkung* (Wächter mit einem Blutstein) und *Kraftquellenspeisung* (Nodix) und einer Gesamtkomplexität von 9. Sobald die Helden den Raum betreten, erklingt ein schriller Alarmton, der nach einigen Minuten ausklingt und wieder von Neuem beginnt, so lange die Helden sich in dem Raum aufhalten.

RÜSTKAMMERN (0.4)

Diese Räume sind 3 Schritt breit, 6 Schritt tief und 3 Schritt hoch. An den Wänden befinden sich unzählige steinerne Waffen- und Rüstungsständer, doch ihre Spiegelpanzer, Khunchomer, Reitersäbel, Dschadras und metallenen Rüstungsteile sind allesamt verrostet oder verfallen. An den Wänden sind Abbilder von ertulamidischen Waffen und Rüstungen zu finden. Nur zwei Waffen haben Satinavs Zahn getrotzt: Ein Reitersäbel, welcher der Waffe des Rondrageweihten Randrat verblüffend ähnelt sowie ein Khunchomer,





der die Zeichen Mada, Kor und Uthars trägt (permanenter ZAUBERKLINGE GEISTERSPEER, verletzend gegen Untote).

HAUPTHALLE (0.5)

Diese große Halle war einst der zentrale Knotenpunkt, von dem man weiter nach oben in die heute nicht mehr vorhandene Herrscherresidenz oder tiefer in die Gewölbe des Palastes gelangen konnte. Der Raum ist 15 Schritt breit, 10 Schritt tief und 5 Schritt hoch. An den Wänden sind verblasste Malereien von den Heldentaten des Hausherrn und seiner Familie zu sehen. In der Ost- und in der Westwand befinden sich Rundtreppen, die weiter nach unten führen und deren Gittertüren verrostet aus den Angeln gefallen sind. In der Südwand ist noch ein Treppenaufgang zum Obergeschoß zu sehen, der allerdings vollkommen verschüttet ist. Zwischen den beiden Treppen in der Südwand steht noch die marmorne Statue eines tulamidischen Kriegers, der schwer

gerüstet mit zwei Schwertern in drohender Haltung dasteht. Im Sockel ist der Name *Melekhi ibn Kheriman* eingelassen. In der Nordwand befinden sich neben den weiterführenden Gängen jeweils die Überreste einer Statue, die jedoch zersprungen sind und deren Darstellung nicht mehr zu erkennen sind.

LAGER, KALT (0.6A)

Dieser Raum war das Lager für Lebensmittel, die kühl gelagert werden mussten. Der Raum ist 6 Schritt breit und 15 Schritt tief und 5 Schritt hoch. Es finden sich hier Überreste von Regalen aus Stein und verrostete Metallbänder von Fässern. An der südlichen Wand ist die Wand ein Stück eingebrochen und der Gang in der westlichen Wand führt in einen eingestürzten Raum, der früher vermutlich als Lieferanteneingang diente. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* lässt sich direkt über dem Eingang im Raum eine weitere Arkano-Chuchas-Glyphe finden. Dies ist eine *Glyphe der elementaren Attraktion* (Eis) mit dem Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung* (Nodix).

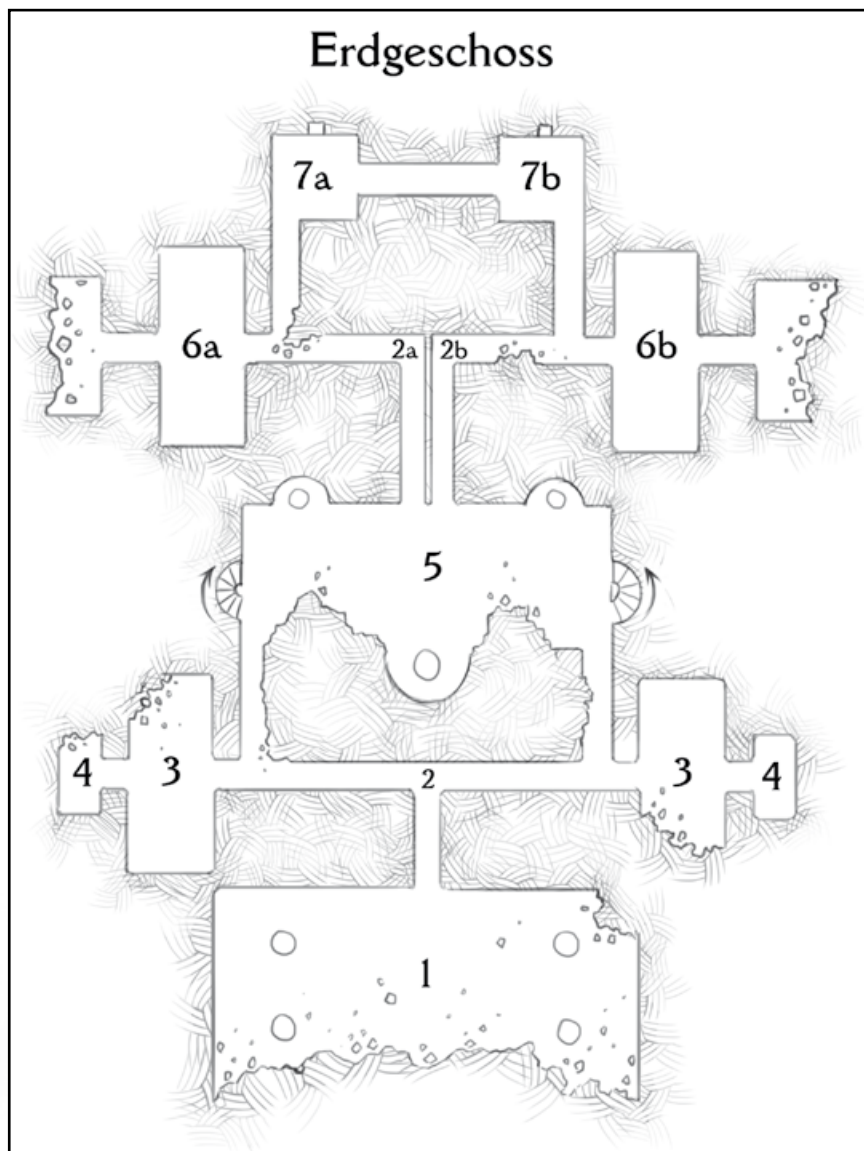
Attraktion (Eis) mit dem Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung* (Nodix).

LAGER, WARM (0.6B)

Dieser Raum diente als Trockenlager. Hier wurden Lebensmittel gelagert, die trocken aber warm gelagert werden mussten, wie Getreide oder Weizen oder Brot. Der Raum ist wie das andere Lager 6 Schritt breit, 15 Schritt tief und 5 Schritt hoch. Es finden sich verrottete Überreste von Körben und Säcken und Regalen aus Stein. Ein Gang in der östlichen Wand führt auch hier zu einem eingestürzten Lieferanteneingang. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe-Probe* lässt sich direkt über dem Eingang im Raum eine weitere Arkano-Chuchas-Glyphe finden. Dies ist eine *Glyphe der Elementaren Attraktion* (Feuer) und dem Zusatzzeichen *Kraftquellenspeisung* (Nodix).

KÜCHEN (0.7A UND 0.7B)

Die Räume sind jeweils 6 Schritt breit, 6 Schritt tief und 4 Schritt hoch. Es finden sich Kochstellen und Teile von altem Geschirr aus Ton. In der Nordwand ist ein kleiner Aufzug (1 x 1 Schritt) der für den Transport von Essen nach oben und unten gedacht war. Heute ist er nicht mehr funktionstüchtig aber mit einer gelungenen *Akrobatik-Probe* +4 oder *Körperbeherrschung* +6 kann man sich durch ihn zwei Stockwerke tiefer ins Esszimmer zwängen.





DIE GESINDEKAMMERN – DAS ERSTE UNTERGESCHOSS (I)

Die Treppen aus dem Hauptraum und die Schächte der Speiseaufzüge führen zu diesem Stockwerk. Die Räumlichkeiten sind aus hellem Sandstein gehauen, und auch hier sind Wandmalereien zu finden, die aber Weitem nicht so prunkvoll wie die in der oberen Etage sind.

VORRAUM MIT STATUE (I.1)

Dieser Raum ähnelt dem Hauptraum im oberen Geschoß und befindet sich auch direkt unter ihm. Er ist 15 Schritt breit, 10 Schritt tief und 5 Schritt hoch und an den Wänden sind Wandmalereien von arbeitenden Menschen zu sehen, wobei keine Anzeichen von Sklavenarbeit zu erkennen ist. In der Mitte des Raumes liegen die Trümmer einer alten Marmorstatue, aus deren Überresten man nur noch erahnen kann, dass es sich um einen tulamidischen Mann gehandelt haben muss.

GÄNGE (I.2)

Die Gänge sind identisch mit denen im oberen Stockwerk: 3 Schritt breit und 3 Schritt hoch und mit verblassten Malereien von Feld- und Minenarbeitern bedeckt.

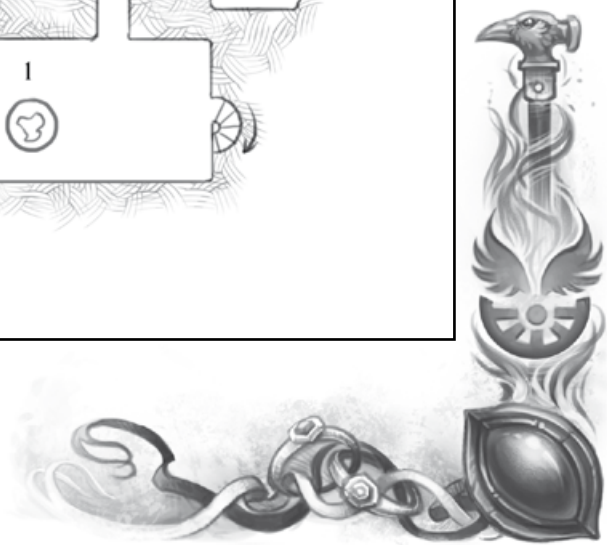
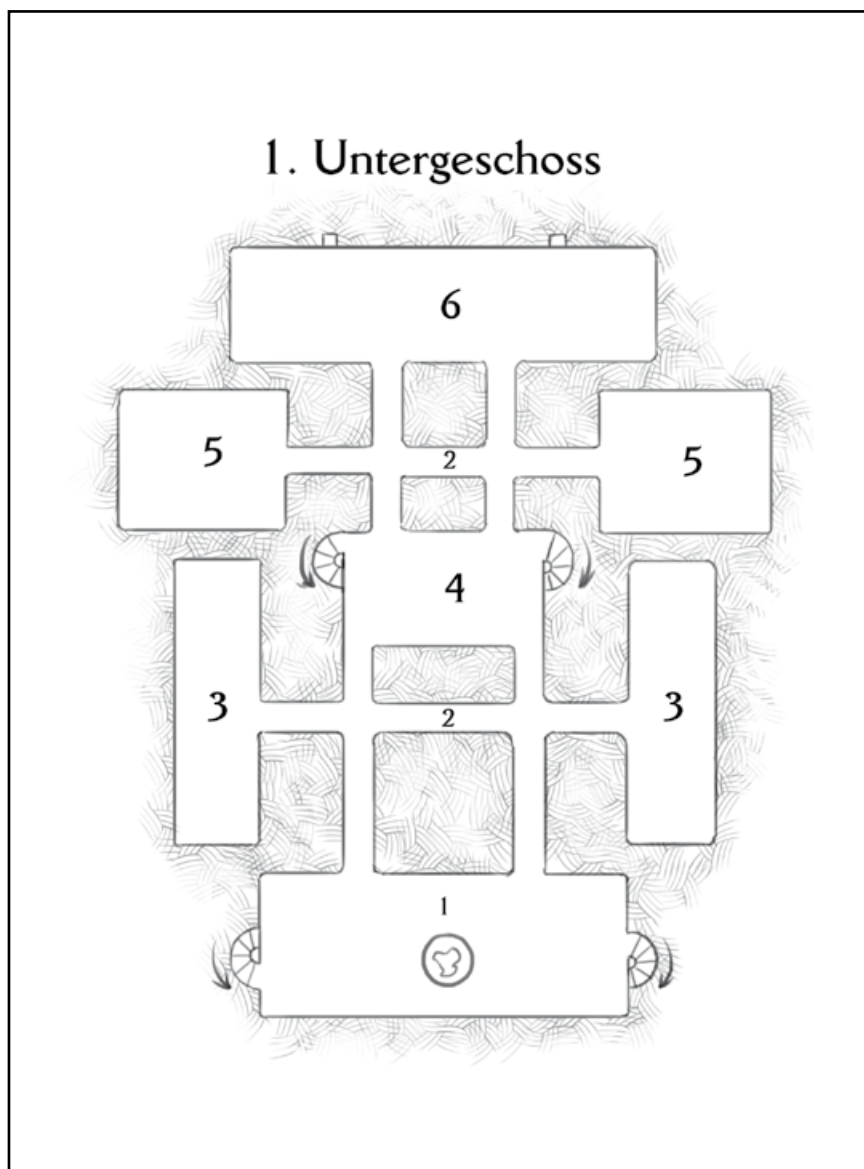
SCHLAFRÄUME DES GESINDES (I.3)

Diese Räume dienten dem Gesinde als Schlafkammern und Aufenthaltsräume. Sie sind 6 Schritt breit, 20 Schritt tief und 5 Schritt hoch. An den Wänden sind Wandmalereien von Familien, spielenden Kindern oder ähnlich friedlichen Szenen zu erkennen. An manchen Stellen kann man noch Spuren von Kindermalereien an den Wänden finden. In jedem der beiden Räume sind 20 Doppelbetten. Das unterste Bett ist ein wenig im Boden eingelassen und das nächste ist anderthalb Schritt darüber. Alle Betten sind aus Stein, auf denen früher Strohmatten gelegen hatten.

TREPPENRAUM (I.4)

Über diesen 10 Schritt breiten, 5 Schritt tiefen und 4 Schritt hohen Raum konnte man die verschiedenen Gänge und Treppen erreichen. In der östlichen und westlichen Wand befinden sich nach unten führende Treppen. Früher wurden diese Trepp-

pen von Eisengittern versperrt, doch diese sind schon seit geraumer Zeit aus der Wand gefallen und liegen rostend auf dem Boden. Wenn man die Treppe hinunter geht, sind an den Wänden reliefartig lebensgroße Wächter in Vollkörperrüstung und Dschadras in die Wände gehauen. Die edelsteingeschmückten Augen verleihen ihnen ein erschreckend echtes Aussehen und ihre Formation in Reih und Glied wirkt auf den Besucher ziemlich bedrohlich. Auf den dritten Blick (*Sinnenschärfe* +4) oder nach einer näheren Untersuchung ist zu erkennen, dass fast alle ein Halsband oder eine Kette mit einem dunkelroten Stein besitzen. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +2/+4 (ohne die Sonderfertigkeit *Zauberzeichen*) kann man im Zierrahmen der beiden Treppenzugänge wieder Chuchas-Glyphen entdecken. Hierbei handelt es sich erneut um die Arkanoglyphe *Singendes Zeichen* mit dem Zusatzzeichen *Zielbeschränkung* (Wächter mit einem Blutstein) und *Kraftquellenspeisung* (Nodix).





WERKSTÄTTEN (1.5)

In diesen Räumen wurden kleinere Reparaturen erledigt: Es gibt eine kleine Schneiderei, eine Töpferei, eine Schleiferei für Messer und eine Wäscherei. Die Räume sind 6 Schritt breit, 12 Schritt tief, und 4 Schritt hoch. Es finden sich keine Wandmalereien.

ESSZIMMER (1.6)

Der Raum diente dem Gesinde als Speiseraum, in der Mitte des Raums stehen zwei große steinerne Tische mit steinernen Bänken. Überall liegen zerbrochene Stücke von Tellern und Bechern aus Ton herum. Der Raum ist 25 Schritt breit, 8 Schritt tief und 4 Schritt hoch. In der Nordwand befinden sich die Öffnungen für die beiden Essensfahrstühle nach oben.

DAS VERLIEß – DAS ZWEITE UNTERGESCHOSS (2)

Über die beiden Treppen im **Treppenraum (1.4)** des ersten Untergeschosses gelangt man in dieses Stockwerk. Die Wände sind aus rauem, grob behauenen Sandstein und es finden sich keinerlei Wandmalereien.

WACHRAUM (2.1)

Dieser Raum diente den Schließern als Aufenthaltsraum. Es sind noch Überreste von zwei Tischen und sechs Stühlen zu finden, dazu ein verrosteter alter Säbel. Der Raum ist 10 Schritt breit, 5 Schritt tief und 4 Schritt hoch. In der Nordwand ist ein Durchgang, der früher einmal durch eine massive Holztür versperrt wurde, die nun aber verrottet in den Angeln hängt.

GÄNGE (2.2)

Die Gänge hier sind etwas enger und gröber behauen und nur 2 Schritt breit und 2 Schritt hoch.

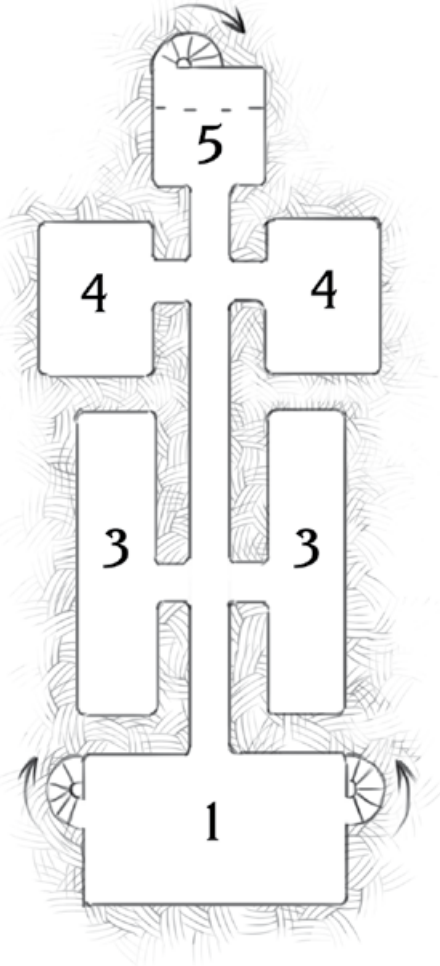
GRUPPENZELLEN (2.3)

Diese großen Räume wurden als Gemeinschaftszellen genutzt. Die Räume sind 4 Schritt breit, 15 Schritt tief und 2 Schritt hoch. Sie werden durch ein langes, eisernes – mittlerweile stark verrostetes – Gitter in zwei Hälften geteilt. Im Gitter war eine Tür, die mittlerweile aber aus den Angeln gerostet ist. Im Zellenbereich befinden sich zahlreiche verrostete Fuß- und Handketten, die sicher 20 Gefangenen Platz bieten würden. Im linken Zellentrakt sind immer noch vier menschliche Skelette an die Wand gefesselt, während sich im rechten Zellentrakt die Überreste von zehn echsischen Skeletten finden.

FOLTERKAMMERN (2.4)

Diese Räume wurden als Folterkammern verwendet. Sie sind 6 Schritt breit, 8 Schritt tief und 3 Schritt hoch. Es stehen noch allerlei Foltergeräte herum, die Überreste einer steinernen Streckbank in einer Ecke, an den Wänden hängen

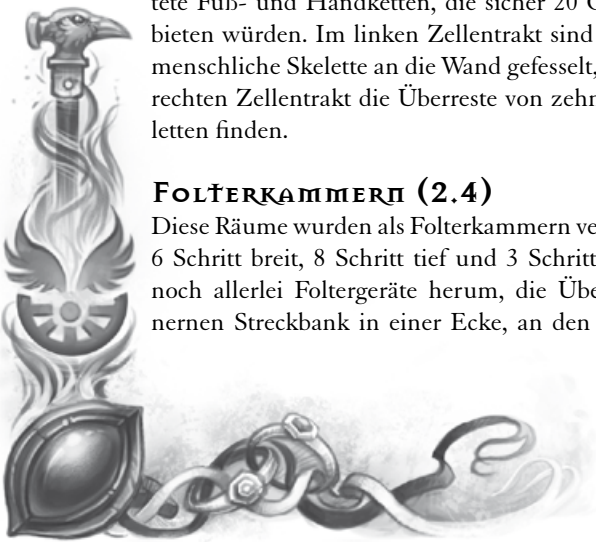
2. Untergeschoss



verrostete Haken und Dornen, in einer anderen Ecke findet sich ein Gestell zum Auspeitschen und ein Kohlebecken mit eisernen Haken und so weiter.

SACKASSE, GEHEIMGANG (2.5)

Der Gang scheint sich hier in einer Sackgasse zu verlaufen, nur an den beiden Wandseiten stehen steinerne Regale herum. Die Nische ist 4 Schritt breit, 2 Schritt tief und 3 Schritt hoch. Erst wenn man den geheimen Durchgang entdeckt und überwunden hat, ist der Raum 5 Schritt tief. Die Wände sind am Boden und der Decke ungewöhnlicherweise mit einem 2 Spann breiten Zierrahmen versehen, in dem Szenen zu erkennen sind, bei denen Echsen gefangen oder bekämpft werden. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* +7/+12 (ohne die Sonderfertigkeit Zauberschilder) kann man an der Wand in dem Zierrahmen eine Zze-Tha-Chuchas-Glyphe erkennen. Bei dieser handelt es sich um die Arkanoglyphe des *Ungesehenen Zeichens*, die mit den Zu-





satzzeichen *Verkleinerung* und *Kraftquellenspeisung* (Nodix) versehen wurde. Auf jeden Anwesenden mit einer Magiere-sistenz unter 8 wirkt die verborgene Nische so, als würde auf ihr ein WIDERWILLE liegen. Entweder zerstören die Hel-den die Arkanoglyphe (Gesamtkomplexität 13) oder ihnen muss eine MU-Probe +7 gelingen, um die vermeintlich feste Wand durchschreiten zu können. Durch Unterstützung der Mithelden durch eine erfolgreiche *Heilkunde-Seele*-Probe, einem ÄNGSTE LINDERN oder Ähnlichem, kann eine misslungene MU-Probe zum Durchschreiten wiederholt werden.

In der verborgenen Nische befindet sich die sehr gut er-haltene Wandmalerei eines urtulamidischen Kriegers mit Dschadra, Khunchomer und schwarzem Schild. Über dem Relief des Kriegers ist die Inschrift „Im Feuer der Schlacht gehärtet, mit Mut und Ehre gewappnet“ auf Ur-Tulamidya zu erkennen. Zu ihren Füßen sind unzählige filigrane Relie-farbeiten von Krokussen, Kornelkirschenzweigen und Lilien zu erkennen. Erst auf den zweiten Blick erschließt sich dem Betrachter mit einer erfolgreichen *Sinnenschärfe*-Probe +2 die vage Form einer Schale aus Lilienranken und Kornelkir-schenruten. In winziger Schrift ist in die Zweige und Ranken dabei eine Inschrift aus Ur-Tulamidya zu erkennen:

*Nur jenen, die Kr'Thon'Chh und
Rahandra in sich tragen und ihr Leben
mit dem Herrn teilen, offenbart sich der
Weg zum unaussprechlichen Grauen,
welches wir zu beschützen geloben.*

Helden mit tulamidischen Wurzeln können durchaus wis-sen, dass Rahandra der urtulamidische Name für Rondra ist, der auch heute im tulamidischen Raum gebräuchlich ist. Mit einer Probe auf *Götter/Kulte* +6 oder *Geschichtswissen* + 8 kann herausgefunden werden, das Kr'Thon'Chh ein alter echsischer Name für Kor ist.

