

RAKSHAZAR

KÖNIG DER PIRATEN



RAKSHAZAR

KÖNIG DER PIRATEN



Rakshazar
Das Riesland



KÖNIG DER PIRATEN

Ein Soloabenteuer in Rakshazar,
nach einer Idee von Roland Hofmeister.

Basierend auf den Regeln von „DAS SCHWARZE AUGE“.

Verfasst von: Roland Hofmeister & D. R. Brack

Lektorat: Thomas Geier & Sphärenwanderer

Innenillustrationen: Marco-Pascal Heß, Hanesur & Sphärenwanderer

Layout & Covergestaltung: Marco-Pascal Heß

DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN und DERE sind eingetragene Marken in Schrift und Bild der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH oder deren Partner. Ohne vorherige schriftliche Genehmigung der Ulisses Medien und Spiel Distribution GmbH ist eine Verwendung der Ulisses-Spiele-Markenzeichen nicht gestattet.

Das Abenteuer selbst steht unter Creative Commons.





SEID MIR GEGRÜßT, WERTE ABENTEUERIN, WERTER ABENTEURER!

Ich heiße Euch willkommen in Rakshazar, vielen Aventuriern besser bekannt als das sagenumwobene Riesland. Dir, werte Abenteuerin, werter Abenteurer, soll dieses Abenteuer ein Tor in die Welt Rakshazars sein, einer Welt, die unter der Feder vieler Fans eines barbarisch- animalischen Rollenspielstils entstanden ist. Die Regeln dieser Welt basieren auf den Regeln des erfolgreichsten deutschen Rollenspiels, das Schwarze Auge, das ich bescheidener Schreiberling selbst nun schon seit 15 Jahren spiele. Dieses Abenteuer ist aber

zugleich ein Tribut an Andrew Chapman, Steve Jackson und Ivan Livingstone. Ihr Abenteuer „*Seas of Blood*“ von 1985 gehört zu den ersten der sogenannten „Solo-Abenteuer“ und ist meiner Meinung nach eines der besten, die je geschrieben wurden. Die Idee dieses Abenteuerklassikers habe ich zur Grundlage von „König der Piraten“ gemacht. Da es sich um ein Einstiegsabenteuer handelt und viele rakshazarische Begrifflichkeiten eventuell noch unbekannt sind, wurde das Abenteuer durch zahlreiche Fußnoten ergänzt. Nun bleibt mir nichts weiter übrig, als dir viel Spaß zu wünschen!

Roland aka Dnalor

EIN PAAR WÖRTE VORWEG...

Wenn du bereits einen Blick auf den Charakterbogen geworfen hast, wirst du feststellen, dass dort mehr als die üblichen Informationen für Soloabenteuer zu finden sind. In „König der Piraten“ spielst du zwar die Hauptrolle in Gestalt El Qursans, jedoch ist unser umtriebiger Held nicht umsonst der Kapitän eines stolzen Piratenschiffs. Im Verlauf deines Abenteuers wirst du in Situationen gelangen, in denen du Schiffe entern oder unter Einsatz der geballten Macht deiner gesamten Gefolgschaft klarstellen musst, wer der wahre Herrscher der Meere ist. So wird es beispielsweise Kämpfe geben, an denen deine ganze Mannschaft teilnimmt. Diese Kämpfe sind mit „Kampft Alle“ gekennzeichnet und werden mit dem Mannschaftsbogen (siehe Handouts) ausgefochten. Die Anleitung hierzu findet sich auf dem Handout der vorletzten Seite. Natürlich wirst du auch oft genug allein unterwegs sein: Diese Kämpfe sind mit „Kampft Solo“ gekennzeichnet und betreffen allein dich selbst. Hierbei verwendest du das normale Heldenprofil (siehe nächste Seite). Durch „besondere Besatzungsmitglieder“, die du im Verlauf des Abenteuers anheuern kannst,

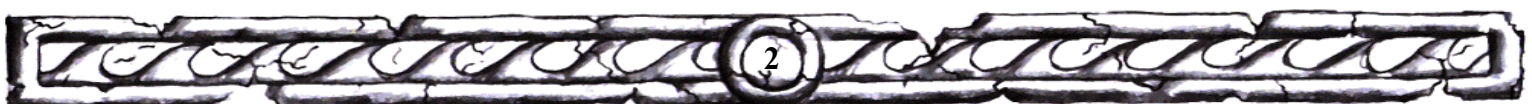
können die Profilwerte deines Helden und/oder deiner Mannschaft ansteigen. Wenn du ein besonderes Besatzungsmitglied anheuerst, kreuze das Feld vor dessen Namen an und notiere dir den Bonus im jeweiligen Profil.

Im Verlauf des Abenteuers wirst du zudem auf Codewörter stoßen, die entweder vermeiden, dass du bestimmte Stellen doppelt liest oder neue Ereignisse einleiten. Notiere sie dir ebenfalls sorgfältig auf deinem Handout.

Ebenfalls ein kleines Zugeständnis an den Spieler: Die Mogelunkte. Man kennt das... Da hat man kurz vor dem Finale übles Würfelpech und muss wieder bei Abschnitt 1 anfangen. Ärgerlich. Um die Schummelei in geordnete Bahnen zu lenken und das schlechte Gewissen einzudämmen, schenken wir dir nun 4 Mogelpunkte (repräsentiert durch El Qursans Vorteil „Glück“).

So! Nun aber genug der vielen Worte! Zeit für ein leckeres Ale¹ aus einem schmutzigen Becher!

¹ Beim in den Küstenregionen der Blutigen See gebräuchlichen Ale handelt es sich um ein althergebrachtes Gebräu aus Getreide und verschiedensten Kräutern. Je nach Mischung ergibt sich ein eher bitterer, süßlicher oder säuerlicher Geschmack, der von Region zu Region variieren kann.



EL QURSAN

- DER KÖNIG DER PIRATEN -



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

LeP: (37) _____ AuP: (38) _____

Aktionen pro KR: (2) _____

AT: (16) _____ PA: (14) _____

Schaden: 1W+5 (verbessertes Sichelschwert)

RS: (4) _____ (Beschlagenes Leder mit Arm- und Beinschienen)

Wichtige Vorteile, Sonderfertigkeiten & Manöver

Gut aussehend:	Alle sozialen Proben mit Frauen sind um 1 erleichtert.
Glück:	El Qursan erhält 4 Mogelpunkte.
Soziale Anpassungsfähigkeit	Alle sozialen Proben sind um 1 erleichtert.
Kampf im Wasser & Meereskundig:	AT/PA bei Kämpfen an/im Wasser um 1 erleichtert.
Standfest:	Körperliche Proben auf wackelnden Böden um 1 erleichtert.
Wuchtschlag und Finte:	Siehe WdS. Können uneingeschränkt verwendet werden.

Wichtige Talente

Schleichen (MU/IN/GE)	7	Kriegskunst (MU/KL/CH)	7
Brettspiel (KL/KL/IN)	5	Orientierung (KL/IN/IN)	6
Seefahrt (FF/GE/KK)	5	Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	5	Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	5
Klettern (MU/GE/KK)	5		

Besondere Gegenstände

Verbessertes Sichelschwert



1 EIN ABEND IN YAL-MORDAI

An den westlichen Ufern der „Blutigen See“ liegt Yal-Mordai, die Mächtige, die Verdorbene, die Alte, wie die Stadt auch genannt wird. Beherrscht wird sie von einem Tyrannen, der dank schwärzester Magie nun schon seit 400 Jahren die Macht in seinen verschrumpelten Klauen hält. Der Sultan Al'Hrastor herrscht durch die Legitimation eines der mächtigsten Artefakte Rakshazars, einer schwimmenden Festung.

Zwar hat dieser Palast, der mittels einer magischen Krone bewegt werden kann, im letzten Jahrhundert schwer gelitten, doch noch immer dominiert dieses riesige, uralte Ungetüm den Hafen Yal-Mordais und damit auch die restliche Stadt. Über den Sultan selbst hört man nur die finstersten Gerüchte. So heißt es, dass keine der unzähligen jungen Frauen, die mit ihm vermählt werden, die Hochzeitsnacht überlebt. Sie sollen allesamt finsternen Ritualen zum Opfer fallen, die das Ziel haben, den Leib des Hexersultans am Leben zu erhalten. Das zweite Gebäude, welches das Bild der Stadt prägt ist der Tempel des Amazth, des Herren der Magie, des Wissens und der Ordnung.

Das Allerheiligste des Tempels ist ein riesiges, von einer unbekannten Macht angetriebenes Astrolabium. Man sagt, wenn das Astrolabium die richtige Sternkonstellation anzeigt, könne man, durch eine Öffnung in der Mitte des im Boden eingelassenen Sternenhimmels, direkt in Amazth' Paradies gelangen. Die meisten, die es bisher versucht haben, fielen jedoch dem Wahnsinn anheim, sodass die Tempelgarde genug damit zu tun hat, diese armen Irren von dem selbstmörderischen Sprung in die Mechanik des Astrolabiums abzuhalten. Berüchtigt ist die Stadt zudem als Heimat der Zeloten, jenen Geheimnis umwitterten Magiern, die auf Geheiß des Sultans nach dem Quell des ewigen Lebens forschen.

Du bist mittendrin in diesem Moloch von Verkommenheit und Sünde, diesem Zentrum

von Armut und Dekadenz, säufst gerade in der „Schwarzen Hand“, einer heruntergekommenen Kaschemme im dir wohl vertrauten Hafenviertel.

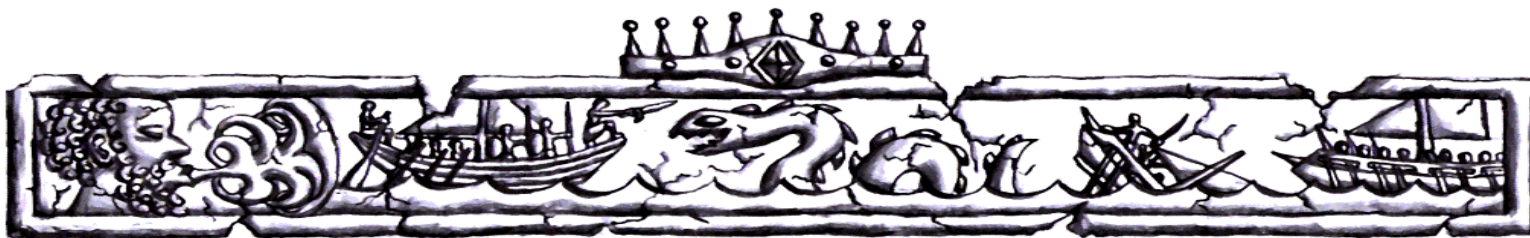
Im schwer in der Luft liegenden Geruch von Rauschkraut räkeln sich schwitzende Leiber auf schmutzigen Diwanen und geben sich allerlei berauschenden Handlungen hin.

Du bist El Qursan, der „König der Meere“, wie du es jedem Saufkumpan mitteilst, der es hören will (und selbstverständlich auch denen, die es nicht wollen). Deinen Lebensunterhalt bestreitest du durch ein verwegenes Piratenleben und hast dabei nichts Besseres zu tun, als mit deinen zurückliegenden Heldentaten zu prahlen und deine erbeuteten Reichtümer direkt wieder unter das feiernde Volk zu werfen. Zugegeben, in letzter Zeit lief es nicht ganz so gut für dich und in diesen Landen verblasst jeglicher Ruhm bereits, kaum dass der Kater des Folgetages auskuriert ist. Aber dennoch erfreust du dich immer wieder an den dummen Gesichtern einiger Fernwehgeplagter und bist auch am heutigen Abend ganz in deinem Element.

Deine gehobene Stimmung sinkt jedoch auf den Nullpunkt, als sich ein grinsender Amhasim, er nennt sich Monolus, in deine weitschweifigen Ausführungen einmischt und zunächst einmal klarstellt, dass erstens: er „El Qursan“, und zweitens: dir Emporkömmling weit überlegen ist. Schon seit einer Stunde versucht ihr nun, euch gegenseitig mit den Geschichten eurer Beutezüge zu überbieten, bis Monolus schließlich der Kragen platzt: „Also hör mir zu, „El Qursan“...“ Monolus gibt sich besondere Mühe, den Titel möglichst verächtlich klingen zu lassen... „...Lass uns wetten! Ich wette, ich schaffe es, binnen zweier Monde mehr Gold und Güter zu plündern als du in deinem ganzen erbärmlichen Leben!“

Grinsend nimmst du den vor ihm stehenden Becher und trinkst ihn frech in einem einzigen Zug leer. „So so... El Qursan“, gibst du dir ähnliche Mühe, deinen Herausforderer zu demütigen. „Die Wette halte ich. Zwei Monde.





Und dann treffen wir uns unten in Ribukan wieder. Dann werden wir ja sehen, wer der wahre König der Piraten ist!“ Mit einem lauten Rülpsen schaut du dein Gegenüber mit den trüben Augen herausfordernd an.

Monolus blickt entnervt seinem nun leeren Krug hinterher, den du mit dekadenter Theatralik gegen die nächste Wand schleuderst. „Moment, Kapitän. Um die Sache noch ein wenig interessanter zu gestalten, möchte ich noch um einen zusätzlichen Wetteinsatz ringen... Der Verlierer geht als Sklave in den Besitz des Siegers über. Was sagst du?“

Du musst nicht lange überlegen, als du das hörst. „Einverstanden. Ich bereite schon mal das Brandeisen für deinen Hintern vor.“ lachst du und winkst die dralle Kellnerin herbei, die sich gerade durch das Menschengewühl einen Weg in eure Richtung bahnt. Monolus erhebt sich, lächelt dir erneut aus zahlreichen Zahnlücken zu und wendet sich zum Gehen.

Kurz überlegst du, ob du ebenfalls so schnell wie möglich aufbrechen solltest (222).

Nein, denkst du. Halbbetrunkene ist rausgeschmissenes Gold. Lallend bestellst du die nächste Runde (226).

2

Schon nach kurzer Zeit ist klar, dass Monolus viel mehr erbeutet hat, als du es dir je erträumt hast. „Darf ich dich an deinen Wetteinsatz erinnern?“ Der Amhasim lacht, während du von hinten gepackt wirst. „Du bist ab heute der Sklave von Monolus, dem König aller Piraten!“ Unter dem schallenden Gelächter deines Konkurrenten wirst du abgeführt.

3

Schwankend betrittst du deine Heimat, dein prächtiges, großartiges und unbezwingbares Schiff. Fast zärtlich fährst du mit deiner Hand über die Reling. Zwanzig Schritte lang und fünf

Schritte breit ist sie, die *Todesheuler*. Noch ist das Rahsegel gerefft und die Ruder unbemannt. Noch ist deine Mannschaft damit beschäftigt, sich unter Deck im Schnarchen zu messen und lediglich zwei missmutige Wachen salutieren halbherzig, als du ans Steuerrad trittst. Ihr Blick scheint es zu verraten... Irgendetwas stimmt nicht. „Kapitän!“ kommt einer der Männer zögerlich auf dich zu. „Der Frego ist mit seinen beiden Brüdern von Bord gegangen. Da kam ein anderer Käpt'n und hat den Frego abgeworben.“

Mit offenem Mund blickst du abwechselnd von einem der beiden zum anderen. Frego ist der Navigator auf der *Todesheuler*. Ohne ihn und seine jüngeren Brüder werdet ihr es niemals bis Ribukan schaffen. Allein die zahlreichen Untiefen vor der Küste! Tausend Gedanken rasen durch deinen Kopf. Als du deinen zwei Untergebenen deinen Konkurrenten Monolus beschreibst und beide bestätigen können, dass dieser andere Kapitän wohl ein schadenfroh grinsender Amhasim war, entscheidest du dich zunächst einmal zu einem standesgemäßen Wutanfall, bei dem nun auch der Rest der Mannschaft geweckt wird. Langsam und schnaufend schreitest du zum Bug, betrachtest nachdenklich den aufgespießten Todesheuler-Schädel² und überlegst, was zu tun ist. Zunächst geht es ab in die Koje, soviel ist sicher.

Möchtest du am nächsten Morgen dennoch ablegen und hoffen, dass man in der Blutigen See in den nächsten Tagen noch einen Navigator auftreiben kann, der euch sicher nach Ribukan bringt? (239)

Oder versuchst du am nächsten Tag zunächst einmal, in Yal-Mordai nach einem passenden Ersatz zu schauen? (220)

² Todesheuler sind Verwandte der Schneelaurer. Auch sie sind Daimonide, allerdings werden sie dem Herrn der Rache zugeordnet. Das dämonische an dieser Kreatur ist, dass, sobald man sie getötet hat, man vom belebten Schatten des Todesheulers bedrängt wird. Ein Umstand der sich durchaus über einen längeren Zeitraum hinziehen kann...





4

Du bist schon zwei Sonnenläufe unterwegs, drei weitere wird es wohl dauern, bis dein Ausguck die Türme von Yal-Kalabeth sighten wird. Du, sowie deine Mannschaft regenerieren 2W6 LeP. „Schiffstrümmer an Backbord!“ schallt es aus dem Mastkorb. „Da hängt jemand an den Trümmern ... ein Brokthar!“

Willst du Befehl geben, den Barbaren an Bord zu holen? (18).

Dein Steuermann warnt dich: "Käpt'n, lass den Brokthar³ im Wasser! Ich kannte mal einen Käpt'n, der hat auch nen Schiffbrüchigen aufgenommen. Keine drei Monde später verrotteten seine Knochen auf dem Grund der See und der Barbar kommandierte sein Schiff!“ Willst du vielleicht doch besser auf deinen Steuermann hören (9)?

5

Der Hafen von Yal-Kalabeth liegt vor dir. Willst du wie eine Jagdrobbe unter den ankernden Schiffen wüten (11)?

Unweit von Yal-Kalabeth mündet jedoch auch der Terul in die „Blutige See“. Willst du versuchen, ihn hinauf zu segeln und an den Ufern auf reiche Karawanen warten, die Schätze und Gewürze von Teruldan nach Yal-Kalabeth schaffen (13)?

6

Euer Schiff ist wieder auf See und ihr kreuzt vor Yal-Kalabeth!

Hast du dir das Codewort „Kalabeth-Verbot“ notiert?

Wenn Ja, dann ab zur (10), ansonsten weiter bei (11).

7

³ Brokthar wird eine Rasse von Halbtrollen genannt, die in Rakshazar beheimatet sind. Auch die Amhasim gehören dieser Rasse an, ebenso wie die tapferen Ronthar und die stolzen Kriegerinnen der Cromor.

Würfle mit einem W6. Bei einer 1 oder einer 6 lies bei (12) weiter. Bei einer 3 lies bei (94) weiter. Ansonsten setze deine Fahrt bei (24) fort.

8

Ahhh, diese Beute ist schon mehr nach deinem Geschmack! 200 TE in Bronze und andere wertvolle Waren. Noch dazu 5 brauchbare Sklaven! Zufrieden kehrst du nach (11) zurück.

9

Vielleicht ist an dem Geschwätz deines Steuermannes etwas dran... Du beschließt, lieber auf Nummer sicher zu gehen und segelst weiter Richtung Yal-Kalabeth (11).

10

Verdammt! Du hättest dich doch besser fernhalten sollen. Zwei Galeeren versperren dir den Weg! Jetzt gibt es erstmal tüchtig auf die Mütze!

(Kampfarm: Alle)

Mannschaften zweier Galeeren

LeP: (160)____ MO: (8)____

AT: (11)____ PA: (11)____ Schaden: 2W+5 Kurzscherwerer

FK: (11)____ Schaden: 2W+5 Kurzbogen

RS: 1, normale Seemannskleidung

Aktionen: 4

Mach eine Kriegskunstprobe +3. In den ersten zwei Kampfrunden tauscht ihr Pfeilsalven aus. Bei erfolgreichem Bestehen der Kriegskunst-Probe erhält deine Mannschaft für die Dauer des Kampfes +3 TP auf die Bogensalven. Ab Runde 3 geht es in den Nahkampf an dem dann auch El Qursan teilnimmt.

Solltest du unterliegen, lies bitte bei (14) weiter. Wenn du Gewinnst, kannst du bei (16) die Galeeren plündern lassen!





11 YAL-KALABETH

(Notiere dir das Codewort „Wüste“, wenn du es noch nicht hast.)

Drei Tage später erreichst du sie: „Yal-Kalabeth. Trotz ihres verheißungsvollen Beinamens „Die Strahlende“ gehört Yal-Kalabeth zu den kleineren Stadtsultanaten des Dreistromlands. Ursprünglich war die Freistadt eine Kolonie Yal-Mordais, jedoch gelang es gelang es ihren Einwohnern vor 350 Jahren, die Unabhängigkeit vom bereits damals grausamen Hexensultan Al'Hrastor zu erringen.

Vom Bug deines Schiffes siehst du bereits von Weitem den prunkvollen Palast der Prinzessin, der die anderen, eher bescheidenen Gebäude der Metropole deutlich überragt und somit das Stadtbild dominiert. Du erinnerst dich an deinen ersten Besuch der Freistadt, vor fast einem Jahrzehnt. Damals war es den Truppen Yal-Mordais gelungen, die Stadt kurzfristig zurückzuerobern und die gesamte Herrscherfamilie auszulöschen. Alle bis auf die vierjährige Tochter des letzten Sultans, die in einem Tempel der Ishma versteckt wurde, fielen einem grausamen Schicksal anheim.

Nur ein Jahr später wechselte die Stadt wiederum den Besitzer, da die Besatzer vom Nachschub abgeschnitten waren, nachdem sich die ungleich mächtigere Stadt Shahana in den Konflikt einmischte, die auch heute noch im Krieg mit Al'Hrastor liegt. Die heute vierzehnjährige Prinzessin regiert die Stadt überraschend erfolgreich. Zahlreichen Gerüchten zufolge wird sie dabei von weisen Persönlichkeiten beraten, von denen eine sogar aus den Landen jenseits des großen Meeres kommen soll.

Du schlägst dir dieses Seemannsgarn aus dem Kopf und gehst lieber zu den praktischen Dingen des Lebens über.

Im kleinen Hafen liegen zahlreiche Schiffe. Es wird Zeit, mit dem anzufangen, was du am besten kannst! Plündern, brandschatzen und versenken!

Hier liegen, neben Fischerbooten, auch Handelsschiffe aus Ribukan, die Bronze, Reis und irrogolitischen Wein laden! Du kannst drei Boote entern und gegen drei Mannschaften kämpfen.

(Kampfart: Alle)

Mannschaft eines kleinen Fischerbootes:

LeP: (60)____ MO: (6)____

AT: (8)____ PA: (11)____

Schaden: 1W+5 Bronzedolche

FK: (-)____

RS: 1, normale Seemannskleidung

Aktionen: 1

Lies den Abschnitt (17).

(Kampfart: Alle)

Mannschaft eines kleinen Handelsbootes:

LeP: (110)____ MO: (8)____

AT: (10)____ PA: (11)____

Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter

FK: (-)____

RS: 1 Lederkluft

Aktionen: 1

Lies den Abschnitt (8) und komme dann hierher zurück!

(Kampfart: Alle)

Mannschaft des Handelsschiffes „Amun Halesh Al'Alawi“ - ein ribukanischer Prinz

LeP: (120)____ MO: (9)____

AT: (11)____ PA: (11)____

Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter

FK: (-)____

RS: 1 Lederkluft

Aktionen: 2

Lies den Abschnitt (20) und komme dann hierher zurück!

Solltest du unterliegen, so lies bei (14) weiter.





Nachdem du im Hafen schrecklich gewütet hast, kannst du dich in Yal-Kalabeth nicht mehr sehen lassen. Notiere dir das Wort „Kalabeth-Verbot“. Willst du nun noch den Terul hoch segeln, um an den Ufern auf fette Karawanen zu warten (13) oder trittst du erst mal den Rückzug an, um dich neu zu orientieren? (21)

12

Ihr segelt über die „Blutige See“, als der Ausguck ein großes Segel voraus meldet. Als ihr näher kommt, bemerkst du, dass eine größere amhasische Kriegsgaleere auf euch zuhält – Sklavenjäger. Du beißt die Zähne zusammen, wohl wissend, dass diese Schiffe sehr viel schneller sind, als es dir lieb sein kann. Eine Flucht ist unmöglich, ein Kampf unausweichlich.

Du beschließt, auf die Luvseite zu rollen, um möglichst vielen deiner Leute die Möglichkeit zu geben, ihre Bögen einzusetzen. Wenn die gut gerüsteten Sklavenjäger erst einmal im Nahkampf sind, könnte es verdammt eng werden... Die ersten Pfeilsalven könnten daher entscheidend sein.

(Kampfart: Alle)

Sklavenjänergaleere aus Amhas

LeP: (130)___ MO: (9)___

AT: (12)___ PA: (12)___

Schaden: 2W+8 Kurzscherter

FK: (11)___

Schaden: 2W+5 Kurzbogen

RS: 2, robuste Lederkleidung und teilweise Schwarze Rüstungen.

Aktionen: 2

Mach eine Kriegskunstprobe +3. In den ersten zwei Kampfunden tauscht ihr Pfeilsalven aus. Bei erfolgreichem Bestehen der Kriegskunstprobe erhält deine Mannschaft für die Dauer des Kampfes +3 TP auf die Bogensalven. Ab Runde 3 geht es in den Nahkampf, an dem dann auch El Qursan teilnimmt.

Solltest du unterliegen, lies bitte bei (14) weiter. Bei einem Sieg drehst du den Spieß um und versklavst die Sklavenjäger. 15 Sklaven. Weiter bei (260).

13 ()

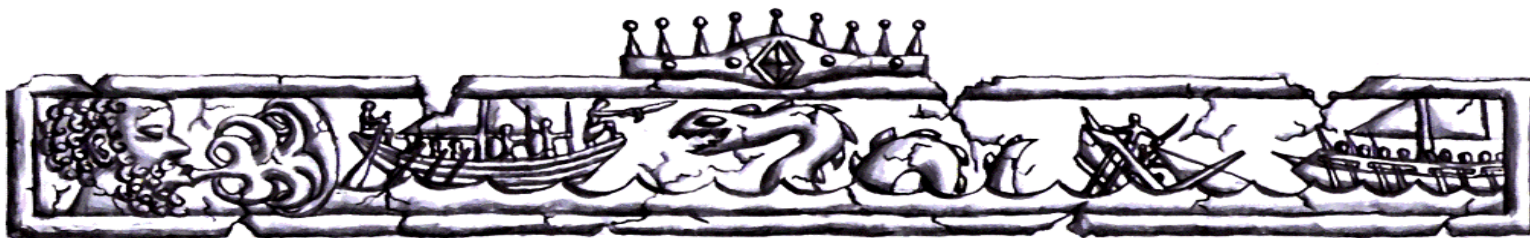
Wenn du das erste Mal hier bist, markiere das Kästchen und lies weiter. Ist es bereits markiert, dann geh zurück zur (21). Nahe der Wüste Lath entspringt der Terul, sein Wasser speist jenes fruchtbare Land, das „die Grüne Sichel“ genannt wird. Seit in Yal-Kalabeth der Priester Lapetus den Kult der Ishma-Peraine zum vorherrschenden Kult erhoben hat, blüht die Stadt auf. Der Ertrag der Reisfelder, der die Heere der stolzen und freien Kalabethim versorgt, wächst Jahr für Jahr. Der Hafen entwickelt sich immer mehr zur Drehscheibe für Waren aus der Wüste Lath, den Inseln und Ribukan. Ja, selbst Seide aus dem fernsten Osten kann man auf dem Basar finden. Der Terul ist jedoch ein sehr flacher Fluss. Das musst du nun am eigenen Leib erfahren. Kaum 4 Meilen flussaufwärts läuft dein Schiff auf eine Sandbank auf.

Willst du dein Schiff wieder flottmachen lassen um zurück nach Yal-Kalabeth zu fahren (6) oder zunächst am Ufer eventuelle Karawanen überfallen (22)?

14

Dein stolzes Schiff sinkt hinab, tief in die Fluten. Mit hinab sinken deine Träume, deine Hoffnungen, deine Mannschaft, dein Körper. Ein letzter Fluch... vorbei. Hier endet dein Abenteuer in Rakshazar. Es sei denn... Na komm, streiche einen Mogelpunkt von deinem Konto und geh zurück zum letzten Abschnitt.





15

So hattest du dir diesen Überfall nicht vorgestellt! Statt jetzt in Gold zu schwimmen, schleifen die Händler mit ihren Knochenwütern dich, den gefesselten, einstigen Schrecken der Meere, hin zum Sklavenmarkt. Deine Abenteuer als Pirat enden hier. Für den Rest deines erbärmlichen Daseins bist du ein jämmerlicher Sklave.

Es sei denn... du investierst einen Mogelpunkt und kannst den Kampf noch wenden (19).

16

Dein Sichelschwert trennt den Kopf des letzten Feindes von seinen Schultern, deine Jungs plündern bereits hemmungslos! Zeit für ein kühles Ale, denkst du dir. Dann bestaunst du deine Beute. 200 TE an Münzen, Medaillen und brauchbaren Waren. Dazu kommen noch mal 30 Sklaven. So, nun aber nix wie weg hier! (21)

17

Was erhoffst du dir auf einem Fischerboot zu finden? Gold? Edelsteine? Naja, immerhin taugen 2 Überlebende als Sklaven. Zurück zu (11).

18

„Man nennt mich Hor, Sohn des Ronan.“ so stellt sich der Barbar vor. Um gar nicht erst die Zügel schleifen zu lassen, stellst du sogleich ein paar Dinge klar: „Mich nennt man die Pest der Meere, aber Freunde nennen mich El Qursan. Für dich hingegen bin ich ein Gott! Es gibt niemanden über mir und nur Ratten unter mir. Schnapp dir ein Schwert und dann ab an die Ruder. Ab sofort bist du Teil der Ratten, die sich meine Mannschaft schimpfen!“

Hor ist wirklich eine Bereicherung deiner Mannschaftsstärke. Notiere dir „Hor“ auf deiner Besatzungsliste und addiere den entsprechenden Bonus in deinem

Mannschaftsprofil und segle weiter in Richtung Yal-Kalabeth (11).

19

Hattest du vor deinem Überfall auf die Karawane schon Beute gemacht (23)? Ach, dies war dein erster Schatz? Dann lass deine Leute das Schiff wieder flott machen und lies bei (6) weiter. Das dauert allerdings einen Tag, an dem du und deine Mannschaft aber immerhin 1W6+1 LE regenerieren. Oder sind vielleicht Yasmina und Dirya bei dir an Bord? (228)

20

Also DAS ist mal ne fette Beute! 300 TE an Schätzen! Nicht schlecht! Dafür und für die 10 Sklaven hat sich der Überfall wirklich gelohnt! Zurück zur (11) mit dir!

21

Du kreuzt vor Yal-Kalabeth, unschlüssig, wohin es als nächstes gehen soll.

Entweder den Terul hinauf (13) oder weiter hinaus auf die „Blutige See“ (260).

22

Du lässt dein Schiff auf der Sandbank liegen und gehst mit deiner Mannschaft an Land. Zwei Tage suchst du nach einer geeigneten Stelle für einen Überfall, bis du ein Reisfeld nahe der Karawanenstraße findest, das als Ort für einen Hinterhalt geeignet erscheint. Lege eine Kriegskunstprobe ab und notiere dir die übrig behaltenen Punkte. Sollte die Probe misslingen, notiere Dir, um wie viele Punkte die Probe danebengegangen ist.

Weitere zwei Tage vergehen, bis dein Späher eine Karawane meldet. Fünfzehn hochgewachsene, schwarzhäutige Xhul-Krieger begleiten die Händler, die ihre fünf schwer





beladenen Knochenwüter⁴ führen. Immer näher kommen sie. Du wartest voller Vorfreude, und grinst deine Männer an. Du kannst das Weiße in den Augen deiner Opfer sehen, du spürst die Anspannung deiner Mannschaft. Endlich – du gibst das Zeichen zum Angriff!

**(Kampfart: Alle)
Xhul-Krieger**

LeP: (100)____ MO: (8)____
AT: (11)____ PA: (11)____
Schaden: 2W+5 Kurzspeere
RS: 2, robuste Lederkleidung
Aktionen: 2

**(Kampfart: Alle)
Knochenwüter (jeweils einer)**

LeP: (70)____ MO: (7)____
AT: (13)____ PA: (9)____
Schaden: 2W+6 Schwanzattacke
RS: 3, Knochenpanzer
Aktionen: 2

Um die Karawane erfolgreich zu plündern, musst du erst die Xhul-Krieger besiegen. Die Händler sind feige und fliehen, wobei sie ihre Knochenwüter zurücklassen. Die Knochenwüter müssen einzeln besiegt werden, wenn du die Beute willst, da sie sich nur von ihren Herren führen lassen. Natürlich musst du nicht alle besiegen. Jeder Knochenwüter hat Waren im Wert von 120 TE geladen. Die übrig behaltenen Punkte aus deiner vorangegangenen Kriegskunstprobe darfst du als Bonus beliebig auf AT und PA deiner Mannschaft verteilen. Sollte deine Probe misslungen sein, ziehe die fehlenden Punkte

⁴ Knochenwüter sind vierbeinige, acht Schritt lange, gepanzerte Echsen. Besonders furchteinflößend ist ihr massiver Schwanz. Bei den Händlern aus Teruldan ist dieses eigentlich sehr friedliche Tier als Lastenträger beliebt und begehrt.

