

AVENTURIEN®

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3-5 ERFÄHRENE HELDEN



OTHURIA

AN FREMDEN GESTÄDEN

NR. 19
ERFAHREN

Das Schwarze Auge

13085



OOTHORIA





AVENTURIEN®

VERLAGSLEITUNG
MARIO TRYANT

REDAKTION
Eevie DEMIRJEL,
DANIEL SIMON RICHTER,
ALEX SPOHR

COVERBILD
MARCUS KOCH

UMSCHLAGGESTALTUNG
RALF BERSZUCK

GRAPHISCHE Konzeption und SATZ
RALF BERSZUCK

INNENILLUSTRATIONEN & KARTEN
BOROS/Sziksai, MARKUS HOLZUM,
DANIEL JÖDEMANN, PELE KLUMPE,
MELANIE PHILIPPI, LUISA PREIBLER,
DIANA RAHFOTH, JANINA ROBBEN,
VERENA SCHNEIDER, CHRISTIAN SCHOB,
KARIN WITTIG

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

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

Printed in Poland 2012

ISBN 978-3-86889-229-1

Das Schwarze Auge

AN FREMDEN GESTADEN

EIN DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR
3 – 5 ERFAHRENE HELDEN

von ALEX SPOHR

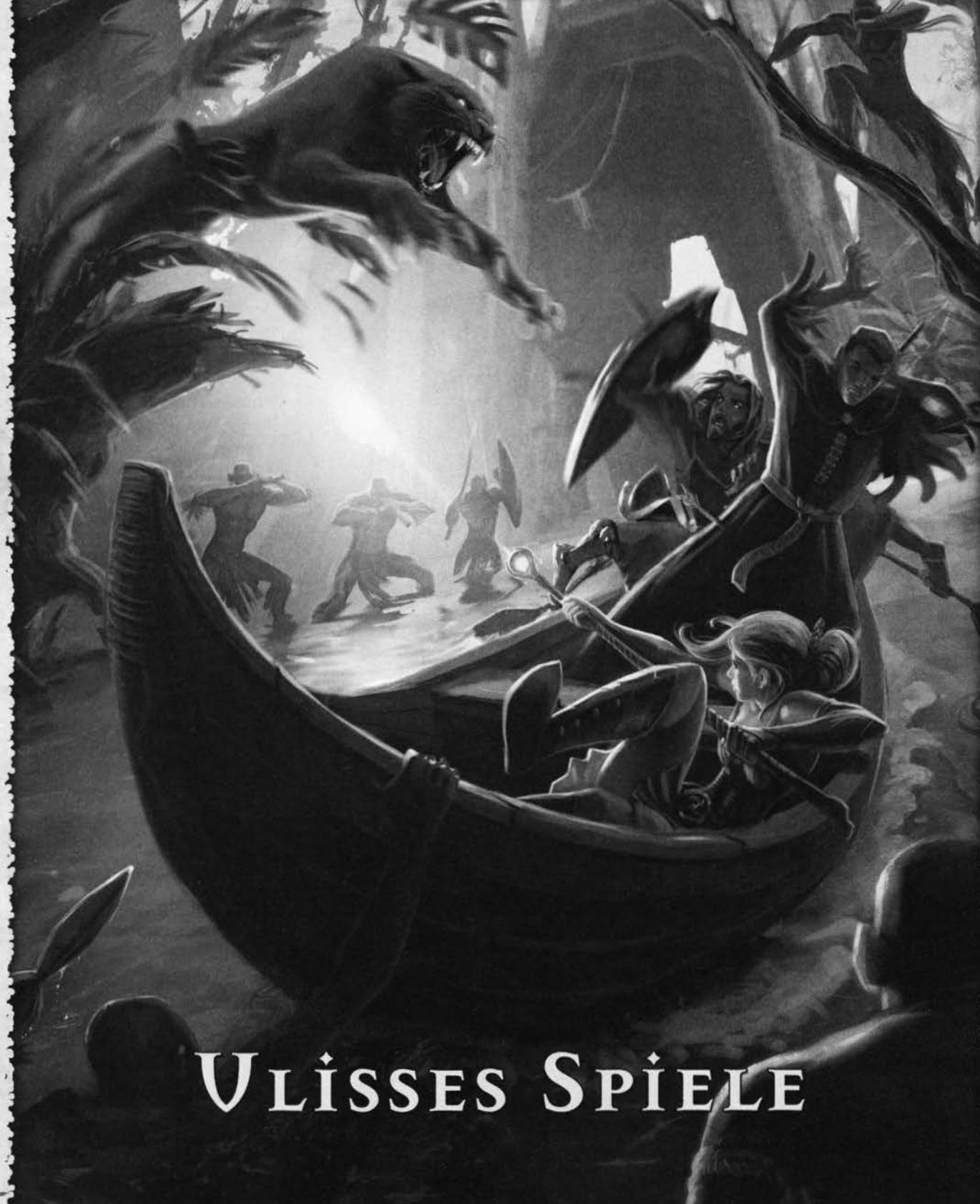
mit Beiträgen von MUNA BERLING,
EEVIE DEMIRTEL und STEFAN UNTEREGGER

Mit herzlichem Dank an
DANIEL BRUXMEIER, OLIVER OVERHEU
UND JOHANNES VON VACANPO.



Das Schwarze Auge

AN FREMDEN GESTADEN



ULISSES SPIELE

INHALT

VORWORT	5
PRÄLUDIUM	6
DIE VORGESCHICHTE	7
WAS NOCH GESCHEHEN MAG	10
DER AUFBAU DES ABENTEUERS	10
KAPITEL I: IM AUFRAG DES MAGNATEN	14
DIE UTHURIA-FAHRER	14
VON DER ANWERBUNG DER HELDEN	20
DIE UNBEKÄMPFTE MISSION	21
VOM AUSSTATTEN EINER EXPEDITION	28
EREIGNISSE VOR DER ABFAHRT	39
KAPITEL II: DIE FAHRTE DURCH DAS SÜDMEEER	46
ALLTAGSLEBEN AUF EINEM SCHIFF	46
VON INSEL ZU INSEL	51
VOR DEM WEG INS UNGEWISSE	67
KAPITEL III: UTHARS LAND	81
AUGEN IN DER NACHT	81
KRIEG GEGEN DIE NACHT	87
DER STAB DES NUMINORY	96
ZEIT DES BLUTES	100
WEITERE EREIGNISSE	103
DIE ERFORSCHUNG UTHURIAS	105
EPILOG – WAS WEITERHIN GE SCHIEHT	112
ANHÄNGE	116
ARTEFARTE	116
UTHURISCHE VÖLKER	116
UTHURISCHE HELDEN	127
DRAMATIS PERSONAE	130
REGELN	152
DAS FLAIR UTHURIAS	154
HANDBOUTS	155



VORWORT

Dampfende Dschungel, einäugige Zwerge, guldene Städte und die Rose der Unsterblichkeit. Dies alles kommt dem Aventurier in den Sinn, wenn er den Namen des legendären Südkontinents hört: Uthuria.

Auf alten Seekarten ist bisweilen das Land des Göttersohns Uthar verzeichnet, *Landt der Feuermenschen* oder *Reich der Uturu* genannt. Hierhin verorteten die Legenden die goldene Stadt *Aurika*, das *Erste Volk des Praios* oder die *Zitadelle des Feuers*. Von hier sollen die dunkelhäutigen *Uutilus* stammen und ebenso wird hier die eigentliche Heimat des *Gottdrachen Pyrdacor* und seiner echsischen Vasallen vermutet.

Viele aventurische Questadores haben sich zu allen Zeiten auf die große Fahrt nach Uthuria begeben – aber nur wenige von ihnen kehrten heim, ganz so, als ob es nicht der Wille der Götter wäre, dass ein Aventurier Uthuria erblicken soll. Obwohl der Kontinent viel näher an Aventurien liegt als Myranor, ist die Reise nicht minder beschwerlich: Die seeschlängenverseuchte Sargasso-See, gefährliche Mahlströme und monatelange Flauten ließen die wagemutigen Seefahrer fast immer scheitern.

Doch in den letzten Jahren wuchs das Interesse der Aventurier an fremden Ländern und unbekannten Kulturen. Und jüngst kehrte eine als verschollen geltende Expedition Al'Anfas aus Uthuria zurück, mit exotischen Handelswaren und Neuigkeiten an Bord. Man erzählt sich gar, dass sie das Geheimnis der Unsterblichkeit mit sich gebracht haben soll.

Dies führte dazu, dass die größten aventurischen Handelsmächte einen erneuten Vorstoß nach Uthuria wagen wollen, um dieses Mal dauerhafte Kolonien zu gründen, den Handel zwischen beiden Kontinenten voranzutreiben und das unbekannte Land im Namen ihrer Herrscher, Hesinde und Nandus zum Wohlgefallen, zu kartographieren.

Insbesondere der berühmte Kaufherr Stover Regolan Stoerrebrandt, der sich selbst auf die Suche nach der legendären Uthurischen Rose machen will, möchte die fernen Gestade des Südkontinents erforschen. Doch auch die Horasier und abermals das Alanfanische Imperium haben ein großes Interesse an Uthuria, verspricht der neue Kontinent doch unermesslichen Reichtum – und dieser soll nicht in die Hände der bornschen Pfeffersäcke fallen.

In Wahrheit geht es jedoch um weit mehr, birgt Uthuria doch auch für den Glauben manches Geheimnis. Und so senden

auch die aventurischen Kirchen ihre Vertreter nach Uthuria, erhoffen sie doch dort alte Mythen um Uthar, Boron und Praios ergründen zu können.

An fremden Gestaden bietet Ihnen und Ihrer Spielrunde die Möglichkeit, all diesen Mysterien auf den Grund zu gehen und aktiv an der Entdeckung des unerforschten Landes teilzunehmen.

In diesem Band werden zum ersten Mal aventurische Helden aufbrechen, um Uthuria und die Rose der Unsterblichkeit zu suchen. Und so viel sei schon verraten: Sie können es schaffen!

Mit all ihrem Geschick, ihrem Mut und Einfallsreichtum kann es ihnen gelingen, allen Unbill zum Trotz. Und dabei werden sie so manches Geheimnis lüften können, um das sie jeder Hesinde-Geweihte beneiden wird.

So bleibt nur noch, viel Spaß zu wünschen und Mast- und Schotbruch!

Steinfischbach, im Sommer 2012

Alex Spohr

ABKÜRZUNGSVERZEICHNIS

In diesem Band verwendete Abkürzungen verweisen auf folgende Publikationen:

Efferd	Quellenband <i>Efferds Wogen</i>
HaM	Quellenband <i>Hallen arkaner Macht</i>
Horas	Regionalspielhilfe <i>Reich des Horas</i>
LCD	Regelwerk <i>Liber Cantiones Deluxe</i>
Meridiana	Regionalspielhilfe <i>In den Dschungeln Meridianas</i>
Raschtul	Regionalspielhilfe <i>Raschtuls Atem</i>
WdE	Regelwerk <i>Wege des Entdeckers</i>
WdG	Regelwerk <i>Wege der Götter</i>
WdH	Regelwerk <i>Wege der Helden</i>
WdM	Regelergänzung <i>Wege des Meisters</i>
WdS	Regelwerk <i>Wege des Schwerts</i>
WdZ	Regelwerk <i>Wege der Zauberei</i>
ZooBotanica	Regelergänzung <i>Zoo-Botanica Aventurica</i>

PRÄLUDIUM

»Der mächtige Uthar, der Zweitgeborene der ersten Menschen, zog nach Süden aus, um eine neue Heimat zu finden. Dort fand er ein Land vor, wo zwölftausend Götter angebetet wurden und wo die Hitze allgegenwärtig war. Grünhäutige und Feinde auf großen Tieren, die seine Kinder opfern wollten, stellten sich ihm in den Weg.

Uthar kämpfte, doch war die List seiner Gegner groß und es gelang ihnen, Uthars Weib und viele seiner Söhne in eine Falle zu locken und zu töten. Der Zweitgeborene, außer sich vor Wut, rief Boron an und schloss ein Bündnis mit ihm. Der Gott gab ihm machtvolle Waffen, einen Bogen aus dem Hajib-Baum und Pfeile des Todes. So gelang es ihm, die Anführer seiner Feinde zu töten. Doch sie schworen ihm im Sterben Rache und ließen ihn nie zur Ruhe kommen.

Trauer beherrschte Uthars Herz und so nahm er Borons Vorschlag an, dass er weiterhin der Wächter der Hallen des Todes sein sollte. Näher konnte er seiner Frau und den Kindern niemals wieder sein.«

—aus einer sehr schlechten Abschrift der Annalen des Götteralters, neuzeitlich

„Das Ewige Leben findest du jenseits der letzten Inseln des Südmeers. Dort, im Feuermeer, treibt die Efferdblüte über die Weiten der See und in ihrem Blütenkelch birgt sie das Geheimnis der Jugend. Viele schon versuchten, sie zu finden, doch kehrte niemand von dieser Suche je heim.“

—aus dem tulamidischen Märchen von der Uthurischen Rose

»Wer auch immer den Gefahren des brodelnden Südmeers zu trotzen und sein Schiff sicher durch das alles verzehrende Himmelsfeuer zu steuern vermag, dem eröffnen sich die weiten, heiß flimmernden Landmassen Uthuriens. Dort, jenseits des Horizonts, am Rande des Weltendes, ringen Götterkinder mit urtümlichen Kreaturen und bedeckt kostbare weiße Jade die endlos weiten Strände. Die Wunder Aurikas, Praios' goldener Stadt und Heimat der löwenköpfigen Gryphonen, lassen den Unbedarften erblinden und die feucht dampfenden Dschungel hüten die äonenalten Geheimnisse längst vergangener Kulturen.«

—aus einem stark vergilbten Pergament, Übersetzung aus dem Ur-Tulamidya, Silem-Horas-Bibliothek, um 200 v. BF

»Einst schickte der Sonnengott seinen getreuen Diener Ranabo in das Land Ombango. Dort erwachten die Ersten Menschen aus ihrem langen Schlaf. Der Sonnengott trug seinem Diener auf, für die Ersten Menschen zu sorgen und sie vor allen bösen Einflüssen zu beschützen.

Ranabo nahm die Aufgabe an und hatte große Freude dabei, die Menschen das Wissen der Götter zu lehren. Doch während er unter den Menschen lebte, verliebte er sich in die hübsche Lutu, eine Menschenfrau. Da er vergaß, auf die Ersten Menschen acht zu geben, übtet sie sich in der verbotenen Zauberei und beteten ihn, Lutu und ihre Kinder als Götter an.

Ohne Ranabos Schutz konnte die Finstere Tochter des Kalten Meeres die Ersten Menschen in ihr Reich locken. Der Sonnengott zürnte seinem Diener und verwandelte ihn in einen einfachen

Menschen. Ranabo, betrübt über das Schicksal seiner Schutzbefohlenen, drang in das Reich der Finsternen Tochter ein und befreite die Menschen. Doch sie fanden nicht mehr nach Ombango zurück und zogen in ein weit entferntes Land.«
—niedergeschriebene Legende, erzählt von „Dem Greifen“, neuzeitlich

Uthuria – Land der Götter und der Mythen. Der gemeine Aventurier kennt zahlreiche Legenden über den Südkontinent, und der Klang des Namens verheißt Abenteuer und Reichtum. Vor allem die Sage um die Rose der Unsterblichkeit ist in vielen aventurischen Kulturen verbreitet und das bekannteste Märchen in Verbindung mit Uthuria. Doch wie alle Märchen hat auch die Uthurische Rose einen wahren Kern, der zum Mittelpunkt dieses Abenteuers wird.

Leitmotiv: UNSTERBLICHKEIT

Ein immer wiederkehrendes Leitmotiv sowie Handlung des Abenteuers wird die Suche nach der legendären Uthurischen Rose sein.

Ob eine solche gigantische Rose wirklich im Südmeer treibt, wird auch dieses Abenteuer nicht lüften, das Mysterium wird weiterhin ungeklärt bleiben.

Aber es mag in Uthuria andere Methoden und Möglichkeiten geben, sein Leben zu verlängern oder gar Unsterblichkeit zu erlangen. Gewiss gibt es die sogar: Den Al'Anfanern ist es bei ihrer ersten Rückkehr bereits gelungen, eine winzige Phiole mit einer extrem seltenen Essenz mitzubringen, die sich nun in dem Besitz Amir Honaks befindet. Dieser will die Phiole zunächst untersuchen lassen, bevor er sie einsetzt (und für ihn als Boron-Gewicheten ist Unsterblichkeit nicht unbedingt ein erstrebenswertes Ziel – zumindest nicht ohne Borons Segen). Die Essenz stammt tatsächlich von einer besonderen Blüte, angeblichen Ablegern der Uthurischen Rose.

Die Rückkehr der alansanischen Expedition und ihr angeblicher Fund der Uthurischen Rose verbreiten sich wie ein Lauffeuer über Aventurien. Angelockt von den Gerüchten bereiten sich auch horasische Händler und der alte Stover Regolan Stoerrebrandt vor, um die Fahrt nach Uthuria auf sich zu nehmen. Sie wollen den Al'Anfanern weder die Rose, noch die Handelsgüter des fernen Südkontinents kampflos überlassen.

Mehr über die erste Expedition der Al'Anfaner können Sie in dem Romanzweiteiler *Die Rose der Unsterblichkeit* nachlesen.

Als Leiter einer Expedition nach Uthuria werden die Helden auf eine geheimnisvolle Essenz stoßen, die ewige Jugend verspricht, aber um sie zu erlangen, müssen sie unzählige Gefahren überstehen: Sie werden sich mit wilden Eingeborenen, den Gefahren der Südsee, Ungchcuern, gefräßigen Schwarzogern und Zauberpriesterinnen auseinandersetzen müssen, aber sie können auch unsterblichen Ruhm erlangen.

Auch werden sie einige Geheimnisse des uthurischen Kontinents lüften können, so z.B. was es mit dem Ersten Volk des Praios auf sich hat oder dass auch (Schwarz-)Götter eine alte Kultur haben.

Aber werfen wir zunächst einen gemeinsamen Blick auf das Vergangene, um zu verstehen, was geschehen ist.



DIE VORGESCHICHTE

»Einst herrschte der Erste Volk des Praios über die Welt [...] katzen- und vogelgestaltig waren sie [...] Ein Vergehen, dass so schwer war, dass die Sonne Tränen vergab [...] Die Dunkelheit und verdarb das Erste Volk [...] lauern noch immer auf Pyramide aus Gold, hinter Altären, wo das Blut von [...]«
—fragmentarischer Text einer alten Steintafel auf Bosparano, gefunden auf Ghurenia, sehr alt

GRAVE VORZEIT: DIE GRYPHONEN UND DIE VERSUCHUNG DES NAMENLOSEN

Die Ereignisse, die in diesem Abenteuer aufgedeckt werden, haben ihren Ursprung in ferner Vergangenheit, in einem früheren Zeitalter.

In einer Zeit als die Menschen noch keine Rolle in den Plänen der Götter spielten, waren es die Gryphonen, das Erste Volk des Praios, welche die Geschicke des Südkontinents bestimmten. Sie herrschten über größere Teile Uthurias und ihre Vasallenvölker waren die feliden Rassen. Prachtvoll waren die Gryphonen, denn sie glichen geflügelten Katzenwesen und waren von anmutiger Schönheit.

Doch gegen Ende ihres Zeitalters führten die Einflüsterungen des Namenlosen dazu, dass sie an Praios zweifelten und er sie dafür bestrafe. Was genau geschah, verlor sich im Laufe von Jahrtausenden, doch fest steht, dass ein großer Frevel stattgefunden haben musste.

Viele der Gryphonen wurden zu Sphingen, andere wiederum habe der Götterfürst in die Verdammnis geschickt und zu Irrhalken werden lassen. Nur wenigen Getreuen ließ Praios ihre Gestalt oder verwandelte sie in Greifen. Die Verdorbensten unter ihnen jedoch wählten den Namenlosen zu ihrem neuen Herrscher und wurden zu den Khartariak, den Schrecken der Lüfte. Mit magischen Ritualen verlängerten sie ihr Leben bis sie mehr Untoten als lebendigen Gryphonen glichen. Sie herrschten über den Norden Uthurias, denn ihre Macht war groß, doch ihre Zahl verringerte sich trotz der unheiligen Zeremonien immer mehr, da sie nicht länger in der Lage waren, auf natürlichem Weg Nachkommen zu zeugen. Die kurzlebigen Völker fürchte-

ten sich zwar vor ihnen, doch hin und wieder gelang es einem Helden, einen der wenigen Khartariak zu vernichten. Sie waren mächtig, Halbgöttern gleich, und doch dazu verdammt auszusterben. So zogen sie sich in entlegene Ggenden und unerreichbar Orte zurück und verbargen sich vor den anderen Völkern und wurden selbst für die Uthurier zur Legende. Doch der Namenlose hatte seine Kreaturen nicht vergessen ...

LEITMOTIV: NAMENLOSES GRAVEN

Rattenkind, Güldener, Iblis – der Namenlose hat in Aventurien viele Namen und seine Diener sind in unzählige Intrigen und Pläne verstrickt, sodass der gemeine Aventurier mutmaßen könnte, dass seine ganze Aufmerksamkeit dorthin gerichtet ist.

Doch dies ist keineswegs so. In Uthuria ist die Macht des Namenlosen weitaus größer, hier herrscht er unbemerkt unter vielen Namen und manipuliert ganze Völker. Manchmal hat er gar den Kult des obersten Gottes eines Volkes inne. Seit Praios' Erstes Volk verführt wurde, ist seine Macht in Uthuria erstarkt. Die Khartariak, menschliche Anhänger und das Rattenvolk dienen ihm. Und dennoch ist er hier zwar ein machtvoller Gott, jedoch nicht der einzige finstere Götze, der nach der Macht strebt ...

VOR LANGER ZEIT: PYRDAKOR

Lange nach dem Zeitalter der Gryphonen herrschte Pyrdakor in Uthuria und sandte von dort aus seine echsischen Völker und viele menschliche Sklaven nach Aventurien. Seine Priester erschufen einst ein machtvolles Artefakt, einen Stab, der dem Gott Ssad'Nav geweiht war und der als Fokus für mächtige Zeitmanipulationen benutzt werden konnte. Er wurde jedoch von einigen tapferen Kriegern vom Volk der Uturu gestohlen. Alle Versuche der Echsen, ihn wieder zu finden, scheiterten und der Stab geriet in Vergessenheit.

Gegen Ende der Herrschaft des Drachen und mit der Entzückung seines Reiches von Zze Tha verschob sich das magische Gefüge der Welt so stark, dass die Sargasso-See eine Fahrt zwischen Uthuria und Aventurien extrem erschwert. Und doch gab es hin und wieder Kontakt zwischen den beiden Kontinenten. In zyklischen Abständen veränderten sich die Strömungen des Südmeeres, welches beide Kontinente voneinander trennt. Die ansonsten kaum zu durchdringende Sargasso-See und die Flautenregionen, die eine kontinuierliche Seefahrt verhinderten, waren in diesen Zeiten deutlich einfacher zu überwinden. Passierbare Wege durch den See-tangteppich tauchten auf und gaben Echsen, Kermi, Tocamuyac und anderen die Gelegenheit, die fernen Gestade einer fremden Welt zu erreichen.

Diese Kontakte beeinflussten auch Aventurien maßgeblich. So sind die Waldmenschen und Utulu, die meisten Echsenwesen, sowie auch das Volk der Kemi einst aus dem fernen Süden nach Aventurien gelangt. In ihren Legenden und Sagen fanden sich immer wieder Hinweise auf ihre Herkunft und Uthuria.

Uthuria sagt man nach, die Heimstätte zahlreicher fremder Götter zu sein, doch die Geweihten vieler Kirchen glauben auch daran, dass der Südkontinent Geheimnisse ihrer eigenen Götter birgt.

Die Praios-Kirche vermutet dort (zurecht) das Erste Volk des Praios, die legendären Gryphonen. Aurika, die Goldene Stadt, soll ein Zentrum der Verehrung des Götterfürsten gewesen sein. Und in jüngster Vergangenheit gibt es auch Hinweise, dass Oberbaran, ein Greif, der die Gestalt eines Menschen hatte und für viele Jahre das Oberhaupt der Ucuriaten war, eine Verbindung zu Uthuria hatte. So liegt es nicht fern, dass viele praiosgläubige Entdecker sich im Zuge der Quanionsqueste auch den südlichen Gefilden zugewandt haben und versuchen, den sagenumwobenen Kontinent zu finden.

Doch nicht nur die Praios-Kirche, auch die Boronis blicken schon seit einigen Jahren wieder nach Süden. Nach der Zerstörung des Stabs des Vergessens suchen die Boron-Kirchen nach einem Ersatz und vermuten, dass sich in Uthuria ein solcher Gegenstand finden lässt. Es gibt zahlreiche Hinweise, dass es dort eine starke Boron-Verehrung gibt, und schließlich ist das Land nach Uthar, einem der Alveraniare des stillen Gottes, benannt.

Leitmotiv: 12.000 GÖTTER

Nicht umsonst wird Uthuria der Kontinent der „12.000 Götter“ genannt. Auch wenn niemand diese Zahl überprüfen kann, so steht fest, dass die zahlreichen Kulturen viele verschiedene Götter anbetnen. Einige davon sind Zwölfgötter oder auch andere aventurische Gottheiten. Doch auch völlig fremde Götter und Wesenheiten, die nur vorgaukeln, Götter zu sein, werden den Helden im Laufe der Zeit begegnen. Ja, es mag sogar vorkommen, dass sie Gerüchte hören, in einem Land weit im Osten gebe es gar einen leibhaften Gott ...

DER VERLORENE STAB DES VERGESSENS UND SSAD'NAV'S STAB

Während den Ereignissen im Jahr des Feuers wurde das Erzartefakt beider Boron-Kirchen, der Stab des Vergessens, vernichtet. Der Stab verlor seine Kraft bei der Vernichtung des untoten Drachens Rhazzazor.

Seitdem suchen sowohl der Puniner Kult wie auch der Patriarch von Al'Anfa nach einem neuen heiligen Gegenstand – und jede Kirche will die erste sein, die das Artefakt findet, würde dies doch nicht nur einen großen Prestigegewinn bedeuten, sondern auch die Vormachtstellung bei den Gläubigen sichern.

Der Stab des Ssad'Nav hingegen dient in diesem Abenteuer zwar als mächtige Waffe seiner Priester und begehrtes Objekt, wird jedoch vernichtet und ist nicht als Ersatz für den Stab des Vergessens vorgesehen – vielmehr ist er eine Art Ablenkung für die Helden und diejenigen, die sich Amiras Suche verpflichtet fühlen.

Die erste Expedition der Al'Anfaner

Einige Jahre vor den Ereignissen in An fremden Gestaden wurde eine alansanische Expedition ausgesandt, die im Namen Borons den Südkontinent entdecken und für das Imperium beanspruchen sollte. Die Al'Anfaner hatten zwar noch nicht die Aufgabe, sich nach einem Ersatz für den Stab des Vergessens umzuschauen, da bei ihrer Abfahrt das Artefakt noch nicht zerstört war, jedoch sollten sie eine sichere Passage nach Süden finden, um den wichtigen Handel mit Uthuria zu ermöglichen. Diese Expedition schaffte es tatsächlich, den fernen Süden zu erreichen, jedoch war ihnen eine Rückkehr nach Aventurien vorerst nicht vergönnt. Ein Fluch Numinorus verhinderte eine schnelle Rückfahrt und ließ viele Versuche scheitern, Aventurien wieder zu erreichen. Die Al'Anfaner fanden jedoch eine alte Ruinenstadt, die sie wieder besiedelten, und richteten sich einen Außenposten ein. Im Laufe der Jahre gelang es ihnen zwar, sich als fremde Macht in dem nördlichen Dschungel Uthuriens zu etablieren, aber die Ergebnisse ihrer Erforschung blieben relativ gering, auch wenn immer wieder einzelne Expeditionsteilnehmer weitere Teile von Uthuria erkundeten.

Erst Anfang 1035 BF gelang es einem kleinen Teil der alansanischen Entdecker unter der Efferd-Geweihen Efferia Rindbeck, nach Aventurien zurückzukehren. Sie brachte dem Patriarchen ein Geschenk mit, nichts Geringeres als die Essenz der Uthurischen Rose und damit die Unsterblichkeit. Da jedoch die Lage in Al'Anfa im Jahr 1035 alles andere als ruhig ist und die dauerhafte Gefahr von Aufständen besteht (siehe das Abenteuer Rabenblut), hat der Patriarch nur wenig Zeit darauf verwendet, die Essenz untersuchen zu lassen. Die Erkenntnis, dass aber eine Passage nach Uthuria existiert, hat ihn und andere Machthaber in der Stadt dazu bewegt, eine weitere Flotte unter dem Kommando des tollkühnen Kapitäns Velvenyo Morales zurückzuschicken.

DIE JÜNGSTE VERGANGENHEIT

Seit 1000 BF suchen wagemutige Kapitäne aus Ghurenia und Brabak nach dem legendenumwobenen Südkontinent Uthuria. Sie folgen dabei der Spur alter Seekarten und Logbücher aus der Zeit des Großsultanats Elem, die aus der Silem-Horas-Bibliothek zu Silem geborgen werden konnten. Doch kaum jemandem ist es bisher gelungen, das angestrebte Ziel zu erreichen. Stattdessen häuften sich die Schiffsunfälle, und die Efferdbrüder sahen sich gezwungen, immer mehr Namen auf der Liste der Verschollenen und auf See Verstorbenen zu verzeichnen.

Erst die Erfolge der „Königin der Meere“ *Harika von Bethana*, die mit ihrer Lamea-Expedition 1023 BF das Güldenland (wieder-)entdeckte und 1030 BF nach ihrer zweiten Myranor-Fahrt wieder nach Aventurien zurückkehrte, bewogen den Hüter des Zirkels *Efferdan ui Bennain* dazu, den Bann aufzuheben – wer immer den Kampf mit der südlichen See aufzunehmen gewillt war, durfte von nun an wieder nach dem Südkontinent suchen.

Doch auch die zyklischen Strömungen der Meere haben dazu beigetragen, dass die Überfahrt nach Uthuria für Aventurier wieder möglich wird. Der Algentepich im Südmeer ist mittlerweile an einigen Stellen lichter geworden und es gibt dadurch nun mehr Passagen, die nach Uthuria führen. Dieser Effekt, der dank der Strömungen alle paar Jahrhunderte auftritt, wird dieses Mal länger anhalten – und zudem werden vermutlich sowohl Aventurier als auch Uthurier dafür sorgen, dass man auch noch weitere Wege findet, das Meer zu überqueren. Weder der Zyklus noch der Effekt ist einem Aventurier oder Uthurier bekannt – ein Grund mehr, warum es kaum Kontakte zwischen den beiden Kontinenten gab. Anstoß für die Aventurier war nicht (oder nur in geringen Teilen) die Aufhebung des Banns und die unmerkliche Veränderung der Sargasso-See, sondern die Rückkehr einer al'anfanischen Expedition, die nicht nur seltene Handelsware, sondern auch eine Substanz mitbrachte, die einen Menschen angeblich verjüngen konnte oder gar unsterblich machte. Dies alles führte zu einer neuen Aufbruchstimmung in Aventurien. Das große, mächtige Horasreich plante nach den ersten Gerüchten eine Expedition, die von der berühmten Kapitänin *Indira Burbaykos dell'Andustra* angeführt werden soll. Und auch Al'Anfa will sich seine Vormachtstellung in Uthuria sichern und setzt auf Indiras Konkurrenten, den jungen Questador *Velvenyo Morales*.

Die Seeschlacht von *Phrygaios* (11. Peraine 1030 BF) sowie die Unruhen während des Kriegs der Drachen und der Aufstände in Al'Anfa haben jedoch dafür gesorgt, dass die beiden Großmächte nicht allzu viel riskieren wollen. Dementsprechend sind die Flotten, die nach Uthuria geschickt werden, noch eher klein und haben eher einen Entdeckungs- bzw. Forschungsauftrag.

Doch nicht nur das Horasreich und Al'Anfa haben sich von den Geschichten um die Unsterblichkeit anstecken lassen. Auch andere Mächte sehen in Uthuria eine Chance, ihre Ziele und Pläne weiter voranzutreiben. Der reichste Mann Aventuriens, *Stover Regolan Stoerrebrandt*, sehnt sich nach seiner Jugend und würde alles dafür tun, einen Hauch der Essenz der Uthurischen Rose in seine Hände zu bekommen – und

DAS GEHEIMPIS DER UTHURISCHEN ROSE

Seit Jahrhunderten schon sind die Aventurier auf der Suche nach der legendären Uthurischen Rose, auch Efferdblüte genannt (siehe Meridiana 194). Die Rose soll irgendwo auf dem Südmeer treiben, bewacht von Wächtern des Meeres, doch alle Legenden sind sich darüber einig, wie lohnenswert es ist, die Rose zu finden. Denn in ihren Blüten soll das Elixier des ewigen Lebens verborgen sein.

Die Helden können herausfinden, dass es in Uthuria eine Pflanzenart gibt, die in dem Ruf steht, Abkömmlinge der Uthurischen Rose zu sein. Der Nektar dieser Pflanzen kann mittels eines magischen Rituals und einer aufwendigen alchimistischen Prozedur zu einem Elixier umgewandelt werden, welches einen Menschen um Jahrzehnte verjüngt. Diese Pflanzen, von denen es nur eine Handvoll in Uthuria gibt, blühen nur alle paar Jahre und somit ist ihr Nektar eine begehrte Ware. Selbst die Mächtigen Uthurias gelangen nur sehr selten an das Elixier.

Efferia ist es jedoch gelungen der Numinor-Priesterin *Nudara* zwei ihrer drei Phiole abzunehmen und nach Aventurien zu bringen. Während sie eine der Phiole dem Patriarchen übergab, behielt sie eine für sich – zu verführerisch war für sie der Gedanke, noch einmal jung zu sein.

Mit der letzten verbliebenen Phiole werden sich auch die Helden beschäftigen können – und es besteht sogar die Möglichkeit, dass sie das Elixier erringen.

nebenbei wird der Uthuria-Handel sicherlich auch profitabel sein! Zusammen mit einigen weiteren Verbündeten will er mit den Helden nach Süden aufbrechen und sich ein, wenn nicht gar das größte, Stück Kuchen von dem Handel mit den uthurischen Reichen abschneiden. Legendäre Orte wie die Obsidianwüste oder *Aurika, die Stadt aus Gold*, verheißen immensen Reichtum.

AUF DER AENDEREN SEITE: DER KONFLIKT DER UTHURIER

Unbemerkt von den Aventurierern und den meisten Bewohnern Uthurias sind die Khartariak jedoch wieder erwacht. Sie suchten in den letzten drei Jahrhunderten eine Möglichkeit, ihre Rasse wieder mit Fruchtbarkeit zu segnen. Zwar vermochte ihr Gott ihnen nicht direkt zu helfen, aber er schickte ihnen Träume, die ihnen einen Weg offenbarten: Mit Hilfe der Essenz der Uthurischen Rose und einem unheiligen Opferritual wäre es wieder möglich, Nachkommen zu zeugen.

Doch auch andere Götter sandten ihren Priestern Träume, denn sie wollten nicht, dass der Namenlose seinen Plan vollendete. Und so erhielt auch die Numinor-Priesterin *Nudara* eine Warnung. Sie war im Besitz dreier Phiole der Essenz

der Uthurischen Rose und versuchte, sie vor den Augen der Khartariak zu verbergen. Sie rechnete jedoch nicht mit dem Verrat ihrer Freundin, der Efferd-Gewichten Efferia. Seitdem hält sie die Aventurier für Diener des Namenlosen und trachtet ihnen nach dem Leben.

Doch noch fehlt den Khartariak Satinav's Stab, der sich im Besitz ehemaliger echsischer Sklaven befindet. Ein Stamm der Wangi bewahrt ihn auf, ohne seine Kräfte zu erahnen. Und kurz vor der Ankunft der Helden in Uthuria regen sich die legendären Khartariak wieder ...

WAS NOCH GESCHEHEN MAG

DER VERLAUF DER HANDLUNG

An fremden Gestaden wird Sie als Meister vor eine besondere Herausforderung stellen. Das Abenteuer ist so aufgebaut, dass die Helden nicht einer geraden Spur durch den Handlungsverlauf folgen, sondern es sehr von den Planungen (und der Durchführung) der Helden abhängen wird, wie sich die Überfahrt gestaltet.

Von den Helden wird es abhängen, welche einzelnen Aufgaben sie bei dieser Reise erfüllen sollen, oder auch, welche Reiseroute sie genau einschlagen werden.

Es wird gewisse Eckpunkte geben, die den Rahmen der Expedition abstecken werden. So wird sie auf jeden Fall Stover Regolan Stoerrebrandt begleiten und auch die Anlandung in Uthuriens Norden ist vorgesehen. Eine Reise rund um den Kontinent ist vorerst noch nicht möglich, ungünstige Winde

und andere Phänomene hindern die Helden bislang daran. Zunächst wird ihr Interesse vermutlich ohnehin auf der Erforschung ihrer näheren Umgebung liegen. Und dabei werden sie auf Geheimnisse stoßen, die ihre volle Aufmerksamkeit abverlangen.

WEGE DES ENTDECKERS

In dem Regelwerk **Wege des Entdeckers** finden Sie eine ausführliche Hilfe für Expeditionsabenteuer aller Art. Dort können Sie detaillierte Regeln zum Reisen finden, aber keine Angst, alle wichtigen Anmerkungen für die Expedition nach Uthuria können Sie auch diesem Abenteuer entnehmen, sofern es für die Reisroute relevant ist.

DER AUFBAU DES ABENTEUERS

Die Überfahrt nach Uthuria ist für erfahrene Helden gedacht, die schon so bekannt sind, dass selbst ein so legendärer Auftraggeber wie der Handelsmagnat *Stover Regolan Stoerrebrandt* sie anwerben möchte. Dies soll die Ausgangssituation zu Beginn des Abenteuers sein.

Ausgehend von der Rückkehr der alansischen Expedition um Efferia, den exotischen Handelswaren und den Gerüchten um ein Elixier der Unsterblichkeit wurde auch das Interesse anderer Mächte geweckt: Die Horasier wollen dort Kolonien gründen und sich die Ressourcen Uthuriens aneignen, *Oderin du Metuant* entsendet eine weitere, größere Flotte und auch Stoerrebrandt, angetrieben von dem Wunsch, uthurische Handelswaren zu entdecken und die Efferdblüte zu finden, macht sich erneut auf, um zu dem Südkontinent vorzudringen.

Zunächst gilt es, in Aventurien eine kleine Flotte zusammenzustellen und auszustatten. Dabei werden die Helden aber von der Konkurrenz aus dem Horasreich und Al'Anfa gestört und müssen sich gegen Versuche wehren, die Expedition zu sabotieren.

Auf der Überfahrt selbst müssen sich die Helden vor allem mit den Gefahren des Meeres auseinandersetzen. Sie müssen sich Stürmen, Piraten, Flauten und Meeresungeheuern entgegenstellen.

Schlussendlich gelingt es ihnen jedoch, die fremden Gestade Uthuriens zu erreichen. Dort müssen sie sich zum einen um den Aufbau eines Lagers kümmern, zum anderen jedoch auch mit der Erforschung von Uthars Land beginnen. Zu-

nächst sind es wilde Eingeborene, Echsenmenschen und gefährliche Ungeheuer des Dschungels, je weiter die Helden jedoch in das Land vordringen, umso schrecklicheren Gefahren stehen sie gegenüber: Eine Priesterin eines Meeresgottes scheint den Helden feindlich gesonnen zu sein und macht Jagd auf sie und im Gebirge lauert ein Schrecken aus uralter Zeit: Ein leibhaftiger Khartariak, der wie auch die Helden das Geheimnis der Unsterblichkeit sucht. Schlussendlich gelingt es den Helden aber auch, mehr über die Völker Uthuriens herauszufinden, und sie können sich an die weitere Erforschung des Kontinents machen, mit der Gewissheit, dass es irgendwo einen Ersatz für den verlorenen *Stab des Vergessens* gibt – und weitere Phiole der *Essenz der Uthurischen Rose*.



ÜBERSICHT ÜBER DAS ABENTEUFER

An fremden Gestaden ist in drei Kapitel unterteilt, die jeweils für einen Aspekt der Expedition stehen. Zwar kann man die einzelnen Kapitel nicht tauschen, denn um in Uthuria Abenteuer zu erleben, muss man erst die Überfahrt überstanden haben, aber innerhalb der Kapitel ist der Handlungsverlauf nicht im Detail vorgegeben.

Kapitel I: Im Auftrag des Magnaten – Die Helden werden als berühmte Abenteurer von Stover R. Stoerrebrandt angeworben, um eine Expedition nach Uthuria zusammenzustellen. Während dieser verantwortungsvollen Tätigkeit müssen sie einige Probleme lösen und sich auch gegen Spione und Konkurrenten der anderen Expeditionen aus Al'Anfa und dem Horasreich erwehren. Dabei können sie zahlreiche Verbündete gewinnen und auch um Unterstützung für ihre Mission werben.

Kapitel II: Die Fahrt durch das Südmeer – Nachdem die Gruppe die Expedition ausgerüstet hat, beginnt die große Überfahrt. Die Helden werden mit ihrer Flotte vor gewaltige Hürden gestellt und müssen sich Piraten, Seeungeheuern und ungünstigen Passatwinden erwehren. Insbesondere in Ghurenia werden die Helden nochmals mit ihren Konkurrenten konfrontiert und müssen sich ihnen stellen.

Kapitel III: Uthars Land – Endlich angekommen an den unbekannten Gestaden des neuen Kontinents, werden die Helden gleich zu Beginn in einen Konflikt mit Nudara, einer Priesterin des Meeresgottes Numinor verstrickt. Sie sorgt dafür, dass die Helden nicht wie erwartet, die Küste entlangsegeln können, sondern sich tiefer in Uthars Land begeben müssen. Dort können sie jedoch das Wohlwollen der Eingeborenen gewinnen, indem sie eine schreckliche Bestie, die von den Wilden ständigen Tribut fordert, ausschalten.

Nach und nach finden die Helden mehr über die Region heraus, in der sie angelandet sind. Die Eingeborenen des Dschungels begegnen ihnen zunächst zurückhaltend, aber nachdem die Helden einen der letzten Khartariak – einen untoten, dem Namenlosen huldigender Gryphon – erledigt haben, können sie mehr und mehr auf die Unterstützung der Wilden hoffen. Dabei entdecken sie auch die Spuren von weiteren Zivilisationen, finden die alanfanische Kolonie und bringen mehr über einen möglichen Ersatz für den *Stab des Vergessens* und den Aufenthaltsort der *Uthurischen Rose* in Erfahrung.

WAS SIE ZUM LEITEN DIESES BAIDES BENÖTIGEN

Sie benötigen Hintergrundkenntnisse, da jedoch ein größerer Teil des Abenteuers auf hoher See und einem neuen Kontinent spielt, nicht so dichte Aventurienerfahrung wie bei vielen anderen Experten-Abenteuern. Dennoch sollten Sie mit den Regelwerken vertraut sein (**Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter**, **Liber Cantiones Deluxe**). Die Regionalspielhilfe **In den Dschungeln Meridianas** kann Ihnen bei geografischen Details des Südmeers und der Beschreibung der Flora und Fauna weiterhelfen, **Wege des Entdeckers** und **Efferds Wogen** wiederum beschäftigen sich mit wichtigen Themen dieses Überfahrtabenteuers.

DIE HELDEII

Für die Überfahrt zu fremden Gestaden sind erfahrene Helden vorgesehen. Die Gruppe sollte bereits über größere Erfahrung verfügen und in Aventurien als echte Helden bekannt sein. Für eine typische Gruppe, bestehend aus einem Zauberkundigen, einem Kämpfer und zwei bis drei weiteren Spezialisten, sind **6.000** bis **8.000** Abenteuerpunkte sicherlich angebracht. Bei weniger klassischen Gruppen können es auch ruhig mehr AP sein, wobei es sicherlich auch möglich ist, das Abenteuer mit weniger als 6.000 Abenteuerpunkten zu überleben – es wird dementsprechend nur schwieriger. Dies hängt von der Spielweise und den gewählten Helden

HERKUNFT DER HELDEII

Nachfolgend finden Sie einige Hinweise zu Helden, deren Herkunft eine besondere Rolle spielen könnte.

• **Horasier:** Auch wenn das Horasreich eine andere Flotte aussendet, spricht nichts dagegen, dass auch horasische Helden die stoerrebrandtsche Expedition begleiten. Das Horasreich ist groß, nicht jeder Horasier muss sich auch gleich mit der Familie ya Strozza oder Terdillion verbunden fühlen und ist ein potenzieller Saboteur der stoerrebrandtschen Expedition. Selbstverständlich wird man einem Matrosen aus Kuslik oder einer Magierin aus Belhanka etwas skeptischer gegenüberstehen als einem Bornländer – aber erst später, wenn man mit der horasischen Flotte aneinandergerät, wird es Ärger geben.

• **Al'Anfaner:** Deutlich schwerer werden es Südländer haben. Stoerrebrandt erinnert sich noch sehr gut an den Seekrieg zwischen dem Bornland und Al'Anfa. Ein alansfanischer Held muss sich schon einen guten Ruf verdient haben, damit Stoerrebrandt mit ihm segeln würde – und auch dann wird er ihn gründlich überprüfen lassen.

• **Maraskaner:** Bei den Tulamiden gelten Maraskaner zwar als Bewohner der verfluchten Insel Marus-tan, aber über das Maraskankontor hat Stoerrebrandt sie zu schätzen gelernt. Er wird Maraskanern mit keinem Vorurteil begegnen.

• **Sonstige:** Stoerrebrandt hegt keine Vorurteile gegen Gjalsker, Fjarninger, Menschen mit seltsamem Glauben (Novadis, Waldmenschen) und ist bereit sie mitzunehmen, sofern er von ihren Fähigkeiten überzeugt ist. Elfen und Zwerge sind auf Schiffen nicht gerne geschen. Elfen sagt man nach, dass sie Unglück bringen, Zwerge, dass sie auf dem Wasser immer schwerer werden, bis das Schiff untergeht.

• **Orks und Goblins:** wird man nur selten als Teil der Besatzung tolerieren, gerade auch Stoerrebrandt wird davon absehen, solche Wesen mitzunehmen. Achaz werden von einer größtenteils tulamidischen Mannschaft unter keinen Umständen auf ein Schiff gelassen. Eher müssen Achaz befürchten, gleich am nächsten Baum aufgeknüpft zu werden.

UTHURIA-FAHRER DER VERGÄNGLICHKEIT UND GEGEHNWÄRT

ab. Wo ein Krieger vermutlich weniger AP braucht, um sich den Gefahren des Abenteuers zu stellen, wird ein Bauernsohn vermutlich einige mehr benötigen.

Bei Zusammenstellung der Heldengruppe empfiehlt sich eine ausgewogene Mischung. Rückgrat sollten Zauberer, Geweihte und Kämpfer darstellen. Wildniserfahrene Abenteurer haben große Vorteile im Norden Uthurias, da hier Regenwald vorherrscht. Auch Seefahrer sind natürlich wegen der Überfahrt nützlich, jedoch keine Voraussetzung.

Da es leicht passieren kann, dass einer der Helden in der neuen Welt verstirbt, sollten Sie bereits im Vorfeld über mögliche „Ersatzhelden“ nachdenken. Am einfachsten ist es, wenn sich innerhalb der mitgenommenen Besatzung einfach weitere Helden befinden. Alternativ können auch Questadores aus den Besatzungen der Horasier und der Al’Anfaner als Helden dienen, sofern es zu Kontakten mit beiden Gruppen kommt. Sie können auch mit einem Spieler absprechen, dass einer seiner Helden aus dramatischen Gründen während der Reise oder in Uthuria verstirbt, sodass es einen besonders spektakulären Effekt hat.

Im Laufe des Abenteuers werden Ihnen einige potenzielle Meisterpersonen vorgestellt, die sich auch bestens als Helden eignen, aber Ihre Spieler können selbstverständlich auch neue Helden erstellen oder weitere, schon bekannte und gespielte Heroen bei einer der Expeditionsgruppen unterkommen lassen. Oder die Gruppe vertraut jemandem aus den uthurischen Kulturen soweit, dass sie bereit sind, ihn mitzunehmen. Denn selbstverständlich können Ihre Spieler Helden aus einer der uthurischen Kulturen spielen, sobald die Expedition sie entdeckt hat und die Helden einen von ihnen als kundige Begleiter mitnehmen wollen.

Die Werte der uthurischen Rassen, Kulturen und Professionen, denen die Helden in diesem Abenteuer begegnen können, finden Sie im Anhang auf Seite 127ff.

ORT UND ZEIT

Das Abenteuer beginnt üblicherweise in der tulamidischen Stadt Khunchom (wobei Sie hier auch variieren können). Dorthin hat Stoerrebrandt die Helden eingeladen und hier müssen sie die Flotte ausstatten.

Der zweite Teil des Abenteuers spielt auf dem Schiff der Helden und dem Südmeer. Abschließend werden sie im uthurischen Norden anlanden und beginnen, die nordöstliche Dschungelregion zu erforschen.

Die Ereignisse spielen in unbestimmten Monaten der Jahre 1035–1036 BE.

Auch wenn es schon immer schwer war, so sind weder die Al’Anfaner noch die Helden die ersten Uthuria-Fahrer (auch wenn sie die ersten seit Jahrhunderten sein werden, die großen Ruhm ernten werden):

• Zur Zeit der Hochelfen soll es den Windelfen mit ihren fliegenden Städten gelungen sein, Uthuria zu erreichen. Den Legenden nach soll sogar eine ihrer Städte, möglicherweise gar *Vayavinda* selbst, bei ihrer Flucht abgestürzt sein.

• Gelegentlich wird auch davon berichtet, dass sogar die Bosparaner der Dunklen Zeiten es gewagt hätten, sich den Gefahren des Südmeers zu stellen, doch wie weit sie gekommen sind, verliert sich in den Annalen der Geschichte.

• Den Elemiten ist es öfters gelungen, Passagen nach Uthuria zu entdecken. In den Dunklen Zeiten waren auch zum letzten Mal die zyklischen Strömungen dermaßen stark, dass die Sargasso-See so gut passierbar war wie jetzt. Einige ihrer Relikte sind noch auf den Südmeerinseln zu finden, aber auch in Uthuria. In den Jucumagh offenbart sich auch das Erbe ihrer elemitischen Vorfahren.

• Dem Seemann *Klabinto* gelang es vor vielen Jahren, eine Passage zu entdecken. Seitdem fährt er die Strecke gelegentlich, auch wenn sie immer noch ausgesprochen gefährlich ist. Mit ihm kamen auch einige der olivgrünen Menschen nach Aventurien. Aber nicht nur Aventuriern gelang die Reise – auch Uthurier haben sich schon an die Küsten Meridianas verirrt.

• Die *Uutilus* stammen von dem großen Menschenvolk der Uturu ab, die ihren Ursprung im Land *Ombango* in Uthuria haben. Sie wurden einst, vor vielen Jahrtausenden, von dem Greifen *Baran* (oder auch *Ranabo*) nach Aventurien geführt.

• Auch die *Waldmenschen* tragen ein uthurisches Erbe in sich, wurden jedoch von den Echsen an die Küsten Aventuriens gebracht und von ihnen als Sklaven gehalten.

• Die *Tocamuyac* sind der einzige Teilstamm, der noch immer zu den Gestaden Uthurias, ihrer alten Heimat, aufbricht. Gelegentlich gelingt es ihnen, ihre Vettern dort zu erreichen. Jede Überfahrt ist aber auch für sie ein Abenteuer, glauben sie doch, dass einer ihrer Götter sie ins Exil geschickt hat.

• Ein ähnliches Schicksal wie das der Waldmenschen mussten auch die *Kemi* über sich ergehen lassen. Einst als ein Teilstamm der frühen Sumrerr nach Uthuria gesegelt, wurden sie teilweise von den Echsen wieder als Dienervolk nach Südaventurien gebracht.

• Die Heimat der *Schwarzogier* ist ebenfalls in Uthuria zu finden, allerdings waren sie glücklicherweise nie selbst imstande, Schiffe zu bauen, sondern wurden von den Echsenmenschen nach Südaventurien mitgenommen.