Um den mittels großen Wunders eines Kor- und Rondrage-weihten verschlossenen Weg hier zu öffnen, müssen der Korgeweihnte Santiago und der Rondrageweihnte Randrat ihr Blut in die Schale opfern. Danach offenbart sich ein Treppengang in die unteren, geheimen Gewölbe. Sollten die Korjünger vor den Helden das Gewölbe betreten haben, sitzt Santiago mit seinen Begleitern hier an die Wand gelehnt und meditiert über die Lösung des Rätsels, denn alleine kommen sie nicht weiter. Sofern die Helden zuerst angekommen sind, wird nach einer geraumen Weile Santiago mit seinem Gefährten Khalid Ramirez zu ihnen stoßen.

Der Tod des Korgeweihten

Sollte der Fall eintreten, dass die Helden den Korgeweih-ten schon vorher getötet haben, geht es an dieser Stelle nicht weiter, da das Blutopfer freiwillig dargebracht werden muss, um den Zugang frei zu geben. In diesem Fall können die unteren Ebenen nicht weiter untersucht werden, und es kommt kurze Zeit später direkt zur fi-nalen Auseinandersetzung mit der Mumie (**Das Finale – Der zweite Kampf gegen die Ssrkhrsechu-Mumie** ab Seite 110).

Santiago hat natürlich auch ein Interesse daran die Geheim-tür zu öffnen, versucht aber seine Position gut auszuspielen und den Helden ein paar Versprechen abzurufen. So fordert er zum Beispiel das Aufteilen aller in den tieferen Ebenen entdeckten Fundstücke und den Austausch aller bislang er-langten Informationen. Durch Verhandlungsgeschick lässt er sich auf einen Handel ein, wenn er zumindest Abschriften der Berichte der Expedition bekommt und alle Fundstücke einmal selbst untersuchen darf, bzw. alles behalten darf, was eindeutig Kor zuzuordnen ist. Dies kann entweder durch ausspielen erreicht werden oder mit einer vergleichenden Probe auf *Überreden*.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gemeinsam stehen Randrat und Santiago vor der Male-rei und schneiden sich mit ihren Dolchen in die Hand-flächen. Als ihr Blut langsam in die Schale tropft und sich dort in einer rubinroten Lache vermischt, ist kurz das Fauchen einer riesigen Echse zu vernehmen und es scheint, als würde euch ein stürmischer Windzug bei-ßend ins Gesicht peitschen. Plötzlich verschwindet die Wand hinter dem Relief des tulamidischen Kriegers von einem Augenblick zum anderen und gibt euch den Blick auf eine steinerne Treppe in tiefste Dunkelheit frei.

Nachdem die Wand verschwunden ist, können die Helden nun eine Treppe in der Nordwand sehen, die nach unten führt. An den Wänden der Treppe sind links und rechts mehrere profane Zze-Tha-Chuchas-Glyphen angebracht, die von Gefahr, Echsen, Magie und verbotenen Geheimnis-sen künden.

DAS GEHEIME VERLIEß – DAS DRITTE UNTERGESCHOSS (3)

Einzig über die steinerne Treppe aus dem **Geheimgang (2.5)** erreicht man diese Ebene. In dem unterirdischen Gefängnis wurden zahlreiche mächtige Kristallomanten und andere zauberkundige Echsen in speziellen antimagischen Kam-





mern eingesperrt und untersucht. Die Wände hier sind aus grob behauenen Sandstein ohne irgendwelche Verzierungen und in den Zellen wurden die Decken zudem mit einer Schicht aus Blaubasalt versehen. Überall an den Wänden sind urtulamidische Schriftzeichen zu erkennen, welche die Symbole Gefahr, Wacht, Antimagie, der alte Feind und dergleichen darstellen.

ΕΙΠΓΑΠΓ (3.1)

Der gesamte Boden in diesem Raum ist mit feinem weißem Sand bedeckt, der bis an die Knöchel reicht. Der Raum ist 4 Schritt breit, 4 Schritt tief und 4 Schritt hoch. In der Nordwand war einst eine massive Holztür eingelassen, die aber ebenfalls aus den Angeln gefault ist. Ansonsten sind in dem Raum wieder zahlreiche Glyphen eingelassen, die von Gefahr und Magie reden, genau wie die Runen am oberen Ende der Treppe.

Der Raum besitzt als Sicherung gegen unbefugtes Betreten eine besondere Falle: Sollte der Boden mit einem Gewicht von mehr als 100 Stein belastet werden, ohne dass zuvor der versteckte Schalter betätigt wurde, bricht der Boden unter den Helden weg und sie stürzen in eine fünf Schritt tiefe Grube mit metallenen Dornen am Boden. Der Sturz auf diese Spitzen richtet 6W6 Schadenspunkte an und da die Spitzen stark verrostet sind, muss eine Konstitutionsprobe +5 bestanden werden, ansonsten droht eine Infektion mit Wundfieber. Die Falle kann entweder mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 entdeckt werden, eine Probe auf *Gefahreninstinkt* +3 warnt zumindest vor der hier lauernenden Lebensgefahr. Mit einer gelungenen Probe auf *Sinnenschärfe* +8 kann der Geheimschalter in einer verborgenen Nische auf der anderen Seite des Raumes gefunden. Die Funktionsweise der Falle kann mit einer Probe auf *Mechanik* erkannt werden, sodass die Helden einfach auch einzeln über den Sandboden laufen können – sofern sie mit Ausrüstung nicht das Gewicht von 100 Stein überschreiten.

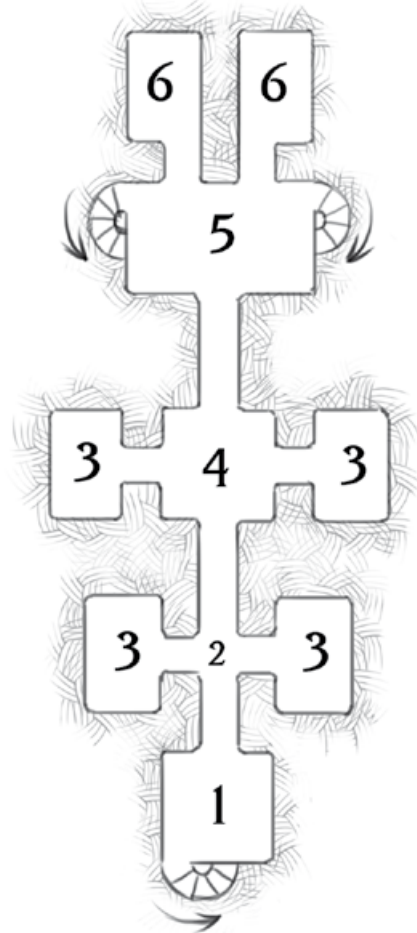
ΓΑΠΓΕ (3.2)

Die Gänge hier sind genau wie die Gänge im Verließ im Stockwerk über diesem gebaut. Bei der Tür zum **Eingang (3.1)** kann man vom Gang aus eine Zze-Tha-Chuchas-Glyphe erkennen, die mit einem *Ungesehenen Zeichen* ihre Wirkung nur auf Echsen entfaltet und entsprechend von den Helden mit einer einfachen *Sinnenschärfe*-Probe gesehen werden kann.

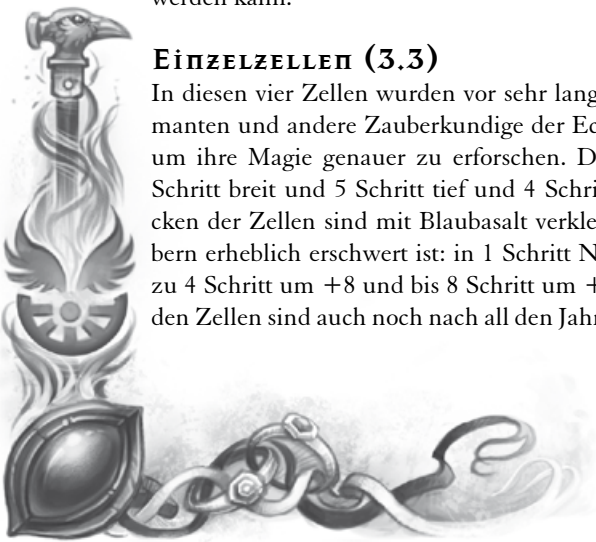
ΕΙΠΖΕΛΖΕΛΛΕΠ (3.3)

In diesen vier Zellen wurden vor sehr langer Zeit Kristallomanten und andere Zauberkundige der Echsen eingesperrt, um ihre Magie genauer zu erforschen. Die Räume sind 4 Schritt breit und 5 Schritt tief und 4 Schritt hoch. Die Decken der Zellen sind mit Blaubasalt verkleidet, sodass Zaubern erheblich erschwert ist: in 1 Schritt Nähe um +12, bis zu 4 Schritt um +8 und bis 8 Schritt um +4. Die Türen zu den Zellen sind auch noch nach all den Jahren fest verschlos-

3. Untergeschoss



sen und sitzen fest in ihren Scharnieren. In den Türen sind Zze-Tha-Chuchas-Glyphen eingelassen, die Arkanoglyphen mit einem *Fallensiegel* (2W6+6 TP Kälteschaden) und den Zusatzzeichen der *Verkleinerung* und *Kraftquellenspeisung* (Nodix) darstellen. Zum Entdecken der Arkanoglyphen zwischen dem Zierrahmen ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +7/+12 (ohne Sonderfertigkeit Zaubersymbole) nötig. Die Türen können zwar mit einer erfolgreichen Probe auf *Schlösser öffnen* +8 geöffnet werden, allerdings löst eine Berührung der Tür oder des Schlosses das *Fallensiegel* aus. In den Zellen befinden sich nur noch die Überreste von den vier Kristallomanten die hier eingesperrt waren. Sie sind mit Eisenketten und eisernen Halskrausen an die Wand gekettet und sind dort irgendwann elend verdurstet. Auf dem Boden der Zellen sind urtulamidische Zeichen und ein magischer Schutzkreis gezeichnet. Mit einer Probe auf *Magiekunde* (*Magietheorie*) +4 kann man erkennen, dass der Schutzkreis keiner bekannten Art der Magie zuzuordnen ist. Bei dieser Art der Magie handelt es sich um alte drachische Magie, die auf den verborgenen Tafeln des *Rashtul al'Sheik* erklärt werden.





KAMMER MIT GEHEIMGANG (3.4)

Dieser Raum ist 4 Schritt breit, 4 Schritt tief und 4 Schritt hoch. In der östlichen und westlichen Wand befinden sich die Gänge zu weiteren Zellen. Die Decke, die Wände und der Boden des Raumes sind mit verwirrenden und ineinander verschlungenen Rahmen, Ovalen, Kreisen und zahlreichen Glyphen in Rot und Silber bedeckt. Zwischen den ganzen Glyphen sind zahlreiche Zze-Tha-Chuchas-Glyphen eingelassen, die im Wirrwarr der Zeichen und Formen verborgen sind. Hierbei handelt es sich um die Arkanoglyphen *Hypnotisches Zeichen* mit den Zusatzzeichen *Zielbeschränkung* (wirkt nicht auf Wächter mit einem Blutstein) und *Kraftquellen-speisung* (Nodix). Alle Personen mit einer Magieresistenz unter 10 starren nur noch die Glyphen an und versuchen ihr möglichst nahe zu kommen. Dabei nehmen sie nichts anderes mehr wahr. Jede Spielrunde ist eine KL-Probe +3 erforderlich, um den Blickkontakt abubrechen. Am besten durchquert man den Raum mit geschlossenen Augen und nur so kann man Helden wieder einigermaßen sicher herausholen, die sich im Betrachten der Glyphen vollends verloren haben. Eine *Orientierungs*-Probe +4 kann nach einigen Versuchen ungefähr zeigen, wo die Arkanoglyphen sind, damit der Blick in die Richtung vermieden werden kann oder diese sogar zerstört werden können. Mit einer gelungenen *Sinnenschärfe* +6 oder *Gesteinskunde* +2 entdeckt man, dass die Nordwand besser verarbeitet und etwas neuer aussieht als die anderen Wände. Hier befindet sich die zugemauerte Grabkammer der echsischen Forschungsobjekte. Die Wand (80 Strukturpunkte, Härte 20, Struktur 12) kann mit Hilfe passender Werkzeuge (Vorschlaghammer, Spitzhacke usw.) aufgebrochen werden.

MAGISCHE LAGERKAMMERN (3.6)

An den Türen sind urtulamidische Schutzzeichen eingraviert. Die Schlösser sind von hervorragender Qualität und auch die Jahrhunderte konnten ihnen nichts anhaben. Über den schweren Steintüren (Strukturpunkte 50, Härte 10, Struktur 15) sind steinerne Augen angebracht. In den Türen sind magische Zze-Tha-Chuchas-Glyphen eingelassen, auch hier handelt es sich wieder um Arkanoglyphen, *Fallensiegel* (2W6+6 Feuerschaden) mit den Zusatzzeichen *Zielbeschränkung* (Wächter mit Blutstein) und *Kraftquellen-speisung* (Nodix). Zu entdecken sind diese mit einer Probe auf *Sinnenschärfe* +7/+12 (ohne Sonderfertigkeit Zauberszeichen). Die Falle wird wie zuvor auch bei Berühren des Schlosses aktiviert. Die Räume sind 5 Schritt breit, 5 Schritt tief und 4 Schritt hoch. In steinernen Regalen befinden sich Tontafeln mit Texten in einem sehr alten Dialekt des Ur-Tulamida, als auch in Chuchas-Glyphen und Chrmk. Die Tafeln sind in sehr gutem Zustand und müssen nur vom Staub befreit werden. Es handelt sich dabei hauptsächlich um Texte über Ehrentaten (eine Art Geschichtsschreibung mit Siegen über Echsen und Heldentaten), grobe Beschreibung echsischer Rituale und Magietheorie (Ergebnisse Forschungen) und Ahnentafeln (Stambäume, Adelskalendarium etc.), natürlich alles über

die Kammern verteilt. Eine der Tafeln beinhaltet tatsächlich einen Nachweis für den Herrschaftsanspruch der Satrapen von Fasar: eine Ahnentafel der Satrapen von Fasar sowie Beweise für deren Heldentaten im Kampf gegen die Echsen. Jede Tafel ist etwa 2 x 4 Spann groß und 5 Halbfinger dick und wiegt etwa 8 Stein. Pro Kammer befinden sich ungefähr 20 solcher Tafeln.

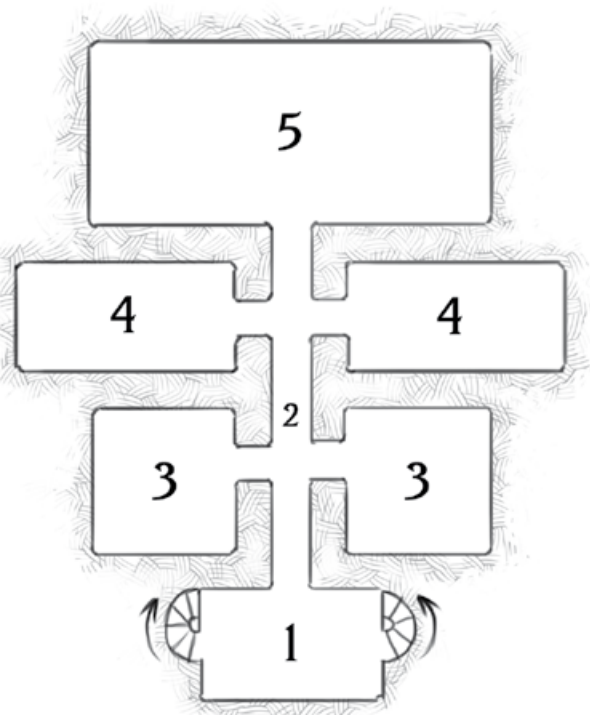
DAS GEFÄNGNIS DER SSRKHRSECHU-MUMIE – DAS VIERTE UNTERGESCHOSS (4)

Auf dieser Ebene wurden vor langer Zeit die Ssrkhrsechu-Mumie und ein paar andere Echsen in magische Schutzkammern gesperrt. Durch den Blitzschlag ist der nur noch sehr schwache magische Schutz endgültig zusammengebrochen und die Mumie ist wieder zum Leben erwacht. Während die Helden die Katakomben erforschen, hat die Mumie Kraft gesammelt und mehrere der hier eingesperrten Echsen als untote Diener erweckt.

EINGANGSBEREICH (4.1)

Die Treppe hinter der Wand aus der **Kammer mit Geheimgang (3.4)** führt in diesen Raum, der 10 Schritt breit, 5 Schritt tief und 4 Schritt hoch ist. Dies ist der erste Raum des letzten Untergeschosses, an den Wänden sind Wandmalereien von der Ssrkhrsechu-Mumie und ihrer Gefangennamen abgebildet. Eine

4. Untergeschoss





Tür in der nördlichen Wand ist erst vor Kurzem aufgebrochen worden, und ihre Trümmer liegen im Raum. Über der Tür ist wieder eine Zze-Tha-Chuchas-Glyphe mit dem *Ungesehenen Zeichen* gegen Echsen zu sehen.

GÄNGE (4.2)

Die Gänge hier sind genau so aufgebaut, wie die Gänge im Stockwerk über diesem. In der nördlichen Wand war eine massive Eisentür eingesetzt, diese wurde aber von den untoten Dienern der Mumie auf der Suche nach einem Ausgang aufgebrochen. In der östlichen und westlichen Wand sind je zwei Türen eingelassen.

LAGERRÄUME FÜR DIE TONTAFELN (4.3)

In diesen Räumen befinden sich ähnliche Tontafeln wie in den Räumen oberhalb. Die Räume sind 8 Schritt breit, 8 Schritt tief und 4 Schritt hoch. Die Türen zu diesen Räumen wurden vor Kurzem geöffnet. Die Tafeln hier sind noch in spröde Wachspläne eingewickelt und mit Wachssiegeln mit Zze-Tha-Chuchas-Glyphen versehen. An einigen Siegeln sind auch auf Ur-Tulamidya Zeichen angebracht, die vor der Gefahr der des Inhaltes warnen. Pro Raum sind ungefähr 30 solcher Tontafeln zu finden. Auf den Tafeln sind Mutmaßungen und wirre wissenschaftliche Abhandlungen über die Magie der Echsen und zahlreiche Theorien über die Kräfte und Herkunft der Drachen zu finden. Die Texte sind allerdings alle in Zze-Tha-Chuchas-Glyphen geschrieben und sind den Helden so nicht sofort ersichtlich.

LAGERRÄUME FÜR ARTEFAKTE (4.4)

In diesen Räumen wurden zahlreiche magische Gegenstände und Alchimika aufbewahrt wie Waffen, Rüstungen, die Zauberbeutel von Kristallomanten, Werkzeuge und Tränke. Heute finden sich dort beispielsweise noch 2 Heiltränke (D), ein Gewandheitsexir (C), zwei Intuitionsexire (D), zwei Klugheitsexire (D), zwei Konstitutionsexire (C), ein Kraftelexir (F) und drei Mutelexire (D), zwei Portionen Willenstrunk (D) und zahlreiche leere Phiolen, die zerschmettert auf dem Boden liegen. Mit einer einfachen Probe auf *Alchimie* oder *Magiekunde* +2 kann der einstige Inhalt als Astraltrank identifiziert werden. Auf dem Staub sind merkwürdige Schleifspuren eines riesigen Schlangenleibes zu erkennen, die irritierenderweise frisch zu sein scheinen. Fast alle Waffen fehlen hier und nur ein mit urtulamidischen Zeichen (Name: Echsenbann) verzierter Khunchomer (permanenter ZAUBERKLINGE, umgeht die Resistenz der untoten Echsen gegen Säbel) oder ein Doppelkhunchomer (Name: Eisherz) mit urtulamidische Zeichen verziert (permanenter EISESKÄLTE mit 13ZfP*). Die Räume sind 8 Schritt breit, 8 Schritt tief und 4 Schritt hoch.



GEFÄNGNIS DER SSRKHRSECHU-MUMIE (4.5)

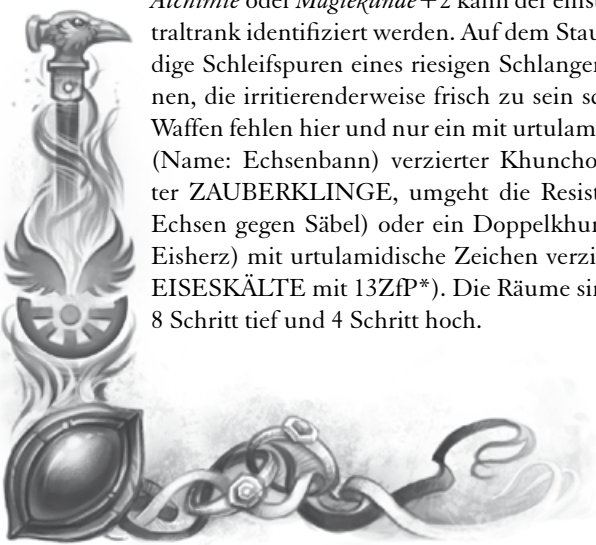
Dieser Raum wurde als Gefängnis für die Ssrkhrsechu-Mumie und zahlreiche zauberkundige Echsen genutzt. Er ist 20 Schritt breit, 10 Schritt tief und 5 Schritt hoch. Mehrere Säulen stützen den Raum. Auf dem Boden sind mit Mosaiksteinen magische Schutzsymbole gelegt, doch sind diese durch Risse unterbrochen. Hier kann man noch einen Bannkreis erkennen und mittels einer *Magiekunde*-Probe +10 den *Wahren Namen* der Mumie entschlüsseln, sofern sich ein Zauberkundiger die Zeit nehmen will und kann. An den Wänden befinden sich urtulamidische Bannschriften, die durch frisch heraus gebrochene Steine unbrauchbar gemacht wurden. In der Mitte des Raumes steht ein riesiger Sarg aus Onyx, übersät mit Chuchas-Glyphen und urtulamidischen Schriftzeichen. Im gesamten Raum stehen unzählige Sockel mit Echsenstatuen. Ein paar davon sind jedoch bereits verlassen, da die Echsen durch die Magie der Ssrkhrsechu-Mumie wiederbelebt wurden.