(bis zu einem Maximum von 3) gleichmäßig von AT und PA ab.

Sollte deine Mannschaft unterliegen, lies bitte bei (15) weiter.

„Hurra, Männer! Der Sieg ist unser!“ (19)

23

Verfluchtes Pack! Möge der Götze der Rache, Hstehoth, diese dreckigen Wüstensöhne richten! Während du auf die Karawane gewartet hast, haben Diebe dein Schiff angegriffen! Würfle eine Kriegskunstprobe. Wenn du die Probe schaffst, hast du genügend Schiffswachen zurückgelassen, um den Angriff abzuwehren. Ansonsten musst du zusehen, wie die Diebe mit all deinen zurückgelassenen TE stiften gehen. Wenigstens sind die Sklaven noch da... Du opferst noch einen Tag, um das Schiff wieder flott zu machen und einen weiteren, um deine Ausrüstung zu vervollständigen. Du und deine Mannschaft erholen sich um 2W6 +1 LE.

Sind Yasmina und Dirya bei dir an Bord? (228)
Ansonsten geht es weiter zu (6).





24 LUBAANTUNA,

DIE TEMPELSTADT DER IPEXCO ()

(Notiere dir das Codewort „Dschungel“ wenn du es noch nicht hast.)

Wenn das Feld angekreuzt ist, kehre zurück zur (260). Wenn nicht, kreuze es jetzt an und lies weiter.

Schwere dunkle Wolken ziehen über den Himmel. Ab und zu durchbricht der Mond die dichte Wolkendecke und erhellt die Tempelpyramiden der Stadt vor euch. Hier also leben die schrecklichen Ipexco⁵. Viel hast du schon von der Grausamkeit dieses Volkes gehört: Sie opfern Gefangene ihren blutrünstigen Götzen. Metall verachten sie,

⁵ Ipexco sind die Nachfahren einer aus Uthuria eingewanderten Waldmenschenkultur. Sie verehren die sterbende Göttin Sumacoatl, die durch Blutopfer am Leben gehalten wird. Auch ihre anderen Götter gieren nach dem Blut der Lebenden. Beherrscht werden die Ipexco von der elitären Priesterkaste in ihren TempelPyramiden.

aber mit ihren Steinwaffen terrorisieren sie die gesamte ribukanische Halbinsel. Aus dem Dschungel dringt der Ruf eines Blutzahns⁶. Bis zur Stadt liegen 200 Schritt flaches Wasser voller scharfer Korallen vor euch - absolut kein Durchkommen für dein Schiff. Zudem schützt eine hohe Mauer die Stadt. Drei Hängebrücken führen von dieser hinaus zu Felsen im Meer. All dies macht einen Angriff durch deine Piratenschar praktisch unmöglich. Dafür bist du nun vier Tage gesegelt? Du stehst grübelnd an der Reling, während die Mannschaft hinter dir unruhig auf deine Entscheidung wartet. Hast du einen Barbaren namens „Hor“ an Bord? Dann weiter bei (26), sonst musst Du bei (33) überlegen, wie du in die Stadt kommen willst.

Du und deine Mannschaft regenerieren auf der Fahrt hierhin jeweils 2W+2 LeP.

⁶ Eine große, zweibeinige Raubechse. Sie erreicht eine Schulterhöhe von bis zu 8 Schritt und lebt unter anderem auch im Tal der Tempel. Sie ist mit dem aventurischen Schlinger verwandt.





25

Darauf warst du vorbereitet! Darum hast du deine Mannschaft nicht schlafen lassen! Ein Trupp Krieger schleicht sich an euch heran, besser gesagt: Sie versuchen es. Wie verduzt sie doch sind, als deine Mannschaft als erste zum Angriff übergeht. Für diesen Kampf erhält deine Mannschaft einen Bonus von +1 auf AT und PA.

(Kampfart: Alle) Krieger der Ipexco

LeP: (120)___ MO: (8)___

AT: (12)___ PA: (11)___

Schaden: 2W+5 Schwertkeulen und Keulen

FK: (9)___ Schaden: 1W+7 Pfeilschleudern

RS: 2, Holzharnische und Schilde

Aktionen: 2

In der ersten Runde beschießt du die Ipexco mit Pfeilsalven, die diese mit ihren Pfeilschleudern beantworten. Ab Runde 2 befindet ihr euch im Nahkampf und auch El Qursan darf wie gewohnt mitmischen.

Solltest du gewinnen, geht es hier weiter (44). Sollten dich die Krieger jedoch überwältigen, musst du leider bei (28) weiterlesen.

26

„Ein guter Kapitän würde wissen, was zu tun ist!“ Dieser Satz lässt dich von deinen Überlegungen aufschrecken. Er kam aus dem Mund von Hor. Und er war durchaus als Provokation gemeint. Mit Besorgnis hast du die letzten Tage beobachtet, wie der Brokthar mehr und mehr die Mannschaft auf seine Seite gezogen hat. Er hat mit ihnen gekämpft, gezecht, geschuftet. Eines Tages wird er dich herausfordern, das hast du gewusst, dein Steuermann hat dich ja vorgewarnt. Du aber hofftest, dass dieser Tag fern sein möge. Nun ja, Pech gehabt.

Willst Du Hors freches Maul stopfen, indem du gegen ihn kämpfst (38), indem du deinen Mut

spielen lässt (nach einer MU-Probe erleichtert um 2 Punkte geht es bei (32) weiter) oder versuchst du trotz Korallen, seichtem Wasser und Verteidigungswall in die Stadt zu kommen (33)?

27

Du weißt nicht, wie lange du bewusstlos warst. Das letzte, an das du dich erinnern kannst, war die Welle, die dich nach unten auf die Korallen gepresst hat. Streiche dir 2W6 LeP ab. Hoffentlich kannst du noch nach (46) gehen, um einen Einlass zu finden. Ansonsten lies (28).

28

Dein Ende ist gekommen. Erwartet hast du es schon lange, kurz ist die Lebenszeit in Rakshazar. Aber schon so früh? Komm schon, investiere einen Mogelpunkt und lass es nicht dazu kommen...

29

Du tauchst hinab in eine Welt von Korallen und bunten Fischen. Du fühlst dich wohl im feuchten Element. Wenn du nun auch noch eine um 4 Punkte erschwerte Schwimmen-Probe schaffst, dann erhöhe deinen Schwimmen-Wert dauerhaft um einen Punkt. Lies auf jeden Fall bei (35) weiter.

30

„Hier, oh mein König, nimm dieses Ale, meinen Körper und das Königreich hinzu!“ Die blonde Cromor reicht dir einen großen goldenen Becher Ale und räkelt sich auf dem goldenen Vlies eines Riesensteinbocks. Nur ihre langen Haare bedecken ihren Körper. Mit einem dreckigen Grinsen im Gesicht sinkst du hinab und...Kampflärm!

Du schreckst hoch! Wenn du in deinem Piratenleben eines gelernt hast, dann, dass Kampflärm niemals etwas Gutes bedeutet.





Insbesondere dann nicht, wenn nicht du es bist, der kurz zuvor laut und vernehmlich „zum Angriff!“ gebrüllt hat...

**(Kampfart: Alle)
Krieger der Ipexco**

LeP: (120)___ MO: (8)___

AT: (12)___ PA: (11)___

Schaden: 2W+5 Schwertkeulen und Keulen

FK: (9)___ Schaden: 1W+7 Pfeilschleudern

RS: 2, Holzharnische und Schilde

Aktionen: 2

Es geht sofort in den Nahkampf, zusätzlich bekommen die Ipexco in Runde 1 eine freie Aktion, die sie nutzen, um ihre Pfeilschleudern einzusetzen.

Solltest du gewinnen, geht es hier weiter (44).
Sollten dich die Krieger jedoch überwältigen, musst du leider hier (28) weiterlesen.

31

Herzlichen Glückwunsch!

Du bist Ehrengast bei einer religiösen Feier mit anschließender Opferung... des Ehrengastes, versteht sich... Zeit für einen Mogelpunkt, wenn du es hier nicht enden lassen willst...

32

„Hört mir zu! Ich werde allein in die Stadt eindringen und ihre Tempel ausrauben!“, verkündest du. „Kapitän, das ist Wahnsinn! Diese Tempelgarden werden euch erwischen und noch bevor der Morgen graut, wird euer und unser Blut von den Stufen der Pyramiden hinunter rinnen! Warum überfallen wir nicht gemeinsam die Tempelstadt dieser Blutsäuer?“

Dein Blick wandert zu Hor, fixiert ihn. Du fährst fort: „Wenn ich allein gehe, habe ich die

Chance, auch jene Tempelschätze zu rauben, die die Priester bei einem Angriff verstecken würden. Ich schwimme zur Stadt und werde mit irgendeinem... äh... Einbaum wieder zurückkommen. Gebt mir bis zum ersten Sonnenstrahl des zweiten Tages Zeit. Wenn ich dann nicht wieder an Bord bin... Na ja...“

Du reißt dir die Kleidung vom Leib und stürzt dich ins Wasser. Bis auf weiteres besitzt du nur dein Sichelschwert und einen Lendenschurz.

Nach einer Schwimmen +2 Probe kannst du versuchen, auf die Felsen und über die Hängebrücken in die Stadt zu kommen (29).

Solltest du die Schwimmen-Probe allerdings nicht schaffen, dann lies bitte bei (27) weiter.

33

Zwei Möglichkeiten gibt es, in die Tempelstadt zu gelangen, nachdem der direkte Weg vom Meer aus versperrt ist. Versuchst du, allein über See an die Felsen mit den Hängebrücken zu schwimmen und so in die Stadt zu kommen (Schwimmen +2, danach weiter bei (35)) oder lässt du deine Mannschaft drei Tage südlich von hier von Bord gehen und versuchst, die Stadt direkt von Land aus anzugreifen (40)?

34

Die „Todesheuler“ sticht wieder in See! Jahrelang terrorisiert das Schiff unter dem Kommando von Hor die „Blutige See“ und raubt Schätze von unglaublichem Wert. Erst einer Kriegsflotte von Yal-Mordai gelingt es, das Schiff nahe des Terul zu versenken. Gerüchten zufolge entkam aber Hor seinen Verfolgern und soll später als Söldnerführer irgendwo im Norden sein eigenes Königreich errichtet haben.

Du hingegen verrottetest zu diesem Zeitpunkt schon lange auf dem Grund der See. Es sei denn, du mogelst und biegst die Dinge gerade...





35

Noch ein, zwei Züge und du verbirgst dich hinter einem der Felsen, die über eine der Hängebrücken mit den Wehrmauern verbunden sind. Für dich soll dieser Fels der Schlüssel zum Erfolg werden! Er besteht aus Korallen und bietet viele Möglichkeiten, sich festzuhalten. Die Korallen sind aber so scharf, dass du schon eine Klettern-Probe +3 bestehen musst, um ohne Blessuren nach oben zu kommen (46). Solltest Du abrutschen, darfst du es gleich noch einmal versuchen (und 1W Schadenspunkte kassieren) oder zum Strand schwimmen und von dort in die Stadt eindringen (50).

36

Du warst sehr schnell! Fast lautlos hast du deinen Gegner niedergedrungen. Beim Anblick der Leiche kommt dir eine Idee, die so verrückt ist, dass sie funktionieren muss! Im Schatten einer Hütte entkleidest du den Krieger und schlüpfst in seine Rüstung. Dein Sichelschwert lässt du vorsichtshalber zurück, es könnte dich verraten. Du besitzt nun eine Schwert-Keule und eine Lederrüstung sowie einen Helm aus Holz, bunten Federn und Jadeplättchen – einen Ipexco-Götterhelm.⁷ Notiere dir zudem das Codewort „Götterhelm“ und lies bei (50) weiter.

37

Moment, da war doch etwas! Eine Bewegung zwischen den Büschen dort drüben! Du gibst deinem Steuermann leise den Befehl, weiter vorzurücken und verschwindest im Unterholz. Wenn du mit deiner Vermutung Recht hast, dann lauert dort vorne ein Späher aus der

⁷ Die Werte und genaue Beschreibung dieser und anderer Ausrüstungsgegenstände kannst du im Rakshazarischen Arsenal nachlesen, einem Waffenkompendium, das du dir kostenlos auf www.derische-sphaeren.de herunter laden kannst.

Tempelstadt, die du übermorgen erreichen und heimsuchen wirst.

Späher sind immer schlecht. Wo Späher sind, sind auch die Krieger nicht mehr fern und die sind dafür berüchtigt, dass sie Feinden mit ihren Keulen die Köpfe aufschlagen und das herausquellende Hirn fressen! Dein Hirn aber ist etwas, was du gerne noch ein paar Jahre im Schädel behalten willst. Schleiche dich mit einer einfachen Probe an (39), da dein Opfer noch ganz auf den Marsch deiner Mannschaft konzentriert ist. Wenn du es nicht schaffst, notiere dir das Codewort „Späher“ und lies bei (43) weiter.

38

Ja! Stopf dem undankbaren Großmaul die Fresse!

(Falls *Alkar* zu deiner Besatzung gehört, wird er sich nicht einmischen, da es sich um ein Duell handelt.)

(Kampfart: Solo)

Hor der Barbar

LeP: (36)___ MO: (8)___

Schaden: 1W+7 grobe Keule

AT: (13)___ PA: (12)___

Manöver*: Wuchtschlag

FK: (-)___ RS: (-) Lendenschurz

(*Manöver: Alle drei Runden setzt Hor einen Wuchtschlag +4 ein.)

Aktionen: 1

Der Brokthar hat dir die Fresse poliert? Dann weiter zu (34).

Du hast den Hund an seinen Platz verwiesen? Streiche ihn – mitsamt seiner Boni – von der Mannschaftsliste. Dafür sind dir nun der Respekt und die Angst deiner Mannschaft sicher. Die Moral deiner Jungs steigt dauerhaft um +1. Weiter bei (33).

39

Leise... vorsichtig... ein Schritt nach dem anderen... bloß auf kein Ästchen treten!





Langsam schleichst du dich an den Späher an. Es ist ein junger Mann, bewaffnet nur mit einer Keule. Langsam ziehst du dein Sichelschwert.

(Kampfart: Solo)
Junger Späher

LeP: (24)___ MO: (6)___
Schaden: 1W+2 Keule
AT: (10)___ PA: (9)___
FK: (-)___ RS: (-) Lendenschurz
Aktionen: 1

Du hast die Überraschung auf deiner Seite, so dass dir in Runde 1 eine zusätzliche Aktion zur Verfügung steht. Hast du gesiegt? Dann lies bei (41) weiter. Sollte der Späher dich besiegen, dann geht es bei (28) weiter.

40

Einen Tag später landest du in einer kleinen Bucht zu Füßen jener Berge, die man die Opfersteine nennt. Hoffentlich haben dich keine Späher der Ipexco entdeckt! Proviant wird gepackt, die Waffen geschärft und dann geht es auch schon los.

Am ersten Tag geht es über die Ausläufer der Opfersteine hinein in einen lichten Wald, doch schon am zweiten Tag stehen du und deine Mannschaft mitten in einem Dschungel voll von Moskitos, Egel und Echsen. Es ist schwül, immer wieder regnet es kurz und heftig. Dämmerlicht. Deine Mannschaft stöhnt unter den Strapazen, stöhnt unter der harten Knute, mit der du sie zur Eile antreibst. Die Reise ist so anstrengend, dass weder du noch deine Mannschaft regenerieren können. Aus der Ferne hörst du Blutzähne schreien. Verdammte Paarungszeit!

Nach einer gelungenen Orientierungsprobe +4 geht es bei (37) weiter, sonst bei (43).

41

Du betrachtest die Leiche. Einfacher Lendenschurz, kaum Waffen, ein ungenutzter Bogen. Nun ja, nicht unbedingt das, was man von einem Späher erwarten würde. Langsam dämmert dir, dass du gerade einen Jäger erschlagen hast. Im Umkreis der Stadt muss es also noch kleinere Dörfer geben, die die Metropole mit verschiedenen Waren versorgen. Weiter bei (43).

42

Die Stadtmauer der Tempelstadt ist wahrlich beeindruckend! So hoch wie zwei Trolle ragt sie auf, jeder Stein ist passgenau eingefügt. Das Stadttor ist ein riesiger, runder Fels. Wie viele Männer oder besser, welche Bestien wohl nötig sind, um dieses zu bewegen? Auf den Mauern haben sich mittlerweile viele Bewaffnete eingefunden. Krieger mit großen, bunt geschmückten Helmen, einfache Bürger mit Wurfspeer und Lanzen. Trommeln ertönen. Das sieht nicht gut aus! Was auch immer jetzt geschieht, es muss schnell geschehen, denn sonst wird es bald von Kriegern nur so wimmeln. Schon antworten Trommeln aus den umliegenden Wäldern und Bergen. In Windeseile sind ein paar Palmen gefällt und Sturmleitern gezimmert, dann gibst du das Zeichen zum Angriff!

(Kampfart: Alle)
Krieger der Ipexco

LeP: (140)___ MO: (9)___
AT: (12)___ PA: (11)___
Schaden: 2W+5 Schwertkeulen und Keulen
FK: (9)___ Schaden: 1W+7 Pfeilschleudern
RS: 2, Holzharnische und Schilde
Aktionen: 2





In Runde 1 und 2 dürfen die Piraten nicht (auch nicht mit Bögen) attackieren. Deine Mannschaft muss in der ersten Runde ein Bienennest über sich ergehen lassen. An den Ausgängen mit Wachs verschlossen und über die Mauer geworfen, zerplatzt die tückische Waffe zwischen deinen Kriegeren. In den ersten drei Runden seid ihr so damit beschäftigt die aufgebrachten Viecher zu verscheuchen und dabei die Mauern zu stürmen, dass euer PA-Wert um 4 sinkt.

In Runde zwei setzen die Ipexco ihre Pfeilschleudern ein (2 Aktionen) und erst in Runde drei entwickelt sich ein Nahkampf, an dem dann auch El Qursan teilnehmen und blutige Rache nehmen darf.

Hat deine Mannschaft verloren (31)? Wenn nicht, genieße das ausgiebige Brandschatzen und Morden! 400 TE an Gold, Edelsteinen, und Fellen fallen dir in die gierigen Hände. Auf dem Weg findest du aber auch eine Gefangene, die in einem der Tempel in einem Käfig hockt. Wenn du dir die Sache genauer ansehen willst, notiere dir diesen Abschnitt und gehe zunächst zur (262). Kehre dann zu dieser Stelle zurück. Deine Flucht erfolgt über die Kriegskanus, die im Hafen liegen und ohne Probleme auch im flachen Wasser vorwärts kommen. Drei Tage später stehst du wieder auf den Planken deiner geliebten „Todesheuler“, die unbeschadet vor der Küste dümpelt. Leider sind in der Zwischenzeit fünf Sklaven an den Strapazen zu Grunde gegangen. Streiche sie von deiner Liste und kehre zurück zur (260).

43

Am Rande eines Maisfeldes, kaum eine Tagesreise von der Tempelstadt entfernt, lagern du und deine Mannschaft. Wachen werden aufgestellt. Sagt dir „Späher“ etwas (25)?

Nein? dann weiter bei (30).

44

Mit einer bestandenen Kriegskunstprobe kommst du auf eine blutige Idee (48), ansonsten geht es bei (42) weiter.

45

Auf einer Lichtung lässt du deine Mannschaft zum ersten Mal seit eurem Raubzug lagern. Die Männer sind hundemüde, dennoch lässt du Doppelwachen aufstellen. Danach gönnst du auch dir eine Mütze voll Schlaf. Ein lautes, kehliges Brüllen lässt dich allerdings verfrüht hochschrecken. Mitten auf der Lichtung steht ein Blutzahn!

Gegen solch ein Monster haben deine erschöpften Männer kaum eine Chance, du gibst Befehl zum schnellen Rückzug. Lege eine Orientierungsprobe ab.

Normalerweise würde deine Mannschaft 20 permanente LeP verlieren, da dieses Monster einige deiner Männer verschlingen wird. Ziehe für jeden Punkt, den du bei deiner Probe übrig behalten hast, 5 Punkte von diesen 20 ab, da es dir gelingt, deine Männer aus der Gefahrenzone herauszubringen.

Solltest du die Probe verpatzen, erwischt es auch ein „besonderes Mannschaftsmitglied“. Markiere deine besonderen Besatzungsmitglieder auf dem Handout mit Zahlen von 1 bis 6, auch dann, wenn die Felder nicht angekreuzt sind. Würfle anschließend einen W6. Ist das betreffende Besatzungsmitglied Teil deiner Crew, so ist es nun Blutzahnfutter. Falls nicht, geschieht nichts weiter.

Solltest Du ohne Verluste vor dem Blutzahn fliehen, darfst du eine Kriegskunstprobe ablegen. Gelingt diese, so hast du den Blutzahn in einen Hinterhalt gelockt und mit Hilfe deiner Mannschaft erlegen können. Trage das Codewort „Blutzahnzähne“ auf dem Handout ein und lese in jedem Fall bei (47) weiter.





46

Vorsichtig schiebst du dich über den Rand des Felsens und siehst dich um. Das Meer schwappt gegen den Felsen, schwappt über die Korallen, schwappt an Land. Hier atmet das Meer, hier atmest du. Langsam schiebst du dich über die Hängebrücke. Fast hast du die Wehrmauer erreicht...

Da! Eine Gestalt bewegt sich auf die Hängebrücke zu! Mit erhobenem Sichelschwert stürmst du auf sie zu.

(Bedenke dass Alkar nicht bei dir ist, so er denn zu deiner Besatzung gehört! Daher gibt es auch keinen Bonus auf deine Werte!)

(Kampfart: Solo) Krieger der Ipexco

LeP: (30)____ MO: (8)____

AT: (12)____ PA: (11)____

Schaden: 1W+5 Schwertkeule

FK: (-)____

RS: 2, Holzharnisch und Schild

Aktionen: 1

Hast du den Krieger innerhalb von 8 Runden besiegt (36) oder hast du länger gebraucht (50)? Was, du wurdest besiegt (28)?

47

Du stehst wieder auf den Planken deiner geliebten „Todesheuler“. Gönn dir auf jeden Fall erst einmal einen ordentlichen Schluck Ale und lass dich von der Mannschaft feiern! Deine Mannschaft regeneriert 1W6+4 LeP.

Weiter geht es bei (260).

48

Du lässt deine Männer die Rüstungen und Waffen der besiegten Krieger anziehen. Einen Toten bindet ihr an eine Bambusstange. So getarnt, wartet ihr bis zum Abend, dann marschierst ihr in die Stadt ein. Der Jubel der Priester am Tempelplatz schlägt schnell in

blankes Entsetzen um, als ihr eure Tarnung fallen lasst. Nahezu ohne Gegenwehr plündert ihr einen pyramidenförmigen Tempel, setzt ein paar armselige Hütten in Brand und raubt 20 Sklaven und 500 TE. Außerdem entdecken deine Männer eine Gefangene, in einem der Tempel. Notiere dir rasch die (45) und schau dir die Sache bei (262) zunächst mal genauer an.

49

Dein Puls rast, als du zum letzten Mal deine Verkleidung überprüfst. Ein Stoßgebet zu allen Göttern und Götzen die du kennst und schon marschierst du selbstbewusst auf das Tor zu. Eine Probe auf deine Selbstbeherrschung verrät, ob du abgebrüht genug bist, zwischen den beiden einfach hindurchzugehen (51) oder ob du dich durch deine Unsicherheit verdächtig machst (54).

50

Du hast es geschafft!

Trotz aller Widrigkeiten stehst du in der Stadt der blutrünstigen Ipexco! Der größte Teil der Stadt besteht aus langen Hütten, die Wände sind mit Muschel- und Korallenkalk verputzt und, soweit du das im schwachen Mondlicht erkennen kannst, mit farbigen Mustern verziert. Auf den flachen, gerade einmal mannshohen Dächern trocknen Fische und Mais in der Sonne. Zwei Orte stechen aus der mit starken Mauern befestigten Stadt heraus. Zum einen der Marktplatz, der am Tag von Bauern aus den umliegenden Dörfern und Handwerkern bevölkert wird (56). Zum anderen der von einer Mauer umgebene Tempelbezirk (64) mit den Stufenpyramiden und den Palästen der Priester. Wohin soll es denn gehen?







51

Soviel Dreistigkeit wird belohnt. Gönne dir einen permanenten Punkt auf Selbstbeherrschung und weiter geht es bei (70).

52

Du solltest dir langsam einen neuen Namen aussuchen. Tiger wäre passend, denn wie ein Tiger schleichst du dich an der Wache vorbei (60).

53

Die Nacht ist dunkel und die beiden Wachen tragen eine Rüstung ähnlich derer, die du bereits erbeutet hast. Wenn du verwegen genug bist, kannst du ja einfach an Ihnen vorbeimarschieren (49). Wenn du aber erwischt wirst, dann war es das. Du solltest lieber einen anderen Weg suchen (57).

54

Verdammt! Eine der beiden Wachen mustert dich! Du gehst langsam weiter und rechnest damit, dass jeden Augenblick deine Tarnung auffliegt. Schweiß perlt von deiner Stirn. Jetzt stehst du zwischen den beiden Kriegern (70).

55

Anscheinend war der Wächter kurz eingnickt und dein lautes Auftreten hat ihn aus seinen Träumen aufschrecken lassen. Hinzu kommt, dass du den Götterhelm besitzt, den Helm eines Elitekriegers. Jedenfalls liegt er jetzt wimmernd und elend zu deinen Füßen. Nicht weit von dir entfernt führt eine Treppe hinab zum Eingang eines Palastes auf dem riesigen Tempelplatz. Bevor du hinunter schreitest, genießt du innehaltend den Panoramablick über die im Mondlicht liegende Anlage. Gleich links bei dem Tor steht eine große Pyramide, deren Spitze von einem kleinem

Tempel geschmückt wird, eine zweite steht genau gegenüber. Am Ende der Prachtstraße wird anscheinend gerade eine weitere Pyramide errichtet. Nahe den Pyramiden stehen einige zweistöckige Paläste, um die sich kleinere Hütten gruppieren. Entlang der Prachtstraße stehen große, mit Piktogrammen verzierte Steine. Gib dem wimmernden Wächter noch einen Fußtritt und lese bei (57) weiter.

56

Der Marktplatz ist leer, nichts rührt sich. Du versuchst dir vorzustellen, wie es hier wohl am Tag aussehen mag. Sicher bevölkern dann viele kupferhäutige Ipexco den Ort, bieten Schmuck, Nahrung und Vögel aus dem Dschungel feil, tratschen über die Nachbarn, fluchen über die Steuern und freuen sich auf bevorstehende Opferfeste, bei denen Gefangene zu Ehren ihrer Götzen stundenlang gefoltert werden, ehe man ihnen das noch zuckende Herz aus dem Leib reißt. Hoffentlich entdeckt dich niemand, denn du hast keine Lust, den Opferungen als Ehrengast beizuwohnen. Aus dem nahen Urwald dringt der Ruf eines hungrigen Blutzahns.

Weiter bei (64).

57

Du schleichst an der Außenmauer des Tempelbezirks entlang. Die Stadt schläft. Im Urwald schreit irgendwo ein Blutzahn. Die Biester haben wohl gerade Paarungszeit. Da! Eine Treppe zur Stadtmauer! Von dort oben solltest du problemlos auf die Mauer des Tempelbezirkes springen können. Oben auf der Mauer lehnt eine Wache und beobachtet das Umland. Vielleicht kannst du dich mit einer Schleichenprobe +3 vorbeischieben (52). Was? Du schleichst wie ein Knochenwüter? (58)





58

Der Krieger wirbelt herum. Wenn du den „Götterhelm“ besitzt, geht es hier weiter (55). Ansonsten musst du dich dem Kampf stellen.

**(Kampfart: Solo)
Mauerwache**

LeP: (26)____ MO: (8)____
AT: (12)____ PA: (10)____
Schaden: 1W+5 Schwertkeule
FK: (-)____
RS: 2, Holzharnisch und Schild
Aktionen: 1

Hast du die Wache zu ihren blutrünstigen Göttern geschickt? (60)
Oha! Sie hat dich zu deinen geschickt?! (28)

59 Mühsam quälst du dich Ebene um Ebene nach oben. Plötzlich passiert es! Deine Finger rutschen ab, du stürzt rückwärts die riesigen Stufen hinunter. Dein Schrei gellt durch die Nacht (28).

60

Mit einem beherzten Sprung von der Mauer landest du auf dem Dach eines Palastes, ein weiterer Sprung und du landest vor dem Eingang (82).

61

Du hoffst, dass deine Verkleidung gut genug ist und gehst auf den Wächter zu. Pech nur, dass dieser Wächter anscheinend einer anderen Einheit angehört und dir den Weg versperrt. Willst Du angreifen (83) oder versuchen, die Wache wegzulocken (66)?

Zwei Wege führen hinauf zu deinem Ziel. Der erste ist eine komfortable Treppe. Pech nur, das sie im Innenhof eines dieser Paläste beginnt (82).

Der zweite Weg bedeutet Schweiß, viel Schweiß. Denn du müsstest die einzelnen Stufen der riesigen Pyramide hochklettern. Eine Klettern-Probe +2 zeigt dir, ob ein Affe unter deinen Vorfahren war (75) oder du die Klettereigenschaften eines Knochenwüters⁹ besitzt (59).

63

Im Lichte hunderter kleiner Kerzen aus dem Wachs wilder Bienen funkelt das Idol. Lauteres Gold, Jade, Elfenbein! Ein Lächeln huscht über deine Lippen. Doch halt! So leicht werden es dir diese blutrünstigen Ipexco sicher nicht machen! Hier ist bestimmt irgendeine Gemeinheit verborgen, die unerlaubten Eindringlingen den Garaus macht.

Tatsächlich, dort ist ein verräterischer Stein zu sehen! Ein Blick zur Decke verrät dir auch, wie dein Ableben hätte aussehen sollen: Ein Baumstumpf, gespickt mit langen, spitzen Ästen. So nicht, meine Herren, denkst du und umgehst die Falle geschickt (81).



62





64

Die Mauer, die den heiligen Tempelbezirk von der profanen Stadt trennt, ist bestimmt doppelt so hoch wie ein Troll. Ein Tor führt hinein, zwei Wachen stehen davor. Trägst Du einen „Götterhelm“ (53)? Nein? Dann muss es doch noch einen weiteren Weg in den Tempelbezirk geben (57).

65

Tataaaa! In deinen Händen hältst Du das Idol der Ipexco! Die 800 TE, die dieses Kleinod wert ist, werden dich deinem Ziel ein gutes Stück näher bringen. Zufrieden verlässt du den Tempel (93).

66

Du lugst um die Ecke und beobachtest die Wache. Nach einer halben Stunde fällt dir auf, dass sie äußerst gequält von einem Bein aufs andere hüpf und sich den Schritt hält. Neben der Wand, an der du gerade lehnst, steht ein großer Tonkrug voller Wasser und einer kleinen Kalebasse. Schadenfroh lässt du das Wasser auf die Prunkstraße plätschern. Mit einem Grinsen so breit wie der Hintern eines fetten Trolls beobachtest du, wie die Wache zunächst gequält die Augen verdreht und anschließend hinter der nächsten Ecke verschwindet. Du betrittst den Palast bei (85).

67

Im Licht hunderter kleiner Kerzen aus dem Wachs wilder Bienen funkelt das Idol. Lauteres Gold, Jade, Elfenbein! Ein Lächeln huscht über deine Lippen. Doch halt! So leicht werden es dir die blutrünstigen Ipexco sicher nicht machen! Hier ist bestimmt irgendwo eine Gemeinschaft eingebaut, die unerlaubten Eindringlingen schmerzvoll den Garaus macht. Dein Blick schweift über die Wände... nichts. Ein Blick zur Decke verdeutlicht dir jedoch, dass du vor einer Falle stehst, denn ein Baumstumpf,

gespickt mit langen, spitzen Asten wartet darauf, dein Leben zu verkürzen. Wenn du doch bloß den Auslöser finden könntest! Vorsichtig und in gebückter Haltung tastest du dich vor... und trittst auf einen Stein, der plötzlich nachgibt! Eine Gewandtheitsprobe verrät, ob du dem Baumstumpf ausweichen (81) kannst oder eine sehr schmerzhaft Erfahrung auf dich zurast (73).