AUF SEITEN DER HORASIER ODER AL’ANFAINER

Auch wenn das Abenteuer zunächst davon ausgeht, dass die Helden an der Expedition Stovers teilnehmen, so muss das nicht bedeuten, dass sie nicht auch die Horasier, Al’Anfaner oder jemand anderes begleiten können. Das Abenteuer lässt sich relativ einfach daran anpassen,

da Ihnen alle Informationen bezüglich der anderen Expeditionen zugänglich gemacht werden. In diesem Fall wird jedoch nicht Stover sondern *Oderin du Metuant* oder Herzog *Eolan von Methumis* die Helden anwerben (oder ein anderer Anführer).

KEMISCHE TRÄUME

Seitdem Oderin der neue Herrscher Al'Anfas ist, blickt er auch auf das Nachbarland Trahelien. Vor vielen Jahren, während des Khôm-Kriegs, war es die Mutter der jetzigen Königin *Ela*, die angeblich dafür verantwortlich war, dass der *Tar Honak*, der Vater des amtierenden Patriarchen Amir, den Tod fand. Damit endete auch die Vorherrschaft der Al'Anfaner im Khômkrieg und sie mussten sich zurückziehen. Dies hat Oderin nicht vergessen und so sinnt er auf Rache.

Ela hingegen ist sich der schweren Lage bewusst, allerdings empfängt sie auch wie Amira und Mariella Visionen, die sie nach Uthuria locken. Noch ist sie dazu nicht bereit, aber in den nächsten Monaten lässt sie sich aus ihren Bibliotheken alle Schriften über den Südkontinent bringen und schickt auch Briefe an Quotos, der ihr mehr über Klabintos Überfahrt erzählen soll. Die Zukunft wird zeigen, was Ela und ihr Volk erwarten wird.

VISIBILISIERTE PERSONEN

Bei vielen aufgeführten Meisterpersonen finden Sie ein Sternchen (*). Dieses Zeichen gibt an, dass die Personen nach diesem Abenteuer nicht wieder offiziell aufgegriffen werden und zu Ihrer freien Verfügung stehen. Ob sie sterben oder Sie sie noch etwas länger auf Dere weilen lassen, liegt in Ihrer Hand.



Königin Ela

KAPITEL I: IM AUFTRAG DES MAGNATEN

„Wir werden Welten erkunden, auf die noch nie ein Aventurer seinen Fuß gesetzt hat. Wir werden Wunder sehen, die nie ein Mensch zuvor erblickt hat. Und wir werden mit fremden Kultu-

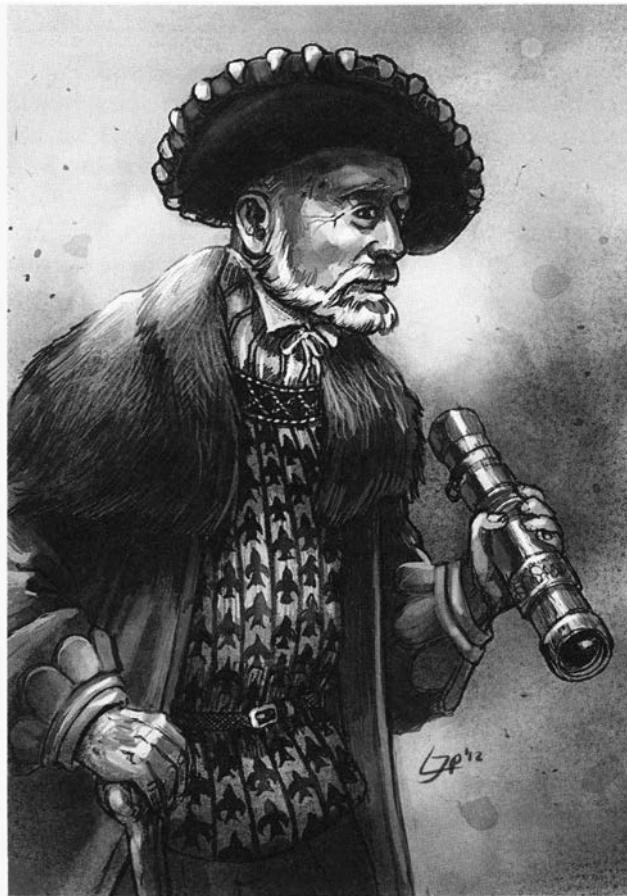
ren Freundschaft schließen und von ihnen lernen. Aves will es so!“
—Ralaian Pechsieder, Aves-Geweihter aus Gareth, bevor er nach Uthuria aufbrach und nie mehr gesehen wurde

DIE UTHURIA-FAHRER

„Gold, Edelsteine, Ruhm. Es gibt viele Gründe, warum man es wagen sollte, Uthuria zu suchen. Goldene Städte, ewiger Ruhm, Unsterblichkeit. Ich für meinen Teil träume eher von hübschen, exotischen Sklavinnen. Am besten mit grüne Haut.“

—Don Melino Murenas, alansfanischer Sklavenhändler, 1035 BF

An dieser Stelle präsentieren wir Ihnen zunächst eine Übersicht über die verschiedenen Expeditionen, ihre wichtigsten Ziele und die Teilnehmer der Reise. Eine ausführliche Beschreibung der wichtigsten Meisterpersonen finden Sie im Anhang auf Seite 130, sodass hier alle Handlungsträger nur kurz aufgelistet werden.



Stover Regolan Stoerrebrandt

DER AUFTRAGGEBER

Aufgeschreckt durch die Rückkehr der Al'Anfaner entschließen sich weitere Mächte dazu, ebenfalls eine Expedition auszurüsten. Die Wahl des Auftraggebers beeinflusst streckenweise den weiteren Spielverlauf und gibt den Helden auch jeweils andere Ziele vor. Jeder Auftraggeber kann die Heldengruppe zudem automatisch mit einigen Vorteilen bei der Expedition versorgen. Allerdings hat jeder auch seine Nachteile, mit denen die Helden sich ausspielen müssen. Diese sollten Sie den Helden aber nicht vorab auf die Nase binden, sondern erst ins Spiel einfliessen lassen, wenn sie sich für einen Auftraggeber entschieden haben.

Es liegt an den Helden und Ihrer Spielrunde, für welchen Auftraggeber sie sich entscheiden. Grundlegend wird davon ausgegangen, dass sie zwar Stovers Expedition begleiten, Sie erhalten aber Einsicht in alle Expeditionen, sodass Sie auch eine andere auswählen können. Dementsprechend müssen Sie das Abenteuer an einigen Stellen etwas anpassen. Dazu erhalten Sie aber zu gegebener Zeit Hinweise und Hilfen.

DIE EXPEDITION DES STOERREBRANDT – HINTERGRÜNDE

„Die Leute nennen mich doch gerne den reichen Pfeffersack. Gut, so will ich meinem Namen doch Ehre machen und wirklich der reichste Pfeffersack werden. Aber von ganz Dere, nicht nur von Aventurien (schallendes Gelächter).“

Doch glaubt mir, mich treibt dieses Mal nicht Phexens Wille allein an. Ich will auch die Wunder der neuen Welt sehen und sie erforschen. Ja, ich bin alt, das weiß ich wohl, aber allein der Gedanke an Uthuria macht mich fünfzig Jahre jünger. Außerdem, sagt man nicht, dass dort die Rose der Unsterblichkeit zu finden ist? Vielleicht fügt es sich ja, dass ich sie entdecke und einen ordentlichen Schluck von ihrem Nektar trinke (schallendes Lachen, dann Hustenanfall).“

—Stover Regolan Stoerrebrandt

„Wie in guten alten Zeiten.“

—Stover Regolan Stoerrebrandt zu seinem langjährigen Weggefährten Ruban dem Rieslandfahrer

Graue Eminenzen: Stover Regolan Stoerrebrandt, Ruban ibn Dhachmani
Expeditionsleiter: Die Helden
Wichtige Mitglieder: Jc nach Wahl der Helden.
Flotte: Jc nach Wahl der Helden. Die Thalukke **Pfeifersäckchen** sollte aber auf jeden Fall dabei sein.
Besatzung: Jc nach Wahl der Helden.

Der berühmte *Stover R. Stoerrebrandt* ist mittlerweile sehr alt geworden. Sein Leben nähert sich dem Ende und er spürt, dass ihm nicht mehr viel Zeit bleibt. Mit all seinem Gold vermag er sich kein zweites Leben zu kaufen und doch brennt in ihm der Wunsch, noch einmal als junger Mann Abenteuer zu erleben, ganz wie in seiner Jugend. Er versuchte zwar, dem Patriarchen die Phiole der Unsterblichkeit abzukaufen, doch als dieser sie ihm verweigerte, entschloss er sich trotzdem, selbst nach Uthuria zu fahren und dort nach der Uthurischen Rose zu suchen. Zusammen mit seinem Freund *Ruban ibn Dhachmani*, und ohne das Wissen seines Sohnes, rüstete er eine Expedition in Khunchom aus, um zum Südkontinent zu segeln.

All seine Hoffnung liegt dabei auf den Helden, denn er glaubt, dass sie die einzigen sind, die ihn sicher dorthin bringen werden. So oder so weiß Stover, dass es vermutlich das letzte Mal ist, dass er Aventurien sieht. Wehmütig, aber auch von Abenteuerlust und Vorfreude auf das Unbekannte erfüllt, blickt er in die Zukunft.

Stover nutzt dabei das Maraskankontor seines Freunde Ruban. Das in Khunchom angesiedelte Unternehmen wird gemeinsam von den Handelsfamilien *Dhachmani*, *Stoerrebrandt*, *Gerbelstein* und *Warrlinger* betrieben. Seit der Besetzung Maraskans durch die Mittelreicher und auch nach der Machtaufnahme Haffax' kontrolliert es den Schmuggel zur Insel und beteiligt sich somit maßgeblich am Reichtum Khunchoms. Von der Entdeckung Uthuriens erhofft sich das Maraskankontor neue Impulse, nachdem zuletzt der Handel mit der Giftinsel immer mehr ins Stocken geriet.

Vorteile

- **Heimathafen.** Bonus bei der Anwerbung von hochwertigen Spezialisten auf dem Gebiet der Seefahrt.
- Überreden-Proben zum Anwerben von Mannschaftsmitgliedern sind generell um zwei Punkte erleichtert.
- Erfahrung der Dhachmanis. Dank des reichhaltigen Erfahrungsschatzes des Rieslandfahrers Ruban ibn Dhachmani und seiner Söhne, unter anderem in Bezug auf die Gefahren aus den Tiefen des Meeres, können die Helden einmal einer größeren Gefahr während der Überfahrt rechtzeitig ausweichen.
- Bei dem Wurf auf Begegnungstabellen ignoriert der Meister beim ersten Mal alle Ergebnisse, die eine Gefahr für das Schiff oder seine Besatzung darstellen (insbesondere Seeungeheuer).
- Wie auf Maraskan. Die langjährige Erfahrung aus dem Schmuggel mit den eigenwilligen Maraskanern erlaubt es den Helden, einfacher mit den Jucumagh in Kontakt zu treten. Die Jucumagh-Stämme sind den Helden gegenüber zu Beginn der Begegnung neutral (oder besser) eingestellt.

Nachteile

• **Krämerseele.** Ein Aufpasser begleitet die Helden und führt genau Buch über die Finanzen. Stover kann nicht auf die Gesamtressourcen des Handelshauses Stoerrebrandt zurückgreifen, sondern hat nur sein (beachtliches) Privatvermögen zur Verfügung, aber mehr als die Anfangssumme wird er nicht ausgeben wollen.

• **Der greise Passagier.** Die Helden müssen sich während der Überfahrt immer wieder um den alten Stoerrebrandt kümmern und häufiger Zwischenstopps einlegen, als dies bei anderen Auftraggebern der Fall wäre. Stover verlangt ab und an eine Inselanzulaufen, die nicht auf der besten Route liegt und kann nur mittels einer Überreden-Probe +12 überzeugt werden, das Eiland nicht anzulaufen.

DIE HORASISCHE EXPEDITION – HINTERGRÜNDE

„Glaubt mir, Verehrteste, gemeinsam werden wir den Handel mit Uthuria zum Erblühen bringen. Auch wenn Ihr Euch dagegen sträubt.“

— Lessandro ya Strozza zu Pervalia ya Terdilion

„Mit Siberius Karten und dem Gold der Familie ya Strozza und Terdilion wird es uns gelingen, die Sargasso-See zu überwinden und Uthuria zu erreichen. Habt Mut, vertraut den Göttern und mir!“

— Indira Burbaykos dell'Andustra zu ihrer Mannschaft

Graue Eminenzen: Lessandro ya Strozza, Pervalia ya Terdilion, Siberius Bramstetter, Eolan IV. von Berlinghan
Expeditionsleiter: Indira Burbaykos dell'Andustra
Wichtige Mitglieder: Pelleas von Pailos (38, berühmter Krieger), Daria ya Dergamon (35, Verwandlungs-Magierin aus Kuslik, skrupellose Forscherin), Remago Vaspari (37, Agent der Hand Borons, tarnt sich als Geschützmeister)

Flotte: Schivonelle Adler von Bosparan, Karavelle Rose von Uthuria, Karavelle Paradiesvogel

Besatzung: 180 Matrosen, 150 Geschützbedienungen, 100 Seesoldner (etwa die Hälfte Hylaler), 10 Magier (insbesondere Belhanka, Methumis, Bethana, beide Kuslike Akademien und Freischaffende) insgesamt 12 Aves-, Hesinde- und Nandus-Geweihte, drei Abgesandte der Cayserlich Adventurischen Compagnie, 4 Mitglieder der Horaskaiserlichen Derographischen Gesellschaft, 6 Mitglieder der Aves-Freunde

Besonderheit: Unterstützung der Akademie Methumis und der Magierakademie von Belhanka. Die Magisterin der Magister Aldare Fidayon versicherte der Expedition ebenfalls ihr Wohlwollen.

Lessandro ya Strozza, der mächtige Handelsfürst aus Methumis und Leiter der Handelscompagnie & Bankhaus ya Strozza, ist immer auf der Suche nach einem lohnenden Geschäft. Von seiner Base Nandora, der Vizekönigin im Südmeer, erfuhr er von den geheimen Bemühungen der Kapitänin Indira Burbaykos dell'Andustra, die nach einem Weg nach Uthuria suchte. Nachdem es ihm bisher misslungen war, seine Han-

delscompagnie führend im Güldenlandhandel zu posimieren, witterte er seine Chance, dies für den Uthuriahandel nachzuholen.

Doch selbst für den reichen Lessandro stellte sich eine Uthuria-Expedition als sehr kostspielig heraus, außerdem war Indira an das Handelshaus Terdilion gebunden. Und *Pervalia ya Terdilion*, das Oberhaupt der größten Reederei Aventuriens und Primesta der Republik Belhanka, schlug jedes Angebot aus, sich mit ya Strozza für diese Unternehmung zusammenzuschließen. Indira sollte weiterhin im Auftrag der Reederei nach lukrativen Handelsrouten in den Kolonien des Südmeers suchen, statt ihr Leben auf einer gefährlichen Expedition ins Ungewisse zu riskieren.

So sah sich Lessandro zu einem risikanten Manöver gezwungen, um die Terdilians doch noch mit ins Boot zu holen. Da- bei gereichte ihm Pervalias Abneigung gegenüber Al'Anfa zum Vorteil, die noch aus ihrer Dienstzeit als Admiralin der horasischen Kriegsflotte im Südmeer herrührte.

Die Gerüchte um die Uthurische Rose interessieren Lessandro wenig, doch konnte er damit auch den alten, erfahrenen Seebären *Siberius Bramstetter* gewinnen. Dieser wollte zwar selbst nicht mehr mit auf große Fahrt gehen (seinen eigenen Worten zufolge reichte es ihm, einen Kontinent zu entdecken – zwei wären vermesssen), aber seine Kontakte und nautischen Kenntnisse erwiesen sich als sehr nützlich für die Vorbereitungen.

Mit an Bord ist auch der berühmte zyklopäische Krieger *Pelleas von Pailos*, dem man nachsagt, er habe noch nie einen Kampf verloren und sei ein Liebling Rondras oder Kors. Seine Beweggründe für die Reise blieben den restlichen Expeditionsteilnehmern verborgen, aber diese begnügten sich auch damit, einen solch prominenten Abenteurer dabei zu haben. Pelleas will nur eines: seinen Ruhm mehren und mit seiner Legende unsterblich werden. *Daria ya Dergamon* hingegen ist eine Forscherin, die nicht nur die Rose der Unsterblichkeit finden möchte, sondern auch mit ihren Forschungsergebnissen über die uthurische Flora und Fauna ihre Cousine *Cavaria ya Dergamon*, die horasische Gesandte in Al'Anfa, übertrifft will. Doch nicht nur Horasier sind an Bord. Indira hat vor einiger Zeit den Dröler Geschützmeister *Remago Vaspari* angeworben – in Wahrheit einen Agenten der Hand Borons, der unbemerkt die Mission Indiras sabotieren wird.

1035 BF schließlich hat Lessandro sein Ziel erreicht: Eine horasische Expeditionsflotte unter der Belhankaner Flagge der Terdilians und mit dem wissenschaftlichen und politischen Segen des Herzogs von Methumis wird nach Uthuria

aufbrechen. Und das alles bei minimalem Aufwand und maximalem Ertrag für die Handelscompagnie ya Strozza, deren Beteiligung an der Unternehmung und ihren Gewinnen nur den Wenigsten bekannt ist.

Vorteile

• Von Allem nur das Beste. Die Horasier benutzen die modernsten Schiffstypen und die beste Ausrüstung für die Expedition. Sie kommen schneller voran und haben weniger Probleme, Schäden zu beheben. Sollten Schäden entstehen, brauchen die Horasier nur 2/3 der Zeit diese zu reparieren.

• Glück. Indira ist zwar nicht die erfahrenste Kapitänin, aber dafür hat sie übernatürliche Kräfte und jede Menge Glück.

Ein beliebiger Wurf während der Fahrt kann wiederholt werden, dass letzte Ergebnis zählt dann.

Nachteile

• *Siberius' Karte*. Auch wenn Siberius eine Karte gestiftet hat, ist diese doch weitaus weniger brauchbar als erwartet. Die Horasier werden bei der Navigation im Südmeer einige Probleme haben.

Einmal während der Fahrt sollte die Expedition eine falsche Insel oder Inselgruppe anlaufen.

• Gier. Einige Matrosen sind nur an der schnellen Ausbeutung der Jucumaqh interessiert, was zu Problemen führen kann.

Die Jucumaqh sind den Horasiern grundlegend gegenüber *skeptisch* eingestellt.

DIE ALANFANISCHE EXPEDITION – HINTERGRÜNDE

„Wagt es nicht, mich zu hintergehen.“

„Versprochen.“

—Oderin du Metuant und Goldo Paligan

„Die Al'Anfaner werden überall gefürchtet. Zeigen wir diesen horasischen Schmeißfliegen wieso!“

—Velvenyo Morales zu seiner Mannschaft

Graue Eminenzen: Oderin du Metuant, Goldo Paligan, Amir Honak

Expeditionsleitung: Velvenyo Morales

Wichtige Mitglieder: Rafaello Delazar (40, Anführer der Basaltfäuste, hart und unnachgiebig, ein Enkel des Rondigo Delazar), Marchesca Karinor (27, Botschafterin Al'Anfas), Orino K'Hestofe (34, Boron-Geweihter, ängstlich, aber mit Visionen gesegnet), Efferia (Geweihte des Efferd)



Indira

Flotte: Zedrakke *Rabenschwinge*, Thalukke *Uthars Pfeil*, Thalukke *Blutfaust*

Besatzung: 200 Matrosen, 100 Söldner vom *Schwarzen Bund des Kor*, 50 *Dukatengardisten*, 100 weitere Söldner, 12 Ordensritter der *Basaltaufaust*, 12 Magier (insbesondere Al'Anfaner, Mirhamer und Freischaffende), 20 Boron-Geweihte, 5 Mitglieder der Hand Borons, etwa 60 Sklaven (vor allem Utulus und Kemi)

Besonderheit: Unterstützung der Universität von Al'Anfa und der Boron-Kirche

Die Unruhen nach der verlustreichen Seeschlacht von Phrygaios und die Suche einiger Granden nach dem Elixier der Unsterblichkeit führten im Jahre 1035 BF zu einem radikalen Umbruch in Al'Anfa (nachzuspielen im Abenteuer *Rabenblut*). Oderin du Metuan riss die Macht an sich und der Patriarch Amir Honak, obwohl weiterhin noch nominelles Stadt- und Staatsoberhaupt, besann sich verstärkt auf seine Rolle als spiritueller Anführer Al'Anfas.

Die Suche nach der Unsterblichkeit ließ auch Goldo „Der Großartige“ Paligan aufhorchen. Obwohl das Oberhaupt der Familie Paligan nur wenig auf die Legende der Uthurischen

Rose gab und gibt, dienten diese und die jüngsten Entwicklungen doch auf ideale Weise seinem Ziel, Verbündete für eine Expedition gen Uthuria zu gewinnen. Die Entdeckung des Südkontinents soll in erster Linie den Einfluss und den Reichtum seiner Familie vergrößern. Der „Markgraf von Hôt-Alem“, „Fürst von Thalusa“ und selbsternannte „Graf von Baburin“ könnte sich aber nur zu gut vorstellen, fortan auch als „König von Uthuria“ aufzutreten.

Es gelang ihm, den neuen starken Mann in Al'Anfa von den Vorhaben zu überzeugen, denn letztendlich winkten auch Ruhm und Macht für das alfanische Imperium. Eine erfolgreiche Uthuria-Expedition würde Al'Anfa nach der verlorenen Seeschlacht von Phrygaios zu neuer Stärke führen.

Der gewieteste Paligan hat ein Bündnis zwischen den Granden und dem von einem starken alfanischen Imperium träumenden Oderin du Metuant geschmiedet: Goldo und die Granden haben die Expedition hauptsächlich mit den notwendigen Geldmitteln ausgestattet, Oderin die notwendige Kampfkraft beigesteuert. Während laut Plan die zu erwartenden Reichtümer anteilmäßig unter allen Beteiligten aufgeteilt werden, sollen alle eroberten Gebiete dem alfanischen Imperium einverlebt werden und Goldo seinerseits als König von Uthuria die Interessen Al'Anfas auf dem Südkontinent wahren.

Das Kommando führt jedoch ein Wunschkandidat Oderins – und bei dieser Entscheidung gewährte er auch kein Mitspracherecht. Velvenyo Morales, ein noch junger, aber sehr erfahrener Kapitän, der bereits bei der Seeschlacht von Phrygaios seinen Mut bewies und mehrmals von Coragon Kugres belobigt wurde. Damit ist zwar ein Fana Anführer der Expedition, doch Goldo und die anderen Granden konnten damit leben – immerhin war ihre Lage zu dem Zeitpunkt der Entscheidung auch nicht sonderlich rosig.

Die Mannschaft wurde grundlegend nach Eignung und nicht nach ihrem Stand ausgewählt. So wurde der erfahrene Basaltaufaust-Krieger Rafaelo Delazar ausgewählt, der Enkel des Anführers des Ordens. Rafaelos Ziel ist es, mit möglichst vielen Handelsgütern und Sklaven nach Al'Anfa zurückzukehren. Sonst sieht er in der Überfahrt keinen großen Sinn. Anders Marchesca Karinor. Die Grandessa wurde von Goldo Paligan und Shantalla Karinor mitgeschickt, weil sie großes diplomatisches Geschick bei den Verhandlungen mit eingeborenen Stämmen bewiesen hatte. Zwar steht sie in dem Ruf, penibel auf ihr Äußeres zu achten, unüberlegtes Handeln gehört dafür nicht zu ihren Lasten. Orino K'Hestofar hingegen soll sich um ein Ersatzstück für den Stab des Vergessens bemühen – doch seine Angst vor Abenteuern jeglicher Art lässt ihn nur wenig zur Erkundung beitragen.

Efferia hingegen ist nicht freiwillig an Bord. Sie hat ihre Heimat so lange nicht gesehen, dass sie lieber in Aventurien geblieben wäre, insbesondere, da sie von der Zerstörung ihrer Heimatstadt Wehrheim hörte. Doch Oderin zwang sie Velvenyo zu begleiten, da sie die größten Kenntnisse über die Sargasso-See und Uthuria hat.

Vorteile

• **Söldner.** Die Al'Anfaner haben viele erfahrene Söldner auf ihrer Seite und sind bei Gefechten überdurchschnittlich kampfstark.

Matrosen wie Kämpfer haben +2/+1 auf AT und PA.

• **Erfahrung.** Durch die erste Expedition haben die Al'Anfaner Erfahrungsvorteile. Seefahrt-Proben, die der Orientierung dienen, sind um 2 Punkte erleichtert.

Nachteile

• **Niemand mag sie.** Al'Anfa hat einen schlechten Ruf und dementsprechend auch bei Verhandlungen Probleme. Dies gilt sowohl in Aventurien, als auch in Uthuria.

Bei der Anwerbung von Seeleuten sind Überreden-Proben um 2 Punkte erschwert.

• **Schlechte Schiffe.** Die Schiffe sind nicht auf dem neuesten Stand und langsamer als die meisten Expeditionen. Alle vier Wochen muss eine Probe auf die Struktur der Schiffe abgelegt werden, scheitert die Probe, sinkt der Wert um 1 Punkt.



Velvenyo Morales

ANDERE AUFTRAGGEBER

Es mag durchaus sein, dass sich die Helden nicht Stoerrebrandt, sondern lieber der Expedition des Horasreiches oder Al'Anfas anschließen möchten. Das ist zwar durchaus möglich, erfordert von Ihrer Seite aber einiges an Vorbereitungsarbeit. Außerdem ist es für die Helden viel unbefriedigender, bei den Horasiern oder Al'Anfanern anzuheuern: Dort können sie nur als Befehlsempfänger in einem eng abgesteckten Rahmen agieren, während sie bei den anderen Auftraggebern als Expeditionsleiter völlig freie Hand haben und sie selbst für die Expedition verantwortlich sind. Sollten die Helden sehr stark mit der horasischen oder alfanischen Seite sympathisieren, können Sie auch weitere Auftraggeber aus diesen Reichen einführen. Rivalisierende Handelshäuser, eifersüchtige Granden, aufstrebende Patrizier oder nach Macht gelüstende Adlige könnten ihrerseits Expeditionen ausstatteln, um mit den offiziellen horasischen und alfanischen Expeditionen zu konkurrieren. Orientieren Sie sich dabei an den Beschreibungen der anderen Auftraggeber.

ANDERE EXPEDITIONEN

Es steht Ihnen frei, außer den drei Hauptexpeditionen noch weitere zusammenzustellen. Die Mada Basari, aber auch Brabak, das Bornland oder das Mittelreich sind denkbare Alternativen. Allerdings wird keine dieser Flotten es schaffen, Uthuria zu erreichen.

DIE QUESTGEBER

Haben sich die Helden erst einmal als Leiter einer Uthuria-Expedition herauskristallisiert, treten neben Stoerrebrandt noch weitere Personen oder Mächtegruppen an sie heran. Diese Questgeber wünschen, dass die Helden einen besonderen Auftrag in Uthuria für sie erledigen, reisen aber aller Wahrscheinlichkeit nach selbst nicht mit. Dabei werden nur die wenigsten Questgeber direkt an die ganze Heldengruppe, vielmehr sprechen sie die passenden Helden einzeln an. Einige Questgeber verlangen sogar explizit, dass der Held seinen Zusatzauftrag vor den anderen Expeditionsteilnehmern geheim hält und gewisse Aufträge können gar miteinander konkurrieren. Diese Zusatzaufträge können die Helden direkt im Rahmen der Uthuria-Kampagne weiterverfolgen, sie bieten aber vor allem Stoff und Motivationen, um die Helden auch nach der Entdeckung des Kontinents und dem Abschluss der offiziellen Kampagne weiter in Uthuria verweilen zu lassen. Jeder Questgeber hat eine ganz eigene Motivation, weshalb er einen Helden mit einem Auftrag versieht. Nimmt der Held das Angebot an, eröffnen sich ihm dank des Questgebers neue Informationen. Der Questgeber kann an verschiedenen Orten mit den Helden Kontakt aufnehmen.

DIE RABEIQUESTE

Questgeberin: Amira Honak (*1007 BF, borongeweihte Halbelfe, ehemalige Kommandantin der Rabengarde, weißblondes Haar, charismatisch).

Motivation: Seit der Zerstörung des *Stabs des Vergessens*, dem heiligsten Talisman beider Boron-Kulte, sucht Amira nach einem neuen Talisman für ihre Kirche. Ein schwarzes Obsidianplättchen, das aus den Hinterlassenschaften Bal Honaks stammt, soll ihr dabei helfen. Die mysteriösen Gravuren auf dem Anhänger sollen vom Propheten Nemekath höchstselbst stammen, dessen Ursprung und Erbe (und damit auch ein neuer Talisman) Amiras Überzeugung folgend in Uthuria zu finden ist.

Auftrag: Sammelt und stellt sämtliche Hinweise über Boron-, Uthar- und andere Todesgötter-Kulte, Riten und Artefakte sicher.

Angebot: Zutritt zur *Stadt des Schweigens*; Freundschaft Amiras

Informationen: Im Herzen Uthurias soll sich die Totenpforte befinden, die Uthar hütet und verteidigt. Die Uthurische Rose ist nichts anderes als diese Totenpfoste, denn ist der Tod nicht das Versprechen des ewigen Lebens?

Kontakt: Amira kann den Helden überall in Meridiana, insbesondere in Selem, begegnen.

Besonderheiten: In ihrem Exil (siehe das Abenteuer *Rabenblut*) fand Amira im blinden Schwertkämpfer Lucan Queseda einen treuen Weggefährten. Sie wird ihn zusammen mit der Expedition der Helden nach Uthuria schicken (siehe Seite 130).

Variante: Sollten die Helden den alfanischen Boron-Ritus verschmähen, dann kann an Amiras Statt Großmeisterin *Borondria* (Schild 165) als Auftraggeber fungieren. Auf Lucan können die Helden dann in Uthuria als Konkurrentin stoßen.

DIE QUANIONSQUESTE

Questgeber: Je nach SO der Helden der Vorsteher eines Praios-Tempels bis hin zu einem Wahrer der Ordnung oder gar dem Boten des Lichts höchstpersönlich.

Motivation: Seit der Ausrufung der Quanionsqueste am 1. Praios 1028 BF suchen unzählige Praios-Gläubige nach Hinweisen über den Verbleib des *Ewigen Lichts*. Die kühnsten unter ihnen sind der Ansicht, dass Praios das heilige Licht zurück nach Uthuria berief – oder sich in dem Land seines ersten erwählten Volkes zumindest die entscheidenden Hinweise zum entrückten Licht finden lassen.

Auftrag: Sammelt und stellt sämtliche Hinweise über Praios, das Ewige Licht und die Gryphonnen sicher.

Angebot: Verbindungen in der Praios-Kirche; Gold; Liturgien

Informationen: Uthuria ist der derische Thron von Praios, dessen Grund aus purtem Göttergold besteht und wo sich seine alvranische Schar zwischen den Ruinen seines ersten erwählten Volkes tummelt. Dort hat das Ewige Licht seinen Ursprung.

Kontakt: Die Helden werden entweder während der Vorbereitung der Expedition in Khunchom oder aber (als allerletzte Möglichkeit) durch den Wahrer der Ordnung *Praionor di Balligur* in Hôt-Alem angesprochen.

HESINDE MIT EUCH

Questgeber: Akademie zu Mirham, Spektabilität *Salpikon Savertin*

Motivation: Obwohl Spektabilität Savertin ein sehr gutes Verhältnis zur alafanischen Akademie pflegt, will er doch verhindern, dass sich diese auf lange Sicht den Exklusivhandel mit magischen Zutaten aus Uthuria sichert. Zusätzlich hofft er auch, dass sich in Uthuria seltene echsische Hinterlassenschaften finden lassen.

Auftrag: Beschafft exotische und wertvolle alchimistische Zutaten und Edelsteine. Sammelt Artefaktkomponenten und Artefakte. Katalogisiert uthurisches Zauberwirken und stellt echsische Hinterlassenschaften sicher.

Angebot: Lebenslanger kostenloser Zugang zur Akademiebibliothek sowie die Aussicht auf einen Lehrstuhl zur uthurischen Magie.

Informationen: Uthuria ist das Land des Praios, ein Land also, auf dem Magie nicht existieren kann. In früheren Zeitaltern soll es jedoch die ursprüngliche Heimat der echsischen Heerscharen des Pyrdacors gewesen sein.

Kontakt: Ein fliegender Golem (ein Quartband, aus dessen Umschlag Beine, Ärmchen und Flügel ragen und der eine Feder mit sich trägt, mit der die Helden ihre Antwort hincin schreiben können) überbringt den Helden das Angebot, entweder auf dem Festland oder bereits auf hoher See.

Varianten: Horasische Akademien wenden sich für ähnliche Belange eher an die horasische Expedition und die Al'Anfaner sind sich der Unterstützung ihrer Universität gewiss. Sollten die Helden überhaupt keinen Bezug zur Mirhammer Akademie besitzen (oder eine starke Abneigung gegenüber Schwarzmagieren haben), können alternativ auch andere Akademien gleiche oder ähnliche Aufträge erteilen: Punin an erster Stelle. Sollten sich zwei oder mehr Gildenmagier in der Gruppe befinden, so mag jeder von ihnen von seiner Heimatakademie auf diesen Auftrag angesprochen werden. Es liegt dann an den Helden, wie sie mit dieser Konkurrenzsituation umgehen wollen.

MADA BASARI

Questgeber: Mondsilbersultana *Sybia von Zorgan* oder die Mondsilberwesire *Salamon ibn Dafar* (Elburum) oder *Siminja al'Fenneqil* (Barbrück)

Motivation: Erkundung Uthuriens im Namen Phexens und Araniens. Entschlüsselung von Geheimnissen, vor allem aber Handelskontakte zu Einheimischen. Natürlich alles unter dem Zeichen der Mada Basari. Dabei durchaus in Konkurrenz zu der eigentlichen Expeditionsflotte Araniens.

Auftrag: Knüpfung von Handelskontakten zugunsten der Mada Basari. Erforschung des Kontinents nur so weit, wie es Handelsbeziehungen zugute kommt.

Angebot: Gute Sternenkarte, Handelskontakte und Ausrüstung

Informationen: In Uthuria muss es einige Handelsstädte geben, die der Seefahrer Klabinto von Ghurenia aus anfährt. Leider schweigt er dazu.

Kontakt: Aranien, aber generell fast überall auf dem aventurischen Festland. Eher geheimes Treffen, da Stoerrebrandt als Konkurrent betrachtet wird.

FEUER UND WASSER

Questgeber: Die Efferd- und Ingerimm-Kirche, vertreten durch *Efferdan ui Bennain* und *Sephira Eisentrieb* (oder jeweils einen anderen hohen Geweihten)

Motivation: Auch wenn es seltsam anmutet, so haben die beiden gegensätzlichen Kirchen doch ein gemeinsames Interesse an den Mysterien Uthuriens. Die Efferd-Kirche möchte das Südmeer weiter erforschen lassen, die Kirche des Ingerimum hingegen glaubt, in Uthuria die sagenhafte Stadt Ingramma finden zu können. So haben sich beide Kirchen zusammengetan, um geeignete Abenteurer zu finden, die ihnen weiterhelfen können.

Auftrag: Erkundung des Südmeers und der Küsten Uthuriens, sammeln von Wissen über Ingramma und andere Mysterien der beiden Kulte.

Angebot: Liturgien, Artefakte

Informationen: Die Efferd-Kirche besitzt einige Karten und Hinweise zur Sargasso-See, die Ingerimm-Kirche hingegen kann Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände besonders guter Qualität anbieten.

Kontakt: Kontakte können überall in Städten mit entsprechenden Tempeln hergestellt werden, dabei sind es vor allem die Tempelvorsteher oder sogar noch höhere Geweihte, die ein Treffen mit den Helden vereinbaren werden.

Varianten: Nicht nur die beiden Kirchen haben ein Interesse an Uthuria. Auch andere Kulte könnten nach Erkenntnissen streben, z.B. auch die Rahja- oder Travia-Kirche.

FÜR EINE HANDVOLL DVKAFFEN

Questgeber: Unterschiedlichste aventurische Handelshäuser, wie zum Beispiel *Tallop Gorge*, das Dröler Commercien-Syndicat, tulamidische Potentaten, unzufriedene alafanische Granden oder die Nordlandbank (je nach Affinität oder Hintergrund der Helden), Königreich Brabak, Trahelen.

Motivation: Relativ simpel: Ruhm ernten, Handel betreiben und mit minimalem Aufwand einen maximalen Ertrag einfahren. Da sowohl die horasische als auch die alafanische Expedition weiteren Beteiligten oder Handelspartnern sehr skeptisch gegenüber stehen, wenden sich die anderen interessierten Handelshäuser an die Helden.

Auftrag: Sichert uns ein Handelsmonopol auf bestimmte Handelsgüter (wie etwa Gold, Zucker, Tabak, Gewürze, Sklaven, Rauschkräuter, Edelsteine).

Angebot: Beteiligung am Weiterverkauf dieser Handelsgüter.

Informationen: Uthurier haben keine Geldsorgen, da sie über Gold im Überfluss verfügen. Es sollte also einfach sein, einen für Aventurier lukrativen Goldhandel auf die Beine zu stellen.

Kontakt: Überall und jederzeit, so lange sich die Helden auf dem aventurischen Festland befinden oder die aventurische Küste befahren.

VON SCHEIBEN UND KUGELN

Questgeber: Aves- und Nandus-Kirche oder die Kaiserliche Derographische Gesellschaft, aber auch die Priesterschaft von Rur und Gror oder gar ein novadischer Mawdli.

Motivation: Die aventurischen Gelehrten streiten seit Jahrhunderten darüber, ob Dere eine Kugel oder doch eher eine flache Scheibe sei. Harikas Güldenlandsfahrten haben zuletzt den Verfechtern der Kugeltheorie Aufwind beschert. Sie er-

hoffen sich von der Erkundung Uthurias, dass ihre Theorie weiter gestützt wird, während die Anhänger der Scheibentheorie der Meinung sind, dass die Erkundung Uthurias (das Land, das am Ende der Welt liegen soll) endlich ihrer Hypothese zum Durchbruch verhilft.

Auftrag: Erkundet und kartographiert den Südkontinent.

Angebot: Dienst an der Wissenschaft und der Menschheit; Helden werden nicht nur als Entdecker, sondern auch als Erforscher Uthurias für immer in die Geschichtsbücher eingehen und im gleichen Atemzug wie Admiral Sanin der Ältere oder Admiral Sanin II. genannt werden.

Informationen: Am heißesten Punkt Uthurias soll die legendäre elementare Zitadelle des Feuers liegen.

Kontakt: Helden können an der Küste Südaventuriens auf Gesandte des Questgebers stoßen oder aber diese folgen den

Helden mit einem kleinen Schiff auf hohe See und müssen erst von den Helden gerettet werden.

Variante: Die Hesinde- oder Tsa-Kirche oder der Zirkel der freien Wissenschaften zu Gareth beauftragt die Helden, die Flora und Fauna Uthurias zu katalogisieren.

Besonderheit: Egal für welche Varianten Sie sich entscheiden, diese Aufgabe dauert mit Abstand am längsten. Es ist sogar sehr unwahrscheinlich, dass die Helden zu Lebzeiten diese Queste abschließen können. Gönnen Sie ihnen jedoch Teilerfolge, die in Aventurien mit steigendem Ansehen quittiert werden.

Zumindest werden sie mehr und mehr Beweise dafür finden, dass Dere eine Kugel ist und keine Scheibe – wobei Maraskanner dies nicht wahrhaben wollen oder behaupten, dass Dere nur eine Kugel in der Mitte eines Diskus ist ...

VOH DER ANWERBUNG DER HELDEN

DER ALLEINHERRSCHER

Es ist eher unwahrscheinlich, dass alle Helden dem Anforderungsprofil einer Führungspersönlichkeit oder eines Organisationstalents genügen. Sie sollten aber auf alle Fälle sicherstellen, dass auch die Helden, die vom Auftraggeber als Spezialisten angeheuert werden, sich für die Gesamtleitung der Expedition verantwortlich fühlen. Ob dabei der als Führungspersönlichkeit angeheuerte Held seinen Mitstreitern Organisations- und Verantwortungsaufgaben delegiert, sich aber das letzte Wort vorbehält (wie etwa Siberius Bramstetter bei der horasischen Expedition), oder sich die Helden die Aufgaben und Verantwortungen mehr oder weniger gleichberechtigt aufteilen (wie im Falle der Expeditionsleiter der alansanischen Expedition), sollten Sie den Gepflogenheiten ihrer Runde anpassen, vor allem aber ihre Helden ausspielen lassen. Die Uthuria-Kampagne bietet genügend Gelegenheiten für die Helden, sich auszuzeichnen. So darf es durchaus sein, dass der ansonsten in vielen Abenteuern wohl eher im Schatten seiner Mitstreiter stehende Krämer oder Hehler bei der Organisation der Expedition den Ton angibt, während der adlige Schwertgeselle oder besserwisserische Gildenmäger für einmal seine Anweisungen befolgt. Umgekehrt werden diese im späteren Verlauf der Kampagne wie gewohnt ihre Stärken ausspielen dürfen.

AUSGLIEDERUNG

Sollten sich in Ihrer Gruppe nur Führungspersönlichkeiten oder Organisationstalente, jedoch keine Spezialisten befinden (oder gewisse Spezialisten fehlen, wie etwa ein kundiger Seefahrer), müssen Sie nicht gleich verzweifeln. Die Helden können auch geeignete Spezialisten anheuern. Diese verfügen dann zwar zu Beginn höchstwahrscheinlich nicht über die gleich guten Fertigkeiten wie ein entsprechender Held, können aber im späteren Spielverlauf, etwa beim Tod eines Helden, von einem Spieler übernommen werden.

Die Anheuerung

Prinzipiell können die Helden in ganz Aventurien von *Abgesandten* der Auftraggeber angesprochen werden. Sei es, dass sie bereits früher einen oder mehrere Aufträge für ihn ausgeführt haben, sei es, dass sie sich in ihren jeweiligen Kreisen einen sehr guten Ruf erarbeitet haben. Sind die Helden gewillt, sich das Angebot anzuhören, werden sie von dem Abgesandten zum *Stützpunkt* des Auftraggebers geleitet, wo ihr *Verhandlungspartner* mit einem *Angebot* auf sie wartet. Dieser erörtert auch, wie hoch das *Startkapital* ausfällt, das den Helden zur Finanzierung der Expedition zur Verfügung steht. Am spannendsten für das Spiel ist natürlich, wenn die Helden von allen drei potenziellen Auftraggebern angesprochen werden und alle drei ihnen ein Angebot unterbreiten. Wenn Sie Ihrer Heldengruppe noch eine zusätzliche Herausforderung stellen wollen, können Sie die Auftraggeber auch gezielt einzelne Helden ansprechen und maßgeschneiderte, *persönliche Angebote* unterbreiten lassen. Dann müssen die Helden sich nämlich nicht nur auf einen Auftraggeber einigen, sondern in ihren Überlegungen auch ihre persönlichen Vorteile mit einbeziehen. Sind sie gewillt, darauf zu verzichten, oder versuchen sie stattdessen, ihre persönlichen Vorteile auch auf die restlichen Gruppenmitglieder auszuweiten? Oder bieten sich sogar einige Intrigen an, wenn verschiedene Helden verschiedene Auftraggeber gewählt haben?

Sollte aber, aus welchen Gründen auch immer, ein Auftraggeber von vornherein für die Heldengruppe unter keinen Umständen in Frage kommen, können Sie auch getrost auf ein Angebot verzichten. Die wahrscheinlichste Variante des Einstiegs folgt in Kapitel I.

ANDERE QUESTGEBER

Auch weitere Questgeber sind denkbar. Am besten stimmen Sie diese mit den persönlichen Vorlieben oder dem Hintergrund der Helden ab. Verpflichtungen gegenüber bestimmten Institutionen könnten ein Anreiz sein, aber auch andere Kirchen, Kulte,

Handels- oder Adelsfamilien. Denkbar wären auch Gruppen aus dem Horasreich oder Al'Anfa, die die eigentliche Expedition ihrer Reiche gern scheitern sehen würden (so ist Oderin keineswegs bei allen Granden beliebt – ganz im Gegenteil; und auch das Haus ya Strozza hat einige Konkurrenten).

STARTKAPITAL DER EINZELNEN AUFTRAGGEBER

Falls die Helden sich einer anderen Expeditionsflotte anschließen wollen, benötigen Sie natürlich auch Angaben zu dem Budget:

Stover ist der reichste Mann Aventuriens, aber auch etwas geizig, deswegen startet seine Expedition mit 100.000 Dukaten. Die Al'Anfaner sind großzügiger und Goldo ist bereit auch einige weitere Dublonen springen zu lassen, sodass sie auf 120.000 Dukaten Startkapital kommen. Das Horasreich schickt Indira mit 150.000 Dukaten ins Rennen.

Alle übrigen Expeditionen sollten ein deutlich kleineres Budget haben. Das Mittelreich mag sich die Reise 50.000 Dukaten kosten lassen, der brabakische König vermutlich nur 5.000 Dukaten – wenn er sie überhaupt aufbringen kann.

DIE UNBEKANnte Mission

„Man erzählt sich ja, dass es sehr selten wäre, dass ein Auftraggeber direkt nach einem Helden suchen lässt. Habt ihr eine Ahnung, wie oft das schon passiert ist?“

—der bekannte Held Parin aus dem Süden zu einem Gast seiner Stube, neuzeitlich

Zu Beginn des Abenteuers werden die Helden zunächst von Stover R. Stoerrebrandt angeworben, um seine Uthuria-Expedition zu planen und anzuführen. Dabei müssen sich sie nicht nur um die Vorbereitungen kümmern und einiger Sabotageakte erwehren. Stover wird ihnen eine große Summe überlassen, mit der sie seine Expedition aussatteln sollen, doch große Vorgaben wird er ihnen nicht machen. Sie sind immerhin Helden und auf Helden konnte er sich bislang immer verlassen.

Die Anwerbung der Helden

Wie die Helden auf die Mission aufmerksam werden, hängt von der jeweiligen Gruppe ab. Fest steht nur, dass Stover im Laufe des Jahres 1035 BF eine Expedition ins Leben ruft, nachdem sich die Rückkehr der alfanischen Uthuria-Fahrer herumgesprochen hat und Gerüchte über einen Trunk des ewigen Lebens im Umlauf sind.

☞ Sofern die Helden bereits schon einmal im Auftrag Stovers oder seiner Familie unterwegs waren, mag er sich an sie erinnern und ihnen eine Nachricht über die *Silbernen Falken*, den Botendienst des Hauses Stoerrebrandt, zukommen lassen.

☞ Sollte die Gruppe oder einzelne Helden noch engeren Kontakt zu Stover haben, beispielsweise Freunde oder Vertraute sein, so wird er sie vielleicht sogar persönlich aufsuchen. Zumindest steht für ihn sofort fest, dass sie die Richtigen sind.

☞ Auch der Ruhm der Helden und ihre Bekanntheit könnten ein Grund sein, warum sie in die nähere Auswahl des alten Mannes kamen. Wenn die Helden eine ausgesprochen gute Reputation bei Kirchen, Adel oder im Volk haben, dann wird Stover abwägen, ob sie nicht genau die Glücksritter sind, die er braucht.

Nachfolgend finden Sie einen Brief, den Stover den Helden über die *Silbernen Falken* geschickt haben kann:

Ehrenwerte/r [Name und Titel des/der Helden/Heldin]!

Euer Name ist in aller Munde und Kunde von Euren Heldentaten ist bis an mein Ohr gedrungen. Wer, wenn nicht Ihr, wäre besser dafür geeignet, das größte Abenteuer zu bestehen, das je ein Aventurier erlebt hat? Euer Ruhm würde den jedes anderen Menschen übersteigen, noch in Jahrtausenden würde man sich Eurer erinnern, denn Euer Name würde in jedem Geschichtsbuch Aventuriens zu finden sein.

Und wie Ihr sicherlich auch wisst, wird es nicht Euer Schaden sein, wenn Ihr mir zu Diensten sein wollt. Das Haus Stoerrebrandt steht mit seinem Wort dafür ein. Und Ihr sollt auch am unmittelbaren Gewinn des Unternehmers beteiligt werden.

Eine Nachricht ist nicht der Ort, um auf die Einzelheiten dieses Unterfangens einzugehen, aber falls ich Euer Interesse geweckt habe, so schick mir eine Nachricht in das Hotel „Erhabener Maradi“ in Khurchom - oder reist gleich an, denn die Zeit drängt. Es soll Euer Schaden nicht sein.

Stover R. Stoerrebrandt

Die Botschaft sollte für die Helden Grund genug sein, Stover in Khunchom aufzusuchen. Allein schon die Aussicht auf eine Entlohnung durch den Handelsmagnaten dürfte ausreichend sein, um die Helden für die Reise zu begeistern.

TYPISCHE ZUSAMMENFÜHRUNGSSZENEN

Es ist zwar gut möglich, dass sich die Helden bereits kennen und schon einige Abenteuer in Aventuriens gemeinsam bestanden haben, notwendig ist es allerdings nicht. Nachfolgend finden Sie einige beispielhafte Zusammenführungszenen, die Sie weiter ausgestalten können. Dabei ist darauf zu achten, dass auch die Horasier und die alansanische Gesandtschaft an einer Teilnahme der Helden bei ihrer Expedition nach Süden Interesse haben könnte und trotz Stovers Anfrage auch von anderer Seite jemand auf die Helden zutritt.

• Ein bornländischer Händler wird von einigen Halsabschneidern bedrängt. Der Gute ist mit seiner zu offensiven Suche nach geeigneten Personen für die Expedition an die falschen geraten. Wenn die Helden ihm beistehen, wird er sie Stoerrebrandt empfehlen.

• Sein Ruf eilt dem Helden voraus: Gleich drei Abgesandte der unterschiedlichen Auftraggeber bedrängen ihn. Das ruft Neider auf den Plan, die dem "ach so wichtigen und großen Helden" eine ordentliche Abreibung verpassen wollen. Stehen die anderen anwesenden Helden ihrem zukünftigen Mistreiter bei?

• Es ist natürlich auch möglich, dass die Helden separat von den Abgesandten angesprochen werden und das erste Mal erst im Stützpunkt des Auftraggebers aufeinander treffen. Diese Variante ist zu bevorzugen, wenn Sie nicht allzu viel Zeit für das Zusammenführen der Gruppe aufwenden wollen, und um wirklich einander unbekannte Spezialisten zusammenzubringen.

REISE NACH KHUNCHOM

Da niemand vorhersagen kann, wo sich die Helden zu Beginn der Anwerbung befinden, ist auch der Reiseweg vollkommen unbekannt. Weder wissen wir im Voraus, ob die Helden eine kurze oder weite Strecke zurücklegen, ob sie gemeinsam reisen oder sie den Land- oder Seeweg bevorzugen.

Wir schlagen deshalb vor, die Reise an dieser Stelle auch nur kurz zusammenzufassen. Später werden die Helden genug reisen müssen, und es lauern auf dem Weg nach Uthuria und auf dem fremden Kontinent genug Gefahren, um sie für die Eile zu entschädigen.

Falls Sie auch die Anreise zu einem kleinen Abenteuer gestalten wollen, dann nutzen Sie die Zufallsbegegnungstabelle in WdM und der ZooBotanica für die Regionen, durch welche die Reise der Helden stattfindet.

KHUNCHOM – DER AUSGANGSPUNKT DER GROßen ÜBERFAHRT

Unabhängig davon, für welche Auftraggeber sich die Helden entscheiden (siehe weiter unten), werden sie ihr Abenteuer von Khunchom aus starten. Denn für jeden der Questgeber bietet der Hafen an der Ostküste Aventuriens die optimalen Bedingungen, um eine Uthuria-Expedition auszurüsten, und gerade Stoerrebrandt besitzt hier sehr gute Kontakte. Auf den Werften und bei den Reedern finden sich die unterschiedlichsten Schiffe, erfahrene Mannschaftsmitglieder aus aller Herren Länder können angeheuert werden, sämtliche großen Handelsgesellschaften betreiben hier ein eigenes Kontor und mit der auf Artefakte spezialisierten Drachenei-Akademie ist auch der Zugriff auf magische Hilfsmittel sichergestellt. Vor allem aber sind etwaige horasische oder alansanische Spione oder Saboteure so weit entfernt, dass die Reaktionszeit der Konkurrenz recht lange ist.