DER ERSTE KAMPF GEGEN DIE MUMIE

Hier stoßen die Helden zum ersten Mal auf die Ssrkhrsechu-Mumie, die zwar noch nicht all ihre Kräfte regenerieren aber bereits zahlreiche untote Diener erschaffen konnte.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Langsam bewegt ihr euch in den großen Raum, der durch eure Fackeln nur teilweise erhellt wird. Überall werden unheimliche Schatten von Echsenstatuen zu-





rückgeworfen, die teilweise zerbrochen und von innen wie hohl erscheinen. wie eine Haut die abgestreift wurde. Euer Fackelschein fällt auf einen Sarg aus Onyx, welcher mitten im Raum steht. Ehe ihr ihm euch noch weiter nähern könnt, schält sich aus den Schatten an der Wand die riesige Gestalt einer schlangenleibigen Mumie, die euch mit kalten Augen mustert. Hinter den Säulen kommen unzählige untote Echsenleiber hervor, die sich mit fauchenden Geräuschen und einem gierigen Ausdruck in den leblosen Augen in eure Richtung wenden. Die Mumie zischelt etwas in eure Richtung und deutet mit einem goldenen Zepter auf euch, während ihrer Kehle ein grausamer Singsang entschlüpft. Das Geräusch ihrer Stimme klingt wie Schleifpapier, das fest über Stein gerieben wird.

Den Helden sollte hier bewusst werden, mit welcher Art Gegner sie es zu tun haben und durch die zahlreichen Untoten wird der Leib der Ssrkhrsechu-Mumie zumindest vor Nahkämpfern abgeschirmt. Der Kampf sollte die Helden fordern, aber sie noch nicht an ihre Grenzen bringen. Wenn die Helden der Ssrkhrsechu-Mumie zu gefährlich oder erfolgreich erscheinen, lässt sie einen Teil der Kammer einstürzen, um sich und ihren untoten Dienern einen Weg nach oben zu bahnen.

Die Werte der Ssrkhrsechu-Mumie finden Sie im Abschnitt des finalen Kampfes **Das Finale – Der zweite Kampf gegen die Ssrkhrsechu-Mumie** ab Seite 110.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr scheint es zwischen der einstürzenden Decke und den Klauen der Untoten gerade noch rechtzeitig aus dem Raum geschafft zu haben. Während der Staub der eingestürzten Kammer sich hinter euch langsam legt, seht ihr, dass der Weg in die Kammer nun vollkommen verschüttet und wohl auf ewig versperrt sein wird. Jetzt geht es daran, die gefundenen Artefakte zu bergen und zu sichten.

Sollten die Helden vor der untoten Übermacht jedoch fliehen, wird sie ihnen nicht folgen, sondern irgendwann auch einen Durchbruch nach oben angehen, durch den sie dann ihr Gefängnis verlassen kann, um später noch einmal auf die Expeditionsteilnehmer zu treffen.

Nach dem Kampf werden die Helden vermutlich beginnen einen Teil der gefundenen Sachen aus den Katakomben zu bergen und dafür ihre Ausgrabungshelfer zu Hilfe holen. Sobald die Helden an ihrem Lager ankommen, stoßen sie auf weiteren unerwarteten Besuch.

DER ZORN DER HAFIZIM

Wenn die Helden aus dem Dunkel des Gewölbes wieder an die frische Luft kommen, wird es sie wundern, dass keiner der Arbeiter mehr an der Ausgrabungsstelle mehr wartet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie aus dem Nichts erscheinen dreißig, teilweise verschleierte Reiter in dunkler Kleidung mit Dschadras, Khunchomern und Kurzbögen bewaffnet. Ihre kampferprobten Gestalten sind in Lederpanzer gehüllt und ihre Augen funkeln grimmig. Zwanzig Schritt vor euch kommen sie zum Stehen und einer der Reiter reitet noch zwei Schritt weiter auf euch zu, ehe er auch anhält: „Mein Name ist Sarhidi sal A'Sar! Ich bin der Anführer der Hafizim und verantwortlich für die Sicherheit und den Frieden diese Ortes. Ihr habt beides gestört und mit eurem Eindringen uraltes Übel heraufbeschworen, welches nun droht die Gegend heimzusuchen. Außerdem eignet ihr euch Geheimnisse und Gegenstände an, die euch nicht gehören und unter der Obhut meines Ordens stehen. Wir haben versucht, euch aufzuhalten, aber ihr habt alle Warnungen ignoriert. Jetzt fordere ich ein letztes Mal auf: Gebt mir alles was ihr hier geraubt habt, verschwindet von hier und kommt nie wieder zurück!

Ansonsten werdet ihr hier sterben wie so viele Plünderer und Schänder vor euch.“ Herausfordernd blickt der Reiter euch an.

Jetzt liegt es an den Helden, die Situation nicht eskalieren zu lassen, denn selbst mithilfe der Korjünger sind die 30 Reiter ein nicht zu unterschätzender Gegner. Zunächst muss der Anführer der Reiter, *Sarhidi sal A'Sar*, davon überzeugt werden, dass sie nichts Böses mit dem Wissen vorhaben und das sie keine Diener der Echsen sind. Jeder anwesende Held kann sich am Gespräch mit *Sarhidi* beteiligen und kann seine Argumente vorbringen, ehe er durch eine *Überzeugen*-Probe +6 oder eine *Überreden*-Probe +8 auswürfelt, wie gut er seine Argumente darlegen kann. Bei besonders guten Argumenten können Sie eine Erleichterung auf die Probe gewähren oder bei besonders schlechten die Probe weiter erschweren. Frauen erhalten eine zusätzliche Erschwerung von +2 auf die Probe, da *Sarhidi* ein Verfechter des tulamidischen Patriarchats ist.





Ein paar Argumente die Sarhidi vorbringen könnte:

- ☞ Das hier gehütete Wissen ist von weisen Männern, den glorreichen Vorfahren der Tulamiden und Kämpfer gegen die geschuppten Erzfeinde als zu gefährlich eingestuft worden, als das es von den Menschen zu ihrem Wohl genutzt werden könnte.
- ☞ Dem Orden wurde von Famerlor selbst die Wacht über die Geheimnisse und bösen Mächte an diesem Ort übertragen, welche sie zu jedem Preis erfüllen werden.
- ☞ Viele Grabräuber haben sich bereits mit den Argumenten von Wissensdurst und dem Wohl der Menschheit herauszureden versucht und versuchten ihre verkommenen Pläne mit dem Schätzen Zhamorrahs unter einer Maske der Rechtschaffenheit zu verbergen.



Der Ablauf des Gesprächs in einer Spielrunde läuft folgendermaßen: Alle haben ihre Argumente vorgebracht und haben ihre *Überreden*-Proben gewürfelt. Die TaP* der Helden aus den Proben werden nun aufaddiert. Ist eine der Proben misslungen, wird die Hälfte des Betrags, um den die Probe misslungen ist, vom Ergebnis wieder abgezogen. Für je 6 erreichte TaP* in der Spielrunde sinkt die Erschwernis für die nächsten *Überzeugen*-Probe um 1. Für je 6 Punkte die von dem angesammelten Punkten abgezogen werden müssen, steigt die Erschwernis der *Überzeugen*-Probe um 1. Innerhalb von sechs Spielrunden müssen die Helden insgesamt 60 Punkte erreichen, damit Sarhidi von der Rechtschaffenheit der Gruppe überzeugt ist und sich auf Verhandlungen über seine Forderungen einlässt.

Die Korjünger sind nicht sonderlich über die Entwicklung sowie die Drohungen der Ordenskrieger erfreut und tragen wenig sinnvolle Kommentaren zum Gespräch bei, wie z. B. „Versucht doch, uns die Sachen abzunehmen“ oder „Heute ist ein guter Tag um Blut zu vergießen“. Damit sie die Gespräche nicht zum Scheitern bringen, kann sich jeder Held der nicht mit den Hafizim verhandelt, pro Spielrunde eine *Überreden*-Probe ablegen. Es müssen 20 TaP* gesammelt werden, um die Korjünger zu beruhigen. Die Proben sind je nach Verhältnis der Korjünger zu den Helden erschwert: +3 (kooperativ) / +6 (misstrauisch) / +10 (feindlich). Wenn die Korjünger nicht beruhigt werden können, ziehen sie nach 5 Spielrunden ihre Waffen und greifen die Hafizim an. Sollte das Gespräch scheitern, kommt es zu einem verbissenen Kampf zwischen den Helden, den Korjüngern und den Hafizim, der allerdings nach fünf Kampfunden von einem weiteren Feind unterbrochen wird.

Die Hafizim, Wächter der Ruinen

LeP 36 RS 4 WS 8 GS 5 MR 5

Khunchomer: DK N INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+4

Dschadra: DK S INI 11+1W6

AT 16 PA 12 TP 1W6+5

Kurzbogen: INI 12+1W6 FK 19 TP 1W6+4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Berittener Schütze, Finte, Meisterparade, Meisterschütze, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I (Lederpanzer), Sturmangriff, Wuchtschlag

Am Ende der sechsten Spielrunde passiert etwas, was die momentanen Verhandlungen radikal unterbricht: Die Ssrkhrsechu-Mumie erscheint mit ihrer vergrößerten Horde untoter Diener aus menschlichen und echsischen Skeletten und will die menschlichen Eindringlinge aus ihrem Zhamorrah vertreiben.

DAS FINALE – DER ZWEITE KAMPF GEGEN DIE SSRKHRSECHU-MUMIE

Die Ssrkhrsechu-Mumie hat sich vom letzten Kampf wieder mit Astraltränken erholt und ihre Kräfte soweit regeneriert, dass sie das Heer ihrer untoten Diener gefährlich vergrößert hat und nun die menschlichen Eindringlinge in ihrem Herrschaftsgebiet vernichten will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Während ihr noch mit den ungewöhnlichen Wächtern Zhamorrahs diskutiert, schreien plötzlich mehrere Aus-

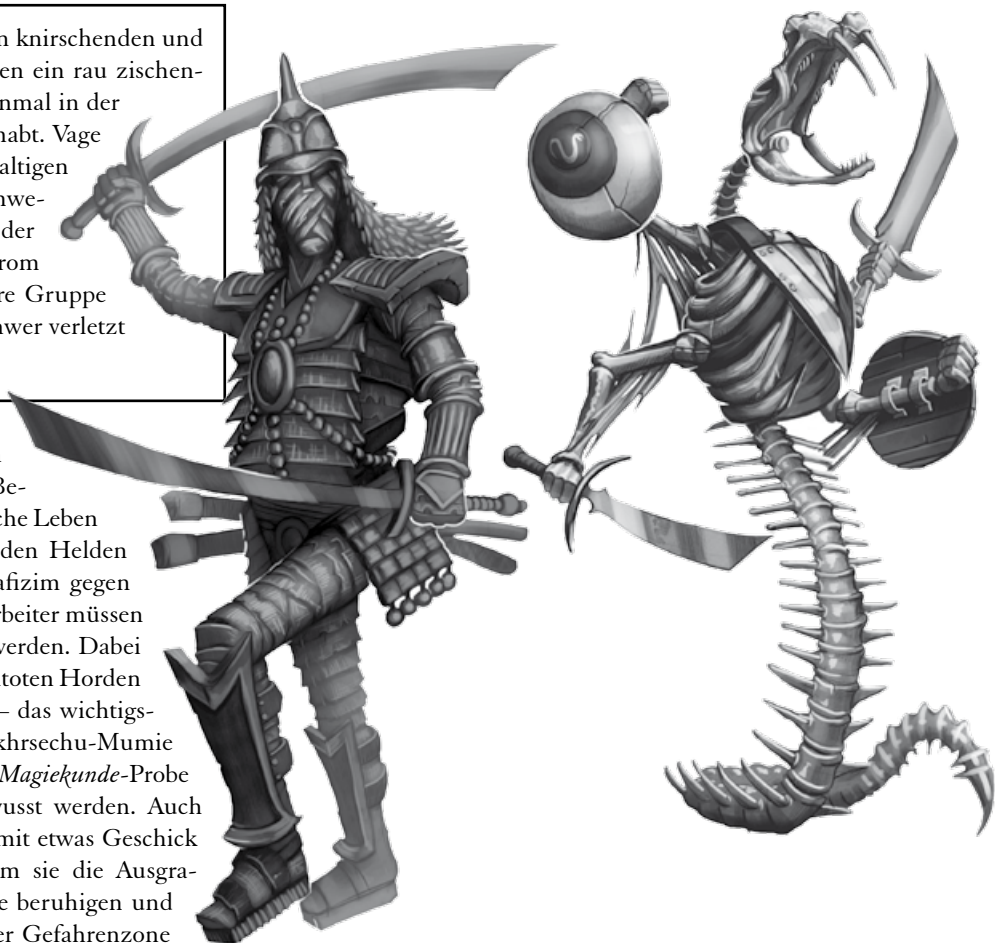
grabungshelfer panisch und schmerz erfüllt auf. Ihr seht gerade noch, wie sich die schartige Klinge eines skelettierten Kriegers in den Unterleib eines jungen Arbeiters bohrt, während der neben ihm stehende Ausgrabungshelfer von Klauen- und Schwanzattacken eines Echsen skelettes förmlich zerrissen wird. In den Schatten der nahe liegenden Ruinen registriert ihr weitere Bewegungen und euer Fackellicht wird von dem weiß der knöchigen Leiber unzähliger Skelette reflektiert. Aus





dem Dunkel vernehmt ihr neben den knirschenden und klappernden Geräuschen der Untoten ein rau zischendes Geräusch wahr, das ihr schon einmal in der unterirdischen Palastanlage gehört habt. Vage erkennt ihr den Schemen eines gewaltigen Leibes eines vielarmigen Schlangenwesens, dessen Augen unheilvoll aus der Dunkelheit aufglühen ehe ein Strom aus Eiszapfen und -spitzen auf eure Gruppe zurast und mehrere der Hafizim schwer verletzt zu Boden sinken lässt.

Die Anzahl der Untoten beläuft sich mittlerweile auf rund 80, welche den Befehl bekommen haben, jedes menschliche Leben auszulöschen. Zwar kämpfen neben den Helden auch noch die Korjünger und die Hafizim gegen die Horden, doch die hilflosen Lagerarbeiter müssen ebenfalls vor den Untoten beschützt werden. Dabei sollten die Massenkämpfe gegen die untoten Horden nicht detailliert ausgewürfelt werden – das wichtigste Ziel sollte das Ausschalten der Ssrkhrsechu-Mumie sein. Mit einer *Kriegskunst*-Probe oder *Magiekunde*-Probe +2 sollte das den Helden auch bewusst werden. Auch nicht kampferprobte Helden können mit etwas Geschick und Köpfchen etwas bewirken, indem sie die Ausgrabungshelfer mit einer *Überreden*-Probe beruhigen und mit je 2 TaP* einen von ihnen aus der Gefahrenzone auf die Trümmerstücke der Ruinen zu lotsen. Alternativ können sie einen Ring aus Öl und Feuer zum Schutz vor den Mumien errichten und die Ausgrabungshelfer so koordinieren (*Kriegskunst*- oder CH-Probe), dass sie einen Ring bilden und sich mit Hacken, Schaufeln und Fackeln gegen die untoten Angreifer verteidigen.



DIE MUMIE DES SSIT'NAR'EKI

Bei der Mumie des Ssrkhrsechu *Ssit'Nar'Ekt* handelt es sich um einen *Verlorenen* (*Von Toten und Untoten S. 64 ff.*). *Ssit'Nar'Ekt* war ein großer Zaubermeister der Ssrkhrsechim und Vertrauter von *Chr'Szess'Aich*, dem schlafenden König von *Zze Tha*. Er war maßgeblich an der Einnahme der Stadt *Zsaah'mr* (heute *Zhamorra*) beteiligt, bevor *Rashtul al'Sheik* die Stadt für die Menschen einnahm. Wie genau er zum *Verlorenen* wurde, bleibt hinter dem Schleier *Ymras* verborgen, aber es ist sicher, dass er seine eigene Mumifizierung veranlasst hat, die von Achazpriestern perfekt ausgeführt wurde. Als er in seiner neuen Gestalt *Zhamorra* angriff, wurde er von den menschlichen Emporkömmlingen gefangen genommen und zur Erforschung seiner Magie und Mumifizierung in die Geheimkammern eingesperrt. Doch das Wissen um seine Existenz ging jedoch im Verlauf der Zeit verloren und selbst die Hafizim wissen nicht genau, was sie alles hier bewachen. *Ssit'Nar'Ekt* hat vier Arme und bewegt sich auf seinem mumifizierten Schlangenleib vorwärts. Auf seinem Haupt thront der typische Hut eines echsischen Kristallomanten, der mit vielerlei Edelsteinen und -metallen besetzt ist. Er trägt einen Stab, der letztlich wie ein Zauberstab funktioniert und den er in ein ätzendes Sichelschwert verwandeln kann.

Echsische Skelettkrieger

Hände: DK H INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+2

Schwert: DK N INI 10+1W6 AT 10 PA 6 TP 1W6+4

LeP 25 RS 0-2 WS 5 GS 5 MR 5

Eigenschaften: Skelett (Resistenz gegen Schwerter, Säbel, Stäbe, Immunität gegen Fechtwaffen, Dolche, Speere, Pfeile und Bolzen)

Menschliche Kriegermumie

Hände: DK H INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+5

Khunchomer: DK N INI 14+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W6+12

LeP 45 RS 5 WS 10 GS 7 MR 15

Eigenschaften: Mumie, Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I)

Besondere Kampfregeln Ausfall, Binden, Gegenhalten, Meisterparade, Sturmangriff, Wuchtschlag, Mumie (Gezielter Angriff / Niederwerfen (2)), +8 TP Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver.





Ssrkhrsechu-Mumie

Stab: INI 13+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+9 DK NS

Fliegendes Sichelschwert: INI 13+IW6

TP IW6+6 (Säure) AT 15 PA – DK HN GS 3

Biss: INI 13+IW6 AT 14 PA– TP IW6+2* DK H

LeP 55 AsP 75 WS 9 RS 4* MR 16 GS 6

Wichtige Vor- und Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz, Natürliche Waffen; Lichtscheu**

Eigenschaften: Mumie (Belebte Gliedmaßen, Schreckgestalt I, Resistenz (profane Waffen), Verwundbarkeit (Feuer), Erhöhtes Infektionsrisiko (I), Astralsinn, Lähmender Biss

Besondere Kampfregeln und -manöver: Mumie, Gezielter Angriff / Niederwerfen (2), +8 Waffenschaden durch ihre hohe Stärke. Jeder Waffenangriff ist automatisch ein Niederwerfen-Manöver

Magie: ARMATRUTZ 18, AXCELERATUS 16, CORPOFESSO 15, SENSATACCO 16, SPINNENLAUF 14, BRENNEN TOTER STOFF 12, CALDOFRIGO 14, DESINTEGRATUS 14, EISENSTOß 16, FRIGIFAXIUS 16, KULMINATO 10, dazu sehr viele Zauber und Rituale mit den Merkmalen *Form, Objekt, Eigenschaften* meisterlich, kompetente Kenntnisse der Merkmale *Illusion, Telekinese, Schaden* und *Beschwörung*

* bei Schaden durch Biss, kommt das Gift zum Tragen (mehrmalig): Stufe I; Wirkung: IW6 SP / keine Wirkung; Beginn: sofort / dazu kommt die Wirkung des Lähmenden Bisses (**Von Toten und Untoten 109**).

***) In direktem Sonnenlicht sind alle Zauber um 12 Punkte erschwert (Teil der Repräsentation).

hat uns hier zusammen geführt, damit wir gemeinsam gegen das Übel aus alter Zeit kämpfen konnten. Und vielleicht auch künftig streiten werden.“

An dieser Stelle kann das weitere Gespräch zwei Pfaden folgen. Sofern die Helden in der Diskussion vor dem Kampf genug Punkte angesammelt haben, um Sarhidi von ihren guten Absichten zu überzeugen, lässt er zu, dass die Fundstücke – unter der Obhut seines Ordens - der Rondrakirche übergeben werden. Dabei stellt er sechs seiner Männer ab und begleitet die Helden mit den Fundstücken selbst nach Fasar, wo die hiesigen Rondrageweihten versuchen, den verlorenen Orden in den Schoß der Kirche heimzuführen. Waren die Helden jedoch nicht erfolgreich, versucht Sarhidi die offenkundig für dem Ausbruch des alten Feindes Verantwortlichen – die Helden und die Korjünger – anzugreifen, um alle zu töten. Sollten die Wächter dabei ausgelöscht werden, gibt es in der Region niemanden, der die Ruinen und ihre Gefahren im Auge behält. Und so kann es dazu kommen, dass von Zhamorrah ausgehend, eine Plage Untoter die Region terrorisiert, welche sich von den Kräften in den Ruinen und den Überbleibseln der Ssrkhrsechu-Mumie angezogen fühlen.

DER SIEG DER MENSCHEN

Sollten die Helden es nicht innerhalb von zehn Kampfrunden schaffen, die Mumie endgültig zu besiegen, zieht sich diese in die Ruinen von Zhamorrah zurück, um von dort aus ihre Untoten weiter auszusenden und das Umland zu terrorisieren.

Ansonsten steht nach dem Kampf gegen die Ssrkhrsechu-Mumie noch die endgültige Einigung oder Auseinandersetzung mit den Hafizim aus.

Ausgang im offiziellen Aventurien
Im offiziellen Geschichtsverlauf nähert sich die Rondrakirche in Fasar den dort verweilenden Ordensmitgliedern und Führer der Hafizim so an, dass sie im Laufe der nächsten Jahre in die Struktur der Rondrakirche integriert werden. Durch die Fundstücke und Glyphen-Entschlüsselung können in naher Zeit in einer Gemeinschaftsarbeit von Rondra- und Korgeweihten die verworrenen Zeichen der Zze-Tha-Chuchas-Glyphen entschlüsselt werden. Das Satrapenhaus unter dem neuen Fürsten Fequir ben Khajid kann seinen Vormachtsanspruch bekräftigen und pflegt gute Verbindungen zur Rondrakirche.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:
Ihr habt es noch einmal geschafft, ein weiteres Mal habt ihr gegen die Mumie bestanden und sie dieses Mal sogar vernichtet. Euer Blick schweift über das Schlachtfeld und ihr seht die Gefallenen auf beiden Seiten. Überall liegen die Knochen der Skelette zwischen den Leichen der Hafizim und der Korjünger und auch ein paar mutige Arbeiter haben sich in den Kampf eingemischt und einen Platz in Rondras Hallen gefunden. Sarhidi gesellt sich zu euch und ihr seht wie ihm Blut am Arm hinab läuft und er diverse Verletzungen hat. „Ihr habt tapfer gekämpft und ich respektiere euren Mut und eure Kampfkraft. Wir haben heute ein großes Übel aus alter Zeit besiegt und ich habe das Gefühl, dass wir uns nicht zufällig alle hier getroffen haben. Eine höhere Macht

Der Rest der Expedition mit dem Rondrageweihten bittet bei einer gütigen Einigung mit den Hafizim darum, vor Ort zu bleiben und die Ruinen weiter zu untersuchen und über die Ereignisse zu meditieren.

DAS GESCHENK DER WEISHEIT – BELOHNUNG FÜR DIE MÜHEN

Für die Ereignisse haben sich die Helden **350 Abenteuerpunkte** verdient. Dazu gibt es auf *Geschichtswissen*, *Sprachkunde* und *Sagen und Legenden* je eine **Spezielle Erfahrung**. Zudem haben die Helden bei der Rondrakirche und der Kaiserlich Derographischen Gesellschaft einen guten Leumund erhalten (Guter Ruf 6 für die beiden Organisationen).