68

Tja, da hast du dich wohl verschätzt! Plötzlich öffnet sich eine verborgene Tür hinter dem Altar. Zwei schrecklich zugerichtete Untote greifen dich an!

(Kampfart: Solo)
Zwei Untote

LeP: (46)____ MO: (-)____
AT: (11)____ PA: (8)____
Schaden: 2W+2 Kurzspeere
FK: (9)____
RS: -
Aktionen: 2

Hast du gesiegt (65)? Wenn nicht, begrüßen die Untoten einen neuen Kameraden beim ewigen Wachdienst...

69

Du kannst versuchen, die Wache wegzulocken (66) oder angreifen (83).

70

Die beiden Wachen beachten dich nicht einmal, als du zwischen ihnen hindurchgehst! Du schickst ein stilles Dankgebet an alle Götter und Geister, die du kennst. Während dein Puls sich langsam wieder normalisiert, siehst du dich um. Gleich links bei dem Tor steht eine große Pyramide, deren Spitze ein Tempel ist. Eine zweite steht genau gegenüber. Am Ende der Prachtstraße wird gerade eine weitere





Pyramide gebaut. Nahe den Pyramiden stehen zweistöckige Paläste, um die sich kleinere Hütten gruppieren. Entlang der Prachtstraße stehen große, mit Piktogrammen verzierte Steine. Willst du die Schätze des Tempels rechts neben dir plündern (62) oder in einen der Paläste eindringen (82)?

71

„Siehst du den großen Stein hier vor dem Altar? Hier werden die Opfer für die Götter geschlachtet! Geh nicht in den Tempel, da wohnt ein ganz böser Geist! Lass uns zu deinem Schiff gehen!“ Willst du auf Moea hören (93) oder lockt der Tempelschatz (81)? Bei letzterem weigert sich Moea standhaft, den Tempel zu betreten und folgt dir erst wieder, sobald du den Tempel verlassen hast.

72

Dein letzter Schlag war ein wahrer Schädelspalter. Tot sinkt dein Gegner zu Boden. Du öffnest die Tür und zerrst die Leiche hinein. Hoffentlich ist niemand durch den Kampflärm wachgeworden. Notier dir das Stichwort „Tarixlal“ und lies bei (85) weiter.

73

Du hast den Stumpf kommen sehen. 3W6+5 SP musst du leider hinnehmen. Wenn du zäh bist und noch leben solltest, lies bei (81) weiter, ansonsten kratzen dich die erstaunten Priester am nächsten morgen von den Wänden.

74

Es rumpelt und knirscht im Gebälk über dir. Da löst sich ein Stein! Schnell springst du zur Seite. Lies weiter bei (68).

75

Bevor du das Allerheiligste des Tempels betrittst, lässt du deinen Blick noch einmal über die schlafende Stadt zu deinen Füßen wandern und denkst an die Strapazen, die du bestehen musstest, um diesem Volk ihre Tempelschätze zu rauben. Bist du mit Moea unterwegs (71)? Du betrittst den Tempel und siehst dich erst einmal um. Mach eine Orientierungsprobe. Bestanden (63)? Ansonsten geht es bei (67) weiter.

76

Der Raum, den du nun betrittst, wird von einem steinernen, wassergefüllten Becken beherrscht, das nach verschiedenen Kräutern duftet. Tonkrüge mit Farbe stehen an der Wand. Wenn du dir „Tarixlal“ notiert hast, kannst du die tote Wache im Becken entsorgen und das Wort von der Liste streichen. Die Tür zum Nebenraum ist mit einem Balken verriegelt, den du wegschieben könntest, um hindurch zu kommen (89). Natürlich kannst du auch in den Innenhof zurück (85).

77

Du hast recht, die Frau wäre nur eine Behinderung. Schließlich bist du hier, um zu plündern. Wenn du dich auch noch um eine Befreite kümmern müsstest, könntest du dich gleich auf den Opferstein legen und selbst opfern! Du verlässt den Gefängnisstrakt und gibst dich wieder zum Innenhof (85).

78

Endlich geht der Wächter zu Boden. Doch dein Kampf war zu laut und hat auch viel zu lange gedauert. Kaum, dass du deinen Gegner besiegt hast, tauchen fünf Tempelwachen auf und prügeln auf dich ein. Kurze Zeit später liegst du entwaffnet in einer vergitterten Grube. Im Abschnitt (31) erfährst du dein weiteres Schicksal.



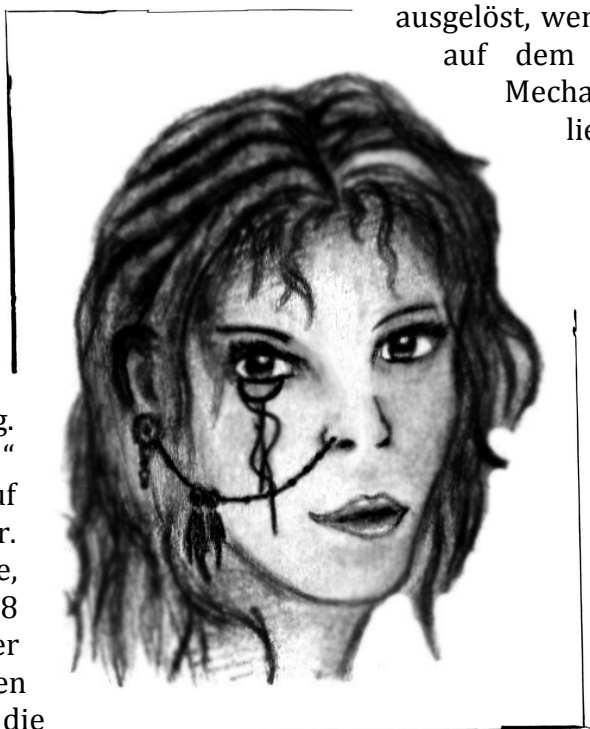


79

Du wusstest ja schon immer, dass Priester, egal welche Götzen oder Dämonen sie anbeten, fette raffgierige Nichtsnutze sind. Dass du jetzt gerade mitten im Vorratsraum des Palastes stehst, untermauert nur deine Meinung. Rechts neben dir liegt, hinter einem Durchgang, eine kleine Schatzkammer. Prunkgewänder, Jademasken, Opferdolche, Amulette aus Blutzahnzähnen funkeln im Licht mehrerer Kerzen. Insgesamt steckst du Kleinodien im Wert von 400 TE in deine Taschen. Zeit, diesen Gebäudeflügel zu verlassen. Leise schleichst du nach (84) zurück.

80

„Keine Angst, meine Kleine, Ich will dir nichts tun. Schau, ich öffne den Käfig. Komm her, keine Angst!“ Zögernd hört die Frau auf dich, nähert sich der Käfigtür. Verdreht ist sie, wahrscheinlich keine 18 Regenzeiten alt. Mager, aber von einer unwiderstehlichen Schönheit. Du streckst ihr die Hand hin, zögernd greift sie danach. „Wer bist du?“ fragt sie dich. Du lächelst sie an. „El Qursan, König der Piraten und morgen früh der Schrecken aller Ipexco. Kommst du jetzt? Wenn wir weiter Zeit vertrödeln, kann ich mich gleich zu dir in den Käfig hocken!“. Die Parnhai klettert aus dem Käfig blickt dir tief in die Augen. „Moea, mein Name ist Moea!“. Mmh... Nettes Mädchen, denkst du dir. So lange sie bei dir ist hast du das unerklärliche Bedürfnis, dich besonders anzustrengen... Notiere dir „Moea“ auf deiner Besatzungsliste, freu dich über ihren Bonus und führe sie dann auf den Innenhof (85).



81

Endlich stehst du vor dem Idol. Doch die soeben überwundene Falle hat dich misstrauisch gemacht. An einer Kerze entzündest du eine Fackel, die nahe dem Altar liegt und mit dieser zusätzlichen Lichtquelle in der Hand machst du dich daran, den Sockel peinlichst genau zu untersuchen. Tatsächlich wirst du fündig. Der Sockel besteht aus zwei Zylindern, einem inneren und einem äußeren. Dem Anschein nach wird die Falle ausgelöst, wenn nicht das richtige Gewicht auf dem Sockel liegt. Was dieser Mechanismus auslöst, willst du

lieber erst gar nicht wissen. Dein Blick schweift durch den Tempelraum. Vielleicht liegt hier irgendetwas, das ungefähr das Gewicht des Idols hat. Ob eine der Mangos, die auf einem kleinen Beistelltisch als Opfertafel liegen, das richtige Gewicht hat (74) oder die schöne Keramikschale dort drüben (68), auf der verschiedene Muscheln, Korallen und Jadeplättchen liegen. Oder ob du doch lieber gleich eine Statue aus leichtem

Bimsstein drauf stellen solltest (65)? Vielleicht hilft dir eine gelungene Intuitionsprobe weiter, allerdings kostet dich die Grübelei wertvolle Zeit. (219).

82

Der Palast, den du dir für deinen Raubzug ausgesucht hast, ist ein zweistöckiger Steinbau. Die Mauern sind dick verputzt und mit Sicherheit bemalt, allerdings ist es zu dunkel, als dass du Malereien bewundern könntest. Ein Krieger bewacht die Türe, die in den Palast führt. Besitzt du einen „Götterhelm“ (61) oder nicht (69)?





83

Ohne Vorwarnung schlägst du zu.

(Kampfart: Solo)
Wache

LeP: (34)___ MO: (8)___

AT: (11)___ PA: (11)___

Schaden: 1W+5 Kurzspeer

FK: (-)___

RS: 2 Holzharnisch und Schild

Aktionen: 1

Hast du die Wache innerhalb von 15 Runden besiegt (72) oder länger gebraucht (78)? Was, der Wächter hat gewonnen (28)?

84

Langsam kletterst du die Leiter hoch und gelangst in einen kleinen quadratischen Raum. Zur Rechten (87) und zur Linken (91) führt eine mit Vorhängen versehene Türe weiter. Natürlich kannst du auch wieder auf den Innenhof zurückkehren (85).

85

Durch einen kurzen Gang betrittst du einen großen Innenhof, in dem sicherlich einige hundert Menschen Platz haben. Geradeaus führt eine Treppe die Stufenpyramide hinauf (75), zur Rechten führen zwei Türen in den



Palast hinein. Solltest du dir das Wort „Tarixlal“ notiert haben, musst du erst die Leiche hinter einer der beiden Türen loswerden, bevor du die Pyramide erklimmen kannst. Sagt dir „Tarixlal“ nichts, kannst du eine der beiden Türen, (90) oder (76), öffnen und den Palast durchsuchen.

86

„Geh dort nicht hinauf, dort schlafen die Priester und der Anführer der Tempelgarde!“ warnt dich Moea. Hörst du auf deine Begleitung (85) oder ist das genau der Ort, an den du unbedingt willst (84)? In diesem Fall wird dich die verängstigte Moea nicht begleiten und solange auf dich warten.

87

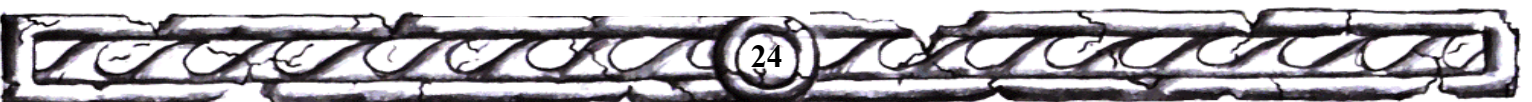
Du huschst an einem Balkon vorbei und gelangst in einen prächtig bemalten Raum, soweit du das im Licht des Mondes, das durch ein Fenster scheint, erkennen kannst. Irgendwo draußen schreit ein Blutzahn, verdammte Paarungszeit. Eine Treppe führt von hier aus nach unten (79). Vor dir führt eine Tür zu den Schlafräumen der Priester, ein mumifizierter Krieger bewacht den Zugang (92). Natürlich kannst du auch wieder zurück zu (84).

88

Verdammt, hoffentlich warst du nicht zu laut! Besser den Rückzug antreten (84)! Nein, lieber erst mal die Treppe hinunter und nachsehen, ob sich dort etwas Lohnendes versteckt (79).

89

Du entzündest die Fackel gleich neben dem Eingang. Es riecht nach Schweiß, vergammelndem Stroh und Exkrementen. Bambuskäfige. Hier sammeln die Ipexco also die armen Teufel, die in ihren blutigen Ritualen geopfert werden sollen. Im Vorraum werden





sie offenbar für die Zeremonie gewaschen und mit ritueller Farbe beschmiert, damit die blutgierigen Götzen auch einen schönen, wohlriechenden Leckerbissen bekommen. Dir läuft ein Schauer über den Rücken, du kannst die Angst, die Leiden und den Tod hunderter, ja tausender Opfer förmlich spüren.

Doch halt! Da war doch was! Mit der Fackel leuchtest du einen der beiden Käfige aus. Tatsächlich, eine Frau! Eine Parnhai⁸! Angstvoll, ja gar panisch versucht sich die Nackte in der hintersten Ecke des Käfigs unter dem halb vergammelten Stroh zu verstecken. Solltest du einen „Götterhelm“ tragen, kannst du ihn nun abnehmen. Willst du die Parnhai befreien (80) oder sie ihrem Schicksal als Opfer überlassen (77)?

90

Du betrittst einen fast leeren quadratischen Raum. Falls du „Tarixlal“ notiert haben solltest, kannst du deine Last in einer dunklen Ecke ablegen und hoffen, dass sie bis zum Morgen nicht entdeckt wird. Streiche „Tarixlal“ von deiner Liste. Eine hölzerne Leiter führt nach oben. Da es hier nichts zu plündern gibt, kannst du nach draußen gehen (85) oder die Leiter hochklettern (84). Bist du mit Moea unterwegs (86)?

91

Wieder stehst du in einem Raum mit zwei Türen. Du lauscht in die Dunkelheit hinein... Drei Ipexco schnarchen wie alte Hunde. Vorsichtig spähist du hinter einen Vorhang, der

⁸ Parnhai sind, ebenso wie die Ipexco, Nachfahren mutiger Entdecker aus Uthuria. Das wohl auffälligste an den Parnhai sind ihre grünlichen Haare. Schon als Kind wird den Parnhai eine spezielle Algenart in die Kopfhaut massiert, die sich im Gewebe der Haare ansiedelt und es so das ganze Leben lang grün färbt. Die Parnhai verehren eine Fruchtbarkeitsgöttin und einen Totengott, deren Namen für Sanskitaren jedoch zumeist unaussprechlich bleiben.

als Tür zu dienen scheint ... und stolperst vor Schreck ein paar Schritt zurück. Dreizehn Krieger in voller Montur! Du erwartest deinen Tod. Minuten vergehen, bevor dir klar wird, dass du im Licht des Mondes, das durch ein Fenster in den Raum fällt, nur leere Rüstungen gesehen hast. Leise schleichst du in die Waffenkammer hinein. Wenn du willst, kannst du dich hier als Ipexco-Elitekrieger einkleiden (Notiere dir dann einen „Götterhelm“) und kehre zurück (84).

92

Du nährst dich der Tür und schon erwacht der tote Krieger zu unheiligem Leben.

(Kampfarm: Solo) Untoter

LeP: (18)____ MO: (-)____
AT: (11)____ PA: (8)____
Schaden: 1W+2 Kurzspeere
FK: (-)____
RS: -
Aktionen: 1

Schaffst du es, den Untoten zu besiegen (88), oder kühlt er dich auf seine eigene Körpertemperatur herunter? (28)

93

Bald schon wird es dämmern – höchste Zeit, hier zu verschwinden! Behände kletterst du die Pyramide hinab und gelangst über eine nahe Treppe auf die Tempelmauer. Von dort ist es ein Leichtes, auf die Wehrmauer und dann in den Hafen zu gelangen. Wachen triffst du kaum welche und wenn, so sind diese leicht zu umgehen. Im Hafen enterst du ein kleines Boot und bist am Mittag wieder auf den Planken der „Todesheuler“. Die Männer bejubeln lautstark deinen legendären Beutezug! Weiter geht es bei (260).





94

Du bist einen weiteren Tag auf dem Meer unterwegs. Du und deine Mannschaft regenerieren jeweils 1W6+1 LeP. Die Blutige See. Das Meer zwischen Yal-Kalabeth und den Opfersteinen. Um diesen Namen ranken sich Legenden. Das Blut der Erschlagenen, Soldaten aus Yal-Mordai oder Opfer der Ipexco, soll einst dem Meer seinen Namen gegeben haben. Die Algenblüte im Frühling färbt das Wasser tiefrot. Ein nettes Schauspiel! Du stehst am Bug der „Todesheuler“ und lässt deinen Blick über das rote Meer gleiten. Einen Nachteil hat das rote Wasser allerdings: Man kann die Schatten derer nicht mehr sehen, die unter der Wasseroberfläche leben und jagen... Nahezu ohne Vorwarnung greift eine Seeschlange dein Schiff an:

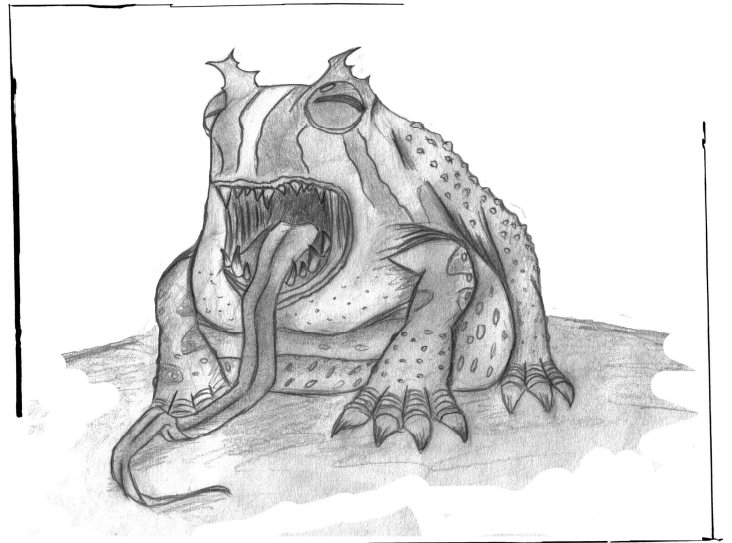
**(Kampfart: Alle)
Seeschlange**

LeP: (120)___ MO: (9)___
AT: (12)___ PA: (9)___
Schaden: 2W+8 Biss
FK: (-)___
Schaden: 2W+10 Schwanzattacke
RS: 3 Schuppenhaut
Aktionen: 2

Gelingt es euch, das Monster mit vereinten Kräften zu besiegen (106) oder war die Bestie stärker(14)?

95

In freudiger Erwartung nutzt du dein Sichelschwert als Brecheisen, um die Kiste zu öffnen. Gold, Juwelen, Seide... nein! Ein riesiger Frosch, so groß wie ein ausgewachsener Wolf und so Fett wie ein Adliger aus Shahana, gлотzt dich an! Über seinen Augenwulsten ragen dir zwei Hörner entgegen. Seine Augen funkeln kalt, als er dir seine Zunge entgegen schleudert.



**(Kampfart: Solo)
Dämonenfrosch**

LeP: (30)___ MO: (9)___
AT: (13)___ PA: (6)___
Schaden: 1W+7 Giftige Zunge
FK: (-)___
RS: -
Aktionen: 1

Erledigt? Dann fliehe von diesem Hafen, bevor dich noch jemand entdeckt (118)!

Der Frosch war wirklich besser? Tja, dann musst du deinen Ahnen, denen du nun entgegentreten wirst, erklären, dass du von einem Frosch (!) besiegt wurdest. Eventuell ein passender Augenblick für einen Mogelpunkt, oder?

96

Du lässt den Mast deines Schiffes umlegen, um das Schiff kleiner erscheinen zu lassen und so zu verhindern, dass die Gejagten euch entdecken. Wie ein Raubfisch im Zierfischteich pirscht sich die *Todesheuler* an. Dann sieht der Ausguck einen Turm am nahen Strand. Ein Hafen! Mitten im Nirgendwo des Urwaldes! Wer bei allen Dämonen baut mitten im Nirgendwo einen Hafen und ein kleines Fort? Vielleicht ein Prinz aus Ribukan? Du





entschließt nach kurzem Überlegen, allein im Schutz der Dunkelheit ins Fort einzudringen und es zu erkunden (108). Hast du Hor dabei? (98) Oder hältst du gerade die stets recht knapp bekleidete Moea in deinen muskulösen Armen? (103) Ach, du hast sogar beide an Bord?!? (101)

97

Schwere Wolken verdunkeln den Himmel. Es wird Sturm geben. Höchste Zeit, einen sicheren Hafen anzulaufen! Den Göttern sei Dank liegt das Gebiet der blutrünstigen Ipexco schon hinter dir und deiner Mannschaft! Willst du Richtung Sonnenaufgang segeln, in der Hoffnung, dort eine geschützte Bucht zu finden (114) oder willst du versuchen, den Sturmwind zu nutzen, um noch rasanter in Richtung Ribukan zu segeln? (155)

98

Nach der Auseinandersetzung ist es dir lieber, diesen Barbaren an deiner Seite zu wissen anstatt ihn an Bord zu lassen. Man kann ja nie wissen... sonst kommt Hor noch auf die Idee, sich selbst zum Kapitän aufzuschwingen. Notier dir „Kampfgefährte Hor“ als Codewort und schwimm mit ihm nach (108). Sollten Alkar und Moea zu deiner Crew gehören, lässt du sie vorerst an Bord.

99

Grade eben kommt die Wache von ihrem Rundgang zurück. Von deinem sicheren Versteck aus beobachtest du, wie sie ihre Feldasche greift und sich in der schwülheißen Nacht einen Schluck gönnt. Selbst von deinem Versteck aus kannst du riechen, dass das in der Flasche alles andere als Wasser ist und die Wache dieser Substanz wohl schon öfter diese Nacht zugesprochen hat. Mit anderen Worten...

der Wächter hat eine Alkoholfahne, die selbst einem Ronthar⁹ gut zu Gesicht stehen würde. Nach einer Weile wankt der Wächter Richtung Turm, klopft kurz an die Tür und schon steht der Eingang offen. Du stürmst los, um deine Chance zu nutzen. Die besoffene Wache leistet keinen nennenswerten Widerstand und wird von dir im Vorbeigehen ins Reich der Träume geschickt. Die Türwächterin ist da schon aus einem anderen Holz geschnitzt. Besiege sie in 7 Runden! Natürlich darfst du auch die Kampfkraft deines „Kampfgefährten Hor“ oder deiner „Kommandotruppe“ nutzen. Hast du nur „Weibliche Unterstützung“, so lies bei (143) weiter.

(Kampfart: Solo)

Türwächterin

LeP: (32)___ MO: (9)___

AT: (13)___ PA: (12)___

Schaden: 1W+6 Bronzeschwert

FK: (-)___

RS: 2

Aktionen: 2

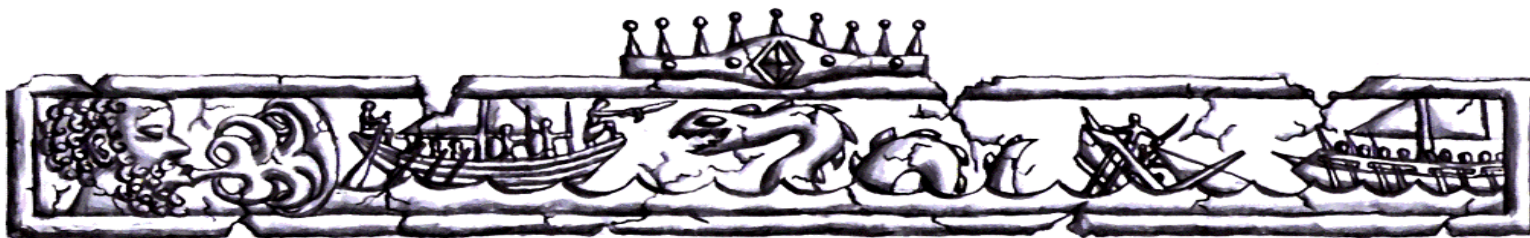
Geschafft! (111) Oder war diese Herausforderung zu viel für dich? (105)

100

Blitze zucken über den Himmel, schwer prasselt der Regen auf die „Todesheuler“. Wellen werfen das Schiff hin und her, überrollen es und spucken es wieder aus. Männer verschwinden in den gurgelnden Tiefen des Gelben Meeres. Halte mit einer Körperkraftprobe +3 dagegen (138) oder lies bei (14) weiter.

⁹ Ronthar gehören zu den Brokthar. Halbtrolle, die die Stadt Ronthar bewohnen. Ihr höchstes Heiligtum befindet sich in Mitten des Feuersees. Sie sind für ihren Kampfesmut, ihren Dickkopf und ihre Eisenwaffen bekannt. Mit Ihren Cousins, den Bewohnern von Amhas, hegen sie eine leidenschaftliche Feindschaft.





101

Am besten ist es wohl, wenn du dieses Mal Unterstützung mitnimmst. Am besten wohl Hor und Moea. Ebenso Alkar, wenn du ihn in deiner Mannschaft hast. Hor, weil du nicht riskieren willst, dass dieser Barbar meutert und Moea, weil die hübsche Parnhai ohnehin nicht von deiner Seite weichen würde. Und Alkar für den Fall, dass Hor Schwierigkeiten macht. Notiere dir „Kommandotruppe“ und schwimme mit deinen Leuten nach (108).

102

Willst du die Schiffe verfolgen und dann angreifen (132) oder lieber herausfinden, wohin die Schiffe segeln (96)?

103

Langsam lässt du dich ins Wasser gleiten, da platscht es neben dir. Moea! „Was willst du hier?“ fragst du überrascht, noch ehe ihr grünschimmernder Haarschopf vollständig aus dem Wasser aufgetaucht ist und sie dich aus ihren perlenschwarzen Augen voller Vorfreude anlächelt. „Ich werde dich natürlich begleiten. Du hast mir immerhin das Leben gerettet. Mich wirst du so schnell nicht wieder los.“

Bei den Göttern, dieses Mädchen ist einfach ein Traum... Notiere dir „Weibliche Unterstützung“ und lies bei (108) weiter.

104

Das ist ein mutiges Unterfangen! Du und deine Begleiter (so du nicht allein bist) schwimmen leise an das Schiff heran. Eine Klettern-Probe +2 verrät dir, ob du leise an Bord gelangst (109) oder platschend im Wasser landest (107).

105

Zu lange und zu laut! Plötzlich bist du von Soldaten umzingelt. „Wenn das nicht der selbst

ernannte König der Piraten ist!“ Dieser verdammte Monolus! „Mein Prinz, wolltest du nicht schon immer einen neuen Eunuchen haben?“ Entweder du findest dich mit diesem unwürdigen Schicksal ab, oder du investierst einen deiner Mogelpunkte...

106

Ein letztes Aufbäumen, ein Hagel aus Harpunen und das Ende des Monsters ist besiegelt! Deine Mannschaft zieht die Reste der Bestie nach Backbord und hievt den Kopf an Bord. Einer deiner Piraten reicht dir einen Steinhammer, mit dem du euphorisch die Zähne herausschlägst. Schreib dir einen Beutel „Seeschlangenzähne“ auf. Weiter bei (24).

107

Auf halber Strecke passiert es, deine Finger finden keinen Halt mehr. Mit einem lauten Platschen landest du im Wasser. Keine fünf Herzschläge später leuchten schon Fackeln das Wasser aus. Mit einer Schwimmen-Probe +3 kannst du gerade noch rechtzeitig außer Sicht tauchen und unverrichteter Dinge zu deinem Schiff schwimmen (118). Ansonsten landet schon ein Fangnetz auf dir, du wirst gefangen und verbringst wohl den Rest deiner Tage als Gefangener deiner Feinde.

Unter Einsatz eines Mogelpunktes schaffst du es zurück zum Schiff. (118)

108

Langsam schwimmst du auf den Turm zu. Holzplanken und uralte Steinquader ragen aus dem dunklen Wasser. An einem improvisierten Steg liegen die drei Thalukken, aber nicht nur diese! Fast hättest du laut aufgeschrien, denn hier liegt auch das Schiff von Monolus, deinem Herausforderer! Fackeln erleuchten den Platz vor dem Turm, Wachen patrouillieren über den Platz. Willst du an Land schleichen (125) oder das Schiff deines Konkurrenten entern (104)?





109

Du hast es geschafft, du stehst an Bord der Galeere deines Herausforderers. Um die Demütigung dieses Möchtegernpiraten komplett zu machen, wirst du ihn um ein paar Schätze ärmer machen und dein Zeichen in den Mast ritzen. Zuerst musst du aber noch die drei Schiffswachen ausschalten, um in Ruhe arbeiten zu können.

Eine Schleichenprobe +1 lässt dich unbemerkt an die Wachen herankommen und gibt dir zwei Kampfrunden Zeit, diese zu attackieren, ohne dass deine Gegner parieren können. Misslingt die Schleichenprobe, haben die Wachen die erste Attacke für sich und alle 15 Runden stößt ein Mann Verstärkung dazu, bis alle Gegner besiegt sind.

Solltest du das Wort „Kampfgefährte Hor“ notiert haben, dann kümmert sich Hor um die Unterstützung und du musst nur die drei Wachen niederringen. Hast du „Weibliche Unterstützung“ dabei, dann ist die Schleichenprobe nicht erschwert. Wirst du gar von einer „Kommandotruppe“ begleitet, treten beide Effekte in Kraft.

(Kampfart: Solo)

Die ersten drei Wachen

LeP: (70)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+5 Bronzeschwert
FK: (-)____
RS: 1 Lederkleidung
Aktionen: 3

Die Verstärkung

LeP: (70)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Bronzeschwert
FK: (-)____
RS: 1 Lederkleidung
Aktionen: 1

Wenn du den Kampf überlebst, geht es bei (134) weiter, ansonsten musst Du bei (28) weiterlesen.

110

Wie ein Blitz stürzt du dich auf die Marus. Wenn Hor dein „Kampfgefährte“ ist oder du mit einer „Kommandotruppe“ unterwegs bist, musst du nur einen Maru besiegen, ansonsten kämpfst du allein gegen die beiden.

(Kampfart: Solo)

Ein Maru

LeP: (26)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 1

Zwei Marus

LeP: (50)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 3

Geschafft (95) oder bist du Marufutter geworden(28)?

111

Du schleichst die Treppe hoch, bleibst aber auf halber Höhe stehen. Zwei Stimmen! Eine davon gehört Monolus, deinem Rivalen. „Seid unbesorgt, mein Amun. Ich bringe den Frosch sicher nach Ribukan und lass ihn auf die Nagah-Spione deiner Feinde los.“ „Sollte es dir tatsächlich gelingen, den Frosch nach Ribukan zu bringen, so wird dich mein Diener, der Hafenmeister, in Edelsteinen aufwiegen! Du musst ihm nur sagen, dass die Sonne Ribukans dich schickt. Doch nun verrate mir, wie du die





Marus dazu gebracht hast, die Kiste mit dem Dämonenfrosch zu bewachen. Diese Kreaturen fürchten doch den Frosch wie sonst nichts im Dschungel?“ „Nun, mein Amun,“ lacht der Amhasim auf „ich hab sie an die Kiste gekettet! Die lassen niemanden zur Kiste, der nicht als Parole meinen Namen nennt.“
Hmm... Wenn du schaffst, die Kiste mit dem Dämonenfrosch zu klauen und dem Hafenmeister zu übergeben, dann sind dir und nicht diesem Möchtegernpiraten die Edelsteine sicher. Notier dir den Namen deines Gegners als Codewort und schleich dich an die Kiste heran (122).

112

Erstaunt stellst du fest, dass Moea die Sprache der Echsen spricht! Geradezu scheußlich, diese Geräusche... Doch mit ihrer Hilfe erfährst du, dass in der Kiste ein Dämonenfrosch ist und der beim Hafenmeister in Ribukan abzugeben sei. (Notier dir „Monolus“). Nach kurzer Diskussion sind die Marus sogar bereit, die Kiste zu deinem Schiff zu bringen (118).

113

Die meisten Begegnungen mit fremden Kreaturen oder Kulturen scheitern an der

mangelnden Verständigung. So auch hier. Egal wie sehr du dich anstrengst, Die Marus wollen dich nicht zur Kiste lassen. Wenn Hor dein „Kampfgefährte“ ist, musst du nur einen Maru besiegen, ansonsten kämpfst du allein gegen die Beiden.

(Kampfart: Solo)

Ein Maru

LeP: (26)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 1

Zwei Marus

LeP: (50)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 3

Geschafft (95)! Oder bist du Marufutter geworden (28)?