Khunchom für den eiligen Leser

Einwohner: 27.000 (ca. 35% Mittelländer, 5% Maraskaner, 60% Tulamiden, Bevölkerung ist in den letzten Jahren stark angestiegen)

Wappen: zwei gekreuzte blaue Krummsäbel auf silbernen Grund

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

Garnisonen: 70 Stadtgardisten, 70 Hafengardisten, 300 Mann Diamantgarde, 450 Matrosen und 100 Seesoldaten der Khunchomer Flotte

Tempel: alle Zwölfgötter außer Firun, Kor, Schreine des Aves, Swafnir, Nandus, Rastullah-Bethaus, Rur und Gror

Wichtige Gasthäuser: Hotel *Erhabener Mhanadi* (Q8/P9/S32), Hotel *Haus Khunchom* (Q7/P7/S26), Herberge *Zum Tänzenden Kamel* (Q4/P6/S14), *Palast der Sinne* (Q10/P10), Schenke *Zum Füllhorn* (Q5/P5), Taverne *Makrele* (Q4/P3), Taverne *Feuerdjinn* (Q6/P5), *Gasthaus Oase Akhram* (Q7/P8/S28), *Bordell Sultanı Nahema* (Q6/P7)

Besonderheiten: Maraskankontor, Haus des Kodex (hier wird der Khunchomer Kodex aufbewahrt), Drachenei-Akademie (Objekt, Telekinese, grau), Heilende Quellen der Isa (hier wird das Eidechsenauge aufbewahrt), Allaventurisches Gauklertreffen (im Boron)

Stimmung in der Stadt: Die Hafenstadt ist weltoffen, überall auf den Gassen herrscht emsige Betriebsamkeit.

Was die Khunchomer über ihre Stadt denken: „Unser Erbe ist uralt und wir achten die Traditionen, ohne uns jedoch vor dem Neuen zu verschließen.“

Das altehrwürdige Khunchom – ein Name, der für die meisten Aventurier für Abenteuer und die Exotik der Tulamidenlande steht. Die Hafenstadt am chrwürdigcn Mhanadi war in den letzten Jahren schon oft der Schauplatz bemerkenswerter Ereignisse und Ausgangspunkt für zahlreiche Questen. Doch auch wenn Khunchom in den Tulamidenländern liegt, so ist sie weltoffen, wie es sich für eine Hafenstadt gehört. Nicht nur Tulamiden findet man in der Stadt. Auch zahlreiche Mittelländer leben hier und bewirken, dass die Stadt ein Schmelztiegel der Völker ist. Die Menschen auf den Straßen verstehen außer dem Tulamidya auch meist Garethi, sodass es für die meisten Helden nicht sonderlich schwer ist, sich zu verständigen. Mehr Informationen zu Khunchom finden Sie in *Erste Sonne* 72ff.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Khunchom – allein schon der Klang dieses Namens verheißt Abenteuer. Die altehrwürdige Stadt am Mhanadi ist dieser Tage vom emsigen Treiben der Händler am Hafen erfüllt. Überall sieht ihr, wie Waren auf- oder abgeladen werden, Passagiere ihre Kabinen verlassen und wie ihr die Wunder der Stadt bestaunen, fleißige Hafenarbeiter ihrer Arbeit nachgehen oder waschechte Khunchomer lautstark auf dem nahgelegenen Basar einkaufen.

ALTERNATIVE HÄFEN

Sollten Sie oder Ihre Spieler lieber in einer anderen Stadt starten wollen, ist dies natürlich möglich. Sehr viele andere aventurische Häfen kommen aber nicht in Frage, denn damit die Helden ihre Expedition auf Augenhöhe mit ihren Konkurrenten ausrüsten können, müssen sie auf viele Ressourcen zurückgreifen können. Havena, Festum, Perricum, Grangor und Kuslik sind zwar gute Alternativen, weisen aber einige entscheidende Nachteile gegenüber Khunchom auf. Sowohl Havena als auch Festum sind recht abgelegen, so dass die Helden bereits eine gute Strecke zurücklegen müssen, ehe sie überhaupt auf dem Südmeer segeln. Ob des anhaltenden Kriegszustandes sind Güter und Dienstleistungen in Perricum stets knapp und teuer, außerdem gilt es auch noch (gleichermaßen für Festum), die Blutige See zu überstehen. Grangor und Kuslik wiederum liegen im direkten Einflussgebiet der horasischen Expeditionen, was die Gefahr von Spionen und Saboteuren um einiges erhöht.

Das gleiche gilt übrigens auch, falls die Spieler auf die Idee kämen, in Al'Anfa zu starten. Im Unterschied zu den Horasichern gehen die alansfanischen Saboteure aber nicht heimlich zu Werke – im Gegenteil, die Helden können relativ rasch die militärische Gangart des neuen starken Mannes von Al'Anfa zu spüren bekommen, wenn bekannt wird, dass in der Perle des Südens zu einer Gegenexpedition zur 'offiziellen' des Imperiums gerüstet wird. Weniger gut geeignet, aber immer noch möglich sind Brabak (schlechte Ressourcen, Nähe zu Al'Anfa, dafür erfahrene Seeleute), Mengbilla (alanfanische und horasische Spione und Saboteure, mäßige Auswahl an Schiffen), Thalusa und Sclem (beide eigentlich zu klein, zu schlecht ausgestattet und zu desorganisiert) oder – für eine bizarre Konstellation – Tuzak oder Mendena.

So oder so müssen Sie Teile des nachfolgenden Kapitels anpassen, falls die Helden ihre Expedition nicht in Khunchom ausstatten und organisieren möchten.

Die Stadt ist erfüllt von dem Gewirr unzähliger Stimmen und einem halben Dutzend unterschiedlicher Sprachen. Außer den Khunchomern selbst sieht ihr hier Tulamiden aus Mhanadistan, Aranien oder der Khôm, schwitzende Bornländer, Mittelreicher und Maraskanner. Ja, sogar einen Zwergen mit Turban habt ihr die Straße entlang laufen sehen!

Überall riecht es nach kostbaren Gewürzen wie Zimt und Koriander, man kann seltene Südfrüchte, Melonen, Arangen und Orangen auf dem Marktplatz kaufen, oder auch alanfanische Seide, Waffen aus den berühmtesten Schmieden. Und man sagt Khunchom auch nach, dass sich so mancher Zauberring aus der Akademie auf dem Basar finden lassen soll.

Eine wahrhaft magische Stadt. Doch seid ihr nicht hier, um sie zu erkunden. Vielmehr wurdet ihr gerufen.

EINIGE Szenen in Khunchom

Falls die Helden sich noch eine Zeit lang in Khunchom herumtreiben, so können Sie einige kleine Szenen einstreuen:

⦿ Die Stadt ist voller kleiner Taschendiebe, die es auch auf die Geldkatze der Helden abgesehen haben könnten. Sollte einem zufällig ausgewählten Held eine Probe auf *Sinnenschärfe +6* oder *Taschendiebstahl* misslingen, so fehlt ihm plötzlich seiner Börse.

Der Dieb *Muzzek** (12, liebliches Gesicht, zarte Hände, lispelt ein wenig) sieht zwar völlig unschuldig aus, ist aber der Sohn eines Streuners und der Anführer einer Kinderbande.

⦿ Der Basarhändler *Hakim ibn Ruolloh** (41, dickbäuchig, redet wie ein Wasserfall, Goldzähne) verspricht einem der Helden, dass der kleine Silberring magische Kräfte besitzt. Der Händler beginnt sein Angebot bei 3 Goldstücken, erlässt dem Helden aber für jeden TaP* in *Überreden 5%* des Preises (also 1,5 Silbertaler pro Punkt). Der Ring ist zwar nicht magisch, aber tatsächlich wirken hier eine **OBJEKTWEIHE** und ein **GLÜCKSSEGEN**. Während der Held diesen Ring trägt, kann er einmalig auf den Segen zurückgreifen.

⦿ Falls die Fahrt Stovers bereits bekannt wurde, kann es auch gut sein, dass die Hand Borons bereits beauftragt wurde, um mehr Informationen über ihn und seine Leute herauszufinden. In einer Taverne wird sich eine gutaussehende Frau oder ein Mann an einen der Helden heranmachen. Bei der vermeintlichen Hure oder dem Lustknaben handelt es sich jedoch um einen Zuträger der Hand. Dieser versucht, mehr über die Helden herauszufinden. Nutzen Sie eine *Vergleichende Probe zwischen Betören* (TaP 12, 14/15/15) und der *Menschenkenntnis* oder dem *Betören* des Helden. Schätzen Sie anhand der Netto-TaP* des Zuträgers ab, wie viel der Held unbewusst seiner Bekanntschaft preisgibt. 12 TaP* sollten zu einem großen Vertrauensverhältnis führen. Aber auch schon bei 7 TaP* sollte der Zuträger ein paar Details über die Helden erfahren. Die Informationen landen entweder bei Velvenyo Morales oder bei Amira Honak.

⦿ Die Helden begegnen einigen Geweihten der Tsa. Diese laden sie ein, im Khunchomer Tempel zu speisen. Zwar gibt es dort nur vegetarische Gerichte und die Helden müssen eine Fingerfarbenbemalung einer Gruppe von Kindern überstehen, doch die Geweihten können den Helden später auch einige weitere Informationen über die Uthurische Rose zukommen lassen. Die Diener Tsas haben nämlich die Helden nicht umsonst eingeladen. Die Geweihte *Tafka** (22, kurze Haare, lächelt immer) hatte vor Kurzem durch eine **VISIONSSUCHE** die Helden gesehen, konnte aber nicht einordnen, welche Rolle sie in Tsas Plan spielen.

⦿ Die Helden fallen der Stadtgarde ins Auge. Zunächst entsteht der Eindruck, dass die Gardisten die Helden schikanieren wollen, doch das Gegenteil ist der Fall: Auch bis zu den Khunchomern hat sich der Ruf der Helden herumgesprochen und sie wollen nur mit ihren Idolen sprechen und einen gemeinsamen Abend mit ihnen verbringen (sofern es ihr Stand zulässt). Gehen die Helden darauf ein, haben sie sich für Khunchom den Vorteil *Guter Ruf* auf einem Wert von 5 verdient, müssen eventuell aber auch eine *Zechen-Probe +7* bestehen, um am nächsten Tag nicht mit Kopfschmerzen herumzulaufen (alle Proben um 1 erschwert).

DAS TREFFEN MIT DEM MAGNATEN

Wenn die Helden sich, wie in der Einladung geschildert, zu Stoerrebrandts Aufenthaltsort begeben, dann werden sie ihn dort antreffen. Der Wirt des Gasthauses führt sie zugleich zum Zimmer des Magnaten und Stoerrebrandt empfängt die Helden freundlich bei einem guten Wein und Festumer Pfeffergebäck.

Er wird kurz nachfragen, wie es ihnen auf ihrer Reise ergangen ist, falls die Glücksritter sich noch nicht untereinander kennen, wird er sie einander vorstellen, aber schon recht bald wird er zum eigentlichen Grund für ihre Reise nach Khunchom kommen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der alte Bornländer sitzt immer noch in seinem roten Samtsessel, seinen schlchten Gehstock umgriffen und beginnt mit dem Fuchsamulett um seinen Hals zu spielen. „Euch eilt ein Ruf voraus. Ein guter Ruf. Man nennt euch Helden, denn ihr habt schon große Taten vollbracht. Ihr seid mutig, ihr seid klug und ihr habt die Götter auf eurer Seite. Deshalb habe ich euch hierher bringen lassen.“

Stover macht eine Redepause und schenkt sich eine Tasse Tee ein, die er erst langsam füllt und dann noch langsamer zu einem kleinen Schluck ansetzt, ganz so, als wolle er seine Worte wirken lassen.

Erst als er seine Tasse wieder auf dem Tisch abgestellt hat, fährt er fort: „Ich plane, eine große Expedition nach Uthuria auszustatten. Und ihr sollt an meiner Seite die Leiter jenes Unternehmens sein. Ihr sollt die Planungen übernehmen, die Matrosen anwerben, die Schiffe auswählen. Die Götter sind mit euch und ich glaube, nur mit ihrer Hilfe werden wir es schaffen. Selbstverständlich solltet ihr versuchen, so wenig Aufmerksamkeit wie möglich auf uns zu lenken. Ganz vermeiden lässt es sich vermutlich nicht, aber Vorsicht ist geboten. Ich habe viele Neider und Konkurrenten und auch das Horasreich und Al’Anfa planen eine Flotte zu entsenden.“

Wieder macht der Handelsmagnat eine Pause und betrachtet euch dabei. Nur die dicken, buschigen Augenbrauen bewegen sich leicht. Er ergreift erneut seine Tasse und nippt, stellt sie wieder auf den Tisch und fragt euch dann: „Seid ihr bereit für das größte Abenteuer eures Lebens?“ Er grinst und wartet auf eure Antwort.

TYPISCHE VERHANDLUNGSSZENE

Die nachfolgenden Szenen sollen Ihnen helfen, die Verhandlungen zwischen den Helden und ihrem Verhandlungspartner (in den meisten Fällen Stoerrebrandt) darzustellen:

⦿ Bei Tee und Gebäck erörtert der Gesprächspartner die Bemühungen der horasischen und alfanischen Expeditionen. Dabei bringt er seine Bewunderung oder seine Abscheu zum Ausdruck.

⦿ Nach längerem, ungezwungenem Geplauder über die aktuelle Lage in Aventurien und die Zukunftspläne der Helden fordert das Gegenüber zwei Helden auf, sich im Duell

WAS WISSEN STOERREBRANDT UND DIE HELDEN ÜBER UTHURIA?

Die Verhandlungen setzen voraus, dass Stover sich schon etwas intensiver mit Uthuria befasst hat, aber auch nur viele Gerüchte kennt. Allerdings kann er berichten, dass wirklich eine alfanische Expedition zurückgekehrt ist und dass sie offenbar im Besitz eines Tranks sind, der ewiges Leben verspricht. Er wollte ihn Amir Honak abkaufen, doch das verschweigt er den Helden. Was die Heldengruppe bereits weiß, hängt sehr von ihrer Vorgeschichte ab, aber die Gerüchte über Efferia könnten auch bis an ihr Ohr vore gedrungen sein – jedoch sollen diese Gerüchte wenig glaubhaft erschienen sein, sodass es sie wundern sollte, dass Stover dem Glauben schenkt.

zu messen und ihre Kampffertigkeiten unter Beweis zu stellen. Sollten die Helden zögern, zückt der Verhandlungspartner einen gut gefüllten Geldbeutel. „Dies ist nur der kleinste Bruchteil dessen, was ihr erringen könnt, wenn ihr mir diesen kleinen Gefallen gewährt.“

• Jemand belauscht heimlich das Gespräch, was den Helden auffällt (*Gefahreninstinkt* oder *Sinnenschärfe*). Handelt es sich dabei nur um einen allzu neugierigen Bediensteten, um einen horasischen Spion oder um einen alfanischen Attentäter?

• Die Helden werden aufgefordert, zu erörtern, was sie als erstes tun werden, wenn sie Uthuria entdecken, vor allem aber, wenn sie auf die ersten Einheimischen treffen. Notieren Sie sich die Antworten und lassen Sie den Auftraggeber diese Antworten den Helden nach Abschluss der Kampagne in Erinnerung rufen.

• Der Verhandlungspartner möchte wissen, wen es zu benachrichtigen gilt, sollten die Helden die Expedition nicht überleben. Machen Sie Helden wie Spielern klar, dass die Entdeckung und Erforschung Uthuriens durchaus den Preis eines Heldenlebens fordern kann.

EINIGUNG

Sobald die Helden eingewilligt haben – und es besteht kaum ein Grund warum nicht, immerhin winken Gold und Ruhm (und ewiges Leben) – wird ihnen Stoerrebrandt die Hände schütteln und ihnen erklären, dass sie die Leiter der Expedition sind und somit auch dafür verantwortlich, wie sie die Flotte ausrüsten. Aber zunächst wird er ihnen auch erklären, was ihre Pflichten sind:

VON DEN PFLICHTEN UND PRIVILEGIEN EINES EXPEDITIONSLEITERS

Die Helden verfügen während des gesamten Abenteuers über einen sehr großen Handlungsspielraum, den Sie ihnen auch gewähren sollten. Jedoch haben die Entscheidungen der Helden Konsequenzen für alle Expeditionsteilnehmer. Nutzen Sie dazu eben jene Teilnehmer, um dies den Helden klar zu machen. Zögern sie etwa während der Überfahrt zu

lange, einen neuen Kurs vorzugeben, murt die Mannschaft und fordert eine rasche Entscheidung ein. Haben sie die Expedition nicht sorgfältig genug vorbereitet, dann fehlen wichtige Ausrüstungsgegenstände bei der Erforschung des fremden Landes, ohne die die Mannschaftsmitglieder nicht gewillt sind, ihr Leben aufs Spiel zu setzen.

Der Verhandlungspartner wird den Helden die nachfolgenden Privilegien und Pflichten kurz erörtern. Was diese aber tatsächlich so alles mit sich bringen, sollten sie erst im Laufe des Abenteuers zu spüren bekommen.

• Der Expeditionsleiter entscheidet frei darüber, wofür das für die Expedition zur Verfügung gestellte Startkapital verwendet wird. Der Auftraggeber behält sich jedoch das Recht vor, ein Auge auf die Ausgaben zu werfen und bei allzu leichtfertigem Umgang einzutreten.

• Der Expeditionsleiter ist für die Anschaffung der Ausrüstung und das Anheuern der Mannschaft zuständig. Hier greift der Auftraggeber nur ein, wenn offensichtlich Gegenstände erworben oder Personen angeheuert werden, die als feindlich oder gefährlich in seinem Weltbild eingestuft werden (konkurrierende Handelshäuser, Paktierer, Sklaven, entweihte Reliquien, dämonische Artefakte etc.).

• Die Helden müssen sich bewusst sein: Als Expeditionsleiter haben sie nicht nur mit ihren eigenen Ängsten zu kämpfen, sondern müssen auch die Bedürfnisse und Erwartungen ihrer Mannschaftsmitglieder erfüllen.

• Dem Expeditionsleiter obliegt die genaue Routenplanung. Einfach nur dem Südweiser gen Praios folgen ist alles andere als zielführend. Da es keine gesicherten Fakten gibt, wo und wie weit entfernt Uthuria liegt oder ob es überhaupt existiert, müssen die Helden eine dynamische Planung vornehmen, also laufend Informationen und Spekulationen über Uthuria beschaffen, auswerten und diese in ihre Routenplanung mit einfließen lassen.

• Der Zeitpunkt des Expeditionsstarts wird ebenfalls vom Expeditionsleiter bestimmt, auch wenn der Auftraggeber stets darauf drängt, dass die Expedition möglichst rasch anlaufen möge (um Geld zu sparen und schneller Ergebnisse zu präsentieren). Die Helden sollten sich davon jedoch nicht aus der Ruhe bringen lassen – allzu lange trödeln sollten sie jedoch auch nicht, denn schließlich sind sie nicht die einzigen, die eine Expedition gen Uthuria planen.

• Jegliche Entscheidung, sei es um einen Streit zu schlichten, sei es um einen neuen Kurs zu setzen oder diplomatische oder kriegerische Beziehungen aufzunehmen, fällt der Expeditionsleiter. Er kann in seinen Augen weniger wichtige Entscheidungen und Aufgaben delegieren, sollte jedoch stets darauf achten, dass man ihm nicht den Rang abläuft. Denn während die Helden auf dem Festland unangefochten und fest im Sattel sitzen, mag sich dies im Laufe der Fahrt ändern. Je weiter das aventurische Festland entfernt ist und je länger sich die Expedition auf hoher See oder in Uthuria befindet, desto stärker und häufiger müssen die Helden ihre Position verteidigen und ihre Fähigkeiten unter Beweis stellen. Die alleinige Berufung auf einen Titel oder eine Herkunft mag dann nicht mehr genügen, um unzufriedene oder aufsässige Mannschaftsmitglieder in die Schranken zu weisen. Spätestens in Uthuria sind die Helden also gut beraten, einen Teil ihrer umfangreichen Befugnisse an einige vertrauenswürdige Offiziere oder Mannschaftsmitglieder abzugeben.

Die Helden können außerdem den Einsatz von Magie und karmales Wirken regeln, wobei dies mitunter zu den am schwierigsten durchzusetzenden Entscheidungen gehört. Selbstverständlich steht dem Expeditionsleiter auch die militärische Befehlsgewalt zu, sowie die Ausgestaltung diplomatischer oder Handelsbeziehungen.

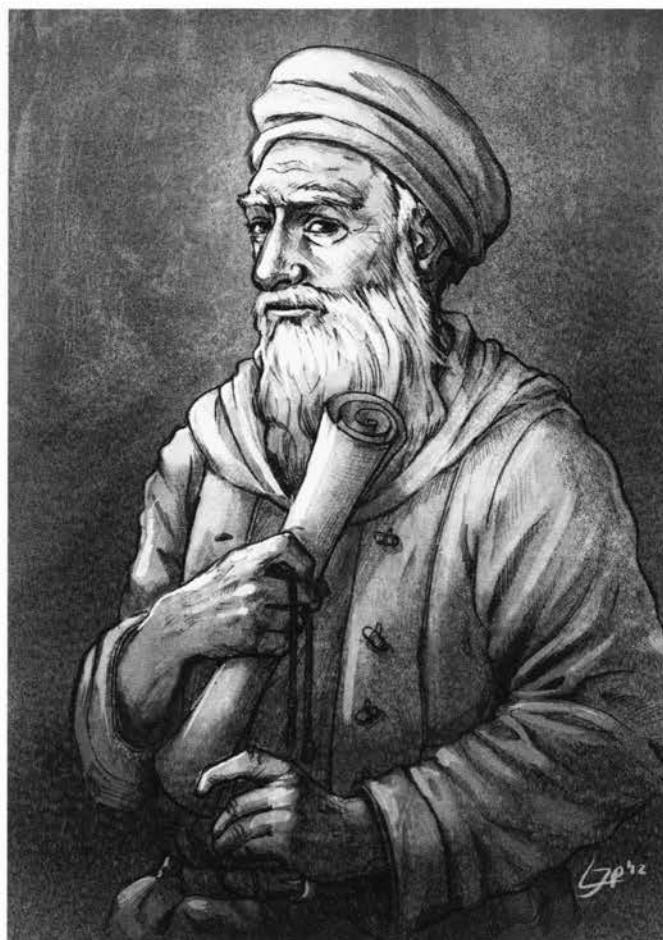
Auf hoher See haben sie die gleiche Verfügungsgewalt wie ein Kapitän: Ihr Wort ist Gesetz. Sie tragen die Verantwortung für Schiff, Mannschaft und Ladung, entscheiden in letzter Instanz über den Kurs des Schiffes. Sollte keiner der Helden nautische Kenntnisse besitzen und sie deswegen einen Schiffskapitän anheuern müssen, müssen sie unbedingt vorab die Kompetenzgebiete klären.

Als Expeditionsleiter stehen den Helden stets die beste Ausrüstung, die besten Quartiere und die beste Verpflegung zu (sei es auf See, sei es in Uthuria). Es wirkt sich jedoch positiv auf die Moral der Mannschaft aus, wenn sie dieses Privileg nicht allzu stark ausreizen.

Schließlich gehörte es zum Privileg des Leiters, seiner Expedition einen Namen zu geben. Immerhin soll dieser, dem Vorbild der berühmten Lamea-Expedition folgend, dereinst in die Geschichtsbücher eingehen.

DER BERATER: FAIZUL

Sollten Sie befürchten, dass die Helden den ihnen zugestandenen Handlungsspielraum missbrauchen könnten, oder sollten Sie der Meinung sein, dass sich aufgrund der Herkunft der Helden oder der Zusammenstellung der Heldengruppe der Auftraggeber den Expeditionsleitern nicht ganz so freie Hand lässt, dann können Sie den Helden einen Berater (um nicht zu sagen Aufpasser) des Auftraggebers bei den Vorberichtigungen zur Seite stellen. Mithilfe dieser Figur können Sie viel direkter Einfluss auf die Entscheidungen der Helden nehmen als mit den weiter oben skizzierten Reaktionen der Mannschaft. Der Einsatz einer solchen Figur ist aber auch heikel, da sich Helden wie Spieler schnell gegängelt fühlen können und bei ihnen nicht mehr das Gefühl aufkommt, dass sie wirklich als Expeditionsleiter das Sagen haben. Es verlangt also viel Fingerspitzengefühl, eine solche Figur geschickt einzusetzen. Der typische Berater ist Faizul, der die Helden begleiten und ihnen mit Rat und Tat zur Seite stehen wird.



Faizul

WISSEN ÜBER UTHURIA

Nachfolgend finden Sie eine Zusammenstellung von Informationen über Uthuria und die Uthurische Rose, die der Auftraggeber aus verschiedensten Quellen (Gerüchte, Legenden, Märchen, urtulamidische Aufzeichnungen) zusammengetragen hat und den Helden mit auf den Weg gibt. Als beispielhafte Quellenzitate können Sie auf die Eingangsziele dieses Abenteuers zurückgreifen.

UTHURIA ...

... ist das Land der Götterkinder. Zwölftausend von ihnen sollen den Kontinent bevölkern und um Anerkennung ihrer alveranischen Eltern ringen.

... ist die Heimat der Greifen, die in der Goldenen Stadt Aurika leben.

... ist die Heimat der Echsen.

... ist die Heimat von Praios' erstem Volk, prächtigen, menschenähnlichen Wesen mit Löwenköpfen, die auf Adlern ritten, von Riesenschlangen gezogene Schiffe fuhren und in der Goldenen Stadt Aurika wohnten.

... ist die Heimat der Gryphonen.

... ist die Heimat von Uthars Nachkommen.

... ist die Heimat von unterschiedlichsten Chimärenwesen.

... war einst das Reich des Greifen Obaran, der die

Vorfahren der Utulus nach Aventurien führte.

... weist eine Obsidianwüste auf, in der vierflügelige Glasdrachen glutheiße Stürme entfesseln.

... liegt jenseits vieler Inseln, umgeben von einem brodelnden Feuermeer und geschützt durch ein allesverzehrendes Himmelsfeuer.

... ist die feurige Schmiedestätte Ingerimms. Der Gigant kühlte seine heißglühenden Schöpfungen direkt im Südmeer – der Ursprung der Berichte über das brodelnde Feuermeer und das Himmelsfeuer.

... ist so heiß, dass selbst der Sonnengott ins Schwitzen gerät. Sein Schweiß formt sich zu flüssigem Göttergold, das sich über das Feuermeer und den Kontinent ergießt.

... besitzt unzählige wertvolle Bodenschätze: weiße Jade, purpurnen Onyx und kopfgroße, von innen leuchtende Kristalldrusen.

... ist von riesigen Goldadern durchzogen.

... hat meilenlange Strände, an denen sich Perlen aus reinem Mindorium und anderen magischen Metallen finden lassen.
... hat die vielfältigsten Gewürze zu bieten.

... ist größtenteils sehr trocken und wüstenhaft. Aus dem Wüstensand aus purem Gold ragen an vielen Stellen kegelförmige, glatt geschliffene Berge empor.

... wird von Uturus, den Vorfahren der aventurischen Utulus, bewohnt. Sie sind von hohem Wuchs, ihre Haut ebenholzschwarz, ihr Haar gekräuselt, und sie verehren Praios und seine Greifen.

... wird von einem von Praios direkt eingesetzten Sonnenkaiser regiert, der in einer Labyrinthstadt aus reinem Gold herrscht.

... besitzt ein lebensfeindliches Inneres, in dessen Mitte ein kochendes Schwefelmeer liegt, indem nichts überleben kann, dessen Ränder jedoch von pechschwarzen cinäugigen Zwergen mit Schiffen aus gläsernen Planken und kristallenen Rudern mit Segeln aus Salamanderhaut befahren werden.

... wurde durch den Alveraniar Borons Uthar-mit-dem-Unwiderruflichen-Pfeil erobert.

... wurde letztmals von Seefahrern des Großsultanats Elem angefahren.

DIE UTHURISCHE ROSE ...

... blüht nur alle zwölf Jahre.

... ist in Wahrheit eine gewöhnliche Rosenart ohne jegliche Kraft.

... war die erste Schöpfung Tsas.

... blüht im Herzen des Kontinents.

... wird von elementaren Wächtern behütet.

... offenbart sich nur den wahrhaft Suchenden.

... treibt vor der Küste Uthurias auf dem Meer.

... ist die Quelle der Macht der uthurischen Herrscher.

... ist eine Riesenblüte, die das Elixier des Lebens enthält.

... birgt in ihren Blüten das Geheimnis des ewigen Lebens.

... birgt in ihren Blüten die letzten Geheimnisse des Lebens.

... treibt seit dem Beginn der Schöpfung auf den Weltmeeren.

... birgt in ihren Blüten die Lebenskraft der uthurischen Bewohner.

... war ein Geschenk Tsas an Efferd, weswegen sie auch Eferdsblüte genannt wird.

SEEMANNSGART

Nachfolgend finden Sie einige exemplarische Gerüchte über die Planungen der Horasier und der Al'Anfaner, die in allen größeren aventurischen Häfen und Binnenstädten im Zeitraum von Ende 1034 BF bis 1036 BF kursieren.

Ansonsten können die Helden diese Gerüchte während der Vorbereitung ihrer eigenen Expedition auf schnappen oder sie werden von ihrem Auftraggeber darüber in Kenntnis gesetzt – denn es sind vor allem diese Gerüchte, die die möglichen Auftraggeber der Helden dazu veranlassen, gezielt und verdeckt nach Expeditions-Spezialisten zu suchen. Sie können diese Liste nach eigenem Gutdünken erweitern.

HORASISCHE BEMÜHUNGEN

Die Reederi Terdilion hat für die Expedition Spezialanfertigungen der eigentlich für die Güldenlandfahrten konzipierten Schivonen bauen lassen (falsch).

Hauptziel der Expedition sollen neue, lukrative Handelsrouten sein (teilweise wahr, auch die Suche nach einem Ersatz für den Stab des Vergessens und die Uthurische Rose spielen mit hinein).

Das drachische Erbe des Horas und sein aufwendiger Hofstaat verlangen nach immer mehr Gold. Deswegen soll eine Expedition in Uthuria nach der Goldstadt Aurika suchen (falsch, auch wenn sich Khadan durchaus für Uthuria interessiert).

Der alte Güldenlandfahrer Siberius Bramstetter führt die Expedition an (falsch, aber stellt einige Seekarten und sein nautisches Wissen zur Verfügung), da er den Weg nach Uthuria bereits kennt (teilweise falsch, er kennt keinen Seeweg, hat aber eine Karte, die eine Passage verspricht).

Die Horasier haben bereits seit Jahrzehnten einen geheimen Stützpunkt in Uthuria, die Expedition soll nur Nachschub liefern (falsch).

Der Horas strebt die Entdeckung sämtlicher Landmassen auf dem Dererund an, Uthuria ist erst der Auftakt (teilweise wahr, Khadan treibt ab 1040 BF die Entdeckung unbekannter Zivilisationen und Länder an).

Die Horasier wollen Uthuria eigentlich gar nicht erreichen, sondern vielmehr alansanische Südmeerkolonien angreifen (falsch).

Der Herzog von Menthmis erhofft sich von der Entdeckung Uthurias mehrere wissenschaftliche Durchbrüche (wahr).

ALANFAHISCHE BEMÜHUNGEN

Einige dekadente Granden erhoffen sich von der Entdeckung Uthurias die Gewinnung des Elixiers des ewigen Lebens (wahr, vor allem Goldo Paligan und Shantalla Karinor).

Das eigentliche Ziel der Flotte ist es, die horasische Expedition aufzureißen und sich so für die verlorene Seeschlacht von Phrygaios zu rächen (falsch, auch wenn einige Matrosen der Al'Anfaner das nur zu gerne übernehmen würden).

Die Entdeckung Uthurias soll Oderin du Metuants neue Machtposition stärken und das alansanische Imperium vergrößern (wahr).

Die Expedition sticht ohne den Segen des Patriarchen Amir Honak in See, der die Erforschung Uthurias für einen Boron-Frevel hält (falsch, er hat Interesse an Uthuria).

Die Al'Anfaner haben schon seit Jahren einen Stützpunkt in Uthuria, von wo sie regelmäßig Sklaven und Rauschmittel einführen (wahr, aber nicht regelmäßig).

Die Al'Anfaner suchen nach Uthars Heimat und den Ursprüngen der Boron-Verchrung, um ein für alle Mal zu klären, welcher Boron-Ritus der einzige wahre ist (teilweise wahr, könnte für einige Al'Anfaner durchaus eine Motivation sein)

ALTERNATIVE FÜR AL'ANFÄNIER UND HORASIER

Falls die Helden die Horasier und Al'Anfaner begleiten wollen, so ändern sich folgende Umstände: Der Auftraggeber wird eher Oderin oder Siberius sein, wahlweise auch ein anderes Mitglied der Expedition zu dem die Helden Vertrauen

haben. Die Anwerbung selbst wird aber ähnlich verlaufen. Jedoch wird man nicht von Khunchom aus starten, sondern wohl eher von Belhanka, Methumis oder Kuslik (Horasreich) oder von Al'Anfa. Die meisten anderen Informationen dieses Abschnitts können Sie auf die gleiche Art und Weise verwenden.

Mehr zu den alternativen Häfen siehe **Horas** oder **Meridiana**.

VOM AUSSTÄTTEN EINER EXPEDITION

„Eine Zedrakke, beladen mit Proviant für 100 Mann und 100 Tage, eine ebenso beladene Thalukke, ein weiteres Schiff, ausgestattet mit leichten, mittleren und schweren Rotzen, am besten so viele, wie sich unterbringen lassen. Sechs Dschinnenringe von der Khunchomer Akademie, einen für jedes Element, ach und Wasser und Luft doch zweimal. Und Waffen von Thorn Eisinger ... ihr wisst, oh Söhne der Unvernunft, dass Thorn in Gareth weilt und es mehrere hundert Meilen bis zu ihm sind? Ich befürchte, auf ein paar dieser Sachen müsst ihr wohl verzichten ...“

—Faizul, zu einer Gruppe von Abenteuren, neuzeitlich

Stoerrebrandt verlässt sich auf die Helden, gibt ihnen aber seinen Diener Faizul mit. Da dieser ein erfahrener Verwalter ist und schon so manches Schiff ausgestattet hat, kann er den Helden leicht zur Hand gehen und ihnen einen Rat geben, welche Mengen benötigt werden, egal ob es sich um Seile, Proviant oder Segeltuch handelt. Sie sollen gemeinsam dafür Sorge tragen, dass alle wichtigen Geschäfte erledigt werden. Die Helden müssen sich insbesondere um folgende Punkte kümmern: Schiffe für die Überfahrt aufzutreiben, Seeleute und Spezialisten anwerben, zusätzliche Ausrüstung besorgen. Nachfolgend finden Sie zu all diesen Punkten Angaben. Stoerrebrandt gewährt den Helden 100.000 Dukaten, mit denen sie haushalten müssen. Die einzige Investition, die schon gemacht wurde, ist eines von Stovers eigenen Schiffen, das Pfeffersäckchen. Stover will Erfolg, ist jedoch auch etwas geizig und wird nicht mehr als diese Summe zur Verfügung stellen. Die Helden können natürlich mit Stover verhandeln, aber er gilt nicht umsonst als der beste Händler Aventuriens. Es gilt vor allem drei nennenswerte Punkte beim Einkauf zu beachten: Schiffe, Mannschaft und Ausrüstung.

WEITERE INVESTITIONEN

Falls die Helden der Meinung sind, dass die Goldmünzen Stovers nicht ausreichen, haben sie noch weitere Möglichkeiten, um einige weitere Dukaten aufzutreiben:

• **Eigenbeteiligung:** Berühmte Helden haben öfters auch eigene Rücklagen. Mit Aussicht auf einen großen Gewinn kann die Fahrt das richtige Mittel sein, um die eigenen Erspartnisse zu investieren. Die Menge des Goldes hängt natürlich von den jeweiligen Rücklagen des Helden ab, sodass man hier kaum eine konkrete Angabe zur Summe machen kann. Sollten die Helden gar selbst ein Schiff besitzen, können sie es natürlich gerne in die Flotte Stoerrebrandt eingliedern und zu ihrem Flaggschiff machen.

• **Questgeber:** Die jeweiligen Questgeber, die an die Helden herantreten, können ihnen ebenfalls eine zusätzliche

Summe aushändigen. Die Menge hängt von dem jeweiligen Questgeber ab, beläuft sich aber auf etwa 1.000 bis 5.000 Dukaten. Voraussetzung für den Erhalt ist natürlich, dass die Helden sich auch um die Erfüllung der jeweiligen Aufgabe kümmern. Andernfalls kann dies spätestens bei der Rückkehr die Helden teuer zu stehen kommen.

• **Schulden:** Natürlich ist es auch möglich sich zu verschulden. Die Nordlandbank, horasische Kreditinstitute und auch Privatpersonen mögen den Helden mit einigen Dukaten aushelfen können. Die maximale Summe an Schulden liegt bei SOxSOxSO in Dukaten

SCHIFFSKAUF

Die Preisangaben sind als Richtlinien zu verstehen, die durch geschicktes Verhandeln seitens der Helden, oder auch durch Abstriche beim jeweiligen Zustand des Schiffes durch den Spielleiter variiert werden können. Die Preisspanne gibt jeweils an, was das kostengünstigste Angebot ist, welches aber auch mit schlechterer Qualität verbunden ist

Änderungen des grundlegenden Schiffstyps, wie etwas größerer Frachtraum, bessere Bewaffnung usw., müssen ebenfalls extra bezahlt werden. Vorgestellt werden die häufigsten Schiffstypen, die sie in Khunchom finden können.

Mehr Informationen über die einzelnen Schiffstypen finden Sie in **Efferd 101ff**.

• **Thalukke**, zweimastig, 55 Quader Schiffsraum, 35 Quader Frachtraum, 26 Matrosen, 10 Seesoldaten/-söldner, 4.000 bis 6.300 Dukaten

• **Kogge**, einmastig, 200 Quader Schiffsraum, 150 Quader Frachtraum, 30 Matrosen, 15 Seesoldaten/-söldner, 8 Geschützbediener, 7.000 bis 12.000 Dukaten

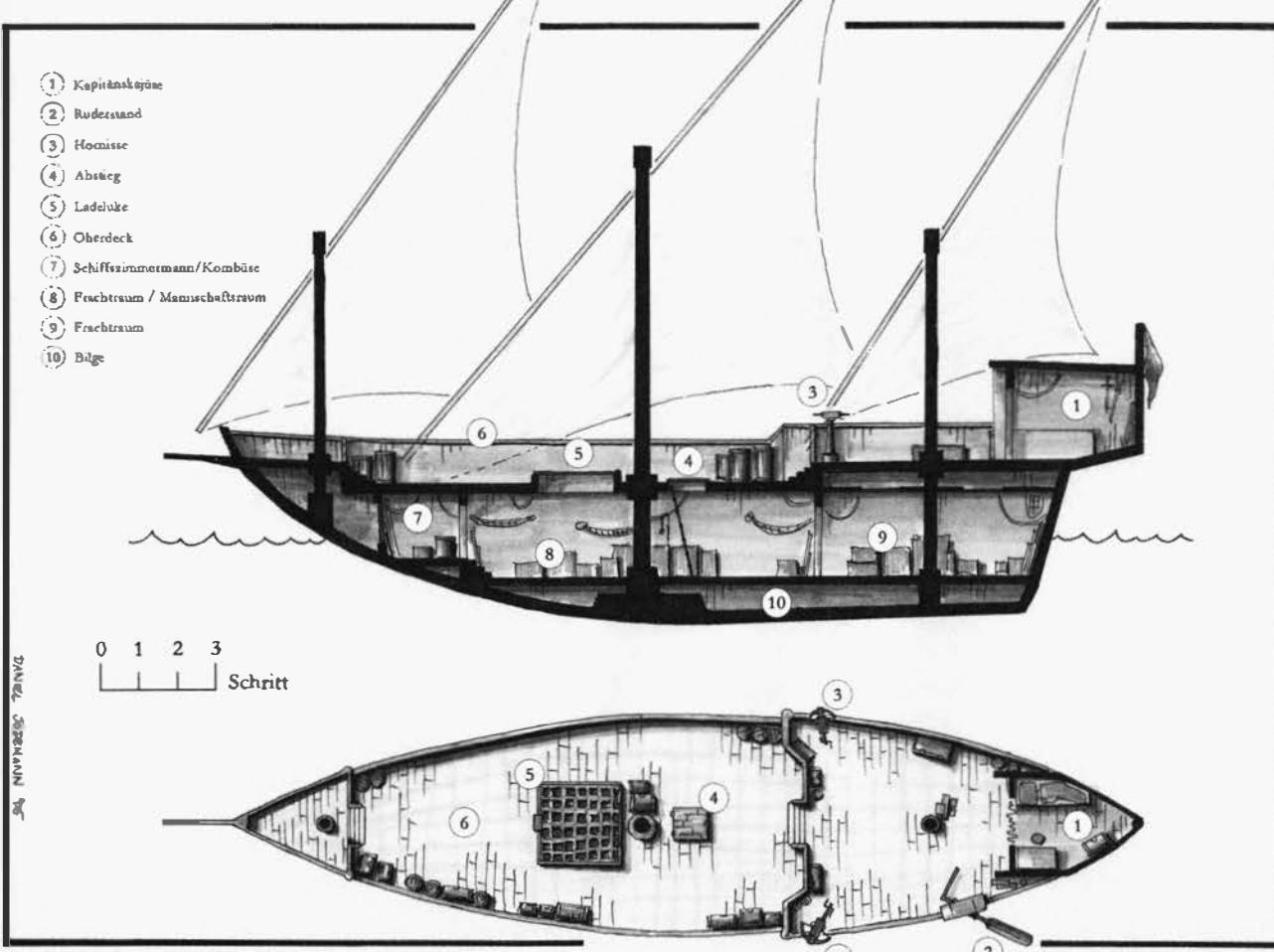
• **Zedrakke**, dreimastig, 350 Quader Schiffsraum, 200 Quader Frachtraum, 65 Matrosen, 12 Seesoldaten/-söldner, 4 Geschützbediener, 10.000 bis 20.000 Dukaten

• **Karavelle**, dreimastig, 195 Quader Schiffsraum, 140 Quader Frachtraum, 50 Matrosen, 10 Seesoldaten/-söldner, 6 Geschützbediener, 8.000 bis 12.000 Dukaten

• **Lorcha**, zweimastig, 230 Quader Schiffsraum, 120 Quader Frachtraum, 43 Matrosen, 20 Seesoldaten/-söldner, 12 Geschützbediener, 12.000 bis 14.000 Dukaten

• **Schivone**, dreimastig, 250 Quader Schiffsraum, 150 Quader Frachtraum, 55 Matrosen, 40 Seesoldaten/-söldner, 30 Geschützbediener, 12.000 bis 16.000 Dukaten

• **Karracke**, dreimastig, 390 Quader Schiffsraum, 250 Quader Frachtraum, 69 Matrosen, 30 Seesoldaten/-söldner, 20 Geschützbediener, 20.000 bis 24.000 Dukaten



BESONDERE SCHIFFE

Die Helden können selbstverständlich frei wählen, welche Schiffe sie für die Expedition einsetzen. An dieser Stelle soll kurz Stoerrebrandts Lieblingsschiff (und damit vermutlich auch das Hauptschiff der Helden), sowie zwei weitere Schiffe beschrieben werden, die beispielhaft für die Expeditionsflotte stehen. Das Pfeffersäckchen muss nicht zusätzlich erworben werden, sondern steht den Helden bereits zur Verfügung. Es ist zwar nur ein kleines Schiff, doch Stovers Herz hängt daran, denn es hat ihm treue Dienste beim Schmuggel über das Maraskankontor erwiesen.

DAS FLAGGSCHIFF: DAS PFEFFERSÄCKCHEI

Die kleine Thalukke hat schon einige Jahre auf dem Buckel, hat Stover und seine Kapitäne aber noch nie enttäuscht. Es spielte bereits kurz nach Retos Maraskanfeldzug vor vielen Jahrzehnten eine wichtige Rolle beim Schmuggeln. Stover hat der Thalukke diesen spöttischen Namen gegeben, da vor allem Khunchomer und maraskanischer Pfeffer damit transportiert wurde. Ein Dutzend Kapitäne hatte das Pfeffersäckchen schon erlebt und auch wenn viele von ihnen schon in Efferds feuchtem Grab eingekrochen sind, segelt das kleine Schiff noch immer auf den Meeren Aventuriens. Stover betrachtet es als Glücksbringer und besteht darauf, dass es zumindest Teil der Flotte ist.

Das Pfeffersäckchen

Typ: Thalukke

Kapitän: ein Held, ansonsten Daraman der Kühne* (44, ein echter Seebär, der viele Jahre für Ruban gefahren ist, rechtes Ohr fehlt, wurde von Utulu-Kannibalen gegessen)

Takelage: III (H I, HI, HI)

Länge: 26 Schritt

Breite: 4,5 Schritt

Schiffsraum: 82 Quader

Tiefgang: 2 Schritt

Frachtraum: 49 Quader

Besatzung: 50 Matrosen

Beweglichkeit: mittel

Preis: 5.000 Dukaten

Struktur: 14

Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 7 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen, 2 leichte Rotzen

DIE ASLAMAR

Der Schiff gehört Kapitän Hasim, der die Zedrakke vom Yala-iad bis zu den Waldinseln segeln lässt. Er ist ein Schmuggler, aber ein überaus liebenswerter Schmuggler. Sein Schiff ist fast schon ein wenig legendär, war es doch bei einem Überfall auf den alfanischen Adamantien-Konvoi beteiligt.

Die Aslamar

Typ: Zedrakke

Kapitän: Hosim ibn Chadir* (45 spricht Garethi mit starkem tulamidischen Akzent, ehemaliger Schmuggler)

Takelage: IV (Z I, ZI, ZI, ZI) **Länge:** 40 Schritt

Breite: 8 Schritt **Tiefgang:** 3 Schritt

Schiffsraum: 350 Quader **Frachtraum:** 240 Quader

Besatzung: 67 Matrosen

Beweglichkeit: mittel

Preis: 4.800 Dukaten

Struktur: 4

Geschwindigkeit vor dem Wind: II Meilen/Stunde

mit raumem Wind: I4 Meilen/Stunde

am Wind: 4 Meilen/Stunde

Bewaffnung: 2 Hornissen

Die Sikram

Auch wenn die Sikram ein gutes und modernes Schiff ist, so hatten die bisherigen Eigentümer kein Glück mit ihr. Viermal schon wurde sie von Piraten überfallen, einmal geriet ihre Takelage in Brand und mindestens 50 Matrosen sind schon an Deck des Schiffes gestorben. Deshalb ist der Eigentümer Emilio Sandfort auf der Suche nach einem Käufer, er will die Sikram loswerden. Dass nicht sie, sondern Sandfort verflucht ist, wissen allein die Götter. Das Schiff hat seinen schlechten Ruf ganz umsonst erworben.

Die Sikram

Typ: Schivone

Kapitänin: Diotoro Cosibelli* (33, unerfahrene, aber mutige Kapitänin, leider auch eine Querulantin, der man immer wieder gut zureden muss)

Takelage: III (R2, R2, HI, SI) **Länge:** 26 Schritt

Breite: 9 Schritt **Tiefgang:** 3,1 Schritt

Schiffsraum: 267 Quader **Frachtraum:** 174 Quader

Besatzung: 48 Matrosen

Beweglichkeit: hoch

Preis: 4.200 Dukaten

Struktur: 3

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde

am Wind: 6 Meilen/Stunde

Bewaffnung: keine

TYPISCHE SCHIFFSNAMEN

Aus folgenden Namen können Sie gerne weitere Schiffsnamen auswählen, falls die Helden ein Schiff kaufen wollen oder ihnen auf See ein fremdes Schiff begegnet:

Thesia, Stolz von Khunchom, Pfeffersack, Lotusblüte, Sturmbräut, Gehtnichtunter, Kaiserin Rohaja, Liebliche Elida, Fette Alrike, Schwarze Blume, König Merimados, Windbraut, Sandwolf, Beleman

DIE ANGEHEVERTE MANNSCHAFT

Nicht nur der Kauf der Schiffe und der Ausrüstung liegt in der Hand der Helden, sondern auch das Anwerben von Besatzungsmitgliedern. Nachfolgend finden Sie die durchschnittliche Heuer eines typischen Matrosen pro Tag. Auch dieser Preis kann variieren, falls das Mitglied besonders erfahren ist.

Die Heuer muss nicht sofort ausgezahlt werden, aber Faizul wird den Helden deutlich zu verstehen geben, dass man die Bezahlung der Matrosen in den 100.000 Dukaten mit einkalkuliert hat. Zudem gibt man den Seeleuten zumindest einen Teil der Heuer schon im Vorfeld.

Zum Preis kommt noch pro Person eine Gefahrenzulage von 1 Dukat, denn die Fahrt nach Uthuria gilt als ausgesprochen gefährlich. Und auch wenn die Helden nicht sagen, wohin die Reise geht, so wird jeder Matrose auf das Goldstück bestehen.

Ruderer oder Leichtmatrosen: 1 Silbertaler

Vollmatrose: 2 Silbertaler

Söldner: 3 Silbertaler

Handwerker (z.B. Schiffszimmermann): 2 Silbertaler

Kartograph: 1 Dukat

Lotse: 5 Silbertaler

Steuermann: 6 Silbertaler

Offizier: 2 Dukaten

Medicus: 2 Dukaten

Kapitän: 6 Dukaten

Söldnerführer: 4 Dukaten

Magier, Geweihter: 7 Dukaten



AUSRÜSTUNG

Sie finden nun eine umfangreiche Liste mit typischer Ausrüstung, die die Helden erwerben können. Die Liste erhebt keinen Anspruch auf Vollständigkeit, sondern soll einige wichtige Beispiele der Expeditionsausrüstung aufführen.

Falls Sie keine Detailangaben benötigen, können Sie die Regeln zum Ausrüstungswert benutzen und so schnell entscheiden, ob ein bestimmtes Ausrüstungsstück während der Reise vorhanden ist.

Weitere Ausrüstung und Regeln finden Sie in WdE 64.