ΑΠΗΛΠΓΕ

Die Expedition

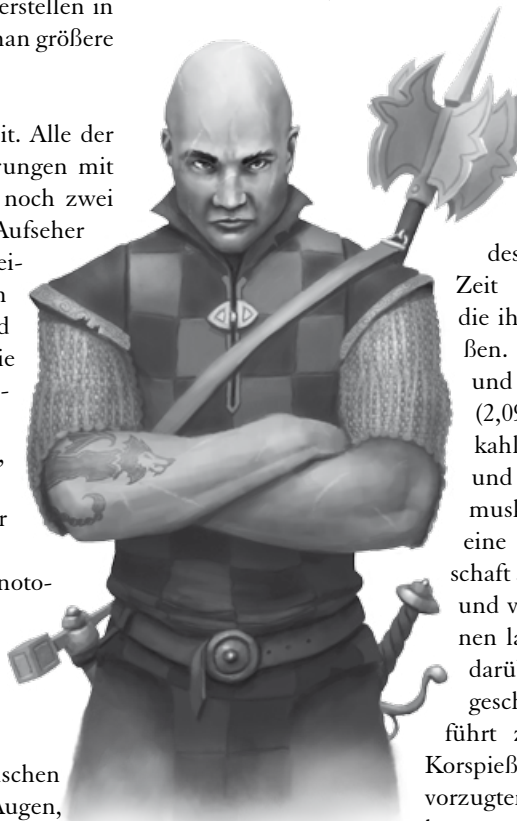
Die Expedition besteht insgesamt aus fünf Pferdekarren, die von je zwei Pferden gezogen werden. Diese sind primär für den Transport der Ausrüstung gedacht und werden noch von den Ausgrabungshelfern gelenkt und besetzt. Auf jedem Pferdekarrn reisen vier Leute, von denen zwei vorne auf dem Kutschbock sitzen und die anderen beiden hinten auf der Ladefläche. Mitgeführte Ausrüstung beinhaltet alles, was man für solch eine Ausgrabung braucht, dazu gehört beispielsweise alles Werkzeug (Schaufeln, Hacken, Hämmer, Präzisionswerkzeug wie Pinsel, Holzpfähle und Garn zum Abstecken von Grabungsstellen und so weiter, auch eine kleine Reiseschmiede ist vorhanden um kleinere Reparaturen vor Ort zu machen), Kochgeschirr, Seile, Zelte oder Proviant. Auch Trinkwasser wird mitgeführt, was allerdings auf der Reise immer wieder in Städten oder Lagerstellen in der Wildnis aufgefüllt wird. Erst in Samra muss man größere Mengen Trinkwasser einkaufen.

Mit den Helden reisen 20 Ausgrabungshelfer mit. Alle der Ausgrabungshelfer haben grundsätzliche Erfahrungen mit der Arbeit in einer Expedition. Dazu kommen noch zwei Mitglieder der Derographischen Gesellschaft als Aufseher und Arbeitsplaner und Zahlmeister Salim mit seinen beiden Leibwächtern, die sowohl ihn als auch seine Geldkiste bewachen sollen. Die Arbeiter sind alles Tulamiden im Alter von 16 bis 42 Jahren. Die folgenden Beispiele sollen Ihnen beim Ausgestalten der Arbeiter Hilfe leisten:

- ☉ Achmad, 16 Jahre, dunkelbraune Locken, schielt leicht, Spaßvogel
- ☉ Chadim, 34 Jahre, erfahrener Tagelöhner, sehr abergläubig
- ☉ Deniz, 24 Jahre, verschlagen, *Gut Aussehend*, notorischer Dieb
- ☉ Erkhaban, 42 Jahre, besonnen, *Dunkelangst*, kunstvoll geflochtener Bart
- ☉ Feyhach, 26 Jahre, hibbelig, mischt sich in jedes Gespräch ein, abstehende Ohren
- ☉ Alwin Wegenhager, Mitglied der Derographischen Gesellschaft, 32 Jahre alt, braunes Haar, blaue Augen, kommt aus Gareth
- ☉ Gerwulf Auenhirte, Mitglied der Derographischen Gesellschaft, 18 Jahre alt, blondes Haar, grüne Augen, ebenfalls aus Gareth, Alwins Gehilfe
- ☉ Zahlmeister Salim ibn Dschafar, 38 Jahre, aus Khunchom, sehr phexgläubig
- ☉ Die Leibwächter, Kehmal und Rohal, beide Söldner aus Fasar, erfahrene Leibwächter, reden nicht viel und lassen sich, außer von Salim, von niemanden etwas sagen.

Der übliche Tagesablauf beginnt mit dem Aufstehen noch vor Sonnenaufgang. Der Rondrageweihte hält jeden Morgen eine kleine Andacht, nach der es Frühstück gibt. Dann werden die Arbeiter zu den Ausgrabungsarbeiten und Lagerdienst (Kochen, Wache, Pflege der Ausrüstung) eingeteilt. Mittags gibt es ein kleines Essen und es findet meist ein Wechsel der Posten statt, ehe alle wieder an die Arbeit gehen. Am Abend gibt es noch einmal warmes Abendessen und die Ausgrabungsausrüstung wird zusammengeräumt. Es gibt noch ein kleines Abendgebet des Rondrageweihten, danach legen sich die Leute schlafen und die Nachtwachen werden aktiv. Es gibt grundlegend immer vier Wachen, sofern die Helden nichts anderes wünschen oder sich selbst am Wachdienst beteiligen.

Die Korjünger



Die Korjünger werden von dem alanfanischen Korgeweihten Santiago Blutschimmer angeführt. Dieser hatte wie viele Geweihte des Mantikor seit einiger Zeit verwirrende Visionen, die ihn nach Fasar ziehen ließen. Santiago ist 33 Jahre alt und über zwei Schritt groß (2,09 Schritt). Er hat einen kahl geschorenen Schädel und schwarze Augen, ist sehr muskulös und strahlt immer eine Aura der Gewaltbereitschaft aus, obwohl er sehr ruhig und vernünftig ist. Er trägt einen langen Kettenpanzer und darüber seinen schwarz-rot geschassten Wappenrock. Er führt zwar den traditionellen Korpieß mit sich, doch seine bevorzugten Waffen sind der Reiterhammer und das Breitschwert.

SANTIAGO

Wichtige Vor-/Nachteile: Aberglaube 6, Arroganz 6, Eisern

MU 20 KL 11 IN 15 CH 12

FF 13 GE 15 KO 18 KK 18

LeP 43 AuP 43 KP 44 MR 8 GS 5 RS 5

Reiterhammer: INI 15+IW6 AT 22 PA 21 TP IW6+6 DK N

Breitschwert: INI 15+IW6 AT 22 PA 21 TP IW6+6 DK N



Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Beidhändiger Kampf I+II, Binden, Doppelangriff, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I,II+III, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenloser Kampfstil (Hammerfaust), Waffenspezialisierung (Reiterhammer, Breitschwert), Wuchtschlag

Sein enger Vertrauter ist der ehemalige Soldat Khalid Ramirez, ein 24-jähriger Tulamide und ein angehender Korgeweiheter. Er ist 1,86 groß mit schwarzem Haar und schwarzen Augen und ebenfalls sehr kräftig gebaut. Er trägt einen langen Kettenpanzer, ein Langschwert und einen Linkhanddolch. Er ist noch ruhiger als Santiago und bemüht sich stets die Fassung zu behalten, da er in Aufregung und im Kampf in einen rauschhaften Zustand gerät.

Wichtige Vor-/Nachteile: Aberglaube 5, Blutausch, Eisern

MU 17 KL 12 IN 14 CH 12

FF 13 GE 15 KO 16 KK 16

LeP 40 AuP 40 MR 6 GS 5 RS 5

Langschwert: INI 14+IW6 AT 19 PA 18 TP IW6+5 DK N

Linkhand: INI 14+IW6 AT 16 PA 15 TP IW6+1 DK H

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Gezielter Stich, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Parierwaffen I+II, Rüstungsgewöhnung I,II+III, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenspezialisierung. (Langschwert), Wuchtschlag

Ein weiterer Begleiter ist Raul Marquez, der ebenfalls ehemaliger Soldat ist und seinen Lebensunterhalt als Söldner im Dienste der Korkirche verdient. Er ist 31 Jahre alt, 1,91 groß und hat schwarze Haare und schwarze Augen. Er trägt eine leichte Lederrüstung und ein Bastardschwert. Raul ist sehr schnell für einen Mann seiner Größe und Statur.

Wichtige Vor-/Nachteile: Aberglaube 5, Eisern

MU 18 KL 10 IN 15 CH 11

FF 10 GE 16 KO 18 KK 20

LeP 45 AuP 45 MR 6 GS 6 RS 3

Bastardschwert: INI 15+IW6 AT 21 PA 18

TP IW6+8 DK N

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Befreiungsschlag, Binden, Entwaffnen, Finte, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfgespür, Kampfreflexe, Meisterliches Entwaffnen, Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildspalter, Schnellziehen, Sturmangriff, Waffenspezialisierung (Bastardschwert), Wuchtschlag



KHALID

Ansonsten begleiten Santiago noch sechs weitere Söldner aus Al'Anfa: alles erfahrene Kämpfer in leichten Kettenhemden, Säbeln und Schilden. Die Korjünger sind alle beritten und haben nur das Nötigste an Ausrüstung dabei, da man erst in Samra Arbeiter und Ausrüstung beschaffen möchte, um möglichst schnell reisen zu können.

Korsöldner

Säbel: DK N INI: 9+IW6

AT 16 PA 13 TP IW6+4

LeP 30 RS 4 WS 9 GS 5 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Linkhand, Meisterparade, Reiterkampf, Rüstungsgewöhnung I+II, Schildkampf I, Sturmangriff, Wuchtschlag

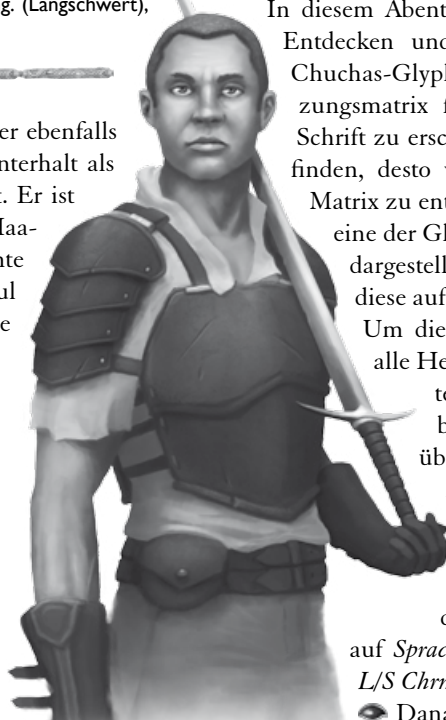
DIE KATALOGISIERUNG DER CHUCHAS-GLYPHEN

In diesem Abenteuer können die Helden durch das Entdecken und Aufzeichnen einzelner Zze-Tha-Chuchas-Glyphen dazu beitragen, eine Übersetzungsmatrix für die bislang nicht entschlüsselte Schrift zu erschaffen. Je mehr Glyphen die Helden finden, desto wahrscheinlicher ist es, eine solche Matrix zu entwickeln. Jedes Mal wenn die Helden eine der Glyphen – die meist als Arkanoglyphen dargestellt sind – finden können, können sie diese aufzeichnen und katalogisieren.

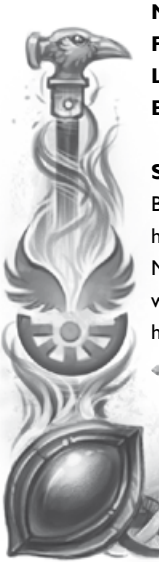
Um die Glyphen zu identifizieren, können alle Helden sich mit einer Sammelprobe beteiligen, bei der ihnen die folgende Arbeitsschritte gelingen bzw. die jeweils übrigen TaP* für das Gesamtergebnis notiert werden müssen:

👁️ Zuerst muss die Form der Glyphen in den verschlungenen Linien der Arkanoglyphen erkannt werden. Dazu ist eine erfolgreiche Probe auf *Sprachenkunde* +2, *Sinnenschärfe* +6 oder *L/S Chrmk* +4 notwendig.

👁️ Danach muss die Bedeutung der Glyphe erkannt werden, wofür eine erfolgreiche Probe auf *Kryptographie* +4 oder *L/S Chrmk* +6 erforderlich ist.



MARQUEZ



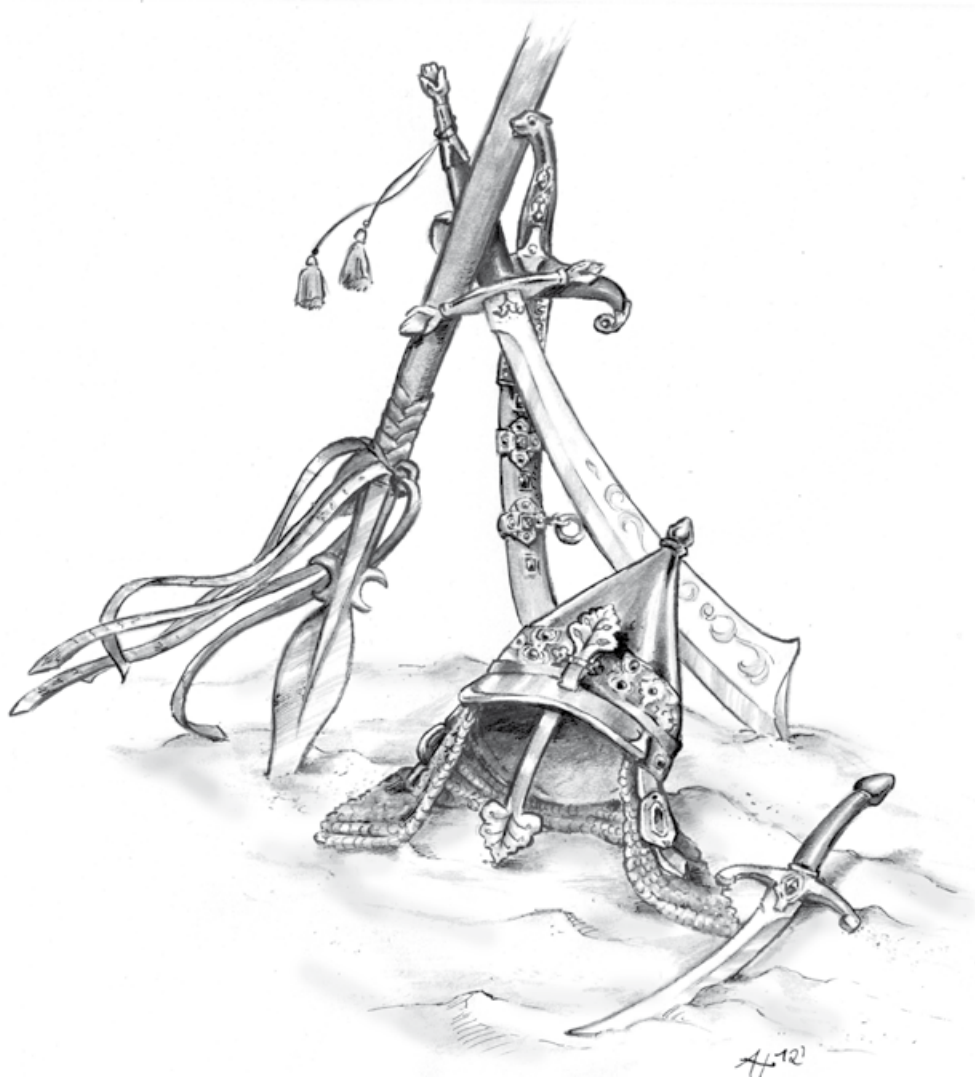


👁 Wie gut das Abzeichnen der Glyphen gelingt, entscheidet eine Probe auf *Malen/Zeichnen* +6.

Die Kenntnis der Sonderfertigkeit Zauberzeichen senkt die Erschwernis aller Proben um 3.

Wenn die Helden insgesamt weniger als 8 TaP* aus allen Proben ansammeln konnten, ist es nicht möglich, eine vernünftige Übersetzungsmatrix zu entwickeln, und nur ein-

zelne Glyphen können übersetzt werden. Von 9 bis 14 TaP* kann eine grobe Matrix entwickelt werden, doch es kann keine genaue Übersetzung größerer Texte angefertigt werden. Erst ab 15 TaP* kann eine Übersetzungsmatrix entwickelt werden, mit der erstmals auch größere und komplexere Texte zumindest teilweise übersetzt werden können. Die Entwicklung einer solchen Matrix dauert jedoch mehrere Monate und wird erst weit nach diesem Abenteuer vollendet sein.



SÜDMEER

DAS SÜDMEER

„Die Meere des Südens, nirgendwo gibt es mehr Freiheit. Nirgendwo hat man eine bessere Möglichkeit, sein eigenes Glück zu formen. Du suchst Gold? Hier wirst du es finden. Du suchst Freiheit? Hier wirst du sie finden. Hier im Südmeer zählt nur eines: Was man tun kann, und was nicht.“

—Piratinkapitänin Elissea Bratolini 1037 BF

Das Südmeer für den eiligen Leser

Geographische Grenzen: die Inseln der Charyptik vom Schwert des Südens bis Altoum und die Festlandküste bis zum Kap Brabak im Norden, die Nordküste Uthurias im Süden, das Nebelmeer im Osten, nach Westen Übergang in das Meer der Sieben Winde.

Landschaften: Sargassosee, Efferds Tränen, Archipel der Risso, uthurische Nordküste, charyptische Inseln.

Wichtige Gewässer: das Meer selbst, lokale Flüsse und Seen auf einigen Inseln.

Geschätzte Bevölkerungszahl: unbekannt

Wichtige Städte und Orte: Ghurenia, Porto Velvenya, Nova Methumisa, Neu-Vinay, Neu Ranak, Porto Sancta Elida (ab 1038 BF).

Wichtige Verkehrswege: das Meer

Herrschaft: Quotos (Praefos von Ghurenia), Nandora ya Strozza (Vizekönigin Kronkolonie Südmeer), eingesetzte, meist temporäre Kolonialverwaltungen, Stammeshäuptlinge

Sozialstruktur: Stammesstrukturen bei den Waldmenschensippen, Sklavenhaltung (alanfanisches Einflussgebiet), Ständegesellschaft (horasisches und brabakisches Einflussgebiet, Kemi).

Einflussreiche Stämme, Sippen und Familien: ya Strozza (horasischer Geldadel), Al'Pläne (einflussreiche kemische Familie), Zenkauskas (brabakische Entdecker), Hammerfaust, Zeforika, Geraucis (brabakische Adelsfamilien), die Familie der Miniwatu-Königin Kaba-Tica, lokal mächtige Waldmensch und Kleinadlige.

Vorherrschende Religion: Zwölfgötterkult (Boron beide Riten sowie Corvikaner), Götter der Tiefe (Nanshemu), Naturgottheiten (Waldmensch, Risso).

Magie: Vereinzelt Magier und Hexen, Schamanismus der Waldmensch und Nanshemu.

Ressourcen und Handel: Gewürze, Jade, Edelsteine, Edelhölzer, wilde Tiere, Exotika, Sklaven (nur Al'Anfa), Kaffee, Erdnüsse, Früchte (Ausfuhr); haltbare Lebensmittel, Waffen, eigene Weltvorstellung (Einfuhr).

Lokale Helden / Heilige / mysteriöse Gestalten: Allymo die Gischttochter, Mariella Niniviea, die Monaden, die Inselseele des Risso-Archipels, außerdem zahlreiche nur sehr lokal bekannte Helden.

Lokale Fest- und Feiertage: unterschiedlich je nach Herrschaft

Stimmung im Südmeer: Wer entschlossen und mutig ist, kann hier ein Vermögen verdienen. Und jeder will sein Stück vom Kuchen, ob Kauffahrer oder Pirat, sogar die, die vorwiegend patriotische oder wissenschaftliche Interessen vertreten.

„Das Gerede über Strudel, Seeschlangen und verfluchte Buchten ist doch Gewäsch abergläubischer Matrosen und schreckhafter Sklaven. Die einzige ernst zu nehmende Gefahr da sind Piraten, und gegen die hilft ein Bordmagier.“

Glaub mir, dort gibt es alles, was das Herz begehrt und uns reich macht. Schließlich bringt auch unser Imperium jedes Jahr den Adamantenkonvoi hierher. Und wenn wir uns auf die Sachen abseits der offensichtlichen Schätze konzentrieren, Früchte, Gewürze und Kaffee, werden wir mehr Dublonen verdienen, als du dir vorstellen kannst.“

—gehört in einem alanfanischen Handelshaus, Tsa 1037 BF

Das Südmeer, auch Feuermeer genannt, ist in den letzten Jahren wieder verstärkt in den Fokus aventurischer Mächte gerückt, nachdem es zuletzt in den Dunklen Zeiten ausgiebig befahren wurde. Grund dafür ist das wiedererwachte Interesse aventurischer Reiche am Südkontinent Uthuria.

Im Karmakorthäon, der Weltzeitwende, ringen die Meerestgottheiten erneut miteinander, und mit dem Ende der Blutigen See verlor Charyptoroth in den Meeren um Aventurien an Einfluss. Durch diese Faktoren änderten sich Meeresströmungen, und die Strecke zwischen den Kontinenten wurde wieder leichter passierbar. Auch haben nach dem Ende verschiedener Kriege in Aventurien die entsprechenden Reiche wieder die Möglichkeit, ein entsprechendes Interesse an Forschung und Entdeckung zu pflegen. Außerdem hat die Entdeckung der Passage nach Uthuria ein neues Kapitel der aventurischen Streitigkeiten eröffnet: Wer wird zuerst das wilde, unerforschte Land erkunden, seine Schätze bergen, dort seinen Machtbereich ausdehnen und so das eigene Reich vergrößern? Sei es die Jagd nach der uthurischen Rose und ihrer Unsterblichkeit verleihenden Essenz, die Suche nach Schätzen, Reichtum und Erkenntnisgewinn, wissenschaftliche Forschung oder patriotisches Konkurrenzgebaren: Gründe, das Südmeer zu bereisen, gibt es viele. Die Jagd auf die Kolonien ist eröffnet.

LAND UND LEUTE

Das Südmeer umfasst das gesamte Gebiet zwischen den beiden Kontinenten, vom **Kap Brabak** und den **Inseln der Charyptik** bis zur **uthurischen Nordküste**. Das Feuermeer beginnt erst südlich des Archipels der Risso und beinhaltet einige der schwierigsten Streckenabschnitte für den Schiffsverkehr, wie zum Beispiel die tangbewachsene Sargassosee mit ihren Flautenzonen. Von Aventuriern werden dennoch die Begriffe Südmeer und Feuermeer gern synonym gebraucht.