114

Schwer fallen die ersten Regentropfen auf das Deck der *Todesheuler*, das Segel musste bereits gerefft werden, damit es nicht zerfetzt wird, deine Mannschaft rudert aus Leibeskräften, während du mehr mit wütenden Beschimpfungen als mit seemännischen Geschick das Schiff auf Kurs hältst. Dort! Am Fuße der Berge hat dein Ausguck eine Flussmündung erspäht!

Na, hoffentlich ist der Fluss tief genug, denkst du nervös, während ihr viel zu langsam darauf zusteuert. Hinein geht es in den von Mangroven gesäumten Fußlauf und schon bricht der Sturm mit all seiner Gewalt los. Doch unter dem Blätterdach der Urwaldriesen lenkst





du dein Schiff im letzten Moment in einen Seitenarm.

Das war knapp, aber immerhin hast du weder deine wertvolle Fracht, noch dein Leben verloren. Hoffentlich ist das Sauwetter schnell vorbei... Du wartest bei (117) auf das Ende des Sturms.

115

„Es wird Zeit, dich zu deinen Vorfahren zu schicken!“ knurrt Hor und greift dich an!

(Kampfarm: Solo) Hor der Barbar

LeP: (36)___ MO: (8)___
Schaden: 1W+7 grobe Keule
AT: (13)___ PA: (12)___
Manöver*: Wuchtschlag
FK: (-)___ RS: (-) Lendenschurz
(*Manöver: Alle drei Runden setzt
Hor einen Wuchtschlag +4 ein.)
Aktionen: 1

Der Brokthar hat dir die Fresse poliert? Dann weiter zu (34).

Du hast den Hund an seinen Platz verwiesen? Zieh dir von deiner Mannschaftsstärke 2 Punkte von AT und PA ab und schmeiß den Kadaver über Bord! Weiter bei (102).

116

Weißt du ein Codewort, das du den Marus mitteilen möchtest (119) oder bist du mit „Weiblicher Unterstützung“ oder gar einer „Kommandotruppe“ unterwegs (112)? Sonst musst du bei (113) weiterlesen.

117

Du und deine Mannschaft regenerieren jeweils 2W+2.

Zwei Tage dauert es, bis sich der Sturm gelegt hat. Wurde auch Zeit, noch ein Tag länger und dir wären Kiemen gewachsen. Allerdings

neigen sich die Vorräte der Todesheuler nun langsam dem Ende zu. Ein Teil der Mannschaft macht sich auf den Weg, um in den Wäldern rings um euch nach Affen, Nagern und Reptilien zu jagen. Solltest du Moea an Bord haben, verbringst du den Tag damit, die hübsche junge Parnhai näher kennen zu lernen. Es dämmt - nun ja, unter dem Blätterdach dieses Urwaldes dämmt es eigentlich immer - als einer der Matrosen, die du zum Jagen geschickt hast, aufgeregt zurückkehrt. „Heda, wo sind die anderen? Wo sind die Affen, die ihr jagen solltet?“ brüllst du ihm entgegen. „Affen?“ grinst er dich an. „Wir haben etwas viel besseres als Affen gefangen, mein Kapitän. Drei Thalukken¹⁰ sind vor kurzem den Fluss hinaufgefahren. Eine trug ein Prinzensegel aus Ribukan. Die anderen Jäger warten unten am Delta!“ Mmh... Das ist zumindest eine nähere Betrachtung wert... (140)

118

Noch beim ersten Morgenrot lässt du die Segel setzen und zwei Tage später erreichst du wieder den Ozean. Zwar wirst du verfolgt, doch gelingt es dir, deine Feinde rasch abzuhängen (154).

119

„Monolus schickt mich.“ (121)

„Im Namen des Amun Akim ben Sabu-Amin von Ribukan.“ (124)

„Gebt mir den Dämonenfrosch.“ (132)

120

Schnell holst du das flüchtende Schiff ein. Elende Feiglinge! Auch diese sollen deinen Zorn zu spüren bekommen!

¹⁰ Die Thalukken Rakshazars entstanden aus den Schiffen, mit denen die Tulaminden einst an den Gestaden der Remshen anlandeten. Im Vergleich zu Ihren aventurischen Schwestern sind diese kleiner, haben oft nur ein offenes Deck und besitzen meistens nur einen Ausleger.





(Kampfart: Alle)

Besatzung der Thalukke

LeP: (90)____ MO: (7)____
AT: (11)____ PA: (11)____
Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter
FK: (9)____
RS: 1 Lederkluft
Aktionen: 2

Noch während der Verfolgung schießen deine Leute zwei Pfeilsalven auf die flüchtenden Gegner ab, bevor ihr im Nahkampf aufeinanderprallt.

War der Kampf erfolgreich (142) oder einer zu viel (14)?

121

Ohne Murren folgen dir die Marus samt Kiste zu einem Einbaum im Hafen. Gemeinsam rudert ihr zurück zur *Todesheuler* (118).

122

Im Schatten eines riesigen Quaderblocks schleichst du dich bis auf einen Steinwurf weit heran. „Was mag wohl hier einst gestanden haben?“ denkst du dir, während du mit der Hand über die fremdartigen Zeichen im Stein streichst. Dein Atem stockt. Die beiden Wachen, die du im Zwielflicht der Fackeln nur ungenau erkennen konntest, entpuppen sich aus der Nähe betrachtet als Kaimanmenschen¹¹.

Beide Kreaturen sind an einem Bein mit der Kette, die um die mannshohe Kiste geschlungen ist, verbunden. Sie können sich kaum fünf Schritt weit von der Kiste entfernen,

¹¹ Kaimanmenschen, auch Marus genannt, sind Echsenwesen, die im Aussehen einem auf zwei Beinen laufenden Kaimans ähneln.

scheinen allerdings höllische Angst vor ihrem Inhalt zu haben.

Du kannst die beiden Marus hier zurücklassen und nach (130) schleichen. Solltest du nur Hor als „Kampfgefährte“ dabeihaben oder aus dem Schatten heraus angreifen wollen, dann auf nach (110). Andernfalls könntest du auch versuchen, mit den Echsen zu reden (116).

123

Würfle mit einem W6. Bei einer 1 oder 6 lies bei (154) weiter, bei einer 2, 3, 4 oder 5 lies bei (97) weiter.

124

Wie ein Blitz stürzen sich die Marus auf dich. Wenn du Hor als „Kampfgefährte“ hast oder du mit einer „Kommandotruppe“ unterwegs bist, musst du nur einen Maru besiegen, ansonsten kämpfst du allein gegen die Beiden.

(Kampfart: Solo)

Ein Maru

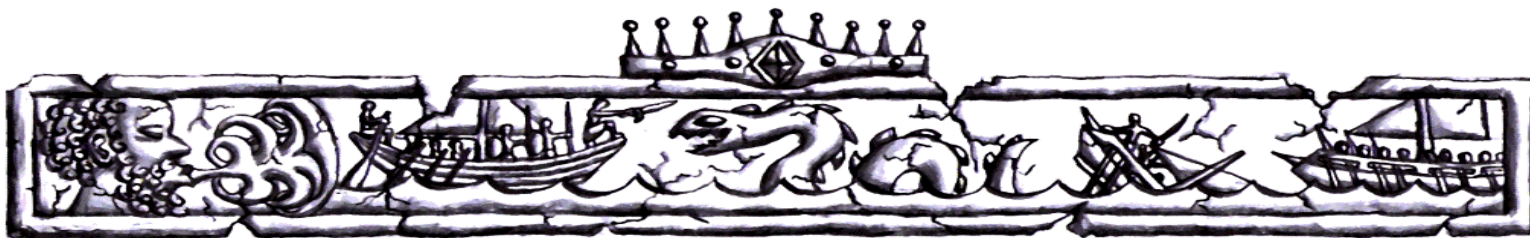
LeP: (26)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 1

Zwei Marus

LeP: (50)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 3

Geschafft (95) oder bist du Marufutter geworden (28)?





125

Fackeln tauchen den Platz in ein dämmriges Zwielflicht, Schatten tanzen auf den Wänden des Turms und den uralten Ruinen, die den Hafen säumen. Schwere Gewitterwolken ziehen auf. Von deinem Versteck aus beobachtest du Soldaten auf ihrem Wachrundgang. Nahe dem Turm kannst du zwei Soldaten erspähen, die furchtsam eine große Kiste bewachen, um die schwere Ketten gelegt sind. Aus einem Fenster des Turmes dringt fahles Licht. Am Wasser liegt ein Floß. Willst du mit dem Floß zurück zur *Todesheuler* rudern (118) oder interessiert dich der Inhalt der Kiste (122)? Ach, du willst lieber in den Turm? (99)

126

Der Schlag hat gesessen, die Antwort aber auch. Ziehe dir und Azzar je 2SP (A) ab. Mit der Handkante hast du den Musikknochen des Brokthar getroffen, allerdings musstest du deinerseits einen Fußtritt von Azzar einstecken. Jetzt steht Ihr euch lauernd gegenüber. Greifst du deinen Gegner mit einem Ellenbogenstoß in die Rippen an (168) oder versuchst du, ihn in die Nieren zu treten (179). Du kannst auch versuchen, unter seinen Beinen hinweg zu tauchen, um mit einem Ellenbogenstoß seinen Rücken zu treffen (175).

127

„An die Riemen, Männer! Noch vor dem Abend gehört ihre Ladung uns!“

Die Worte lassen dich aufschrecken, denn dieser vertraute Befehl stammt diesmal leider nicht von dir! Dieser schiffbrüchige Barbar, in der Zwischenzeit eine wichtige Stütze deiner Mannschaft geworden, erdreistet sich, deine Piraten herumzukommandieren!

„Was fällt dir ein, du Knochenwüterausruf! Ich bin hier der Kapitän und allein ich gebe auf diesem Schiff die Befehle! Erhebe du Rattenfuzz noch einmal deine Stimme und ich lass dir die Haut abziehen!“ Wütend funkeln dich die

Augen Hors an. Konntest du ihn mit einer CH-Probe + 2 auf seinen Platz verweisen (102) oder nicht (115)?

128

Die Schätze ziehen dich nach unten! Immer tiefer sinkst du hinab. Du musst Ballast loswerden! Streiche 4 TE von deiner Beute und wiederhole die Schwimmen-Probe erschwert um $\frac{1}{4}$ der restlichen Beute (aufgerundet). Schaffst du die Probe und gelangst zurück auf dein Schiff? (118) Wenn nicht, wiederhole diesen Abschnitt.

129

Du holst zu einem ordentlichen Kinnhaken aus. Mit allem hättest du da gerechnet, nur nicht, dass Azzar diesen Schlag einfach so wegsteckt und gleich darauf zubeißt! Ihr beide erhaltet 2 SP(A). Willst du nun seine Schulter attackieren (207). Du kannst auch sein Zwerchfell angreifen (158) oder ihm mal so richtig schön in die Familienjuwelen treten (165).

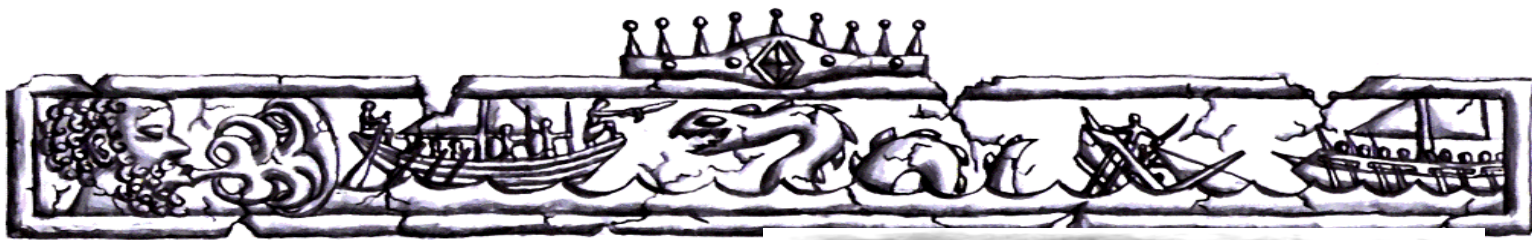
130

Wie gut bist du eigentlich im Schleichen? Leg eine Probe ab und erreiche wie durch ein Wunder sicher dein Schiff, wenn sie dir gelingt. (118) Bei einem Misserfolg geht es für dich nach (135). Solltest du „Weibliche Unterstützung“ haben, oder gar eine „Kommandotruppe“ dabei haben, ist die Probe um 2 Punkte erleichtert.

131

Deine Mannschaft legt sich in die Riemen und gibt ihr Bestes und tatsächlich gelingt es euch, die Thalukken einzuholen. Wie ein gewaltiger Sturm fährt ihr unter die Schiffe. Auf alles waren die Matrosen vorbereitet, nur eben nicht auf euren Angriff. Nach einem gehörigen Durcheinander stellen sich zwei der Schiffe zum Kampf, während das dritte zu entkommen





versucht. Wenn du beide Mannschaften innerhalb von 15 Runden besiegst, kannst du bei (120) die Verfolgung aufnehmen.

(Kampfart: Alle)

Besatzung der zwei Thalukken

LeP: (150)____ MO: (8)____
AT: (11)____ PA: (11)____
Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter
FK: (9)____
RS: 1 Lederkluft
Aktionen: 4

Deine Mannschaft darf zwei freie Pfeilsalven abschießen, bevor es in den Nahkampf geht, in dem auch El Qursan blutig unter seine Feinde fahren kann.

Du erbeutest insgesamt 300 TE. Wenn Du mehr als 15 Runden gebraucht hast, dann setzte deine Reise in Richtung Ribukan (154) fort. Du wurdest besiegt? (14)

132

Wie ein Blitz stürzen sich die Marus auf dich. Wenn Hor dein „Kampfgefährte“ ist oder du mit einer „Kommandotruppe“ unterwegs bist, musst du nur einen Maru besiegen, ansonsten kämpfst du allein gegen die beiden.

(Kampfart: Solo)

Ein Maru

LeP (26)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 1

Zwei Marus

LeP: (50)____ MO: (9)____
AT: (12)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Keule
FK: (-)____
RS: 1
Aktionen: 3

Geschafft (95) oder bist du Marufutter geworden (28)?

133

Laut heult Azzar auf! Zieh ihm 1 SP(A) ab und freue dich darüber, dass er sich schmerzend den Arm hält. Willst du mit deiner Handkante seinen Rücken attackieren (175), ihm gegen das Schienbein treten (196) oder ihm mit voller Kraft auf sein Knie schlagen? (181)

134

Schnell kletterst du zum Heck hinauf und betrittst das Zelt des Kapitäns. Hier stehen die Truhen, gefüllt mit erbeutetem Gold und Edelsteinen. Ein Lächeln huscht über dein Gesicht. Flink sammelst du Gold in Höhe deiner KK in TE auf. Hoffentlich behindert der Schatz dich nicht beim Schwimmen. Solltest du das Codewort „Kampfgefährte Hor“ notiert haben, dann bereichert Hor deine Beute um 25 TE. Hast du „Weibliche Unterstützung“ dabei, erbeutet Moea für Dich 10 TE. Wirst du gar von einer „Kommandotruppe“ begleitet, erbeutet diese gemeinsam sogar 40 TE. Schnell ritzt du noch dein Zeichen in den Mast des Schiffes, um die Demütigung komplett zu machen. Willst du zurück zu deinem Schiff schwimmen (138) oder willst du im Hafen nach einem Floß suchen, um zum Schiff zu rudern (125)?

135

Zu laut! Die Marus sind auf dich aufmerksam geworden! Zeit, hier zu verschwinden, bevor noch Alarm geschlagen wird. Weiter bei (118).





136

Du willst Azzar einen Schlag auf den Kopf geben, der selbst Mammuts umhaut. Dumm nur, dass der Eunuch einen Steinschädel zu haben scheint. Du verstauchst dir zwei Finger und handelst dir neben höllischen Schmerzen auch 1 SP(A) ein. Willst Du versuchen, mit einem Sprung gegen den Kopf (151) oder einem Schlag Richtung Zwerchfell (158) deinem Gegner zuzusetzen? Vielleicht wird es aber auch Zeit, deinem Gegner gehörig gegen das Schienbein zu treten (196).



137

Der Sturm war verheerend. Riesige Brecher wirbelten dein Schiff herum, der Mast splitterte ob der gewaltigen Urkraft des Windes. Einige deiner Männer versuchten, den Mast als SchLpPanker zu missbrauchen, doch selbst damit hatte die *Todesheuler* in diesem Inferno aus Wasser und Wind kaum eine Chance. Mehr als einmal musstest du dein ganzes Geschick aufwenden, um das Schiff vor dem Kentern zu bewahren. Erst nach Stunden zog der Sturm nach Westen ab, wo er wohl in ein paar Tagen auf die Iomischen Inseln treffen würde.

Ziehe deiner Mannschaft dauerhaft 20 Lebenspunkte ab und beschwere dich bei der Göttin H'Shesshivan, dass sie dich nicht mit mehr Verstand gesegnet hat und du in diesen Sturm gesegelt bist! Mit dem kümmerlichen Rest deiner einst großen Mannschaft geht es weiter Richtung (154).

138

Zeige, wie gut du schwimmen kannst! Die Schwimmen-Probe ist um $\frac{1}{4}$ der TE erschwert, die du soeben (selbst) erbeutet hast. Geschafft! (118) Oder hast du zu viel Gold mitgenommen? (128)

139

Geschickt weichst du einem Sprungangriff des wütenden Brokthar aus und kaum, dass er am Boden liegt, trittst du ihm in die Rippen. „Du Ratte!“ brüllt Azzar. Er erhält 2 SP(A). Schneller als du erwartet hast, ist der Brokthar wieder auf den Beinen.

Mit einem gewaltigen Kopfstoß schickt dich der riesige Kerl zu Boden, was zur Folge hat, dass du ebenfalls 2 SP(A) erhältst. Während Azzar sich nun für dieses schmerzhaftes Manöver von den Zuschauern feiern lässt, überlegst du, wie du ihn weiter angreifen willst.

Wie wäre es mit einem Tritt gegen das Schienbein? (196) Vielleicht sollten aber auch seine Augen dein nächstes Ziel sein (161) oder doch lieber das Zwerchfell? (158)





140

Du lässt das Schiff sofort zum Ablegen klar machen und kaum eine Stunde später rudert die *Todesheuler* den Fluss hinauf. Kaum ein Licht fällt durch das dichte Blätterdach, eine schwüle Hitze lastet auf dir und deiner Mannschaft. Zwei ganze Tage rudert ihr, bevor sich der Fluss vor euch zu einem riesigen See erweitert. Am Nordrand des Sees lässt sich ein Gebirge erahnen. Am Horizont lassen sich die Segel der Thalukken ausmachen. Hast du Hor an Bord, dann gehe zur (127). Sonst entscheide bei (102) wie die Jagd weitergehen soll.

141

Da hast du aber einen dicken Fang gemacht! Neben 400 TE in Gold befindet sich auch noch ein echter Prinz am Bord! Amun Akim ben Sabu-Amin von Ribukan! Diese Geisel ist von unschätzbarem Wert, sicher zahlt einer seiner Brüder eine schöne Summe, damit dieser Prinz über die Planke geht. Notiere dir das Codewort „Amun“ und segle nach (153).

142

Verdattert landest du auf deinem Hosenboden. Dein Versuch, mit dem Ellenbogen die Schulter deines Gegners zu attackieren war ungefähr so erfolgreich wie der Versuch einer Mücke einen Knochenwüter zu rammen. Nicht nur, dass du regelrecht abgeprallt bist, nein: Nun schmerzt auch noch dein Ellbogen! Du erhältst 2 SP(A). Rammst du den Brokthar dein Knie in die Magengrube (148) oder gibst du ihm einen Tritt in die Kronjuwelen? (165) Vielleicht hilft auch ein Schlag gegen das Knie weiter (181).

143

Noch bevor du mit der Wächterin die Waffen kreuzen kannst, hat ihr Moea schon ein fremdartiges Pulver ins Gesicht geblasen. Verblüfft sieht euch die Wächterin an, dann kippt sie nach hinten um. Woher hatte sie denn

dieses Zeug, verdammt?! „Worauf wartest du?“ ruft sie und treibt dich zur Eile an. (111)

144

Du triffst Monolus im „*Drachenschlund*“, einer heruntergekommenen Hafenkneipe. Der Amhasim hat sich inmitten seiner erbeuteten Schätze auf einem Thron niedergelassen. „Ah, da kommt ja mein Gegner. Endlich... ich grüße dich, El Qursan.“ grinst er dich an und prostet dir aus einem goldenen Kelch zu. „Mach es dir bequem, die Kneipe hier habe ich soeben gekauft.“ lacht er und ist darauf gespannt, was deine Männer gleich hereintragen werden. „Dann zeig mal her, was du plündern konntest...“ Hast du weniger als 1000 TE erbeutet, lies bei (2) weiter - bei weniger als 2000 TE bei (218). Du hast mehr als 2000 TE erbeutet (147)? Sogar mehr als 9000 TE? (248)

145

Du beobachtest den Hafen und gibst Kommandos zum Einlaufen, als dir eine kleine Thalukke auffällt, die auffällig unauffällig versucht, an die *Todesheuler* heran zu manövrieren. Während du noch skeptisch das Schiff beobachtest, fliegen schon die ersten Enterhaken über deine Backbordreling! Die Thalukke war nur ein Ablenkungsmanöver für jene Piraten, die sich unbemerkt in kleinen Einbäumen genähert haben. "Piraten überfallen den König der Piraten - nicht mit mir!" denkst du und schon entbrennt eine zünftige Keilerei.

**(Kampfart: Alle)
Piraten**

LeP: (120)___ MO: (8)___

AT: (11)___ PA: (11)___

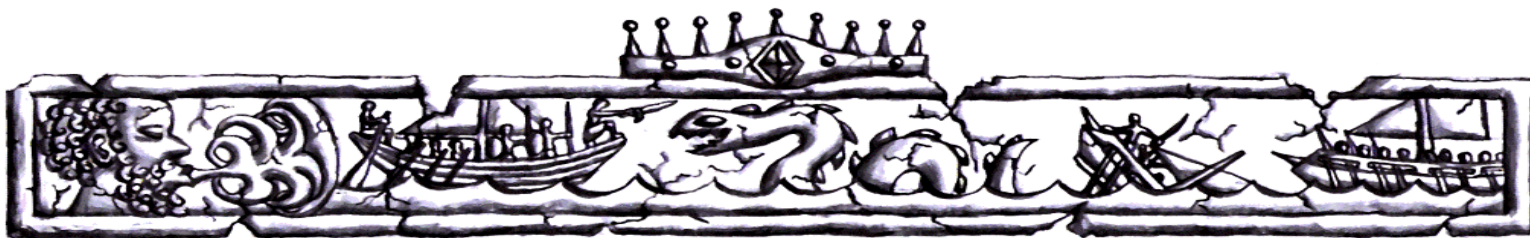
Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter

FK: (-)___

RS: 1 Lederkluft

Aktionen: 2





Waren diese Ratten kein Problem für dich (166) oder sind diese Piraten die wahren Könige der See? (155)

146

Flink durchsuchst du die Toten, doch außer ein paar Talismanen, fast wertlosen Münzen und weiterem Tand findest du nichts. Danach wendest du dich dem Gefangenen zu. Die langen Haare haben dich zuerst annehmen lassen, dass es sich um eine Frau handelt, doch hängt eindeutig ein kräftiger Mann von kaum 20 Sommern bewusstlos in den Ketten. Wunden bedecken den ganzen Körper.

Willst du ihn wecken und mit ihm sprechen? (243) Oder lässt du ihn zu den anderen Sklaven in den Bauch deines Schiffes werfen? Falls ja, notiere dir das Codewort „Gefangener“ und lies bei (209) weiter.

147

Du schüttest deine Beute vor die Füße deines Herausforderers. Höher und höher türmen sich die Schätze, die du erbeutest hast, blasser und blasser wird Monolus Gesicht. Und noch immer bringen deine Männer Kiste um Kiste in die viel zu enge Schankstube. Grinsend entreißt du Monolus seinen Goldkelch und nimmst einen tiefen Schluck. „Nun gehört die Schenke wohl mir. Und der ganze Kram, der hier rumliegt ebenfalls.“ Selbstherrlich zerrst du ihn beiseite und nimmst auf dem Thron platz. „Monolus, Darf ich dich an deinen Wetteinsatz erinnern? Männer, nehmt ihn fest! Und dann brecht dem Angeber, der es gewagt hat, mich herauszufordern, die Beine und schneidet seine Fersen durch! Er soll den Rest seines Lebens wie ein Wurm vor mir kriechen!“

Unter dem Gejohle deiner Kameraden wird Monolus herausgeführt und eine Siegesfeier, die Ihresgleichen sucht, erfüllt deine neue Hafenkneipe. Gehört Moea zu deiner Crew? (251) Nur für den Fall, dass dem nicht so ist... Zählt Yasmina zu deiner Crew? (245) Ansonsten lies bei (255) weiter.

148

Mit voller Kraft rammst du dein Knie in Azzars Magen, der mit schmerzverzerrtem Gesicht zusammensackt. Die Zuschauer über dem Loch toben vor Begeisterung! Gib Azzar 2 SP(A) und bereite deine nächste Attacke vor, einen Sprungangriff gegen die Schulter (207), einen Schlag in Richtung Zwerchfell (158), der wohl zu anhaltender Übelkeit führen wird oder einen Tritt in die Achselhöhlen (153).

149

„Eigentlich sollte der ganze Hafen voll mit Handelsschiffen sein. Doch durch den Bürgerkrieg bleiben die meisten Händler weg. Nur ein paar Schiffe von den Inseln liegen vor Anker. Da, schaut mal aus dem Fenster! Die Galeere, die gerade einläuft, ist zusammen mit eurem Schiff das größte, was der Hafen heute zu bieten hat.“

Als du dem Blick folgst, erkennst du entsetzt, dass dies das Schiff deines Herausforderers ist. So früh schon hier? denkst du. Dann wendest du dich wieder dem Hafenmeister zu. Willst du den Hafenmeister über „Hafenpiraten“ (183) ausquetschen oder hast du dir das Codewort „Monolus“ notiert (157)? Natürlich kannst du auch den Hafen aufsuchen (176).

150

Diese Möchtegernpiraten hast du eiskalt erwischt. Während sich der Musiker gleich aus dem Staub macht, torkeln dir 3 schwer angetrunkene Piraten entgegen.

(Kampfarm: Solo)

Drei besoffene Piraten

LeP: (90)____ MO: (8)____

Schaden: 1W+3 Bronzeschwert

AT: (10)____ PA: (9)____

FK: (-)____ RS: (-) Matrosenkleidung

Aktionen: 3





Nach 10 Runden taucht aus dem Schatten ein Maru auf, der sich dir ebenfalls in den Weg stellt. Besiegst du deine Gegner (146) oder unterliegst du (28)?

Ein Maru

LeP: (26)___ MO: (9)___

AT: (12)___ PA: (11)___

Schaden: 1W+4 Keule

FK: (-)___

RS: 1

Aktionen: 1

151

Du springst hoch, hältst dich an dem Gitter fest, das das Loch verschließt und schwingst dich in Richtung des Kopfes deines Gegners. Leider streifst du Azzar nur, doch schon dieser leichte Treffer richtet 1 SP(A) an. Azzar hustet, spuckt Blut und Zähne. Weiter geht es mit einer Attacke deines Knies in die Magengegend (148) einem Schlag gegen das Knie (181) oder einem Schlag gegen die Augen (161).

152

Die Hafenmeisterei liegt in einem alten Leuchtturm, der direkt in die westliche Hafenmauer eingelassen ist. Im Erdgeschoss hat sich zudem einer der zahllosen Kulte Ribukans eingenistet und einen kleinen Schrein eingerichtet. Vor der Statue beten eine Handvoll Seenomaden, ein Kultist verkündet (wieder einmal) den bevorstehenden Weltuntergang. Eine Treppe führt hoch zum Hafenmeister, der von seinem Turm aus das Treiben im Hafen beobachtet. Hast Du „Monolus“ als Codewort notiert (157) oder willst du dich über den Hafen informieren (149)? Du kannst die Hafenmeisterei auch verlassen und im Hafen überlegen, was du nun tun willst (176).

153

Mit voller Wucht triffst du die Achselhöhle deines Gegners und kugelst ihm fast die Schulter aus. Azzar erhält 2 SP(A) Schaden. Jetzt heißt es mit einem Tritt in die Nieren (179), einem Ellenbogen in den Rippen (168) oder einem ordentlichem Schlag gegen die Schienbeine(196) nachzusetzen.

154

*Oh Ribukan, reich an Gold,
wie war dir dein Schicksal hold!
Doch Zeit vergeht
und Gold verweht!*

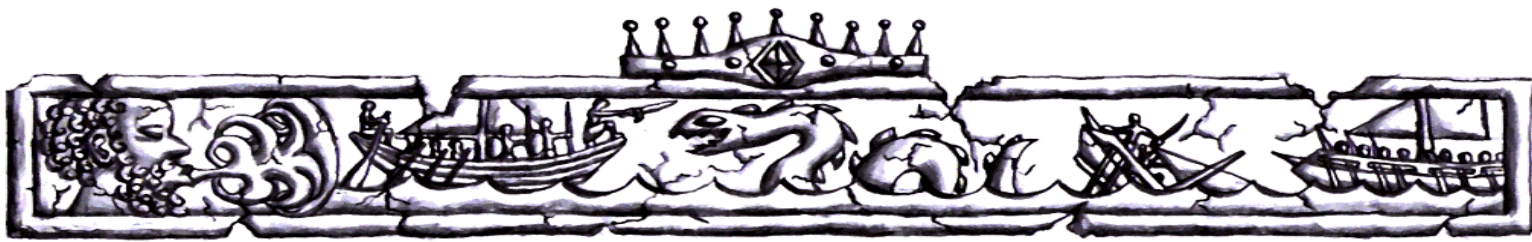
Noch vor zwei Dutzend Jahren war Ribukan eine blühende Stadt, voll Leben, voll Reichtum! Die Hand des Sultans Sabu-Amin lastete nur leicht auf der Stadt, die Ipexco waren aus den dichten Wäldern vertrieben, Handelsschiffe mit Gewürzen und Edelh Holz von den Inseln; Reis aus Shahana, Mais und Kupfer aus dem Yal-Hamat-Gebirge und Zinn aus Teruldan trafen täglich ein und die schwimmende Festung, ein Bauwerk, älter als alle Zeit, verkündete von weitem: „Hier liegt Ribukan, die Perle des Südens, Beherrscherin des Gelben Meeres und all der Länder, die daran angrenzen!“

Dumm nur, dass schon in der selben Nacht, in der Sultan Sabu-Amin beim Liebesspiel mit einer seiner mehr als 100 Konkubinen sein Leben aushauchte, zwischen den rund 200 Nachkommen ein blutiger Krieg um die Nachfolge entbrannte. Heute leben nur noch 40 dieser Prinzen und Bastarde, um die es ein wenig ruhiger geworden ist.

Zwar ziehen die Häscher der Amuns immer noch durch die Ruinen und nahen Wälder, doch geht man mittlerweile sehr viel subtiler miteinander um. Denn Ribukan, der Preis dieses Krieges, ist zu einem einzigen Ruinenfeld verkommen.

Einzig das Hafenviertel, heute Zentrum der Stadt, sowie der alte Sultanspalast wurden vor den Wirren verschont, denn der Kommandant der Stadtgarde konnte in letzter Sekunde durch





ein Abkommen verhindern, dass die Prinzen noch mehr von der alten Pracht zerstörten. Einst eine Stadt der tausend Minarette, ragen diese heute vielfach als geborstene und mahnende Finger in den Himmel der Stadt, deren Gebiet langsam von den Klauen des nahen Dschungels zurückerobert wird.

Außerhalb des Hafenviertels können nur die Gerissensten und Stärksten überleben und du bist überzeugt, dass du noch sehr viel gerissener und stärker bist als alle Anderen und hast vor, auch noch das letzte Körnchen Gold aus diesen traurigen Mauern zu quetschen. Weiter bei (160).

155

Zu viele Ratten sind des Hundes Tod, heißt eine alte Weisheit aus Yal-Mordai. Du liegst gefesselt auf einem Einbaum und musst zusehen, wie die Piraten deinen Laderaum ausräumen. Du selbst blickst einer ungewissen Zukunft als Sklave entgegen... Zeit für einen Mogelpunkt, nicht wahr?

156

Die einzigen, die vom Prinzenstreit um den Thron profitiert haben, sind die Schwertgießer und Rüstungsbauer, die hier im neutralen Gebiet täglich unzählige neue Schwerter und Rüstungen fertigen. Zu einem dieser Rüstungsbauer gehst du nun. Willst du dir eine Rüstung kaufen (173) oder hast du Zähne zu verkaufen (172)?