Gegenstand	Gewicht	Preis
Abakus	20 Unzen	1 Dukaten
Angelhaken mit 2 Schritt Schnur	3 Unzen	3 Heller
Angelrute mit Schnur und Haken	20 Unzen	1 Silbertaler
Astrolabium	120 Unzen	25 Dukaten
Blendlaterne (Öl)	30 Unzen	12 Silbertaler
Brechmittel bei Vergiftung (pro Anwendung)	1 Unze	3 Heller
Bronzeflasche (2 Schank)	50 Unzen	8 Silbertaler
Chirurgisches Besteck	20 Unzen	5 Dukaten
Edler Proviant	60 Unzen	4 Silbertaler und mehr
Egelschreckpaste (pro Anwendung)	10 Unzen	3 Silbertaler
Einfache Laterne (3–4)	20 Unzen	5 Silbertaler
Einfacher Proviant	40 Unzen	4 Heller
Eisenpfanne (1,5 Spann Durchmesser)	80 Unzen	8 Silbertaler
Eisentopf (12 Maß)	120 Unzen	1 Dukaten
Eiserner Bratspieß	120 Unzen	5 Silbertaler
Emaillierter Kessel (2 Maß)	70 Unzen	15 Silbertaler
Felldecke	100 Unzen	8 Silbertaler
Fellgefütterter Schlafsack	80 Unzen	1 Dukat
Fernrohr	50 Unzen	70 Dukaten
Feuerstein und Stahl	5 Unzen	6 Heller
Finagebast (für eine Behandlung)	1 Unze	16 Silbertaler
Glasflasche (2 Schank)	10 Unzen	12 Silbertaler
Glasphiole (3 Flux)	4 Unzen	5 Silbertaler
Gwen-Petryl-Stein (2–12)	5–40 Unzen	60 bis 120 Dukaten
Hammer	40 Unzen	8 Silbertaler
Handbeil	40 Unzen	15 Silbertaler
Handsäge	30 Unzen	15 Silbertaler
Hanfseil (pro Schritt Länge)	5 Unzen	7 Heller
Hängematte	80 Unzen	13 Silbertaler
Haumesser	90 Unzen	40 Silbertaler
Holzbecher	2 Unzen	1 Heller
Holzlöffel	3 Unzen	1 Heller
Holzschale	4 Unzen	4 Heller
Hylailer Dreikreuz	30 Unzen	3 Dukaten
Kartographiewerkzeug	15 Unzen	2 Dukaten
Kleines Fischernetz	40 Unzen	1 Dukat
Kletterhaken	5 Unzen	5 Heller
Lampenöl (12 Stunden)	10 Unzen	5 Heller
Lederfessel (pro Schritt Länge, maximal 2 Schritt)	10 Unzen	1 Silbertaler
Lederne Gürteltasche (1 Stein)	4 Unzen	4 Heller
Lederne Trinkflasche (5 Schank)	8 Unzen	2 Silbertaler
Lederner Wasserschlauch (5 Schank)	5 Unzen	1 Silbertaler
Lederranzen (8 Stein)	25 Unzen	2 Silbertaler
Lederrucksack (15 Stein)	40 Unzen	4 Silbertaler
Messingbesteck	10 Unzen	5 Silbertaler
Nadel- und Zwirnset	5 Unzen	8 Silbertaler
Notration	40 Unzen	6 Heller
Öllampe (3–5)	10 Unzen	1 Silbertaler
Pechfackel (4–6)	20 Unzen	5 Heller
Quadrant	30 Unzen	7 Dukaten
Salbendöschen aus Alabaster (1 Flux)	15 Unzen	8 Silbertaler
Schere, einfach	12 Unzen	4 Silbertaler
Schnur (pro Schritt Länge)	0,5 Unzen	5 Kreuzer
Seidenscil (pro Schritt Länge)	2 Unzen	12 Silbertaler
Spaten	80 Unzen	10 Silbertaler
Stabiler Wurfhaken	40 Unzen	1 Dukaten

Gegenstand	Gewicht	Preis
Sturmlaterne (Öl)	30 Unzen	8 Silbertaler
Südweiser im Gehäuse	40 Unzen	8 Dukaten
Tonbecher	7 Unzen	3 Heller
Tonflasche (2 Schank)	12 Unzen	1 Silbertaler
Tontiegel (10 Flux)	10 Unzen	5 Heller
Tragesack (15 Stein)	30 Unzen	1 Silbertaler
Trinkhorn	3 Unzen	2 Heller
Umhängetasche (5 Stein)	15 Unzen	4 Heller
Wachskerze (1 Spann hoch, 3 Stück)	2 Unzen	1 Heller
Waffenpflegeset (Schleifstein, Polierdraht, Tücher)	40 Unzen	15 Silbertaler
Wolldecke	60 Unzen	2 Silbertaler
Wundnähzeug	2 Unzen	15 Silbertaler
Wundverband (für eine Behandlung)	1 Unze	1 Heller
Zeltplane für zwei Personen	80 Unzen	8 Silbertaler
Zinnbecher	10 Unzen	4 Silbertaler
Zunder (25 Portionen)	1 Unze	5 Heller
Zunderdose	8 Unzen	2 Silbertaler
Zunderdose, wasserdicht	10 Unzen	7 Silbertaler

BUCHFÜHRUNG DER AUSRÜSTUNG

Immer, wenn sich die Frage stellt, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie den Ausrüstungswert zu Rate ziehen – je höher der Wert ist, desto wahrscheinlicher

ist es, dass sich auch ungewöhnliche Dinge finden lassen. Gleichzeitig ist der Wert auch ein Anzeiger der Güte der einzelnen Ausrüstungsteile: Bei mangelhafter Ausrüstung kommt es häufiger vor, dass etwas kaputt geht oder seinen Dienst versagt.

DER AUSRÜSTUNGSWERT

Ausrüstung	Bezeichnung	Probenmodifikation*
1	(fast) keine Ausrüstung vorhanden	+7
2	nur das Nötigste	+4
3	billig und mangelhaft	+2
4	durchschnittliche Ausrüstung	+0
5	auch einige Besonderheiten	-2
6	hervorragend	-4
7	nur das Teuerste und Beste	-7

* Die Modifikation ist ein allgemeiner Richtwert für Proben, die mit Hilfe der Ausrüstung abgelegt werden.

VORHANDENSEIN VON BESTIMMTER AUSRÜSTUNG

Wenn Sie festlegen wollen, ob ein bestimmter Gegenstand vorhanden ist, können Sie auf folgende Tabelle zurückgreifen. Legen Sie dafür zunächst fest, ob der betreffende Ge-

genstand zur Grundausrüstung gehört, üblich oder sogar exotisch ist. Würfeln Sie dann mit dem zwanzigseitigen Würfel gegen den angegebenen Wert. Natürlich können Sie auch ohne Würfelwurf entscheiden – und vor allem haben die Spieler kein Anrecht auf eine Probe, wenn der Spielleiter es nicht will.

DAS VORHANDENSEIN VON AUSRÜSTUNG

Ausrüstungswert	Grundausrüstung	Übliches	Exotisches	Unwahrscheinliches
1	4	1	—	—
2	8	4	—	—
3	11	9	1	—
4	14	12	3	1
5	16	14	6	1
6	18	17	10	2
7	20	20	15	3

Beispiele:

Grundausrüstung für eine Reise in den Dschungel: Rucksack, gutes, regenbeständige Kleidung, Feuerstein und Zunder, Wasserschlauch, Schlafdecke, Zelt

Übliches im Dschungel: Seile, Jagdwaffen, Haumesser, Zeltplane, Hängematte, Salz und Gewürze, Notproviant, Medizin gegen Schürfwunden und Blasen, Ersatzsocken, Schnitzmesser, Topf, Bratspieß, Schreibzeug

Exotisches: Fernglas, Heiltrank, Medizin, Seidenseil, Südweiser, Ersatzriemen für den Rucksack

Unwahrscheinliches: ABVENENUM-Proviantkiste, HASSELBUSCH-Handschuhe, Schlafsack mit Bannkreis gegen Insekten, Zaubertrank

KOSTEN DES AUSRÜSTUNGSWERTES

Der Einfachheit halber haben wir die Kosten des Ausrüstungswertes an dem Wert des Schiffes oder den Gesamtkosten der Flotte der Helden festgemacht:

Wert	Kosten
1	25% der Schiffskosten
2	50% der Schiffskosten
3	75% der Schiffskosten
4	100% der Schiffskosten
5	125% der Schiffskosten
6	150% der Schiffskosten
7	175% der Schiffskosten

ABNUTZUNG, VERSCHLEISS, VERBRAUCH

Auf längeren Reisen geht Ausrüstung verloren, sie wird beschädigt, nutzt sich ab oder wird schlicht verbraucht. Dieser Prozess ist langsam, deswegen sollten Sie ihn nur beachten, wenn die Reise mehr als eine Woche dauert oder die Ausrüstung besonderen Beanspruchungen ausgesetzt ist. Andererseits kann es ein sehr spannendes Element im Überlebenskampf werden, wenn die Helden anfangen müssen, ihre Ausrüstung sehr pfleglich zu behandeln.

VERBRAUCH

Zunächst einmal gibt es natürlich Verbrauchsmaterialien, die nach Benutzung nicht mehr vorhanden sind. Hierzu gehören Pfeile, Kräuter und Gewürze, Verbandsmaterialien, Zunder, Lampenöl und dergleichen. Hierüber sollten Ihre Spieler am besten selbst Buch halten. Legen Sie beim Einkauf fest, für wie viele Anwendungen die vorhandene Ausrüstung reicht, und die Spieler streichen pro Benutzung eine Portion ab.

DER UMGANG MIT DER MANNSCHAFT

Beim Umgang mit großen Gruppen von Meisterpersonen ist es auch hier angeraten, nur eine Auswahl davon genauer festzulegen und den Rest als mehr oder weniger gesichtlose Masse darzustellen. Wenn Bedarf besteht, können aus dieser Masse Einzelpersonen hervortreten und Konturen gewinnen – etwa wenn ein verführerischer Charakter auf der Suche nach attraktiven „Opfern“ ist und der Meister kurzfristig ein solches Opfer festlegt, oder wenn eine der besonderen Personen verstirbt und einen Nachfolger braucht. Die Mannschaft erhält drei Werte, die jeweils von verschiedenen Faktoren abhängen und Veränderungen unterliegen: Qualität, Moral und Loyalität. Der Ausrüstungswert gleicht mehr oder weniger den Festlegungen, denen auch die Helden unterworfen sind.

QUALITÄT DER MANNSCHAFT

Wie gut eine Gruppe ist, hängt von den Fähigkeiten und der Erfahrung der einzelnen Mitglieder ab. Der Wert spiegelt den Durchschnitt, es kann also durchaus Ausreißer geben, die wesentlich besser oder deutlich schlechter als die meisten anderen sind. Wenn wichtige Personen wie zum Beispiel der erste Maat oder der Anführer der Bewaffneten vom Durchschnitt abweichen, hat das natürlich stärkere Auswirkungen als bei einem einfachen Mitläufer: Die beste Schiffsmannschaft verbringt keine Großtaten, wenn der Bootsmann unfähig ist. Ein wirklich guter Anführer kann hingegen auch aus unterdurchschnittlichen Kämpfern eine ordentliche Truppe formen. In den Wert fließt natürlich auch ein, ob die Gruppe gut zusammenarbeitet und aufeinander eingespielt ist.

Der Wert der Qualität liegt zwischen 1 und 7, wobei 1 einem Haufen von Halsabschneidern und unfähigen Leuten entspricht und eine 7 eine ausgewählte Elitetruppe ist.

Im Laufe einer längeren Reise kann sich die Qualität der Mannschaft verändern, und zwar nach oben oder unten. Durch Erfahrung steigen zum Beispiel die Talentwerte, sodass aus einer Gurkentruppe durchaus nach ein oder zwei Wochen harter Praxis Anfänger geworden sein können – eine entsprechende Moral vorausgesetzt (siehe unten). Wenn jedoch Leute mit wichtigen Aufgaben sterben oder Krankheit und Entbehrungen für eine allgemeine Schwächung sorgen, dann sinkt die Qualität der Gruppe.

Wenn sich die Bedingungen der Reise ändern, dann kann es auch nötig sein, einen neuen Qualitätswert festzulegen. So ist zum Beispiel eine hervorragende Schiffsmannschaft möglicherweise nur eine durchschnittliche Hilfe, wenn es darum geht, einen Stützpunkt zu errichten oder nach einem Schiffsuntergang einen Weg durch einen Dschungel zu finden.

Qualität	Bezeichnung	relevante Eigenschaften	relevante Talente	Probenmodifikation
1	Gurkentruppe, keine Ahnung von der Materie	8 bis 10	1 bis 3	+7
2	Anfänger ohne Ausbildung	9 bis 11	2 bis 5	+4
3	zusammengewürfelter Haufen	10 bis 12	4 bis 6	+2
4	durchschnittlich	11 bis 13	5 bis 8	+0
5	eingespieltes Team	12 bis 14	7 bis 9	-2
6	sehr gute Leute	13 bis 15	8 bis 11	-4
7	die Besten, die man finden kann	14 bis 16	10 bis 12	-7

Die Qualität einer Gruppe entscheidet auch darüber, ob bestimmte Fachleute vorhanden sind, zum Beispiel Heiler, die sich der Verwundeten oder Erkrankten annehmen, oder Handwerker, die beschädigte Ausrüstung reparieren oder notfalls sogar anfertigen können.

Faustregel: Für die ersten 3 Monate auf See kann man davon ausgehen, dass die Qualität um eine Stufe zunimmt.

DIE MORAL DER MANNSCHAFT

Selbst die besten Männer und Frauen bringen keine herausragenden Leistungen, wenn sie nicht motiviert sind. Der Grund für einen Mangel an Motivation kann dabei ganz unterschiedlich sein: mangelnde Bezahlung, Rückschläge, Entbehrungen, mangelnde Perspektiven, Zweifel an den Fähigkeiten der Befehlshaber oder dergleichen mehr. Umgekehrt können überzeugende Reden, erreichte Etappenziele, Belohnungen oder auch gute Disziplin zu hoher Moral führen. Wie Sie sehen, ist auch die Moral kein feststehender Wert, sondern Schwankungen unterworfen. Moral und Qualität der Mannschaft hängen zwar oft zusammen, können aber auch deutlich voneinander abweichen.

Moral	Bezeichnung	Proben-modifikation
1	desinteressiert, völlig hoffnungslos	+7
2	kaum motiviert	+4
3	voller Zweifel	+2
4	durchschnittliche Moral	+0
5	recht gut motiviert	-2
6	ganz bei der Sache	-4
7	voller Tatendrang, sehr folgsam	-7

AUSWIRKUNGEN VON QUALITÄT UND MORAL

Wenn Aktivitäten anstehen, an denen die gesamte Mannschaft teilnimmt, dann hängen der Erfolg und/oder die Geschwindigkeit von ihrer Qualität und der Moral ab. Gilt es zum Beispiel, ein befestigtes Lager anzulegen, wird das eine gut motivierte Elitetruppe innerhalb kürzester Zeit vorsätzlich ausführen und dabei auch selbstständig an Feuerstellen, die Wasserversorgung und ein Plumpsklo denken. Eine hoffnungslose Gurkentruppe hingegen braucht nicht nur sehr lange, sondern wird auch eine Festigung bauen, die nicht einmal den Ansturm von hungrigen Wühlmäusen überstehen würde.

Bei einer Wanderung mit einer Gurkentruppe muss man ständig mit Unfällen rechnen, an einer Wasserstelle kommt es zu Schlägereien um die Reihenfolge, wer zuerst trinken darf, und wichtige Ausrüstung geht unterwegs „aus Verscheten“ verloren. Außerdem ist niemand in der Lage, für Proviant zu sorgen. Wenn die Helden also nicht für alles sorgen, drohen bald allerlei Schwierigkeiten und Notlagen.

AUSRÜSTUNG DER MANNSCHAFT

Natürlich verfügt jeder Teilnehmer einer Expedition über eigenen Besitz, darüber hinaus gibt es auch noch Allgemeinbesitz wie zum Beispiel Werkzeug oder Proviant. Dieser wird über den allgemeinen Ausrüstungswert abgedeckt.

Bei einer guten Mannschaft ist üblicherweise jemand da, der Beschädigungen reparieren und Verluste ersetzen kann. Solange also der Qualitätswert höher ist als der Ausrüstungswert, ist der Verschleiß zu vernachlässigen. Bei niedrigerer Qualität der Mannschaft kann der Spielleiter die Ausrüstung nach und nach herabstufen. Ist hingegen eine sehr gute Mannschaft nur schlecht ausgerüstet (wie es zum Beispiel nach einem Schiffbruch der Fall sein kann), dann können Fachleute nach und nach dafür sorgen, wenigstens einige grundlegende Dinge herzustellen – die Ausrüstungsstufe kann also bis auf die Hälfte des Qualitätswerts ansteigen.

GRUPPENPROBEN

In manchen Fällen kann es angemessen sein, einen befehlshabenden Helden oder eine entsprechende Meisterperson eine Probe ablegen zu lassen – zum Beispiel eine *Seefahrts-Probe*, wenn die Schiffsmannschaft ein schwieriges Wendemanöver bewältigen soll. Diese Probe wird sowohl durch die Qualität als auch durch die Motivation der Mannschaft modifiziert. Ziehen Sie hierzu die Probenmodifikation heran, die in der Tabelle der Motivation steht, und übertragen Sie diese Werte auf die entsprechende Qualitätsstufe. Wenn die Mannschaft zum Beispiel Qualität 5 und Motivation 4 hat, dann wird die Probe durch die Motivation nicht verändert (+0), durch die Qualität aber um 2 Punkte erleichtert (-2).

Gruppenproben eignen sich auch sehr gut für längerfristige Proben, bei denen TaP* angesammelt werden müssen. Hier führen die Fähigkeiten einer guten Mannschaft zu hohem Tempo, in dem sie selbst schwierige Aufgaben erledigt.

DER EINFLUSS DER HELDEN

Zwar können Helden die Qualität einer Mannschaft nicht verbessern, sehr wohl aber ihre Motivation. Dies geschieht einerseits dadurch, dass die Helden ein gutes Vorbild geben, sich um die Leute kümmern und ihnen helfen. Andererseits ist aber auch Führungsstärke etwas, das die Gruppe zusammenhält und zu Dingen bewegen kann, die sie von sich aus nicht tun würde. Hier sind Krieger und Fähnriche gefragt, aber auch charismatische Adlige oder überhaupt Helden mit hohen Sozialtalenten. Eine anfeuernde Rede zum richtigen Zeitpunkt, aber auch eine angemessene Strafe bei Verweigerung und Fehlverhalten und Lob bei besonderen Leistungen – so gewinnt ein guter Anführer die Herzen seiner Leute. Auch schadet es nichts, die Rädelshörer und Meinungsmauler innerhalb der Mannschaft zu erkennen und im Auge zu behalten. Wenn die Helden solche Leute für sich gewinnen, haben sie es bei den anderen umso einfacher.

LOYALITÄT DER MANNSCHAFT

Wenn Sie wollen, können Sie das Verhältnis zwischen Helden und Mannschaft durch einen L•Wert festhalten. Der Wert liegt üblicherweise zwischen 0 und 20, kann aber auch in Negativbereiche absinken. Die Start-Loyalität hängt von den Umständen ab, liegt aber üblicherweise etwa bei 7. Folgende Werte können Sie als Richtwert nehmen.

Mannschaft Start-LO

In den Dienst gepresst, versklavt o.ä.	0
Schlecht bezahlt	3
Angemessen bezahlt	7
Überdurchschnittlich bezahlt	9
Der führende Held hat <i>Guten Ruf</i>	+Stufe
Die Helden handeln im Sinne der Mannschaft	+3
Die Mannschaft vertraut dem führenden Helden	+3
Die Mannschaft hat Vorurteile gegen die Helden	-1 bis -5

Die Loyalität kann sich durch verschiedene Umstände ändern. Details unterliegen Ihrer Einschätzung, aber im Folgenden ein paar Vorschläge.

Vorfall LO-Veränderung

10 TaP* in Überzeugen bei Ansprachen angesammelt (maximal eine Probe pro Tag)	+1
20 TaP* in Menschenkenntnis durch genaue Beobachtung angesammelt (maximal eine Probe pro Tag)	+1
Patzer bei einer Überzeugen- oder Menschenkenntnis-Probe	-1
Aufopferungsvolle Tat zum Wohl der Mannschaft	+1
Ungerechtes Handeln (auch nur scheinbar)	-1
Ein wichtiger Erfolg bei einem Abschnitt der Expedition	+1
Ein übler Misserfolg bei einem Abschnitt der Expedition	-1
Nicht-Ahndung eines Fehlverhaltens in der Mannschaft	-1
Die Situation verschlechtert sich (mehrfach möglich)	-1
Die Situation verbessert sich entscheidend (mehrfach möglich)	+1
Extra-Portion Rum (oder Vergleichbares, nicht allzu häufig möglich)	+1

Die Loyalität hat natürlich Folgen: Sinkt sie, kommt es zu Murren und Unzufriedenheit, im schlimmsten Fall sogar zu einer Meuterei. Bei einer hohen Loyalität kann die Motivation hingegen steigen.

Aktuelle LO Auswirkungen

Unter -6	Es kommt zu einer Meuterei.
Unter 0	Befehle werden nur noch widerwillig entgegengenommen. Täglich wird einmal 1W6+L● gewürfelt. Bei einem positiven Ergebnis sinkt die Motivation der Mannschaft um 1.
Über 14	Die Mannschaft hat vollstes Vertrauen. Täglich wird mit 1W20 gewürfelt. Liegt das Ergebnis unter dem Wert der LO minus dreifacher Motivationsstufe, steigt die Motivation um 1.

KOSTEN DER MANNSCHAFT

Eine gute, ausgebildete und erfahrene Mannschaft ist meistens etwas teurer als eine Handvoll Schurken, die noch nie zur See gefahren sind. Dementsprechend können Sie die Kosten der Mannschaft durch deren Qualität und Moralwerte modifizieren. Loyalität hat hingegen keinen Einfluss auf die Kosten (und liegt bei einer typischen Mannschaft zu Beginn bei 12).

Für jeden Punkt über 4 steigen die Kosten der Heuer um 10% bei der Qualität und um 5% bei der Moral. Jeder Punkt unter 4 spart 10% durch niedrige Qualität und 5% bei schwacher Moral ein.

Verrechnen Sie die Kosten am besten als Durchschnittswert auf die gesamte Heuer der Mannschaft. Natürlich können einzelne Mitglieder der Besatzung auch abweichen.

Wert	Kosten (Qualität)	Kosten (Moral)
1	-30%	-5%
2	-20%	-10%
3	-10%	-15%
4	+/-0%	+/-0%
5	+10%	+5%
6	+20%	+10%
7	+30%	+15%

HELDEN AUS DER ZWEITEN REIHE

Bei diesem Abenteuer sollten Sie darauf achten, dass die uthurische Wildnis, aber auch die Fahrt zum Südkontinent, große Gefahren birgt. Dies führt zu dem Problem, dass leicht ein Held zu Tode kommen kann, dann aber nicht einfach ein Ersatzheld auftauchen wird, wie dies in Aventurien der Fall ist.

Allerdings gibt es mehrere Möglichkeiten – für den Fall der Fälle –, auch dafür einen passenden Ersatz zu schaffen. Zum einen können die Helden, und Sie als Meister, unter den Matrosen einige Persönlichkeiten vorfinden, die das Potenzial eines Helden besitzen und dementsprechend auch aufgebaut werden können. Zudem ist es möglich, dass die Spieler weitere ihrer Helden als Mannschaftsmitglieder anwerben und so einen Pool von Helden mitnehmen. Zusätzlich kann man zwischen Aventurien und Uthuria auch in Ghurenien einen Zwischenstopp einlegen – und auch hier bietet sich noch ein letztes Mal die Möglichkeit, neue Helden aufzunehmen. In Uthuria selbst kann man auch über eine der beiden anderen Expeditionen wieder Abenteurer „nachfüllen“ und schlussendlich kann man auch einen Helden aus den wilden Kulturen Norduthrias spielen (siehe Seite 127).

BESONDERE MANNSCHAFTSMITGLIEDER

Der größte Anteil der Matrosen mag zwar für die Helden eine gesichtslose Masse sein, doch werden sie möglicherweise einen genaueren Blick auf einige der Spezialisten werfen wollen, die sich für die Expedition anwerben lassen. Nachfolgend finden Sie eine Liste mit Persönlichkeiten, die sich in Khunchom und der näheren Umgebung befinden und ein größeres Interesse an der Überfahrt nach Uthuria haben. Sie stellen eine Auswahl dar, bei der Sie sich nach Belieben bedienen können. Einige der Personen treten von selbst auf die Helden zu, andere hingegen haben zwar ein Interesse an der Reise, müssen aber erst aufgesucht und überzeugt oder durch klimpernde Münzen angeworben werden. Sie finden auch jeweils angegeben, worin diese Besatzungsmitglieder besonders gut sind und welche Voraussetzungen erfüllt sein müssen, damit sie sich den Helden anschließen.

KAPITÄE

• **Adlim ibn Charadar*** (34, blondgefärbter Bart, blumige Sprache, gutaussehend): Ein gutaussehender Tulamide mit teilweise blondgefärbten Haaren, die seinem dichten Bart eine exotische Note verleihen. Er ist Mitte 30, spricht eine blumige Sprache und ist hinter jedem Rock her (und wird sich auch an jede Helden ranmachen). Allerdings hat er keine Furcht nach Uthuria zu segeln und betont mehrmals, dass er ein Verwandter des berühmten Ruban ist, wobei er anders als Ruban wirklich „seinen“ Kontinent erreichen möchte. Dementsprechend nennt er sich gerne Südländer, und hört es auch gerne, wenn man ihm derart schmeichelt.

Nutzen: Seefahrt (TaW 14, 15/15/15), Betören (TaW 12, 15/15/15)

Voraussetzungen: Überreden-Probe +5 oder Betören-Probe -2; will 500 Dukaten im Voraus

• **Persiphone von Rethis*** (41, einäugig, maskulin gebaut): Eine einäugige Zyklopäerin, die äußerst erfahren ist, aber schon seit zwei Jahren kein Kommando mehr hatte, weil viele Seeleute das Gerücht verbreiten, dass sie eine Geweihte des Namenlosen ist. Sie hängt einer alten Form des Efferd-Glaubens an, was sie schon per se verdächtig macht. Die südländische See kennt sie nicht so gut, aber sie ist schon 25 Jahre auf See gewesen und es gibt kaum etwas, was die Vierzigjährige erschüttern kann.

Nutzen: Seefahrt (TaW 17, 14/15/15), Motivation der Mannschaft sinkt um 1 Stufe

Voraussetzungen: Überreden-Probe +4

• **Gerion Geraucis*** (40, trägt Glücksmoulette, große Nase): Der Brabaker ist schon viele Jahre zwischen Brabak und dem Archipel der Riso unterwegs und kennt die Strecke sehr gut. Allerdings ist er ein Mann, der das Risiko scheut und aufgrund seiner vornehmen Abstammung Meinungsverschiedenheiten mit den Helden bekommen könnte. Ansonsten birgt er kein Geheimnis, sondern ist einfach ein guter und erfahrener Kapitän.

Nutzen: Seefahrt (TaW 14, 13/14/14), LO der Mannschaft um 1 Punkt zu Beginn gesenkt.

Voraussetzungen: Überreden-Probe +3, 200 Dukaten im Voraus

SEELEUTE

• **Shahane ay Zedrakin***: Die Paktiererin wird versuchen sich als Proviantmeisterin einzuschmuggeln. Sollte ihr dies aus irgendeinem Grund nicht gelingen, wird sie es bei der alansanischen oder horasischen Expedition versuchen.

Mehr zu ihrer Person und ihren Zielen siehe Seite 139.

Nutzen: keinen, im Gegenteil

Voraussetzungen: keine

• **Diopius aus Zwerch*** (34, kleinwüchsig, spricht leise, verliebt in seine Messgeräte, pedantisch): Der gnomenhafte Mann wird von vielen für ein Zwerg gehalten. Er ist ein vorzüglicher Geschützmeister und berechnet geschwind Abstand und Entfernung zum Ziel und benutzt einige optische Geräte, die ihm beim Zielen helfen. Allerdings ist er auch sehr pedantisch und schreibt alles auf, was er während des Abenteuers erlebt.

Nutzen: Rechnen (TaW 17, 17/17/16), Mechanik (TaW 16, 17/17/15), Belagerungswaffen (FK 25)

Voraussetzungen: Mechanik-Probe +7 oder Rechnen-Probe +7 (um ihn zu beeindrucken)

• **Kermol*** (38, groß und breit, fettige Haare bis zu den Schultern, Brandnarben): Der Riese von einem Mann ist ein Nordmärker, von dem es heißt, dass er im Albernia-Nordmarken-Konflikt schreckliche Dinge getan oder erlebt habe. Tatsächlich ist Kermol ein Ritter aus Hardenfels, der versucht sich von seiner Schuld im Krieg reinzuwaschen, indem er an einer Bußqueste nach Uthuria teilnimmt und sich als Hauptmann für Seesoldaten oder Seesöldner anbietet. Die Gerüchte stimmen, auch wenn er beharrlich darüber schweigt. Er ist wenig gesprächig, aber loyal. Sein Körper ist von zahlreichen Brandnarben entstellt.

Nutzen: Kriegskunst (TaW 16, 18/12/11), Kampf (AT 20, PA 18 mit dem Langschwert), Proben auf MU oder LO im Kampf sind für die ganze Mannschaft um 1 erleichtert.

Voraussetzungen: 100 Dukaten im Voraus

• **Sjadjana von Chorhop*** (40, schimpft ständig, Goldzahn, Narbe am Kinn): Die Vierzigjährige ist drall, laut und benutzt fast in jedem Satz Schimpfwörter, um ihre Untergebenen zu demütigen. Dennoch ist sie ein guter erster Maat oder eine ausgezeichnete Bootsfrau, da sie ihre Augen und Ohren überall hat, um den Anführern der Expedition Bericht zu erstatten. Das macht sie bei der Mannschaft aber nicht unbedingt beliebter. Man sagt ihr nach, eine ehemalige Sklavenaufseherin aus Al’Anfa zu sein. Das stimmt nicht ganz, sie stammt tatsächlich aus Chorhop ...

Nutzen: Informationen über die Mannschaft, Proben auf MU oder LO sind generell um 1 erschwert. Motivation der Mannschaft sinkt um eine Stufe.

Voraussetzungen: Überreden-Probe; 10 Dukaten im Voraus

• **Darion Pulverberg*** (42, grauer Bart, muskulös, angenehme Stimme): Der bärtige Seemann war früher ein Schmuggler im Dienst des *Prasi Melekmar*, seit einigen Jahren jedoch verdient er sich sein Silber auf ehrliche Art und Weise. Stover verschonte ihn einst und nahm ihn sogar in seine Dienste. Seitdem ist er oft als Steuermann und Navigator für den „alten Pfeffersack“ gefahren. Darion ist sehr loyal und wird Stoverrebrandt niemals hintergehen.

Nutzen: Seefahrt (TaW 17, 15/15/15), Gassenwissen (TaW 14, 15/15/15), kennt sich in Ghurenia aus, Schmugglerverstecke

Voraussetzungen: Überreden-Probe +6; 100 Dukaten im Voraus

Leta Sjenskoje* (26, hübsches Gesicht, bornischer Akzent, lustern): Die Zimmerfrau ist noch jung, aber als Bornländerin setzt sich sogar Stover für sie ein. Sie braucht dringend Arbeit, ihre letzte Heuer wurde ihr nicht bezahlt, da die lüsterne Leta Bootsmann, Smutje und ersten Offizier gleichermaßen verführte und für Unruhe auf dem Schiff sorgte. Ihr wollüstiges Verhalten wird sie auch auf dem Schiff der Helden beibehalten.

Nutzen: Zimmermann (TaW 16, 12/15/15), LO-Proben sind um 1 erleichtert, bei einer 18-20 kommt es aber wegen ihr zum Streit

Voraussetzungen: Überreden-Probe oder Betören-Probe-3; 10 Dukaten im Voraus

Torgel Sorgenson* (50, einarmig und -beinig, stets übelgelaunt): Der alte Torgel hat nur ein Bein und einen Arm. Ursprünglich der Smutje eines Schiffes von thorwalschen Friedlosen, strandete er in Khunchom und will seitdem einfach nur weg. Er ist ein grausam schlechter Koch, aber er kennt unzählige Anekdoten, die er jeden Tag gerne aufs Neue erzählt. Bei einem Probeessen wird er das Essen eines Khunchomer Meisterkochs stehlen, damit er damit die Helden beeindrucken kann. Sobald das Schiff Ghurenia erreicht, wird er versuchen sich abzusetzen. Auch wenn er kein guter Koch ist, so kennt er doch die Südmeerinseln sehr gut und hat Kontakte zu den Thorwältern der Hammerfaust.

Nutzen: Geographie (TaW 16, 15/15/15), Schmuggelverstecke, LO der Mannschaft zu Beginn der Reise um 2 Punkte gesenkt

Voraussetzungen: keine

Aschanka Malefsunni* (24, schwarze Haare, leise Stimme, arbeitet gerne mit Blutegeln): Die junge Frau aus Aranien war eine Akoluthin im Orden der Marbo, wollte sich weihen lassen, verlor aber das Vertrauen in die milde Göttin, da zu viele gute Menschen starben, ohne dass sie ihnen helfen konnte. Seitdem zieht sie als Heilerin durch die Land und glaubt nicht mehr an die Macht der Götter.

Nutzen: Heilkunde

Wunden (TaW 13, 14/14/14), Heilkunde der Krankheit (TaW 15, 14/14/14)

Voraussetzungen: Überreden-Probe +4

Kalim und Sarik* (8 und 10, sehen sich ähnlich, schmächtige Burschen): Die beiden acht- und zehnjährigen Jungen werden von einem Khunchomer an die Helden verkauft, damit er sie nicht mehr durchfüttern muss. Er preist vor allem ihre kleinen, zarten Finger an, die überall hin reichen.

Nutzen: Botengänge

Voraussetzungen: keine

Cormin Firunkis (34, liest gerne jedes Buch, dass er in die Hände bekommt, liebt Dispute): Der spielsüchtige und überaus neugierige Völkerkundler träumt schon lange, endlich einmal neue Länder zu entdecken. Er ist belesen und

spricht einige Sprachen, die den Helden nützlich sein können. Zudem ist seine Anwesenheit von Vorteil beim Erstkontakt mit Eingeborenen.

Nutzen: Sprachen, bei Proben mit fremden Kulturen Probe-nerleichterungen von 2 Punkten.

Voraussetzungen: keine

Ankhxa (siehe Seite 27, zurückhaltende, ängstliche junge Frau): Die Kemi ist in ihrer Heimat eine Schreiberin und besitzt ein ruhiges sowie stilles Wesen. Jedoch wurde sie von Königin Ela beauftragt, sich der Expedition der Helden anzuschließen, um mehr über Uthuria herauszufinden. Sie würde sich gerne der Mannschaft als Chronistin anschließen

Mehr zu ihrer Person und ihren Zielen siehe S. 141.

Nutzen: Schriftenkundige

Voraussetzungen: keine

GEWEIHTE

Hey-Mo-Mu* (33, Utulu, krauses Haar, ein Finger der linken Hand fehlt, spricht schlecht Garethi und Tulamidya): Der Utulu wurde vor einigen Jahren von einem Geweihten des Kors vor dem Ertrinken bewahrt, schloss sich ihm an und wurde selbst ein Geweihter des finsternen Söldnergottes. Hey-Mo-Mu möchte nicht unbedingt seinen Glauben nach Uthuria bringen, vielmehr geht es ihm darum, dass sein Volk nicht einfach von den Aventurieren unterjocht wird und darauf will er ein Auge haben. Zwar zählt für Kor nur die Stärke, doch genau diese will der Utulu den Uthuriern bringen.

Nutzen: Kampf (AT 21, PA 16 mit dem Kornspieß), leichtere Verständigung mit den uthurischen Uturu, Liturgien (LkW 9, 17/15/14)

Voraussetzungen: 100 Dukaten im Voraus

Eliadora von Gareth* (22, hübsches Gesicht, blondes Haar zum Pferdeschwanz gebunden, strahlendes Lächeln, gezupfte Augenbrauen): Eine junge, unerfahrene Geweihte des Praios, die sich gerne der Expedition anschließen möchte, um die Legenden um die Stadt Aurika und das Erste Volk des Praios zu lüften. Zwar ist sie etwas naiv, ist aber dafür auch sehr verträglich und nicht fanatisch. Sie betrachtet jeden der die Reise antritt als einen Menschen, auf den Praios mit Wohlwollen blickt. Die Lage in Uthuria wird sie vermutlich verstören.

Nutzen: Moral, Liturgien (LkW 6, 15/14/14), LOder Mannschaft zu Beginn um 2 Punkte höher als üblich

Voraussetzungen: keine

Timoran von Bethana* (51, grauer Bart, laute Stimme, rezitiert viel und gern): Der Fünfzigjährige wurde vom Hüter des Zirkels beauftragt, sich der Expedition der Helden anzuschließen und wird von sich aus auf sie zutreten. Timoran ist ein ausgezeichneter Redner und wird sich mehr als nur einen Disput über die göttliche Ordnung mit anderen Geweihten oder den Helden liefern. Ihn erfüllt absolutes Vertrauen in Efferd und die wandelbaren Ansichten seines Gottes.

Nutzen: Wettervorhersage (TaW 16, 14/15/15), Liturgien (LkW 15, 15/15/15)



Ankhxa

Voraussetzungen: kein Ingerimm-Geweihter, Zwerg oder Elf an Bord, falls doch hilft nur eine Überreden-Probe +12

• *Rahjadez Salmoranes** (25, wirkt etwas zerstreut, verlegt gerne Sachen): Die hübsche und junge Aves-Geweihte betrachtet die Expedition als ein Augenzwinkern ihres Gottes und würde alles dafür tun, mitgenommen zu werden. Leider ist Rahjadez ein wenig vom Pech verfolgt, selbst ihre Liturgien scheitern oft und es wird während der Reise Unmut über sie geäußert. Einige Matrosen werden sogar davon sprechen, dass sie und die Reise verflucht seien.

Nutzen: Liturgien (LkW 12, 15/13/14), aber Nachteil: *Pechmagnet*

Voraussetzungen: keine

• *Bruder Stygomar**: Der ehemaliger Tempelvorstcher aus Gareth soll im Auftrag seiner Kirche die Expedition begleiten, um nach einem Ersatz für den Stab des Vergessens zu suchen – doch dieses Mal soll das erzheilige Artefakt in die Hände der Kirche von Punin fallen. Stygomar wird zunächst versuchen, an Stoerrebrandts Expeditionsflotte anzuheuern. Der Besatzung ist es nicht sonderlich lieb, einen Geweihten des Totengottes mitzunehmen, gilt dies doch bei vielen als schlechtes Omen. Nehmen die Helden den etwas trübsinnigen Geweihten nicht mit, wird er sich Indira anschließen.

Mehr zu seiner Person und seinen Zielen siehe Seite 136.

Nutzen: Liturgien (LkW 15, 14/16/16)

Voraussetzungen: keine Al'Anfaner an Bord

• *Karajin von Muzarek** (34, langes, offenes Haar, stetig grinsend, helle Haut): Dermaraskanische Hesinde-Geweihte ist ein guter Ratgeber, der ein Dutzend Sprachen beherrscht und über einen guten Orientierungssinn verfügt. Eigentlich ist er der ideale Reisebegleiter, wäre er nur kein Maraskaner. Er wird zu Beginn den Helden und vor allem der Mannschaft seinen Namen und seine Herkunft verschweigen und sich Karmal ibn Hachmed nennen. Sollte seine wahre Identität bekannt werden, wird man ihm misstrauen. Er ist ein begnadeter Koch, der zwar exotische, aber wohlschmeckende Gerichte kochen kann.

Nutzen: Kochen (TaW 14, 16/15/12), Liturgien (LkW 14, 13/16/15)

Voraussetzungen: keine

• *Zulhaminja saba Zulyoya** (19, wirkt mädchenhaft, übermütig): Die aus Fasar stammende Priesterin des Nandus ist noch grün hinter den Ohren und viel zu überschwänglich bei vielen Entdeckungen. Allerdings ist sie auch mutig und wird die Helden ohne zu zögern überall hin begleiten.

Nutzen: Liturgien (LkW 6, 13/13/13)

Voraussetzungen: keine

• *Chereb ben Raschman** (62, weißer Bart, jeder Satz von ihm klingt philosophisch, lacht gerne): Der Mawdli glaubt, dass Rastullah irgendwo im Süden ein großes Zelt errichtet, wo er langsam erwacht. Denn warum sollte sich Rastullah nur in Aventurien zeigen, nicht auch in Uthuria? Um mehr über die Novadis des Südens herauszufinden, würde sich Chereb gerne der Expedition anschließen. Zwar besitzt er keine karmalen Kräfte und die übrigen Geweihten werden ihn nur ungern tolerieren, aber er ist ein sehr belesener Mann und Philosoph.

Nutzen: Philosophie (TaW 14, 15/15/15)

Voraussetzungen: Falls kein anderer Novadi an Bord ist, ist eine Überreden-Probe fällig.

ZAUBERER

• *Hasna ibn Turek** (45, Glatze, Augen wirken stechend): Der unheimliche und glatzköpfige Magier ist ein Privatlehrter aus Mhanadistan. Man erzählt sich, dass er sich einen Drachen hält und mit Vorliebe Skelette erhebt. In Wahrheit ist er sehr freundlich und nur – wie jeder Magier – neugierig. Dennoch belässt er die Matrosen gerne in Furcht und Zweifel.

Nutzen: Zauberei, vor allem Beherrschung und Dämonologie (RkW 14, 16/16/16)

Voraussetzungen: Überreden-Probe +6, 250 Dukaten im Voraus

• *Jardas Sohn des Ungrosch** (103, rundlich, meckert über alles und jeden): Der Geode des Wassers sieht die Reise nach Uthuria als die wichtigste Forschungsreise an, die er in seinem Leben machen wird. Der Herr der Erde – eigentlich des Wassers – ist ausgesprochen übelauzig, aber auch fähig. Sollte Torgel mit an Bord sein, so werden die beiden beste Freunde.

Nutzen: Zaubercl, vor allem Elementarmagic (RkW 12, 15/15/15)

Voraussetzungen: keine Ingerimm- oder Efferd-Geweihten, keine Elfen an Bord

• *Erenius von Kustramaga** (51, lichtes Haar, hager, beim Reden benutzt er viele Fremdworte aus dem Bosparano): Der Fünfzigjährige mit dem lichten Haarkranz ist ein verbitterter Magier aus Vinsalt. Vor einigen Jahren geriet er mit der Spektabilität in Streit und verließ die Schule, machte sich selbstständig und lehrte in Khunchom, wo er sich auch für die Heilkunst der Tulamiden begeisterte. Zwar kennt er sich mit Kräuterheilkunde aus, jedoch ist er besonders erfahren in der Schönheitszauberei und macht hin und wieder einige Anmerkungen über hängende Augenlider, schmale Lippen oder geringe Oberweiten.

Nutzen: Zauberei, vor allem Heilkunst (RkW 13, 14/15/15), Heilkunde Wunden (TaW 16, 16/16/16)

Voraussetzungen: Überreden-Probe oder Betören-Probe -3; 10 Dukaten im Voraus

SPEZIALISTEN

• *Elikara von Brabak** (55, dicklich und faltig): Die Alchimistin vom Bund des Roten Salamanders ist eine erfahrene Botanikerin und würde sich freuen, auch die uthurische Flora zu erforschen.

Nutzen: Alchemie (TaW 16, 16/16/16)

Voraussetzungen: 100 Dukaten im Voraus

• *Geron Marilon** (41, sehnig, grauer Bart, Narben am ganzen Körper): Ein Großwildjäger und Bekannter Stovers, der seine Dienste und seine Armbrust anbietet. Er will in Uthuria die legendären Zitadellenechsen suchen und zur Strecke bringen.

Nutzen: Kampf (FK 26 mit der Armbrust)

Voraussetzungen: Überreden-Probe +4

• *Ha-wa-Lu** (32, dicklich und faltig): Der Waldmensch vom Stamm der Yakosh-Dey ist ein erfahrener Wildniskundiger, der schon zahlreiche Expeditionen begleitet hat. Leider ist er süchtig nach Alkohol und dann recht jähzornig.

Nutzen: Wildnisleben (TaW 17, 16/16/16)

Voraussetzungen: größere Menge Alkohol

• Schifffmagier von der Sulman al-Nassori suchen die Helden in Khunchom leider vergebens: Die Besatzung ist zur Zeit der Expedition leider bereits in See gestochen und widmet sich anderen Abenteuern.

NAMEI DER MATROSEN

Um auch für die übrigen Matrosen an Bord schnell einen Namen parat zu haben, finden Sie nachfolgend eine Liste. Viele Matrosen werden Tulamiden, noch mehr Khunchomer sein, aber hin und wieder findet man unter ihnen auch Mittelländer, Maraskaner oder Südländer.

Männliche Namen: Abu, Abdul, Balder, Bornchef, Berion, Buldora, Edoran, Jergemil, Jerganziber, Jerschan, Rashim, Sulchaman, Suleyman, Taref, Tarik

Weibliche Namen: Alrike, Arischa, Fadima, Feruscha, Marila, Morena, Starna, Siria, Yasemine, Zolora, Zelda

ÜBERPRÜFUNG VON MANNSCHAFTSMITGLIEDERN

Helden sind misstrauisch – meist zu Recht. Schon auf der Lamea-Expedition gab es mehr als nur einen Verräter und so mag es nicht verwundern, wenn die Helden alles daran setzen, die Mannschaftsmitglieder im Vorfeld zu überprüfen. Der Gruppe stehen möglicherweise Artefakte und Hellsichtmagie zur Verfügung, vielleicht haben sie auch eine geniale Idee, wie sie alle Matrosen überprüfen können. Lassen Sie sie gewähren. Falls die Helden die Möglichkeit dazu haben und die Ausführung gut ist, mögen sie einige Saboteure oder Shahane entdecken – möglicherweise sogar hinter die Geheimnisse einiger anderer Besatzungsmitglieder kommen.
Bauen Sie aber auch nicht zu viele Gegner an Bord ein, sonst haben Helden wie Spieler das Gefühl, dass sie überhaupt niemandem an Bord mehr trauen können.

EREIGNISSE VOR DER ABFAHRT

„Oh, ihr Söhne und Töchter der Ungeduld! Eine gute Vorbereitung ist das wichtigste bei einer großen Reise. Wenn du vergessen hast genug Wasser und Zwieback, Waffen und Heilkräuter mitzunehmen, dann bist du auf hoher See so gut wie verloren. Und manchmal ist die Vorbereitung ein kleines Abenteuer für sich.“
—Ruban ibn Dhachmani zu einer Gruppe junger Matrosen, neuzeitlich

Die Rückkehr der Al'Anfaner und die Vorbereitungen für die neuen Expeditionen lassen sich auch bei bester Vorbereitung nicht ewig geheim halten. Sobald nach Matrosen und besonderen Spezialisten gefragt wird und die Namen Stoerrebrandt, Dhachmani, ya Strozza und Paligan fallen, wird sich herumsprechen, dass weitere Fahrten zu dem sagenhaften Kontinent geplant sind.

DIE DRACHENEI-AKADEMIE

Eine der wichtigsten Anlaufstellen der Helden mag die Zauberschule von Khunchom sein. Die Helden können sich dort mit Spektabilität Khadil Okharim treffen, der ihnen anbietet, besondere Artefakte zu erschaffen – allerdings zu einem stolzen Preis.

Helden, die etwas kostengünstiger einkaufen möchten, haben aber auch eine passende Gelegenheit. Nach ihrem Besuch der Akademie erhalten sie einen Brief, in dem ein Unbekannter sie zu einem Treffen einlädt. Der Treffpunkt ist ganz in der Nähe der Drachenei-Akademie, auf einem Platz, wo üblicherweise ein Basar stattfindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Gassen Khunchoms sind auch zu später Stunde noch belebt. Aus den Teehäusern und Gaststuben dringen lautes Gelächter und Musik, Hunde bellen hin und wieder und auf den Straßen sind außer euch noch zahlreiche Nachtschwärmer und sogar ein paar gelangweilte Stadtgardisten auf den Beinen.

Ihr seid unterwegs, um euch eine Mütze voll Schlaf zu gönnen, da hört ihr aus einer kleinen Seitenstraße ein Geräusch. „Pssst, ihr da!“

Dort, an der Ecke steht jemand im Schatten, verbirgt sich offenbar vor den Blicken der Gardisten und versucht es, nachdem die Wachen die Straße entlang gelaufen sind, gleich noch einmal. Eine Falle? Nein, so plump würde man großen Helden wie euch sicherlich keine Falle stellen. Plötzlich tritt er näher heran, sodass ihr ihn sehen könnt. Ein älterer Mann, ein Zauberer mit Stab und Turban. Ihr glaubt sogar ihn schon einmal in den Gängen der Drachenei-Akademie gesehen zu haben. Was will er nur von euch und wozu diese Geheimniskrämerei?

Falls die Helden sich entschließen sollten, zu der Ecke zu gehen, wird sie dort Qadir Munjid al'Thamir empfangen, ein Magister der Drachenei-Akademie. Qadir ist zu Ohren gekommen, dass die Helden sich für Artefakte interessieren und bietet ihnen unter der Hand an, einige seiner „Prachtstücke“ zu verkaufen. Mehr zu Qadir siehe HmW 81.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Gewiss ist die Akademie ein unschätzbarer Hort der seltensten Artefakte der Welt. Aber, bei Phex, wir wissen doch auch, welch unerhört teure Angelegenheit der Einkauf bei Meister Okharim ist, der euer gutes Gold zudem nur in staubigen Verwaltungsangelegenheiten versickern lässt. Bei mir seid ihr besser bedient, wenn ihr zauberächtige Artefakte haben wollt. Sie sind ebenfalls in der Drachenei-Akademie entstanden und von ausgezeichneter Qualität. Sicher fragt ihr euch jetzt, warum ich euch auf phexgefährliche Pfade führen möchte. Nun ja, lasst es mich so sagen: Auch in meinem Metier kann es nie schaden, um die Gunst des Fuchses zu buhlen – außerdem brauche ich noch den einen oder anderen Denar, um mir einen großen Traum zu erfüllen“, eröffnet euch der Magister mit einem einladenden Lächeln.

Falls sie auf das Angebot eingehen, führt der Magister sie zu einem Freund in ein Wohnhaus, wo einige der Artefakte, die „vom Schreibtisch gefallen“ sind, lagern. Die Helden können sich aus dem Fundus des Magiers bedienen, sofern sie die notwendige Menge an Gold und Silber haben. Er weist sie aber ehrlicherweise daraufhin, dass die Gegenstände den einen oder anderen kleinen Fehler aufweisen. Es handelt sich grundsätzlich um Einmalartefakte, die nur eine Ladung besitzen. Der Wert der Gegenstände (außer einem anfallenden Materialwert), bemisst sich jeweils auf 1W20+10 Dukaten – aber Qadir ist bereit, so wie es sich für einen echten Tulamiden gehört, auch noch zu feilschen (*Überreden*-Probe, jeder TaP* senkt die Kosten um 5%). Die genauen Fehlfunktionen deutet er nur an, erklärt sie aber im Detail niemanden. Er weiß aber darüber Bescheid, denn mittels ANALYS hat er die Artefakte genau geprüft.

LUSTIGE ARTEFAKTE AUS MAGISTER QADIRS KELLER

Die Stiefel des Wellenläufers

Aussehen: ein Paar verzogene, mit Mondsilber bestickte Pantoffeln aus bläulichem Filz

Regeltechnik: Man kann wie mittels WELLENLAUF über Wasser gehen.

Nebenwirkung: Die Stiefel sind inzwischen ein wenig eingangen und wenn man sich an Land bewegt, nachdem man über Wasser gelaufen ist, machen sie dafür saftig schmatzende Geräusche (*Schleichen*-Probe erschwert).

Ring des Ungesehenen

Aussehen: ein gedrehter Ring aus einer matten Silberlegierung

Regeltechnik: 1x drehen und der Ring vermag es seinen Träger für 2W6 SR mit einem IGNORANTIA (Sinnenschärfe +12) zu belegen.

Nebenwirkung: Unglücklicherweise entsteht dabei ein aufdringlicher Geruch nach faulen Eiern, der sich nach 1W6 SR entfaltet und den wirklich jeder zu riechen scheint – außer der Träger.

Freund des Reisenden

Aussehen: eine abgetragene Umhängetasche aus braunem Leder mit fein geätzten Verzierungen und einem silbernen Schnallenverschluss mit etwa 15 Stein Fassungsvermögen.

Regeltechnik: Im Innern der Tasche wirkt eine Variante des NIHILOGRAVO, der den Inhalt geradezu schwerelos werden lässt. Regeln zur Traglast werden außer Kraft gesetzt.

Nebenwirkung: Hin und wieder verschwinden Gegenstände aus der Tasche spurlos. Ursache dafür ist der silberne Verschluss, der vormals Teil eines TRANSVERSALIS-Gürtel war. Es besteht eine gewisse Wahrscheinlichkeit (17–19 auf W20), dass in die Tasche gepackte Gegenstände transversaliert werden (1–3 Meilen) oder sogar im Limbus landen (20 auf W20).

Amulett des Federfalls

Aussehen: eine Feder aus Lapislazuli, eingelegt in eine Silber-Arkanium-Legierung

Regeltechnik: Wirkender Spruch ist eine Variante des LEIB DES WINDES, der den Träger fallen lässt, wie eine Feder. Fallschaden wird geviertelt, der Ring aktiviert sich im Fallen selbst ...

Nebenwirkungen: ... allerdings dank des missliebigen gebundenen Luftdjinn Habibi (tul. *Liebling*) recht unzuverlässig und erst nach IW6 Schritt. Aus großer Höhe aber kann das Artefakt durchaus Leben retten. Dauert der Fall ungewöhnlich lange, macht sich Habibi auch gerne einen Spaß (15–20 auf W20) daraus die Wirkung für kurze Zeit aufzuheben und den Träger halblos in die Tiefe stürzen zu lassen, bevor er ihn im letzten Moment wieder ausbremsst.

Reif der Geistesstärke

Aussehen: Ein fein gearbeiteter Stirnreif aus geflochtenem Gold, dessen Materialwert allein sicher 60 Dukaten beträgt.