Die Inseln des Südmeers sind teilweise karge Felsen, auf denen kaum eine Pflanze wächst, andere dagegen sind mit üppigem Dschungel voller blühender Pflanzen bedeckt. Manch

SÜDMEER

eine Insel schützt sich vor einer Entdeckung mit Riffen oder Mangroven, die eine Anlandung erschweren. Ein paar Inseln sehen auch so aus, wie sich manch ein Seefahrer seinen Ruhestand vorstellt: ein feiner Sandstrand, sanfte Wellen und friedlich wedelnde Palmen.

Das Meer bestimmt das Leben aller Bewohner der Region, es bedeutet Reichtum an Nahrung und Wohlstand durch Handel ebenso wie Tod durch Stürme, Hochwasser und Flaute. Zweimal im Jahr gehen außerdem schwere Regenfälle über dem Gebiet nieder, die teilweise zu erheblichen Überschwemmungen führen.

Im Südmeer leben ungezählte, verschiedenartige Wesen. Die Existenz gefährlicher Fleckenhaie, possierlicher Riffdrachen und Stacheln verschießender Stachelrochen gilt Aventurieren wie Uthuriern als gesichert. Majestätische Drachenschildkröten, säbelzahnbewehrte Eichhörner und fleischfressende Pflanzen wurden von einigen Kolonialisten bereits gesichtet, doch über riesige Oktopoden, lockende Gischtsirenen und intelligente Strudel, die Schiffe über Tage hinweg verfolgen können, gibt es bisher nur Gerüchte.

Die menschlichen Bewohner der Region sind sehr unterschiedlich. Die Gegend wird geprägt von Dörfern verschiedener Waldmenschen und zusammengewürfelte Piratenmannschaften bis zu den zunehmend zahlreicher werdenden Siedlungen aventurischer Kolonialisten.

Die charyptischen Inseln sind die Heimat der Miniwatu und einiger Mohastämme, wohingegen sich auf den südlicheren Inseln vorwiegend Utulus antreffen lassen. Auf einigen der Inseln gibt es zurückgezogen lebende Achaz

und vereinzelte Marus, am gleichnamigen Archipel leben zahlreiche Risso, und auf der Jaguarinsel soll es aufrechtgehende, humanoide Katzen geben, wobei letztere meistens fälschlicherweise für Seemannsgarn gehalten werden. Gleiches gilt auch für die Monaden, dunkelhäutige Zyklopen, die auf Neu-Hylailos leben.

Dazwischen ist es immer wieder möglich, auf die Flöße der Tocamuyac zu treffen, die aber einen immer größeren Bogen um die Schiffe und Siedlungen der Landbewohner machen, besonders der Bukanier und der aventurischen Kolonialmächte: Al'Anfa, das Horasreich, das Káhet Ni Kemi, Brabak, das Bornland und freie Händler aus allen anderen Ecken Aventuriens.

Diese Mächte ringen im Südmeer um die Vorherrschaft. Dabei ist das Vorgehen selten freundlich, zwar wird verhandelt, und es werden Verträge geschlossen, aber auch innerhalb der Allianzen sitzt das Misstrauen tief.

Allen Angehörigen der Kolonialmächte wird nachgesagt, habgierig zu sein und mit Neid und Verachtung auf die Konkurrenz und die „unzivilisierten Wilden“ zu blicken. Al'Anfaner gelten darüber hinaus als besonders grausam, Horasier als feine Pinkel, Kemi als naiv und arrogant zugleich, Brabaker als provinziell und rücksichtslos und die wenigen Bornländer in Port Stoerrebrandt als zutiefst pedantisch. Manch eines dieser Klischees hat einen wahren Kern, vor allem das starke Konkurrenzdenken. Fast jeder möchte das große Geld verdienen, auch die, die behaupten, nur ihre Pflicht zu tun, zu forschen oder als erste eine Fahne in den Strand einer einsamen Insel stecken zu wollen.

MÄCHTEGRUPPEN

Die Region wird von verschiedenen, mehr oder weniger gut organisierten Mächtegruppen geprägt. Auf einer einzelnen Insel mag eine Achazsippe oder ein Waldmenschentamm den entscheidenden Machtfaktor darstellen, doch deren Einfluss ist lokal beschränkt. Der Einfluss der hier vorgestellten Gruppen erstreckt sich auf jeweils mehr als einen Ort und zielt auf weitere Expansion ab. Zwar reicht die Macht einer Handelsgesellschaft auch kaum über ihre Schiffe und Niederlassungen hinaus, doch strebt sie danach, weitere Siedlungen zu gründen und ihre Position über das bereits Bestehende hinaus auszubauen.

Einige der hier vorgestellten Mächtegruppen sind darauf bedacht, möglichst viel politische und wirtschaftliche Macht anzuhäufen und die Konkurrenz zu verdrängen, wie zum Beispiel die Handelsgesellschaften und -konsortien, die mit den seltenen Produkten und Schätzen des Südens Reichtümer verdienen wollen. Andere Gruppen haben eher mystische Interessen, und auch eine ähnliche Interessenslage bedeutet noch lange nicht, dass ähnliche Methoden verwendet werden.

Die wichtigsten Mächtegruppen sollen hier vorgestellt werden, diese Liste ist jedoch keinesfalls als vollständig zu be-

trachten. Es gibt ausreichend Platz im Südmeer für weitere Akteure, ganz nach Bedarf der eigenen Runde. Das Südmeer ist groß genug.

BRABAKER

Außerhalb des Archipels der Risso werden die Interessen Brabaks von der BVOC vertreten.

Die **brabacische vereinigte Occidental-Compagnie**, kurz BVOC, wurde 1035 BF im Kapkönigreich ursprünglich für den Güldenlandhandel gegründet, begann sich jedoch schnell auch für den Südkontinent zu interessieren. Sie ist eine der mächtigsten Handelsgesellschaften, zwar nicht in Geld oder Schiffen, aber in Befugnissen in ihrer Heimat und Übersee. Sie hat in ihrer kurzen Geschichte dem König von Brabak schon zahlreiche Rechte abgekauft, die den meisten anderen Handelsgesellschaften fehlen. Im Rahja 1037 BF erwirbt sie sogar das Recht, selbst Kaperbriefe auszustellen, was sie in Zukunft weidlich auszunutzen gedenkt, und was sie häufig mit anderen brabakischen Kaperfahrern in Konflikt bringen wird. Im selben Jahr beteiligt sie sich außerdem an der ersten Brabaker Uthuriaexpedition, die Anfang 1038 BF in der Gründung der Kolonie Porto Sancta Elida mündet.



SÜDMEER

Um den eigenen Erfolg sicherzustellen, ist das Vorgehen der BVOC oft unnötig hart, gegenüber Feinden ebenso wie gegenüber Einheimischen und den eigenen Mannschaften. Dass die BVOC dabei in den Kolonien die Krone vertreten darf und keine Kontrolle durch diese fürchten muss, macht sie nicht unbedingt beliebter.

DIE HORASIER

Die Horasier im Südmeer gehören letztlich zu einer Machtgruppe, die jedoch in einzelne Untergruppen zerfällt, die sich bezüglich ihrer Kompetenzen und Rechte nicht immer einig sind:

Die **Cayslerlich Adventuriische Compagnye**, kurz CAC, vertritt in Nova Methumisa und an einigen anderen Stellen die wirtschaftlichen Interessen des Horasreiches. Dabei geht es wenig um die eigenen Wünsche der Handelsgesellschaft, sondern mehr um die des Bank- und Handelshauses ya Strozza. Der gerissene Bankier Lessandro ya Strozza d.Ä. wollte 1036 BF bei der ersten Uthuriaexpedition das eigene Risiko minimieren und schob deswegen die CAC vor. So reiste sie mit Geld des Bankhauses ya Strozza zum Südkontinent, und für alle Fälle war die Expedition auch beim selben Bankhaus versichert. Letztlich ist die CAC allen drei Finanziers der Uthuriaexpedition verpflichtet, neben Lessandro ya Strozza sind das der Herzog von Methumis, Eolan IV. Berlînghan, und Pervalia ya Têrdilion, die Primesta von Belhanka. Die CAC muss deren Interessen ebenso wie die der Krone und ihre eigenen jonglieren, was sie in der Praxis oft lähmt.

Die offiziellen politischen Interessen des Lieblichen Feldes in der Cron-Colonie Südmeer werden durch die Vizekönigin **Nandora ya Strozza** vertreten (König des Südmeers ist der Horas selbst), die in Sant Ascanio auf der Insel Token residiert. Im Phex 1037 BF überfiel ein Bündnis verschiedener Piraten in der Nähe Ghurenias einen geheimen horasischen Waffentransport nach Uthuria, plünderte die gesamte Ladung und versenkte das Schiff namens *Vizekönigin Nandora*. Deswegen vertritt die Vizekönigin mit der ihr unterstellten **horaskaiserliche Marine** die militärischen Interessen des Adlerthrons momentan vorwiegend in Form der Piratenjagd.

Viele Horasier sind gebildet, und es ist nicht ungewöhnlich, dass auch einfache Matrosen lesen und schreiben können. Mit der Bildung kommt jedoch auch oft eine herablassende Haltung gegenüber ‚dummen Wilden, die ausgeraubt werden wollen‘, oder der Anspruch, sich durch Forschung und Wissenschaft in der ganzen Welt durchsetzen zu wollen.

AL'ANFA

Die Al'Anfaner haben keine einzelne Handelsgesellschaft, die die Interessen des Imperiums vertritt. Bei ihnen kümmern sich einzelne Granden- und Handelshäuser darum, ebenso wie um ihre eigenen Interessen. Einige Kapitäne fahren auch auf direkten Befehl von Oderin du Metuant, besonders die Kapitäne von Kriegsschiffen, bei Uthuriareisen und natürlich beim jährlichen Adamantenkonvoi von Sukkuvelani in die Schwarze Perle.

Die Al'Anfaner sind schon lange ein bedeutender Machtfaktor im Südmeer, sie erheben seit über 30 Jahren erfolgreich Ansprüche auf mehrere der charyptischen Inseln und waren 1028 BF die ersten Aventurier, die Uthuria erreichten. Dadurch verfügen sie bislang über die beste Kenntnis der Region und über die beste Infrastruktur.

Entsprechend erfahren ist auch ihr Auftreten, wobei gerade für Händler Gefangene ebenso als Ware gelten wie Eingeborene und überhaupt alles andere.

DIE KEMI

Die Kemi sind bestrebt, ihre Unabhängigkeit vom alanfanischen Imperium zu sichern. An dem Erringen neuer Kolonien sind sie weitaus weniger interessiert, auch fehlen dem kleinen Königreich die Ressourcen dazu.

Allerdings wollen sie sich nicht mehr von den Horasiern (oder anderen Mitgliedern der Goldenen Allianz) ausnutzen lassen, etwa bei der gemeinsamen Verwaltung von Benbukula und Ibekla und auf Anterroa. Davon abgesehen kommt es mit Feinden wie Verbündeten auch immer wieder zu religiösen Konflikten, ist der andernorts unbekannte corvikanische Boronkult im Kemiereich doch Staatsreligion und fest in die Herrschaftsstruktur integriert.

Kemi sind stolz auf ihr Reich und ihre Unabhängigkeit, oder einfach nur froh, wenn man sie in Ruhe ihre Felder bestellen lässt.

DAS BORNPLAND

Die Bornländer sind schon vergleichsweise lange im Südmeer aktiv, bereits 966 BF weckten sie den Hunger der anderen Reiche auf Südfrüchte, exotische Gewürze und lukrative Geschäfte auf den Waldinseln. Doch in den Jahren der Blutigen See war die Strecke durch das Perlenmeer kaum noch befahrbar, die Gewinne brachen ein und mit ihnen die bornländischen Kolonialbestrebungen. Der Umzug des Handelshauses **Stoerrebrandt** 1027 BF von Festum nach Gareth und damit dessen Rückzug aus der bornländischen Politik schwächte die Bornländer als Macht im Südmeer weiter. Schließlich stemmte das Handelshaus bis dato einen nicht unerheblichen Teil der Herausforderungen des Kolonialgeschäfts.

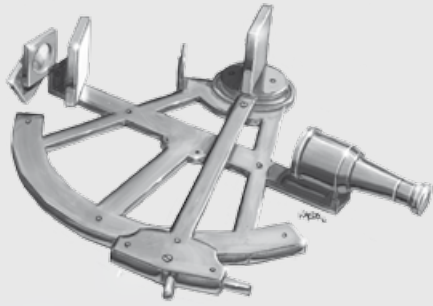
Aus den Tagen des Khômkriegs liegt das Bornland offiziell noch immer mit Mengbilla und der Schwarzen Perle im Krieg, doch als Hauptfeind wird Al'Anfa betrachtet, sind deren Schiffe doch eine deutlich unmittelbarere Gefahr.

Während in Festum von einem Wiedererstarken des bornischen Kolonialreiches geträumt wird, sind die verbliebenen Bornländer vor Ort skeptisch, was ihren eigenen Einfluss angeht, den sie zunehmend schwinden sehen.

DAS MITTELREICH

Das Mittelreich unterhält mit dem Fürst-Protectorat Hôt-Alem eine eigene Kolonie. Fürst-Protector *Refardeon II.* bemüht sich nach Kräften, ‚seine‘ Stadt im politischen Ringen um die Vormacht des Südens stabil und unparteiisch zu halten, damit sie nicht eingenommen oder anderweitig vereinnahmt wird.

SÜDMEER



Allerdings hat das Neue Reich mit dem drohenden Krieg gegen Haffax ohnehin andere Prioritäten, als sich um politische oder wirtschaftliche Ansprüche im Süden zu kümmern. Dadurch hat das Mittelreich im Wettstreit der Großmächte zurzeit kaum eine Bedeutung.

Kaperfahrer etlicher anderer Nationen dagegen gehen oft in Hôt-Alem vor Anker und schätzen die Stadt als neutralen Treffpunkt, ebenso wie Gerüchten zufolge Spione und Hehler.

DIE GOLdene ALLIANZ

In der Goldenen Allianz sind seit 1027 BF Brabak, das Horasiat, Ghurenia und das Kemireich miteinander verbündet, um sich und ihre Interessen in den Kolonien zu schützen. Besiegelt wurde das Bündnis durch die Hochzeit zwischen Peleiston de Sylphur, dem Brabaker Kronprinzen, und Ela XV, der Nisut der Kemi. Doch tatsächlich ist es gerade diese Heirat, die immer wieder zu den offensichtlichsten und brisantesten Spannungen in der Allianz führt. Seit 1035 BF hat das Paar einen Sohn, Kacha, der laut dem Ehevertrag in Brabak als Erbe seines Vaters aufwachsen soll. Ela will ihren Sohn jedoch nicht an Peleiston übergeben und hält ihn in Khefu fest.

Hinter den Kulissen gibt es ebenfalls Schwierigkeiten zwischen den Horasiern und den Kemi, während das Verhältnis von Ghurenia zu keinem der anderen Reiche wirklich entspannt ist, weckt doch Praefos Quotos zu sehr das Misstrauen seiner Partner. Auch das Verhältnis zwischen Brabak und dem Horasiat ist bei weitem nicht so harmonisch, wie man angesichts der gemeinsamen Bauprojekte in Nagra bei Brabak annehmen könnte. Allerdings wird dabei vorwiegend um Einmischung in horasische Angelegenheiten auf brabakischem Boden und um die Aufteilung von Kosten und Gewinnen gemeinsamer Projekte gestritten.

PIRATEN

„Wo es Händler gibt, gibt es Diebe. Und wo es Seehandel gibt, gibt es Piraten.“

—ein unbekannter Phexgeweihter

Die Piraten des Südens bilden keine einzelne eigene Machtgruppe. Dennoch sind sie ein eigener, sehr spezieller Faktor, der aus der Region kaum wegzudenken ist. Viele von ihnen sind nicht politisch, sondern ausschließlich am Reichtum der Handels- und Versorgungsschiffe interessiert, wodurch sie eine Gefahr für alle Machtgruppen darstellen und auch gegen alle vorgehen.

Gerade auch durch den Überfall auf den horasischen Waffentransport haben sie sich als Bedrohung zurück ins Bewusstsein der Kolonialmächte gedrängt.

Kaperfahrer dagegen sind Piraten im Dienste einer Großmacht. In der Vergangenheit waren es vor allem Horasier und Al'Anfaner, die Kaperbriefe ausstellten, aber mit der zunehmenden Bedrohung durch Piraten und dem Neid auf die anderen Kolonialmächte halten inzwischen viele der Seemächte diskret die Augen offen nach geeigneten Seefahrern, um ihnen einen Kaperbrief anzubieten.

DIE ZWÖLFGÖTTLICHEN KIRCHEN

Natürlich gibt es für Geweihte aller Zwölfgötter Gründe, sich ins Südmeer zu begeben. Aber nur die wenigsten Kirchen zeigen ein konzentriertes Engagement in der Region. Besonders heraus sticht die **alanfanische Boronkirche**, ihre Politik ist üblicherweise eng mit der der Schwarzen Perle verwoben. Aber einzelne Geweihte, allen voran Amira Honak, sind auch auf der Suche nach einem neuen heiligen Artefakt. Besonders die **Efferdkirche** beteiligt sich, nach anfänglicher Skepsis, an der Erforschung und Entdeckung des Südmeeres, doch weniger praktisch als vielmehr mystisch orientiert. Schließlich wurde mit der Nordküste Uthurias eine neue Brandung entdeckt, und der Konflikt mit den Nanshemu zeigt deutlich, dass dort andere Meeresgötter verehrt werden, bei denen es herauszufinden gilt, wie gefährlich sie sind. Insbesondere die Efferdkirche wird von Piraten am meisten respektiert und geachtet, der Efferdtempel in Charypso hat schon so manche großzügige Spende aus der Ladung aufgebrauchter Schiffe erhalten. Denn auch wenn die Seeräuber Gesetze brechen, die Regeln von Efferds Element gelten für alle Seefahrer gleichermaßen.

Avesgeweihte sind, dem Wesen ihres Gottes folgend, bereits 1036 BF nach Uthuria aufgebrochen oder durchstreifen die Region, immer auf der Suche nach dem nächsten Horizont. Der **Bund des Wahren Glaubens** richtet ebenfalls sein Augenmerk auf das Südmeer, leben dort doch zahlreiche Seelen, denen es die Lehre von den Zwölfen zu bringen gilt. Die Missionsbestrebungen gehen dabei vor allem von den Geweihten im Kloster Sancta Lamea bei Belhanka aus. Nicht vergessen werden sollten auch die Geweihten von Hesinde und Nandus, die sich jedoch, ähnlich wie die Avesgeweihten, aus politischen Entscheidungen heraushalten und vorwiegend im horasischen Machtbereich anzutreffen sind.



SÜDMEER

DIE SARGASSOSEE

Um die Sargassosee ranken sich Legenden, seit in den Dunklen Zeiten die Elemiten mit Charyptoroths Hilfe das Südmeer befuhren.

In der Sargassosee sollen etwa die Seeschlangen ihre Brutstätte haben und aus Eiern in den Tangfeldern schlüpfen, bevor sie die Meere unsicher machen und sich am Ende ihres Lebens am Friedhof der Seeschlangen auf Maraskan zur Ruhe legen. Auch charyptide Orte soll es dort geben und seit Jahrhunderten in Flautenzonen gefangene Schiffe.

Teile der Sargassosee sind mit riesigen Tangfeldern bedeckt. Diese treiben allerdings, sodass sich nie genau vorhersagen lässt, wo ein Schiff das nächste Mal auf sie treffen wird. Dadurch sind sie auf der Überfahrt nur sehr schwer zu vermeiden. Die Tangschicht ist teilweise so dick, dass selbst große Segelschiffe in ihr stecken bleiben und einzelne Menschen sogar darauf laufen können.

Auch gibt es dort zahlreiche Seeschlangen, einige davon noch sehr jung, zählt doch die Sargassosee tatsächlich zu den Brut- und Paarungsgebieten der Meeresungeheuer.

Mehr als Seeschlangen und Tang fürchten die Seefahrer jedoch die Flauten oder Kalmen, bedeuten diese doch tagelangen, tödlichen Stillstand. Die drückende Hitze macht sich dann stärker bemerkbar, was wiederum zu stärkerem Durst auf das kostbare Trinkwasser führt. Schon nach kurzer Zeit Flaute herrscht auf den meisten Schiffen daher eine träge, schwerfällige Stimmung, nur unterbrochen von zunehmenden Streitigkeiten um Wasser und Alkohol. Flauten erfordern das ganze Führungsgeschick eines Kapitäns, um Schiff und Mannschaft unbeschadet wieder in bessere Gewässer zu bringen und eine Meuterei angesichts der notwendigen Wasserrationierung zu verhindern.

DIE INSELN DES SÜDENS

Herrscher: unterschiedlich

Städte: **Sant Ascanio** auf Token, **Port Stoorrebrandt** auf Ilto-ken, **Plâne** auf Châset, **Saphirna** auf Sukkuvelani

„Die Inseln der Charyptik verdienen für zukünftige Planungen verstärkte Aufmerksamkeit. Die dort zu findenden Ressourcen wiegen die Mühen bei Weitem auf. Besondere Investitionsoptionen sind...“

—gehört im Palazzo ya Strozza, Methumis, 1034 BF

Die charyptischen Inseln sind am stärksten von den kulturellen Gegensätzen zwischen den einzelnen Kolonialmächten geprägt. Bereits die Waldinseln von Altoum an der Goldenen Bucht bis zum Schwert des Südens am Perlenmeer werden in verschiedene Inselgruppen unterteilt, wie den Ter-Rijßen-Archipel, die keraldischen Sände und die Gewürz- und Zimtinseln. In Wahrheit kennt jedoch kaum jemand die korrekte Zuordnung aller Inseln zu den jeweiligen Gruppen, die Mohas, Utulus und dort heimischen Seefahrern auch teilweise künstlich vorkommt.

Ein Teil der Inseln ist bis auf Tiere unbewohnt, andere sind nicht einmal genau erforscht. Die Gründe dafür liegen entweder bereits im mangelnden Wissen über die Existenz der Insel oder, weitaus häufiger, in der Unmöglichkeit, diese auch nur anzulaufen. Das berühmteste Beispiel sind die Inseln des Boronsgrundes, die durch messerscharfe Klippen, Untiefen und gefährliche Strömungen so gut wie unerreichbar sind.

Wenn es menschliche Bewohner auf den Inseln gibt, sind dies Kolonialisten, Söldner und Glücksritter, bukanische und andere Piraten, außerdem Utulus, Mohas und die Miniwatu. Letztere blicken mit Verachtung auf die Waldmenschen und orientieren sich lieber nach oben an den als zivilisierter wahrgenommenen aventurischen Kolonialisten. Dabei halten sich Miniwatu die Utulus sogar als Sklaven, was hin und

wieder zu Irritation der verbündeten Horasier führt. Doch generell ist das Verhältnis der Verbündeten gut. Ascanio Numapataupo-numutapoto, ein Sohn der Fürstin der Miniwatu, ist ein angesehener Diplomat und begehrter Gast adliger Feste im Lieblichen Feld. Die Horasier unterhalten mit dem nach 1000 Meilen auf See unglaublich prächtig wirkenden **Sant Ascanio** auf der Insel Token ihren zentralen Stützpunkt. Hier residiert auch die Vizekönigin der Kronkolonie Südmeer, **Nandora ya Strozza** (*991 BF, seegrüne Augen, entdeckerrfreudig, pflichtbewusst tatkräftig), wenn sie nicht selbst auf Piratenjagd geht, was sie Gerüchten zufolge in Zukunft wieder häufiger zu tun gedenkt.