157

Der Hafenmeister freut sich über die Nachricht, dass du eine Dämonenkröte für ihn hast. „Nun werden wir die Nagah¹², die unsere Feinde beraten, ein für alle mal das Fürchten lehren!“ Nachdem die Kröte von Bord ist, erhältst Du 200 TE an Gold.

Streich das Codewort „Monolus“ von deiner Liste und lese bei (176) weiter.

158

Normalerweise führt ein Faustschlag in der Nähe des Zwerchfells bei einem Gegner zu unkontrollierter Magenentleerung. Dumm nur, wenn man das Ziel knapp verfehlt und der Gegner umso wütender wird. Eine schallende Ohrfeige später (Du erhältst 1 SP(A)) stehst du vor der Frage, ob du mit der Faust (133) oder mit der Handkante (207) seinen Ellenbogen attackieren willst. Natürlich kannst du auch versuchen, mit einem Sprung seine Schulter anzugreifen (126).

¹² Die Nagah sind Echsenwesen mit einem annähernd humanoiden Oberkörper und einem schlangenartigen Unterleib. Sie leben in uralten Tempelstädten im Südosten von Ribukan, verehren H'Shesshivan, die Göttin der Weisheit und der Magie, verfügen über mächtige Illusionsmagie und schier unendliches Wissen. Bei den Bewohnen Ribukans sind sie als Orakel und Berater sehr geschätzt, gleichzeitig fürchtet man sie ob ihrer Macht. Aus einem nicht näher bekannten Grund scheinen die Nagah das Meer und alle großen Wasserflächen zu fürchten.





159

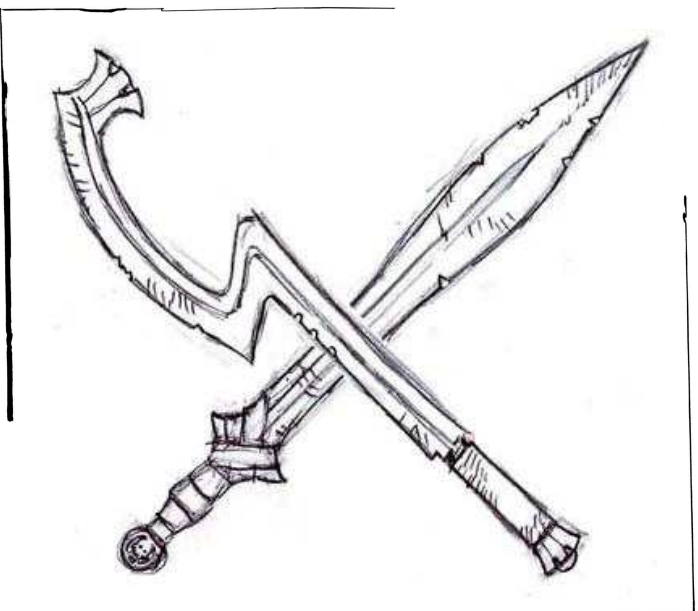
„Hey, Azzar! Hier ist einer, der nicht zahlen kann!“ Drei kräftige Türsteher zerren dich zu Azzar, einem ehemaligen Palasteunuchen und nun Herr des „Loches“. „Du kleiner Floh, weißt du, was Pleitegeiern wie dir blüht? Werft ihn in das Loch, ich werde Ihm gleich alle Knochen brechen!“ herrscht Azzar die Türsteher an. Wenn du den nun folgenden Kampf wider aller Erwartungen gewinnen solltest, dann erhältst du ein Preisgeld von 200 TE, solltest du verlieren, findest du dich in der Sklaverei wieder. Notiere dir schon mal die Nummer (199) für deinen Sieg, oder die (155) für den Fall deiner Niederlage. Mit einem Fluch auf den Lippen wirst du ins Loch gestoßen und bist nun richtig sauer. Willst du gegen Azzars Schulter springen (207), mit Schmackes gegen die Brust springen (187) oder deinen Ellenbogen in den Rippen des Brokthar versenken (168)?

160

Würfle mit einem W6. Bei einer 1, 3 oder 5 lies bei (145) weiter, sonst bei (176).

161

Schnell wie eine Schlange tauchst du unter einem mächtiger Schwinger hindurch und



attackierst die Augen des Eunuchen. Azzar brüllt kurz auf und taumelt ein paar Schritte zurück. Du kannst ihm 2 SP(A) zufügen. Willst du sein Knie angreifen (181) oder die Leistengegend? (165)

162

Der Sklavenmarkt von Ribukan befindet sich in innerhalb der Ruinen eines Gebäudes, das noch aus der marhynianischen¹³ Zeit stammt. An den Außenwänden wurden im Laufe der Jahrhunderte Hütten und Stände errichtet. Im Inneren findet sich der große Sklavenmarkt. Früher konnte man hier hunderte von Sklavenhändlern finden, die Parnhai für die Galeeren, zum Perlentauchen oder für die Arbeit auf den Feldern kauften und verkauften. Heute jedoch sind fast nur noch die Einkäufer der Prinzen unterwegs, die hier Sklaven für den Dienst an der Waffe suchen.

Daher kannst du nur einen Preis von läppischen 30 TE je Sklaven erzielen. Solltest du das Codewort „Amun“ notiert haben, dann wirst du deine adelige Fracht für 300 TE los. Hast du „Gefangener“ notiert, kannst du diesen für stolze 70 TE verkaufen. Nachdem du deine Lebendware umgeschlagen hast, kehrst du zum Hafen zurück (176).

¹³ Das marhynianische Reich war ein Imperium, das vor Jahrtausenden das Land beherrschte. Dort huldigte man einem blutrünstigen, mächtigen Gott, dessen Name zwar vergessen ist, aber dessen Kulte noch heute existieren. Die Bewohner dieses Imperiums entwarfen auch die Schwimmenden Festungen. An Bord dieser Festungen wollten sie die Küsten des Westkontinents erobern und das dortige Land von den Götzendienern Prois, Rontars, Vsars und E'rds reinigen. Soweit kam es jedoch nicht, da ein anderer Gott, Ingor der Zerstörer, einen riesigen Kometen auf die Hauptstadt des verfluchten Reiches schleuderte und so dessen Herrschaft beendete. Noch heute befindet sich am Ort des Einschlages ein gigantischer Feuersee. Dieser See ist den Bewohnern Ronthars heilig. Als die Tulamiden vor etwas mehr als 2300 Jahren die Küste Rakshazars erreichten, fanden sie nur von Echsen, Orks und Brokthar bewohnte Ruinen und eben jene schwimmenden Festungen vor.





163

Jubel erklingt, als dein toter Gegner aus dem Ring geschleift wird. „Du bist ein guter Kämpfer, Fremder.“ Azzar erhebt sich von seinem Thron auf der Galerie über der Grube: „Ich gebe dir die Ehre, gegen mich im nächsten Kampf anzutreten, wenn du genügend Mumm hast.“ „Komm du nur runter und ich versohle dir den Hintern, Eunuch!“ entgegnest du. „Mutige Worte. Lass nun aber Taten sprechen. Wir kämpfen ohne Waffen, nur mit der bloßen Faust!“ Lese bei (174) weiter.

164

Du drückst dich durch die Gäste der Spielhöhle. Beim Schildkrötenrennen bleibst du fasziniert stehen. „Kommt alle her und werdet Zeuge des epischen Rennens zwischen Sahahe, der Tochter der Winde, Gilames, Königin der Wellen und Nahages, Mutter aller Rennschildkröten! Hey Fremder,“ der Ausrufer deutet auf dich „willst du dein Gold auf eine dieser windesschnellen Rennschildkröten setzen?“

Die Regeln für dieses Rennen sind einfach. Nimm drei, am besten verschiedenfarbige, W6. Um das Rennen zu gewinnen, muss eine Rennschildkröte mindestens 24 Punkte erreichen. Ordne jeder Schildkröte eine Farbe zu, würfle und addiere die Ergebnisse einer Farbe, bis eine Schildkröte gewonnen hat. Wenn du eine Brettspiel-Probe +2 schaffst, darfst du einen Wurf wiederholen. Vermasselst du aber die Probe, fällt die Schildkröte um so viele Punkte zurück, wie die Probe danebenliegt. Du kannst auf eine Schildkröte so viel wetten, wie du willst, jedoch maximal 100 TE mehr als du besitzt. Verliert deine Schildkröte, bist du deinen Einsatz los. Wenn das Glück dir aber hold ist, kannst du deinen Wetteinsatz verdoppeln. Wenn du also 100 TE einsetzt, erhältst du 200 TE Gewinn und deinen Einsatz zurück. Allerdings sind nach spätestens 1000 gewonnenen TE alle Mitspieler pleite oder suchen verärgert das Weite. Solltest du deine Schulden nicht bezahlen können,

dann lies bei (159) weiter. Ansonsten kannst du dich in der Spielhöhle umsehen (169).

165

Mit diesem Manöver hast du bei Azzar keine Chance (nebenbei, eine erfolgreiche Attacke hätte Azzar kaum beeindruckt). Blitzschnell umfasst der Eunuch dein Bein und schleudert dich einmal quer durch das Loch. Das allein wäre schon unangenehm, doch so richtig schlimm ist der Aufprall auf die Wand, die mit Tonscherben gespickt ist. Stöhnend steckst du die 2 SP(A) weg. Wie wäre es, wenn du nun die Augen deines Gegners attackieren würdest (161)?

Nein, lieber springst du gegen seinen Kopf (151) oder rammst mit den Ellenbogen die Schulter Azzars (142).

166

Gerade ergibt sich der letzte dieser verdammt frechen Piraten. Leider sind diese Hunde bettelarm. Nun ja, fünf von ihnen taugen noch als Sklaven und wandern direkt in den Frachtraum (176).

Notiere dir aber vorher noch das Codewort „Hafenpiraten“.

167

Du traust deinen Augen kaum, als du an der Kaimauer stehst. An der *Todesheuler* klettert grade ein Dutzend zerlumpter Gestalten herauf und in diesem Moment tauchen noch weitere aus dem trüben Wassern auf! Hafenpiraten! So ein verfluchtes Pack! Na hoffentlich kann sich deine Mannschaft auch ohne dich verteidigen. Senke den Moralwert deiner Mannschaft für den Kampf um 2 Punkte, es sei denn, du hast Hor an Bord.





**(Kampfarm: Alle)
Piraten**

LeP: (100)____ MO: (8)____
AT: (11)____ PA: (11)____
Schaden: 2W+2 Bronzeschwerter
FK: (-)____
RS: 1 Lederkluft
Aktionen: 2
(El Qursan darf nicht eingreifen!)

Schaffen es deine Männer, die Piraten innerhalb von 7 Runden zu bezwingen (166) oder dauert es länger (177)? Wie, deine Mannschaft wurde besiegt (180)?

168

Mit voller Wucht drischst du deinen Ellenbogen in die Rippen des Brokthar. Der Schlag verfehlt auch nicht seine Wirkung, Azzar sackt zusammen. Er erhält 2SP(A). Doch schon einen Augenblick später steht der Eunuch wieder und belohnt deine mutige Attacke mit einer Ohrfeige, die sich gewaschen hat. Auch du erhältst 2SP(A). Wie willst du weiter gegen deinen Gegner vorgehen? Willst du gegen seine Schultern treten (207) oder seine Achselhöhle mit einem Tritt bedenken (153), sobald du wieder hochgehoben wirst? Vielleicht bringt auch ein Handkantenschlag den erhofften Vorteil (126)?

169

Unweit vom Hafen, mitten in der Stadt, liegt das „Loch“, eine dreckige Kaschemme. Das besondere am „Loch“ ist die namensgebende Arena im Erdgeschoss, eine fünf Schritt tiefe und drei Schritt durchmessende Grube, über der ein schweres Bambusgitter liegt. Die Wände der Grube selbst sind mit spitzen Tonscherben bedeckt, so dass den armen Kreaturen, die ins Loch müssen, nichts anderes übrigbleibt, als gegeneinander zu kämpfen. Bei Azzar aiben Brokthar, einem Eunuchen und ehemaligen Palastwächter, kann man auf

Kämpfe Mann gegen Mann, Frau gegen Frau oder Mann gegen Bestie wetten. Sucht man den besonderen Nervenkitzel, bleibt man seinen Einsatz schuldig oder will man richtig viel Geld gewinnen, so öffnet Azzar das Gitter über dem Loch und lässt auch Freiwillige hinab in den Ring. Der Laden brummt, als du ihn betrittst. Gerade wird eine kreischende Gladiatorin von einem Wertigor zerfleischt. Willst du dich dem Glücksspiel widmen (164) oder selbst in den Ring steigen (178). Natürlich kannst du auch wieder zum Hafen zurück. (176)

170

„Hier, trink diesen Trunk, er wird dir Kraft verleihen.“
Eine halbnackte Sklavin in einem Kettenbikini überreicht dir einen Becher mit einem Trank, der dir 10 LeP zurückgibt.
Dann erwartet dich schon dein Gegner.

**(Kampfarm: Solo)
Gladiator**

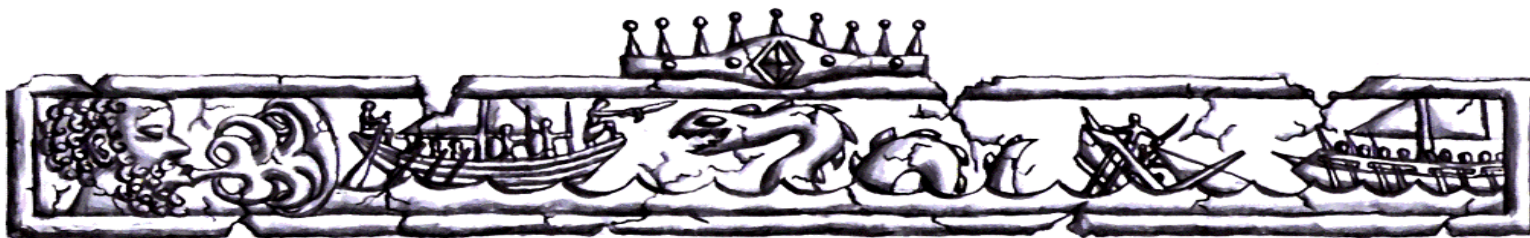
LeP: (30)____ MO: (8)____
AT: (11)____ PA: (11)____
Schaden: 1W+4 Tropfenschwert
FK: (-)____
RS: 1 Lederkluft
Aktionen: 1

Solltest du gewinnen, erhältst du so viele TE an Gold, wie du noch LeP übrig hast.
Du hast dann die Wahl, auf ein Schildkrötenrennen zu wetten (164), selbst noch einen weiteren Kampf zu wagen (163) oder das „Loch“ zu verlassen (176). Solltest du verloren haben, dann lies bei (186) weiter.

171

Voller Wut vergräbst du deine Zähne in Azzars Hand... zumindest versuchst du das.
An seiner vernarbten, ledrigen Hand beißt du dir einen Zahn aus. „Miese kleine Ratte!“ zischt dich der Brokthar an. Dann donnert seine Faust





in dein Gesicht. Du bekommst 2 SP(A) ab. Plane deinen nächsten Angriff! Wirst du mit deinem Ellbogen seine Rippen attackieren (168), gegen sein Schienbein treten (196) oder ist sein Knie dein Ziel? (181)

172

Der Rüstungsbauer ist hoch erfreut! Gerade soll er für einen der Prinzen eine Prunkrüstung aus Bestienzähnen herstellen. Für jedes Paket an Zähnen erhältst du 20 TE in Gold. Geh zurück zum Hafen (176).

173

„Oh, Sidi, sieh, was ich dir zu bieten habe...! Du kannst hier eine Lederrüstung (40 TE), einen Bronzeharnisch (150 TE), einen Schuppenpanzer (200 TE) oder einen Bronzehelm kaufen (25 TE). Die Werte findest du im RAKSHAZARISCHEM ARSENAL. Wenn du noch ein paar Monsterzähne verkaufen möchtest, dann lies bei (172) weiter, ansonsten geh zurück in den Hafen (176).

174

Sehr verehrte Spielerin, lieber Spieler. Es ist an der Zeit, dass ich, dein Meister in diesem kleinen Abenteuer, mich an dich wende. Der nun folgende Kampf zwischen deinem Helden El Qursan und Azzar ai ben Brokthar wird nicht nach den üblichen Faustkampffregeln des Schwarzen Auges ablaufen. Um zu diesem Abschnitt zu kommen, hast du schon viele Abenteuer bestanden, ein weiterer simpler Kampf hätte nichts Spektakuläres mehr. Der Kampf gegen den Eunuchen, den du gleich bestreiten wirst, ist eine Hommage an „Seas of Blood“. Dieses Abenteuer hat mir in meiner Jugend sehr gut gefallen und ich habe es mindestens drei Mal durchgespielt. Besonders gut hat mir in diesem Soli der Kampf gegen einen Zyklopen gefallen und genau diesem Kampf ist die folgende Hommage gewidmet.

Verzeihe mir die Unterbrechung und lies bitte bei (188) weiter.

175

Du holst aus und willst Azzar ordentlich ins Kreuz schlagen, doch der Eunuch hat genau dies erwartet. Mit voller Kraft schmeißt sich der Brokthar nach hinten und drückt dich an die mit Tonscherben besetzte Wand. Das bringt dir 1 SP(A) ein. Willst du es nun mit einer Kopfnuss versuchen (136) oder deinem Gegner in die Rippen treten (139). Du kannst aber auch auf dem Rücken von Azzar, der gerade auf dem Boden kniet, auf- und abspringen (182).

176 () ()

Markiere das erste Kästchen und lies unten weiter.

Wenn das erste Kästchen bereits markiert ist und du das Codewort „Hafenpiraten“ noch NICHT besitzt, dann markiere nun auch das zweite Kästchen und gehe zur (167). Wenn du gerade erst das erste Kästchen markiert hast ODER beide Kästchen markiert sind, lies weiter:

Im Hafen tummeln sich Thalukken und Handelsschiffe von den Iominischen Inseln und Shahana. Einbäume, Fischerboote und Hausboote liegen hier vor Anker und versperren deinem Schiff den Weg, so dass der Weg zwischen Todesheuler und Kaimauer mit einem Einbaum zu überbrücken ist. An Land hoffen Bettler auf ein paar Münzen. Ratten und Tschakripp¹⁴ huschen durch die Gassen. Verfall und Gestank überall. Willst du den Hafenmeister besuchen (152), deine Sklaven

¹⁴ Eine ursprünglich von einigen Thhhh'Raij-Stämmen domestizierte Echsenart. Diese kleinen, zweibeinigen Reptilien erfüllen in den Sanskitarenstädten die Funktion, die andernorts Hühner innehaben. Sie werden zur Fleischgewinnung genutzt (tatsächlich ähnelt ihr Fleisch in Farbe und Geschmack sehr stark Hühnerfleisch) und legen etwa 2-3 mal pro Woche ein Ei, das etwa halb so groß wie ein Hühnerei ist. In vielen Armenvierteln hört man ihr raues Krächzen.





auf dem Sklavenmarkt zu Geld machen (162), eine Spielhölle aufsuchen, um deine TE zu vermehren (169), einen Rüstungsschmied besuchen (156) oder auf Monolus, deinen Herausforderer, warten (144)? Du hast die Bekanntschaft mit "Hafenpiraten" gemacht und möchtest den Hafenmeister direkt darauf ansprechen? (183) Hast du dir das Codewort „Bel-Sholairak“ notiert (215)? Solltest du eine „Geisel“ dabei haben, zahlt diese hier ihr Lösegeld: 80 TE in Gold und Schmuckstücken sowie ein Fass köstlichsten Weines.

177

„Verdamnte Hurensöhne! Rattenfütze! Abschaum unter meinen Stiefeln! Ich piss euch in eure Schädel...“ Fluchend musst du mit ansehen, wie immer mehr Hafenpiraten aus dem Wasser auftauchen und dein Schiff plündern, während deine Mannschaft verzweifelt versucht, die Ratten zurück ins Meer zu werfen. Du wirst insgesamt um 400 TE erleichtert oder um deinen gesamten Besitz, solltest du weniger gehabt haben. Notiere dir „Hafenpiraten“ und setze deinen Weg bei (176) fort.

178

„Hey Azzar, lass mich in den Ring, ich will kämpfen.“ Azzar grunzt zustimmend. „Meine sehr verehrten Gäste! Ich bin erfreut, euch heute noch einen Kampf präsentieren zu können! Begrüßt dort den Herausforderer, El Qursan, der sich selbst *König der Piraten* nennt. Und nun einen besonderen Applaus für den Tiger von Ribukan! Lies bei (170) weiter.

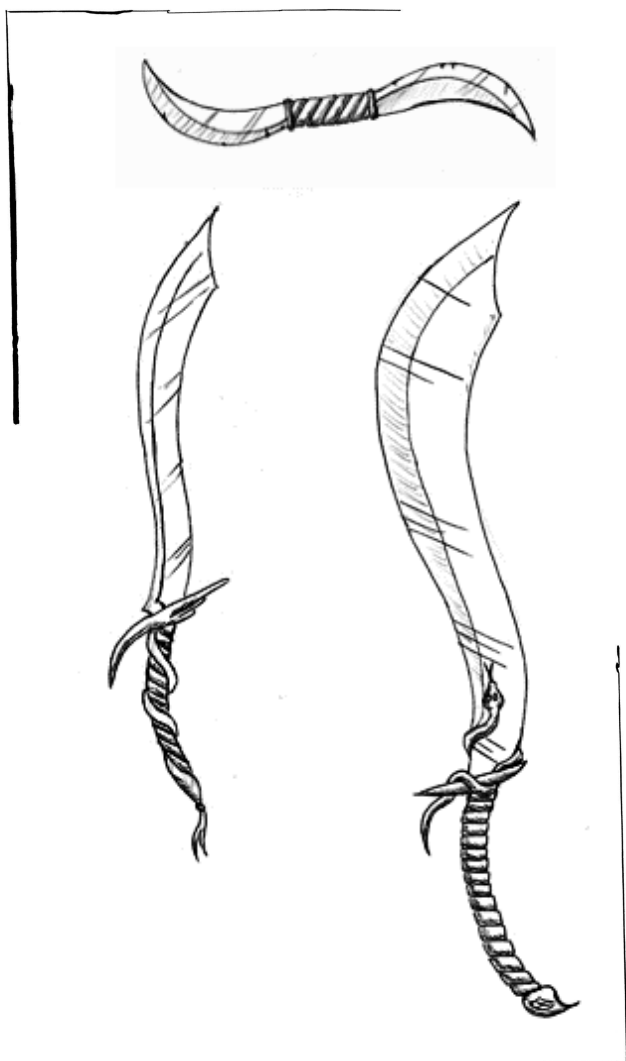
179

Du rammst dein Knie in die Nieren von Azzar, der vor Schmerz laut aufheult und in die Knie geht (Verpasse dem Weichei 2SP(A)). Willst du die Chance nutzen und ihm eine ordentliche Kopfnuss geben (136), ihn mit einem

Kinnhaken zu Boden schicken (129), oder in seine Rippen treten (139)?

180

Fassungslos musst du mit ansehen, wie dein stolzes Schiff in den Fluten versinkt. Nicht einmal der Mast schaut noch aus dem trüben Wasser heraus. All dein Gold ist weg! Über dem gesunkenen Schiff tummeln sich die Einbäume der Hafenpiraten, die dein Gold bergen. Würfle für jeden deiner „besonderen Besatzungsmitglieder“ (mit Ausnahme von Moea und Alkar, die wohl eher bei dir sind) einen W6. Bei einer 2 bis 6 tauchen sie prustend und schnaufend aus dem Wasser auf, bei einer 1 versinken sie auf immer in den kalten Fluten. Notiere dir „Hafenpiraten“ und setze deinen Weg bei (176) fort.





181

Schon als Kind hast du gelernt, dass Schläge aufs Knie sehr vielversprechend sein können. Diese Erfahrung bestätigt sich während der Attacke erneut. Azzar brüllt laut auf, das Knie gibt nach und der Koloss stürzt gegen eine mit Tonscherben gespickte Wand. Azzar erhält 2 SP (A). Die Zuschauer jubeln dir zu, einige brüllen „Tritt ihm in die Rippen!“ (139) andere keifen „Brich ihm den Kiefer!“ (129). Du kannst auch unter die Gürtellinie schlagen (165).

182

Die Zuschauer jubeln laut auf, als du auf dem Rücken des riesigen Brokthar auf und ab hüpfst. Azzar selbst scheint dies jedoch nicht so sehr zu gefallen, allerdings schafft er es erst nach Minuten, dich von seinem geschundenen Rücken zu vertreiben. Gib Azzar 2 SP(A) und empfiehl ihm den Besuch eines guten Arztes, nachdem du seine Knie bearbeitet hast (181), seinen Kopf mit einem Sprungangriff (151) zermatscht oder ihm deinen Ellenbogen gegen seine Rippen (168) gedonnert hast.

183

„Piraten im Hafen? Na klar gibt es die, die gab es aber schon in der guten alten Zeit. Man munkelt von einem Piratenkönig, der hier in Ribukan Hof hält und den größten Teil der Beute einbehält.“ Ein weiterer Konkurrent um den Titel Piratenkönig? Das darf doch alles nicht wahr sein! „Weißt du, wo ich diesen König finden kann? Ich würde mich mal gern mit ihm...unterhalten...“

Dein Gegenüber schmunzelt. „Wenn ich das wüsste, hätte ich mir die verdammten Piraten schon selber vorgeknöpft.“ Notiere dir „Bel-Sholairak“ und lies bei (149) weiter.

184

Du stehst nun im Zimmer des Hafenmeisters. Das Zimmer ist dunkel und verwaist. Von hier

oben aus hat man bei Tage dank der vier Balkone einen weiten Blick über den gesamten Hafen. Auf einem niedrigen Tisch liegen zahlreiche Tontafeln und Schreibzeug. Ein leerer Becher Ale steht neben einer niedrigen Anrichte, eine Treppe führt hinunter in den Kultraum. Du entzündest eine Fackel und steigst die Treppe hinab. Der Kultraum, in dem bei deinem Besuch am Tage noch einige dieser verfluchten Hafenpiraten gebetet haben, ist nun leer. Eine Statue, die ein Wesen halb Mensch, halb Hai zeigt, steht auf einem steinernen Sockel. Eine Falltür, die du während deines ersten Besuchs nicht wahrgenommen hast, führt hinab in den Untergrund von Ribukan. Willst du hinabklettern (209) oder dir erst einmal den Götzen genauer ansehen (189)?

185

Ohne auch nur eine einzige Schramme steigst du aus dem Wasser, den Schlüssel zur Schatzkammer in deiner Hand. Notiere dir „Schlüssel“ und gehe zurück nach (209).

186

Das letzte, das du in deinem Leben siehst, ist eine tobende, freudig erregte Menge, die auf deinen Untergang gewettet hat. Na, zumindest hast du die Menge nicht enttäuscht. Zeit für einen Mogelpunkt. Falls du noch welche übrig hast. ;)

187

Mit voller Wucht rammst du die Brust des Brokthar und diese Attacke verfehlt ihre Wirkung nicht. Zufrieden siehst du, wie Azzar röchelnd auf seine Knie sinkt und 2SP(A) erhält. Du machst nun weiter mit einem Handkantenschlag gegen den Musikantenknochen (126), mit einem ordentlichen Tritt in die Achselhöhle (153) oder einem Biss in die Hand (171).





188

Azzar aiben Brokthar besitzt aktuell eine Ausdauer von 30 Punkten, da der Eunuch mittlerweile schwer dem Wein zugesprochen hat. Notiere dir die folgenden Abschnitte unbedingt! (199), falls du den Kampf gewinnen solltest und (190) falls Azzar der stärkere war. Bei einer Niederlage dürfen keine Mogelpunkte eingesetzt werden. Der Sieger erhält sage und schreibe 500 TE vom Unterlegenen (oder so viel du besitzt, sollte es weniger als 500 TE sein). Noch kannst du unter Hohn und Schande (und mit 70 TE weniger in der Tasche) zurück zum Hafen (176).

Der riesige, muskulöse Brokthar baut sich vor dir auf. „Da du so schwächlich auf der Brust bist und schon viel gekämpft hast, gönne ich dir den ersten Angriff. Schlag nur gut zu, es könnte dein letzter Schlag sein!“ Willst du gegen die Schulter von Azzar donnern (207), mit Schmackes gegen seine Brust springen (187) oder deinen Ellbogen in den Rippen des Brokthar versenken (168)?

189

Die Statue ist aus Kupfer, das schon grünlich im Fackellicht schimmert, die Zähne sind die scharfen Schalen hunderter Muscheln. Im offenen Maul des Haiwesens befindet sich ein faustgroßer, elfenbeiner Schädel! Dieses Schmuckstück mag gut und gerne 30 TE Wert sein. Möchtest du diesen Schädel aus dem Haimaul holen (194) oder, wenn du sie dabei hast, Moea befragen (191)? Natürlich kannst du den Schädel auch Schädel sein lassen und in die Katakomben hinabsteigen (209).

190

Jeder verdammte Knochen in deinem geschundenen Leib tut weh, sicherlich sind ein, zwei Rippen gebrochen und die Phrase „immer der Nase nach“ bedeutet bei dir, dass du nun ständig nach Backbord gehen musst. Halb bewusstlos wirst du aus dem Loch gezerrt. Unter dem schallenden Gelächter derer, die gegen dich gewettet haben und den Morddrohungen und wüsten Beschimpfungen jener, die diese Wette angenommen haben, wirst du an die frische Luft gesetzt. Weiter geht es im Hafen (176).

191

„Greif da nicht rein! Schau, hier im Rachen ist eine schleimige Flüssigkeit, die würde dir den Arm wegätzen. Und hier, die Zähne! Eine unachtsame Bewegung, und du kannst die Muskeln deiner Arme vergessen.“ Willst du es trotzdem versuchen (194) oder in die Katakombe hinabsteigen (209).





192

Du fängst laut an zu lachen, so laut, dass dich Monolus verwundert ansieht. „Nun, Monolus, ich weiß zufällig genau, dass du deinen Hafenzoll noch nicht gezahlt hast! Mir, als Hafenmeister, steht daher Gold aus deiner Beute zu.“ Der Amhasim kann es kaum fassen, als du so viel von seiner Beute nimmst, dass du mit einem einzigen Goldstück Vorsprung den Wettstreit gewinnst. Grinsend entreißt du Monolus seinen Goldkelch und nimmst einen tiefen Schluck.

„Nun gehört die Schenke wohl mir. Und der ganze Kram, der hier rum liegt, ebenfalls.“ Selbstherrlich zerrst du ihn beiseite und

nimmst auf dem Thron Platz. „Monolus, darf ich dich an deinen Wetteinsatz erinnern? Männer, nehmt ihn fest! Und dann brecht dem Angeber, der es gewagt hat, mich herauszufordern, die Beine und schneidet seine Fersen durch! Er soll den Rest seines Lebens wie ein Wurm vor mir kriechen!“ Unter dem Gejohle deiner Kameraden wird Monolus herausgeführt und eine Siegesfeier, die Ihresgleichen sucht, erfüllt deine neue Hafenkneipe.

Ist Moea ein Teil deiner Crew? (251)

Nur für den Fall, dass dem nicht so ist: Gehört Yasmina zu deiner Crew? (245)

Ansonsten lies bei (255) weiter.





193

„Woher weißt du das?“

Sie schenkt dir ein lückenhaftes Lächeln. „Mein Jungchen, ich lebe jetzt schon 10 Sommer in diesem Rattenloch. Jeden Tag bin ich in den Hafenkneipen auf der Suche nach einer neuen Fahrt oder einem stattlichen Jüngling. Nebenbei, wie wäre es mit uns zweien?“ Du kannst Aishas fauligen Atem riechen, als sie ganz nah an dich heran rutscht. Dankend lehnst du ab. Wenn also der Sieger im Krieg der Kulte den Hafenmeister stellt und den Hafen kontrolliert... Dann sitzt der selbsternannte König der Piraten in der Hafenmeisterei! Bevor du Konsequenzen aus dieser Erkenntnis ziehst, blickt dich Aisha bittend an.

„Würdest du mich in deine Mannschaft aufnehmen, Kapitän? Ich habe ausgezeichnete Kontakte zu den örtlichen Händlern und würde euch Ausrüstung beschaffen können...“ Die alte Seehexe ist halbbblind, könnte sich aber wohl doch noch als nützlich erweisen... Zögernd schlägst du ein und begrüßt ein weiteres Mitglied in deiner Crew. Vermerke Aisha auf dem Mannschaftsbogen.

„In Ordnung, Aisha. Dann kommst du am besten sofort mit, ich habe noch eine Verabredung mit einem Leuchtturm!“ Eilig brecht ihr auf. Mittlerweile ist die Nacht hereingebrochen und Dunkelheit legt sich über den Hafen. Wie Blei steht die Luft über Ribukan. Bald erreichst du den Leuchtturm, in dem der Hafenmeister residiert.