Regeltechnik: erhöht 1x pro Woche die MR des Trägers für 1 Stunde um 6 Punkte, Auslöser ist: Nazmeya (der Name der Gattin des ehemaligen Besitzers)

Nebenwirkung: Das Artefakt wurde bei seiner Erschaffung dämonisch besetzt. Die meiste Zeit ruht es, wird es jedoch längere Zeit am Stück getragen, führt dies zu ausgeprägten Verfolgungswahn. Der Träger erhält den Nachteil *Einbildung*, die sich nach 2W6 Wochen bis hin zu *Wahnvorstellungen* ausweiten.

Schriftrolle der Tausend Worte

Aussehen: eine Pergamentrolle aus glattgeschabter Ziegenhaut

Regeltechnik: Der wirkende XENOGRAPHUS übersetzt fremde Schriftzeichen, die auf die Schriftrolle übertragen werden.

Nebenwirkung: Der Zauber wurde fehlerhaft appliziert, weshalb manche Worte gar nicht (10–15 auf W20) oder sogar falsch (16–20 auf W20) übersetzt werden.

Hassans Säbel

Aussehen: ein frisch geschmiedeter Säbel mit schwungvoll verziertem Griff mit Einlegearbeiten aus Lapislazuli und einer Luft-Glyphe auf der Fehlschärfe

Regeltechnik: Die Luft befähigt den Kämpfer und verleiht ihm Flinkheit: *Ausweichen* und *Angriffe* zum *Niederwerfen* sind dank der Affinität zu Luft mit der Klinge in der Hand um jeweils 1 Punkt erleichtert, sobald mit dem Zeigefinger die Luftglyphe berührt wurde.

Nebenwirkung: Sobald der Träger die Klinge zieht, umweht ihn ein sanfter Wind. Was bei hohen Temperaturen und in schwüler Witterung durchaus angenehm sein kann und erhaben aussieht, hat jedoch auch seine Schattenseiten. Der ständige Zug führt zu merkwürdigen Sturmfrisuren, tränenden Augen und im schlimmsten Fall einer heftigen Erkältung.

◆ Der Gürtel der Drachenschildkröte

Aussehen: aus dem Leder eines Gürteltier gefertigter Gürtel mit schlichter Metallschließe

Regeltechnik: Der Träger erhält für 10 KR einen zusätzlichen Rüstungsschutz von 8 Punkten, sobald er den Dorn der Schließe in das vierte Loch einklemmt.

Nebenwirkung: Der so gewonnene Schutz sorgt für zunehmende Unbeweglichkeit des Trägers – er wird träge wie eine Drachenschildkröte. Nach 2 KR sinken AT- und PA-Basiswert, INI und GS um 3 Punkte, weitere 3 KR später noch einmal um 3 Punkte.

RUBAN DER RIESLANDFAHRER

Als einer der größten Seefahrer aller Zeiten und Unterstützer der Uthuria-Expedition, wird den Helden vermutlich auch daran gelegen sein, mit Ruban ibn Dhachmani zu sprechen, der gemeinhin auch als der Rieslandfahrer bekannt ist.

Sie bekommen eine Audienz gewährt und können den Rieslandfahrer in seinem kleinen Palast aufsuchen, wo er momentan wohnt. Seine Residenz ist luxuriös und prachtvoll, sie verbreitet vor allem aber den Charme eines weitgereisten Abenteurers, denn Ruban hat viele Mitbringsel aus seinem bewegten Leben hier verwahrt: Den ausgestopften Kopf eines Krakoniers, Gemälde aus der Zeit der Hochelfen, ein Spieß aus der frühen Zeit des Diamantenen Sultanats, maskanische Schlangenseide ...

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der sehnige, alte Mann mit dem großen Turban strahlt die Erfahrung von mehr als einem halben Jahrhundert Erfahrung zur See aus. Er trägt eine Weste aus Samt, einen prächtigen, mit einem Smaragd versehenen Turban und eine Pluderhose mit Goldstickereien, allesamt Zeichen tulamidischen Wohlstandes. Ein kleiner Bauch zeigt, dass der Rieslandfahrer wohl seltener auf Reisen ist und das Essen mehr zu schätzen weiß als in seiner Jugend.

„Oh, ihr Söhne und Töchter des Wagemutes, ich bin erfreut das ihr es seid, die Stover begleiten werden. Niemand wäre mir lieber als ihr. In den Gassen der Städte preist man eure Namen, man singt Lieder von eurer Tapferkeit und wird sich noch in hundert Jahren an eure Abenteuer erinnern. Und nun wollt ihr etwas vollbringen, was selbst mir noch nie gelungen ist und

auch nie gelingen wird – es sei denn, ich finde zunächst einen Weg nach Rakshazar. Uthuria – Land der 12.000 Götter, das Land der Feuermenschen, der Sitz der Zitadelle des Feuers!

Ich kann euch Karten des Südmeers mitgeben, aber ich rate euch, findet jemanden, der die Charyptik und das Feuermeer besser kennt als ich. Ich will helfen, auf das ihr Stover seinen Wunsch erfüllen könnt und er seine Rose findet. Die Uthurische Rose ja, irgendwo soll sie auf dem Meer schwimmen und einst glaubte ich, sogar ihren lieblichen, süßen Duft zu riechen. Doch auf dem Meer kann die Wahrnehmung manchmal genauso trügerisch sein, wie in der Wüste.“

Ruban wird den Helden zum einen eine Karte der Charyptik geben und noch einige andere nützliche Hilfsmittel, die ihnen bei ihrer Fahrt helfen sollen:

◆ eine gute Karte des Südmeers, die alle *Seefahrt*-Proben, um 3 Punkte erleichtert.

◆ ein Südweiser, den Ruban einst auf der Insel Korellkin gefunden hat. Dieser erleichtert *Orientierung*-Proben um 3 Punkte.

◆ eine kleine Schatulle, in der sich 6 Kajuboknospen befinden, mit deren Hilfe die Helden unter Wasser atmen können (siehe *ZooBotanica* 244).

◆ eine Flasche, in der sich ein Dschinn der Lüfte befinden soll (dies entspricht der Wahrheit, die Dschinnendame hört auf den Namen *Aleila* und wurde mit 15 ZF* beschworen). Sie ist gut gelaunt, sobald man sie aus der lästigen Flasche befreit, und alle *Kontrollproben* sind um 3 Punkte erleichtert.

◆ ein verziertes, altes Fernrohr aus Messing, welches aus der Zeit des Diamantenen Sultanats stammt (Wert: sicherlich 100 Dukaten).

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Das Meer der Seeschlangen, Phex und seine Geschwister mögen diese Ungeheuer sieben Mal verfluchen, ist einer der schrecklichsten Orte, die ich jemals gesehen habe. Ja, man nennt mich den Rieslandfahrer, doch glaubt mir, an jenem Meer verzweifelte ich. Kein Weg führt hindurch, nach Osten wie nach Westen kein Durchkommen. Kein Wind röhrt sich, die Segel bleiben schlaff und der Geruch nach dem faulenden Seetang ist unerträglich. Doch alles ist unbedeutend, wenn sie dich entdecken. Efferd stehe jedem Seemann und jeder Matrosin bei – selbst Piraten, Schmugglern und anderem Gesindel. Wenn dich die Seeschlangen gesessen haben, gibt es kein Entrinnen mehr.

Und doch kann ich euch Hoffnung machen. Es soll zwei Menschen geben, die euch vielleicht bei eurer Suche helfen können. Man sagt, in Höt-Alem lebt eine Frau, die die Sprache der Völker des Meeres spricht. Sie heißt Mariella Niniviea und vielleicht vermag sie euch bei eurer Suche helfen. Höt-Alem mag ein Um-

weg sein, aber sie auf eurer Seite zu wissen kann große Vorteile bringen. Und dann wäre da noch der Seemann aus Ghurenia, Diago Klabinto. Er ist des Praefos ergebenster Diener und ein Schmuggler durch und durch. Ich hatte schon einige Male mit ihm zu tun, ein guter Mann, gerissen und gewieft. Aber er ist der einzige Seefahrer, außer den alansanischen Schurken, von dem behauptet wird, dass er schon einmal in Uthuria war – und bei dem ich mir vorstellen könnte, dass mehr als Seemannsgarn dran ist. Wenn er nicht auf See anzurennen ist, dann werdet ihr ihn auf dem Archipel von Efferds Tränen finden.“

Falls die Helden nicht selbst auf die Idee kommen, Ruban aufzusuchen, so wird Faizul oder Stover sie daran erinnern und selbst den Kontakt herstellen. Ruban gibt zwar den Helden die Hinweise auf Mariella und Klabinto, aber Sie können diese beiden Namen auch einer anderen Meisterperson in den Mund legen.

SEGEN DER GÖTTER

Ein solch großes Ereignis wie die Uthuria-Überfahrt des alten Stoerrebrandt zieht auch das Interesse der Kirchen nach sich. Zwar hat Stover versucht möglichst lange das Geheimnis um die Expedition zu wahren, doch sobald es sich herumspricht, werden auch einige der Kirchen, insbesondere die Kulte des Efferd, des Aves und der Isa, ihre Vertreter zu Stover schicken. Sie wollen ihm nicht nur viel Glück wünschen, sondern auch den Segen der Götter mit auf die Reise geben. Stover empfängt den ersten Geweihten zwar freundlich, aber als dieser ihn auf die Uthurische Rose anspricht und meint, dass es nicht der Wille der Götter sei, dass Menschen ewig Leben, reagiert der alte Bornländer verärgert und lässt alle übrigen Geweihten von den Helden empfangen. Sie sollen sie entweder abwimmeln, oder falls sie wichtiges zu sagen haben, empfangen.

Ob die Kirchen wohlwollend oder eher zurückhaltend auf das Vorhaben reagieren, hängt auch sehr von den Helden ab. Der Segen der Efferd-Kirche, aber auch von Tsa, Praios und Boron, kann ein großer Vorteil bei dieser Reise sein, sodass die Helden gut beraten sind, die Geweihten freundlich zu behandeln und sie von den guten Absichten Stovers zu überzeugen. Dies kann dazu führen, dass die Geweihten die Flotte und die Mannschaft der Helden segnen oder ihnen auch weitere Informationen und Gerüchte zukommen lassen.

DER GROßFÜRST

Auch wenn Selo Kulibin, der Großfürst Khunchoms, nichts so sehr verabschaut wie das Wasser, so wird er gerne die Helden und Stoerrebrandt in seinen Palast einladen, um zu erfahren, was sie vorhaben.

Der Großfürst und seine Frau Shenny bewirten die Gäste wie Könige, stellen einige neugierige Fragen und lassen sich berichten, aus welchen Gründen sie die Reise antreten.

Gelingt es jedem Helden, gutes Benehmen an den Tag zu legen (Etikette-Probe, eventuell erschwert um fehlende Kultur-

kunde und unterschiedlichen SO), so will sie der Großfürst mit einer Spende von 1.000 Dukaten unterstützen – selbstverständlich erwartet er aber auch einige Vorteile für sich im Uthuria-Handel, die ihm aber Stover gewährt.

TREFFEN MIT ANDEREN QUESTGEBERN

Bedenken Sie, dass die Helden vor der Abreise eventuell noch die Gelegenheit haben sollten, sich mit bestimmten Questgebern zu treffen, um ihnen so einige weitere Ziele und Hilfen mit auf dem Weg zu geben. Als Questgeber mögen auch die Geweihten der Tempel Khunchoms oder der Großfürst dienen.

GEBETE UND SEGEN

Sollten die Helden ein gutes Verhältnis zur Efferd- oder anderen Kirchen aufgebaut haben, so werden Geweihte vor der Abreise Schiff und Mannschaft segnen.

• Efferd-Geweihte werden einen Boots- und einen MANSCHAFTSSEGEN sprechen und somit auch die Moral der meisten Besatzungsmitglieder erhöhen. Bei der Größe der Mannschaft kann dies auch durchaus eine aufgestufte Liturgie sein.

• Ein Diener des Aves wird die Liturgie EIN FREUND IN ZEITEN DER NOT wirken. Die Wirkung der Liturgie kann sich auch auf Mariella oder Amira beziehen, es sei denn, Sie wollen den Helden noch jemanden an ihre Seite stellen.

• Geweihte anderer Gottheiten werden zumindest den Helden gegenüber einen GLÜCKSSEGEN aussprechen und dieses auch von der Wirkungsdauer her nochmals aufstufen. Ein Hesinde- oder Nandus-Geweihter mag stattdessen aber auch einen WEISHEITSSEGEN wirken, den Weisheit wird der Uthuria-Entdecker vielleicht genauso brauchen wie Glück.

SABOTEURE AM WERK

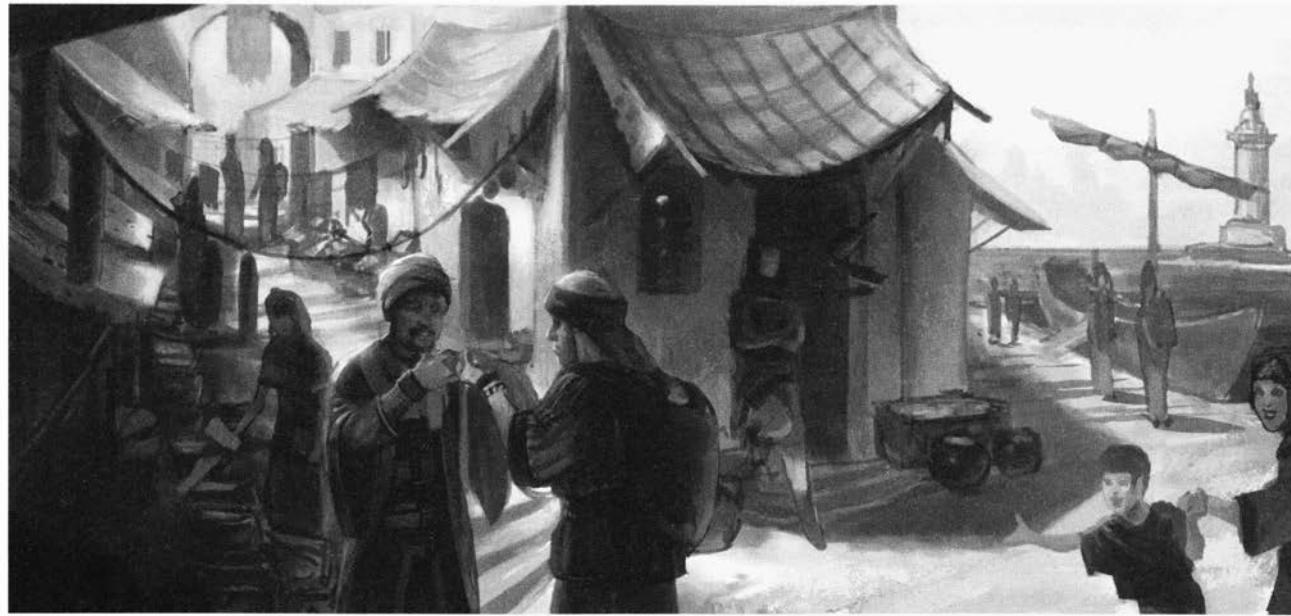
Zwar erwarten die Helden während der Reise und in Uthuria mehr als genug Gefahren, doch auch bereits in Khunchom kann es zu ersten Problemen kommen.

Während den Planungen der Helden sollte auch die Gegenseite aktiv werden und versuchen, das Schiff oder die kleine Flotte der Helden zu sabotieren.

Ob die Horasier oder die Al'Anfaner für die Sabotage verantwortlich sind, bleibt Ihrer meisterlichen Entscheidung überlassen. Wir geben Ihnen hier fünf Beispiele mit auf dem Weg, wie eine solche Sabotage aussehen könnte. Im Normalfall sollten nicht mehr als 1W6+2 Saboteure in Khunchom sein, aber auch diese Zahl können Sie natürlich ihren Bedürfnissen anpassen.

Die geschilderten Ereignisse gehen davon aus, dass die Helden in der Nähe sind und eine Chance haben, die Saboteure aufzuhalten. Wollen Sie es der Gruppe schwerer machen, so können einige Angriffe auch ohne die Kenntnisse der Helden erfolgen.

• Die Zerstörung: Die Gegenseite hat eine kleine Gruppe von Saboteuren nach Khunchom geschickt, die in der Nacht mit einem Boot zu einem Schiff der Helden fahren soll, um dort die Wachen zu überwältigen und mittels Hylailerfeuer die Takelage und den Schiffsrumpf anzuzünden.



Zum Unglück der Saboteure sind aber die Helden an Bord und können die Saboteure bemerken (wenn ihnen eine *Sinnenschärfe-Probe +6* gelingt – auch *Gefahreninstinkt* funktioniert hier natürlich).

Das Löschen des Hydrierfeuers, sofern es erst einmal zum Einsatz gekommen ist, ist so gut wie unmöglich. Wasser kann es nicht löschen und nur Sand erstickt die Flammen. Die Helden sollten jedoch die Chance besitzen, die Saboteure vor dem Einsatz der alchemistischen Substanz zu entdecken.

Sollte es zu einem Kampf kommen, so werden die Gegner der Helden versuchen so schnell wie möglich zu entkommen und sich nicht auf ein langes Gefecht einzulassen.

Entführung: Falls die Helden auf besondere Spezialisten nicht verzichten wollen, so könnten die Saboteure diese auch entführen (oder wenn sie besonders kaltblütig sind: ermorden). Davon ist selbst Stocrebrandt nicht ausgenommen, auch wenn die Sicherheitsmaßnahmen um ihn herum tadellos sind und es ein schwieriges Unterfangen werden könnte, den reichsten Mann Aventuriens zu entführen.

Fall es den Saboteuren gelingen sollte, so bringen sie das Mannschaftsmitglied in ein heruntergekommenes Haus und warten ab. Den Helden kann es gelingen, sie mittels einer *Gassenwissen-Probe* aufzuspüren, bei der sie 25 TaP* ansammeln müssen (Intervall von 6 Stunden). Brauchen sie länger als 24 Stunden, so ist es mehr als nur wahrscheinlich, dass das Verhör der Saboteure vorüber ist und sie sich des Entführungsopfers entledigen.

Erpressung: Manchmal reicht es auch schon aus, wenn die Helden die notwendigen Materialien für eine solche Reise nicht bekommen. Saboteure könnten z.B. die Segelmacher der Stadt bestochen haben, damit sie ihr Tuch nicht mehr an die Helden verkaufen, gleiches gilt für bestimmte Gruppen von Mannschaftsmitgliedern wie Geschützbedienern.

Die Helden können am ehesten durch eine *Menschenkenntnis-Probe +5* ahnen, dass da etwas nicht stimmt und man ihnen absichtlich keine Waren verkauft oder niemand mit ihnen reden will. Über eine *Überreden-Probe +8* kann es ihnen jedoch gelingen, die Verkäufer zum Reden zu bringen. Ver-

mutlich wurden sie bestochen, es kann aber auch sein, dass die Saboteure ein Familienmitglied entführt haben und so den Verkäufer erpressen.

Seuche: Wenn die Helden und die Matrosen durch eine Krankheit ans Bett gefesselt sind, so würde sich die Expedition um Tage, wenn nicht gar Wochen verschieben. Durch einen magischen Trunk auf dem ein FLUCH DER PESTILENZ liegt, können die Saboteure ein ganzes Fass Rum oder Wein auf einmal vergiften. Welche Krankheit die Matrosen befällt, ob der eher harmlose *Flinke Difar* oder das *Sumpffieber*, bleibt ihnen überlassen,

Auch diesen Anschlag können die Helden im Vorfeld bemerken. Eine Gestalt, die in der Dunkelheit sich an den Vorräten zu schaffen macht oder in der Küche einer Taverne herumschleicht, kann mittels erfolgreicher *Sinnenschärfe-Probe +10* bemerkt werden.

Verführung: Manchmal ist es nicht notwendig eine Mission zu sabotieren, sondern einfach nur mehr über die Hintergründe und die Ziele des Gegners herauszufinden. Dafür haben die Feinde der Helden eine Kurtisane namens *Della** (28, schwarze lange Haare, angenehmer Geruch nach Pfirsich, gibt sich als Chorhoperin aus) angeworben, die einen der Helden ausfragen soll. In der Zeit der Reiseplanungen versucht sie sich an einen Held oder eine Heldin in einer Taverne oder Schenke heranzumachen. Sie ist eine talentierte Schauspielerin (*Betören 15, 15/15/15; Menschenkenntnis 14, 15/15/15, Überreden 16, 15/15/15, Gutausschend und Wohlklang als Vorteile*), die sowohl die Rolle einer Schankmagd, Dirne, Handelsherrin usw. ausfüllen kann, je nach Vorliebe des Helden.

Legen Sie eine vergleichende Probe zwischen *Betören* Dellas und *Menschenkenntnis* oder *Betören* des Helden ab. Sofern Della 7 oder mehr TaP* mehr hat als der Held, wird er ein paar Details der Reise verraten. Nur sofern sie 12 und mehr TaP* mehr hat als der Held, wird er auch einige größere Geheimnisse verraten.

Kommen die Helden Dellas Hintermänner auf die Schliche, wird sie zunächst versuchen zu leugnen, bei unwiderlegbaren Beweisen aber um Gnade flehen.

Saboteure

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 34 AuP 35 MR 5 RS 3 WS 9 GS 7

Brabakbengel:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+5 DK N

Kuslikek Säbel:

INI 12+IW6 AT 16 PA 14 TP IW6+3 DK N

Sklaventod:

INI 11+IW6 AT 15 PA 15 TP IW6+4 DK N

Wurfdolch:

INI 11+IW6 FK 18 TP IW6+1

Raufen:

INI 10+IW6 AT 15 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Leichte Armbrust:

INI 11+IW6 FK 20 TP IW6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder Iryanleder etc.), Linkhand, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 12, Menschenkenntnis 6, Überreden 6

Erfahrene Saboteure: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Diese Gegner greifen im Normalfall nur an, wenn sie an ihren Sieg glauben. Dazu zählt eine zahlenmäßige Überlegenheit. Sobald sie weniger als die Hälfte ihrer LeP haben, versuchen sie zu fliehen oder geben auf.

LEIPE LOS

Wann immer die Helden es für angebracht halten, kann die Fahrt losgehen. Sie verlassen den sicheren Hafen und begeben sich auf eine Reise gen Süden, zu fernen Gestaden. Zwar kann es durchaus sein, dass sie zunächst noch Mariella aufsuchen werden und dazu Richtung Hôt-Alem müssen, aber Stovers Vorbereitungen waren gut und so haben die Helden – wenn sie nicht extrem langsam waren – einen kleinen Vorsprung vor den anderen Expeditionen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Segel sind gehisst, an Bord des Schiffes herrscht große Unruhe. Die Offiziere brüllen Befehle und ihr spürt einen Ruck, der durch das Schiff geht, als es sich endlich in Bewegung setzt.

Der alte Stoerrebrandt hat es sich nicht nehmen lassen und ist an Deck geblieben, schaut vom Heck des Schiffes aus zu, wie es den sicheren Hafen von Khunchom verlässt. Ein Windhauch erfasst seinen Hut, sodass er ihn festhalten muss. Ihr habt den Alten selten so aufgeregter erlebt, ständig fährt er sich mit seiner Zunge über die Lippen, sieht in sein Fernrohr, als könnte er jetzt schon die Küsten Uthurias sehen und läuft von der einen Seite des Decks zur anderen. Ihr könnt es ihm aber nicht verdenken. Euch geht es genauso.

SABOTEURE AN BORD (OPTIONAL)

Eine so wichtige Expedition, wie sie die Reise nach Uthuria darstellt, zieht unweigerlich auch die Aufmerksamkeit und die Missgunst der Konkurrenten auf sich. So ist es denkbar, dass die Horasier oder auch die alanthanischen Machthaber Spione beauftragt haben, um die Expedition der Helden zu sabotieren. Und zwar auch während der Fahrt!

Die wirtschaftlichen Interessen der Kolonialmächte sind einfach zu groß, um nicht alles daran zu setzen, als Erster und Einziger den neuen Kontinent zu erreichen und so einen unschätzbaren Vorteil zu erlangen.

Hier finden Sie zwei potenzielle Saboteure, die sich an Bord des Schiffes geschlichen haben könnten und die Expedition behindern wollen: *Viburn von Perricum* und *Arischa ash'Ankra*. Ob sie sich überhaupt an Bord befindet und für welche Machtgruppe sie arbeitet, wird offen gelassen. Sie als Meister haben dabei das letzte Wort.

Falls Sie noch weitere Saboteure oder andere Spione dabei haben wollen, bleibt dies Ihnen ebenfalls überlassen.

Viburn von Perricum

Erscheinung: Ein gedrungener Mittelländer mit einem pokkennarbigem Gesicht und dunkelblonden Haaren.

Hintergrund: Viburn ist ein Überlebenskünstler und hat in den Gassen Perricums die harte Schule des Lebens kennengelernt. Der Streuner ist ein weiterer Getreuer des Auftraggebers, der seinen Mut und seine Loyalität schon oft unter Beweis gestellt hat. Mehrfach schon hat er ihm als Spitzel und Glücksritter gedient.

Funktion: Er soll die Helden ebenfalls beobachten, wird dies aber heimlich tun und sich als einfaches Besatzungsmitglied ausgeben und anwerben lassen. Er ist ein Spezialist für Landgänge, da er sich sehr gut an die örtlichen Gegebenheiten anpassen kann. Viburn kann trotz seines Auftrages ein freundschaftliches Verhältnis zu den Helden aufbauen.

Zitate: „Lasst mich mitgehen, ich kann euch nützlich sein.“ „Auffällig verhalten? Ich bin ein Niemand, Herr. Nur ein ergebener Diener von Euch und Herr Stoerrebrandt.“

Viburn aus Perricum

Alter: 42 Jahre **Größe:** 1,65 Schritt

Haarfarbe: dunkelblond **Augenfarbe:** braun

Kurzcharakteristik: Meisterlicher Streuner

Eigenschaften: MU 16, KL 14, IN 16, CH 16, FF 14, GE 15, KO 12, KK 13, SO 6, Neugier 8, Goldgier 7

Talente: Gassenwissen 16, Menschenkenntnis 15, Überreden 13, Rechtskunde 14, Seefahrt 12

Schwerer Dolch:

INI 12+IW6 AT 17 PA 13 TP IW6+2 DK H

Raufen:

INI 11+IW6 AT 16 PA 16 TP(A) IW6+1 DK H

LeP 33 AuP 33 WS 6 RS 0 MR 7 GS 8

Arischa ash'Ankra

Aussehen: Die Tulamidin ist eine athletische Schönheit mit schwarzen Haaren und einem leicht dunklen Teint. Sie trägt einfache, tulamidische Matrosenkleidung, eine Pluderhose und eine Weste, dazu das Kopftuch einer Seefahrerin. Sie

spricht meist in langen, blumigen Sätzen und scheint geistig immer etwas abwesend zu sein.

Hintergrund: Die schöne Arischa wurde in Khunchom geboren und lebte ein vergleichsweise friedliches Leben als Tochter einer Händlerfamilie. Sie wählte jedoch das Leben einer Abenteurerin und fand schon bald heraus, dass sie ein besonderes Geschick für Bespitzelung und Spionage hatte. So verdingte sie sich verschiedenen Auftraggebern und Reichen.

Sie tritt unter dem Namen *Alaya Jerisethsunni* auf und gibt vor, eine einfache Matrosin zu sein.

Arischa ist keineswegs absolut skrupellos und kann Zweifel gegenüber ihrem Auftraggeber bekommen. Es kann sein, dass sie sich während der Fahrt in einen der Helden verliebt und hin und her gerissen ist, ob sie den Auftrag ausführt, oder aber sich zu erkennen gibt.

Funktion: Arischa heuert an Bord an und schenkt ihr Bestes zu geben, in Wahrheit ist sie jedoch eine Saboteurin der Konkurrenz.

Zitate: „Wir werden es schaffen, das Südmeer zu überwinden und die fernen Gestade Uthurias erreichen. Unser Name wird zusammen mit der großen Harika von Bethana genannt werden und ewiger Ruhm zu Ehren Aves‘ wird uns gewiss sein!“ „Dieses Schiff wird niemals in Uthuria ankommen!“

Arischa ash'Anka

Alter: 26 Jahre **Größe:** 1,75 Schritt

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Kurzcharakteristik: Meisterliche Spionin und Saboteurin

Eigenschaften: MU 16, KL 12, IN 16, CH 17, FF 12, GE 14, KO 12, KK 11, SO 8, Gut Aussehend, Eitelkeit 7

Talente: Betören 16, Gassenwissen 13, Menschenkenntnis 15, Überreden (Aufwiegen) 14 (16), Überzeugen 13, Sich verkleiden 14, Götter/Kulte 13, Seefahrt 12

Dolch:

INI 12+IW6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** IW6+1 **DK** H

Raufen:

INI 11+IW6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** IW6 **DK** H

LeP 30 **AuP** 30 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 8 **GS** 8

SABOTAGEAKTE AUF SEE

An dieser Stelle erhalten Sie einen Überblick über mögliche Sabotageakte während der Fahrt:

Verunreinigung von Essens- und Wasservorräten: Durch beispielsweise Salz können mitgeführte Vorräte verdorben werden, was das Schiff zwingt, diese bei einem Landgang zu ersetzen.

Zerstörung von Seekarten und nautischen Instrumenten: Auch das ‘Verschwinden’ von Karten und wichtigen Instrumenten kann die Reise vorläufig stoppen. Dabei muss der Saboteur jedoch meist in die Kapitänskajüte eindringen und den Gegenstand über Bord werfen.

Sabotage an der Bordwand: Die Zerstörung einer Beplankung sorgt dafür, dass das Schiff repariert werden muss und somit ebenfalls Zeit vergeht. Allerdings ist diese Sabotage schwer umzusetzen, da man nur selten ungestört ist an Bord eines Schiffes.

Informationsbeschaffung: Auch der Diebstahl von Aufzeichnungen und die Weitergabe dieser an bestimmten vereinbarten Treffpunkten (wie z.B. Sylla, Ghurenia usw.) ist ein Mittel der Sabotage. So können die Konkurrenten der Helden mehr über deren Wege erfahren.

Mord: Auch der Mord an einem wichtigen Offizier oder Expeditionsteilnehmer (z.B. dadurch, dass er über Bord geworfen wurde) kann die Expedition erheblich aufhalten.

Aufwiegen fremder Mächte: Die Spionin kann auch Einheimische oder Inselherrscher heimlich bestechen und sie zu einem Angriff auf die Besatzung des Schiffes aufhetzen.

Meuterei: Auch das Aufwiegen von unzufriedenen Mannschaftsteilen kann ein Spion für seine Zwecke nutzen. Dabei setzt er jedoch (meist) seine Tarnung auf Spiel und wird diese Möglichkeit nur einsetzen, wenn alle anderen Wege gescheitert sind. (Der Meuterei schließen sich so viele Matrosen an, wie die Überreden (Aufwiegen)-Probe des Saboteurs TaP* ergibt.

SABOTAGE AUF HELDENSEITE

Die Mittel ihrer Gegner können natürlich auch die Helden einsetzen. Die Gruppe kann versuchen, einen ausgewählten Saboteur auf einem Schiff (oder mehreren) der Konkurrenz einzuschleusen und somit deren Reise aufzuhalten, verzögern oder gar verhindern. Bei den Horasien und Al'Anfanern sollte dies sich darin äußern, dass sie langsamer vorankommen, bei den anderen Konkurrenten kann dies durchaus das Ende der Reise bedeuten.

Würfeln Sie mit einem W20. Bei 1–15 konnte sich der Saboteur unbemerkt an Bord schleichen.

BELOHNUNG

Bis hier hin mussten die Helden sich vor allem um den Einkauf von Waren, das Anwerben von Matrosen und Informationsbeschaffung kümmern. Eventuell haben ihnen einige Saboteure zugesetzt, doch die Helden sind noch auf keine allzu großen Probleme gestoßen. 100 Abenteuerpunkte können Sie ihnen an dieser Stelle geben, dazu zwei Spezielle Erfahrungen, beispielsweise für Überreden, Handel, Etikette, Kartographie, Sprachenkunde, Sagen/Legenden usw. benutzt werden können – eben jene Talente, die die Helden eingesetzt haben.

DER ROTE FÄDEN

Die Helden müssen bis zu diesem Zeitpunkt folgende Dinge erledigt haben: Ein Auftraggeber sollte sich angeworben haben, am wahrscheinlichsten Stover R. Stoerrebrandt; sie sollten sich für eine lange Reise ausgestattet haben; der Kauf von Schiffen und die Anwerbung von Matrosen sollte stattgefunden haben; optional gab es einige Ärger mit Saboteuren; die Helden sollten die Namen Klabinto und Mariella gehört haben und zuordnen können, dass beide eine wertvolle Hilfe sein können, Uthuria zu erreichen. Zudem sollte den Helden auch bekannt sein, dass die Al'Anfaner und Horasier eine Flotte losgeschickt haben und die Namen Velvenyo Morales und Indira Burbaykos als Befehlshaber bekannt sein. Und auch einige Gerüchte über Uthuria, speziell über die Rose der Unsterblichkeit sollten auch bis dann an ihr Ohr vorgedrungen sein.

KAPITEL II: DIE FAHRT DURCH DAS SÜDMEER

„Arrr, jeden Tag, wo eine Steife Brise mich umweht, wo ich den Maat brüllen höre und das Salz des Meeres auf meiner Zunge schmecke, an jedem dieser Tage fühle ich mich lebendig. Aber täusche dich nicht, Bürschchen, das Südmeer birgt zahlreiche Gefahren: Piraten, Seeschlangen, die grausame Sargasso-See. Da würde ich glatt dreimal ins Güldenland fahren, bevor ich nur einmal mein Schiff nach Süden lenke.“

—Siberius Bramstetter, Güldenlandfahrer und lebende Legende, zu einem Schiffsjungen, 1031 BF

Das zweite Kapitel des Abenteuers ist in drei Abschnitte gegliedert. Zunächst erhalten Sie allgemeine Informationen zum Leben an Bord eines Schiffes und zu Seereisen. Dies geht auch mit Zufallsbegegnungen und der Frage der Versorgung einher.

Der zweite stellt die Inseln des Südmeers vor. Hier erhalten Sie eine Übersicht über alle Inseln und wichtige Ortschaften der Charyptik und des Feuermeers, sowie einige Szenen, die Sie dort ansiedeln können.

Abschnitt Nummer drei beinhaltet einige optionale Ereignisse. Sie dienen dazu, die Helden noch einmal auf die Reise vorzubereiten, ihnen einige wertvolle Verbündete an die Hand zu geben und sich ein erstes Bild von Indira und Velveny, ihren ärgsten Widersachern, zu machen. Hier sind aber auch einige wahrscheinliche Szenen beschrieben, die sich um die Suche nach Klabinto und einen Weg durch die Sargasso-See drehen. Einige dieser Szenen finden vor der Reise ins Südmeer statt, andere während der großen Fahrt nach Uthuria. Das Kapitel endet, wenn die Helden endlich die Küsten Uthuriens erreichen.

ALLTAGSLEBEN AUF EINEM SCHIFF

„Das wird in den Geschichten über mutige Seefahrer gerne unterschlagen. Die meiste Zeit auf einem Schiff wird gearbeitet.“
—Indira Burbaykos dell'Andustra, zu einem jungen Abenteurer, 1030 BF

Zunächst erhalten Sie einen kleinen Überblick über das alltägliche Leben und die Probleme an Bord eines Schiffes. Die Übersahrt von Aventurien nach Uthuria dauert Monate, selbst bei der günstigsten Route und die Helden werden nicht an jedem Tag auf See ungeheuer, Mahlströme oder unerforschte Eilande treffen (wobei dies häufig genug geschehen wird). Sie werden sich vielmehr auch mit den ganz alltäglichen Schwierigkeiten einer solchen Reise auseinandersetzen müssen. Selbstverständlich müssen Sie nicht jedes unwichtige Geschehen ausspielen, sondern können ereignislose Tage auch zusammenfassen – wie detailliert Sie die Seefahrt darstellen wollen, liegt in Ihrer Hand. An dieser Stelle erhalten Sie jedoch alle notwendigen Hilfsmittel zur Ausgestaltung der Ereignisse. Das Schiff der Helden wird für längere Zeit der Schauplatz der Spielhandlung sein. Deshalb ist es wichtig, dass Sie ein Beziehungsgeflecht zwischen den Spielerhelden und den Meisterpersonen an Bord aufbauen. Auch hier gilt, dass Sie nicht jeden Matrosen darstellen müssen, konzentrieren Sie sich auf die wichtigsten und interessantesten Mannschaftsmitglieder und Persönlichkeiten. Weiterführende Informationen über das Leben an Bord eines Schiffes finden Sie in Efferd 89ff.

ZEITEINTEILUNG

Üblicherweise wird die Besatzung in zwei Schichten eingeteilt, die *Steuerbord-* und die *Backbordwache*. Die Steuerbordwache beginnt ihren Dienst um 4.00 Uhr, um 8.00 Uhr ist der erste Wechsel mit dem anderen Wache usw.

Durch ein Stundenglas kann der Steuermann an Bord die Zeit relativ genau bestimmen. Jede halbe Stunde kommt es zum sogenannten *Glasen*, dem Läuten der Schiffsglocke.

ÜBLICHER TAGESABLAUF

4.00 Uhr – Die Mannschaft wird vom Steuermann durch Läuten der Schiffsglocke geweckt. Zum Wachwechsel müssen alle Matrosen draußen an Deck stehen. Die Matrosen der *Backbordwache* schlafen dann einige Stunden.

5.00 Uhr – Der Smutje gibt für alle Mannschaftsmitglieder Wasser aus, Offiziere und Würdenträger erhalten einen heißen Tee.

5.15 Uhr – Beginn der *Bordmesse*

7.30 Uhr – Frühstück (meist bestehend aus starkem Tee und Schiffszwieback).

8.00 Uhr – Übernahme der Backbordwache und Beginn der normalen Arbeiten an Bord.

8.30 Uhr – Offiziersbesprechung in der Messe

11.30 Uhr – Mittagessen, bestehend aus Suppe, Brot, Früchten (falls vorrätig) und ein wenig gepökelter Fleisch zum Rohalstag. Die Offiziere nehmen in der Messe Platz.

19.30 Uhr – Abendessen

Den als *Freiwache* bezeichneten Zeitraum ohne Dienst verbringen die Seeleute mit ihren Freizeitbeschäftigungen oder schlafend in der Hängematte unter Deck.

BORDLEBEN

In ihrer Freizeit frönen die einfachen Matrosen meist dem Würfel- oder Kartenspiel, erzählen Seemannsgarn, unterhalten sich durch Tanz und Musik und zechen gelegentlich (wenn auch seltener, als eine Landratte annimmt – Rum wird üblicherweise nicht jeden Tag ausgegeben). Beliebt sind auch das Schnitzen und Knotenkunst, sowie die Reparatur von persönlichen Gegenständen und sogar Lesen (wobei dies eher bei den gebildeteren Offizieren vorherrscht).

Richtschützen, Seesoldaten und -söldner haben weit mehr Freizeit, da sie nicht an den regulären Dienst gebunden sind. Allenfalls halten sie Wache, üben ihre Kampfkünste oder pflegen ihre Ausrüstung. Dabei stehen sie häufig den Matrosen im Weg, und beide Gruppen empfinden für gewöhnlich wenig Zuneigung füreinander.

Sofern die Offiziere nichts zu tun haben, widmen sich einem Brettspiel oder aktualisieren die Seekarten, gelegentlich spielen sie auch gemeinsam einige Instrumente oder gehen ihren besonderen Vorlieben nach.

Dic Helden haben in ihrer Funktion aber durchaus die Möglichkeit, in den Zeitplan des Bordlebens einzugreifen (z. B. zusätzliche Waffenübungen abhalten lassen oder alchimistische Experimente in der Kajüte).

TÄGLICHE ENTBEHRUNGEN

An Bord eines Schiffes müssen Mannschaft und Passagiere sich täglich mit vielen Problemen herumschlagen:

Das Schiff ist eine begrenzte Umgebung. Nicht oft hat man Ruhe oder kann sich an einen ruhigen Ort zurückziehen. Die Mannschaft schläft im Lagerraum unter Deck schichtweise in Hängematten. Nur Navigator, Kapitän und die Anführer der Expedition genießen den Luxus, eine eigene Kajüte für sich beanspruchen zu dürfen.

In tropischen Gewässern wie dem Südmeer ist es unerträglich heiß und schwül. Überall hängt der Geruch von trockenem oder feuchtem Holz, salzwassergetränktem Segeltuch, feuchten Tauen, nach Algen, Muscheln und Fischen in der Luft. Seefahrer riechen nach einer Weile nicht sonderlich gut und die hygienischen Zustände sind doch eher bescheiden. Diese Gerüche durchmischen sich meist mit dem von Meersalz, das auf der Haut der Seeleute klebt und durch Wasser und Wind auf das Schiff getragen wird.

Vorräte beschränken sich auf hoher See auf Zwieback und gepökeltes Fleisch. Frisches Obst und Gemüse wird in den ersten Tagen verbraucht und muss bei Zwischenstationen auf Inseln und in Häfen neu besorgt werden, ebenso wie auch Frischwasser und Fleisch. Maden und Würmer, die im Zwieback nisten, werden meist von Seeleuten mitgegessen. Bisweilen können die Vorräte durch Fischen und Angeln aufgefüllt werden.

STRAFEN

Das Wort des Kapitäns an Bord ist unumstößliches Gesetz in weltlichen Fragen. Selbst höhere Würdenträger müssen sich dem beugen. Die Strafen werden individuell festgelegt

(in Klammern finden sich die üblichen Vergelten die einer solchen Strafe vorangehen):

Die einfachsten Formen der Bestrafung sind der *Entzug von Essensrationen* und die *längerfristige Übertragung ungeliebter Aufgaben* wie Reinigen der Bilge, Deckschrubben etc. (für leichtere Vergehen, Beleidigungen, Streitsucht).

Die häufigste Strafe stellt das öffentliche *Auspeitschen* durch den Bootsmann dar. (Schaden 2W6 SP; für Diebstahl, Beleidigung von Offizieren, Befehlsverweigerung).

Im oberen Bereich rangiert das berüchtigte *Kielholen*. Dabei wird der Bestrafte einmal (oder mehrmals) mittels eines Taus längs unter dem Kiel des Schiffes entlanggezogen. Dank scharfkantiger Muscheln und Seepocken, die an der Unterseite der meisten Schiffe haften, die sicher mörderischste Bestrafungsform. (Schaden: pro Kielgang 3W20 SP; Verletzungen entzünden sich oft, deshalb KO-Probe +6 für Wundfieber; für Sabotage, Plünderung von Waren und Vorräten).

Todesstrafen werden durch den Plankengang oder durch Auflänzen am Mast geregelt. Adlige und Würdenträger werden stattdessen meist auf hoher See oder einer einsamen Insel ausgesetzt (Piraterie, Meuterei, Mord).

KRANKHEITEN AUF BORD

Gerade auf dem engen und begrenzten Platz eines Schifffes sind Krankheiten leicht übertragbar und somit ein großes Risiko. Generell werden Schiffe unter Quarantäne gestellt, bis die Seuche erfolgreich bekämpft wurde.

Recht häufig kommt die *Seekrankheit* vor. Dem Betroffenen wird durch das Schwanken des Schifffes übel, bis er sich übergeben muss. Durch längeren Aufenthalt gewöhnen sich die meisten Reisenden sich jedoch so an den Wellengang, dass ihnen nicht mehr schlecht wird.

Efferdsieche wird meist durch eine lange Seereise ohne Landgang (sechs Wochen und mehr) ausgelöst oder aber auch durch einen *Efferdtfluch*. Ein Landgang führt aber relativ schnell wieder zur Erholung und auch *Neckerkraut* kann Abhilfe verschaffen.

Aber auch andere Krankheiten wie *Lutanas*, *Brabaker Schweiß*, *Schlachtfeldfieber*, *Rascher Wahn*, *Zorganpocken*, *Tollwut* und *Jahresfieber* können manchmal von den *Ratten* an Bord eines Schifffes oder von Wildtieren der angelaufenen Inseln ausgelöst werden.

Wundfieber (auch *Wundbrand* genannt) ist vor allem nach dem Auspeitschen oder dem Kielholen eine Gefahr. Schon so mancher Matrose ist daran zu Grunde gegangen.

Mangelkrankheiten wie *Skorbut* gibt es in Aventurien (wohl auf Grund der magischen Luft Deres) nur sehr selten.

Mehr über *Krankheiten* siehe WdS 151ff.

WIE LANGE DAUERT EINE FAHRT?

Die Länge einer Strecke ist auf dem Südmeer kaum abzuwagen. Dies hat unterschiedliche Gründe. Die Größe und die damit verbundene Schnelligkeit einer Flotte ist ebenso ein Kriterium, wie Stürme, Flauten und andere Unwetterbarkeiten. Aus diesem Grund haben wir darauf verzichtet, eine zu detaillierte Angabe über die Zeit zwischen den einzelnen Inseln anzugeben. Orientieren Sie sich an der Kar-

te, entscheiden Sie von Fall zu Fall. Damit Sie jedoch eine Orientierungshilfe haben, haben wir Ihnen eine kleine Liste mit typischen Distanzen aufgeführt. Alles in Allem sollten Sie davon ausgehen, dass die Reise von Khunchom bis nach Uthuria etwas 3–4 Monate in Anspruch nehmen sollte. Darin inbegriffen sind aber auch Flauten und übliche Unterbrechungen, wie neuen Proviant aufladen und Reparaturen.

Strecke Durchschnittliche Dauer

Hôt-Alem-Minlo	3 Tage
Minlo-Ghurenia	8 Tage
Ghurenia-Neu-Hylailos	7 Tage
Neu-Hylailos-Insel der Gefahren	13 Tage
Ghurenia-Yongustra	5 Tage
Insel der Gefahren-Uthuria	14 Tage

PROVANT UND WASSER

Die Versorgung mit Nahrung und Wasser sollte in den südlichen Meeren Aventuriens nur ein geringes Problem sein. Zwar reicht frische Nahrung nur ein paar Tage, doch Zwieback und andere Lebensmittel, die sich lange halten, können noch einige Wochen aufbewahrt werden. Die Essensvorräte werden erst nach $1W20+25$ Tage erschöpft sein. Wasser ist ebenfalls wichtig. Salzwasser kann man nicht trinken, also bleibt nichts anderes übrig, als auch immer auf die Wasservorräte zu achten. Wasser erschöpft sich üblicherweise erst nach $1W20+35$ Tagen.

Die einzige Passage, wo die Helden wirklich Probleme mit Wasser und Proviant bekommen könnten, ist die Sargasso-See und die Flautenregion. Falls Sie exakt über die beiden Werte Buch führen wollen, können Sie dies natürlich tun. Mehr zu den Gefahren von Nahrungs- und Wassermangel siehe WdS 147.

FORTBEWEGUNG AUF DEM MEER

DIE KARTE DER CHARYPTIK

Bei der Überfahrt von Aventurien nach Uthuria können Sie die beiliegende Karte als Orientierung benutzen. Die genaue Position von Strömungen, Malmströmen, Flautenregionen oder Kalmen, können Sie der Beschreibungen der Gebiete entnehmen oder selbst bestimmen. Die See des Südens ist unerforscht und nichts ist so unbeständig wie Esferds Reich.

GRUNDSTIMMUNG

Um die Grundstimmung von Maritimen Völkern oder Schiffsbesatzung, zufällig zu bestimmen, können Sie mit 2W6 würfeln und folgende Liste benutzen:

- | | |
|-------------------|-------|
| (2) Hass | +7 |
| (3) Misstrauen | +4 |
| (4–5) Skepsis | +2 |
| (6–8) Neutralität | +/- 0 |
| (9–10) Offenheit | -2 |
| (11) Wohlwollen | -4 |
| (12) Freundschaft | -7 |

DER STARTPUNKT

Der Startpunkt des Schiffes der Helden auf der Karte hängt von ihrer vorherigen Route von Khunchom aus ab (Abweichungen müssen Sie selbst bestimmen).

WINDRICHTUNG

Fall Sie während der Reise die Windrichtung bestimmen müssen, können Sie diese kleine Tabelle benutzen

Windrichtungen

- 1 = Nord
- 2 = Nordost
- 3 = Südost
- 4 = Süd
- 5 = Südwest
- 6 = Nordwest

MEERESREGIONEN

• **Meer.** Für diese Gebiete gelten keine besonderen Regeln.

• **Gefährliche See.** Hierbei handelt es sich um Untiefen oder um Gebiete die als Sargasso-See bezeichnet werden (Tanginseln und Algenteppiche). Diese Orte sind für Schiffe ausgesprochen gefährlich. Generell muss bei der Fahrt in ein solches Gebiet eine *Seefahrt*-Probe + (4 + 1W6) abgelegt werden. Bei Misslingen erleidet das Schiff Schaden nach Maßgabe des Meisters.

• **Land.** Sobald Inseln zu sehen sind, kann eine Schiff vor Anker gehen und ein Beiboot zu Wasser lassen.

• **Mahlstrom.** Bei diesen Gebieten handelt es sich um riesige Mahlströme. Es besteht eine immense Gefahr in den Mahlstrom hineinzugeraten und in die Tiefen des Meeres gezogen zu werden.

Der Kapitän muss eine *Seefahrt*-Probe + (9 + 1W6) ablegen, ansonsten drohen Beschädigungen des Schiffes. Scheitert die Probe um mehr als 10 Punkte, wird das Schiff in den Mahlstrom gerissen.

• **Passatwinde.** Wenn ein Schiff von einem Passatwind erfasst wird, kann es ein bis zwei Tage Zeit sparen. Um einen Passatwind nutzen zu können, ist eine Probe auf *Seefahrt* + 5 notwendig.

• **Kalmen.** In dem Seegebiet zwischen Sargasso-See und Uthuria befinden sich Kalmen. Kalmen sind Gebiete, wo oft wochenlang Windstille herrscht und somit Segelschiffe in Flauten geraten und lange Zeit festsitzen können. Die Flotte der Helden kann sich hier $1W20+3$ Tage nicht bewegen.

Erfolg und Patzer

Sofern eine der *Seefahrt*-Proben eine Doppel-1 zeigt, kann sich das Schiff ohne Schaden aus der Situation herausbewegen. Bei einer Doppel-20 wird der Schaden verdoppelt, bei einer Dreifach-20 geht das Schiff unter.

ZUFÄLLIGE EREIGNISSE AUF SEE

Würfeln Sie für jeden Reisetag auf jede der beiden Tabellen mit 2W20. Anschließend müssen Sie gegebenenfalls weitere Würfe machen, dies wird an entsprechender Stelle erklärt.

Ereignisse auf See

- 2–5 **Besondere Ereignisse.** Eine ungewöhnliche Begegnung findet statt. Würfeln Sie mit 1W20 auf die Tabelle **Besondere Ereignisse**.
- 6–7 **Meeresungeheuer.** Ein Meeresungeheuer nähert sich dem Schiff. Würfeln Sie mit 1W20 auf die Tabelle **Meeresungeheuer**. Bestimmen Sie jedoch zunächst mit 1W6 die Absicht des Wesens: Oft sind sie auf der Jagd nach Beute (1–3) oder zu Laichgründen oder ähnlichen Orten unterwegs (4–5), es kann aber auch sein, dass es eine rein zufällige Begegnung ist (6).
- 8–9 **Maritime Völker.** Das Schiff und ein auf oder im Meer lebendes Volk treffen aufeinander. Würfeln Sie mit 1W20 auf die Tabelle **Maritime Völker**. Bestimmen Sie jedoch mit 1W6 die Absicht der Gruppe: Meistens sind die Gruppen auf der Jagd (1–2) oder auf dem Heimweg zu ihren Artverwandten (3–4). Aber auch Handel (5) oder eine Art Kriegszug (6) sind denkbar.
- 10–13 **Schiff(e).** Es kommt zu einer Begegnung mit einem oder mehreren anderen Schiffen. Würfeln Sie mit 1W20 auf die Tabelle **Schiffe**. Bestimmen Sie jedoch zunächst mit 1W6 die Absicht des Schiffes: Es könnten beispielsweise Piraten sein (1), aber auch ein hess-indegefäßiges Expeditionsschiff (2), möglicherweise auch ein Kriegsschiff, dass Kolonien beschützen möchte (3). Meist sind es aber Händler oder Transportschiffe (4–6).
- 14–16 **Meeresbewohner.** Das Schiff der Helden stößt auf gewöhnliche Meeresbewohner (Delphin, Fischschwärme etc.).
- 17–25 **Kein besonderes Ereignis.**
- 26–28 **Sturm.** Ein Sturm zieht auf. Bestimmen Sie den Gefahrenwert mit 2W6. Das Ergebnis ist die Probener schwernis auf *Seefahrt* und andere Proben, um dem Sturm zu trotzen. Ein Scheitern der Probe beschädigt das Schiff.
- 29–30 **Flaute.** Das Schiff ist in eine Flaute geraten. Es ist nicht möglich weiterzusegeln. Die Flaute dauert 2W6 Tage an.
- 31–32 **Riffe.** Vor dem Schiff tauchen plötzlich Riffe, oder kleine Sandbänke auf. Man kann dem nur entgehen, wenn eine *Seefahrt*-Probe + (6+1W6) gelingt, ansonsten erleidet das Schiff Schaden.
- 33–34 **Nebelbank.** Dichter Nebel zieht auf. Proben für das Navigieren sind um 1W6 Punkte erschwert. Um eine Insel zu sehen muss eine entsprechend erschwerte *Sinnenschärfe*-Probe gelingen.
- 35–36 **Strudel.** Ein kleiner Mahlstrom hat sich kurzfristig auf dem Wasser gebildet. Es wird eine *Seefahrt*-Probe ab verlangt. Ist es bereits ein Mahlstromfeld, so erschweren Sie die *Seefahrt*-Probe um weitere 3 Punkte. Der Strudel verbleibt etwa einen Tag an Ort und Stelle, dann löst er sich auf.
- 37–38 **Vulkan.** Ein untermeerischer Vulkan bricht aus. Das Schiff läuft Gefahr schweren Schaden zu nehmen. Lassen Sie eine *Seefahrt*-Probe + (5+1W6) ablegen, bei Mislingen erleidet das Schiff Schaden und gerät in Brand.