Port Stoorrebrandt ist mit über 1.000 dauerhaften Einwohnern die größte Kolonialstadt und zugleich eine der ältesten, besteht die Siedlung doch schon seit 966 BF. Um die Stadt mit ihren für den tatsächlichen Schiffsverkehr überdimensionierten Hafenanlagen werden in großem Stil Hesindigo und Mir-Theniok für den Export ins Bornland angebaut, von dem ein Teil jedoch nie nördlicher als Kannemünde reist. Tatsächlich ist die Stadt nicht mehr ausschließlich mit dem Bornland verbunden, denn wer nicht unter der Flagge der Schwarzen Perle fährt, kann den Hafen anfahren und Handel betreiben, muss aber mit deutlich überhöhten Preisen rechnen.

Von der Festung **Saphirna** auf Sukkuvelani bricht jedes Jahr der legendäre Adamantenkonvoi auf, der eine große Ladung edler Steine und Hölzer von der Insel nach Al'Anfa bringt. Dies ist auch der Grund für die überaus starke Befestigung und die zahlreichen, dort stationierten Soldaten und Elitekämpfer, die verhindern sollen, dass der Reichtum der Schwarzen Perle in fremde Hände fällt. Auch die Minen und Plantagen, die die Ladung des Konvois produzieren, werden schwer bewacht, um jeden Gedanken an Aufstand seitens der Sklaven bereits im Vorfeld zu ersticken.

SÜDMEER

DIE SÜDLICHE CHARYPTIK

Nicht alle der charyptischen Inseln gehören zu der Kette der Waldinseln. Südlich des nach Osten schwingenden Bogens der Inselkette bis kurz vor Ghurenia liegen wie hingestreut weitere Inselgruppen.

Für die Kemi von zentraler Bedeutung ist dabei die Insel **Cháset**, die als Verkehrsdrehscheibe zwischen ihren anderen Kolonien und dem Mutterland dient. Die verstreut gelegenen Plantagen sorgen für Rauschkräuter, Tee, Gewürze und andere Luxuswaren, die von der Siedlung Pláne aus ins Kemireich verschifft werden, und mehren den Reichtum der Familie Al'Pláne.

Auf dem eigentlich zum Kemireich gehörenden Anterroa (kemi: Áaresy) liegt mit **Morek** ein Piratenhafen, der sich bisher in allen politischen Fragen neutral verhält und sich dadurch eines großen Zustroms an Piraten und Freibeutern jeder Art erfreut. Mit den Piraten kommen Handwerker, die die an allen Schiffen notwendigen Reparaturen durchführen, und Dienstleister, die sich um die Unterhaltung der Seeräuber an Land kümmern. Auch liegt Morek ideal, um Schiffe auf dem Weg nach Ghurenia oder zum Südkontinent abzufangen und auszurauben, was früher oder später zu einem Konflikt mit den Kemi führen dürfte.

Auf einer kleinen Insel bei Anterroa liegt das Crongefängnis **Tashcár**, eine trutzige Festung, verwaltet von einem sadistischen Aufseherpaar. Hier verbringen Schwerverbrecher aus dem Kemireich und dem Lieblichen Feld den Rest ihres Lebens mit harter Arbeit an den perlenreichen Muschelbänken oder mit der Edelh Holzgewinnung im Wald. Ein Teil der Inhaftierten sind keine Mörder oder andere Verbrecher, sondern politische Gefangene, Verräter und Aufwiegler. Die

bekannteste unter ihnen ist die horasische Karikaturistin Ulyssa dell'Antergo, doch auch ein angeblicher Prinz Jaltek und mehrere Anhänger der renegaten und mit Al'Anfa verbündeten Schwester der Nisut, *Rhonda IX. Setepen*, sollen hier einsitzen.

Mit einer winzigen Niederlassung auf der Insel **Yongustra** haben sich die Al'Anfaner einen wichtigen Proviantierzwischenstopp auf der Fahrt nach Uthuria gesichert, den sie gegen alle zu erwartenden Probleme ausbauen werden.

DIE CHARYPTISCHEN INSELN IM SPIEL

Die Gegensätze zwischen den Kolonialmächten prägen die charyptischen Inseln stark und führen zu einem hohen Bedarf an Glücksrittern, Abenteurern und Freibeutern.

Die politischen Spannungen sorgen für zahlreiche Möglichkeiten, sich für eine Seite zu profilieren. Den Adamantenkonvoi auszurauben oder zu beschützen wäre dabei ein Meisterstück und würde einen Platz in der Geschichte sichern. Alle Kolonialmächte haben außerdem dringenden Bedarf an guten Schifffahrtsrouten, sicheren Häfen und auf lange Sicht auch an neuen Kolonien. Entsprechende Informationen durch Entdeckungen zu beschaffen oder die Bemühungen der Gegenseite auszuspionieren und zu sabotieren wird mit gutem Gold und wohlklingenden Titeln honoriert.

Seit dem Überfall auf den Waffentransport im Phex 1037 BF gehen vor allem die Horasier verstärkt auf Piratenjagd. Nandora ya Strozza hat aus ihrem Privatvermögen ein Kopfgeld von stattlichen 1200 Dukaten auf Dagon Lolonna ausgesetzt, der als Anführer des Überfalls gilt. Sie hat jederzeit Bedarf an tatkräftigen Piratenjägern und ist damit bei Weitem nicht die Einzige.

DER ARCHIPEL DER RISSO

Herrscher: General-Gouverneur Waldron Zenkauskas

Städte: **Porto Korisande** auf Neu-Ranak, **Porto Thorgal** auf Neu-Vinay, **Porto Berilis** auf der Donna-Naomi-Insel

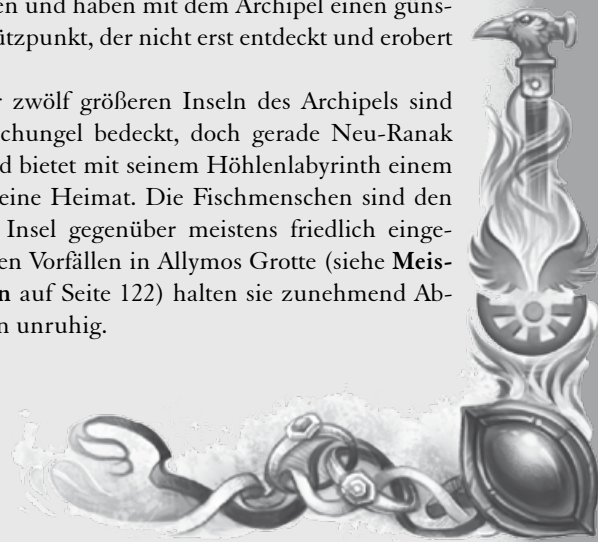
„Und dann lag sie vor uns: die Insel der Gefahren. Nirgendwo in Efferds Ozean gibt es einen schlimmeren Ort, voller Seuchen, Monster und menschenfressender Wilder! Was, die Inseln gehören heute den Brabakern? Die reißen sich auch alles unter den Nagel.“

—gehört in *Charypso*, neuzeitlich

Der Archipel der Risso liegt süd-westlich der Sargassosee und damit zwischen Aventurien und dem Südkontinent. Die Inselgruppe war den Aventuriern lange unbekannt und wurde erst 1000 BF bei der Fahrt der Karavelle *Korisande* entdeckt. Zu diesem Zeitpunkt lebten neben den namengebenden Risso und den Ruwangi-Utulus einige Piraten auf den Inseln, diese wurden jedoch vertrieben. Nach der Rückkehr der *Korisande* wurde der Archipel offiziell von Brabak in Besitz genommen und Kapitän *Waldron Zenkauskas* unterstellt.

Seit 1007 BF ist die Inselgruppe dauerhaft von Aventuriern besiedelt, doch der Kontakt war lange Zeit eher lose, auch mit Brabak verkehrten selten Schiffe. Für die Überfahrt nach Uthuria liegt der Archipel jedoch sehr günstig, weswegen der Schiffsverkehr in letzter Zeit zugenommen hat. Dabei sind es nicht nur horasische Schiffe, die den Archipel anlaufen, sondern auch die anderer Kolonialmächte. Auch die Brabaker halten wieder vermehrt Kontakt zu diesem Teil ihres Königreichs, wollen sie doch im kolonialen Rennen nicht abgehängt werden und haben mit dem Archipel einen günstig gelegenen Stützpunkt, der nicht erst entdeckt und erobert werden muss.

Die meisten der zwölf größeren Inseln des Archipels sind mit dichtem Dschungel bedeckt, doch gerade Neu-Ranak ist sehr felsig und bietet mit seinem Höhlenlabyrinth einem Schwarm Risso eine Heimat. Die Fischmenschen sind den Bewohnern der Insel gegenüber meistens friedlich eingestellt, aber seit den Vorfällen in Allymos Grotte (siehe **Meisterinformationen** auf Seite 122) halten sie zunehmend Abstand und wirken unruhig.



SÜDMEER



Insgesamt wohnen auf dem Archipel etwa 1.000 Kolonisten, von denen ein Teil Aventurien nie gesehen hat, sondern auf den Inseln geboren wurde. Zwar sind sie Südaventurier aus Brabak und Umgebung, doch das Leben am Rand der bekannten Welt prägt ihre Sichtweise. Die meisten sind begierig auf Nachrichten aus Aventurien, halten aber vieles

davon für Seemannsgarn, schließlich hat keiner von ihnen beispielsweise jemals einen Ork gesehen.

Etwa ein Drittel der Untertanen König Mizirions lebt in *Porto Korisande* auf Neu-Ranak, der Hauptstadt des Archipels, in der Gouverneurspalast, Hafenkneipe, Bordell und natürlich ein Hafen Auswärtigen vorgaukeln, etwas Größeres zu

MEISTERINFORMATIONEN ZUM ABENTEUER ALLYMOS ARCHIPEL

Der ehrgeizige aber untalentierte Gelehrte *Esaliero Siphisus* versucht, Meereswesen zu schaffen, die sich zur Seefahrt und Fischerei einsetzen lassen. Da sein Ruf nicht nur im Horasreich, sondern auch in den meisten südlichen Ländern ruiniert ist, bricht er mit seinem letzten Gold zu einer Expedition auf, wozu er dubiose Seeleute anheuert. In der Nähe des Archipels der *Risso* stößt er auf seltene Algen, und diesen folgend entdeckt er eine verborgene Grotte, die der Efferdtochter *Allymo* heilig ist.

Er fängt einige Rochen von den Keraldischen Sänden und befestigt sie in Käfigen unter dem Tangteppich. Durch Zugabe von Futter ins Wasser sind die Rochen und somit das gesamte Tangfeld lenkbar. Als seine Begleiter die damit verbundenen Möglichkeiten erkennen, zwingen sie den Gelehrten in ihre Dienste und nutzen das Tangfeld für Raubzüge. Nur kurze Zeit später kursierten wilde Gerüchte über seelenfressendes, grünes Wabern im Südmeer.

Mehrere bedeutende Seemächte entsenden Suchexpeditionen, nachdem Überlebende von dem Tangfeld berichtet haben. Diese treffen in *Porto Berilis* aufeinander, wo sie von *Timoro du Berilis* empfangen werden. Von diesem 'leihen' die Mitglieder der Suchmannschaften eine geflüchtete Piratin gegen Gebühr aus.

Diese führt die Gruppen zu *Allymos Grotte*, welche sowohl den *Numinoru* wie auch den *Risso* und *Krakoniern*

heilig ist. Beim Eintreffen der Helden wird die Grotte von einem Schiff der Efferdkirche angegriffen, welche sie, geführt durch Visionen, gefunden hat. Durch das Eingreifen der Helden und einiger *Risso* können die Piraten überwältigt, ein Teil der entführten Schiffe gesichert, die Flucht des Tangfeldes vereitelt und eine Gruppe von versklavten *Nanshemu* befreit werden.

Nach den Kämpfen kommt es zu Streitigkeiten um die Grotte zwischen den anwesenden Efferdgeweihten unter *Raul Moreno*, den *Nanshemu* und den *Risso*. Auch wenn die *Nanshemu* und *Risso* die jahrtausendealten Traditionen ihrer Völker und den Frieden betonen, den sie dem launischen Südmeer bringen wollen, folgen die Helden mehrheitlich dem Aufruf von *Raul Moreno*, die Grotte für den Efferdkult zu sichern. Da er während der Verhandlungen gedroht hatte, jeden, der nicht an die Zwölfe glaubt, mit Gewalt aus der Höhle zu vertreiben, verließen die anwesenden *Risso* und *Nanshemu* den Ort mit der Drohung, dass kein Schiff der Luftatmer in den südlichen Gewässern mehr sicher sein soll.

Die Auswirkungen zeigen sich, als es zu ersten Auseinandersetzungen um die Grotte kommt, bei denen die Efferdkirche alle Attacken brutal zurückschlägt. Ebenso kommt es nun zu Übergriffen der *Risso* und *Nanshemu* auf Schiffe der Menschen.

SÜDMEER

betreten als ein Dorf von Fischern, Bootsbauern und anderen Handwerkern am Ende der bekannten Welt.

Von hier regiert der greise *Waldron Zenkauskas* den Archipel, verbringt seine Zeit jedoch lieber mit seinen Erinnerungen oder den Enkelkindern. Dadurch ist es meistens sein Sohn *Wilbur Zenkauskas* (*991 BF, grau meliertes Haar, wortgewandt, ambitioniert), der die Regierungsgeschäfte verwaltet und dabei an seinem eigenen Traum arbeitet: Wilbur möchte, dass seine Familie in die Audienzia, den Rat der wahrhaft Mächtigen im Königreich Brabak, aufgenommen wird.

Porto Thorgal auf Neu-Vinay ist die zweitgrößte Niederlassung, gerät aber im Zuge des stärkeren Schiffsverkehrs ins Hintertreffen. Zumindest ist dies die Furcht ihrer Verwalterin *Siray Hammerfaust* (*1010 BF, blond, charismatisch, ruhig, weltoffen), die auf dem Archipel geboren wurde und nie mehr von Aventurien zu Gesicht bekam als Brabak. Mit Familienstolz kümmert sie sich um die Siedlung und bemüht sich, die Bedeutung Porto Thorgals durch bessere Liegebedingungen für Händler und den Bau eines Hotels zu erhöhen.

Porto Berilis besteht vorwiegend aus einem Laboratorium des Roten Salamanders. Es liegt auf der Donna-Naomi-Insel, benannt nach der Geliebten des Königs, Naomi du Berilis. Das Eiland bekam diesen Namen, als es in den Privatbesitz des Königs übergang, der den ursprünglichen Namen ‚Vogelinsel‘ abänderte und die Insel der Namensgeberin schenkte.

Die Familie du Berilis interessiert sich jedoch vor allem für das kleine Fleckchen Land, weil einige Bäume dort stark be rauschende Pollen tragen, die von Zwangsarbeitern geerntet, vom Roten Salamander verarbeitet werden und Familie wie Alchimisten viel Geld einbringen. 1035 BF versuchten die Zwangsarbeiter einen Aufstand, der jedoch scheiterte und dazu führte, dass sie noch strenger bewacht werden.

Das *Eiland der Gefahren*, wie die erste Korisande-Expedition die Insel nannte, ist heute deutlich zutreffender als *Ruwangi-Insel* bekannt. Inmitten des wilden Dschungels rund um einen erloschenen Vulkan lebt in einem kreisförmigen Dorf der Utulustamm der Ruwangi. Für gewöhnlich haben die Utulus wenig mit den anderen Bewohnern des Archipels zu tun, doch mit dem erhöhten Schiffsaufkommen aus Aventurien gibt es immer wieder Glücksritter, die sich auf die Ruwangi-Insel wagen. Bisher stehen die Ruwangi der gelegentlichen Neugier Auswärtiger abwartend gegenüber, doch mit jedem Besucher wächst ihre Skepsis. Sie fürchten, einer der Fremden könne eins ihrer Tabus brechen oder die Ruhe der Insel stören, sind ihnen durch die Nachbarschaft mit den Kolonialisten die Gefahren von Gier und Alkohol doch bekannt. Unter oder in der Nähe des Archipels soll sich die mysteriöse *Inselseele* aufhalten, von der niemand so genau weiß, was sie eigentlich ist oder ob sich bei ihr überhaupt um ein Wesen handelt. Die Risso verehren sie, einige Menschen halten sie



SÜDMEER

für eine Nixe oder eine rein symbolische Personifikation der Inseln, während viele ihre Existenz als Ergebnis zu starkem Rumkonsums abtun.

DER ARCHIPEL IM SPIEL

Die Inseln des Archipels werden für Brabak und die BVOC immer wichtiger, dadurch kommt es verstärkt zu Schiffsverkehr zwischen der Stadt am Kap und der fernen Inselgruppe. Die **Efferdkirche** sähe Allymos Grotte gern prächtig ausgestaltet und dauerhaft als Pilgerort etabliert. Dafür muss jedoch der Konflikt mit den Risso der Inseln beigelegt werden, ist doch ein Pilgerort, der immer wieder angegriffen wird, kein besonders erstrebenswertes Ziel einer Reise. Die Risso jedoch

sind verärgert und wollen nicht mehr mit Menschen sprechen, auch die meisten Insulaner halten die Fischmensen für dumm und unterdrückenswert, lediglich Siray Hammerfaust müht sich um Frieden. Eine Lösung erfordert hartes Durchgreifen oder viel Geduld, ist aber in jedem Fall im Sinne des Königreichs und des General-Gouverneurs, versprechen sich doch alle von einem Pilgerzustrom neue Einkünfte.

Die **Zwangsarbeiter** der Familie du Berilis sind zwar oft leicht berauscht von den Drogen der Baumpollen, einige von ihnen wollen jedoch erneut einen Aufstand wagen. Fremde Reisende können ihnen ebenso wie der Familie du Berilis als ideale Helfer erscheinen, mit ihrem jeweiligen Problem fertig zu werden.

EFFERDS TRÄNEN

Herrscher: Praefos Quotos

Städte: **Ghurenia** auf der Hauptinsel

„Ghurenia? Lohnt sich nicht. Die Huren sind teuer und der Schnaps schlecht. Ein mieses, dreckiges Loch, aber leider mitten auf dem Weg nach Uthuria. Das wissen die Halsabschneider da. Und deren Praefos, das ist der Schlimmste von allen.“

—ein Seebär im Hafen von Belhanka, 1037 BF

Die Efferds Tränen genannte Inselgruppe besteht vorwiegend aus hellen Felsen, auf denen nur wenig Pflanzen wachsen. Die Bewohner der kargen Inseln leben vom Fischfang, ihren Ziegen und Selemferkeln und von dem, was sie den Mannschaften der haltmachenden Schiffe abnehmen.

Gut die Hälfte der 4000 Bewohner des Archipels lebt auf der Hauptinsel *Ghurenia* in der gleichnamigen Hafenstadt. Diese ist teilweise direkt in den Kalkfelsen gehauen und von beständiger Enge und Platzmangel geprägt, besonders im Elendsviertel *Am alten Kai*, wo die instabilen Hütten über- und ineinander gebaut werden.

Regiert wird die Inselgruppe vom Praefos und von Mitgliedern des lokalen Handelskonsortiums, allerdings hat letzteres keinerlei Macht mehr, seit der aktuelle Praefos die Herrschaft übernahm. Quotos kam als Söldner mit seiner Söldnerkompagnie, den Rotfäusten, auf die Insel und nutzt diese ebenso wie seinen Charme und das Gold der Staatskasse, um die Lage unter Kontrolle zu behalten.

Die Familien, die einst das Handelskonsortium stellten, haben sich mit der Situation arrangiert und wagen seit dem gescheiterten Aufstand der Familie *Froberti* 1035 BF keine Widerworte mehr gegen den Praefos. Die *Ganaches* waren mit in den Aufstand verwickelt, wurden von den Frobertis als Sündenböcke benutzt und sind nach horrenden Strafzahlungen damit beschäftigt, wirtschaftlich wieder zu Einfluss zu gelangen. Die *Klabintos* sind ohnehin mehr an Entdeckungen und Seefahrt interessiert denn an Politik, während die Familie *Grokko* diskret bei den Al'Anfanern Verbündete sucht. Dies lässt sich gut dadurch decken, dass die Grokkos das ghurenische Monopol auf Sklavenhandel haben.

Besonderen Einfluss neben den großen Familien hat die *Gilde der Beleuchter*, deren Aufgabe es ist, für das Leuchtfeuer am Hafen und für die nächtliche Beleuchtung der Straßen zu sorgen. Besonders mit ersterem trägt sie stark zum bescheidenen Wohlstand der Bewohner und dem großen Wohlstand des Praefos bei, ist die Hafeneinfahrt doch tückisch und schon bei Dämmerung ohne die Signalfener kaum zu passieren.

Die einzige größere Siedlung neben Ghurenia befindet sich auf der Nordwest-Insel *Khurad*, wo der Praefos auch ein Fort zur Sicherung der Lage unterhält.

Die Bewohner der Inselgruppe sind Südaventurier, Utulus vom Stamm der Bujonapi-Hu und Mischlinge. Die meisten Bujonapi-Hu haben ihre traditionelle Lebensweise schon vor Generationen aufgegeben und sich mit den Ghurenern vermischt.

Gesprochen wird Brabaci mit zahlreichen mohischen Worten und einem bukanischen Einschlag, der verrät, dass die Inselgruppe immer Kontakt nach Aventurien hatte und dass die ‚Wiederentdeckung‘ durch die aventurischen Großmächte ihrem Namen nicht gerecht wird.

Das Wasser in der Mitte der Insel ist dunkel verfärbt und wirft blubbernde, übelriechende Gasblasen. Ein Taya der Bujonapi-Hu berichtet, hier sei das Gefängnis des Krakenkönigs. Die aufsteigenden Gase können einen Menschen leicht töten, eine viel größere Gefahr ist jedoch der Schwarze Brand. An dieser tödlichen, schmerzhaften Krankheit leiden vorwiegend arme Fischer, die zu lange den Gasen in der Inselmitte ausgesetzt waren und nicht widerstehen konnten, die toten Fische und Algen zu sammeln und zu verzehren, die auf dem dunklen Wasser treiben.