Die Tür ist verschlossen, doch die Fenster im zweiten Stock scheinen offen zu sein. Wohl oder übel musst du auf einen kleinen Balkon hochklettern, um ins Innere des Gebäudes zu gelangen. Zum Glück hat Aisha einen Enterhaken dabei, sodass du nur eine Klettern-Probe +2 bestehen musst. Solltest du Moea dabei haben, so ist diese sogar nur um einen Punkt erschwert. Gelingt dir die Probe (184) oder geht es daneben (204)?

194

Wie geschickt bist du? Schaffst du eine FF-Probe +4 (197)? Vermasselt (200)?

195

Du durchsuchst den Lagerraum. Neben den persönlichen Wertsachen der hier lagernden Piraten - schreibe dir 50 TE gut - findest du auch ein Bündel Elfenbein, das etwa 100 TE Wert sein dürfte. Gerade als du dich wieder zurückziehen willst, fällt dein Blick auf einen kleinen Käfig, der an der Decke baumelt. Schnell ist das Halteseil durchtrennt und der Käfig heruntergelassen. Verdutzt blickt dir ein anderthalb Schritt großes Wesen entgegen. „Euch habe ich noch nie bei den Hafenpiraten gesehen. Wer seid ihr?“

„Gute Frage. Wer oder was bist du?“ entgegnest du erstaunt.

„Ich? Ich bin der, der euch 20 TE gibt, wenn ihr mich hier rausholt.“

„100 TE und die Sache ist abgemacht.“

„80 TE und ein Fass Wein und kein Klümpchen mehr!“ entgegnet der Irrogolit¹⁵. Murrend schlägst du ein und notierst dir das Codewort „Geisel“. Gehe nach (209) zurück.

196

Mit dem Schlag aufs Schienbein hast du Azzar so richtig wütend gemacht. Wutschäumend stürmt der Brokthar auf dich zu. Dies ändert aber nichts daran, dass er 2 SP(A) abbekommen hat.

Weiter geht es mit einem ordentlichen Tritt in die Rippen (139) oder in die Leistengegend (165). Oder willst du einen Kinnhaken austeilen (129)?

¹⁵ Irrogoliten sind die Nachfahren eines aus Aventurien ausgewanderten Zwergenvolkes. Da sie den Glauben an Angrosch, wiedergefunden haben, leiden sie nicht wie ihre Vetter, die finsternen Agim an der leibzerfressenen Fäule. Im Gegensatz zu ihren aventurischen Verwandten sind die Irrogoliten jedoch schlanker und weniger kräftig gebaut.





197

Vorsichtig holst du den Schädel aus dem Haifischmaul. Schreibe dir „Schädel“ als Codewort auf und steige in die Katakomben hinab (209).

198

Du stehst vor tiefen, etwa 20 Schritten breiten Becken, in dem ein großer Hai schwimmt. In der Mitte des Beckens ragt ein Tropfstein empor, um den eine Kette mit einem großen Schlüssel zu hängen scheint. Auf dem Grund des Beckens liegen zwei Götzen in Ketten, wohl die rivalisierenden Meeresgeister. Um den Schlüssel zu bekommen, musst du wahrscheinlich den Hai töten. Du stellst dich in das seichte Gewässer, um dem Hai den Spielraum zu nehmen.

(Kampffart: Solo) Werhai

LeP: (40)____ MO: (9)____
AT: (8)____ PA: (8)____
Schaden: 2W+8 Biss
FK: (-)____
RS: -
Aktionen: 1

Solltest du den Hai besiegen können, ohne gebissen zu werden, lies bei (185) weiter. Hast du den Werhai zu Fischstäbchen verarbeitet und wurdest gebissen (213)? Bist du Haifutter geworden (28)? Du kannst natürlich auch zurück in den Gang gehen (209).

199

Halb bewusstlos sinkt Azzar endlich zu Boden. „Du... hast... gewonnen“ stammelt er noch. Einige Sekunden lang herrscht absolute Ruhe in der Spielhöhle, dann bricht frenetischer Jubel aus! Das Gitter wird hochgehoben, helfende Hände zerren dich aus dem Loch und du wirst auf Schultern durch das Lokal getragen. Ale

wird dir in rauen Mengen spendiert, und deine Kampfprämie wird dir überreicht. Du kannst nun entweder auf weitere Kämpfe wetten (164) oder zurück zum Hafen gehen (176).

200

Schon beim Hineingreifen in das Maul des Götzen zerschneidest du dir den ganzen Arm. Doch damit nicht genug! Der Schädel rutscht auf einer schleimigen Flüssigkeit tiefer in den Rachen hinab. Kaum, dass du mit dieser schleimigen Flüssigkeit in Berührung kommst, brennt sich diese regelrecht in deinen ohnehin schon verletzten Arm! Mit einem unterdrückten Schmerzensschrei ziehst du deinen Arm heraus und betrachtest die blutige Masse, die vor kurzem noch ein Arm war. Du erhältst 1W6+8 SP. Sollte dich das umgehauen haben, dann musst du leider bei (28) weiterlesen. Ansonsten geht es jetzt tiefer hinab in die Katakomben (209).

201

Du durchsuchst den Lagerraum. Neben einigen persönlichen Wertsachen - schreibe dir 40 TE gut - findest du auch ein Bündel Elfenbein, das etwa 100 TE Wert sein dürfte. Gehe nach (209) zurück.

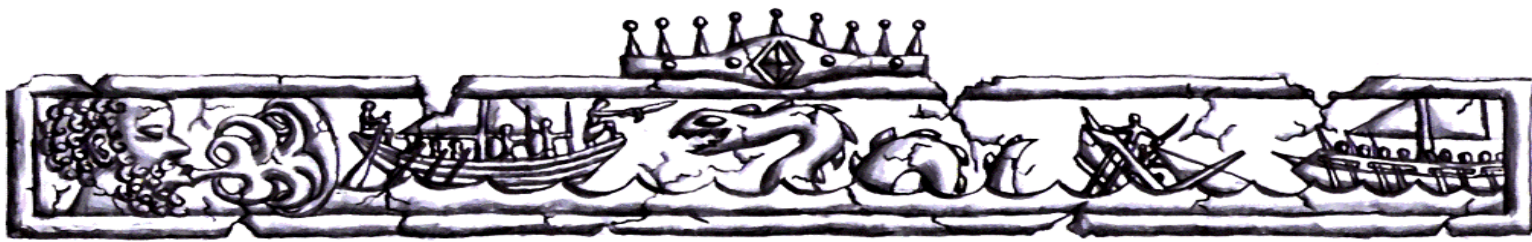
202

„Ich weiß ja nicht für wen du dich hältst, Schuppi, ich jedenfalls bin dein schlimmster Alptraum! El Qursan, König aller Piraten! Ihr habt mein Schiff im Hafen überfallen und ich bin jetzt hier, um mein Eigentum zurückzuholen.“

Der Maru baut sich bedrohlich vor dir auf und zischt dich an: „Du kleiner Fisch denkst alscho, du kannscht hier reinschpazieren und unsch unschre Beute abnehmen?“

Lässig lehnst du dich an eine der Sitznischen. „Genau so hab ich es geplant!“ Die Hafenpiraten blicken sich verdutzt an und der Maru stößt ein wirklich schrecklich klingendes Lachen aus.





Einer der Piraten, offenbar ein Anführer, richtet das Wort an dich: „Nun gut, du König der Piraten, du kannst deine Beute wiederhaben, wenn du es schaffst, unseren Hafenmeister zu besiegen.“

Gelassen überprüfst du deine schwarzlackierten Fingernägel. „Du meinst den kleinen Gnom im Leuchtturm, der normalerweise die Schiffe kontrolliert, wenn er nicht gerade dabei ist, sich die Eier zu schaukeln? Nichts leichter als das!“ entgegnest du.

„Nun, mein König,“ der Pirat schleudert dir die Worte entgegen „dann verrate ich dir ein Geheimnis: Unser Hafenmeister ist ein Sohn Bel-Sholairaks! Jede Vollmondnacht nimmt er seine wahre Gestalt an und wird von uns gefüttert. Eigentlich sollte heute der Jammerlappen da hinten geopfert werden, aber so eben hast du dich auf die Speisekarte gedrängt! Wenn du mir bitte folgen würdest, dann führen wir dich liebend gerne zum Hafenmeister. Wenn du ihn besiegst, dann bist du der neue Hafenmeister und bekommst auch den Schlüssel zur Schatzkammer.“ Lies nun bei (217) weiter.

203

Fässer, Kisten und Amphoren stapeln sich in einem quadratischen, etwa 5 auf 5 Schritt großen Raum. Dazwischen spannen sich immer wieder leere Hängematten. Du stehst also in einem Lagerraum. Mit einer Sinnesschärfe-Probe kannst du den Raum durchsuchen. Schaffst du die Probe gerade so (0-2 Punkte übrig), lies bei (206), wenn du die Probe gut schaffst (3-5 Punkte), dann lies bei (201) weiter. Schaffst du die Probe gar besser, dann lies bei (195) weiter. Bei (209) kommst du wieder zurück in den Verbindungsgang.

204

Nur eine Handbreit trennt dich von der Balustrade, doch da rutscht du ab und fällst rückwärts den Turm hinab. Du erhältst 1W+7

SP und kannst es bei (193) noch mal versuchen oder dein Unternehmen abbrechen und zurück zum Hafen gehen (176).

205

Okay, diese Aktion ist einem Herrn der See würdig. Aber bist du dir ganz sicher, aus einem siffigen Fass saufen zu wollen? In einem unterirdischem Piratenversteck? Unter dem Tempel eines obskuren Haigötzen? Wirklich (208)? Oder willst du deine Möglichkeiten noch einmal überdenken? (216)

206

Du siehst dich nur kurz um und findest 50 TE an Wertsachen. Sonst scheint der Raum leer zu sein. Gehe zurück nach (209).

207

Du nimmst ordentlich Anlauf, springst gegen Azzars Schulter und prallst davon ab. So hart sind die Schultermuskeln des ehemaligen Eunuchen, dass du dir beim Aufprall 2 SP(A) zuziehst.

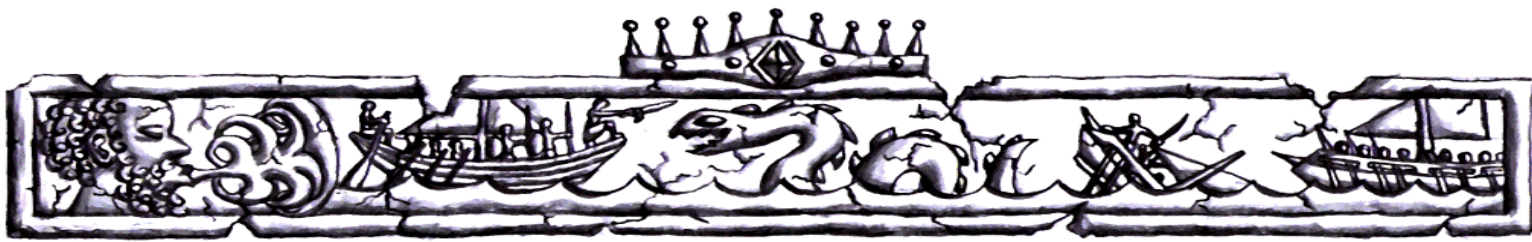
„Ein jämmerlicher Versuch, du Wurm! Ich werde dich in der Luft zerreißen!“ Der Brokthar packt dich an der Hüfte und hebt dich hoch.

Erfolgt dein nächster Angriff per Faustschlag gegen den Ellenbogen (133) oder willst du den Brokthar in die Hand beißen (171)? Vielleicht ist hingegen ein Tritt in die Achselhöhle nun genau das Richtige (153).

208

„Ahoi, ihr Hafenratten und Abschaum aller Ozeane!“ Geräuschvoll trittst du in den Schein der Fackel. Du schnappst dir erst einmal einen Becher aus der Hand eines mit der Situation völlig überforderten Hafenpiraten, nimmst einen ordentlichen Schluck Wein – beste Qualität aus dem Yal-Hamat-Gebirge, viel zu schade für diesen Abschaum hier – und





schmeißt den Becher schwungvoll gegen die nächste Wand - mittlerweile eines deiner liebsten Hobbies.

„Nettes kleines Rattenloch habt ihr hier, nur schade, dass man dieses Loch so leicht finden kann. Mit mir als Kapitän könnten nicht so leicht Fremde hereinspazieren...“ „Chey, Du Morfuch, für wehn chällst du dich überhaupt?“ Diese Worte faucht ein Maru, der sich gerade in einer dunklen Ecke der Kneipe erhebt. Den hast du absolut übersehen! Mach eine Mutprobe, um dich nicht einschüchtern zu lassen. Befinden sich Moea oder Alkar in deiner Begleitung? Wenn ja, dann ist die Probe für jeden der Begleiter um 1 Punkt erleichtert. Bei Gelingen lies bei (202) weiter. Wenn du jedoch so nervös bist wie eine Sanskitarenprinzessin in ihrer Hochzeitsnacht, lies bei (210) weiter.

209

Du kletterst hinab ins Gewölbe unterhalb des Turmes und findest dich in einem Tunnelstück wieder. Der Tunnel sieht uralt aus, der östliche Teil ist weitgehend eingestürzt. Ein paar Fackeln tauchen den Gang in ein düsteres Licht. Im Westen hörst du Wasser plätschern, der Geruch von Fisch und Meer steigt dir in die Nase. Im Süden sind zwei Türen, die östliche davon führt, dem Gestank und Lärm nach, in eine Art Kneipe. Die andere, eine bronzeschlagene Tür, scheint verrammelt zu sein. Ohne Schlüssel geht es hier nicht weiter. An der Nordseite befindet sich ebenfalls ein Durchgang. Willst du in die unterirdische Kneipe (216), durch den Durchgang im Norden (203), in die Richtung, aus der du das Wasser hörst (198) oder hast du den „Schlüssel“ für die verschlossene Tür (214)?

210

„El Qursan, König der Piraten zwischen Yal-Kalabeth und Ribukan. Ich liege in einem Wettstreit mit einem Rivalen und will mich mit euch verbünden.“ Deine Gegenüber legen die Stirn in Falten „Was haben wir davon, wenn du

dich mit uns verbündest?“ fragt einer der Piraten. „Das will ich mit dem Hafenmeister persönlich besprechen.“

„Rede mit mir, ich bin der Maat aller Hafenpiraten.“ Du lächelst ihn spöttisch an „Mein lieber Freund, mit Laufburschen gebe ich mich nicht ab. Bring mich zum Hafenmeister!“ Das Glitzern in den Augen des Maats will dir so gar nicht gefallen.

„Dann verrate ich dir ein Geheimnis, El Qursan: Unser Hafenmeister ist ein Sohn Bel-Sholairaks! Jede Vollmondnacht nimmt er seine wahre Gestalt an und wird von uns gefüttert. Eigentlich sollte heute der Jammerlappen da hinten geopfert werden, aber soeben hast du dich auf die Speisekarte gedrängt! Wenn du mir bitte folgen würdest, dann führen wir dich gerne zum Hafenmeister. Wenn du ihn besiegst, dann bist du der neue Hafenmeister und bekommst auch den Schlüssel zur Schatzkammer. Na? Ist das was? Los! Vorwärts!“ (217)

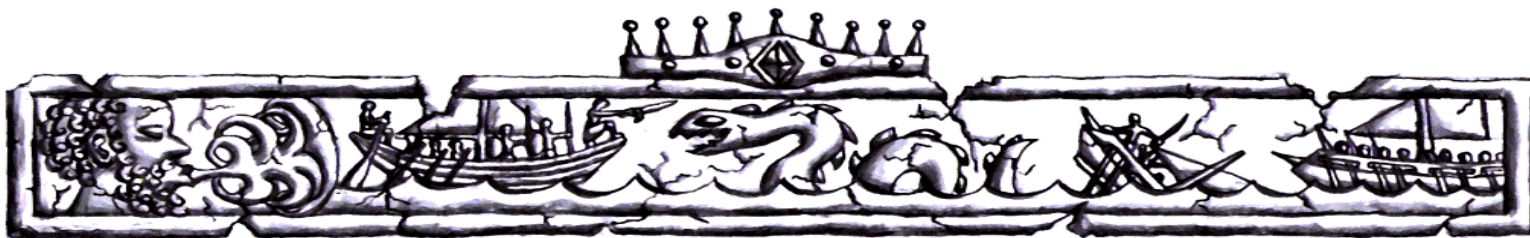
211

Ohne auch nur eine einzige Schramme am Leibe steigst du aus dem Wasser, den Schlüssel zur Schatzkammer in deiner Hand. Nicht nur, dass du den Hafenmeister, den Anführer einer Piratenbande, besiegt hast, nein, du hast einen Halbgott vernichtet! Sofort wirst du zum neuen Hafenmeister gekürt, auch der Maru, den du am Anfang als gefährlichen Konkurrenten gesehen hast, nimmt dich umgehend als seinen neuen Herren an. Notiere dir „Schlüssel“ und „Hafenmeister“, hole so viel Gold, wie dir von den Hafenpiraten geraubt wurde aus der Schatzkammer und 100 TE zusätzlich als Beute aus der Tempelkasse und lies bei (176) weiter.

212

Der Werhai ist besiegt und wie es aussieht bist nun DU der Anführer der Hafenpiraten des Bel-Sholairak-Kultes. Triefend nass, mit einigen Bisswunden aber immerhin mit dem Schlüssel verlässt du das brackige Wasser. Wenn Alkar





dabei ist, wurde hingegen er gebissen. (Fülle deine LeP in diesem Fall wieder komplett auf.) Notiere dir „Alkars Bisswunden“, falls er gebissen wurde. Ansonsten notiere dir „Bisswunden“, „Schlüssel“ und „Hafenmeister“ als Codewörter. Hole so viel Gold, wie dir von den Hafenpiraten geraubt wurde, aus der Schatzkammer und 100 TE zusätzlich als Beute aus der Tempelkasse und lese bei (176) weiter.

213

Triefend nass, mit einigen Bisswunden versehen, aber immerhin mit dem Schlüssel verlässt du das brackige Wasser. Wenn Alkar dabei ist, wurde hingegen er gebissen. (Fülle deine LeP in diesem Fall wieder komplett auf.) Notiere dir „Alkars Bisswunden“, falls er gebissen wurde. Ansonsten notiere dir „Bisswunden“ und „Schlüssel“ als Codewörter und kehre zur (209) zurück.

214

Leise öffnest du die Tür und bist überwältigt von dem, was du siehst. Rings um ein Lager türmen sich gewaltige Reichtümer. Sollte dir etwas von den Hafenpiraten gestohlen worden sein, hier kannst du es wiederfinden. Zusätzlich lagern hier Schätze im Wert von 200 TE. Du musst zwar mehrere Male mit deinen Gefährten in die Katakomben schleichen, doch noch bevor die Sonne über Ribukan aufgeht, ist der Schatz geborgen, ohne dass diese Hafenratten irgendetwas bemerkt haben. Amateure! Lies bei (176) weiter.

215

Nun, da du weißt, dass die verfluchten Hafenpiraten von einem selbst ernannten König angeführt werden, machst du dich auf die Suche nach dieser Ratte. Jede Hafenkneipe, jedes verfluchte Loch, in dem Alkohol ausgeschenkt wird und in das die Flut Seenomaden schwemmt, suchst du nach den Hafenpiraten. Im „Dreckigem Spucknapf“ triffst

du ganz unerwartet auf eine alte Bekannte: Aischa, die Steuerfrau auf dem ersten Schiff war, auf dem du je gefahren bist! Aischa, genannt die „Meisternavigatorin“, wie du dich verärgert entsinnst. Na toll, nun brauchst du ja keine mehr...

Leider war die Zeit nicht sehr freundlich zu Aischa. Aus der ehemals starken, schönen Frau, die du als Jungspund begehrt hast und die dir tausend schlaflose Nächte beschert hat, ist nicht weniger als ein Wrack geworden. Fettige, graue Strähnen wo einst lockiges, schwarzes Haar im Winde wehte, Zahnlücken wo einst Zähne strahlten, die weißer und ebenmäßiger waren als Perlen von den Inseln. Narben, wo einst reinste und seidenweiche Haut war. Aischa ist mittlerweile fast blind, schwer betrunken und verflucht redselig.

Erst nach gefühlten Stunden bekommst du wirklich interessante Informationen von ihr zu hören. „Hör mir gut zu, mein Jungschen. Hier in Ribukan bekriegen sich viele Kulte um die Vorherrschaft über die Seelen im Hafen und damit auch um das Gold der armen, armen Seenomaden und Piraten. Da ist zu einem der Kult von Numinoru, ein reiner Mysterienkult mit harmlosen Spinnern, wenn du mich fragst. Dann gibt es da noch dem Kult von Tlalclatan, die verehren einen Kriegsgott, Herrn der Wellen und der unendlichen See. Ich hab gehört, auch die Ipexco sollen diesem Götzen dienen. Kann also nix gescheites sein. Und dann noch der Kult von Bel-Sholairak, der Götze der Piraterie, des Seehandels und der Jagd zur See. Dieser Kult hat rund um die Kaimauer gerade die Oberhand, dem gehören viele der Hafenratten, Schatztaucher, Hafenhuren und Seenomaden an. Warum diese Kulte streiten? Jungchen, wer immer im Krieg der Meeresgötzen gewinnt darf den Hafenmeister stellen und den vierten Teil des Hafenzolls kassieren.“ Weiter geht's bei (193)





216

Vorsichtig pirschst du dich an die Tür heran und blickst in den Raum.

Er ist etwa 10 Schritt lang und 4 Schritt breit und bis auf ein paar Fackeln recht dunkel. An den Wänden haben sich leuchtende Flechten gebildet und tauchen die Stellen, die vom Fackelschein nicht erreicht werden, in ein unheimliches Licht. Der Fußboden liegt etwa knöcheltief im brackigen Wasser, die Höhle muss also einen Zugang zum Meer besitzen. Drei Hafenpiraten stehen um ein Fass und saufen daraus vermeintlich billigen Fusel. Eine weitere dieser Ratten hat sich auf eine der vielen in den Fels gehauenen Sitznischen zurückgezogen und spielt auf einer Kaimanlaute¹⁶. Ganz hinten, im dunkelsten Teil der Kaverne, glaubst du, eine angekettete Gestalt zu erkennen. Willst du dich dreist aus dem Fass bedienen (205) oder die (Achtung! Wortspiel) Hafenpiraten angreifen (150)? Du kannst dich auch unbemerkt zurückziehen (210).

217

Hast du vielleicht bereits zuvor gegen den Werhai gekämpft und ihn auch besiegt? Dann gehe sofort zur (212) weiter und ignoriere ggf. die Information mit den Bisswunden, wenn du ihn unbeschadet vernichten konntest. In diesem Fall sehen die Piraten dich ungläubig mit dem Schlüssel wedeln.

Wenn nicht, dann lies jetzt weiter. Du stehst vor tiefen, 20 Schritten breiten Becken, in dem ein großer Hai schwimmt. In der Mitte des Beckens ragt ein einzelner Tropfstein aus dem Wasser, um den eine Kette mit einem Schlüssel zu hängen scheint. Auf dem Grund des Beckens liegen zwei Ikonen in Ketten, wohl die beiden rivalisierenden Götzen. Mittlerweile haben sich etwa acht Hafenpiraten zu euch gesellt. „Da ist

unser Hafenmeister. Besiege ihn, wenn du kannst!“

(Kampfarm: Solo)

Werhai

LeP: (40)____ MO: (9)____

AT: (8)____ PA: (8)____

Schaden: 2W+8 Biss

FK: (-)____

RS: -

Aktionen: 1

Solltest du den Hai besiegen können, ohne gebissen zu werden, lies bei (211) weiter. Hast du den Werhai zu Fischstäbchen verarbeitet und wurdest gebissen (212)? Bist du Haifutter geworden (28)?

218

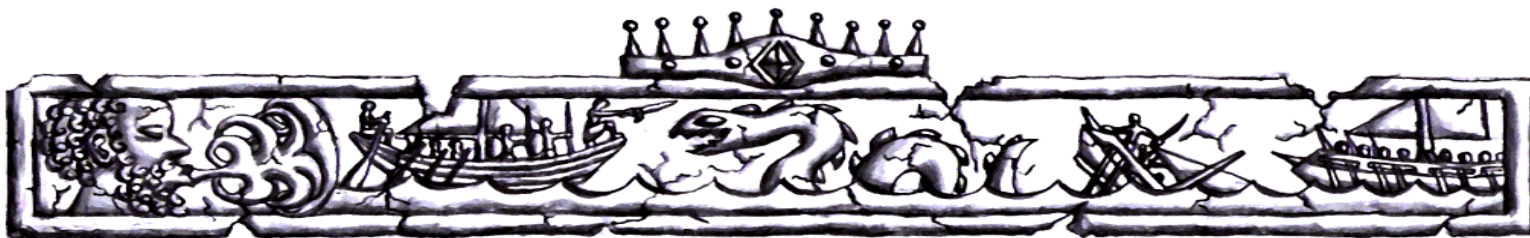
Das große Zählen und Wiegen dauert bis spät in die Nacht hinein. Mittlerweile haben sich zahlreiche Schaulustige eingefunden. Die ersten Wetten auf euch werden abgeschlossen. Dann, gegen Morgen, steht es fest: Monolus führt, allerdings nur knapp. Hast du dir „Hafenmeister“ notiert (192)? Wenn nicht, dann hast du ein Problem... „Darf ich dich an deinen Wetteinsatz erinnern?“ Der Amhasim lacht, während du von hinten gepackt wirst. „Du bist ab heute der Sklave von Monolus, dem König aller Piraten!“ Das Schicksal hat es so gewollt. Kein Mogelpunkt kann dich davor retten, denn hier endet dein Weg. Du hast einfach nicht genügend Schätze gesammelt oder warst nicht abgebrüht genug. Nun winkt dir ein Ende als Rudersklave. Erbärmlich.

219

Die Statue aus Bimsstein ist schwerer, als sie eigentlich sein sollte. Anscheinend wurde durch eine Öffnung am Boden ein Gewicht in die Statue eingelassen. Weiter bei. (65)

¹⁶ Ein Musikinstrument aus Ribukan, es ähnelt der irdischen Drehleier.





220

Du entscheidest dich gegen einen überhasteten Aufbruch und beschließt, erst mal die Stadt zu erkunden. Ein neuer Morgen lacht über Yal-Mordai und du fasst neue Zuversicht, das Unternehmen irgendwie zum Erfolg zu führen. Ächzend quälst du dich aus der Kojen und bereust gleichzeitig jeden einzelnen Schluck des letzten Abends. Aber dir bleibt nichts anderes übrig. Du musst schnellstmöglich versuchen, deine Mannschaft wieder aufzufüllen, sonst endet die Angelegenheit vielleicht doch noch unglücklich. Du blickst auf den Hafen hinaus und überdenkst dein Vorgehen.

Möchtest du auf dem Hafenforum einfach mal Seeleute ansprechen und dich nach fähigen Ribukan-Fahrern erkundigen? (229)

Oder willst du versuchen, selbst einem vor Anker liegenden Segler den Navigator abzuschwatzen? (224)

Sollte Alkar zu deiner Besatzung gehören, könntest du auch ein wenig energischer auf die Suche gehen und kurzerhand einen dieser Männer zu entführen versuchen. (236)

221

Nach einer Weile kommt das Schiff in Sicht und du lässt gar nicht erst den Anschein aufkommen, in friedlicher Absicht zu reisen. Deine Leute machen einen Höllenlärm und wetzen provozierend und mordlüstern ihre Klingen. Offenbar ist der Großteil der Besatzung gerade mit kleineren Ruderbooten in der Stadt, denn die wenigen ängstlichen Seeleute machen keine Anstalten, davon zu segeln. Grinsend gehst du längsseits und lässt deine Jungs auf das Handelsschiff übersetzen, das man euch kampfflos übergibt. Gemütlich gehst du ebenfalls über die Planke und schaut dich neugierig an Bord um. „Wo ist die Made namens Thaikan?“ schreist du die Besatzung hysterisch an. „Der Kapitän ist in der Stadt!“ stammelt einer der völlig ausgemergelten Sanskitaren und schlottert dabei am ganzen

Leibe. Offenbar spart Thaikan nicht nur an der Hafengebühr... „Was habt ihr geladen?“ brüllt du ihn an.

„Weizen! Weizen und Früchte!“ winselt er. Du reibst dir die Schläfen, um nachzudenken. Willst du die 8 Mann Besatzung versklaven und die Vorräte im Wert von 200 TE auf dein Schiff verladen? (Notiere dir + 200 TE und +8 Sklaven auf deinem Schiffsbogen) Oder willst du das Schiff nur ausrauben und die Besatzung verschonen? (Notiere dir +200 TE auf deinem Schiffsbogen) Während du noch überlegst, was zu tun ist, kommt dir plötzlich eine Idee. Ist das hier nicht ein ribukanisches Schiff? Du erkundigst dich nach dem Steuermann. „Unser Kapitän navigiert selber!“ ist die unerfreuliche Antwort. Schimpfend kehrst du mit der Beute auf dein Schiff zurück und überlegst dir, wie es weitergehen soll. (260)

222

Du erhebst dich missmutig aus deiner bequemen Halbhorizontalen und prüfst noch einmal, ob du auch nichts vergessen hast. Dann machst du dich auf dem Weg durch die Menschenmenge Richtung Ausgang. Gerade willst du zur Tür hinaus schreiten, als dir eine vertraute Gestalt entgegenkommt, die dir lachend zuwinkt. „Alkar!“ grüßt du deinen alten Freund aus ribukanischen Tagen.

Der braungebrannte ehemalige Gladiator war in den Wirren des Bürgerkrieges abgehauen und gehörte zur Besatzung der „Afrina“, dem letzten Schiff, auf dem du angeheuert hast, bevor du dich mit deiner eigenen Crew selbständig gemacht hast. „Nein, bist du es wirklich?“ begrüßt er dich überschwänglich und drückt dich so fest an sich, dass dir fast die Luft wegbleibt. Prompt wird nun doch die nächste Runde geordert und in Erinnerungen geschwelgt.

Alkar wäre im Übrigen nicht abgeneigt, sich als fähiger Kämpfer deiner Crew anzuschließen. Da er dir noch einen Gefallen schuldet, verlangt er auch keine Gegenleistung und wäre für die





Dauer dieser abenteuerlichen Kaperfahrt gerne mit dabei. Wenn du ihn mit an Bord nehmen möchtest, dann notiere den Namen „Alkar“ auf der Besatzungsliste und lies bei 232 weiter. (Im beiliegenden Schiffsbogen findest du die Werte deines Schiffes sowie deiner Mannschaft.)

223

Du lässt die beiden erst mal an Bord der *Todesheuler* bringen und überlegst dir später, was du mit ihnen anstellst. Zurzeit musst du erst mal einen Navigator auftreiben. Du setzt deine Suche bei (246) fort.

224 ()

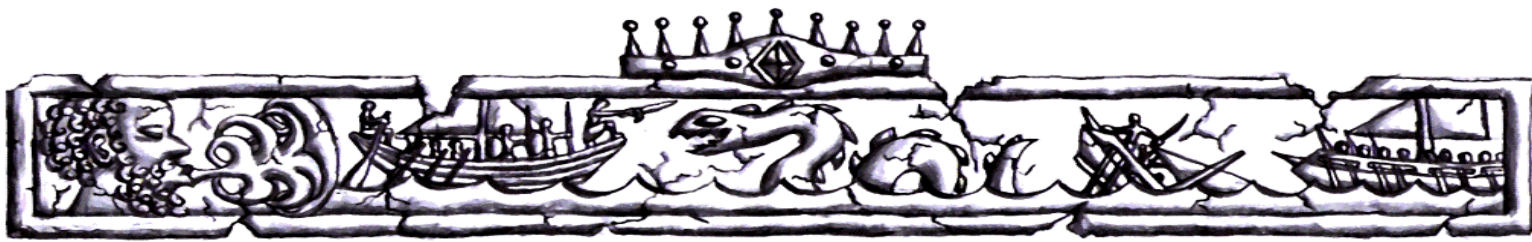
Ist dieses Kästchen markiert, dann geh zur (246). Wenn nicht, dann markiere es jetzt und lies weiter. Aufmerksam schreitest du die Kaimauer auf und ab, hältst dann und wann an und erkundigst dich bei den anderen Kapitänen nach einem Ribukanfahrer. Während dich die meisten auslachen und du ihnen insgeheim ewige Rache schwörst, gibt dir einer der Männer einen Hinweis. „Versuch es doch mal beim Hafenmeister! Der kennt hier alles und jeden. Könnte aber teuer sein, die Information!“ Du bedankst dich und bist froh, einen Hinweis zu haben, dem du folgen kannst. Willst du sofort zum Forum und den Hafenmeister suchen? (229)
Oder überlegst du dir erst noch was anderes? (246)



225

Du bist einfach zu betrunken um angemessen zu reagieren. Im letzten Moment gelingt es dir, den langen Dolch des Assassinen zur Seite zu schlagen, du wirst jedoch von der Wucht des Angriffs über die Hafenmauer geworfen. Instinktiv greifst du im Fallen den feigen Meuchler an seiner weiten Robe. Und tatsächlich wird er mit dir in die Tiefe gerissen. Sekunden später umfängt dich der kalte Griff des Hafenbeckens und panisch schlägst du um dich. Deine Hand findet eine Strickleiter an der Kaimauer und fluchend blickst du dich nach deinem Angreifer um.