- 39–40 **Jahrhundertwelle.** Unweit der Position des Schiffes hat ein Seebben eine Jahrhundertwelle ausgelöst. Befindet sich das Schiff auf offener See erleidet es Schaden, sofern dem Kapitän eine *Seefahrt*-Probe + (7+1W6) mislingt. Befindet sich das Schiff an einer Küste, ist die Welle noch viel gefährlicher.

SCHIFFSSCHÄDEN

Schiffsschaden kann auf die Takelage, den Rumpf oder die Besatzung umgesetzt werden. Mehr zu Schaden an Schiffen siehe **Efferd 124ff.**

Besondere Ereignisse

- 1–3 **Geisterschiff.** Nebel beginnt aufzuziehen und ein Geisterschiff taucht auf. Dabei kann es sich um Piraten (1–3), ein einfaches Handels- oder Transportschiff (4–5) oder vielleicht sogar um das Wasserfahrzeuge eines maritimen Volkes, wie ein Floss der Tocamuyac oder Ziliten (5) handeln. Ob die Geister gefährlich sind, können Sie anhand der Tabelle Grundstimmung ableiten. Mehr zu Geistererscheinungen auf See, siehe EW 184ff.
- 4–8 **Delphin.** Eine Schule Delphine (1–5) begleitet das Schiff eine Weile lang. Das wird als Gutes Omen Efferd gedeutet, die Moral der Besatzung erhöht sich um eine Stufe. In ganz seltenen Fällen sind es auch Silberdelfine (6). Dies wird als besonders gutes Omen gedeutet und erhöht die Moral um zwei Stufen.
- 9–10 **Wal.** Ein Grün-, Pott-, oder Zwergwal taucht auf und beobachtet kurz das Schiff.
- 11–12 **Flaschenpost.** Einer der Helden oder Matrosen entdeckt eine an der Oberfläche des Wassers treibende Flasche. Sie stammt von einem Schiffbrüchigen (1), einem Ausgesetzten von einer Insel (2), einem Liebespärchen (3) und enthält eine entsprechende Botschaft oder sie ist mit einer Flüssigkeit gefüllt (4) oder vollkommen leer (5). Im ungünstigsten Fall befindet sich darin auch eine Wesenheit, beispielsweise ein eingesperrter Dschinn oder niederer Dämon (6).
- 13–15 **Schiffbrüchiger.** Ein Schiffbrüchiger wird auf einigen treibenden Holzplanken entdeckt. Er gehörte einer Expedition nach Uthuria an (1), war auf einem Handelsschiff unterwegs (2–4) oder ist ein Pirat (5–6). Seine Herkunft können Sie anhand eines Wurfes auf die Tabelle **Schiffe** ermitteln.
- 16–18 **Wrackteile.** Das Schiff trifft auf Wrackteile eines anderen Schiffes. Es kann bei einem Segefecht (1–2) oder durch ein Unglück (3–6), wie etwa einen Sturm oder ein Riff, zerstört worden sein. Seine Herkunft können Sie anhand eines Wurfes auf der Tabelle **Schiffe** ermitteln.
- 19–20 **Dämonenarche.** Eine echte Dämonenarche kreuzt den Weg des Schiffes. Aller Voraussicht nach wird es zu einem Kampf kommen (1–4), eventuell verschwindet die Arche jedoch ohne ersichtlichen Grund (5–6).



GESCHEHNISSE AUF BORD

Meeresungeheuer

- 1–4 *Seeschlange*
- 5–8 *Dekapus*
- 9–12 *Rochen*
- 13–14 *Drachenschildkröte*
- 15–16 *Riesenkrabbe*
- 17–18 *Drache*
- 19 *Rirgit*
- 20 *Riesenqualle*

Maritime Völker (Anzahl)

- 1–7 *Tocamuyac* (2W20+10)
- 8–12 *Riso* (1W20+10)
- 13–15 *Ziliten* (1W6)
- 16–17 *Krakonier* (2W6+6)
- 18 *Ozeanier* (1W3)
- 19 *Hummerier* (1W3)
- 20 *Andere*

Schiffe

- 1–3 *Al'Anfa und Charyps* (*Biremen, Ti'remen, Dromonen*)
- 4–6 *Brabak* (*Biremen, Ottas, Karavellen*)
- 7–9 *Ghurenia* (*Thalukken, Lorschas*)
- 10–12 *Kemi* (*Thalukken, Lorschas*)
- 13–14 *Horasreich* (*Schivonen, Karavellen, Galeassen*)
- 15–16 *Bornland* (*Holken, Koggen, Schivonen*)
- 17 *Mittelreich* (*Karavellen, Karracken, Koggen*)
- 18 *Aranien* (*Ti'remen, Biremen, Thalukken*)
- 19 *Maraskan* (*Thalukken, Lorschas*)
- 20 *Andere, z.B. Thorwale, Khunchomer, Thalusianer etc.*
(*Otta, Lorschas, Thalukken*)

Ereignisse auf See

- 2–5 *Verlust von Mannschaftsmitgliedern*. Ein Mannschaftsmitglied ist über Bord gegangen und ertrinkt, wurde durch Hitzschlag, Wundbrand o.Ä. getötet. Dabei kann es sich um eine Mannschaftsmitglied (1–4), einen Offizier (5) oder einen besonderen Spezialisten (6) handeln.
- 6–7 *St.-Elida-Feuer*. Während eines Gewitters werden Takelage und Masten des Schiffes in blauklingerndes Licht gehüllt: St.-Elida-Feuer! Es besteht Gefahr, dass ein Blitz einschlägt (1–3 auf 1W6). Diese verursacht Beschädigungen. Sollt kein Schaden entstanden sein, so glaubt die Mannschaft an ein gutes Zeichen und ihre Moral steigt um eine Stufe.
- 8–9 *Krankheit*. Auf dem Schiff ist eine gefährliche Krankheit ausgebrochen (Schuld daran sind vermutlich Ratten an Bord). Die Moral sinkt um eine Stufe. Würfeln Sie mit 1W20:
 - (1–5) *Lutanas*
 - (6–8) *Brabaker Schweiß*
 - (9–11) *Schlachtfeldfeieber*
 - (12–15) *Rascher Wahn*
 - (16–17) *Zorganpocken*
 - (18–19) *Tollwut*
 - (20) *Jahresfeieber*
 Bis die Krankheit bemerkt wird, haben sich 1W3 Besatzungsmitglieder angesteckt.
- 10–13 *Verfehlung*. Ein Matrose an Bord hat sich Ärger zugezogen. Es kommt zu einer leichten Bestrafung (1–3) schweren Bestrafung (4–5) oder gar Kielholen bzw. einem Todesurteil (6). Das senkt die Loyalität der Mannschaft um 2/4/6 Punkte, je nach Bestrafung.
- 14–16 *Faulende Vorräte*. Durch Feuchtigkeit oder andere Probleme ist ein Teil der Vorräte verdorben.
- 17–25 *Kein besonderes Ereignis*
- 26–28 *Beschädigungen*. Durch Bohrwürmer, Unwetter oder anderer Umstände sind einige Teile des Schiffes beschädigt worden.

- 29–30 *Böses Omen*. Eine Sonnenfinsternis, das Missachten eines Seemannbrauchs oder das Auffinden toter Möwen lassen die Matrosen an ein schlechtes Omen glauben. Die Moral sinkt um eine Stufe.
- 31–32 *Gute Winde*. Der Wind ist heute besonders günstig. Sofern sich die Mannschaft anstrengt (*Seefahrt-Probe +3*) kann man sich die Windrichtung für den heutigen Tag aussuchen.
- 33–34 *Ablenkung vom Alltag*. Die Mannschaft ist am heutigen Tag besonders gut gelaunt, sei es durch Seemannslieder, eine Extrapolition Essen / Rum, oder dass das Essen des Smutje besonders gut schmeckt. Die Loyalität steigt um einen Punkt.
- 35–36 *Luftspiegelung auf See*. Eine Fata Morgana eines Schiffes oder einer Insel ist zu sehen.
- 37–38 *Feuer!* Ein Feuer ist an Deck ausgebrochen.
- 39–40 *Meuterei*. 3W6+5 Besatzungsmitglieder planen eine Meuterei. Dabei versuchen sie vor allem die Helden und die Offiziere auszuschalten (meist während der Nacht).

DIE WEGE DER KONKURRIERENDEN EXPEDITIONEN

Nachfolgend wollen wir Ihnen die Routen der beiden anderen Flotten beschreiben. Beachten Sie bitte, dass dies die Wege sind, die Indira und Velvenyo zurücklegen werden, falls sie nicht durch Ereignisse des Abenteuers dazu gezwungen werden umzuplanen.

DIE ROUTE DER HORASIER

Indira war schon öfters im Südmeer unterwegs, dennoch war es ihr bislang verwehrt eine Passage durch die Sargasso-See zu finden. Nach der Nachricht von der Rückkehr der al'anfanischen Expedition schöpft sie jedoch die Hoffnung, dass es einen Weg durch den Seetangteppich gibt. Sie besticht einen der al'anfanischen Matrosen von der rückgekehrten Mannschaft, der ihr den Hinwies gibt, dass in Ghurenia ein Seemann namens Klabinto lebt, der eine Karte hat und die Efferia für echt hält. Zwar hatten die Al'anfaner bei ihrer ersten Überfahrt mehr Glück als Verstand und den Weg nur durch Zufall gefunden, die Karte

Klabintos schien jedoch die Küstenverläufe gut wiedergegeben, sodass der Seemann davon ausgeht, dass die Gerüchte um ihn der Wahrheit entsprechen. Also segelt Indira Richtung Ghurenia, mit einem Zwischenstopp in Brabak. In der mittelreichischen Enklave hört sie die Gerüchte über Mariella und sucht sie auf.

Von Höt-Alem aus geht ihre Fahrt Richtung Ghurenia, wo sie versuchen wird, an Klabintos Karte zu gelangen und sich voraussichtlich einen Kampf mit Velvenyo und den Helden liefern wird.

Nachdem sie die notwendigen Informationen erhalten hat, segelt sie weiter zur Insel der Zyklopen, wo sie einem Hinweis von Klabinto nachgehen wird. Allerdings deutet Indira den Hinweis falsch und fährt weiter Richtung Süden, wo sie zwar die Sargasso-See umfahren kann, aber weit nach Westen abgetrieben wird, schließlich auf die Jaguарinseln und gerät dort in Gefangenschaft der Nyamaunir, woraus die Horasier sie nur mit Mühe befreien können. Weitere schlechte Winde treiben sie dann endlich an die uthurische Küste, jedoch viele hundert Meilen weiter nach Westen als von ihr angedacht.

DIE ROUTE DER AL'ANFANER

Kapitän Morales wird zunächst mit den Heimkehrern sprechen und wie Indira abwägen, ob Klabintos Karte nicht vorteilhaft wäre. Er setzt Kurs auf Minlo, wo er nochmals Proviant auflädt, dabei jedoch durch Aufständische in Gefahr gerät.

In Ghurenia trifft er auf Indira und die Helden, wo es zu einem Wettkauf um Klabintos Karte kommt. Velvenyo steht zunächst als Verlierer da, wagt aber trotzdem die Weiterfahrt. Zwar bleibt er lange Zeit in der Sargasso-See stecken, doch gelingt es ihm anschließend, den Archipel der Risso zu erreichen. Dort ist er jedoch gleichermaßen Anfeindungen der Brabaker wie der Risso ausgesetzt, sodass er sich entschließt, schnell weiterzusegeln.

Das letzte Stück der Fahrt nach Uthuria ist von Flauten und Stürmen geprägt, aber schlussendlich gelingt es Velvenyo, das Festland zu erreichen, etwa 200 Meilen östlich von Porto Velvenya.

VON INSEL ZU INSEL

„Ich höre den Ruf der Robben, ich spüre die wehklagende See und schmecke das Salz in der Luft. Das Südmeer ist voller Wunder, aber es ist auch gefährlich. Hier wirst du sowohl den Kreaturen Efferds begegnen als auch den Scheusalen seiner verderbten Schwester.“

—Mariella zu einem Helden kurz nach der Abreise von Höt-Alem

Nachfolgend finden Sie eine Beschreibung aller Inseln und wichtiger Orte, die die Helden bei ihrer Expedition nach Uthuria aufsuchen könnten. Es ist hier keine Reihenfolge vorgegeben, in welcher die Helden die Orte aufsuchen müssen, denn es ist ungewiss welchen Weg das Schiff/die Flotte der Helden einschlagen wird.

Dabei finden Sie eine kleine Zusammenfassung, z.B. welche Dörfer und Völker dort zu finden sind, aber auch welche Ressourcen die Inseln bergen und Szenariovorschläge, die sie dort stattfinden lassen können.

SÜDLICHE CHARYPTIK

Dieser Teil des Südmeers ist noch relativ gut erforscht. Insbesondere Trahelien besitzt hier einige Inselkolonien, die die Kemi eifersüchtig gegen jeden alfanischen Versuch der Übernahmen verteidigen würden.

Außer den beschriebenen Inseln gibt es hier noch etwa ein halbes Dutzend weiterer Eilande, die sehr klein sind, aber als Piraten- oder Schmugglerversteck dienen können.

KÖNIG-KACHA-ARCHIPEL

Name: König-Kacha-Archipel

Zugehörigkeit: Trahelien

Orte: keine

Bewohner: keine, gelegentlich Seefahrer und Kemi

Personlichkeiten: Erl Swafnirson* (76, Thorwaler, der vor mehr als 30 Jahren hier strandete und nie das Glück hatte, entdeckt zu werden, dem Wahnsinn nahe)

Flora und Fauna: Vögel, Echsen, Insekten

Ressourcen: Wasser, minimal Proviant (durch einige wenige Tiere)

Die Lage dieser Inselchen ist fast unbekannt. Nur wenige Kapitäne, darunter vor allem die der Kemi, wissen wo sich der König-Kacha-Archipel befindet. Sollten die Helden Ankhsa dabei haben, so kennt sie den Archipel und kann ihnen davon berichten. Ansonsten können sie den Standort nur von einem Schmuggler, Kemi oder von Klabintos Karte in Erfahrung bringen. Doch die Insel mag auch für die Helden nur einen geringen Nutzen haben.

Hier leben keine Menschen, nur einige Tiere wie kleinere Vögel, Echsen und Insekten. Dafür gibt es hier jedoch die Möglichkeit Süßwasser aufzunehmen und so seine Wasservorräte wieder aufzustocken. Ab und an wird der Archipel von einem kemischen Schiff aufgesucht (1 auf 1W20), aber auch der Kapitän des trahelischen Schiffes hat nur vor, die Wasservorräte aufzufüllen. Ansonsten gibt es hier nichts von großem Interesse.

Szenariovorschläge:

Die Helden erreichen den Archipel und suchen auf einer der Inseln nach einer Möglichkeit, ihre Wasservorräte aufzufüllen. Während des Landgangs können sie die exotische Natur des Eilandes studieren und so einige neue Tierarten entdecken: *Purpurvögel* mit langen Wimpern, *Wasseralamander* und die schon als ausgestorben gegoltenen *Rohalsmücken*, denen man nachsagt, dass sie recht intelligent sind.

Für einen Forscher unter den Helden kann die Tierwelt ein Fundus neuen Wissens und so mancher neuer Erkenntnis sein. Zum einen kann eine der neuen Tierarten nach einem der Helden, seinem Entdecker oder einer verehrten Person benannt werden, zum anderen kann ein Naturkundler hier

innerhalb von zwei Tagen eine Spezielle Erfahrung auf *Tierkunde* erhalten

Die Inseln beherbergen zwar nur wenige Gefahren, aber dennoch gibt es ein Tier, welches auch einem der Helden gefährlich werden kann: die Tumba-Echse. Diese an einen Waran erinnerte Echse ist nicht nur einen halben Schritt länger als sein Verwandter, sondern auch ungemein aggressiv. Sogar menschengroße Wesen werden als Beutetiere betrachtet. So mag es sein, dass einer der Helden, welcher die Insel erkundet, auf eine sich sonnenende Tumba-Echse trifft.

Tumba-Echse

Biss:

INI 7+1W6 **AT** 13 **PA** 5 **TP** 1W6+5* **DK** H
LeP 35 **AuP** 60 **MR** 7 **RS** 3 **WS** 10 **GS** 4

Beute: 30 Ration Fleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen

*) **Gift:** Wirkung: 2W6+2 SP / 1W6+1 SP; Beginn: sofort; Dauer: einmalig; Stufe: 7 (tierisches Gift)

Konfliktverhalten: Verteilen sich gleichmäßig auf ihre Gegner und versuchen, mit Verbeißen-Angriffen anzugreifen. Wenn zwei Bestien ausgeschaltet sind, flieht der Rest.

Auch wenn die Lage des Eilandes ein gutgehütetes Geheimnis ist, kennen dennoch einige Schmuggler den Standort. Zu allem Überfluss halten sich gerade einige Südmeerpiraten auf dem Archipel auf (insgesamt 2W20+4). Sie und die Helden haben zu Beginn einander noch nicht bemerkt, da sie an unterschiedlichen Buchten an Land gegangen sind, doch wenn die Helden die Insel absuchen, entdecken sie die Piraten am Strand. Sie haben gerade ihren Kapitän Noger umgebracht, sein Steuermann Gerio ist nun der neue, starke Mann und überlegt nun gerade, wo der Schatz war, den sein Vorgänger auf der Insel vergraben hat. Falls die Helden den Piraten Paroli bieten können, so versuchen sie sich eher als einfache Seeleute auszugeben und die Helden zu schwächtigen. Lässt man die Piraten von der Grünen Panther (ein Holken) in Frieden, so gehen sie auf Schatzsuche, was aber mindestens sechs Stunden und weitere drei Todesopfer der Mannschaft erfordert. Dann endlich haben sie die Stelle mit der Markierung (ein Boronsrad) gefunden. Der Schatz ist dort vergraben, eine einzelne Truhe mit dem Beutegut der letzten Jahre (etwa 500 Dukaten in Silber- und Goldmünzen, ein wenig Schmuck, einige Opale und Saphire, kemische Boronsstatuetten aus Onyx und Jadestückchen der Darna).

Piraten

Eigenschaften: **MU** 13 **KL** 11 **IN** 12
CH 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Säbel:

INI 10+1W6 **AT** 15 **PA** 12 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfdolch:

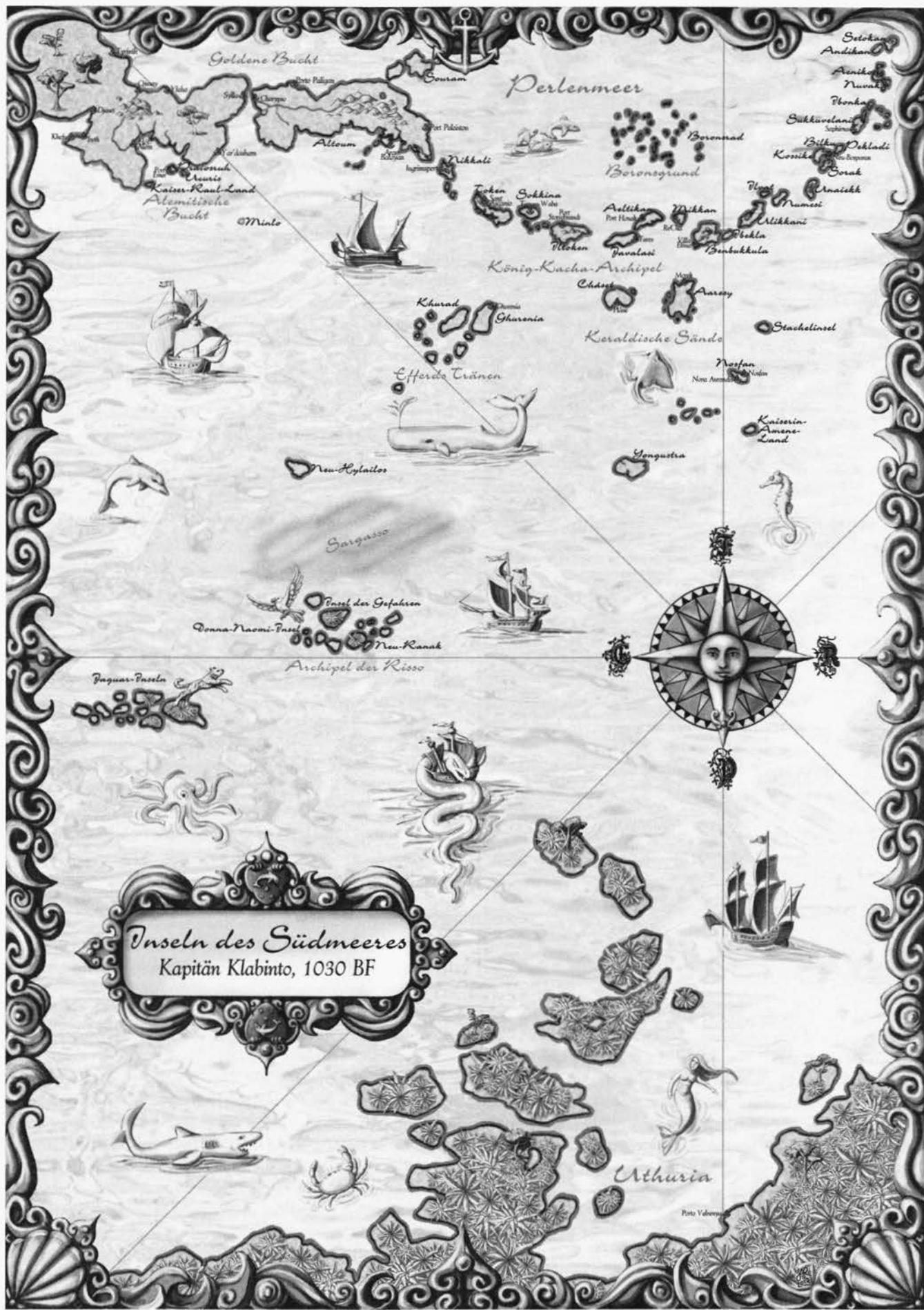
INI 10+1W6 **FK** 17 **TP** 1W+1

Rauen:

INI 9+1W6 **AT** 13 **PA** 11 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Vorteile/Nachteile: Balance / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag



Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10
Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchschläge ein (+2 bis +4), um in maximaler DK zu bleiben.

Kemi

Die in Südaventurien verbreiteten Kemi sind ein Volk sumurisch-tulamidischer Abstammung, welches schon vor Jahrtausenden eine eigene Hochkultur in Uthuria errichtet hat. Vom Südkontinent wurden sie als Dienervolk von Pyrdacors Echsen wieder nach Avnturien zurückgeschickt, wo sie im Laufe der Zeit eine eigene Kultur herausbildeten, die aber nur ein Abglanz ihres großen uthurischen Reiches ist.

Cháset

Name: Cháset

Zugehörigkeit: Trahlien

Orte: Plâne (200 Ew., Boron-Tempel, 15 Stadtwachen, 10 Laguan-Ordenskrieger)

Bewohner: Kemi, Chi'Rtsa (Achaz), Zzszz (Achaz)

Persönlichkeiten: Nebib al'Plâne* (56, dicklich, Despot mit mercantilem Interesse, verantwortlich für die Vertreibung der Utulu), Rico al'Plâne* (34, Sohn des Inselherrschers, ein Scheusal), Raz'Sar* (Häuptling der Zzszz, versklavt gerne Menschen), Krizach* (Schamane der Chi'Rtsa, bevorzugt die magische Beherrschung von Warmblüter)

Flora und Fauna: übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Rauschkräuter (vor allem Ilmenblatt, Samthauch), Tabak, Holz (Ebenholz, Mohagoni), Tee, Gewürze

Cháset ist eine Provinz Trahliens und Lieferant für Rauschkräuter, Täbakk, Tee und Gewürze. Die Insel ist von weißem Sandstrand umgeben und von dichtem Dschungel überzogen. Dennoch gibt es hier einige Siedler Trahliens, die auf kleinen Plantagen oder in gesicherten Forts leben.

Im westlichen Teil der Chásets liegen die Pehukem-Sümpfe, in welchem die beiden Waldinsel-Achaz-Stämme der Chi'Rtsa und der Zzszz leben. Beide Stämme liegen in einem dauerhaften Krieg, lassen aber dabei die Siedler weitgehend in Frieden.

Hauptort der Insel ist Plâne im Süden der Insel. Dort kontrolliert die kemische Handelsfamilie Al'Plâne die Warenströme nach Trahlien. Vor etwa 35 Jahren lebten auf der Insel noch Utulu vom Stamm der Maschwongi, doch die Kemi dezimier-

ten sie durch Krieg und eingeschleppte Krankheiten. Seitdem herrscht die Familie Al'Plâne mit harter Hand über die Insel und ist Garant für die Versorgung der übrigen kemischen Kolonien und der Heimat mit allerlei wertvollen Rohstoffen.

Szenariovorschläge:

• Falls die Helden sich auf die Insel begeben, werden sie von dem dortigen Herrscher Nebib gebeten, seinen Sohn Rico zu suchen. Er ist vor einigen Tagen mit einigen Freunden bei einer kleinen Expedition in den Pehukem-Sümpfe verschollen. Er verspricht ihnen dafür auch umsonst ihre Vorräte aufzufüllen. Die Helden können in den Sümpfen einige tote Kemi entdecken, die Freunde von Rico. Von ihm jedoch fehlt jede Spur, bis sie auf die Achaz des Chi'Rtsa-Stammes stoßen. Diese haben Rico entführt, um ihn mittels eines magischen Rituals zu ihrem willfährigen Diener zu machen. Sie wollen ihn beherrschen, um Nebib zu überzeugen, eine Strafexpedition gegen den benachbarten Stamm der Zzszz zu starten. Die Helden können versuchen Rico zu befreien, der sich aber an den Achaz furchtbar rächen will.

• Die Helden werden von Rico zu einem großen Fest eingeladen. Zunächst sollten die Helden eine *Etikette*-Probe bestehen, um sich den Bräuchen der Kemi anzupassen. Rico nimmt dort den galanten Gastgeber, aber die Helden können auch sehen, wie er eine Sklavin misshandelt und schlägt, weil sie einen Fehler gemacht hat. Er lobt in großen Tönen das Leben der alanthanischen Granden und will ihnen nacheifern. Nach dem erheimlich Samthauch zu sich genommen hat, will er sich an einer Helden oder einer verheirateten Frau vergehen und sorgt vermutlich bei der Heldengruppe für einen Eklat.

• Sollten die Helden die Insel ein wenig erkunden, werden sie auf eine Stelle nahe der Stadt Plâne stoßen, wo sie Überreste einiger Utulus finden können (*Sinnenschärfe*-Probe). Das Massengrab wurde ausgehoben, um die Sterbenden zu begraben, bevor Aasfresser angelockt werden. Sofern die Helden die Knochen entdeckt haben, werden einige Krieger des Laguan-Ordens sie von dort vertreiben, mit der Begründung, dass es heilige Erde sei.

Forschen die Helden ein wenig nach und befragen die einfachen Bewohner Plânes (*Gassenwissen*-Probe +6, bei Misslingen droht gewaltsamer Ärger mit den Laguan-Ordenskriegern und eine Gerichtsverhandlung mit Nebib und seinem Sohn Rico), so können sie herausfinden, dass vor einigen Jahrzehnten Nebib dafür verantwortlich war, dass die Utulu vertrieben oder getötet wurden. Auch den letzten Maschwongi namens Kahuru finden Sie, der ein Leben als Säufer fristet. Er wünscht sich nichts schmäler als Rache für den Tod seiner Sippe und Familie.

Ob die Helden etwas gegen Nebib unternehmen wollen, hängt natürlich von ihnen ab. Die Laguan-Ordenskrieger sind ihm alle treu ergeben, sein Sohn ein übler Despot genau wie er. Die restlichen Kemi sind geteilter Meinung, da einige von ihnen die Familie Plâne nicht besonders gut leiden können. Auch unter den Boron-Gewächten gibt es einige, die dem Befehlshaber der Insel es immer noch übel nehmen, dass er die Utulus nicht borongefällig bestattet hat. Falls die Helden einen Aufstand wagen sollten, werden sie es jedoch mit der Stadtwache und dem Laguan-Orden zu tun bekommen.



Laguan-Ordenskrieger

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 36 AuP 35 MR 6 RS 6 WS 9 GS 5

Brabakbengel:
INI 11+IW6 **AT** 16 **PA** 13 **TP** 1W6+5 **DK N**

Sklaventod:
INI 11+IW6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK N**

Rauen:
INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**

Leichte Armbrust:
INI 11+IW6 **FK** 20 **TP** 1W6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Ordenstracht), Linkhand, Schildkampf I Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 4, Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 6, Überreden 3

Erfahrene Ordensmitglieder: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Die Laguans-Ordensmitglieder hören auf die Befehle ihres Anführers und kämpfen bis zum Tod

Stadtwachen

Eigenschaften: MU 14 KL 10 IN 14
CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 13 SO 6
LeP 34 AuP 35 MR 3 RS 3 WS 9 GS 7

Sklaventod:
INI 11+IW6 **AT** 15 **PA** 15 **TP** 1W6+4 **DK N**

Rauen:
INI 10+IW6 **AT** 15 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK H**

Leichte Armbrust:
INI 11+IW6 **FK** 20 **TP** 1W6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder Iryanleder etc.), Linkhand, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 6, Überreden 6

Erfahrene Stadtwachen: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Die Stadtwachen sind eher feige und fliehen oder ergeben sich, wenn sie 7 oder mehr SP erlitten haben.



ANTERROA

Name: Anterroa (Kemi: Åaresy)

Zugehörigkeit: Trahelen

Orte: Kcht'l (300 Ew., Tempel echsischer Gottheiten, etwa 30 Tempelwächter), Morek (200 Ew.)

Bewohner: Kemi, Achaz, Utulu (Kannibalen)

Persönlichkeiten: Choratllal* (Leviatan, Herrscher der Achaz),

Keron der Chorhoper* (44, Piratenkapitän, eifrig gläubig, aber auch grausam), Setepen Eroet* (33, Bürgermeister von Morek, machtlos und Spielfigur der Piraten), Imát Veser'thep*(67,

Boron-Geweihter, gutmütig und hilfsbereit), Aldare Casibelli* (28, Direktorin des Crongefängnisses, eine harte Frau, die keine Gnade kennt), Djerkem* (40, Adares Mann, noch grausamer als sie), Bafonga* (30, Stammeskrieger der Kannibalen, isst gerne hellhäutige Menschen)

Flora und Fauna: übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Perlen

Besonderheiten: Gefängnis Tashcár

Im Osten von Chäset liegt die größere Insel Anterroa. Der größte Teil der Insel ist von Mangrovenwäldern bedeckt, der Norden jedoch von einem hohen Gebirge. Zwar ist auch diese Insel eine Kolonie Traheliens, aber hier leben auch noch einige Utulu-Stämme, die kannibalischen Riten frönen. Und auch Waldinsel-Achaz in größeren Mengen bewohnen Anterroa. Sie leben vor allem in der Stadt *Kcht'l* in der Mitte der Insel, gut verborgen von den Augen der meisten Menschen. Ihr Herrscher ist ein Leviatan aus einem längst vergessenen Herrschergeschlecht des 11. Zeitalters, der auf den Namen *Chorallal* hört.

Im Norden der Insel findet man den Piratenhafen *Morek* und ein kleines Kloster, in welchem eine Handvoll Noioniten leben. Vor der Insel kann man nach Perlen tauchen, allerdings beansprucht das Kemireich die Perlen als Eigentum. Um Anterroa herum gibt es einige weitere, dichtbewaldete Inseln und auf einer von ihnen befindet sich das Gefängnis *Tashcár*. Hier lassen die Trahelier ihre unangenehmsten Gefangenen verschwinden, denn eine Flucht von der Insel ist so gut wie unmöglich.

Szenariovorschläge:

Die Geweihten des Boron-Kloster der Noioniten haben unter den Patienten einen Seemann mit nur einem Auge, der behauptet, er habe Uthuria erreicht. Der Mann hat keinen Namen und spricht die meiste Zeit in unzusammenhängenden Sätzen oder gibt Gedichte und Lieder von sich. Wenn er die Helden jedoch sieht, dann sieht er sie eindringlich an und sagt „Schwingen der Dunkelheit auf einem Thron aus Blut und Gold“. Danach schreit er oder schweigt, bis die Helden das Kloster wieder verlassen haben.

Tatsächlich ist Hagen ein Seemann aus Ghurenia, der einst in Uthuria ankam und von Klabinto wieder mitgenommen wurde. Er hat die Khartariak erblickt, was ihn seinen Verstand raubte. Sollten die Helden sich drei Tage lang mit ihm beschäftigen und ihnen eine *Heilkunde Seele*-Probe gelingen, so wird er Vertrauen zu ihnen fassen und will sie begleiten. Der Seemann kann als Joker fungieren und manche nützliche Information preisgeben.

Der relativ hilflose Bürgermeister von Morek möchte die Piraten vertreiben, hat jedoch keine Ahnung wie. Er bittet die Helden bei ihrer Ankunft heimlich um Hilfe, wird aber von Keron dem Chorhoper erwischt und gefangen genommen. Der Pirat schlägt vor, dass die Helden an der „Verhandlung“ teilnehmen und mit entscheiden dürfen, was mit dem Bürgermeister wird. Keron lässt sich auch auf ein Götterurteil im Kampf ein, er will jedoch ein wenig Spaß haben und Setepen eine Lektion erteilen. Haben die Helden einen Matrosen mit der Eigenschaft *Schmugglerverstecke* dabei, so sind etwaige Proben auf Überreden um 2 Punkte erleichtert.

Sofern die Helden auf einer der karmischen Inseln für Ärger gesorgt haben (z.B. durch die Mitnahme einiger der Perlen) und gefangen wurden, wird man sie in das Gefängnis bringen. Der Ort ist unheimlich und wird von einem sadistischen Paar geleitet, das auch vor Folter nicht zurückschreckt. Ob die Helden entkommen können, hängt ganz von deren Fähigkeiten ab. Das Gefängnis ist aber auf Zauberer und Geweihte nicht vorbereitet und hat dementsprechend nur wenige Schutzmaßnahmen zu bieten.

Dennoch sorgen hier einige Wächter für Ruhe und Ordnung und die Helden müssen sich auf Ärger gefasst machen.

NOSFAN

Name: Nosfan

Zugehörigkeit: Traheliens

Orte: Nova Aurandis (170 Ew., Boron-Schrein und Peraine-Schrein), Nosfan (100 Ew., Piratennest, Taverne *Krone des Südmeers*, Ruinen eines alten Boron-Tempels)

Bewohner: Kemi, Horasier

Persönlichkeiten: *Lasabella Cordovana* (31, Bürgermeisterin von Nova Aurandis, eine ehemalige Geliebte des Entdeckers Jacomo, liebeshungrig, aber auch gutmütig), *Kirla Pfirsischfang* (43, drolle Wirtin der Taverne, die ihre Angestellten auch vermietet)

Flora und Fauna: übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung

Besonderheiten: Ruinen eines alten Boron-Tempels aus den Dunklen Zeiten

Auch Nosfan gehört zu den Provinzen Trahelien. Der einzige größere Ort ist *Nova Aurandis*, der nach dem Entdecker der Insel, *Jacomo Aurandis*, benannt ist.

Im Norden befindet sich noch ein Piratennest namens *Nosfan*. Die Kemi haben den Hafen in Ruhe gelassen und eine Kooperation mit den Seeleuten geschlossen, sodass sie die trahelischen Schiffe in Frieden lassen und sich auf die Handelswaren anderer Reiche stürzen. Dennoch war Nosfan nicht immer ein Piratenhafen. Spuren älterer Behausungen, unter anderem ein längst zerfallener Tempel des Boron, legen Zeugnis ab, dass Nosfan ein bedeutenderer Hafen war. Und tatsächlich: Die Ursprünge der Siedlung reichen bis in die Dunklen Zeiten zurück. Einst wurde hier ein Stützpunkt für die Segler des *Bosparanischen Reiches* errichtet, die von hier aus das Südmeer erkunden wollten und den Handel kontrollierten.

Szenariovorschläge:

In Nova Aurandis werden die Helden freundlich willkommen geheißen und von Bürgermeisterin *Lasabella* zu Trunk und Speise eingeladen. Die Horasierin ist auf der Suche nach rhabjagefälligen Abenteuern und hat beschlossen, einen der Helden zu verführen. Der Held mit dem besten Aussehen oder der am besten gelungenen CH-Probe wird sich ihrer recht eindeutigen Avancen kaum erwehren können (etwaige *Betroffen*-Proben gegenüber Lasabella sind grundlegend um 7 Punkte erleichtert). Sollte sich der Held nicht dagegen wehren, so ist sie auch bereit die Expedition mit frischer Nahrung und Wasser zu einem guten Preis zu unterstützen (etwa 50% weniger). Geht kein Held darauf ein, wird sie zwar nicht zornig, ist aber enttäuscht und der Preis wird deutlich höher sein (etwa 25% höher). Sollten sich die Helden auf einer anderen Insel es sich mit den Kemi-Herrschern verscherzt haben, so wird Lasabella sie beschützen und ihnen weitere Hilfen gewähren.

Optional kann es auch passieren, dass Kapitän Jacomo die Insel in dem Moment anläuft, wo einer der Helden zusammen mit Lasabella Rahja huldigt. Es kann entweder zu ei-

nem Versteckspiel kommen, um dem gehörnten Geliebten zu entgehen (1–2 auf 1W6), oder zu einem Duell, um seine Ehre wieder herzustellen (3–4 auf 1W6). Eventuell hat er den Helden auch bemerkt und es lässt ihn kalt (5–6 auf 1W6).

• In Nosfan hingegen geht es rauer zu. Das Piratenversteck kann zwar leicht gefunden werden, aber nur eine Besatzung, die einen Matrosen mit der Eigenschaft *Schmugglerverstecke* dabei hat, wird freundlich aufgenommen. Bei Kirlas Taverne können die Helden allerlei Gerüchte hören, auch über Klabinto, die übrigen Inseln der Kermi und die dortige Politik. Während sich die Helden den aufdringlichen Huren und Lustknaben erwehren müssen, weiß Kirla möglicherweise auch mehr über Indira und Velvenyo zu berichten. Mittels einer Überreden-Probe +4 und ein paar Silberstücken kann man sie zum Reden bringen. Sie berichtet davon, dass Indira hier häufiger eingekehrt ist, jedoch nicht in den letzten Monaten. Sie hat Nachforschungen über den alten Boron-Tempel angestellt und sich über Klabinto und andere Seefahrer informiert. Über Indira kann sie eigentlich nur Gutes berichten, da sie selbst gegenüber den Gesetzlosen ein Auge zugedrückt hat und sich nicht in deren Angelegenheiten eingemischt hat. Nur Bürgermeisterin Lasabella mochte Indira nicht, da sie offenbar schon mal ein Auge auf Kapitän Aurandis geworfen hatte.

• Sollten sich die Helden für die Ruinen des alten Boron-Tempels interessieren, so werden sie vor allem einige Schriftzeichen an den Steinen erkennen. Es handelt sich dabei um Bosparano, welches die Helden aber nur mit einer entsprechenden Lesen/Schreiben-Probe +7 entziffern können. Die Schriften geben zumindest noch her, dass der Tempel in den frühen Jahren der Dunklen Zeiten erbaut wurde und als Stützpunkt des Reiches im Süden diente. Einige Namen von Priestern sind erhalten, aber auch ein Hinweis, dass sich der Pfeil des Uthar irgendwo weiter im Süden befindet und das Dunkle Licht des Herrn zu ihm führt.

(Der Pfeil des Uthar soll ein Geschenk des Boron sein und ein heiliges Artefakt, das Dunkle Licht hingegen ist ein deutliches Anzeichen dafür, dass auch die Bosparaner das Geheimnis der Insel der Zyklopen kannten und möglicherweise auch in Uthuria gelandet sind ...)

KAI SERIN-AMENE-LAND

Name: Kaiserin-Amene-Land

Zugehörigkeit: Trahelien

Orte: Kral-Dörfer der Kaburu

Bewohner: Utulu (Kaburu, Kannibalen)

Persönlichkeiten: Merion von Chetoba* (55, horasischer Großwildjäger, leicht überheblich)

Flora und Fauna: übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung

Besonderheiten: keine

1011 BF entdecke ein horasisches Schiff diese Insel, erforschte jedoch nur die äußeren Bereiche. Das Landesinnere wurde bis heute nicht gründlich durchkämmt, da man der Insel nur eine geringe Bedeutung zumaß. Zudem lebt hier auch ein kannibalischer Utulu-Stamm, der sich *Kaburu* nennt. Fremde werden stets als Bedrohung betrachtet, gejagt und verspeist, um deren Kraft in sich aufzunehmen.

Szenariovorschläge:

• Falls die Helden das Kaiserin-Amene-Land aufsuchen, werden sie zunächst keine Spuren von Leben erkennen. Sie können sich auf die Suche nach Frischwasser begeben, aber auch die Insel erkunden, da nicht einmal das Horasreich bislang sich die Mühe gemacht hat, dass Eiland zu durchforsten. Bei der Erkundung können sie auf Spuren von Tieren, später aber auch auf die von Menschen stoßen (*Fährtensuche*-Probe +6). Sollten die Helden unvorsichtig sein, so kann es passieren, dass sie in einer der Netzfallen der Eingeborenen tappen (*Sinnenschärfe*-Probe +7 oder *Gefahreninstinkt*). Die Kannibalen werden Gefangene zunächst in ihr kleines Kral-Dorfbringen und dort eine Zeremonie vorbereiten, um die Weißhäutigen zu opfern. Die Kaburu ehren jedoch den Gott der Sonne und lassen sich von Feuer- und Lichtzaubern ebenso wie von einem Sonnenzepter beeindrucken, sodass man gar mit ihnen verhandeln kann (*Überreden*-Probe +4). Ansonsten bleibt nur, die Flucht zu ergreifen. Die Kaburu sind es nicht gewohnt ihrem Essen durch den Dschungel hinterher zu laufen und werden möglicherweise schneller aufgeben, als erwartet.

• Irgendwo am Sandstrand können die Helden eine Flasche entdecken. Sie enthält eine mit Blut geschriebene Nachricht auf einem Fetzen Leinen: *Hilfe Kerald*.

Sie wurde von einem Matrosen, der vor einigen Jahrzehnten auf den Keraldischen Sänden gestrandet war geschrieben. Mittlerweile ist der Mann tot, doch seine Flaschenpost ist bis zum Kaiserin-Amene-Land geschwemmt worden. Die Helden mögen ein wenig rätseln, doch auch wenn sie mit Kerald die Sände identifizieren können, so werden sie das Geheimnis der Botschaft wohl nie herausfinden.

• Der egozentrische Adlige und Großwildjäger *Merion von Chetoba* hat mit einem Handelsschiff und einer kleinen Gruppe von Jägern auf die Insel begeben, um dort nach jagdbarem Großwild Ausschau zu halten. Es könnte zu einer Begegnung zwischen ihm und den Helden kommen. Merion ist freundlich, aber ein wenig überheblich, da er von der Überlegenheit des Horasreiches überzeugt ist. Er hat von Indiras Expedition gehört und hegt keinen Zweifel, dass sie gewinnen wird. Während er die Helden auf die Jagd nach den als ausgestorben engelnden Dodo-Vögeln einlädt, kommt es zu einer unliebsamen Begegnung mit einer größeren Gruppe von Klapperechsen, einer heimischen Tierart, die etwa die Größe eines Menschen erreicht und Menschen gehören auch zu ihrem Speiseplan. Die Klapperechsen kündigen sich durch ein Klappern an, dass sie vor einem Angriff von sich geben. Merion ist auf einem Pferd unterwegs, was bei diesem Geräusch die Flucht ergreift und ihn abwirft, sodass er den Echsen schutzlos ausgeliefert ist.

Klapperechse

Biss:

INI 10+IW6	AT 14	PA 8	TP IW6+6	DK H	
LeP 22	AuP 60	MR 7	RS 3	WS 10	GS 8

Beute: 30 Ration Fleisch

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen

Konfliktverhalten: Die Echsen sind sehr intelligent und greifen immer in kleinen Rudeln von IW6+3 Tieren an. Sie kämpfen gerne zusammen gegen einzelne Gegner, versuchen sie zu töten und wenden sich dann einem neuen Ziel zu. Sie fliehen erst, wenn ihre LeP unter 10 gesunken sind oder die Hälfte von ihnen die Flucht ergriffen hat.

KERALDISCHE SÄNDE

Name: Keraldische Sände (auch Keraldische Strände)

Zugehörigkeit: keinc

Orte: keine

Bewohner: keinc

Persönlichkeiten: keine

Flora und Fauna: Salzwasserkrokodile, Wasserschildkröten, Meeresschnecken, Keraldische Rochen, große Artenvielfalt

Ressourcen: keine

Besonderheiten: seltsame Strukturen unterhalb des Wassers und des Sandes

Etwa zwei Tage von Nosfan entfernt, erheben sich die Keraldischen Sände. Dabei handelt es sich um eine sandige Erhebung mitten im Meer, die schon ein Problem für so manches Schiff mit großem Tiefgang dargestellt hat.

Auch wenn es hier nur Sand gibt, soweit das Auge reicht, so beherbergen die Keraldischen Sände eine große Artenvielfalt. Besonders bemerkenswert sind die übergroßen blauen Rochen, die nach der Erhebung benannt sind.

Unter der Meeresoberfläche befinden sich seltsame Strukturen, die ähnlich einem Bauwerk wirken, doch noch hat niemand die Zeit aufgebracht, sich dieses Geheimnis näher anzuschauen. Denn Süßwasser oder auch Vegetation sucht man hier vergebens, sodass die Keraldischen Sände nur selten angefahren werden.

Szenariovorschläge:

Die Helden haben sich in die Nähe eines Fiablageplatzes der Keraldischen Krokodile begeben und so eines der Weibchen provoziert, sodass sie unter dem Sand auftaucht und die Helden fauchend angreift. Doch ein Held, dem eine Tierkunde-Probe +5 gelingt, weiß, wie er sich zu verhalten hat. Rückzug ist die beste Strategie. Sollten die Helden den Rückzug antreten, muss jedem von ihnen eine GE-Probe gelingen, damit sie sich vorsichtig und langsam zurückziehen. Bei Misserfolg greift das Krokodil weiter an und auch ein weiteres Weibchen nähert sich bedrohlich, angelockt von den vermeintlichen Angreifern.

Keraldisches Krokodil

Schwanz:

INI 8+W6	AT 12*	PA 5	TP IW+2	DK N
-----------------	---------------	-------------	----------------	-------------

Biss:

INI 8+W6	AT 12*	PA 5	TP 2W	DK H
-----------------	---------------	-------------	--------------	-------------

LeP 45 **AuP** 35 **RS** 4 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 6/7

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Kampf im/unter Wasser, Umreißen (3, Schwanzangriff gegen Beine), Verbeißen, Niederwerfen (10)

*) Das Krokodil hat zwei AT pro KR, mit Rachen und Schwanz greift es gleichzeitig verschiedene Gegner an.

• Sollten die Helden die seltsamen Strukturen unterhalb des Wasser bemerkt haben und diese sich genauer ansehen wollen, so müssen sie einen Tauchgang einlegen. Mit einer einfachen Schwimmen-Probe -4 sollte es ihnen gelingen, sich das Bauwerk unterhalb des Strandes ansehen zu können. Leider fühlt sich durch ihre Anwesenheit möglicherweise einer der Keraldischen Rochen bedroht. Die Helden müssen eine IN-Probe ablegen. Jeder Abenteurer, dem die Probe misslingt, könnte das Ziel eines Angriffs des Keraldischen Rochens sein.

Die seltsamen Bauwerke unter dem Wasser erweisen sich als alte Schächte, die offenbar zu einem alten Abwassersystem führen. Vor Jahrtausenden lebte hier einmal das Volk der Alten und hatte auf der Insel eine Stadt errichtet. Doch die Alten verschwanden und ihre Stadt wurde von dem Sand überlagert, sodass so gut wie nichts mehr übrig blieb.

Erforschen die Helden die Gänge und versuchen auf den Sandbänken abzuschätzen wo sie entlanglaufen müssen (Rechnen-Probe +6), so können sie einen verborgenen Schacht entdecken, der etwa 20 Schritt in die Tiefe führt. Ähnlich einem Aquädukt war dies ein Verteilungsknoten. Klettern die Helden in den Schacht, können sie zunächst bis auf Matsch nichts finden, doch nach längerer Suche können sie eine verzierte Gesichtsmaske aus Onyx entdecken. Sie gehörte einst einem der Alten, ist aber weder magisch noch birgt sie sonstige Geheimnisse. Immerhin ist sie 40 Dukaten wert.

Ob die Helden überhaupt jemals von den Alten gehört haben und ihren Fund einordnen können, entscheidet eine Geschichtswissen-Probe +13. Weitere Versuche den Gängen zu folgen, scheitern an der Flut und dem Sand, der alle anderen Passagen verstopft hat.

Keraldischer Rochen

Stachel:	INI 6+W6	AT 10	PA 5
-----------------	-----------------	--------------	-------------

TP IW+2*	DK HN
-----------------	--------------

LeP 11*	AuP 35	RS 1	WS 8	MR 10
----------------	---------------	-------------	-------------	--------------

GS 6/7

Besondere Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

*) Gift: Wirkung: 2W6+4 / 1W6+2; Beginn: 4 KR; Dauer: einmalig; Stufe: 8 (ticrisches Gift)

Erforschen die Helden die Keraldischen Sände weiter, entdecken sie mitten im Sand eine kleine Phiole. Das rote, leicht durchsichtige Fläschchen beinhaltet keine Flüssigkeit, dafür eine winzige Gestalt, menschenähnlich, mit drei Hörnern und einem breiten Grinsen. Bei dem Wesen handelt es sich scheinbar um einen Dämon, in Wahrheit ist es jedoch ein Meisterwerk der Illusionsmagic und wurde vor vielen Jahrzehnten von einem Zorganer Magier angefertigt und hier am Strand verloren. Das Artefakt ist semipermanent und lädt sich von selbst wieder auf. Das Wesen hämmert manchmal gegen die Flasche, will man es jedoch herausholen, verengt es sich so, dass es nicht durch den Flaschenhals passt. Es ist nicht mehr als eine Spielerei, auch wenn es unter den Matrosen zu Missstimmung führen kann, wenn sie mitgenommen wird (Loyalität um 1 gesenkt, Moral um eine Stufe gesenkt). Helden sollten eine MU-Probe erschwert um den Abglauben ablegen, um die Flasche in die Hände zu nehmen.