Ghurenia ist auf der üblichen Überfahrtsroute nach Uthuria ein letzter Punkt Zivilisation vor den Weiten des Feuermeeeres, und somit eine der letzten Möglichkeiten, Proviant und Wasser aufzunehmen, Landgang zu gewähren und Geld auszugeben. Ebenso ist es der perfekte Ort, um Informationen über die Uthuriafahrer zu sammeln, sei es, um die Konkurrenz auszustechen oder an einer geeigneten Stelle die entsprechenden Schiffe zu überfallen und auszurauben. Diese

SÜDMEER

Tatsache ist den Ghureniern wohl bewusst, allen voran dem Praefos selbst. Dieser ist stets bemüht, nach allen Seiten hin neutral zu erscheinen, um möglichst viel Gold zu verdienen und schöne Frauen zu sammeln. Dabei betrügt er jedoch alle Seiten gleichermaßen, Quotos' Loyalität gilt nur sich selbst. Anfang 1037 BF kommt es bei einem Halt der horasischen Versorgungsflotte für die Kolonie Nova Methumisa deswegen zu Verstimmungen, aus denen der Praefos ohne Geschenk und die Horasier verärgert hervorgehen. Quotos rächt sich an den Horasiern im Phex desselben Jahres, als er einem Piratenbündnis einen Hinweis darauf gibt, dass ein Versorgungsschiff mit Waffen im Hafen von Ghurenia liegt. Dieses wird kurze Zeit später auf See überfallen, ausgeraubt und versenkt. Die Horasier sind darüber äußerst ungehalten, können dem Praefos jedoch nichts nachweisen. Allerdings beginnen sie verstärkt, nach einer Alternativroute zu suchen, die einen Bogen um Efferds Tränen macht.

DAS VOLK DER NANSHEMU

Die Nanshemu sind ein menschliches Volk sumurrischer Abstammung, das schon sehr lange in Uthuria lebt, den Aventuriern aber erst seit recht kurzer Zeit bekannt ist. Aufgrund des olivfarbenen Tons ihrer Haut werden sie auch als Grünhäute bezeichnet. Sie leben in Dörfern und Städten, die als unabhängige politische wie kulturelle Zentren fungieren. Was in dem einen Ort üblich ist, kann in dem anderen somit eine schreckliche Beleidigung sein. Sie alle verehren ein Pantheon von Göttern der Tiefe, dessen Zusammensetzung je nach Siedlung unterschiedlich ist, aber üblicherweise als wichtigsten Gott Numinoru enthält. Dieser wird als Rochen dargestellt und herrscht als Gebieter über Wogen, Strudel, Wellen und Stürme. Viele Nanshemu meiden das Tageslicht, was sie auch ihren Göttern zuschreiben. Zu Feuer haben sie oft ein schwieriges Verhältnis, in einigen Städten herrscht ein regelrechtes Feuerverbot, in anderen gilt dies nur innerhalb der Tempel. Dafür zeigen sie eine große Verbundenheit zum Meer, sind hervorragende Seefahrer und Navigatoren.

Ihr Verhältnis zu den Aventuriern ist meistens von Vorsicht und Misstrauen geprägt, besonders seit den Ereignissen um Allymos Grotte.

DIE GEMEINSCHAFT DES ARCAN'SZIN

In Ghurenia lebt außerdem eine Gruppe Nanshemu, die Gemeinschaft des Arcan'Szin. Sie gehören einem für die Nanshemu ungewöhnlichen Kult an, der sich ganz auf einen ihrer vielen Götter, den Herrn von Gesetz und Dunkelheit, konzentriert und von den anderen Grünhäuten mit Misstrauen betrachtet wird. Sie haben generell ein sehr entspanntes Verhältnis zum Feuer, so dass sie es, anders als alle anderen Nanshemu, in ihrem Tempel entzünden, auch wenn sie

es nicht dulden, wenn Fremde dies tun. Ihr Kult steht prinzipiell auch Nicht-Nanshemu offen, aber wenige Ghurenier nehmen daran teil.

Neugierige, die sich für Uthuria, ihren Kult, ihre Sprache oder Lebensweise interessieren, werden auf eine freundliche, aber sehr ernste Gemeinschaft stoßen, die Geweihten der Zwölfgötter skeptisch gegenübersteht und vorwiegend in Ruhe gelassen möchte.

Ihr Anführer in weltlichen wie religiösen Dingen ist der *Grüner Mann* genannte Hohepriester.

Der Kapitän *Diago Klabin* brachte die Sekte vor Jahren von einer seiner Entdeckungsreisen mit, bot ihnen auf Efferds Tränen eine neue Heimat und genießt seitdem ihr vollstes Vertrauen. Außerdem ist er mit einer der Nanshemu-Frauen liiert. Er ist für viele, die sich für die Fahrt nach Uthuria oder die Nanshemu interessieren, die erste Anlaufstelle und kann bei aufkommenden Schwierigkeiten mit der Gemeinschaft des Arcan'Szin vermitteln.

EFFERDS TRÄNEN IM SPIEL

Der zentrale Ort von Efferds Tränen ist Ghurenia, perfekt geeignet, um sein Geld auszugeben und sich in verschiedene lokale Ränke zu verstricken, denn nicht alle Adelsfamilien haben vergessen, dass der Praefos einst einfacher Söldner war. So mancher Kaufmann macht hier lieber sein Glück mit Ware, nach deren Herkunft nicht zu genau gefragt wird, als sich selbst auf die Reise zum Südkontinent zu begeben.

Für die Erforschung der Nanshemu sind Efferds Tränen die erste Anlaufstelle, ebenso wie für eine Fahrt nach Uthuria.

Verschiedene Parteien in der Goldenen Allianz wollen die Loyalität des Praefos oder der Adelsfamilien überprüfen und suchen dafür geschickte Spione. Andere wollen die entsprechende Gunst mit großzügigen Geschenken erkaufen. Besonders die Horasier suchen nach Informationen über die Verstrickung Ghurenias in den Überfall auf die *Vizekönigin Nandora*.

Der Praefos selbst ist auch stets auf der Suche nach klugen Leuten, die die Adelsfamilien, die Gilde der Beleuchter und die Nanshemu aushorchen und vielleicht sogar der von ihm so verehrten Ela eine Nachricht nach Khefu überbringen.



SÜDMEER

DIE NORDKÜSTE UTHURIAS

Herrscher: unterschiedlich

Aventurische Städte: **Porto Velvenya**, **Nova Methumisa**, **Stoerrebrandt-Niederlassung**

»Uthurien heißt der südliche Kontinent. Es ist ein Land voll fremdartiger Pflanzen wie Bäume, deren Kronen bis nach Alveran wachsen und die uthurische Rose, deren Tau Unsterblichkeit verleiht. Neben gefährlichen Tieren wie Zitadellenechsen und wandernden Bergen gibt es dort kein Leben, herrscht doch Borons Alveraniar Uthar über den Südkontinent und streckt jeden mit seinem Pfeil nieder, der diesen betritt.«

—aus Bericht aus dem tiefen Süden von Dimiona Selbring, Silas 948 BF

Die Zahl der Niederlassungen der Aventurier auf dem Südkontinent lässt sich an einer Hand abzählen, auch wenn sich das nach Meinung der Kolonialmächte bald ändern wird.

Bisher gibt es drei Siedlungen am Rand des wilden Dschungels voller fremdartiger Tiere und Pflanzen: Porto Velvenya, die bereits 1028 BF gegründete Siedlung der Al'Anfaner, Nova Methumisa, die Kolonie der Horasier, und eine Siedlung, die durch die Stoerrebrandt-Expedition von Helden gegründet wurde (siehe das Abenteuer **An fremden Gestaden**). Ihre genaue Position ist ebenso sehr Heldensache wie ihre weitere Situation, deswegen wird sie hier nicht thematisiert.

PORTO VELVENYA

Die Stadt der Al'Anfaner wurde 1028 BF nach einer gefährlichen Überfahrt östlich von Uthars Horn auf den Ruinen einer alten Echsenstadt gegründet. Anfangs war der Erfolg des verlustreichen Unternehmens alles andere als gesichert, galt es doch, sich wütender Eingeborener und einer schrecklichen Seuche zu erwehren und sich an die fremde Flora und Fauna anzupassen. Doch das erste Schiff zurück nach Aventurien brachte 1035 BF die Essenz der uthurischen Rose mit sich, die den Legenden nach Unsterblichkeit verleiht.

Heute ist Porto Velvenya ein kleines Al'Anfa, streng in Viertel der verschiedenen Bevölkerungsschichten unterteilt und regiert von einem Grandenrat, dessen Mitglieder ihre Sitze einzig und allein mit dem Geldbeutel erwerben. Als einzige der aventurischen Kolonien hat Porto Velvenya eine Kultpyramide der Xo'Artal, die von den Blutpriestern des uthurischen Volkes zur Opferung von Tieren genutzt wird.

Porto Velvenya lässt sich in der Abenteuertrilogie **Grüne Hölle** und der Romantrilogie **Rose der Unsterblichkeit** kennenlernen.

NOVA METHUMISA

Die Kolonie der Horasier ist weitaus jünger als die alanfanische, erreichten die Horasier den Südkontinent doch erst 1036 BF. Sie errichteten ihre Niederlassung westlich von Uthars Horn im Delta eines großen Flusses, den die Eingeborenen Sarma nennen. Nova Methumisa thront über dem Sumpf der Flussarme auf mehreren riesigen Felsen, die wie die Murneln eines Riesen wirken. Die Lage ist zwar sicher, doch Moskitos und beständiger Platzmangel plagten die Kolonie, so dass das Uthuria-Abenteuer der Horasier bisher alles andere als wirtschaftlich ist.

Dazu kamen 1037 BF merkwürdige Vorkommnisse, bei denen zahlreiche Menschen unvermutet zu Extremverhalten neigten, Teile der Kolonie verwüstet wurden und der erst mit dem letzten Versorgungsschiff aus Aventurien eingetroffene Commodor *Amero ya Vespasi* (*980 BF, früh ergraut, ruhig, bedächtigt, mit seinem Posten unglücklich) den Gouverneursposten übernehmen musste. Die Details lassen sich im Abenteuer **Der Schrecken der Schädelbucht** nachspielen.

Die Küstengebiete Uthurias sind vorwiegend unbekanntes Land, bei dem völlig unklar ist, was hinter der nächsten Bucht auf einen wartet. Hier ist für Entdeckungen, Unerwartetes und Fremdes ebenso Raum wie für erstaunlich Bekanntes. Die aventurischen Niederlassungen sind die Kolonien am Ende der Welt, die nur selten mal ein Versorgungsschiff erreicht, und wo das Überleben der eigenen Siedlung sichergestellt werden muss. Trotzdem träumt auch jeder hier von Reichtum und einer triumphalen Heimkehr, auch wenn die Nachrichten über politische Veränderungen in der Mutterstadt mindestens ein halbes Jahr alt sind.

DIE NORDKÜSTE UTHURIAS IM SPIEL

Der legendäre Südkontinent hält viele Herausforderungen für Helden bereit! Besonders die fremdartige (und nicht immer ungefährliche) Flora und Fauna, und die riesigen Ausmaße unerschlossener Gebiete sind für Entdecker und Wildnisexperten interessant. Fremde Kulturen und deren Schätze, Jahrtausende alte Geschichte und Kultstätten aus vergessenen Zeitaltern harren ihrer Entdeckung. Aventurier können neuen und unbekannte Formen von Magie und Götterwirken begegnen, und etwa die fremdartige Kultur der Xo'Artal kennenlernen, die vom Wirken der Priester und der mysteriösen Blutmagier geprägt ist. Und nicht immer werden diese Begegnungen friedlich verlaufen.

Besonders für Überlebensszenarien (im Dschungel, unter Eingeborenen oder auf See) bietet sich Norduthuria an. Aber auch wer Freude daran hat, eine neugegründete Siedlung gegen die Gefahren der Wildnis zu verteidigen, kommt an den fremden Gestaden voll auf seine Kosten. Und: Sollten Ihre Helden gar auf der Suche nach einem neuen heiligen Artefakt für die Boronkirche sein – bisher deuten alle bekannten Hinweise auf den Südkontinent.

Und: Sollten Ihre Helden gar auf der Suche nach einem neuen heiligen Artefakt für die Boronkirche sein – bisher deuten alle bekannten Hinweise auf den Südkontinent.

Und: Sollten Ihre Helden gar auf der Suche nach einem neuen heiligen Artefakt für die Boronkirche sein – bisher deuten alle bekannten Hinweise auf den Südkontinent.



SÜDMEER

PERSÖNLICHKEITEN DES SÜDENS

QVOTOS, PRAEFOS VON GHURENIA

Qvotos (*991 BF, herausragend aussehend, angenehme Stimme, profitorientiert) kam als Söldner nach Ghurenia und riss nach dem Tod seines Vorgängers die Macht an sich. Er gibt sich charmant und freundlich, ist dabei aber stets nur auf den eigenen Vorteil bedacht. Moralische Bedenken sind ihm fremd, ohne dass er ein Paktierer oder dergleichen wäre: Er liebt nur Gold und vor allem sich selbst. Seine größte Schwäche sind schöne Frauen, wobei die wenigstens wissen, dass er seit Jahren in Ela, die Königin der Kemi, verliebt ist und für sie fast alles aufs Spiel setzen würde.

Er taktiert stets in alle Richtungen und versucht so, für sich selbst den größten Gewinn zu erzielen. Denn er will noch lange Herrscher über das Inselreich am Rand der Welt bleiben.

ELISSEA BRAIOLINI, KAPITÄNIN DER MORGENTAU

Die Piratenkapitänin (*1008 BF, braune Locken, herzliches Lachen, zwei Balestrinas, kann oft mit ihrer Meinung nicht an sich halten) wuchs in den Gassen Bethanas als viertes Kind einer Seilerfamilie auf. Bereits als Kind galt sie als ungestüm, dickköpfig und geriet immer wieder in Ärger. Sie heuerte mit sechzehn Jahren als Matrosin bei der horaskaiserlichen Marine an, und ihr Weg führte sie über verschiedene Schiffe 1033 BF auf die *Morgentau*. Auf der Fahrt nach Uthuria 1037 BF wurde die Mannschaft derartig geschunden, dass sie kurz hinter dem Risso-Archipel meuterte. Elissea ergriff in den Gesprächen oft und engagiert das Wort, so dass sie sich plötzlich als Anführerin der Meuterer wiederfand, auch über den erfolgreichen Aufstand hinaus.

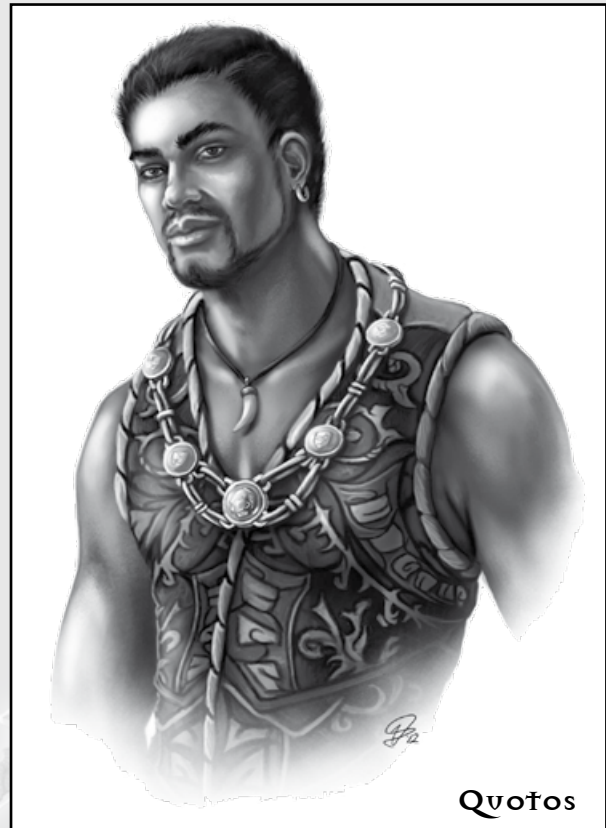
Sie liebt das Meer, Herausforderungen und das Wissen, Deckplanken unter den Füßen und einen Horizont vor dem Bug zu haben. Dem Horasreich bringt sie keinerlei negative Gefühle entgegen, eine lukrative Prise macht sie nicht von der Fahne am Mast abhängig.

In ihre Rolle als Kapitänin muss sie noch hineinwachsen, um sicher durch das Geflecht aus Piraten und Hehlern zu navigieren und auch ihre Mannschaft immer unter Kontrolle zu haben.

HALDUR DI PAUTARIANI, KAPITÄN DER WOGENREITER

Der freischaffende Kapitän in wechselnden Diensten (*1005 BF, schwarze Haare, verwegenes Äußeres, Angst vor Ratten, spontan) befährt mit seiner Karavelle *Wogenreiter* die Meere des Südens. Er gilt als zupackend und pragmatisch, kann begeistern und übernimmt Handelsaufträge von allen Seiten, ohne groß nach deren Legalität zu fragen.

Er ist der jüngere Zwillingbruder des Capitans *Silem di Nautariani* und stand stets im Schatten seines fähigeren, patriotischeren und ordentlicheren Bruders – bis er unehrenhaft aus der horaskaiserlichen Marine ausschied, da er die Toch-



SÜDMEER

ter eines Ausbilders schwängerte. Danach verließ Haldur das Liebliche Feld und ging in den Süden.

Der Kapitän ist stets auf der Suche nach neuen, interessanten Gesprächen, Informationen und gut bezahlten Aufträgen, wobei er wenig Hemmungen kennt, bei Bedarf auswärtige Spezialisten und Helden anzuwerben.

Nur die wenigsten wissen, dass er bereits seit der Seekadettenschule für das Directorium für besondere Angelegenheiten (DBA) spioniert und ein Netz an Informanten aufbaut.

SILEM DI ΠΑΥΤΑΡΙΑΝΙ, CAΠΙΤΑΝ DER HORASKAISERLICHEN MARINE

Der adlige Capitan (*1005 BF, erste graue Strähnen im Haar, schneidiges Auftreten, Vorurteile gegen Al'Anfaner und Piraten, tief efferdgläubig) steht ganz im Dienste des Adlerthrons. Er ist standesbewusst, andere würden es arrogant nennen, zutiefst patriotisch und ein fähiger Seeoffizier, der sich nicht scheut, notwendige Entscheidungen zu treffen. Er strebt danach, neben seiner eigenen Karriere die Position des Horasreichs im Südmeer zu verbessern.

Er wundert sich immer wieder, wie sein jüngerer Zwilling Bruder *Haldur* das Leben meistert, vermeidet aber in der Öffentlichkeit dieses Thema, haben die beiden Brüder doch kein besonders herzliches Verhältnis.

Obwohl durch und durch ein Offizier und Patriot, ist Silem auch tief efferdgläubig und hält sich an die Gebote des göttlichen Herrn über Wind und Wogen. So würde er nie fremden Schiffbrüchigen Hilfe verweigern, was ihn aber nicht daran hindert, Piratenschiffe samt Mannschaft versenken zu lassen.

VELVENYO MORALES

Der Al'Anfaner Kapitän (*1004 BF, Dreitagebart, gutaussehend, benutzt Rosenparfüm, tollkühn) wuchs in den Armenvierteln der Schwarzen Perle auf, überlebte die Seeschlacht von Phrygaios und machte unter Oderin du Metuant eine steile Karriere. Seit der Uthuriaexpedition von 1035 BF ist er häufig auf der Route zwischen Al'Anfa und Porto Velvenya anzutreffen, wo er die Interessen des Schwarzen Marschalls vertritt.

Er huldigt Kor mehr denn Efferd und lebt nach den Gesetzen der Soldatenehre, sein Verhältnis zur Boronkirche dagegen ist seit schlechten Kindheitserfahrungen eher von Distanz geprägt.

Eine heimliche Liebe verbindet ihn mit der horasischen Entdeckerin Indira Burbaykos, die ihn jedoch nicht davon abhält, loyal zu Al'Anfa zu stehen.

ΤΙΡΕΝΑ

Die zierliche, verwahrlost wirkende Frau mit dem Graupapagei auf der Schulter (*999 BF, Knochenhalskette, immer barfuß) wechselt alle paar Jahre bis Monate ihren Wohnort, zur Zeit lebt sie in Port Stoorrebrandt in einer mit scheinbar sinnlosem Kram vollgestopften Bambushütte.

Tirena wirkt oft leicht verwahrlost oder gedanklich abwesend, doch wer zu ihr kommt und Hilfe sucht, bekommt die-



SILEM



VELVENYO

SÜDMEER

se – allerdings nicht immer wie erwartet. So hat sie etwa einen abgewiesenen Matrosen, der einen Liebeszauber wollte, um die Angebetete doch noch für sich zu gewinnen, mit dem Rat, sich eine andere Frau zu suchen, vor die Tür gesetzt. Bezahlung für ihre Hilfe spielt keine Rolle, nimmt sie doch selten Geld, sondern lieber sonderbare, exotische oder ungewöhnliche Dinge als Gegenleistung. Dafür liest sie aus der Hand oder dem Muschelorakel, vergibt Tränke, Amulette oder Talismane und heilt körperliche oder seelische Gebrechen durch Auflegen der Hand.

Einige ihrer Dienste sind reiner Aberglaube, andere dagegen tatsächlich Magie. Denn Tirenna ist eine Hexe, eine Seherin von heute und morgen.

Barayo, ihr Papagei und Vertrauter, plappert immer wieder einzelne Sätze nach, sollte er das Gegenüber jedoch für klug befinden, ist er zu einem ausführlichen, intelligenten Gespräch bereit. Außerdem ist er, im Gegensatz zu seiner Herrin, stets in tadellosem Zustand ohne auch nur eine einzige schiefesitzende Feder.

BEDROHUNGEN UND ZUKÜNFTIGES

Die folgenden Abschnitte sind als **Meisterinformationen** zu verstehen. Sie geben einen Einblick in die Ereignisse und Bedrohungen im Südmeer, die in den nächsten Jahren in offiziellen Publikationen behandelt werden oder als Aufhänger für eigene Abenteuer dienen können.

Die Konflikte zwischen den einzelnen Kolonialmächten werden sich weiter verschärfen und zu einem verstärkten Anwerben von Freibeutern und Spionen führen.

Die genauen Umstände der mit einem * gekennzeichneten Ereignisse werden im offiziellen Aventurien nicht näher behandelt und können in Ihrer Spielrunde frei gestaltet werden.

ERFOLGE

👁️ **Praios 1038 BF:** Die Brabaker Expedition erreicht Uthuria und gründet dort die Niederlassung **Porto Sancta Elida**. Damit betritt eine weitere Kolonialmacht den Südkontinent.

👁️ In **Porto Korisande** auf dem Archipel der Risso eröffnen die *Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie* und 1039 BF sogar die *Nordlandbank* eine Niederlassung.

👁️ **1038 BF:** Mit großzügigen Handelsabkommen wird **Chorhop** neuer Bündnispartner der Schwarzen Allianz und löst sich dadurch vom Einflussbereich des **Kalifats**. (*)

👁️ **1039 BF:** Die Horasier entdecken eine bisher unbekannt Insel in der Nähe von Efferds Tränen. Das kleine Eiland wird nach dem Horas **Khadansland** genannt und in Zukunft stärker ausgebaut. (*)

👁️ Der **Bund des Wahren Glaubens** entsendet gezielt Missionare in den Süden.

RÜCKSCHLÄGE

👁️ Obwohl verstärkt nach ihm gesucht wird, gelingt es nicht, *Dagon Lolonna* zu fassen. Auch wird nie geklärt, wer nun genau an der Versenkung der *Vizekönigin Nandora* beteiligt war. Dennoch agiert der alternde Pirat zukünftig vorsichtiger, schließlich wollen sich viele das auf ihn ausgesetzte Kopfgeld verdienen.