Halb erleichtert und halb erobert beobachtest du den Meuchler, der im Gegensatz zu dir, mit dem Kopf voran auf einem Felsen gelandet ist und nun leblos ins Hafenbecken rutscht und rasch versinkt. Tote Meuchler reden erfahrungsgemäß noch seltener als lebendige. Du ärgerst dich und ziehst dich fluchend die Mauer hinauf, um völlig durchnässt deinen Weg fortzusetzen (3).

226

Vergnügt kippst du den nächsten Krug in dich hinein, als du plötzlich innehältst. Ein bulliger, grimmig wirkender Kerl kommt entschlossen auf dich zu. Du willst schon nach deiner Waffe greifen, als du ihn erkennst. „Alkar!“ grüßt du deinen alten Freund aus ribukanischen Tagen, dessen Gesicht sich nun in ein Lächeln verwandelt. Der braungebrannte ehemalige Gladiator war in den Wirren des Bürgerkrieges abgehauen und gehörte zur Besatzung der „Afrina“, dem letzten Schiff auf dem du angeheuert hast, bevor du dich mit deiner eigenen Crew selbständig gemacht hast.

„Nein, bist du es wirklich?“ begrüßt er dich überschwänglich und drückt dich so fest an sich, dass dir fast die Luft wegbleibt. Prompt wird die nächste Runde geordert und in Erinnerungen geschwelgt. Nachdem ihr euer Wiedersehen ausgiebig begossen habt, offenbart er dir, dass er nicht abgeneigt wäre, sich deiner Crew anzuschließen. Alkar ist ein wirklich fähiger Kämpfer und vor allem treuer Begleiter. Da er dir noch einen Gefallen schuldet, verlangt er auch keine Gegenleistung und wäre für die Dauer dieser abenteuerlichen Kaperfahrt gerne mit dabei.

Wenn du ihn mit an Bord nehmen möchtest, dann notiere den Namen „Alkar“ auf der Besatzungsliste und lies bei 232 weiter. (Im beiliegenden Schiffsbogen findest du die Werte deines Schiffes sowie deiner Mannschaft.)

227

Ein paar deiner Leute haben die beiden Sklavinnen vom Forum in Yal-Mordai sicher im Bauch des Schiffes angekettet. Es wird Zeit, dass du dir überlegst, was mit ihnen zu tun ist. Willst du sie als Teil deiner Besatzung anheuern? (234) Oder beschließt du, sie als das zu behalten, was sie sind? Eine Ware, die spätestens in Ribukan verkauft wird, um deine Schatztruhe weiter zu füllen? In diesem Fall notiere dir 2 Sklaven auf deiner Sklavenliste des Schiffsbogens und kehre zurück zur (239).

228

Verärgert über die unnötige Pause bleibt dir nichts, als dich mit einem Krug Ale zu trösten. Während du so auf die Sanddünen in der Ferne starrst, siehst du Yasmina gelangweilt am Bug stehen. Vom ersten Moment an, als du sie auf der Sklavenbühne gesehen hast, hat sie dir irgendwie gefallen. Daher haben sie und ihre Freundin auch die besten Gewänder erhalten, die du einer schreienden Magd in Yal-Mordai aus dem Wäschekorb gerissen hast. Du ärgerst dich, dass du in dem ganzen Durcheinander noch nicht die Gelegenheit bekommen hast, sie näher kennen zu lernen. Es wird Zeit, diesen ärgerlichen Umstand aus der Welt zu schaffen. Beschwingt stolzierst du auf sie zu und legst wie beiläufig eine Arm um ihre Schulter.

Sie kichert schüchtern und blickt dich aus treuen rehbraunen Augen an. „Hallo, Meister...“ begrüßt sie dich und legt den Kopf auf deine Schulter, während ihr im Licht der untergehenden Sonne den glitzernden Wellenkämmen auf dem Terul zuschaut. „Sag mal Yasmina... Du hast da so etwas von Massagekünsten erzählt... Wie wäre es, wenn wir in meine Kajüte gehen und du mir ein wenig mehr erzählst?“ grinst du sie an. Bevor du mit der Schönheit die Nacht(un)ruhe einleitest, notiere dir das Codewort „Sanskitarenmädchen“ und erwache glücklich am nächsten Morgen bei (6).





229 ()

Ist das Kästchen markiert, dann geh sofort zurück zur (246). Wenn nicht, dann markiere es jetzt und lies weiter. Du betrittst den großen Platz des Hafenforums, auf dem sich die Händler tummeln und ihre Waren feilbieten. Auch wenn deine rümpfende Nase dir etwas anderes vorgaukelt, hier wird nicht nur Fisch gehandelt.

Dein Blick gleitet über die Bühnen der Sklavenhändler, auf denen dicht gedrängt nackte Männer und Frauen aneinander gekettet sind. Willst du dir eine solche Sklavenauktion vielleicht mal genauer anschauen? Vielleicht findet sich ja sogar ein fähiger Sklave, den du gleich mitnehmen kannst. (240) Oder stattest du dem geschäftigen Hafenmeister unter den Arkaden auf der Nordseite des Platzes einen Besuch ab? (233)

230

Du beobachtest das Treiben auf dem Oberdeck und gibst das Steuer in die Hand eines Matrosen, während du dich an deine Crew wendest: „Leute! Alle mal hergehört!“ Du wartest, bis dir die ungeteilte Aufmerksamkeit zuteilwird und fährst gelassen fort. „Ein paar Meilen südlich von hier liegt ein Zechpreller vor Anker, dem wir auf Wunsch des Hafenmeisters seine Liegegebühr abnehmen sollen. Ich habe nicht vor, das zu tun. Ich will ihn bis auf das letzte Hemd ausziehen!“ Deine Leute johlen und lachen. „Der Hund nennt sich Thaikan und bekommt gleich die größte Abreibung seines Lebens. Was sagt ihr dazu?“

Deine Mannschaft ergeht sich in ekstatischen Hochrufen, genauso wie du es am Liebsten hast. Stolz nickst du zu ihnen herunter und brüllst deine Anweisungen über Deck. „Klarmachen zum Gefecht und das ganze ein bisschen schneller, ihr Hunde!“ Lächelnd tätschelst du deinen Säbel und freust dich, endlich wieder offenes Wasser vor dir zu haben. Weiter bei (221).

231

Du verfolgst die drei und wartest, bis sie in eine etwas ruhigere Gasse einbiegen.

Verschlagen willst du den Häscher von hinten angehen. Mach eine einfache Schleichenprobe. Wenn es dir gelingt, dich anzuschleichen, kannst du ihn rasch ausschalten. Ansonsten kommt es zum Kampf.

(Kampfarm: Solo) Tempelhäscher

LeP: (34)____ MO: (9)____

AT: (12)____ PA: (11)____

Schaden: 1W+4 (Tropfenschwert/ Kurzspeer)

FK: (-)____

RS: 1

Aktionen: 2

Alle drei Runden führt er ein waghalsiges Manöver mit seinem Schwert aus. (Wuchtschlag +4.) Trifft der Wuchtschlag, besteht eine 25 % Chance, dass sein Tropfenschwert zerbricht. (Würfle einen W20. Bei 1 bis 5 ist das Schwert unbrauchbar) Sollte sein Schwert zerstört werden, kämpft er im Folgenden nur noch mit einer normalen Attacke pro Runde mit seinem Kurzspeer.

Hast du ihn besiegt? Dann lies bei (258) weiter. Ansonsten haut er dich kurz und klein und der König der Meere stirbt nicht nur einen unrühmlichen Tod, nein, er stirbt sogar auf dem Festland. Pfui!

232

Es ist mitten in der Nacht, als du bedenklich schwankend an der Kaimauer entlang stolperst und dich verzweifelt daran zu erinnern versuchst, wo dein Schiff vor Anker liegt. Yal-Mordai scheint wie alle sanskitarischen Städte das Wörtchen Schlaf nicht zu kennen. Tatsächlich ist es so, dass einige Geschäfte nur im Mondschein abgeschlossen werden und





dementsprechend laut geht es im Hafenviertel zu.

Während du angestrengt deine Gedanken sortierst, bemerkst du aus dem Augenwinkel eine vermummte Gestalt rasch auf dich zukommen. Hast du zuvor *Alkar* angeheuert (237), oder bist du allein unterwegs? (225)

233

Du schiebst dich durch das Gedränge und musst kurz warten bis du an der Reihe bist, bevor man dich zum Hafenmeister vorlässt. Dieser ist schwitzend damit beschäftigt, die heutigen Liegegebühren entgegenzunehmen, eine Sache die du glücklicherweise schon vorher erledigt hast. Du bekommst ein Gespräch zwischen ihm und seinem Vollstrecker mit, einem furchteinflößenden Kerl mit baumstammdicken Oberarmen und einem langen von Grünspan überzogenen Krummschwert auf dem Rücken. „Dann besorg' dir ein Schiff und mach den Burschen kalt. So langsam reicht es mir mit diesen Trickserieen.“ Während der Vollstrecker murrend ins Haus hineinläuft, widmet sich der Hafenmeister nun dir. „Kapitän, du hast schon bezahlt, was gibt es denn sonst wichtiges?“ Du schilderst ihm dein Problem und fragst, ob er zufällig von einem guten Navigator gehört habe. Er verzieht sein teigiges Gesicht zu einer Grimasse und klopft dir auf die Schulter. „Nee, hab ich nicht. Dann mal viel Glück. Der nächste bitte!“ Was fällt diesem Kerl eigentlich ein?

Willst du resigniert abzuckeln und dich noch mal auf der Sklavenauktion umschauen? (240)

Oder willst du erst mal woanders eine Lösung für dein Problem suchen? (246)

Du könntest auch den Hafenmeister noch schnell nach seinem akuten Problem fragen (244).

234

Eilig löst du die Ketten der erstaunten Sklavinnen und grinst sie breit an. „*Der König der Meere* kann noch fähige Leute gebrauchen.“

entgegnest du. „Wir laufen schon bald aus, um in spätestens einem Mond aus goldenen Bechern zu schlürfen.“

Die beiden lächeln und reiben sich die kahlen Häupter. „Das klingt doch nicht schlecht!“ lacht die Größere der beiden, die sich als *Yasmina* vorstellt und dich mit ihrer Freundin *Dirya* bekannt macht. „Was habt ihr denn so drauf?“ fragst du sie, in der Hoffnung, dass zumindest eine von ihnen mit Karten umgehen kann. „Ich kann mit Messern umgehen. Ich werfe sie wie keine Zweite, schneide Leute auf, entferne Pfeilspitzen und außerdem bin ich gut im... Massieren...“ Nachdenklich streichst du deine Haare glatt, während sie fortfährt. „*Dirya* kann unglaublich gut kochen und ist außerdem blitzschnell im Mastkorb. So flink wie sie ist keiner...“

Du nickst zufrieden.

„Ich suche zwar immer noch einen Navigator, aber euch könnte ich trotzdem gebrauchen.“ Willst du die beiden mit Klamotten versorgen und mitnehmen? Dann notiere dir die Namen „*Yasmina*“ und „*Dirya*“ auf deiner Besatzungsliste und stich in See. (239)

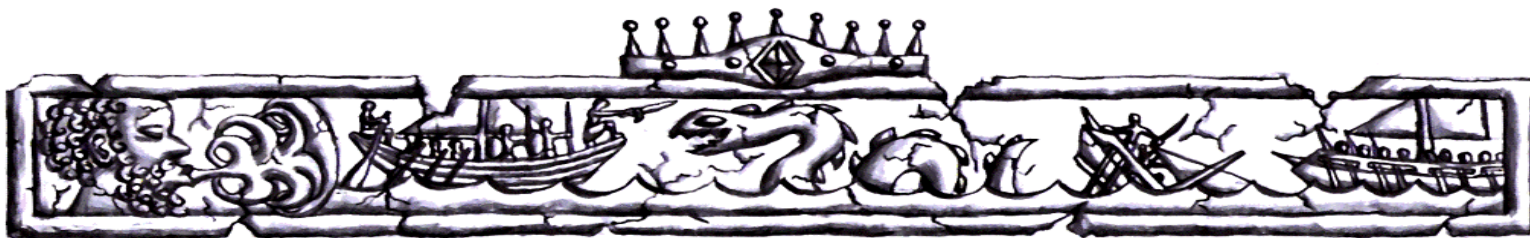
Oder willst du sie doch nicht als Teil deiner Besatzung haben? In dem Falle kannst du sie entweder in der Hafenausfahrt nackt über Bord werfen, um ihnen die Freiheit zu schenken, oder ihnen die Ketten wieder anlegen lassen, um ihre entsetzten Blicke zu genießen, als du ihnen eröffnungst, dass du sie in *Ribukan* weiterverkaufen wirst.

235

Du bist gerade von deinem Kühlschrank zurückgekehrt, hast dich mit einem Bier oder Wein eingedeckt, blickst verwirrt auf diesen Abschnitt und stellst fest, dass dich absolut kein Verweis auf die (235) gebracht hat. Also entweder hast du schon einen im Tee, oder du warst einfach neugierig was du hier vorfinden würdest.

Tja, wie du feststellst ist das – mit Ausnahme von bösen Unterstellungen – nicht gerade viel.





Also schau mal lieber, ob du irgendwas vertauscht hast, denn hier bist du leider falsch.

236 ()

Ist das Kästchen markiert, dann geh sofort zur (246).

Wenn nicht, dann markiere es jetzt und lies weiter.

Mmh... Der Versuch einen Navigator zu entführen und das am helllichten Tag grenzt schon an Wahnsinn. Du wärst ja nicht du, wenn es nicht dennoch möglich wäre.

Ihr habt euch aufgeteilt, um möglichst viele Schiffe zu beobachten und einen geeigneten Kandidaten zu finden. Nach einer Weile trifft ihr euch am Hafenforum, um die Lage zu erörtern. „Ich habe da jemanden gefunden, den wir vermutlich gar nicht entführen müssten, El Qursan!“ Neugierig spitzt du die Ohren, während Alkar fortfährt. „Ein Seemann namens Dico, der mir eben in der „Schwarzen Hand“ sein Leid klagte. Er ist zwar kein richtiger Navigator, aber schon hunderte Male nach Ribukan gefahren.“ Grummelnd nimmst du zur Kenntnis, dass Alkar sich offenbar in die „Hand“ verkrümelt hat, während du hier die Kaimauer auf und ab gelaufen bist.

„Aha und weiter?“ Alkar kratzt sich am krausen Bart. „Na ja, es gibt da einen Haken... Der Kerl ist so alt, dass ich nicht glaube, dass er auch nur noch eine Woche auf See übersteht.“ Patschend knallst du die rechte Hand auf deine Stirn. „Alkar, manchmal bist du echt ein Schaf.“ Der so gescholtene gönnt sich ein kleines Lächeln, das dummerweise recht ansteckend wirkt.

Nachdem ihr euch ausgelacht habt, klopfst du deinem alten Gefährten auf die Schulter. „Also gut, vergessen wir die Sache mit der Entführung. Es muss doch noch einen anderen Weg geben!“ Gehe zu (246).

237

Die Gestalt legt die letzten Schritte im Lauftempo zurück und schon blitzt ein langer Dolch im Mondlicht, als der vielversprechende

Sprint des Attentäters durch einen tätowierten Unterarm ein jähes Ende findet. Unter der Maske bricht unter plötzlichem Aufheulen eine Nase und noch ehe sich der Angreifer versieht, wird er in hohem Bogen über die Kaimauer befördert.

Du blickst hinterher und siehst, wie der Assassine mit voller Wucht auf einem Felsen landet und nun als lebloses Lumpenbündel langsam ins Hafenbecken rutscht. „Alkar! Deine Art ist manchmal ziemlich... endgültig.“ grummelst du den Gladiator an und ärgerst dich, dass du nun nicht herausfinden wirst, wer hinter diesem feigen Attentat steckt. Dennoch bist du froh, dass dein alter Freund dich begleitet und ungerührt setzt ihr euren Weg zum Schiff fort. (3)

238

Du gehst unter Deck, um deine Sklaven und Schätze zu begutachten und findest Moea vor, die den Sklaven ihr Essen bringt. Das Mädchen ist wirklich zu gut für diese Welt... seufzt du innerlich, als sie einer der jüngeren Sklavinnen zärtlich über den Kopf streicht und dich traurig anschaut.

„Äh, was ist denn Moea?“

Sie stellt den Napf ab und kommt mit gesenktem Blick auf dich zu. „Ich verstehe nicht, wie Menschen so etwas tun können: Andere Menschen versklaven.“ Du bist ein wenig sprachlos und fragst dich schon, ob du eventuell irgendwelche Verwandten des Parnhaim Mädchens geladen hast. „Nun, so ist das eben. Weißt du... Wenn ich die nicht verkaufe, dann tut es jemand anderes. Und noch viel schlimmer: Wenn ich die wirklich nicht verkaufe, dann bekomme ich kein Gold. Und wenn ich kein Gold hab, dann werde ich der Sklave von diesem Amhasim, der mich herausgefordert hat.“

Dir geht auf, dass du noch nie über solche Selbstverständlichkeiten nachgedacht hast. „Mir tun sie trotzdem leid. Jedes Jahr kommen Männer in unsere Dörfer und versklaven die





Mitglieder meines Volkes. Meine Schwestern und Brüder werden in Ketten gelegt und auf die Schiffe gebracht und niemals sehen wir sie wieder. Das ist doch..." Moea kommen die Tränen „...das ist doch ungerecht!"

Du bemerkst, wie dir beim Anblick der hübschen Frau ein Kloß im Hals steckt.

„Ja, das ist wirklich ungerecht... Aber meine Sklaven... äh... die hab ich alle auf See gefangen. Oder sie wollten mich ausrauben oder umbringen. Äh... Die haben es ganz gewiss nicht anders verdient, als in meinem Lagerraum zu schmachten..."

Du gehst in Gedanken nochmal alle zurückliegenden Gefangennahmen durch und bist dir ziemlich sicher, dass deine Aussage ein wenig geflunkert ist... Und bei Moeas Blick schmilzt du hin wie Eis in der Sonne... Du würdest alles tun, um dieses liebebreizende Geschöpf glücklich zu machen. „Was erwartest du, das ich tue, Moea?" fragst du sie vorsichtig. „Bitte, bitte, lass sie frei. Sie können doch Teil deiner Mannschaft werden?" Gerade willst du lauthals losfluchen, da bist du dir nicht ganz sicher, ob die Kleine nicht irgendwie Recht hat. Weiter hinten hast du 10 Parnhaisklaven sitzen. Was unterscheidet diese armen Teufel denn eigentlich von Moea? Wieso ist sie frei und ihre Freunde liegen in Ketten?

Du entscheidest dich, Moea zu besänftigen. Möchtest du nur die 10 Parnhaisklaven in deine Mannschaft aufnehmen? (Mannschafts-LE permanent +20) (241) Oder gar alle Sklaven, die du besitzt, freilassen (+2 LE pro Sklave auf die Mannschafts-LE), auch wenn dir damit ziemlich viel Gold durch die Lappen geht? (247)

239

Wenn du kürzlich zwei Sklavinnen an Bord gebracht hast, lies zunächst (227).

Du begibst dich auf das Achterdeck und blickst erwartungsvoll in die Runde der versammelten Mannschaft. Das Wetter scheint sich zu halten und schließlich gibst du den Befehl zum

Ablegen. Umgehend herrscht geschäftiges Treiben und die *Todesheuler* segelt der Hafenausfahrt entgegen. Willst Du nach Norden segeln, um Yal-Kalabeth heimzusuchen, jene Stadt, die erst vor wenigen Jahren das Joch Yal-Mordais abgeschüttelt hat oder den Fluss Terul hinauf segeln, der bei Yal-Kalabeth ins Meer mündet (4)? Alkar hat dir gestern bei eurem gemeinsamen Tavernenabend von einer reichen Tempelstadt jenseits der Blutigen See erzählt. Willst du den Bewohnern dieser Stadt einen Besuch abstatten (7)? Vielleicht hast du aber auch noch das Wort „Thaikan" notiert? (230)

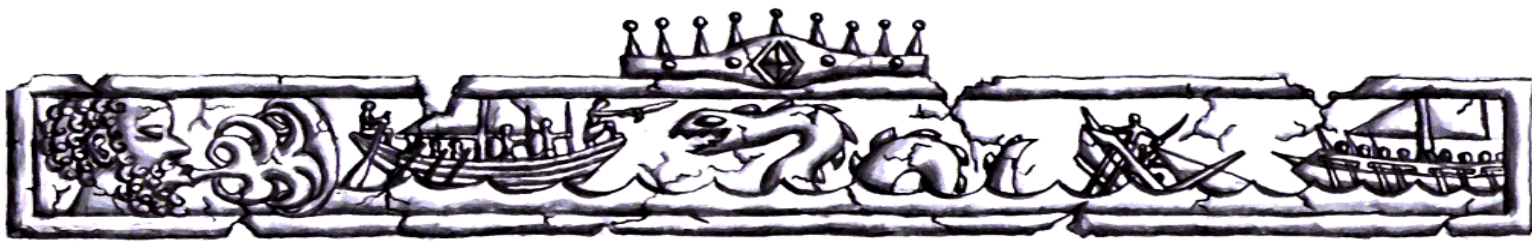
240 ()

Wenn das Kästchen markiert ist, findet gerade keine Auktion statt. Du darfst gerne noch zum Hafenmeister gehen (233). Du kannst natürlich auch andernorts nach einem Navigator suchen (246). Ansonsten markiere das Kästchen jetzt und lies weiter.

Zufrieden überprüfst du, dass dein Gold noch da ist und beobachtest die Bühne, vor der sich nun zahlreiche Interessenten eingefunden haben. „Herbei Mordai, herbei Mordai!" ruft der pummelige Sklavenhändler und winkt mit seinen Goldketten behangenen Arm in die Menge. Du betrachtest die acht nackten Sklaven, sechs Männer und zwei Frauen, die er nun der Reihe nach anpreisen wird. Auf den ersten Blick handelt es sich bei den beiden Frauen und vierein der Männer um Sanskitaren, lediglich zwei sind aufgrund ihrer noch schwach grün schimmernden Haarfarbe eindeutig als Parnhai zu identifizieren.

Nachdem die muskulösesten unter den Männern als Arbeitssklaven schnell verkauft sind und auch die Parnhai rasch unter den Hammer kommen, willst du schon fast wieder verschwinden, als der Händler die beiden Frauen anpreist, denen man – wie den Männern – die Haare entfernt hat. „Hier nun zwei besondere Exemplare, in Yal-Kalabeth vor dem Henker gerettet, wo sie sich der Piraterie





schuldig gemacht haben.“ Na, das klingt doch schon mal interessant... „Yasmina und Dirya, der Schrecken der Meere!“ Die Menge reagiert mit lautem Gelächter auf den traurigen Anblick, den die beiden bieten. Schon findet sich in der zweiten Reihe ein Interessent. „100 für beide!“ ruft er, während der Händler mit empörtem Blick in die Runde schaut. „Kommt schon, kommt schon, die sind leicht das Doppelte wert!“

Du kennst den Bieter. Ein Häscher des Tempels von Griit, ein mächtiger Opferkult, der jeden, der sich nicht durch eine „Spende“ freikaufen kann unter großem Getöse an Piranhas, die heiligen Tiere der Göttin, verfüttert. Wenn der Häscher die beiden Kolleginnen bekommt, sind sie schon heute Abend Fischfutter. Irgendwie tun die beiden dir Leid. Möchtest du mitbieten? (254) Oder ist dir das egal? (261)

241

Deine verdutzte Besatzung blickt dich ungläubig an, als du die 10 Parnhai freilässt und in deine Mannschaft aufnimmst. Auf dem Oberdeck redest du ihnen hart ins Gewissen, dass sie nicht auf dumme Ideen kommen und dies als ihre einzige Chance sehen sollten. Die Parnhai machen jedoch nicht den Eindruck, als würden sie etwas anderes als Dankbarkeit und Wertschätzung empfinden, während du dich kaum der unzähligen Dankesfloskeln erwehren kannst. Moea scheint zufrieden zu sein und umarmt dich herzlich, um dir einen Kuss auf die Wange zu drücken, der dir ein seliges Lächeln aufs Gesicht zaubert.

Solltest du das Codewort „Sanskitarenmädchen“ besitzen, dann notiere dir nun das Codewort „Parnhaimädchen“. Aus dem Augenwinkel siehst du Yasmina, die wütend ihr Wurfmesser in den Mast schleudert und weinend unter Deck rennt. Na toll. Weiber! Noch ehe du dir überlegt hast, was du nun tun sollst, reißt dich eine deiner Ratten aus der innigen Umarmung mit Moea.

„Käpt'n, Sturmfront an Steuerbord!“

Du verdrehst die Augen. Na klasse. Das war ja auch mal wieder an der Zeit. Angenervt untersuchst du den westlichen Horizont, an dem sich dichte, dunkle Wolken auftürmen.

„Hart Backbord und auf das Festland zuhalten!“ brüllst du. „Prüft die Ladung und legt euch in die Riemen! Vielleicht müssen wir das Segel einholen und rudern!“

Aufmunternd schaust du Moea an. „Geh lieber in meine Kajüte, Kleine. Das hier wird kein Zuckerschlecken.“ Sie lächelt dir sanft zu und kommt deiner Aufforderung nach.

Währenddessen stehst du schon schimpfend neben dem Steuermann und stößt ihn grob beiseite um selbst den Kurs zu wechseln. Du blickst nach oben und rufst dem Ausguck zu: „Ausschau halten nach einer Bucht! Nicht ohne Stolz bemerkst du, wie sich deine Leute ins Zeug legen. Hoffentlich nicht vergeblich. Weiter bei (114).

242

Nachdem ihr mehr oder weniger erfolgreich in der „Blutigen See“ gewütet habt, ist es an der Zeit, in Richtung Ribukan aufzubrechen. Zwar verbleiben noch ein paar Wochen bis zum vereinbarten Termin, aber du wüsstest nun keinen Ort in der Umgebung, der noch lohnenswerte Beute verspricht und bis hinter die Iominischen Inseln schaffst du es in der Zeit leider auch nicht mehr. Hoffnungsfroh klopfst du deinen Leuten auf die Schultern und lässt die Segel Richtung Ribukan setzen. Um keine unnötigen Gefahren auf dem Weg nach Süden einzugehen, hält sich die *Todesheuler* in Sichtweite des Festlands, denn ohne Navigator wird es auch so schon schwer genug die Orientierung zu behalten.

Du beschließt, dir ein wenig Ruhe zu gönnen und die bislang zusammengekommenen Schätze und Sklaven zu begutachten. Wenn Moea mit an Bord ist hast, dann lies bei (238) weiter.

Gerade willst du es dir so richtig gemütlich machen, da reißt dich schon wieder eine deiner





Ratten aus den Träumen. „Käpt'n, Sturmfront an Steuerbord!“

Du verdrehst die Augen. Na klasse. Das war ja auch mal wieder an der Zeit. Angenervt untersuchst du den westlichen Horizont, an dem sich dichte dunkle Wolken auftürmen. Das wird kein Zuckerschlecken.

„Hart Backbord und auf das Festland zuhalten!“ brüllst du. „Prüft die Ladung und legt euch in die Riemen! Vielleicht müssen wir das Segel einholen und rudern!“

Du stehst schimpfend neben dem Steuermann und stößt ihn grob beiseite, um selbst den Kurs zu wechseln. Du blickst nach oben und rufst dem Ausguck zu: „Ausschau halten nach einer Bucht! Nicht ohne Stolz bemerkst du, wie sich deine Leute ins Zeug legen. Hoffentlich nicht vergeblich. Weiter bei (114).

243

Mit einem Schwall frischen Wassers weckst du den armen Teufel, der dich erschöpft anblickt.

„Wer bist du?“ fragt er dich heiser.

„Der Schrecken der Meere und wie es aussieht, dein neuer bester Freund.“ lächelst du den Sanskitaren an. „Du wirst ein schönes Sümchen auf dem Markt einbringen, wenn wir dich erst wieder aufgepäppelt haben.“

Der Fremde lacht leise. „Du würdest dich schwarz ärgern, wenn du mich verkaufst. Ich bin Atheno. Ich habe mein Leben in der Palastgarde von Shahana verbracht. Wenn du mich freilässt, werde ich dir ein Jahr lang freiwillig dienen und kann deinen Leuten ein paar Tricks beibringen, die sie bestimmt noch nicht kennen.“

Du überlegst kurz und entscheidest dich dann, Atheno als Crewmitglied mitzunehmen. Kreuze sein Feld auf dem Bogen an. Oder willst du ihn doch lieber verkaufen? Der bringt ja umso mehr Gold, so wertvoll wie er durch diese Information ist! In dem Fall notiere dir das Codewort „Gefangener“ und lies bei (209) weiter.

244

„Ich hab gehört du brauchst ein Schiff?“ Der Hafenmeister blickt bei deinen Worten abschätzig auf. „Ich hab genug Schiffe, danke. Aber wenn du dich nützlich machen willst, dann kannst du für mich die Liegegebühr der „Perle Ribukans“ eintreiben. Der Kapitän, ein Kerl namens Thaykan, will sich immer vor der Zahlung drücken und liegt ein paar Meilen die Küste runter vor Anker. Wenn du mir die Gebühr beschaffst, bekommst du den vierten Teil und ich kümmerge mich um einen Navigator für dich. Was sagst du?“ Da musst du gar nicht lange überlegen. Du schlägst ein und notierst dir das Wörtchen „Thaykan“. Du kannst dir nun entweder noch die Sklavenauktion (240) anschauen, oder dich neu orientieren. (246)

245

Der Wein fließt in Strömen und du stößt Runde um Runde mit deinen Gefährten an. Zwischendurch fallen deine Augen immer wieder auf die hübsche Sanskitarin Yasmina. Auch sie bemerkt, dass deine Blicke immer gieriger und eindeutiger werden. Wenn du das Codewort „Sanskitarenmädchen“ hast, greifst du nach einer Weile ihren Arm und ziehst sie auf deinen Schoß. Ansonsten mache eine einfache CH-Probe, um das gleiche Resultat zu erzielen. Gelingt sie dir nicht, lies bei (255) weiter.

Yasmina schmiegt sich eng an dich und ihr Duft raubt dir fast den Verstand. Schon bald seid ihr innig umschlungen und du jagst deine Crew hinaus, um ungestört die Früchte deines Sieges zu genießen. Gold, soweit das Auge reicht! Du krönst deine Königin der Meere mit den teuersten Geschmeiden und sie dankt es dir tausendfach mit einer rauschenden Nacht. Du ertrinkst in Küssen und fällst, beseelt von tiefster Zufriedenheit und umgeben von Gold und Liebe, in einen tiefen Schlummer. Weiter bei (249).





246

Noch keinen Erfolg gehabt? Der Tag ist ja noch jung! Versuch es doch einfach woanders. Willst du es auf dem Hafen-Forum versuchen? (229) Oder den Navigator eines anderen Schiffes abwerben? (224)

Wenn Alkar zu deiner Crew gehört, könntet ihr auch immer noch einen Seemann shanghaien... äh... mordaien! (236)

Wenn du genug hast, dann wird es Zeit, das Schiff zum Ablegen bereit zu machen. (239)

247

Unter den ungläubigen Blicken deiner Besatzung lässt du alle Sklaven frei und machst sie zu einem Teil deiner Mannschaft. Du lässt keinen Zweifel daran aufkommen, dass dies eine einmalige und einzigartige Chance für sie ist und sie nicht auf die Idee kommen sollen, dich zu verraten. Doch die Freude unter den

ehemaligen Gefangenen überwiegt und du kannst dich gar nicht vor Treueschwüren und Dankesfloskeln retten. Am schönsten ist jedoch der Lohn, den du von Moea erhältst, der hemmungslos die Freudentränen über die Wangen rinnen und die dir auf dem Oberdeck um den Hals fällt, dir einen Kuss auf die Backe drückt, der dir ein seliges Lächeln aufs Gesicht zaubert. Wenn du das Codewort „Sanskitarenmädchen“ hast, notiere dir das Codewort „Parnhaimädchen“.