DIE ALTEII

Bei den Alten handelt es sich um eine menschenähnliche, magiebegabte Rasse, die vor Jahrtausenden herrschte. Die Dreiaugen waren die Herrscher des myranischen Imperiums, hatten aber auch Kolonien in Aventurien, vor allem im Süden auf dem Meer zwischen Uthuria und Aventurien. Ihre Pläne und Absichten sind ebensowenig bekannt wie sie selbst und nur wenige aventurische Gelehrte haben je von ihnen gehört. Man sagt ihnen nach, dass sie Kinder Madas sind und vom Himmel kamen.

STACHELINSSEL

Name:	Stachelinsel
Zugehörigkeit:	keine
Orte:	keine
Bewohner:	Mindergeister
Persönlichkeiten:	keine
Flora und Fauna:	so gut wie keine Vegetation, Vögel, Flugechsen
Ressourcen:	Wasser
Besonderheiten:	Zugangsmöglichkeiten zur Insel eingeschränkt

Die Stachelinsel – so genannt wegen der Felsnadeln an den Klippen – wurde bislang noch von keiner menschlichen Expedition erforscht. Dies liegt einerseits daran, dass es keine geeignete Landestelle gibt, zum anderen daran, dass bisweilen nachts seltsame Geräusche von der Insel dringen und sowohl Matrosen wie auch Schiffsräten Angst einflößen.

Bei den Geräuschen handelt es sich um Mindergeister, die inmitten der Insel leben und hin und wieder von Geysiren ausgestoßen werden und dann zischend vergehen. Es gibt

eine Landstelle, die im Inneren der Insel liegt und über einen Tunnel erreicht werden kann. Dieser Tunnel ist aber nur zu einer bestimmten Zeit (Ebbe) passierbar und kann leicht übersehen werden (bei einer 1 und 2 auf 1W20 ist die Höhle gerade offen, wenn die Helden vorbei fahren, ansonsten ist eine *Sinnenschärfe*-Probe +12 notwendig, um die Passage zu entdecken).

Szenariovorschläge:

Wenn die Helden sich Zutritt zur Insel verschaffen wollen, können sie natürlich versuchen die Klippe hochzuklettern. Das ist schwierig und lebensgefährlich, aber mit Kletterausrüstung machbar (*Klettern*-Probe +12). Allerdings werden die Helden vor zwei Probleme gestellt: Zunächst lösen sich einige Steine, denen man zwar ausweichen kann, aber die bei einem Treffer immerhin 1W6+2 SP Schaden verursachen (nur ein Helm schützt). Man muss eine weitere *Klettern*-Probe ablegen, die um die Zahl der SP erschwert ist, bei Misserfolg stürzt man 1W20+5 Schritt weit in die Tiefe ...

Doch das wäre nicht die einzige Gefahr: Auch brütende Flugechsen greifen die Helden an, da sie sie als Beute für ihren Nachwuchs betrachten.

Flugechse

Biss/Klauen:

INI 8+W6	AT 6/11*	PA 3/5*	TP 1W+3	DK H
LeP 35	AuP 35	RS 1	WS 6	MR 10

GS 8

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, Gelände (Sumpf)

* Kampfwerte am Boden / in der Luft

** Die Flugechse greift zunächst stets im Sturzflug an. Erst wenn sie flugunfähig ist, geht sie in den Nahkampf am Boden über.

Inmitten der Stachelinsel können die Helden einige Geysire entdecken, die die Heimstätte von Wasserspringen sind. Diese scheuen Mindergeister, geboren aus Feuer und Wasser, leben auf der Insel und sind für die unheimlichen Geräusche verantwortlich. Sie laden die Helden zum Baden in einigen warmen Tümpeln ein, doch die meisten Matrosen mögen die Zauberwesen für heimtückisch und gefährlich halten, auch wenn von ihnen keine Gefahr ausgeht. Das Bad in den heißen Quellen tut den Helden jedoch gut, ihre Regeneration ist an diesem Tag um 2 Punkte verbessert.

An einer steilen Klippe können die Helden die Überreste einer Galeere entdecken. Das Schiff ist gegen einige Felsen gespült worden, man kann jedoch erkennen, dass es unter dem Segel Al'Anfas gesunken ist. Im ersten Augenblick mögen die Helden annehmen, dass es sich im Velvenyo handelt, aber die Morgensturm ist schon vor einem Jahr hier aufgelaufen. Die Besatzung ist größtenteils ertrunken, aber im Inneren des Wracks ruhen noch immer einige abgenagte Knochen. Wer das Schiff erkunden will, muss dazu eine Körperbeherrschungs-Probe +5 ablegen, ansonsten verletzt er sich an den Felsen oder im Inneren der Morgensturm (1W3+2 SP). Außer den Knochen befindet sich auch noch eine einzelne Schatzkiste an Bord, die vom Meer verschont wurde.

Darin enthalten sind einige Aufzeichnungen des Kapitäns, 33 Dublonen, zwei prachtvolle Rubine (Wert: je 6 Dukaten), ein altes Fernrohr, Seekarten und ein Bericht über die grünhäutigen Menschen auf Ghurenia. Hier wird spekuliert, dass sie nicht aus Uthuria stammen, sondern Betrüger sind, die einem dunklen Kult eines maskierten Gottes angehören, der eventuell mit dem Namenlosen identisch ist.

Wer eine Probe auf *Totenangst* oder *Aberglaube* gelingt, wird das Schiff nicht betreten.

EFFERDS TRÄNEN

Name: Efferds Tränen-Archipel (Ghurenia)
Zugehörigkeit: Ghurenia
Orte: Ghurenia (2.000 Ew., Tempel des alansischen Boron-Kultes, Efferd, Peraine, Arcan'Szin, Ch'Ronch'Ra, 50 *Rotfäuste des Praefos*)
Bewohner: Südländer, Utulu (Bujonapi-Hu), Mischlinge
Persönlichkeiten: Praefos Quotos, Diaga Klabinto
Flora und Fauna: geringe Vegetation
Ressourcen: Wasser, Nahrung, Menschen, Holz
Besonderheiten: ehemals Teil der Goldenen Allianz, Gilde der Beleuchter

Auf dem Archipel Efferds Tränen leben etwa 4.000 Menschen, die Hälfte davon in der Hauptstadt Ghurenia. Die Bevölkerung setzt sich aus einem Drittel aus Südländern, zu einem Drittel aus Utulu und zu einem Drittel aus Mischlingen zusammen.

Die Inselgruppe ist jedoch nur zu einem Teil bewohnt. Auf der großen Insel Ghurenia, die auch eine gleichnamige Hauptstadt aufweist, lebt der größte Teil der Bewohner. Im Nordwesten gibt es noch die Insel *Khurad*, wo es eine weitere größere Siedlung und ein Fort gibt. Die übrigen Inseln sind eher karg und es leben nur wenige Menschen darauf, auch wenn das den Quotos nicht davon abgehalten hat, sie an seine „Adligen“ zu verschenken.

Der Name des Inselreiches stammt von der Legende, in der Efferd Tränen über dem Meer vergossen hat. Es ist jedoch wahrscheinlich, dass frühere Siedler einfach diese Bezeichnung von den nördlicheren Efferd Tränen übernommen haben.

Das Wasser in der Mitte der Inselgruppe gilt als verflucht. Dort steigen Gasblasen und tote Fische auf und der heimische Utulu-Stamm der Bujonapi-Hu glaubt daran, dass sich hier ein untermeerischer Käfig mit dem Krakenkönig befindet.

Südwestlich Ghurenias ragt ein uralter Turm aus dem Meer. Er soll einst der oberste Teil einer alten Echsenstadt gewesen sein, aber selbst der mutige Praefos Quotos hat es bislang nicht gewagt, den Turm genauer zu untersuchen.

Auf Ghurenia genießt die Gilde der Beleuchter großen Einfluss und auch wenn der Archipel das Ende der bekannten

Welt für die Aventurier darstellt, so verfügt die Stadt über ein System von nächtlichen Lampen. Auch die Bauweise Ghurenias ist eine Meisterleistung, da die Stadt in den Fels gebaut wurde und einige imposante und hohe Gebäude aufweist.

Szenariovorschläge:

• Im *Schwarzen Wasser* können die Helden auch bei einer sehr gründlichen Suche und Tauchgängen kein Gefängnis des Krakenkönigs finden. Dafür steigen hier giftige Gase auf, die einen Menschen leicht töten können. Sollten die Helden bemerken, wie ihnen schlecht wird, was mit dem ersten Schaden einhergeht, so brauchen sie 4 SR um sich aus der Zone des Gases herauszubewegen.

Giftiges Gas: *Wirkung:* 2 SP pro SR / 1 SP pro SR; *Beginn:* 1 SR; *Dauer:* bis aus Dunstkreis verschwunden; *Stufe:* 4 (mineralisches Gift)

• Die alte echsische Ruine, die eventuell die Aufmerksamkeit der Helden auf sich zieht, ist mittlerweile ein verlassener Ort, der keine großen Geheimnisse mehr birgt. Sollten die Helden die Ruinen erkunden wollen, so entdecken sie noch einige Schriftzeichen auf Rssahh in dem Turm, müssen aber eine *Lesen/Schreiben*-Probe +6 bestehen, um einen Zusammenhang zu den echsischen Göttern herleiten zu können. Offenbar war der

Turm Teil eines Tempels einer unbekannten Gottheit.

• Auf der Insel könnten die Helden in einen Konflikt der Gilde der Beleuchter hineingeraten. Auf Ghurenia gibt es mittlerweile auch eine konkurrierende Gruppe, die sich Kinder der Erleuchtung nennt und einen abstrusen Praios-Glauben anhängt. Die Gilde will sie loswerden und bittet die Helden mit dem Praefos zu sprechen, damit die Gruppierung verboten wird. Dafür bieten sie den Helden auch einen kleinen, fingerkuppengroßen Gwen-Petryl-Stein an. Um Quotos davon zu überzeugen ist eine *Überreden*-Probe +6 notwendig oder eine Bestechung in Höhe von 500 Dukaten.

NANSHEMU

Bei den in Ghurenia ansässigen Priestern des Arcan'Szin handelt es sich um Angehörige des Volkes der uthurischen Nanshemu. Das auffälligste an ihnen ist ihre olivgrüne Hautfarbe.

Verbreitet sind sie vor allem an den nördlichen Küsten Uthuriens, wo sie in unterirdischen Städten und Siedlungen leben.

YONGUSTRA

Name:	Yongustra
Zugehörigkeit:	unabhängig
Orte:	keine, aber Festung und aufgegebenes Lager
Bewohner:	keine
Persönlichkeiten:	Solphan Charazzar* (Forscher und Ungeheuer), Rikan* (ein alter Kriegerpriester der Rondra)
Flora und Fauna:	Mischung aus Dschungel- und gemäßigter Vegetation, fruchtbare Land
Ressourcen:	Wasser, Nahrung, Holz
Besonderheiten:	Yongustra wird angeblich häufig von Uthuria-Fahrern angelaufen, verlassene Festung eines Rondra-Ordens im Norden, Ruine eines Echsenstadt

Yongustra, eine größere Insel etwa 400 Meilen von Ghurenia entfernt, war bis vor wenigen Jahren der Sitz eines Rondra-Ordens, der diese Insel zu einem Bollwerk gegen den Namenlosen machen wollte. Der Orden bestand jedoch aus Häretikern, die nie von der Kirche der Löwin anerkannt wurden. Die Priester fanden jedoch vor einigen Jahren den Tod durch einen echsischen Kult aus Ghurenia, der mittlerweile selbst auch untergegangen ist.

In der Mitte der Insel kann man eine alte Ruinenstadt der Echsen besichtigen. Zwar sind nicht mehr alle Teile der Stadt erhalten, aber noch genug, um zu erkennen, wer einst hier gelebt haben muss.

Der letzte bekannte Besucher der Insel war der brabakische Forscher Solphan Charazzar, der mit einem Gruppe Entdecker ein Lager gründete. Zwar kann man dieses Lager noch erkennen, es fehlt jedoch jede Spur von den Brabakern.

Die Wahrheit ist, dass Solphan in den Ruinen der Echsenstadt dem Fluch der Charazzars erlegen ist und sich in ein abscheuliches, echsisches Monstrum verwandelt hat. Er tötete seine Freunde und zieht nun auf der Insel umher, bar jeder Erinnerungen an sein früheres Leben.

Szenariovorschläge:

• Solphan streift noch immer hungrig auf der Insel umher und sieht in den Menschen von dem Schiff eine leckere Nachspeise. Das Echsenwesen, in das er sich verwandelt hat, ist ausgesprochen zäh und kennt die Insel gut. Er wird im Wald oder in den Ruinen auf die Helden warten und sie aus dem Hinterhalt angreifen. Sobald er verletzt ist, zieht er sich zurück und lässt seine Wunden heilen, bevor er sich wieder auf die Jagd begibt.

Solphan

Biss/Klauen:

INI 14+W6 AT 17 PA 11 TP 2W+5 DK H
LeP 50 AuP 35 RS 3 WS 9 MR 10 GS 9

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Regeneration I

• Anders als der Turm vor Ghurenia birgt Yongustras Echsenstadt noch einige Geheimnisse. Die Helden können die Ruinen erforschen und finden einige besondere Dinge: eine alte, echsische Streitaxt, ein paar Halbedelsteine (Wert: 10 Dukaten), eine Steintafel mit der Thesis eines echsischen Zauberers in *Kristallomantischer Repräsentation* (nach Wahl des Meisters), eine Statuette eines Leviatan mit Opalaugen (Wert: 30 Dukaten, aber auf der Statue liegt ein Fluch, der den Nachteil *Pechmagnet* auf seinen Besitzer zieht, es sei denn, er ist ein Echsenmensch). Wenn die Helden mehr als eine Woche die Ruinen erforschen, haben sie sich eine Spezielle Erfahrung auf *Götter/Kulte* und *Geschichtswissen* verdient.

• Auch die Burg der Rondrianer birgt noch ein Geheimnis: Gut verborgen, sodass selbst Solphan es nicht bemerkte, gibt es ein Geheimversteck unterhalb einer Statue, wo das Schwert des Ordensmeisters liegt (*Sinnenschärfe*-Probe +14 oder *Zwergennase*). Der letzte der Rondrianer bewacht es jedoch. Rikan, ein Geweihter um die achtzig, wird versuchen die Helden niederzustrecken, die das Schwert an sich nehmen wollen. Der Priesterkrieger ist dem Wahnsinn nahe und wird lieber sterben als aufzugeben. Können die Helden ihn gefangennehmen, bekommen sie aus ihm nichts heraus – er ist ein Fall für die Noioniten.

Das Schwert hingegen ist eine prächtige Arbeit und richtet 2 TP mehr Schaden an, derweil es einen BF von 0 hat.

Rikan

Eigenschaften: MU 17 KL 4* IN 12
CH 6* FF 12 GE 14 KO 12 KK 13 SO 2
LeP 32 AuP 31 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Rondrakamm:

INI 10+IW6* AT 15 PA 10 TP 2W6+2 DK NS

Vorteile/Nachteile: Wahnvorstellungen

Sonderfertigkeiten: keine anwendbaren

Talente: Schleichen 9, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10

Konfliktverhalten: Greift direkt an und kämpft bis zum Tod.

*Einige seiner Werte sind durch seinen Wahnsinn gesenkt worden.

MINLO

Name:

Minlo

Zugehörigkeit: Brabak/Al'Anfa

Orte: namenloses Aufseherdorf

Bewohner: Sklaven und Aufseher

Persönlichkeiten: Kaskor Du Berilis* (45, Brabaker und Besitzer der Insel), Marusa* (23, ein Sklavenmädchen)

Flora und Fauna: Übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Menschen

Besonderheiten: Insel ist ein Gefängnis

Minlo kann nur von Süden her angefahren werden, auf allen anderen Seiten verhindern Felsen und Dschungel die Landung.

Die Insel gehört dem Brabaker Kaufmann *Kaskor Du Berilis*, doch dieser hat sich ganz offen auf die Seite des alfanischen Imperiums gestellt. Er ist der Aufseher über etwa 150 Sklaven, die hier leben und arbeiten. Einige von ihnen sind ein Leben lang auf der Insel, andere nur ein paar Monate. Von Minlo gibt es kein Entkommen, sodass es auch keine Mauern gibt. Die Aufseher, zwei Dutzend Männer und Frauen, leben in einem Dorf. Die Sklaven bauen Marmor ab, der nach Al'Anfa und Brabak verschifft wird.

Es kam schon öfters zu Sklavenaufständen, doch unter dem brutalen Kaskor gelang es bislang niemandem, die Macht über die Insel zu übernehmen.

Szenariovorschläge:

• Einer oder mehrere Helden werden während eines Sturms von ihrem Schiff gespült und landen als Gestrandete in Minlo. Kaskor sieht sie als sein Eigentum an und sie werden versklavt, es sei denn, ihnen gelingt eine Überreden-Probe +15. Sie sollen dazu gezwungen werden, den Aufsehern als Leibsklaven zu dienen, oder, wenn sie kräftig sind, Marmor abbauen. Ob die Helden sich alleine befreien können, oder ob ihre Gefährten ihnen erst zur Hilfe eilen müssen, hängt ganz von den Helden selbst ab.

• Wenn die Helden Minlo anlaufen, wird sich Kaskor als derber Inselherrscher aufführen, ihnen aber auch Hilfe anbieten. Während sie bei ihm im Dorf übernachten, wird sich die Sklavin Marusa an die Helden wenden und ihnen erklären, wie schlecht es den Sklaven geht. Sie bittet die Helden die Aufseher zu vertreiben, sodass die Sklaven selbst über sich bestimmen können. Auch hier hängt ein Sklavenaufstand sehr von dem Talent und dem Willen der Helden ab.

• Die Insel birgt noch ein Geheimnis, dass selbst die Brabaker nicht entdeckt haben. In einer Grotte, umgeben von einem See, befindet sich die letzte Ruhestätte des Piraten Natan Hammerfaust. Der Thorwaler fand einen gewaltsaugen Tod und spukt seitdem als Poltergeist am See herum. Sollte ein Held auf die Idee kommen, Natans Axt mitzunehmen, da er die Waffe am Ufer entdeckt hat, so hat er den Gegenstand mitgenommen, an dem der Geist des Thorwalers gebunden ist. Natan bereut sein Piratendasein nicht und wird auch als Geist für Ärger sorgen. Dabei hat er es vor allem auf die Zerstörung des Schiffes der Helden abgesehen, da er ihre Seelen gegen einen Platz in Swafnirs Paradies eintauschen will.



König-Mizirion-Atoll

Name: König-Mizirion-Atoll

Zugehörigkeit: Brabak

Orte: Nova Sylphura (100 Ew., Efferd-Schrcin)

Bewohner: Brabaker

Persönlichkeiten: *Dorlean der Schwarze** (66, Brabaker Magier, freundlich, will aber keine Einmischung in seine Forschung), *Nurulus aus Chatal** (70, Efferd-Geweiter, ist aus Prinzip immer gegen Dorleans Pläne und hofft somit auf einen Ausgleich, verkündet oft den Weltuntergang)

Flora und Fauna: übliche Vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Perlen (tiefblau)

Besonderheiten: drei Pyramiden mit dreieckiger Grundfläche in der Mitte des Riffings, Südweiser spielen verrückt.

Das König-Mizirion-Atoll befindet sich ungefähr 50 Seemeilen westlich von Neu-Hylailos. Mittlerweile haben sich hier einige Brabaker und sogar Magier aus der Dunklen Halle der Geister angesiedelt, um die Insel zu erforschen. Mitten aus dem Riffing der Inseln ragen drei Pyramiden empor. Ihr Geheimnis ist immer noch nicht vollständig ergründet, aber den Brabaker Magiern ist es zumindest in den letzten Jahren gelungen, das Innere mehr und mehr zu erforschen.

Die Insel zu finden, vor allem sie aber wieder zu verlassen, ist kein leichtes Unterfangen. Die Berge bestehen aus einem besonderen Metall, welches alle Südweiser verrücktspielen lässt, sodass man sich zur Bestimmung der Richtung auf andere Hilfen, wie etwa den Stand der Sonne, verlassen muss.

Szenariovorschläge:

• Sobald sich die Flotte der Helden in die Nähe des Atolls begibt, müssen die Kapitäne eine *Seefahrt*-Probe +5 bestehen, damit sie nicht plötzlich in eine andere Richtung fahren und das Atoll verpassen.

Helden, die sich für dieses Phänomen interessieren, können einige magnetische Steine von der Insel mitnehmen, werden aber weiterhin Probleme mit ihren Südweisern haben.

• Der alte Efferd-Geweite wird die Helden und Mariella gerne empfangen und ist auch neugierig wegen der Prophezeiung. Er wird so gut es geht versuchen ihnen bei der Deutung zu helfen und kennt auch Numinoru, den er als den Bruder des Efferd identifiziert. Er ist jedoch nicht gut auf ihn zu sprechen, glaubt nämlich, dass er Efferd irgend etwas neidet.

• Wenn die Helden die Pyramiden untersuchen wollen, so können sie dort einige Symbole der Gryphonen entdecken: Sonnenzeichen, Katzenwesen, Sphingen, aber auch Greifen und ähnliche Symbole. Einen richtigen Zugang werden sie nicht finden und sowohl magische als auch karmale Analyse offenbart nichts. Die Pyramiden dienten den Gryphonen als Festungen und in Uthuria werden die Helden eine ganz ähnliche erkunden können.

DAS SÜDMEER

Das eigentliche Südmeer, welches auch als Feuermeer bekannt ist, befindet sich jenseits der Sargossa-See. Nur wenig weiß der Aventurier über diesen Teil **Deres**, verbindet er ihn doch bereits mit Uthuria. Und hier soll auch irgendwo die Rose der Unsterblichkeit treiben.

NEU-HYLAILOS

Name: Neu-Hylailos (Insel der Zyklopen)

Zugehörigkeit: keine

Orte: keine

Bewohner: Monaden

Persönlichkeiten: Partha* und Martha* (ein monadisches Ehepaar)

Flora und Fauna: geringe Vegetation, wilder Wein, Sellem Ferkel, Schafe

Ressourcen: Wasser, Nahrung

Besonderheiten: Insel birgt das Geheimnis des Dunklen Lichts

Die Insel ist nicht sonderlich dicht bewachsen, weißt aber einige wilde Weinberge und Palmenbewuchs auf. Ansonsten ist die Südmeerinsele von der Vegetation eine Mischung aus eines echten charyptischen Eilandes und einer der nördlichen Zyklopeninsel.

Den Namen hat Neu-Hylailos aber dadurch erlangt, dass hier zwei dunkelhäutige Zyklopen leben. Die beiden Ungeheuer sind jedoch keine echten Zyklopen, sondern deren mysteriöse Verwandte, auch als Monaden bekannt. Das monadische Paar ist auf Menschen und Menschähnliche (bis auf Zwerge) nicht gut zu sprechen und vertreibt sie, sofern sie die Eindringlinge entdecken, mit Keulen und Gesteinsbrocken. Von den wenigen Menschen, die eine Begegnung mit ihnen überlebt haben, werden sie Partha und Martha genannt. Die Insel wird von zahlreichen Wildtieren und domestizierten Schweinen bewohnt, die dem riesenhaften Paar gehören. Die beiden Monaden wohnen hier bereits seit einigen Jahrhunderten und wollen ungestört bleiben.

Szenariovorschläge:

Genau wie die Zyklopen sind auch die Monaden für ihre Schmiedekunst bekannt. In den Feuern eines kleinen Vulcans haben sie einige Schmuckstücke hergestellt, ihr ganzer Stolz ist jedoch ein Schwert. Sollte es den Helden gelingen, unbemerkt in die Höhle der Monaden zu schllichen (drei Schleichen-Proben +7), so können sie Arphara erbeuten. Die Klinge verfügt über besondere Schärfe (TP +3) und ist unverwüstlich (BF -7). Allerdings sind die Monaden auf Diebe nicht gut zu sprechen und werden alles unternehmen, um das Schwert wieder zu bekommen.

Falls die Helden in die Gefangenschaft der Monaden geraten, so bedeutet das nicht zwangsläufig den Tod. Martha ist zwar eine gute Köchin, doch muss sie sich auf die wenigen Zutaten, die die Insel bietet, beschränken. Sind die Helden bereit für die Monaden zu kochen und es gelingt ihnen den

Geschmack des Riesenpaars zu treffen, so werden die Menschen verschont. Dazu ist eine Kochen-Probe +5 notwendig, deren Scheitern höchstwahrscheinlich bedeutet, dass die Helden zur Nachspeise werden.

Woher kommen die schwarzen Zyklopen? In einer Höhle am Hang des Vulkans können die Helden einige Tunnel und Gänge bemerken, wo fremde Schriftzeichen und Symbole zu sehen sind (eine Art Zyklopenschrift, die aber unübersetbar bleibt). Die Tunnel führen immer weiter unter die Erde, bis sie vor einer schwarzen Pforte enden. Ob sich hinter dem Tor die alte Heimat der Monaden verbirgt, kann niemand sagen. Die Tür ist verschlossen und kann weder durch Magic, noch durch karmale Kräfte oder gar profane Gewalt geöffnet werden.

MONADEN

Eigenschaften: MU 30 KL 13 IN 12

CH 10 FF 19 GE 12 KO 25 KK 40 SO 5

LeP 70 AuP 70 MR 13 RS 1 WS 7 GS 10

Hammer:

INI 11+IW6 AT 15 PA 11 TP 3W6+2 DK HN

Stein: INI 11+IW6 FK 20 TP IW20+10

Vorteile/Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Dämmerungs-sicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Aberglaube 7, Höhenangst 7, Lichtscheu, Landangst 8

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 5

Konfliktverhalten: keine große Taktik, kämpft bis zum Tod

Besonderheiten: sehr großer Gegner

MONADEII

Bei den Monaden handelt es um Verwandte der Zyklopen. Einst von Ingerimm erschaffen, haben die Monaden nach dem legendären Krieg der Drachentöter Aventurien verlassen und sich an fernen Gestaden wie Myranor oder Tharun angesiedelt. Dorthin sollen sie mit Metallschiffen gelangt, die sie mit dem Wissen ihrer Handwerkskunst und Magie hergestellt haben. Sie gelten als sagenhafte Meisterschmiede, jedoch berichten zyklopäische Legenden auch davon, dass sie Ingerimms Zorn auf sic geladen haben und ein verfluchtes Volk seien.

Die SARGASSO-SEE

Name: Sargasso-See

Zugehörigkeit: keine

Orte: keine

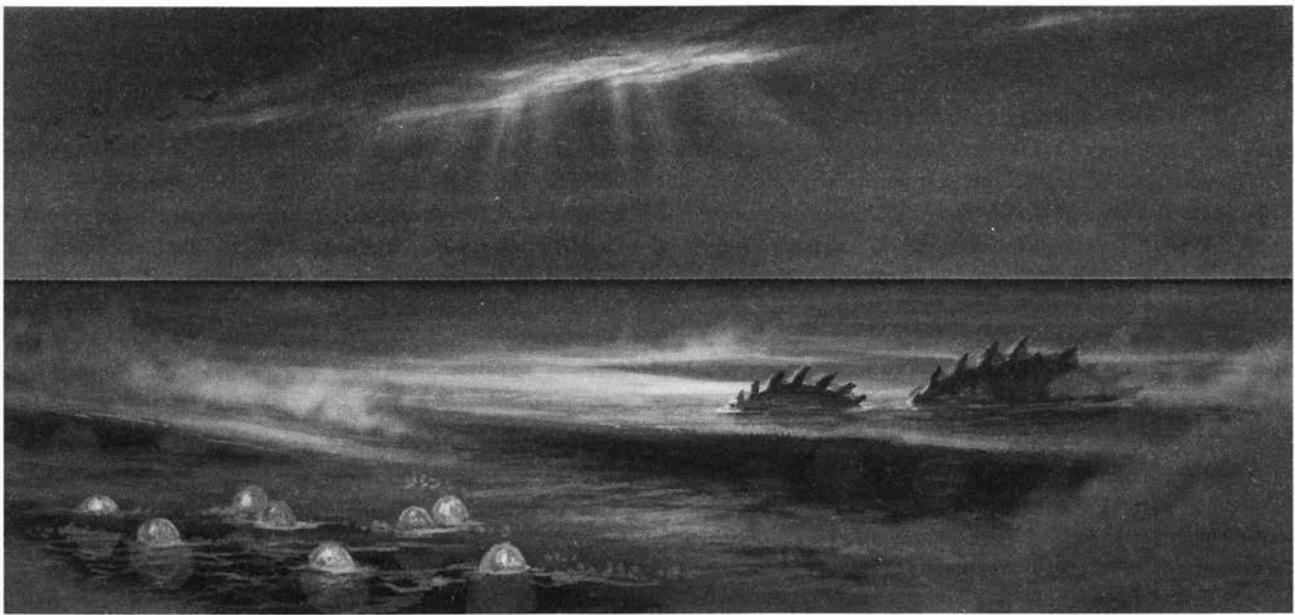
Bewohner: keine

Persönlichkeiten: keine

Flora und Fauna: Seeschlangen

Ressourcen: keine

Besonderheiten: ein charyptischer Ort



Während ein Aventurier mittlerweile etwas mit dem Namen Friedhof der Seeschlangen anfangen kann, so ist den meisten doch der Laichplatz der Seeschlangen unbekannt. Dieser Seetangteppich wirkt undurchdringlich, doch ab und an tut sich eine Passage auf, die aber ebenso schnell wieder verschwindet, wie sie erschienen ist.

Bei all diesen Ereignissen sinkt die Moralstufe der Besatzung um eine Stufe und auch die Loyalität sollte geprüft werden, sonst sinkt auch sie um 1.

Mehr zur *Sargasso-See* siehe Seite 69.

Szenariovorschläge:

Die klassische Begegnung mit Seeschlangen findet hier mit größerer Wahrscheinlichkeit statt. Alle Ergebnisse für Seeungeheuer werden zu einer Begegnung mit einer Seeschlange umgedeutet.

Gerade auf der Sargasso-See sind Seeschlangen besonders aggressiv, da sie ihre Laichplätze verteidigen. Die Helden können eventuell schon gewarnt sein, wenn sie einige kopfgroße Eier bemerken, die knapp unter der Wasseroberfläche am Seetang schwimmen. Sie sind ein deutliches Anzeichen dafür, dass sich eine Seeschlange in der Nähe befindet. Manchmal schwimmen die riesigen Kreaturen aber auch leise unter dem Algenteppich und zeigen sich erst kurz bevor sie das Schiff angreifen.

Seeschlange

Biss:

INI 10+W6 **AT** 8 **PA** 0 **TP** 1W+12 **DK** HNSP
LeP 300 **RS** 3 **WS** 15 **MR** 10 **GS** 10
AuP 150

Besondere Kampfregeln: Sehr großer Gegner

Doch nicht nur Seeschlangen sind eine charyptide Gefahr für Entdecker. Während sich die Seefahrer mit ihrem Schiff einen Weg durch den Seetang bahnen, sehen sie Planken, Treibholz und andere Überreste eines Schifffasses. Schlimmer sind jedoch die treibenden, aufgeschwemmten Leichen der

Besatzung. In dieser Nacht vernehmen die Matrosen an Bord der Schiffe Geräusche, die an Klagedaute erinnern. Ab und an sogar einzelne Wörter. Dies geht so weit, dass 1W3 Matrosen der Wahnsinn befällt und sie sich von Bord stürzen wollen.

Das Schiff der Helden ist von den Algen umgeben und es gibt keine Weiterfahrt, bevor die Pflanzen nicht entfernt wurden. Doch der Tang ist von unheiligen Kräften erfüllt und greift die Matrosen an, versucht sie unter Wasser zu ziehen. Sie lassen erst nach 10 KR wieder von den Schiff los, bis dahin greifen sie von allen Seiten an. Ist erst einmal jemand ins Wassergefallen, versuchen die Algen ihn unter Wasser zu halten und zu ertränken. Man kann sich nur mittels einer GE-Probe +3 oder *Fesseln/Entfesseln* +5 befreien.

Seetang

Tentakel:

INI 14+VV6 **AT** 17 **PA** 3 **TP** 1W+3 **DK** HNSP
LeP 12 **AuP** 35 **RS** 0 **WS** 16 **MR** 10 **GS** 0

Besondere Kampfregeln: Umlkammern, Niederwerfen

Insel der Ruwangi

Name: Ruwangi-Insel (Insel der Gefahren)

Zugehörigkeit: keine

Orte: Kral-Dorf

Bewohner: Utulu (Ruwangi)

Persönlichkeiten: Nutamara * (45, Schamane und Häuptling der Ruwangi, sehr misstrauisch Fremden gegenüber, opfert gerne deren Haar seinem Feuergott Horunu)

Flora und Fauna: Typische Dschungelbewohner, allerdings große Arten von Tieren, insbesondere Riesenameisen und -affen.

Ressourcen: Wasser, Nahrung

Besonderheiten: intelligente Riesenaffen

Das Eiland wird von einem riesigen Vulkan dominiert. Um den Feuerberg herum ist dichter Dschungel, der die etwa 10 Meilen umfassende Insel vollkommen bedeckt, sieht man von dem Sandstrand ab, der die Insel umringt.

Das Eiland der Gefahren hat seinen Namen zu Recht verdient, denn hier leben einige besonders große Tierarten, etwa Riesenameisen und Riesenaffen. Einer dieser Affen scheint besonders intelligent zu sein und hat eine Vorliebe für blonde Männer, die er gelegentlich entführt.

Auf der Insel leben Utulu vom Stamm der Ruwangi. Sie sind scheu, aber auch neugierig. Allerdings kann ihr Misstrauen Fremden gegenüber häufig in Feindseligkeit umschlagen, wenn die Weißhäute sich nicht richtig zu benehmen wissen (*Etikette*-Probe). Die Freundschaft der Ruwangi sichert man sich am leichtesten mit Gastgeschenken, z.B. Perlen, Metallgegenständen und anderen hübschen wie nützlichen Dingen. Das größte Dorf befindet sich im Vulkan der Insel, ein Kral-Dorf, wo der Stamm einen alten Feuergott anbetet.

Szenariovorschläge:

Als die Helden die Bekanntschaft der Ruwangi machen, müssen sie feststellen, dass die Eingeborenen keineswegs ihr Leben wollen. Vielmehr haben sie es auf die blonden Haare der Helden (oder Seeleute) abgesehen. Sie würden gerne die Haare ihrem Feuergott opfern. Hintergrund ist der Riesenaffe, der von blonden Haaren angezogen wird. Die Ruwangi wollen als Vorsichtsmaßnahme die Haare entfernen, sodass ihr Gast nicht gestohlen wird.

Nachdem sich die Helden gegenüber den Ruwangi sehr schlecht benommen haben (gescheiterte *Etikette*-Probe), sind sie ausgewählt worden, als nächstes Menschenopfer in den Vulkan geworfen zu werden. In einer rituellen Zeremonie sollen einige Helden (oder wahlweise andere Besatzungsmitglieder) in ein Loch geworfen werden, wo heißes Gestein fließt. Die Helden müssen alles daran setzen, sich oder die anderen zu retten, denn es wäre ansonsten ihr Todesurteil. Doch wie kann man ein ganzes Dorf voller Utulu ablenken? Am einfachsten sicherlich, wenn ihr Gott zu ihnen spricht oder sich der Riesenaffe einen Weg zu ihnen bahnt ...

Ruwangi

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 13
CH 12 FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 0 WS 7 GS 8

Speer:

INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP IW+3 DK S

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 14 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Kurzbogen: INI 11+IW6 FK 18 TP IW6+4

Blasrohr: INI 11+IW6 FK 16 TP IW6+1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 7, Meeresangst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Selbstbeherrschung 11, Sinnenschärfe 12, Wuchtschlag

Erfahrene Stammeskrieger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, GE +2, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Stammeskrieger nutzen jeden Vorteil der sich ihnen bietet. Sie haben keine Probleme in Überzahl (WdS

58) aus dem Hinterhalt (WdS 78) mit vergifteten Waffen anzugreifen. Sobald mehr als die Hälfte von ihnen eine Wunde erlitten hat oder die Hälfte ihrer LeP verloren haben, versuchen sie zu fliehen.

Mit dem Riesenaffen müssen die Helden sich nicht auseinandersetzen, dafür kann es leicht passieren, dass sie einige der riesenhaften Ameisen aufscheuchen, die sich überall auf der Insel herumtreiben. Anders als in Aventurien sind die Riesenameisen keine Einzelgänger, sondern in Gruppen von bis zu 1W3+2 Tieren unterwegs. Und sie reagieren auf Menschen, die ihnen nahe kommen, sehr angriffslustig.

Riesennameise

Biss:

INI 9+IW6 AT 10* PA 0 TP 1W6+3+Säure*

DK H

LeP 28 MR 12 RS 4 WS 10 GS 8 AuP 670

Beute: Beute: 15 Rationen Innereien (ungenießbar), Rest wertlos

Besondere Kampfregeln:

Besondere Kampfregeln: Verbeißen

* Die Riesennameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt (SP 1W6-2). Für je 5 volle Punkte Schaden durch Säure sinkt der RS des Gegners um 1 Punkt. Natürlicher RS regeneriert wieder, verwenden Sie hierfür die Wunden-Regeln.

Utulu

Das Menschenvolk der Utulu stammt ursprünglich aus Uthuria, wo sie sowohl Hochkulturen, als auch wilde Stämme stellen. Ein Teil der Utulus ist jedoch über das Meer auf die Südmeerinseln und bis nach Aventurien vorgedrungen. Sie meiden das Meer mittlerweile wo sie nur können und haben keine Kontakte in ihre alte Heimat.

Донна-Наоми-Инsel

Name: Donna-Naomi-Insel, Vogelinsel

Zugehörigkeit: Brabak

Orte: Porto Berilis (Ew. 100)

Bewohner: Brabaker

Persönlichkeiten: Adian Kamaris* (69, Alchimist vom Bund des Roten Salamanders), Ohrloser Pyr* (34, hässlicher Mörder aus Brabak, derzeit Zwangsarbeiter)

Flora und Fauna: Lotus, seltsame Blüten

Ressourcen: Blütenstaub

Besonderheiten: merkwürdiger Hain, wo Blütenstaub das Atmen erschwert



Das früher als Vogelinsel bekannte Eiland wurde umbenannt in Donna-Naomi-Insel, ein Geschenk König *Mizirions III.* von Brabak an seine Favoritin *Naomi*. Zwar ist die Insel von bis zu 20 Schritte hohen Klippen umgeben, aber es gibt eine Bucht in der Mitte der Insel, die sich als Anlegestelle eignet.

Die Vogelinsel ist von steilen Klippen umgeben, doch es gibt eine Bucht, wo ein Schiff anlanden kann. Im Osten der Insel befindet sich ein Hain, wo verdrort aussehende Büsche und verkrüppelte, alte Bäume wachsen. Sie verteilen Blütenpollen, welche eingatmet zu Atemproblemen führen.

Auf der Insel gibt es auch eine kleine Siedlung, *Porto Berilis*. Hier leben einige Alchimisten vom *Bund des Roten Salamanders* und Mitglieder der Brabaker Familie Du Berilis. Einige Dutzend Zwangsarbeiter sammeln den Pollenstaub ein, damit die Alchimisten ihn zu Atemgift, Rauschmitteln oder anderen alchimistischen Elixieren weiterverarbeiten können.

Szenariovorschläge:

Die Helden erreichen den seltsamen Hain und spüren nach einer kurzen Weile, wie das Atmen deutlich schwerer wird. Sie müssen eine KO-Probe +3 ablegen, bei deren Scheitern sie ohnmächtig werden. Glücklicherweise sind auch einige Arbeiter in der Nähe, die sie finden und ins Lager der Brabaker bringen. Dort können sie sich erholen und erhalten auch Informationen über den Hain und die gefährlichen Pollen.

In Porto Berilis können die Helden sich noch ein letztes Mal mit alchimistischen Tränken, Salben und Heilkräutern ausstatten. Adrian stellt ihnen, wenn auch gegen einen Aufschlag von 25% des Preises, viele übliche Mittel und einige Exotica zur Verfügung. So können sie sich auch einige der seltenen Pollen aneignen und sie selbst ein wenig experimentieren, wenn sie Ahnung von Alchemie haben. Die Pollen eignen sich zwar vor allem als Rauschmittel und Atemgift, aber sie sind so vielseitig, sodass die Helden auch völlig neue Tränke damit herstellen können.

Bei den Lagerarbeitern, die sich fast vollständig aus verurteilten Verbrechern zusammensetzen, kommst es zu einem Aufstand gegen die Bewohner Porto Berilis. Die Arbeiter haben auf eine Gelegenheit gewartet, um von der Insel verschwinden zu können und da die Helden ein Schiff haben, wagen sie nun den Aufstand, um es ihnen abzunehmen. Adians Wachen sind schnell überwältigt und die Helden müssen sich selbst gegen die Aufständischen wehren, um eine Übernahme des Schiffes zu verhindern. Es handelt sich um 24 Arbeiter, die den Aufstand wagen. Sie werden von dem Ohrlosen Pyr angeführt.

Aufständische

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 12
CH 10 **FF** 12 **GE** 14 **KO** 12 **KK** 13 **SO** 4
LeP 30 **AuP** 31 **WS** 6 **RS** 0 **MR** 3 **GS** 8

Säbel:

INI 10+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+3 DK N

Wurfdolch:

INI 10+IW6 FK 17 TP IW+1

Rauen:

INI 9+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Balance / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10

Erfahrene Aufständische: AT/PA +2+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1 IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Sie kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt haben oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchtschläge ein (+2 bis +4) maximaler DK zu bleiben.



DAS ARCHIPEL DER RISSO

Name: Archipel der Risso

Zugehörigkeit: Brabak

Orte: Neu-Vinay (230 Ew.) Neu-Ranak (330 Ew.)

Bewohner: Risso, Brabaker

Personlichkeiten: Siray Hammerfaust (25, Thorwalerin und Freundin der Risso), Waldron Zenkauskas* (82, General-Gouverneur), Wilbur Zenkauskas (44, Sohn Waldrons), Wildron Zenkauskas (21, Wilburs Sohn), Waldron der Jüngere (12, Wilburs Neffe)

Flora und Fauna: übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung, Menschen

Besonderheiten: In der Nähe befindet sich eine schlafende Wesenheit namens Insele.

Die Inselgruppe besteht aus zwölf größeren Inseln und Dutzenden weiteren Sandbänken. Korallenriffe und Felsen. Ähnliche wie auf der Insel der Ruwangi leben auch hier Tierarten, deren Größe weit über das übliche Maß hinausgeht. Eine der wenigen benannten Insel ist Neu-Vinay, die sich ganz im Norden des Archipels befindet. Sie dient vor allem brabakischen Schiffen als Anlegestelle und untersteht dem Kommando von Siray Hammerfaust und ihrer Sippe. Die thorwalsche Kapitänin hat die Herrschaft über die Insel von ihrem Großvater übernommen, einem alten Seebären namens Hagar Hammerfaust, der den Risso nicht viel Liebe entgegenbrachte, da er sie als Diener der Hrangar betrachtete. Siray jedoch schätzt die Fischmenschen, da sie ihr einmal halfen, als sie in Seenot war.

Die namensgebenden Risso leben vor allem auf Neu-Ranak, der größten Insel des Archipels. Sie bewohnen hier mehrere unterirdische Grotten und an Buchten. Einer ihrer heiligsten Orte ist eine Höhle, in welcher der Krakenkönig (Efferd 41) wohnt. Hier befindet sich auch der nominelle brabakische Haupthafen des Inselreiches, Porto Korisunde (benannt nach der legendären Karavelle, die an der Erforschung des Südmeers maßgeblich beteiligt war). Dort sitzt seit vielen Jahren der steinalte General-Gouverneur Waldron Zenkauskas. Der alte Seemann liebt noch immer sein Inselreich, sticht jedoch nicht mehr in See sondern begnügt sich damit auf Meer zu schauen und die Verwaltungsaufgabe seinem zahlreichen Nachkommen machen zu lassen. Sein Sohn Wilbur Zenkauskas ist mittlerweile der eigentliche Machthaber von Neu-Ranak, auch mittlerweile fortgeschrittenen Alters, aber überaus ambitioniert. Er würde es gerne sehen, wenn die Familie Zenkauskas in der Audienzia (Meridiana 88) einen Sitz bekommen würde. Seinen Sohn Wildron oder seinen Neffen Waldron beabsichtigt er mit Siray zu vermählen, um so seinen Zielen näher zu kommen.

Szenariovorschläge:

Wenn die Helden mit Siray zusammentreffen und sich gut benehmen, dann wird sie sich Zeit für sie nehmen und auf der Insel herumführen. Selbst ein Treffen mit den Risso lässt sich arrangieren. Die Fischmenschen sind besonders neugierig auf Mariella und Helden mit starkem Bezug zum Meer. Die Risso

können den Helden noch einige weitere Hinweise zur Weiterfahrt geben, erzählen ihnen von Numinoru und ergänzen das Wissen der Helden über diesen fremden Gott und sehen in Mariella die gefäuterte Salamandra Fynn. An diesem Tag ist sie besonders still und ehrfürchtig, denn sie weiß, was sie vor langer Zeit den Risso und ihrer Inseele angetan hat.

Waldron Zenkauskas lädt die Helden ebenfalls gerne ein. Er führt sie stolz über seine Insel, erfährt selbst gerne auch etwas Geschichtliches in Aventurien und schenkt den Helden einige Ableger seiner eigenen Rosenzucht. Sie sollen sie in Uthuria anpflanzen. Dennoch erklärt er ihnen sehr genau, dass südlich vom Archipel eine Kalmenregion herrscht, wo das Vorankommen stark gebremst wird.

Allerdings kann es auch auf dem Archipel der Risso zu einem Konflikt kommen. Einige der Fischmenschen wollen nicht, dass Mariella und ihre Freunde den Südkontinent erreichen und versuchen sie zu töten. Sie glauben daran, dass die Menschen nur ihrem Gott Numinoru schaden wollen oder haben nicht vergessen, was Mariella ihnen vor vielen Jahren angetan hat. IW20+5 Risso sind an dem Attentat beteiligt.

Risso

Eigenschaften: MU 13 KL 13 IN 12

CH 10 FF 12 GE 14 KO 14 KK 13 SO 5

LeP 27 AuP 34 MR 6 RS 1 WS 7 GS 7/9*

Zackenmesser:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+2 DK H

Dreizack:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+4 DK S

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Aquatisches Lebewesen*, Dämmerungs-sicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Aberglauke 7, Höhenangst 7, Lichtscheu, Landangst 8

Sonderfähigkeiten: Kampf unter Wasser, Aufmerksamkeit, Finte

Talente: Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Risso: AT/PA +2/2, LeP +3, AuP +4, MR +2, MU +2, GE +1, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampftreflexe

Konfliktverhalten: Gegenüber Landbewohnern kämpfen Risso gerne aus dem Hinterhalt (WdS 78).

*Land/Wasser

**Im Wasser erhalten Risso einen Bonus von +2 auf GE. Sie können nur kurze Zeit (IW20+10 Stunden) an Land ohne Benutzung ihrer Haut überleben. Alle Anstrengungen an Land kosten sie die doppelte Menge an AuP.

Risso

Die Fischmenschen leben schon seit langer Zeit auf dem Archipel. Einst wohnten sie weiter im Westen, doch dort teilte sich ihr Volk. Einige Sippen leben nun hier und weiter im Süden, dort wo die Gestade Uthuriens sind, andere hier auf dem Archipel, da die Inseln für sie ein heiliger Ort sind. Zwar wissen die Risso einiges über die uthurischen Küsten, können den Helden aber nur wenig vermitteln.

DIE JAGUARINSELN

Name: Jaguarinseln

Zugehörigkeit: unabhängig

Orte: keine

Bewohner: Amaunir

Persönlichkeiten: Die große Getigerte* (50, Häuptling der Katzen)

Flora und Fauna: Übliche Dschungelbewohner und -vegetation

Ressourcen: Wasser, Nahrung

Besonderheiten: Inseln sind von Flautenzonen umgeben.

Kaum ein Seefahrer würde diese Insel anlaufen, denn im Nordosten befindet sich ein gefährlicher Strudel, der schon den Untergang so manchen brabakischen Handelsschiffes bedeutete. Die Insel birgt jedoch ein bemerkenswertes Geheimnis: Im Inneren des Dschungels leben einige gestrandete Nyamaunir. Die Katzenmenschen sind vor langer Zeit hier angeschwemmt worden. Über Generationen hinweg ist aus den Piraten eine Sippe von Jägern geworden, die nun eher den wilden Utulu-Stämmen ähnelt als Angehörigen einer Hochkultur.

Nach einem Vorfall mit einem brabakischen Handelsschiff, während dessen einige der Nyamaunir getötet und einer von ihnen gefangen genommen wurde, sind sie Menschen gegenüber feindselig eingestellt.

Zwar verfügen sie nicht mehr über die Mittel ihrer Vorfahren, ihre Kenntnisse des Bootsbaus und des Segels sind aber immer noch hervorragend und so können sie mit drei kleinen Katamaranen durchaus auch aventurischen Schiffen gefährlich werden.

Noch bedrohlicher sind sie aber wahrscheinlich als Jäger im Dschungel der Insel. Zusammen mit einigen abgerichteten Jaguaren werden sie Hetzjagden auf alle Eindringlinge durchführen – nur Elfen scheinen sie Respekt oder gar Furcht entgegen zu bringen (ihnen sind noch Geschichten von den spitzohrigen Shakagra bekannt – den Nachtalben, die sowohl in Aventuriens als auch Myranors Norden wohnen).

Szenariovorschläge:

Bei einem Rundgang entdecken die Helden die skelettierten Überreste eines Amaunirs. Mittels einer Probe auf Heilkunde Wunden +10 oder Anatomie +3 können sie mehr über die Art des Wesens herausfinden. Es sollte für sie ein Schock, zumindest aber eine Überraschung sein, denn die Gerüchte über die Katzenwesen wurden bislang eher als Seemannsgarn abgetan. Ob die Helden überhaupt etwas über Amaunir wissen, entscheidet eine Sagen/Legenden-Probe +9

Erkunden die Helden die Insel weiter, so entdecken sie sogar einige heilige Haine, wo Bäume mit Lederbändern und Wollfäden verziert sind. Offenbar ein heiliger Ort der Katzenmenschen. Hier können sie zudem einige Spuren der Amaunir finden (Fährtensuche-Probe +5), allerdings verschwinden die Fußabdrücke bald schon in den hohen Baumriesen der Inseln.

Die Amaunir selbst werden sehr lange zögern, bis sie sich den Menschen zeigen. Und sie haben nicht die Absicht, die Menschen entkommen zu lassen, sondern wollen sie ihren Göttern opfern und ihre Schiffe stehlen.

Zunächst wird es nur ein Katzenmensch sein, der einen der Helden aus dem Hinterhalt angreift. Er will testen, wie stark die Menschen sind. Glauben die Amaunir, sie können ihre zahlenmäßige Überlegenheit (immerhin 100 kampferprobte Katzenkrieger) gegenüber den Menschen nutzen, so steht ihrem Angriff nichts mehr im Weg. Sind sie von den Menschen beeindruckt, so versuchen sie sich im Dschungel zu verbergen.

Amaunir

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 15

CH 14 FF 10 GE 15 KO 13 KK 12 SO 3

LeP 33 AuP 36 MR 6 RS 1 WS 7 GS 7/9*

Speer:

INI 17+IW6 AT 15 PA 13 TP IW6+5 DK 5

Vorteile/Nachteile: Balance, Dämmerungssicht / Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 13

Erfahrene Amaunir: AT/PA +2/2, LeP +3, AuP +4, MR +2, MU

+2, GE +1, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Sie greifen gezielt aus Verstecken an und fliehen meist schon nach leichten Verletzungen (7 SP).

*Land/Wasser

AMAUNIR

Die Katzenmenschen lebten vor Äonen in Uthuria und waren ein Dienervolk der Gryphonen, doch sie siedelten vor langer Zeit nach Myranor über. Von dort stammen auch die Amaunir, die sich auf den Jaguarinseln angesiedelt haben. Sie waren Piraten, denen es zwar gelungen war, den Efferdwall zu überwinden, jedoch die Inselgruppe nicht mehr verlassen konnte. Jeder ihrer Versuche mit Booten das Archipel zu verlassen, scheiterte.

Mittlerweile sind sie verwildert und kaum zivilisierter als Bukanier.