👁️ Trotz Vermittlungsversuchen bleibt das Verhältnis zwischen Menschen und *Risso* auf dem Archipel der Risso angespannt. Dies verhindert, sehr zum Ärger der *Efferdkirche*, auch einen weiteren Ausbau von *Allymos Grotte* als Pilgerziel.

WEITERE EREIGNISSE DER NÄCHSTEN JAHRE

1038 BF: Das Alanfanische Imperium verbündet sich mit *Rhonda IX. Setepen* und unterstützt mit Truppen und Schiffen den beginnenden Kriegszug der trahelischen Despotin gegen das *Káhet Ni Kemi*.

1038 BF: Al'Anfa und Horasia tauschen diplomatische Depeschen aus, es kommt sogar zu einem Treffen von *Oderin du Metuant* und *Ralman von Firdayon-Bethana* als Stellvertreter des Horas. Am Ende der Verhandlungen wird die *Thalassokratie-Akte* im Lieblichen Feld erlassen, die einen Waffenstillstand in den Kernlanden und Machtbereiche im Südmeer festlegt.

1039 BF: Mit Unterstützung durch Helden gelingt es *Suldo-kan*, seinen alten Feind *El'Rek* zu töten. Dabei büßt Suldo-kan sein linkes Bein und die Hälfte seiner Mannschaft ein und beschließt, sich aus dem Seeräuberleben zurückzuziehen. (*)





EINE CHRONOLOGIE DER EREIGNISSE DES JAHRES 1037 BF

Die folgende Chronologie enthält Meisterinformationen zu diversen Abenteuern, Kampagnen und Beiträgen im Aventurischen Boten, so dass wir die Lektüre besonders Spielleitern ans Herz legen.

PRAIOS

Erste Praioswoche: Amtseinführung der neuen Wahrerin der Ordnung Greifenlande, *Praiadane von Hohenfels* (AB 163).

In Belhanka brechen die Schiffe *Prinz Sirlan* und *Morgentau* zu einer Versorgungsexpedition nach Uthuria auf (Abenteurerband **Der Schrecken der Schädelbucht**).

Anfang Praios: Das zum Jahresende auslaufende Ultimatum von *Helme Haffax* an den Greifenthron wird im Mittelreich diskutiert. Doch im kriegsmüden Reich schreiten die Vorbereitung für den Kampf gegen Haffax nur schleppend voran (AB 164).

In der Rommilyser Mark erscheint die erste Ausgabe der neuen Provinzgazette *Die Rommilyser Bulle* (AB 164).

Praios bis Hesinde: Ein Sippenstreit der Hjalskes sorgt für Unruhe in Prem und überregionale Engpässe an Premer Feuer (AB 166).

Praios: *Kaiserin Rohaja* wird bei der Anprobe ihres Hochzeitskleides in Gareth gesichtet. Tatsächlich handelt es sich dabei jedoch um ihre Zwillingschwester *Yppolita* (AB 163).

5. Praios: Der Elenviner Illuminat *Jorgast von Bollharsch-Schleiffenröchte* wird bei der Rückkehr von seiner Pilgerreise von Räufern getötet (AB 163).

14. Praios: Der Adlerorden löst die Loge der Freidenker auf und verhaftet die Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo*. Bis auf diese werden keine weiteren Mitglieder der Loge belangt, doch die eigentlich eher unpolitische Loge bleibt verboten. Einige ihrer Mitglieder organisieren sich als *Liga zur Wahrung der roten Rose* neu (Quellenband **Orden und Bündnisse**; AB 163).

27. Praios: Die Hesindegeweihte und Vertraute des Fürstkomturs *Helme Haffax*, *Jasina Melenaar*, entschläft in Mendena friedlich (AB 163).

RONDRA

Rondra: In Perricum findet die Zwölfgöttertjoste statt und beschert etliche Überraschungssieger (AB 164).

Auffällig viele Stürme und Gewitter prägen den ganzen Monat (AB 164).

1. Rondra: In der Fürstkomtürei wird nach *Jasina Melenaars* Tod eine sechswöchige Staatstrauer verordnet. *Helme Haffax* pilgert barfuß zum Sardosker Hesindetempel und zieht sich für sechs Tage

und Nächte in ein Zelt vor dem Tempel zur Kontemplation zurück (AB 163).

17. Rondra: *Madra saba Yakuban* besucht ein Khunchomer Waisenhaus. Sofort beginnen Spekulationen und Wetten über eine potenzielle Schwangerschaft der Prinzessin (AB 164).

Um den 19. Rondra: Die Hochgeschwister *Zajida* und *Zadisab von Tuzak* werden tot in ihren Betten gefunden (AB 164, der Roman **Tuzak Mortis**).

27. Rondra: Die Hohepriesterin *Swafnirs*, *Bridgera Karv-solmfara*, verlässt Thorwal zusammen mit einer Walschule und wird von *Swafnir* entrückt (AB 164).

EFFERD

Anfang Efferd: Die Besatzung des horasischen Expeditionsschiffs *Morgentau* meutert und zieht fortan unter ihrer neu gewählten Kapitänin *Elisea Braiolini* durch das Südmeer (Abenteurerband **Der Schrecken der Schädelbucht**).

17. Efferd: Amtseinsetzung des neuen Illuminaten *Godefroy von Ibenburg-Luring* in Elenvina. *Praluciata von Luring-Zwillenforst* tritt als Tempelvorsteherin des Elenviner Praiostempels zurück (AB 165).

Herbst: In Paavi tobt ein nie dagewesener Handelskrieg, der mit Preistreibereien beginnt und mit Straßenschlachten endet (AB 165, Kampagnenband **Feuerbringer**).

Herbst: In Warunk verleiht *Jaakon von Turjeleff*, der Metropolit der Senne Mittellande, seiner Unzufriedenheit ob der zögerlichen Haltung von Reich und Rondrakirche im Kampf gegen die Fürstkomtürei mit ungewöhnlich scharfen Worten Ausdruck (AB 165).

Herbst: In Al'Anfa macht sich der wirtschaftliche Aufschwung durch den Uthuriahandel bemerkbar (AB 165).





ΠΙΟΒΑΡΑΣ VNSCHÄRFE

DER SCHRECKEN DER SCHÄDELBUCHT

Das Abenteuer **Der Schrecken der Schädelbucht** spielt im Jahr 1037 BF. Zwar steht fest, wann die Schiffe *Belhanka* verlassen und auch, wann die *Morgentau* verloren geht und die *Prinz Sirlan* in etwa Uthuria erreicht. Doch die weitere zeitliche Einordnung ist unscharf, die Ereignisse finden dann statt, wann die Helden sie stattfinden lassen. Wie lange Nekhateth Nova Methumisa terrorisiert, ist ungewiss und der jeweiligen Runde überlassen. Sicher ist nur, dass spätestens im Rahja 1037 BF in der horasischen Kolonie wieder Ruhe eingekehrt ist und *Amero ya Vespatis* als neuer Gouverneur regiert.

SCHLEIERFALL – BLICKPUNKT ARANIEN

Anfang 1037 BF kommt es in Palmyrabad zu einem Skandal, in dem auch die Erbin der Sultana verwickelt ist. Sie und die oberste Wesirin fallen in Ungnade und müssen eine Strafe über sich ergehen lassen. Irgendwann Mitte des Jahres wird Dimionas Tochter Dassareth geboren. Das Mädchen verbringt einige Wochen im Spiegelpalast, wird aber, als die Ereignisse sich zuspitzen und Dimiona droht enttarnt zu werden, von ihrer Mutter an einen sicheren Ort in Elburum gebracht und dort unter falschem Namen großgezogen. Die Dschinne des Rosengartens von Zorgan erlangen ihren Frieden und lassen wieder Menschen unbeschadet in die



Zuflucht, in Llanka gelingt es, den Malmer endgültig zu vertreiben und der Stadt wieder regelmäßigen Seehandel zu ermöglichen.

Gegen Ende 1037 BF spitzt sich der Konflikt zwischen Aranien und den Beni Avad zu. König Arkos wirbt um einen Kriegszug wider die Ungläubigen und reist mit kleinen Heerzug Richtung Anchopal, um die heilige Stadt der Perainekirche zu befreien. Die Stadt bleibt jedoch unter der Herrschaft seines Gegenspielers Maruban, dem Sohn Sultan Hasrabals, der durch den Ausgang des Konflikts an Ansehen gewinnt.

Dimiona plant gegen Ende des Jahres 1037 BF ein unheiliges Ritual, doch sie scheitert und Eleonoras Geist fährt wieder in ihren echten Körper ein.

Sultan Merkan von Revennis kommt bei einem Scharmützel mit Ferkinas ums Leben. Sein Sohn Assad folgt ihm auf dem Thron von Baburin. Sultana Yashild von Elburum wird 1038 BF von Mhaharani Eleonora abberufen.

An ihrer Stelle wird die Rahjageweihete Shanya ash Shaya Herrscherin über die reiche Provinz.

Zu Beginn des Jahres 1038 BF begeben sich König Arkos und Mhaharani Eleonora zur Genesung ihrer angeschlagenen Seelen in das Rahjakloster Sidi Rahjaschdi. Sybia von Zorgan übernimmt ein letztes Mal die Amtsgeschäfte über Aranien, bis Mitte des Jahres das Königspaar genesen an den Königshof zurückkehrt. Sybia verschwindet während eines Jagdausflugs spurlos.

Der Splitter der Belkelel wird im Laufe des Jahres 1038 BF dem Horas übergeben.

TRAVIA

Erste Traviawoche: Intensive Verhandlungen der Markgrafen *Rondrigan Paligan*, *Swantje von Rabenmund*, *Sumudan von Bregelsaum* und *Gwidühenna von Faldahon* zum Abschluss eines Paktes im Vorfeld des kaiserlichen Traviabundes in Gareth (**AB 164**).

Travia: Zwei Schiffe der BVOC kehren aus dem Guldland nach Brabak zurück (**AB 165**).

Das horasische Schiff *Prinz Sirlan* erreicht Uthuria (Abenteuer **Der Schrecken der Schädelbucht**).

12. Travia: Die Kaiserin des Mittelreiches, *Rohaja von Gareth*, und der Markgraf von Perricum, *Rondrigan Paligan*, schließen im Traviatempel zu Gareth den Traviabund (**AB 165**).

12. Travia: Auf dem Erntefest in Jurios gibt es einen Überraschungssieger beim Zwiebelzucht Wettbewerb (**AB 165**).

19. Travia: Die Verschwörer des *Salvunker Kreises* verüben einen Anschlag auf Fürstkomtur *Helme Haffax*. Während um Mendena Kämpfe zwischen Loyalisten und Verschwörern

entbrennen, bleibt das Schicksal des Heptarchen ungewiss (**AB 166**).

20. Travia: In weiteren Teilen der tobrischen Fürstkomturei erheben sich die Verschwörer, meist unter dem Deckmantel gegen die eigentlichen Hintermänner des Anschlags vorzugehen. Allerorten in der Fürstkomturei entbrennen Kämpfe (**AB 166**).

BORON

Anfang Boron: Nach zähen Verhandlungen mit Markgraf *Gernot von Mersingen* schließen die Markgrafschaften Beilunk, Perricum, Rabenmark, Rommilyser Mark und Warunk den Pakt von Al'Zul auf Burg Mersingen (**Aventurisches Jahrbuch 1035 BF**, Seite 118; **AB 165**).

Die Golgariten starten eine neue Offensive in der östlichen Rabenmark (**AB 166** und **165**).

14. Boron: In Feuerhafen findet ein großes Handelsfest statt (**AB 167**).

16. Boron: Nach der Entführung von Reichsvogt *Wallgrin von Perricum* löst das Patriziat Perricums den Stadtrat auf





Die Kaiserliche Hochzeit

und ernannt eine Notstandsregierung unter *Odoardo von Hohenfels-Quintian* (AB 167).

Boron bis Firun: Im Südmeer verschwinden mehrere Schiffe durch die Umtriebe einer Piratenbande. In einer Grotte der Efferdtochter *Allymo* können die Piraten unter dem Gelehrten *Esaliero Siphisus* von Gesandten verschiedener Seemächte aufgegeben werden und die Grotte für die Efferdkirche eingenommen werden (AB 167).

HESINDE

Die Golariten müssen sich aus Sichlingen zurückziehen (AB 165 und 166).

Der neue Illuminat Elenvinas leitet die Zusammenarbeit mit der Elenviner Magierakademie in die Wege (AB 166).

1. Hesinde: Ab sofort gilt in Brabak und seinen Kolonien ein neues Gesetzeswerk: der Codex Mizirion (AB 165).

FIRUN

Aus Belhanka segeln Schiffe der Horaskaiserlichen Marine unter Capitan *Silem di Nautariani* gen Süden, an Bord Baumaterial und Personal für die Arbeiten in Nagra (AB 166).

Die *Brabacische Vereinigte Occidental-Compagnie* entsendet zum zweiten Mal Schiffe gen Guldland, Ziel ist *Porto Mizirion* auf der Insel *Durdawan* im Shindrabarischen Archipel (AB 166).

Der Sippenstreit der *Hjalskes* in Prem wird beigelegt, es wird wieder Premier Feuer ausgeliefert (AB 168).

In der Khôm verschwindet eine Karawane unter mysteriösen Umständen, wobei die Ladung unberührt blieb, Menschen und Tiere laut dem einzigen Überlebenden jedoch von riesigen Klauen zerrissen wurden (AB 167).

30. Firun: In Elenvina wird ein neu errichteter Tempel Borons geweiht, nachdem es zuvor keinen gab (AB 167).

TSA

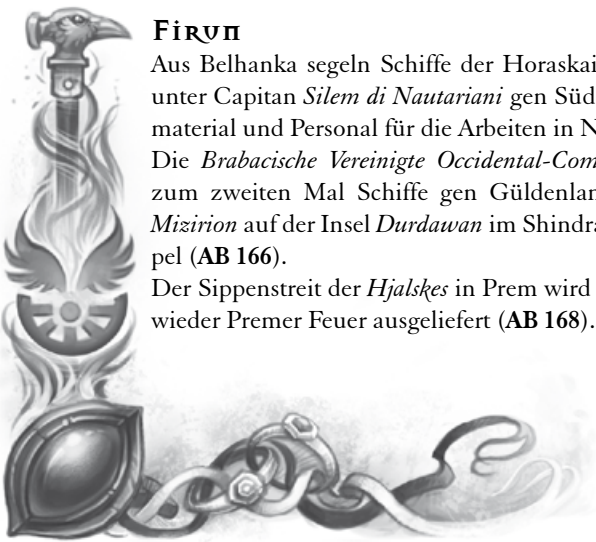
Tsa: Im brabakischen Nagra beginnt der Bau einer Hafenfestung der horaskaiserlichen Marine zur besseren Versorgung der im Südmeer operierenden Schiffe (AB 166).

In Perricum stellt Markgraf *Rondrigan Paligan von Perricum* die Ordnung wieder her (AB 169).

6. Tsa: Prinzessin *Madra saba Yakuban* bringt nach Prinz *Sherranbil* am frühen Morgen Zwillinge auf die Welt. Die Khunchomer Thronfolge gilt damit als gesichert (AB 168).

Mitte Tsa: Harte Zeiten für Wettfreudige und auch Buchmacher haben in Khunchom einen schweren Stand. Nachdem die Prinzessin Zwillinge geboren hat, verlangen viele Wettenden Gewinne oder Geld zurück. Es gibt immer wieder Ausschreitungen (AB 168).

19. Tsa: In Horasia wird während der Feierlichkeiten zum Unabhängigkeitstag die Verlobung des Horas mit *Udora von Firdayon-Bethana* bekannt gegeben. Udora ist die Tochter des Comto Protectors *Ralman von Firdayon-Bethana*, der damit versucht, auch langfristig Einfluss auf die Politik des Horasreiches zu nehmen (AB 167).





PHEX

Phex: Nach etlichen Jahren Bauzeit findet die feierliche Einweihung des Efferdtempels zu Brabak statt, des mit Abstand größten Tempels des Meeressgottes im Süden Aventuriens. Dieser war zuvor viele Jahre eine Bauruine (AB 167).

Die geplante Gründung einer brabakischen Kolonie in Uthuria unter Federführung der BVOC wird publik. Sie soll den Namen *Porto Sancta Elida* tragen (AB 167).

Hetfrau *Thora Thurboldsdottir* kehrt hochschwanger nach Prem zurück und kämpft um ihr Leben (AB 168).

Zwischen 14. und 16. Phex: Das in geheimer Mission fahrende, horaskaiserliche Schiff *Vizekönigin Nandora* wird vor Ghurenia überfallen, versenkt und seiner Ladung beraubt, die unter anderem aus zahlreichen Faust-Torsionswaffen und Geschützen besteht. Die Ladung verbreitet sich aus den Händen der Piraten im ganzen Süden (AB 168).

Frühling: Die Risso greifen aufgrund der Ereignisse in Allymos Grotte im Südmeer vermehrt Schiffe und Fischer an und versuchen immer wieder ihr Heiligtum von der Efferdkirche zurück zu erobern. Unnatürliche Stürme und Unwetter suchen zudem das Südmeer um die Sargassosee und das Archipel der Risso heim (AB 167).

PERAINE

Peraine: Trümmer der *Jurgas Wut* werden wenige Tage nach dem Stapellauf des Schiffes vor Enqui angespült. Damit enden die Versuche aus Enqui, mit neuen Flussschiffen die Konkurrenz aus Riva auszusteichen frühzeitig (AB 167).

Alonso Vesema deckt einen Bestechungsskandal an der alanfanischen Magierakademie auf (AB 168).

Die Karikaturistin *Ulyssa dell'Antergo* wird unter Ausschluss der Öffentlichkeit und ohne Prozess ins Crongefängnis Tashcár deportiert (AB 169).

Peraine/Ingerimm: Truppen der Verbündeten des Pakt von Al'Zul sammeln sich nach und nach in der Rabenmark (AB 167).

Frühling: Im Tralloper Rondratempel empfängt der Weidener Kronprinz *Arlan von Löwenhaupt* die Schwertleite (AB 168).

Frühling: In Festum wird ein verschollener Auszug aus dem *Codex Mandriconis* entdeckt, der die Rechte der Magierakademie gegenüber der Hesindekirche stärkt (AB 168).

INGERIMM

Ingerimm: *Emmeran Stoerrebrandt* ruft ausgewählte Kontorleiter und Familienmitglieder aus ganz Aventurien zusammen um Zukunftspläne für sein Handelsimperium zu schmieden. Das Treffen findet unter großer Geheimhaltung in Gareth statt (AB 169).

Ingerimm: In Shamaham tötet *Dijaosab*, Präfektin der Fürstkomturei, die Anführerin der Mactaläanata, *Yassula Ishassayn*, im Duell (AB 168).

28. Ingerimm: Auf der Dämonenarche *Boransdorn* kehrt *Helme Haffax* überraschend zurück nach Mendena. Auf den Zinnen von Burg Talbruck besiegt er selbst den Anführer der Verschwörer, *Dherin Bentelan*. Anschließend beginnen seine Getreuen eine gnadenlose Jagd auf alle Verschwörer (AB 169).

30. Ingerimm: Die Garether Bevölkerung ist seit Monaten insbesondere in den unteren Schichten zunehmend friedfertig, fromm und gesetzestreu. Der Stadtrat entlässt ein Drittel der Stadtgarde. Die Criminal-Cammer wird geschlossen: „Es gibt keine Verbrechen mehr!“ (AB 168, Gassenhelden).

Sommer: Nach einem Anschlag auf ihr Leben benennt die Bärwaldener Gräfin *Walderia von Löwenhaupt* die junge Ritterin *Griseldis von Pallingen* als ihre Erbin (AB 168).

RAHJA

Rahja: Die Handelsorganisation BVOC erwirbt vom brabakischen König das Recht, selbst Kaperbriefe auszustellen (AB 168).

Bibernell von Hengisford, Meisterin der Südsenne, weilt auf der Löwenburg in Perricum. In Stadt und Burg kursiert das Gerücht, das Schwert der Schwerter berate sich intensiv mit der als Mystikerin bekannten Geweihten sowie mit anderen Experten auf dem Gebiet der Vorhersage (AB 168).

Rahja: In der Schlacht um den Wall stürmen verbündete Truppen des Paktes von Al'Zul den Todeswall und können diesen dauerhaft befrieden. Ein Großteil des Bauwerks stürzt dabei zusammen. Anschließend errichten die Golgariten ein Lager östlich des Todeswalls (AB 169).



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 Streuerin oder achtschwingender 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.

AVENTURISCHES JAHRBUCH FÜR DAS JAHR 1037 BF

REDAKTION: DANIEL SIMON RICHTER, EEVIE DEMIRTEL

AUTOREN: TIM DAMM, ANITI DÜRR, NICOLE EULER,

MARIE MÖPKEMEYER, ALEX SPOHR

Das Aventurische Jahrbuch ist ein Ergänzungsband zur Reihe der Regionalspielhilfen und enthält darüber hinaus Abenteuer aus der Lebendiges-Aventurien-Reihe. In Ihnen können die Spieler die Geschehnisse von Städten, Regionen und wichtigen Meisterpersonen lenken und über den Ausgang Aventuriens lebendiger Geschichte mitentscheiden. Im Abenteuer **Wogenbund** begeben sich die Helden in Thorwal auf große Fahrt und erleben die Vorgeschichte des Kampagnenbands **Friedlos** nach. **Rondras Wille und Kors Beitrag** behandelt eine Expedition nach den geheimen Hinterlassenschaften der Echsen in den Ruinen Zhamorrahs, und in **Zukunft im Sand** dürfen Ihre Spieler eine Truppe frommer Novadis auf ein Pilgerreise mit ungewissem Ausgang durch die Weiten der Wüste Khôm schicken.

Der Regionalteil fasst die Ereignisse im Südmeer zusammen, wo sich Horasreich, Al'Anfa, das Königreich Brabak und das Bornland derzeit ein Wettrennen um die Kolonien liefern. Abgerundet wird der Band durch die umfangreiche Zeitleiste des Jahres 1037 BF, die alle wichtigen Ereignisse aus Abenteuern und dem Aventurischen Boten zusammenfasst.

Das nunmehr dritte Jahrbuch enthält eine spannende Mischung an Texten für Meister und Spieler gleichermaßen und ist die griffige Referenz für das Lebendige Aventurien des Jahres 1037 BF.

Zum Spiel in Aventurien benötigen Sie die DSA-Regelwerke zu Kampf, Magie und Götterwirken. Für den Meister ist die Kenntnis der Regionalspielhilfen der einzelnen Regionen und der wichtigen Abenteuer hilfreich, aber nicht erforderlich.

Aventurisches Jahrbuch

Das Jahr 1037 BF

Für Meister und Spieler aller Erfahrungsstufen.

Abenteuer (Wogenbund, Rondras Wille und Kors Beitrag, Zukunft im Sand)

Regionalaktualisierung (Südmeer)

Zeitleiste 1037 BF

ISBN 978-3-95752-165-1

 **ULISSES
SPIELE**

www.ulisses-spiele.de

12104PDF