Du bemerkst aus dem Augenwinkel heraus, wie Yasmina ihr Wurfmesser in den Mast schleudert und weinend unter Bord rennt. Na toll, denkst du dir und verdrehst die Augen. Weiber! Noch ehe du dir überlegt hast, was du nun tun sollst, reißt dich eine deiner Ratten aus der innigen Umarmung mit Moea.

„Käpt'n, Sturmfront an Steuerbord!“

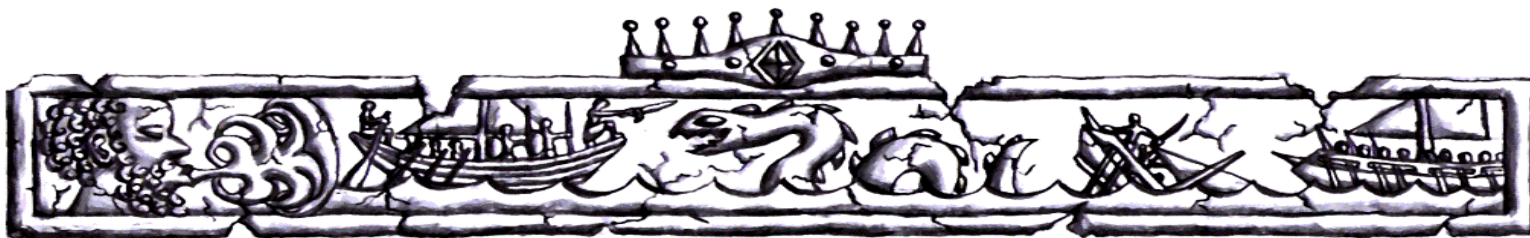
Du verdrehst die Augen. Na klasse. Das war ja auch mal wieder an der Zeit. Angenervt untersuchst du den westlichen Horizont, an dem sich dichte, dunkle Wolken auftürmen.

„Hart Backbord und auf das Festland zuhalten!“ brüllst du. „Prüft die Ladung und legt euch in die Riemen! Vielleicht müssen wir das Segel einholen und rudern!“

Aufmunternd schaust du Moea an. „Geh lieber in meine Kajüte, Kleine. Das hier wird kein Zuckerschlecken.“ Sie lächelt dir sanft zu und kommt deiner Aufforderung nach.

Währenddessen stehst du schon schimpfend neben dem Steuermann und stößt ihn grob beiseite, um selbst den Kurs zu wechseln. Du blickst nach oben und rufst dem Ausguck zu: „Ausschau halten nach einer Bucht! Nicht ohne Stolz bemerkst du wie sich deine Leute ins Zeug legen. Hoffentlich nicht vergeblich. Weiter bei (114).





248

Du schüttest deine Beute vor die Füße deines Herausforderers. Höher und höher türmen sich die Schätze, die du erbeutest hast, blasser und blasser wird Monolus Gesicht. Und noch immer bringen deine Männer Kiste um Kiste in die viel zu enge Schankstube. Grinsend entreißt du Monolus seinen Goldkelch und nimmst einen tiefen Schluck. „Nun gehört die Schenke wohl mir. Und der ganze Kram der hier rumliegt ebenfalls.“ Selbstherrlich zerrst du ihn beiseite und nimmst auf dem Thron platz. „Monolus, darf ich dich an deinen Wetteinsatz erinnern? Männer, nehmt ihn fest! Und dann brecht dem Angeber, der es gewagt hat, mich herauszufordern, die Beine und schneidet seine Fersen durch! Er soll den Rest seines Lebens wie ein Wurm vor mir kriechen!“

Lauthals lachend siehst du, wie man Monolus aus deiner neuen Hafenkneipe schleift, doch bleibt dir das Lachen plötzlich im Halse stecken, als zwei Herrschaften mit Maschinengewehren den Raum betreten. „Herr El Qursan? Mein Name ist Hofmeister, der Herr zu meiner Linken ist Herr Brack. Wir sind die empörten Autoren, die Ihnen hiermit mitteilen, dass es in diesem Soloabenteuer überhaupt nicht möglich ist die Menge an TE zu erbeuten, die Sie sich erdreisten, zu besitzen. Aus diesem Grunde werden wir Sie nun höchst spektakulär bestrafen.“ Im Rattern der Gewehre versinkt die vermeintliche Siegesfeier in einem heillosen Chaos. Du findest mitsamt deiner Besatzung ein unrühmliches Ende gegen das weder Mogelpunkte noch Hilfeschreie eine Rettung sind. Trotzdem, netter Versuch. :)

249

Du erwachst in den Armen deiner Liebsten, als helles Sonnenlicht durch die Fenster deiner Schenke fällt. Es riecht furchtbar und überall liegt dein Reichtum wild verstreut in der Gegend herum. Deine Klamotten und die deiner Königin, die dich nun schlaftrunken anlächelt, sind über die ganze Schankstube verteilt und

liegen in schrittgroßen Pfützen aus Wein und Likör. Ächzend hältst du dir den brummenden Schädel, als dein Steuermann hereingeeilt kommt und du eiligst eine güldene Schale als Lendenschurz missbrauchst.

„Eeeey!!“ schreist du ihm entgegen und bewirfst ihn mit einem taubeneigroßen Edelstein. „Was soll das?!“

Der Steuermann taucht unter der Flugjade ab und bittet dich vielfach um Verzeihung, während er sich bemüht, nicht die nackte Yasmina zu deiner Rechten anzugaffen.

„Verzeihung, Käpt'n, Verzeihung! Aber der Monolus ist weg!“

„Waaas?!?“ schreist du empört und wirfst ihm gleich einen weiteren Stein hinterher.

„Während wir feierten... Seine Männer haben ihn befreit. Und dann auch... äh... ich weiß nicht wie ich es ausdrücken soll...“

„Sprich, du nichtsnutzige Made!“ brüllst du, während dich nun auch deine Liebste aus verschlafenen Augen anblickt.

„Äh... Er hat das Schiff mitgehen lassen. Äh... Euer Schiff... Die Todesheuler.“

Sekunden später fällt eine Möwenkolonie im Leuchtturm beinahe einem kollektiven Herzstillstand zum Opfer, als sie der markerschütternde Wutschrei aus einer nahegelegenen Hafenschenke erreicht.

-Ende-

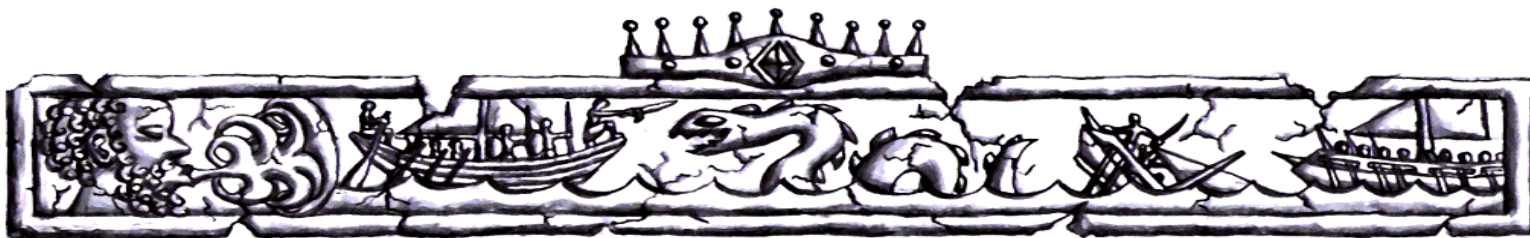
(letzte Worte bei 252)

250

Eilig durchtrennst du die Fesseln der erstaunten Sklavinnen und grinst sie breit an. „Der König der Meere kann noch fähige Leute gebrauchen.“ entgegnest du. „Wir laufen bald aus, um in spätestens einem Mond aus goldenen Bechern zu schlürfen.“

Die beiden lächeln und reiben sich die kahlen Häupter. „Das klingt doch nicht schlecht!“ lacht die Größere der beiden, die sich als Yasmina vorstellt und dich mit ihrer Freundin Dirya bekanntmacht.





„Was habt ihr denn so drauf?“ fragst du sie, in der Hoffnung, dass zumindest eine von ihnen mit Karten umgehen kann.

„Ich kann mit Messern umgehen. Ich werfe sie wie keine Zweite, schneide Leute auf und entferne Pfeilspitzen und außerdem bin ich gut im... Massieren...“ Nachdenklich streichst du deine Haare glatt, während sie fortfährt. „Dirya kann unglaublich gut kochen und ist außerdem blitzschnell im Mastkorb. So flink wie sie ist keiner...“

Du nickst zufrieden. „Ich suche zwar immer noch einen Navigator, aber euch könnte ich trotzdem gebrauchen.“ Willst du die beiden mitnehmen? Dann notiere dir die Namen „Yasmina“ und „Dirya“ auf deiner Besatzungsliste und setze die Suche bei (246) fort. Ansonsten verabschiedest du dich und schaust bei (246) weiter nach einem Navigator.

251

Der Wein fließt in Strömen und du stößt Runde um Runde mit deinen Gefährten an. Zwischendurch fallen deine Augen immer wieder auf die hübsche Moea. Auch sie bemerkt, dass deine Blicke immer gieriger und eindeutiger werden. So langsam wird es Zeit, auch noch die letzte Eroberung anzugehen. Wenn du das Codewort „Parnhaimädchen“ hast, greifst du nach einer Weile ihren Arm und ziehst sie auf deinen Schoß. Ansonsten mache eine um 2 erleichterte CH-Probe um das gleiche Resultat zu erzielen. Gelingt sie dir nicht, lies bei (255) weiter.

Moea ist zunächst mehr als schüchtern, schmiegt sich jedoch schon bald eng an dich und ihr Duft raubt dir fast den Verstand. Schon bald gibt sie deinem Werben nach. Ihr küsst euch und seid innig umschlungen, während du mit einem unauffälligen Wink deine Crew hinaus scheuchst um ungestört die Früchte deines Sieges zu genießen. Gold, soweit das Auge reicht! Du krönst deine Königin der Meere mit den teuersten Geschmeiden und sie dankt es dir mit einer rauschenden Nacht. Du

ertrinkst in Küssen und fällst, beseelt von tiefster Zufriedenheit und umgeben von Gold und Liebe, in einen tiefen Schlummer. Hast du das Codewort „Parnhaimädchen“? (253)

Ansonsten lies weiter bei (257).

252

Liebe Spielerinnen und Spieler.

Wir hoffen, ihr hattet genauso viel Spaß beim Spielen, wie wir beim Schreiben.

Wir hoffen weiter, dass euch der erste „offizielle“ Ausflug nach Rakshazar gefallen hat und ihr genauso begeistert von diesem Riesland seid, wie wir fleißige Schreiberlinge. Vielleicht war es sogar die allererste Berührung mit dieser „Dere-Osterweiterung“, an der wir nun seit vielen Jahren intensiv arbeiten. Möglicherweise habt ihr ja selbst Interesse, Geschichten und Abenteuer in El Qursans Welt zu erschaffen. Die Orte die ihr heute bereist habt, sind nur ein Bruchteil jener liebevoll ausgearbeiteten und stimmungsvollen Lande, die ihr in Rakshazar bereisen könnt.

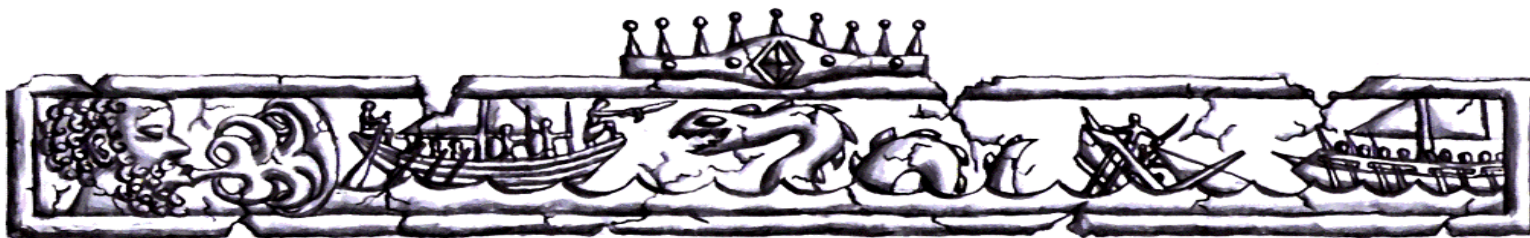
Sollten wir euer Interesse geweckt haben, schaut doch gleich mal bei uns vorbei und ladet euch unsere Spielhilfe, „Hinter dem Schwert“ oder unsere brandneue Einsteigerspielhilfe runter. Vielleicht habt ihr euch aber auch einfach nur gut unterhalten gefühlt. In diesem Fall nehmen wir ein Lob gerne mit. Bei entsprechenden Anregungen und positiven Feedback könnten wir uns sogar eine direkte Fortsetzung der Piratensaga vorstellen. Also, lasst uns eure Meinung hören und gebt uns wertvolle Rückmeldungen!

Das Autorenteam.

253

Du erwachst in den Armen deiner Geliebten Moea, als helles Sonnenlicht durch die Fenster deiner Schenke fällt. Es riecht furchtbar und überall liegt dein Reichtum wild verstreut in der Gegend herum. Deine Klamotten und die





deiner Königin, die dich nun schlaftrunken anlächelt, sind über die ganze Schankstube verteilt und liegen in schrittgroßen Pfützen aus Wein und Likör. Ächzend hältst du dir den brummenden Schädel, als dein Steuermann hereingeeilt kommt und du eiligst eine güldene Schale als Lendenschurz missbrauchst.

„Eeeey!!“ schreist du ihm entgegen und bewirfst ihn mit einem taubeneigroßen Edelstein.

„Was soll das?!“

Der Steuermann taucht unter der Flugjade ab und bittet dich vielfach um Verzeihung, während er sich bemüht, nicht die nackte Moea zu deiner Rechten anzugaffen. „Verzeihung, Käpt'n, Verzeihung! Aber der Monolus ist weg!“ „Waaas?!?“ schreist du empört und wirfst ihm gleich einen weiteren Stein hinterher.

„Während wir feierten... Seine Männer haben ihn befreit. Und dann auch... äh... ich weiß nicht wie ich es ausdrücken soll...“

„Sprich, du nichtsnutzige Made!“ brüllst du, während dich nun auch deine Liebste aus verschlafenen Augen anblickt.

„Äh... Dieses Sanskitarenmädchen... Yasmina. Sie hat ihn befreit und eine Nachricht für euch hinterlassen...“ Der Steuermann ist sich unschlüssig ob er wirklich aussprechen soll, was ihm aufgetragen wurde. „Äh... sie sagte ... äh... Sie meinte Ihr wäret ein Hurenbock, ein unverbesserlicher Schuft und sie wünscht euch die tausend Leiden der Frigja an den Hals... Äh... Ich glaub, sie ist eifersüchtig...“

Na, sag nicht sowas, du Blitzmerker.

„Und was sonst noch?“ funkelst du den Steuermann an, denn irgendwie hast du das Gefühl, dass das dicke Ende noch kommt.

„Äh... ich fürchte... nun ja... Er hat das Schiff mitgehen lassen. Äh... Euer Schiff... Die *Todesheuler*.“

Sekunden später fällt eine Möwenkolonie im Leuchtturm beinahe einem kollektiven Herzstillstand zum Opfer, als sie der markerschütternde Wutschrei aus einer nahegelegenen Hafenschenke erreicht.

-Ende-

(letzte Worte bei 252)

254

Mmh... Mit den paar Goldstücken in deinem Beutel kannst du dir nicht mal eine der beiden leisten. Das meiste hast du – wie so oft – versoffen und dann ist auch noch eine Menge für die Liegegebühr beim Hafenmeister draufgegangen. Du brauchst dringend Schotter! Kurzentschlossen greifst du dem gerade abgelenkten Kerl neben dir in die Taschen. Gelingt dir der Taschendiebstahl? (Probe +2) Dann hast du insgesamt 200 TE, die du bieten kannst. Oder hast du die Probe verpatzt und der Kerl hat sein Gold entweder zu gut versteckt oder ist selber blank. In keinem der beiden Fälle bemerkt er dein Vorhaben. Wenn du 200 Gold hast, gelingt es dir, die beiden jungen Frauen zu erwerben. (258) Falls nicht, lies bei (261) weiter.

255

Du erwachst, als helles Sonnenlicht durch die Fenster deiner Schenke fällt. Es riecht furchtbar und überall liegt dein Reichtum wild verstreut in der Gegend herum. Deine Klamotten und Waffen sind über die ganze Schankstube verteilt und liegen in schrittgroßen Pfützen aus Wein und Likör. Ächzend hältst du dir den brummenden Schädel, als plötzlich dein Steuermann hereingeeilt kommt.

„Eeeey!!“ schreist du ihm entgegen und bewirfst ihn mit einem taubeneigroßen Edelstein.

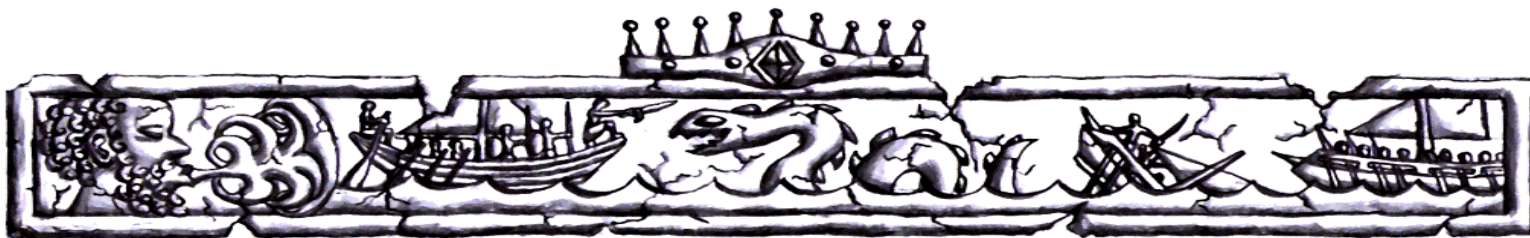
„Was soll das?!“

Der Steuermann taucht unter der Flugjade ab und bittet dich vielfach um Verzeihung für die unverzeihliche Störung.

„Verzeihung, Käpt'n, Verzeihung! Aber der Monolus ist weg!“

„Waaas?!?“ schreist du empört und wirfst ihm gleich einen weiteren Stein hinterher.





„Während wir feierten... Seine Männer haben ihn befreit. Und dann auch... äh... ich weiß nicht wie ich es ausdrücken soll...“

„Sprich, du nichtsnutzige Made!“ brüllst du ihn an.

„Äh... Er hat das Schiff mitgehen lassen. Äh... Euer Schiff... Die Todesheuler.“

Sekunden später fällt eine Möwenkolonie im Leuchtturm beinahe einem kollektiven Herzstillstand zum Opfer, als sie der markerschütternde Wutschrei aus einer nahegelegenen Hafenschenke erreicht...

-Ende-

(letzte Worte bei 252)

256

Vielleicht sollte man diesen nutzlosen Abschnitt vermieten?! Ein Werbebanner. Bestimmt ne nette Idee...

257

Du erwachst in den Armen deiner geliebten Moea, als helles Sonnenlicht durch die Fenster deiner Schenke fällt. Es riecht furchtbar und überall liegt dein Reichtum wild verstreut in der Gegend herum. Deine Klamotten und die deiner Königin, die dich nun schlaftrunken anlächelt, sind über die ganze Schankstube verteilt und liegen in schrittgroßen Pfützen aus Wein und Likör. Ächzend hältst du dir den brummenden Schädel, als dein Steuermann hereingeeilt kommt und du eiligst eine güldene Schale als Lendenschurz missbrauchst.

„Eeeey!“ schreist du ihm entgegen und bewirfst ihn mit einem taubeneigroßen Edelstein.

„Was soll das??“

Der Steuermann taucht unter der Flugjade ab und bittet dich vielfach um Verzeihung, während er sich bemüht, nicht die nackte Moea zu deiner Rechten anzugaffen.

„Verzeihung, Käpt'n, Verzeihung! Aber der Monolus ist weg!“

„Waaas?!“ schreist du empört und wirfst ihm gleich einen weiteren Stein hinterher.

„Während wir feierten... Seine Männer haben ihn befreit. Und dann auch... äh... ich weiß nicht wie ich es ausdrücken soll...“

„Sprich, du nichtsnutzige Made!“ brüllst du, während dich nun auch deine Liebste aus verschlafenen Augen anblickt.

„Äh... Er hat das Schiff mitgehen lassen. Äh... Euer Schiff... Die *Todesheuler*.“

Sekunden später fällt eine Möwenkolonie im Leuchtturm beinahe einem kollektiven Herzstillstand zum Opfer, als sie der markerschütternde Wutschrei aus einer nahegelegenen Hafenschenke erreicht.

-Ende-

(letzte Worte bei 252)

258

„Das war knapp.“ sind sich die beiden Mädchen sicher, die du soeben vor einem grausamen Ende bewahrt hast. Aber was machst du nun mit ihnen? Die beiden scheinen sich mit ihrem Schicksal als Sklavinnen abgefunden zu haben, sind immer noch nackt und wissen nichts von deinem Piratendasein. Willst du sie erst mal in dem Wissen lassen, an Bord schaffen und dich später darum kümmern (223) oder ihre Fesseln zerschneiden und anheuern? (250)

259

Was auch immer dich zu diesem Abschnitt geführt hat, es hat dich fehlgeleitet.

Hier ist nix. Gar nix. Und hier kommt auch nix mehr. Abschnitte wie dieser hier kommen dabei heraus, wenn man sich zu unchristlicher Uhrzeit mit Rakshazar beschäftigt und auf dumme Ideen kommt. Also. Husch, husch, zurück zum letzten Abschnitt und nochmal genau schauen ob die Zahlen nicht vertauscht wurden. ;)





260 AUF DER „BLUTIGEN SEE“

Du bist auf dem offenen Meer und überlegst dir, welche Richtung als nächstes einzuschlagen ist. Solltest du die beiden Codewörter „Wüste“ UND „Dschungel“ haben, kannst du dir überlegen, so langsam mal Ribukan anzusteuern... Weiter bei (242).

Hast du bei Yal- Kalabeth oder bei den Ipexco jedoch noch nichts gemacht und bist hierher zurückgekehrt, um dich neu zu orientieren, solltest du dich auf jeden Fall noch genauer mit den unteren Optionen beschäftigen, bevor du nach Ribukan aufbrichst...

Ansonsten kannst du dich entscheiden wo es als nächstes hingehen soll.

Willst Du nach Norden segeln, um Yal-Kalabeth heimzusuchen, jene Stadt, die erst vor wenigen Jahren das Joch Yal-Mordais abgeschüttelt hat oder gar den Fluss Terul hinauf segeln, der bei Yal-Kalabeth ins Meer mündet (4)?

Wenn du nach Yal-Kalabeth möchtest, und „Hor“ zu deiner Besatzung gehört, bzw. gehörte, dann nimm diesen Weg nach Yal-Kalabeth: (11)

Alkar hat dir bei eurem gemeinsamen Tavernenabend jedoch auch von einer reichen Tempelstadt jenseits der Blutigen See erzählt. Vielleicht willst du den Bewohnern dieser Stadt einen Besuch abstatten (7).

261

Du verfolgst die Auktion weiter und entschließt dich entweder, nicht einzugreifen, oder kannst es einfach nicht. Es bleibt bei dem Gebot und der Tempelhäscher blickt grinsend in die Runde, als er die beiden gefesselten Gestalten mit seinem Kurzspeer vor sich hertreibt.

Überkommst dich nun doch ein Anflug von Heldentum und du möchtest die beiden hübschen Piratinnen irgendwie mit Gewalt den Klauen des Häschers entreißen? (231)

Oder ist dir das alles viel zu stressig und du schaust lieber weiter nach einem Navigator? (246).

Du warst vielleicht auch noch nicht beim Hafenmeister, aber wenn du jetzt zu ihm gehst, sind die beiden Sklavinnen und ihr Peiniger definitiv im Gewühl verschwunden... (233)

262

Du lässt dir die Stelle zeigen, wo deine Männer die Gefangene entdeckt haben. In einem großen Bambuskäfig, umgeben von Knochen und Stroh, blickt dich ein völlig verängstigtes Parnhaimädchen an und scheint sich furchtbar vor dir zu ängstigen.

„Keine Sorge, meine Kleine, Ich will dir nichts tun. Schau, ich öffne den Käfig. Komm her, keine Angst!“ Zögernd hört die junge Frau auf dich, nähert sich der Käfigtür. Verdreht ist sie, wahrscheinlich keine 18 Regenzeiten alt. Mager, aber von einer unwiderstehlichen Schönheit. Du streckst ihr die Hand hin, zögernd greift sie danach.

„Wer bist du?“ fragt sie dich. Du lächelst sie an. „El Qursan, König der Piraten und der Schrecken aller Ipexco. Kommst du jetzt? Wenn wir weiter Zeit verträdeln, kann ich mich gleich zu dir in den Käfig hocken!“. Die Parnhai klettert aus dem Käfig blickt dir tief in die Augen. „Moea, mein Name ist Moea!“. Mmh... Nettes Mädchen, denkst du dir. Solange sie bei dir ist, hast du das unerklärliche Bedürfnis, dich besonders anzustrengen... Notiere dir „Moea“ auf deiner besonderen Besatzungsliste, freu dich über ihren Bonus und kehre zurück zum notierten Abschnitt.



KURZANLEITUNG ZUM MANNSCHAFTSKAMPF

Deine Mannschaft kämpft, als würde es sich um einen einzelnen Charakter handeln gegen (zum Beispiel) die Mannschaft eines anderen Schiffes. Würfle den Kampf normal aus, wie beim Kampf zwischen zwei Personen. Im Basisprofil hat deine Mannschaft 2 Aktionen pro Runde, die du auf Attacken und Paraden verteilen kannst.

Vergiss nicht, dass auch dein Charakter in Mannschaftskämpfen mitwirken darf und zwar zusätzlich zu den Kampfhandlungen deiner Mannschaft! Nachdem deine Mannschaft attackiert hat, nimmst du dein Heldenprofil und führst ebenfalls Attacken gegen das Mannschaftsprofil des Gegners durch. Die gegnerische Mannschaft attackiert deinen Helden niemals direkt. Alle Attacken des Gegners richten sich ausschließlich gegen deine Mannschaft. Sinken die Lebenspunkte deiner Mannschaft jedoch unter 0, so ist auch El Qursan geschlagen! Sinkt die Anzahl der Lebenspunkte des Gegners oder der eigenen Mannschaft auf unter 50 %, so werden Attacke und die Aktionszahl der Mannschaft halbiert! In diesem Abenteuer werden zusätzlich die Regeln für „Moral“ verwendet, die im Aventurischen Arsenal ab Seite 139 nachgelesen werden können.

Der Einsatz von eventuellen Fernkampfwaffen ist für beide Parteien nur innerhalb der ersten beiden Runden jedes Kampfes möglich. Danach gehen alle Kontrahenten bis zum Kampfbende in den Nahkampf über.

Für den Einsatz von einem Mogelpunkt ist es nach jedem Kampf möglich die Lebenspunkte von El Qursan oder seiner Besatzung auf volle Stärke zu erhöhen.

CODEWÖRTER UND NOTIZEN

DIE TODESHEULER

- SCHIFFSBOGEN -

Länge: 20 Schritt

Breite: 5 Schritt

Tiefgang: 2,5 Schritt

Schiffsraum: 83 Quader (41)

Frachtraum: 68 Quader

Beweglichkeit: Mittel (4)

Bewaffnung: 1 leichten Morfu voraus

Frachtraum: Gold und Schätze in TE: 150 zu Spielbeginn

Sklaven: 10 Parnhaïsklaven zu Spielbeginn

DEINE MANNSCHAFT

- MANNSCHAFTSBOGEN -

LeP: (100) _____ Moral (MO): (8) _____

AT: (12) _____ PA: (12) _____ Schaden: 2W+7 Bronzeschwerter

FK: (12) _____ Schaden: 2W+8 Kurzbogen

RS: 1, normale Seemannskleidung Aktionen: 2

BESONDERE BESATZUNGSMITGLIEDER:

An Bord der Todesheuler

() **Hor** (+1 AT/PA für die Mannschaft)

() **Yasmina & Dyría** (+1 FK & +20 LE für die Mannschaft)

() **Atheno** (+1 Aktion für die Mannschaft)

Begleiter El-Qursans

() **Alkar** (+1 AT/PA für El-Qursan)

() **Aisha** (+1 RS für El-Qursan)

() **Moea** (+1 Aktion für El-Qursan)

Alle Werte in Klammern (mit Ausnahme von Alkar, Aisha und Moea) gelten nur für die Mannschaft, nicht für El Qursan. Im Umkehrschluss geben die drei keinen Bonus für die Mannschaft.

EL QURSAN

- DER KÖNIG DER PIRATEN -



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

LeP: (37) _____ AuP: (38) _____

Aktionen pro KR: (2) _____

AT: (16) _____ PA: (14) _____

Schaden: 1W+5 (verbessertes Sichelschwert)

RS: (4) _____ (Beschlagenes Leder mit Arm- und Beinschienen)

Wichtige Vorteile, Sonderfertigkeiten & Manöver

Gut aussehend:	Alle sozialen Proben mit Frauen sind um 1 erleichtert.
Glück:	El Qursan erhält 4 Mogelpunkte.
Soziale Anpassungsfähigkeit	Alle sozialen Proben sind um 1 erleichtert.
Kampf im Wasser & Meereskundig:	AT/PA bei Kämpfen an/im Wasser um 1 erleichtert.
Standfest:	Körperliche Proben auf wackelnden Böden um 1 erleichtert.
Wuchtschlag und Finte:	Siehe WdS. Können uneingeschränkt verwendet werden.

Wichtige Talente

Schleichen (MU/IN/GE)	7	Kriegskunst (MU/KL/CH)	7
Brettspiel (KL/KL/IN)	5	Orientierung (KL/IN/IN)	6
Seefahrt (FF/GE/KK)	5	Taschendiebstahl (MU/IN/FF)	5
Schwimmen (GE/KO/KK)	5	Selbstbeherrschung (MU/KO/KK)	5
Klettern (MU/GE/KK)	5		

Besondere Gegenstände

Verbessertes Sichelschwert

RAKSHAZAR

DAS RIESLAND

FANPROJEKT

KÖNIG DER PIRATEN

RIESLÄNDISCHES
SOLOABENTEUER AUF
DEN MEEREN ZWISCHEN
YAL-MORDAI UND
RIBUKAN ZU EINER
BELIEBIGEN ZEIT

FÜR MEISTER UND
SPIELER NIEDRIGER
ERFAHRUNGSSTUFEN

Östlich des Bomlandes, durch das unbezwingbare Ehemer Schwert von Aventurien getrennt, liegt ein Land der Bestien und Abenteuer - das Riesland. Mach dich auf, einen verfluchten Kontinent zu entdecken, eine Welt, die bereits vor Urzeiten vom Zorn der Götter verwüstet wurde. Ein weites, wildes Land erwartet Dich, in dem die Zivilisation noch jung ist, wo lediglich eine Handvoll Königreiche um die Vorherrschaft streiten und man oft Monate reisen muss, um auf die nächste Siedlung zu stoßen. Erlebe Abenteuer mit Helden, die mit Waffen aus Stein oder Bronze gegen reißende Monster antreten. Lasse dich forttragen von den Menschenmassen auf den Straßen und Basaren Rakshazars, hinein ins Abenteuer...

KÖNIG DER PIRATEN

Die Blutige See - blutige Kämpfe, blutiges Wasser und blutiges Gold. Du bist 'El Qursan', König der Piraten, und inmitten von Blut, Gold und Sklaverei zuhause. Du bist weithin bekannt und für deine waghalsigen Raubzüge berühmt - doch nicht jeder will deinen selbstgewählten Ehrentitel anerkennen. Um all die frechen Zweifler ein für alle mal eines Besseren zu belehren, gehst du mit deinem ärgsten Rivalen eine Wette ein: Eine Wettfahrt, bei der der Wetteinsatz nicht nur aus deinem Gold und deinem Schiff, sondern auch aus deiner Freiheit besteht.

Schaffst du es zahllose Städte zu plündern und so innerhalb zweier Monde mehr Schätze anzuhäufen als er, oder wirst du jämmerlich versagen und dein Leben als Sklave oder verfaulende Wasserkeiche beenden? Stelle dich der Herausforderung in "König der Piraten", dem ersten Soloabenteuer Rakshazars.



Rakshazar
Das Riesland

Dieses Dokument ist eine inoffizielle Spielhilfe
für die Welt von DAS SCHWARZE AUGE.