BELOHNUNG

Die Belohnungen dieses Kapitels sollten sich an der Handlung orientieren. Je nach Zahl der Szenen und der potenziellen Gefahren, können Sie eine Zahl an Abenteuerpunkten zwischen 300 und 1.000 AP vergeben. Dazu kommen bis zu fünf Spezielle Erfahrungen, die sich auf häufig genutzte Talente und Zauber beziehen sollte. Beispiele dafür wären Boote Fahren, Seefahrt, Kartographie, Geographie, Sagen/Legenden oder auch ein Kampftalent.

DER ROTE FADEII

Das wichtigste Ereignis ist sicherlich die Ankunft in Uthuria. Dazwischen ist es natürlich schwierig abzuschätzen, welchen Weg die Helden genommen haben. Die Begegnung mit Amira sollte ausgespielt worden sein und falls die Helden sich nach Höt-Alem begeben haben, auch das Treffen

mit Mariella und ihr Orakel. Auf Ghurenia kam es dann zu einem Wettkampf um Klabintos Karte und falls die Helden die Hinweise richtig deuten könnten, so haben sie die Insel der Zyklopen aufgesucht, um sich ihren Weg durch die Sargasso-See zu erleichtern. Allerdings kann jede Reise anders verlaufen sein, sodass eine Prognose schwierig wird. Der wichtigste Punkt ist und bleibt die Ankunft in Uthuria.

VOR DEM WEG INS UNGEWISSE

„Der Efferdwall im Westen, Malmstürme im Osten, ein Bann der Efferd-Kirche und die Sargasso-See im Süden. Vielleicht hat der Herr Efferd einen guten Grund, warum die Aventurier in Aventurien bleiben sollen. Andererseits sind Aventurier doch Kinder des Aves und lieben das Unbekannte. Ich? Nein, ich bin Ghurenier, ich fahre nur so weit, weil dort weiße Jade, Elfenbein und ubarische Kristalle auf mich warten, haha.“

—Diago Klabinto, Seefahrer, Schmuggler und Uthuria-Fahrer, neuzeitlich

Auch wenn die Helden in Khunchom alles erledigt haben, so fehlt ihnen dennoch ein wichtiger Hinweis: Wie können sie die Sargasso-See überwinden? Zwar gibt es Seefahrer, die offenbar einen Weg hindurch gefunden haben, aber weder Stover noch Ruban kennen eine Möglichkeit, den Laichplatz der Seeschlangen zu umfahren.

Dieser Abschnitt beinhaltet einige Szenen, die noch vor der Fahrt nach Süden spielen. Sie sind nicht notwendig, um das Abenteuer zu bestehen, erleichtern die Überfahrt der Helden aber ungemein.

DIE SARGASSO-SEE

Eines der größten Hindernisse bei der Überfahrt nach Uthuria ist das Meer der Seeschlangen. Sie Sargasso-See ist ein Algen- und Seetangteppich, der das Feuermeer in einen nördlichen und südlichen Bereich trennt. Es gibt ein Kerngebiet der Sargasso-See (siehe Karte auf Seite 53), jedoch breitet sich der Teppich durch Strömungen, magische Änderungen des Weltgelüges oder die Macht Charytoroths zu verschiedenen Zeiten unterschiedlich stark aus, sodass ein Kapitän nie genau weiß, wie schwer es ist, durch das Feuermeer zu gelangen.

Im Zuge der Ereignisse in Bahamuths Ruf ist die Sargasso-See jedoch weniger gefährlich, als in den letzten Jahrzehnten, da Charytoroths Schutz geschwunden ist.

In der Sargasso-See befinden sich die Laichplätze der Seeschlangen. Allein diese Tatsache sorgt dafür, dass kein Schiff, dessen Kapitän bei klarem Verstand ist oder nicht einen guten Grund hat, sich dorthin wagt, reagieren die Ungeheuer doch noch reizbarer als ohnehin schon. Doch selbst wenn mutige Entdecker die See überwinden, so erwartet sie dahinter weitgehend unbekannte See, voll mit Zonen voller Flauten.

DIE MEERESKUNDIGE: MARIELLA ΠΙΠΙΒΙΑ ALIAS SALAMANDRA FRYNN

Von Ruban dem Rieslandfahrer, aber auch von anderen Seefahrern, können die Helden öfters den Namen Mariella vernehmen. Die Meereskundige soll die Sprache der maritimen Völker beherrschen, Wind und Wogen deuten können sowie magische und hellseherische Kräfte besitzen.

Und auch wenn die Helden und einige andere das Gerede über sie für Seemannsgarn halten mögen, ist mehr an der Geschichte dran, als sie vermuten. Mariella birgt ein altes Geheimnis, das kaum jemand kennt: Vor vielen Jahren wurde sie unter dem Namen Salamandra Frynn geboren, wuchs als Findelkind bei Fischern auf und wurde eine mächtige Zauberin, die sich in die Dienste des Patriarchen Tar Honak stellte. Sie war mit dem Bund der Schwarzen Schlange, üblem Piraten gesindel, im Südmeer unterwegs und versuchte die Risso auf ihren Inseln zu unterwerfen. Jedoch wurde sie von aufrichtigen Helden bezwungen. Bis dahin kennt jedes Kind in Meridiana die Geschichte, doch wissen nur die Wenigsten, dass Salamandra aus Uthuria stammt und somit ein Teil ihres Erbes dort zu finden ist. Tsa, die Göttin der Wiedergeburt, schenkte ihr eine zweite Chance und ließ sie in einem neuen Körper noch einmal erwachen. Salamandra wusste um ihre Gräueltaten und beschloss, dieses Mal alles besser zu machen. Sie ahnt, dass die Göttin ihr eine Aufgabe zuteilwerden ließ, und glaubt, dass es mit ihrer Herkunft zu tun hat. So fristet sie nun als Seherin und Meereskundige seit Jahren ihr Dasein in Höt-Alem, ohne jedoch auch nur einen Schritt weiter zu sein. Bis jetzt.

KRAKONISCHE UMTRIEBE

Die Helden und Indira wissen um Mariellas Aufenthaltsort und haben Gerüchte über sie gehört. Doch nicht nur sie sind möglicherweise hinter ihr her oder wollen zumindest bei ihr Rat einholen. Auch ein krakonischer Diener Charytoroths hat Träume seiner Herrin empfangen, die verhindern will, dass sich Salamandras Schicksal erfüllt. So hat er einige Piraten angeworben, die sich nun mit ihm in Richtung Höt-Alem aufgemacht haben, um Mariella zu töten. *Grikug** (klein, fast schon tonnenförmig, quakt ständig, wenn er nicht zu tun hat), so der Name des Priesters, weiß zwar nicht, warum Mariella sterben soll, doch der Wunsch seiner nachtblauen Herrin ist ihm ein Befehl. Besonders makabrer ist jedoch, dass es sich bei den Piraten um Mitglieder des Bunds der Schwarzen Schlange handelt, eben jener Piraten, die Mariella einst anführte.

Die Piraten schlagen dann zu, wenn Indira und die Helden Mariellas Behausung erreicht haben und sie soeben die Propheteiung beendet hat. Es befinden sich 2W6+2 Piraten im Gefolge des Krakoniers.

Grikrug

Eigenschaften: MU 14 KL 13 IN 14

CH 12 FF 11 GE 11 KO 13 KK 13

Dreizack:

INI 11+IW6 AT 15 PA 13 TP IW+5 DK N
LeP 30 AuP 31 MR 9 RS 3 WS 7 GS 7

Vor-/Nachteile: Begabung: Schwimmen, Natürlicher Rüstungsschutz, Landangst 10, Raubtiergeruch

Sonderfertigkeiten: Kampf unter/im Wasser/ Aufmerksamkeit, Wuchtschlag/ Kampfreflexe, Niederschlägen

Besonderheiten: Das Nervenzentrum ist nur mit einem gezielten Stich/ Schlag +10 zu treffen. 1 bis 10 dort angerichtet SP führen zu einer Kampfunfähigkeit für die gleiche Anzahl von KR; mehr als 10 SP bedeuten, dass der Krakonier binnen W20 KR erstickt. Er besitzt weder magische noch karmale Kräfte (nur die Gabe der Prophezeiung, durch die er die Stimmen seiner Göttin vernommen hat).

Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 12 CH 10

FF 12 GE 14 KO 12 KK 13 SO 4

LeP 30 AuP 31 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Säbel:

INI 10+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+3 DK N

Wurfdolch:

INI 10+IW6 FK 17 TP IW+1

Rauen:

INI 9+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Balance / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10

Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1 IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt haben oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchtschläge ein (+2 bis +4), um in maximaler DK zu bleiben.

DIE ROBBE

Bevor die Helden Hôt-Alem erreichen, entdecken sie eine Robbe, die erst neben dem Schiff schwimmt und sich dann auf einen Felsen zurückzieht. Erwähnen Sie das Tier eher beiläufig, als eines der vielen Wunder des Meeres. Die Robbe ist in Wahrheit Mariella, die die Ankunft der Helden so mitbekommen hat und weitaus weniger überrascht ist, wenn sie sie aufsuchen. Die Gruppe sollte durchaus den Eindruck haben, dass Mariella ihre Ankunft durch ihre prophetische Gabe wahrgenommen hat – umso überraschter werden sie vielleicht sein, wenn Mariella zum ersten Mal enthüllt, dass sie über die Fähigkeit der Gestaltwandlung verfügt.

Hôt-Alem für den eiligen Leser

Einwohner: 2.100

Wappen: in Silber zwei gekreuzte Säbel auf Rot

Herrschaft und Politik: Aristokratie; Fürstprotektor Re-fardeon III.

Garnison: 1 Kompanie der Fsl. Stadtgarde *Protektor Salpikon*, 2 Kompanien *Löwen von Thalusa*, 2 Kompanien des Kaiserlichen Elite-Seegarde Regiments *Muranengarde*, hin und wieder einige Regenbogenkrieger aus dem Regenwald

Tempel: Praios, Efferd, Boron, Rondra

Gasthäuser: *Jadepalast* (Q7/P8/S24, luxuriöses Hotel, welches von reichen Südmeerreisenden genutzt wird), *Lövenschänke* (Q3/P4/S4, Söldnerkränzchen), Bordell *Neu-Elem* (Q4/P4 bzw. Q7/P6, unteres Stockwerk eine Taverne für jedermann, im 1. Stockwerk nur für zahlungskräftige Kunden).

INDIRAS ANKUNFT (OPTIONAL)

Auch die horasische Kapitänin hat sich auf den Weg gemacht, um Mariella aufzusuchen. Indira hat ihrer Mannschaft Landgang gegönnt, sodass die Helden bemerken können, dass Hôt-Alem voller horasischer Seeleute ist.

Indira selbst will nur mit ihren engsten Vertrauten zu Mariella und wird wie die Helden auch den Efferd-Tempel aufsuchen. Zunächst steuert sie mit ihren Leuten jedoch eine Taverne an.

Ob die Helden sie oder Indira die Heldengruppe bemerkt, hängt ganz von der Situation ab. Jeder Held, der ein Auge auf die Schiffe im Hafen hat, kann eine *Sinnenschärfe*-Probe +7 ablegen, bei deren Gelingen er Indiras Flotte bemerken wird (und kann die Namen der Schiffe auch zuordnen).

Passen Sie die weitere Begegnung an und vergessen Sie nicht, dass auch Indira anwesend ist. Sie hegt keinen Groll gegenüber den Helden und auch Stoerrebrandt ist eine Persönlichkeit, die ihren Respekt verdient.

Falls Sie Wert auf Zufall legen, dann würfeln Sie mit 1W6, ob Indira zeitgleich mit den Helden in Hôt-Alem weilt. Bei einer 1 und 2 war sie noch nicht bei Mariella; bei einer 3 war sie schon hier und hat sie befragt, konnte sie aber nicht überzeugen mit ihr zu gehen); bei einer 4 war sie hier und hat Mariella mitgenommen; eine 5 und 6 bedeutet, dass Indira am selben Tag wie die Helden in Hôt-Alem ankommt.

Falls Indira die Helden bemerkt, kann es auch sein, dass sie versucht, ein wenig mehr über sie herauszufinden. Dazu wird sie sich den hübschesten Helden aussuchen und versuchen ihn bei Wein oder Bier ein wenig zu becirren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Taverne ist voller Matrosen und Seefahrerinnen, die hier ihre Heuer verprassen wollen. Es ist laut und verraucht, einige Angetrunkene haben schon damit angefangen alte Seemannslieder wie *Der Seewolf* und *das Mädchen* zu singen, da fällt dir eine junge Matrosin mit Kopftuch auf, die dich angrinst. Sie ist hübsch, hat

schöne Augen und spielt mit einem Medaillon herum, das ihr um den Hals hängt.
Plötzlich steht sie auf und geht auf dich zu – geht aber dann weiter an den Tresen, nicht aber ohne dich dabei anzusehen und anzulächeln.

ZU BESUCH BEI DER HELLSEHERIN

Zwar lebt Mariella nahe des Efferd-Tempels in einem kleinen Haus, doch werden die Helden sie dort nicht antreffen. Die Nachbarn und der Efferd-Geweihte können ihnen jedoch verraten, dass sie sich ab und an in eine Höhle am Meer zurückzieht, die etwa eine Viertelstunde von der Stadt Richtung Osten entfernt liegt. Dort empfängt sie auch Gäste, blickt in das Wasser und heilt Verletzte mit Seetang und Algen. Falls die Helden die Höhle aufsuchen, können sie dort die Zauberin entdecken.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Rauschen des Meeres und die Schreie der Möwen übertonen fast jedes andere Geräusch. Selbst Unterhaltungen gehen so nah am Meer unter. Erst als ihr die Höhle an der Bucht erreicht, vor der sich ein Teppich aus Algen ausgebreitet hat und den felsigen Strand bedeckt, wird es merklich leiser.

Im Inneren der Höhle sieht ihr eine Frau vor einer Holzschale sitzen, deren Haar schwarz ist, doch durchdrungen wird von meeressgrünen Strähnen. Ihre Kleidung, ein einfaches weißes Gewand, erinnert euch an die Philosophen der Zyklopeninseln. Doch am meisten seid ihr von ihrer Haut überrascht: Sie glitzert grünlich, wie das Meer.

Wenn die Helden näher treten, wird Mariella sie freundlich begrüßen und ihnen die Fragen beantworten, die sie stellen.

Was werden wir in Uthuria finden?

„Ich bin die Meergeborene. Efferd und Tsa schenkten mich den Sterblichen und wollen, dass ich ihren Willen erfülle. Mein Aussehen spiegelt Tsa's Vielfalt und Efferds Liebe für das Meer wieder.“

Könnt Ihr uns bei der Überfahrt nach Uthuria helfen?

„Ja, auf vielfältige Art und Weise. Ich kann euch sagen, was die Sterne verraten und ich will euch auch anderweitig helfen. Ihr seid die Gesandten der Wellen. Ihr seid diejenigen, die es schaffen können, das Meer der Seeschlangen zu überwinden.“

Welche Gefahren erwarten uns?

„Zahlreiche. Auch wenn Efferd euch beschützen wird, so gibt es Mächte in den Tiefen des Meeres, die euch an der Überfahrt hindern wollen. Ihr – wir – müssen uns ihnen stellen. Der Herr der Meere wird auf unserer Seite sein, doch wir müssen das Werk selbst vollbringen!“

Wer will uns aufhalten?

„Nicht nur ihr habt die Gelegenheit, große Taten zu vollbringen. Auch andere Helden wollen Efferd mit Stolz erfüllen und sie werden unter dem Zeichen des Raben und des Adlers segeln.“

Was werden wir in Uthuria finden?

„Dies kann nicht einmal ich euch sagen.“

Auch wenn die Antworten zunächst sehr kryptisch wirken, so bietet ihnen Mariella an, in „die Wellen zu sehen“. Dazu nimmt sie eine Schale in die Hand und füllt sie mit Meerwasser, tippt kurz mit einem Finger auf die Oberfläche des Wassers, sodass einige kleine Wellen zum Rand schwimmen, doch seltsamerweise hört der Wellengang nicht auf. Tief in Trance versunken starrt Mariella auf die Wasserschale und spricht zu den Helden.

Sie können für sie eine Probe auf Prophezeien (TaW 12, 16/16/17) ablegen. Je nach Menge der TaP* können Sie den Helden von der untenstehenden Prophezeiung Sätze vorlesen. Dabei können Sie als Faustregel davon ausgehen, dass Sie pro TaP* einen Satz enthüllen können. Die Prophezeiung ist so aufgebaut, dass Sie beliebig kürzen können, ohne dass sie ihren Sinn verliert, denn jeder Satz steht für sich und ein mögliches Ereignis auf der Reise.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Frau mit den meeressgrünen Haaren starrt noch immer in das Wasser der Schale, doch als ihr schon glaubt, dass sie nie etwas sagen wird, fängt sie an zu sprechen: „Die Fahrt über das Meer wird lang und gefährlich werden. Die blauen Brüder streiten sich und doch droht die Gefahr von ihrer Schwester. Diener des Unergründlichen errichten einen Wall aus Wasser. Der Rabe, der Adler und der Elch werden versuchen, das Land der Menschen des Feuers zu finden. Riesen, geschaffen aus der Dunkelheit, bewachen die Pforte durch das Meer der Schlangen. Drei streiten sich, doch ein jeder wählt am Ende seinen Weg. Die Gnade des Vergessens wird nur der Tapferste erringen. Blut und Wasser vermischen sich auf einem Altar aus Jade. Katzenaugen ...“

Damit Sie nicht selbst rätseln müssen, was die Worte von Mariella bedeuten, erfahren Sie an dieser Stelle die wahrscheinlichsten Deutungen (es ist jedoch keineswegs sicher, ob diese auch so zutreffen müssen oder dass es die einzigen Möglichkeiten sind, wie die Prophezeiung sich erfüllen muss).

Die blauen Brüder streiten sich und doch droht die Gefahr von ihrer Schwester

Damit ist ein Streit der Götter Efferd und Numinor gemeint. Während Efferd Aventurien als seinen Kontinent betrachtet, hat Numinor großen Einfluss an der Nordküste Uthuriens. Durch den Diebstahl der Essenz der Rose kam es zu Verstimmungen zwischen den Al'Anfanern und den Nanshemu, was dazu führte, dass offenbar auch die Götter in Streit gerieten. Mit der Schwester ist Charytoroth gemeint und tatsächlich wird sie auch über die Piraten und den Krakonier versuchen, die Fahrt zu verhindern. Allerdings liegt ihr Augenmerk derzeit an anderer Stelle (siehe Bahamuths Ruf), sodass sie nur einen zaghaften Versuch starten wird, um Einfluss auf die Fahrt zu nehmen.

◆ **Diener des Unergründlichen errichten einen Wall aus Wasser**

Hiermit ist weder Efferd noch der Efferdwall gemeint. Vielmehr spielt dieser Teil der Vision auf den Fluch des Numinor an, der auch die Helden betreffen und ihnen die Erkundung der Ost- und Westküste Uthurias versagen wird und auch die Rückreise nach Aventurien schwierig gestalten wird.

◆ **Der Rabe, der Adler und der Elch werden versuchen, das Land der Menschen des Feuers zu finden**

Dieser Satz ist recht einfach zu deuten und spiegelt wider, was Mariella möglicherweise bereits zu den Helden gesagt hat. Der Rabe steht für die Flotte der Al'Anfaner, der Adler für das Horasreich und der Elch für Stoerrebrandt.

◆ **Riesen, geschaffen aus der Dunkelheit, bewachen die Pforte durch das Meer der Schlangen**

Tatsächlich ein früher Hinweis darauf, dass auf der Insel der Monaden ein Geheimnis verborgen liegt, mit dessen Hilfe man eine sichere Passage durch die Sargasso-See entdecken kann.

◆ **Drei streiten sich, doch ein jeder wählt am Ende seinen Weg**

Ein Hinweis auf die Konkurrenz der Helden zu Velvenyo und Indira und dass sie aber alle einen Weg nach Uthuria finden können.

◆ **Die Gnade des Vergessens wird nur der Tapferste erringen**

Auch wenn die Helden nach einem Ersatz für den Stab des Vergessens suchen, so werden sie ihn erst späterfinden. Um das Erzartefakt zu erringen, müssen große Opfer gebracht werden.

◆ **Blut und Wasser vermischen sich auf einem Altar aus Jade**

In Uthuria gibt es Kulturen, die Opferungen vornehmen. Dies ist ein erster Hinweis auf sie, jedoch werden die Helden zunächst nur am Rande mit ihnen zu tun haben.

◆ **Katzenaugen ...**

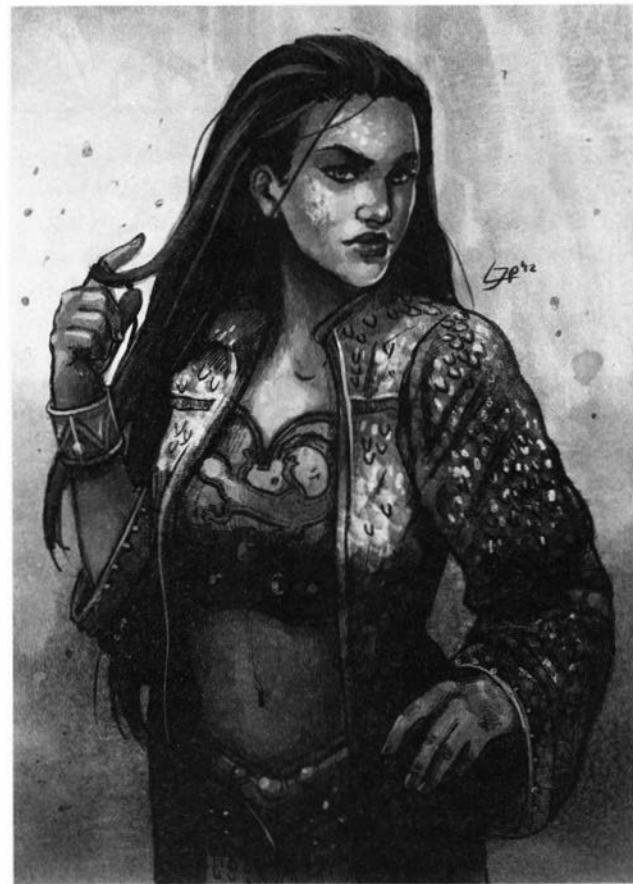
Hier bricht die Prophezeiung unvermittelt ab. Zum einen ist es ein Hinweis auf eine der Schwächen der Khartariak, zum anderen auch eine Vorschau auf die Khartariak selbst, deren Augen in der Dunkelheit leuchten.

ANGRIFF DER PIRÄTEN DES BUNDS DER SCHWARZEN SCHLANGE

Mit dem Abbruch der Prophezeiung erhebt sich auch Mariella, die im Wasser wohl etwas gesehen hat, was sie verschreckte (sie sah einen Khartariak – auch wenn sie ihn nur einen winzigen Augenblick sah – unabhängig von ihren TaP*). Kurz danach werden die Helden die Piraten bemerken, die vorsichtig mit einem kleinen Boot in die Bucht mit der Höhle gefahren sind. Sie und der Krakonier haben nur ein Ziel, sie wollen Mariella töten. Den Helden bleibt die Wahl zu kämpfen oder zu fliehen, allerdings setzt letzteres voraus, dass sie die Felsen um die Höhle hinaufklettern, die zwar nicht besonders hoch sind (6 Schritt), dafür aber feucht und nicht sehr griffig (*Klettern-Probe +6, ansonsten Sturzschaden, siehe WdS 144*).

INDIRAS HELDENITÄT (OPTIONAL)

Sofern Indira ebenfalls mit den Helden zu Mariella gegangen ist, können Sie sie benutzen, um den Helden eine bessere Ausgangslage zu verschaffen. Indira ist mutig und könnte sich mit AXCELERATUS geschwind wie der Wind bewegen und sich auf die Piraten stürzen. Bedenken Sie auch, dass sie vermutlich einige ihrer Matrosen mitgenommen hat. Generell sollten Sie sie als Hilfe einsetzen, um den Helden zu verdeutlichen, dass Indira und sie eigentlich auf derselben Seite stehen, sie sympathisch ist und auch sehr fähig wirkt. Sie (und gegebenenfalls ihre Leute) wird auch dem Angriff relativ unbeschadet hervor gehen und Mariella und die Helden ziehen lassen – eventuell spricht sie ihnen gegenüber auch noch eine Herausforderung aus, die aber nicht bösartig klingen sollte.



Mariella

EINE NEUE VERBÜNDETE

Wenn es den Helden gelingen sollte, den Angriff der Piraten abzuwehren und Mariella in Sicherheit zu bringen, so wird ihr Weg zunächst zurück nach Höt-Alem führen. Nach dem Angriff hat sie keine Zweifel mehr, dass die Helden die richtige Wahl sind und bittet sie um die Erlaubnis, die Expedition zu begleiten.

Mariella taucht ihr Gewand gegen eine abenteuertaugliche Kleidung mit einem Mantel aus Robben- und Rochenhaut aus und wirkt wie eine echte Questadorin. Ihre hellseherische Gabe, aber auch die Fähigkeit die maritimen Sprachen zu verstehen wird sich bei der weiteren Entdeckungsreise als ungemein nützlich herausstellen.

DIE BOTIN BORONS: AMIRA HONAK

Die Begegnung mit Amira Honak, Lucan und Raskir kann an fast jedem beliebigen Ort Südaventuriens stattfinden. Ideal wären Selem oder eine kleine Küstenstadt, wichtig ist nur, dass es sich um einen Ort handelt, wo die Tochter des Patriarchen untergekommen sein kann.

Seit ihrer Verbannung aus Al'Anfa hat die junge Amira Träume von einer bevorstehenden Dunkelheit, einer Dunkelheit, die aber nichts Heiliges an sich hat. Sie glaubt, dass Boron ihr eine Aufgabe gegeben hat: Sie soll für ihre Kirche ein neues heiliges Artefakt des Boron-Kultes finden. Auch ihr Vater Amir, mit dem sie noch immer Kontakt hat, träumte davon. Seit den Ereignissen in Rabenblut ist ihr Zorn auf Oderin und die übrigen Granden zwar nicht verflogen, doch ihre göttliche Aufgabe ist für sie wichtiger als jede Art von Rache. Zu dieser Einsicht hat sie auch der blinde Schwertmeister Lucan Queseda gebracht, den Amira vor einigen Wochen kennengelernt und der nun ihr Geliebter ist. Beide glauben, dass Boron ihr Schicksal bestimmen wird.

Als Amira von der Rückkehr der Al'Anfaner und den neuen Expeditionen hört, glaubt sie an eine Chance. Mit Lucan hat sie darüber gestritten, wer nach Uthuria geht, doch schlussendlich hat sich Lucan durchgesetzt, da er der erfahrene Abenteurer ist.

Dennoch fehlt ihnen ein Schiff. Mit Velvenyo können sie nicht segeln, die Horasier betrachten ihren Glauben als Ketzeri. Ihre letzte Chance sieht sie in den Helden, denn es hat sich herumgesprochen, dass sie ein gutes Herz haben und an die Götter glauben.

Dementsprechend versucht sie, ein Treffen mit den Helden zu arrangieren.

Machen die Helden einen Zwischenstopp in einer günstigen Hafenstadt, so wird Amira versuchen, unbemerkt mit ihnen Kontakt aufzunehmen. Wir gehen an dieser Stelle von Selem aus, wie angemerkt, können Sie aber den Ort variieren.

TRÄUME IN DER NACHT

Bevor die Helden sich mit Amira auseinandersetzen, sollte zumindest einer von ihnen einen Traum haben, der dem von Amira stark ähnelt. Lassen Sie alle Helden eine IN-Probe ablegen, derjenige, der sie am besten bestanden hat, träumt in dieser Nacht den eigenartigen Traum vom *Feuer der Finsternis*. Es mag ein von Bishdariel gesandter Traum sein, der den Helden aufzeigen soll, dass in Uthuria wirklich ein Ersatz für den Stab des Vergessens existiert, aber finstere Mächte verhindern wollen, dass er nach Aventurien überführt wird. Bei diesen finsternen Mächten handelt es sich um den Namenlosen, der den Kult des Boron gerne weiterhin geschwächt sehen würde. Das neue Artefakt bleibt rätselhaft, auch wenn der Traum deutlicher war, als der Held zunächst vermutet ...



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dunkelheit umhüllt dich. Du siehst einen grauen Stab mit seltsamen Symbolen, der sich vor dir befindet und sich dreht. Ruhe und Geborgenheit erfüllen dich und auch die Müdigkeit des Schlafes ... bis blaue, unheilige Flammen den Stab umfüllen und ihn zerfließen lassen. Schreckliche Geräusche kommen heraus und hören sich an, als würden die Dämonen der Niederhöllen jemanden foltern. Als von dem Stab nur noch eine Pfütze Metall übrig ist, verschwinden die Flammen. Und aus den Überresten formt sich etwas, das aussieht wie der Kopf eines Menschen. Wieder spürst du Geborgenheit und Blüten, Rosenblüten, umwölken dich und den Schädel. Doch abermals zucken die blauen, fast violetten Flammen auf und umhüllen dieses Mal nicht nur den Schädel, sondern auch dich. Schmerz und Pein erfüllen dich, bis du schweißgebadet erwachst.

Ein Held, der sich mit Träumen auskennt (*Heilkunde Seele* 10+, Zauber TRAUMGESTALT), kann zumindest erklären, dass solch intensive Träume ein Zeichen der Götter sein können und sie Botschaften enthalten, die man ernst nehmen sollte.

DAS TREFFEN MIT AMIRA

Sobald sich die Gelegenheit bietet, wird Amira ein Treffen mit den Helden arrangieren und sie beobachten, wenn sie wieder an Land gehen. Sie glaubt, dass sie selbst Sorge dafür tragen muss, die Helden zu überzeugen, deswegen hat sie auch jeden Einwand Lucans abgelehnt und sich durchgesetzt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr bemerkt, wie eine Gestalt in einem dunklen Mantel euch von einer Häuserecke aus beobachtet – schon eine ganze Weile. Weder kommt sie näher, noch gibt sie sich sonderlich viel Mühe, sich zu verbergen. Die Kleidung ist zwar abgenutzt, doch ihr könnt einige goldene Stickereien auf der Robe erkennen.

Mit einer erfolgreichen *Götter/Kulte*-Probe –2 erkennen die Abenteurer die Robe als das Gewand eines Boron-Geweihten (wer *Kulturkunde Südaventuriens* besitzt, kann automatisch zuordnen, dass es sich um dem Al'Anfaner Kult handeln muss, ansonsten sind 4 TaP* notwendig). Gehen die Helden auf Amira zu oder lassen sich noch etwas Zeit, wird sie zunächst wieder in die Gasse eintauchen, ihnen aber Zeit geben ihr zu folgen, bis sie schlussendlich, gut sichtbar für die Helden in einem kleinen Haus verschwinden wird.

Folgen die Helden ihr, so wird sie auf sie warten und die Helden ruhig ansehen. Das erste Zimmer des Hauses ist fast leer, nur ein alter schäbiger Tisch und einige Stühle stehen darin – Amira und Lucans aktuelle Unterkunft. Es gibt noch einen Nebenraum mit Betten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Jetzt erkennt ihr, dass es sich bei der Gestalt um eine Frau handelt. Ihr weißes Haar wird nur unzureichend von der Kapuze der Robe verborgen. Ihre Augen betrachten euch unergründlich und ihr habt das Gefühl, dass Traurigkeit von ihnen ausgeht. Sie hat ein hübsches Gesicht, für eine Südländerin eine zu helle Haut.

„Verzeiht mir, dass ich dieses Katz-und-Maus-Spiel mit euch gespielt habe, aber bevorzuge einen ruhigeren Ort als den Hafen für eine Besprechung – und nicht jeder sollte wissen, dass wir miteinander sprechen.“

Sie nimmt ihre Kapuze ab und erst jetzt wird euch klar, wen ihr vor euch habt: Die junge Frau mit den weißen Haaren muss Amira Honak sein, die gefallene Tochter des Patriarchen von Al'Anfa. Doch noch ist euch völlig unklar, was sie von euch will.

„Ich bin hier, um euch um einen großen Gefallen zu bitten. Nicht als Tochter Amir Honaks, nicht als Grandin Al'Anfas oder als Geweihte des Boron. Ich bin in eurer Hand, ihr könntet mich gefangen nehmen und ausliefern, doch ich bin zu euch als Freundin gekommen. Wir kennen uns wohl noch nicht, doch auch ich habe die Geschichten eurer Abenteuer gehört und kenne euren Ruf. Und ich glaube, ich kann euch mein Vertrauen schenken.“

Amira wird berichten, dass sie Träume hatte, in der sie den Stab des Vergessens sah und wie er in Drachenfeuer zerbrach. Auch erzählt sie von blutigen Altären und dem Zeichen des Gottes ohne Namen (und die blutigen Altäre decken sich mit Mariellas Vision).

Sie bittet die Helden um Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Mir ist bewusst, dass viele von euch die Puniner Kirche als die ihre ansehen. Doch ich bitte euch, diesen Streit zunächst hintenzustellen. Boron ist unser aller Herr. Und wer von euch nicht zu den Zwölfen betet, sollte zumindest bedenken, dass das Namenlose vor niemandem halt machen wird. Es wird jeden verderben, gleich ob gläubig oder nicht, gleich ob Novadi oder Zwölfgöttergläubigen, gleich ob Heiligen oder Ketzer.“

Ihr müsst mir helfen, das Gleichgewicht wiederherzustellen. Jeder der Zwölfgötter hat ein heiliges Artefakt, doch jenes von Boron wurde zerstört. Meine Träume künden aber davon, dass wir ein neues Artefakt mit dem Segen des Schweigenden weit im Süden, in Uthuria, finden können. Es ist das Land Uthars, seines Dieners, und dort wartet unsere Verheißung.“

Sie schweigt einen Moment und führt dann gespannt fort: „Ich bitte euch darum, zwei meiner engsten Vertrauten mitzunehmen. Sie und ihr könnt gemeinsam den Willen Borons erfüllen.“



Amira

Daraufhin treten aus dem Nebenraum Lucan Queseda und Raskir. Den Schwertmeister werden die Helden schnell erkennen, nichtsdestotrotz stellen beide sich vor. Amira kann den Helden nicht viel anbieten. Sie besitzt derzeit weder viel Gold noch Einfluss, aber sie appelliert noch einmal an die Visionen und daran, dass der Namenlose der Feind aller freien Völker Aventuriens ist.

Auf die Frage, wer das Artefakt erhalten soll, falls es wirklich gefunden wird, antwortet Amira nur schlicht, dass dies der Willen Borons entscheiden wird. Nur diejenigen, die das Artefakt rufen können, sind auch die Auserwählten. Insgesamt geht sie aber davon aus, dass sie es sein wird und nicht die Kirche von Punin.

Über die Beschaffenheit des neuen Artefakts kann sie leider nichts sagen, dies haben ihr ihre Träume und Visionen nicht verraten.

Sollten die Helden Mariella befragen, so nimmt sie Amiras Worte sehr ernst. Zwar scheint sie Amira nicht zu mögen (immerhin ist sie die Enkelin von Tar Honak), aber gerade dieser Umstand wird vielleicht die Helden bewegen, über die Worte nachzudenken.

Falls die Helden sich weigern, Lucan und Raskir mitzunehmen, so wird Amira dies akzeptieren. Die beiden werden dann versuchen, mit Hilfe eines ghurenischen Schiffes einige Monate später nach Uthuria zu gelangen – und es wird ihnen wie durch ein Wunder gelingen, auch wenn das Schiff verloren gehen wird und sie als Schiffbrüchige an Land geschwemmt werden. Den Helden jedoch werden sie dann nicht mehr mit Wohlwollen begegnen.

VELVENYOS AUFTRAG (OPTIONAL)

Falls Sie Velvenyo eine erste Szene gewähren wollen, so hat er von Oderin die Aufgabe erhalten, Amira Honak zu suchen und sie zum Schwarzen General zu bringen. Oderin will Amira lieber in seiner Nähe haben, damit er notfalls auch Druck auf ihren Vater Amir ausüben kann.

Velvenyo hat sie mittlerweile aufgespürt und ist bereit, sie erst zurück nach Al'Anfa zu bringen, bevor er weiter nach Süden fährt.

Falls Sie Wert auf Zufall legen, dann würfeln Sie mit 1W6, ob Velvenyo zeitgleich mit den Helden bei Amira eingetroffen ist. Bei einer 1 und 2 war er noch nicht bei Amira; bei einer 3 ist er hier, aber knapp hinter den Helden; bei einer 4 versucht er Amira zu ergreifen, während die Helden sie beobachten; eine 5 und 6 bedeutet, dass Amira von Velvenyo bereits entführt wurde und Lucan und Raskir die Helden um Hilfe bitten. In diesem Fall müssen sie Amira vom Schiff Velvenyos retten, bevor sie wieder in Al'Anfa eingetroffen ist. Viel Vorsprung sollte Velvenyo jedoch nicht haben.

Al'Anfaner

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
LeP 34 AuP 35 MR 5 RS 3 WS 9 GS 7

Brabakbengel:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Kusliker Säbel:

INI 12+1W6 AT 16 PA 14 TP 1W6+3 DK N

Sklaventod:

INI 11+1W6 AT 15 PA 15 TP 1W6+4 DK N

Wurfdolch:

INI 11+1W6 FK 18 TP 1W6+1

Rauen:

INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H

Leichte Armbrust:

INI 11+1W6 FK 20 TP 1W6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung 1 (Lederrüstung oder Iryahl oder etc.), Linkshand, Schildkampf 1, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 6, Überreden 6

Erfahrene Söldner: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Diese Gegner greifen im Normalfall nur an, wenn sie an ihren Sieg glauben. Dazu zählt eine zahlenmäßige Überlegenheit. Sobald sie weniger als die Hälfte ihrer LeP haben, versuchen sie zu fliehen oder geben auf.

DER ABSCHIED

Wenn die Helden sich entschlossen haben, Raskir und Lucan mitzunehmen, dann ist die Zeit des Abschieds gekommen. Auch wenn Amira vorher kühl und beherrscht gewirkt hat, so zeigt sich bei der Verabschiedung Lucans, dass sie traurig ist.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr wartet zusammen mit Raskir auf dem Schiff, doch schaut zu Lucan und Amira hinüber. Die Götter planen für die Menschen manchmal eigenartige Wege. Vor einigen Jahren war sie die Tochter des Patriarchen und seine Nachfolgerin auf dem Rabenthron Al'Anfas und er ein Sklave in der Arena. Nun ist sie im Exil und er ein gefeierter Held.

Sie stehen dicht zusammen und blicken sich nur an, bis er ihre Hände ergreift und sie dann umarmt. Sie flüstern sich etwas zu, nur wenige Worte. Wüsset ihr nicht wer sie sind, so würdet ihr sie für ein gewöhnliches Liebespaar halten, so wie es Tausende gibt.

Sie nimmt ein Amulett, welches sie um den Hals getragen hat, ab und hängt es ihm um, seine Finger fahren um den Rand und die Konturen des Glücksbringens. Sie streift ihm die Augenbinde ab und betrachtet ihn noch einmal, dann küssen sie sich. Lange, bis er sich löst, seine Augenbinde wieder umbindet und zu euch kommt. Sie schaut ihm nach.

Raskir, der vorher ruhig da stand und kein Wort sagte, durchbricht die Stille: „In Thorwal nimmt man sich einfach eine Frau – oder wenn man eine Frau ist, einen Mann. Wir sind da abgehärteter und machen darum kein Aufsehen. Verweichlichte Südländer.“ Er wendet sich ab und doch glaubt ihr, dass der Riese fast geschluchzt hätte.



Lucan

Die Szene sollte den Helden klar machen, dass sie auch viele Freunde und Familie zurücklassen und vielleicht nie mehr sehen werden. Zum anderen sollen Amira und Lucan tragisch, aber auch menschlich dargestellt werden.

Ob Besatzungsmitglieder etwas gegen die Neuankömmlinge haben, liegt ganz bei der Zusammensetzung der Mannschaft. Stoerrebrandt selbst traut zwar Al'Anfanern aus Prinzip nicht, aber er mag Raskir und hat auch viel von Lucan gehört, sodass er nichts gegen sie hat (und zudem will er es sich auch nicht mit Boron verscherzen).

Ein Al'Anfaner mit Herz (optional)

Auch wenn Kapitän Morales einen Befehl von Oderin erhalten hat, so ist er kein Unmensch. Er hat selbst schon oft geliebt und wird, wenn er herausfindet, dass Amira und Lucan ein Liebespaar sind, die beiden gehen lassen. Oderin wird er nur eine Nachricht zukommen lassen, dass Amira von Lucan Hilfe erhalten hat und sich nicht in seinem Gewahrsam befindet. Dann setzt er Segel Richtung Süden.

Vor den Helden empfindet er tiefsten Respekt, wird ihnen aber unverblümt erklären, dass sie seiner Expedition nicht im Wege stehen sollen.

DER SEEBAER – DIAGO KLABINTO UND SEINE KARTE

Um Uthuria zu finden, müssen die Helden eine Passage durch das Meer der Seeschlangen finden. Dieser Weg soll auf einer Karte des Seemanns Diago Klabinto verzeichnet sein. Klabinto ist Ghurenier und soll dort eine kleine Insel vom Herrscher Ghurenias, einem Söldner namens Quotos, erhalten haben. Diese Information ist auch Indira bekannt und selbst Velvenyo will die Karte haben, denn sie soll den einfachsten Weg durch die Sargasso-See beinhalten.

Also wird Ghurenia für alle Expeditionen eine Anlaufstelle sein. Ob Indira und Velvenyo zeitlich mit den Helden dort eintreffen, sollte ein Würfelwurf entscheiden: bei 1 und 2 sind die Helden vor beiden dort, bei einer 3 ist Indira kurz vor ihnen eingetroffen, bei einer 4 Velvenyo. Bei einer 5 und 6 sind sogar beide mit den Helden im Hafen eingetroffen. Natürlich können Sie den Würfelwurf auch ignorieren, wenn Ereignisse während des Abenteuers dafür gesorgt haben, dass eine der Flotten verhindert ist oder früher eingetroffen sein muss.

IM HAFEN GHURENIAS

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Wetter ist heiß und schwül, eure Kleidung klebt euch an der Haut und selbst der Wind verschafft euch keine Abkühlung. Vor euch liegt die größte Stadt des Südmeers – wenn man bei Ghurenia denn von einer Stadt sprechen kann. Der Ort ist auf einem harten Felsen gebaut worden und seine Gebäude ragen an einigen Stellen sehr hoch. Dennoch ist Ghurenia nichts anderes als ein größeres Piratennest. Seeleute aus allen Ländern Aventuriens liegen sind im Hafen zu sehen:

brabakische Potten, Schivonellen aus dem Horasreich, Zedrakken aus Aranien. Ghurenia ist keine große Stadt – aber sie ist die einzige Stadt weit und breit. Reges Treiben herrscht an den Anlegestellen. Die meisten Menschen am Hafen sind dunkelhäutige Utulus, hin und wieder sieht ihr jedoch auch hellhäutige Matrosen aus den Ländern des Nordens. Es geht so zu wie in jeder anderen Hafenstadt die ihr kennt, auch wenn ihr den Eindruck habt, je näher ihr dem Hafen kommt, umso lauter wird es. Ihr hört die Stimmen der Ghurenier und der Matrosen und ihr riecht den Hafen. Es stinkt, aber für euch ist das heute der süßeste Duft seit langer Zeit.

Ghurenia-Stadt ist der größte Ort der Efferds Tränen – was aber nicht viel heißt. Dennoch leben hier etwa 2.000 Menschen, vor allem Utulus und Utulu-Mischlinge. Die hellhäutige Bevölkerung stellt zu großen Teilen die Oberschicht – somit ist der Praefos eine regelrechte Ausnahme. Praefos Quotos herrscht mit einer Mischung aus Freundlichkeit, Zuwendungen für die Armen, aber auch Härte gegen Ungehorsam auf der Insel. Seine Macht begründet sich auf die Rotfäuste, seine Söldnerkompanie.

Ghurenia-Stadt für den eiligen Leser

Einwohner: 2.000

Wappen: rote Faust auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Autokratie unter Praefos Quotos. Der ehemalige Senat der Stadt, bestehend aus Vertretern des Handels-Konsortiums, hat keine Machtbefugnisse mehr, aber Einfluss.

Garnison: 50 Rotfäuste (Söldner des Praefos), etwa 100 Freibeuter, einige Leibwachen der Reichen

Tempel: Efferd, Boron (alansanischer Ritus), Peraine, Arcan'Szin, Ch'Ronch'Ra

Wichtige Gasthäuser: Gasthaus *Im Runden* (Q6/P8/S18), Herberge *Alter Kai* (Q4/Q5/S24), Kneipe *Seeschlange* (Q3/P3), Kaschemme *Schiefe Fock* (Q2/P3), Garküchen am Hafen

Stimmung in der Stadt: Die Reichen versuchen sich als Möchtegern-Granden. Die ärmeren Bevölkerung lebt auf engstem Raum und ist fast gänzlich von Fischfang und der Seefahrt abhängig.

Was ein Ghurenier über seine Stadt denkt: Ghurenia ist die größte Macht in der Charyptik, nur Al'Anfa kann sich mit uns messen.

Sklaverei ist erlaubt, wenn auch nicht sonderlich angesehen. Nur die Familie Grokko darf an bestimmten Tagen vor dem Boron-Tempel Sklaven verkaufen – meist wilde Utulu und Kriegsgefangene aus anderen Ländern.

Die Stadt wurde teilweise in einen Kalkfelsen gebaut, der extra zu diesem Zweck ausgehöhlt wurde. Platznot ist in Ghurenia allgegenwärtig, die Häuser wurden dicht an dicht gebaut. Es gibt mehrere Viertel. Am alten Kai leben die Fischer mit Schwarzen Brand, einer schlimmen und

nach jahrelangem Siechtum tödlich endeten Krankheit. Dort leben die Ärmsten, die nicht viel mehr als ein heruntergekommenes Boot besitzen. Direkt am *Hafen* befindet sich der weitläufige Efferd-Tempel und die Hafenmeisterei. Hier arbeiten auch viele Tagelöhner, die bei dem Auf- und Abladen der Schiffe helfen. Der *Markt*, einer der wenigen offeneren Plätze der Stadt, auch wenn er umsäumt ist von hohen Gebäuden und nur enge Gassen dorthin führen. Am *Runden* (ein Kalkfelsen) befinden sich die Wohnungen der Reichen und Wohlhabenden, die ihre Häuser in den Fels hineingebaut haben.

Die wichtigsten Familien der Stadt sind die Froberty, die Ganaches, die Grokko und die Klabintos. Sie alle gehören dem Handels-Konsortium an und hatten früher politische Macht. Nachdem Tod des letzten Praefos änderte Quotos jedoch das System und entmachtete die Häuser, gab ihnen dafür – sofern sie sich als loyal zeigten – andere Befugnisse oder gar Adelsstitel mit Land. Diago Klabinto bekam eine Insel, die Familie Grokko hingegen durfte sich das Monopol auf den Sklavenhandel sichern, die Froberty haben einen Zuschlag für den Handel mit Tintenfisch erhalten, wohingegen die Ganaches auf jedes Krustentier eine Steuereinnahme erhalten.

Einflussreich ist auch die Gilde der Beleuchter. Sie sind an ihrer gelben Kleidung zu erkennen und sorgen dafür, dass in jeder Nacht ein Leuchtfeuer brennt, um Schiffen und Handelsfahrern den Weg zu weisen.

Erwähnenswert ist auch die Gemeinschaft des Arcan'Szin. Bei ihnen handelt es sich um Nanshemu, die Klabinto einst nach Ghurenia brachte, da sie einem Kult angehörten, der von den übrigen Nanshemu als Sekte behandelt wurde. Der Seefahrer hatte Mitleid mit ihnen, da eine der grünhäutigen Frauen ihm den Kopf verdrehte – und sie auch die Mutter eines seiner Kinder ist.

Mehr zu Ghurenia siehe Meridiana 96.

Wo ist Klabinto?

Die Helden können sich zunächst ein wenig in der Stadt umhören, um mehr über Klabinto herauszufinden. Mittels der richtigen Fragen und einer *Gassenwissen*-Probe können sie einiges über Diago herausfinden. Die Bewohner Ghurenias raten ihnen jedoch, sich entweder an die Grünhäute zu wenden, oder den Praefos zu fragen, wo sich Klabinto momentan aufhält. Allerdings können die Helden feststellen, dass Klabinto sehr beliebt zu sein scheint. Über den Praefos sind die Bewohner geteilter Meinung: während einige ihn achten, fürchten sich andere vor ihm und einige sind sogar der Meinung, es sollte einen neuen Praefos geben – doch niemand wird dies deutlich aussprechen, sondern lediglich Andeutungen machen.

Von den grünhäutigen Priestern mit ihren Masken haben die Ghurenier jedoch nichts Gutes zu berichten. Sie scheinen einen dunklen Rachegott anzubeten und es ist nur der Weltoffenheit von Quotos zu verdanken, dass sie in der Stadt bleiben durften.

Die Grünhäute

Falls die Helden die Nanshemu besuchen, so werden sie in deren Tempel nur eingelassen, wenn sie kein Licht entzünden und keine Geweihten der Zwölfgötter den heiligen Ort betreten.

Die grünhäutigen Menschen tragen allesamt hölzerne Gesichtsmasken, auf denen Dämonenfratzen, lächelnde oder traurige Gesichter zu erkennen sind. Einer der Priester lässt die Helden vortreten und fragt nach ihrem Begehr. Sie werden angehört und sofern man ihnen weiterhelfen kann, wird der Priester antworten, gibt ihnen jedoch noch einen Rat mit auf dem Weg.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

In der Dunkelheit kann man nichts sehen, doch zünden die Priester mit ihren Masken ein Feuer an. Zunächst ist es ein kleines Klimmen, doch dann entzündet es sich plötzlich zu einer Feuersäule. Nur langsam geht das Feuer wieder zurück und die Stimme des Maskierten ertönt: „Ihr werdet Numinorus See bezwingen und die Rache des Einzigsten und Wahren zu ihm bringen. Ihr seid seine Werkzeuge, sein Willen erfüllt euch und wird euch leiten. Doch diese Insel ist gefährlich für euch. Gebt auf euch Acht, eure Widersacher wünschen euch den Tod.“

Von Prophezeiungen und Aberglaube

Wie Sie sicherlich schon bemerkt haben, gibt es in diesem Abenteuer eine Menge Prophezeiungen, die den Helden einen Ausblick auf die Zukunft geben. Dies liegt daran, dass die Zeit der Entdeckung und Erforschung Uthurias auch eine wichtige Rolle in Alveran spielt. Götter wie Efferd und Numinoru, aber auch Boron und andere Todesgötter versuchen ihre Macht zu erhalten oder greifen nach dem Thron von Alveran. Dies führt auch dazu, dass sie ihre Diener auf Dere mit Träumen und Visionen ausstatten, um ihren Willen zu erfüllen.

Die Helden sind in der Tat Werkzeuge der Götter, aber längst nicht deren Willen unterworfen und können das Schicksal zu einem, wie auch zur anderen Seite beeinflussen. Dies ist auf jeden Fall der Grund für die Prophezeiungen von Mariella, Amira, aber auch des Grünen Mannes.

Mehr wird der Grüne Mann, der Hohepriester, ihnen nicht sagen. Er spielt aber damit auf die Gefahr des Handelshauses Ganaches an, das einen Umsturz auf Ghurenia plant.

Gäste des Praefos

Die Ankunft der Helden wird – sofern sie keinen besonderen Wert auf Heimlichkeit legen – auch Quotos nicht entgehen. Er wird einen Trupp seiner Rotfäuste losschicken, um die Helden zu suchen und ihnen eine Einladung schicken. Er will sie bei einem seiner kleinen Feste näher kennenlernen.

Sollten die Helden die Einladung in das Haus des Praefos annehmen, so werden sie ihn zusammen mit einigen Gästen aus den reichen Familien vorfinden. Ergibt sich galant, aber auch ein wenig verwegen und wird vor allem hübsche weibliche Helden umschmeicheln, ihnen sogar nahelegen hier zu bleiben und möglicherweise seine Frau zu werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der dunkelhäutige Herrscher Ghurenias ist ein äußerst attraktiver Mann. Man merkt ihm zwar manchmal an, dass er wohl aus dem einfachen Volk kommt, denn weder benutzt er Messer noch Gabel zum Essen, aber vielleicht ist das ja hier auch so Sitte. Während er genüsslich einen halben Plirsich abbeißt, beobachtet abwechseln die hübsche Sklavin, die euch Essen bringt und die übrigen weiblichen Gäste.

Er lacht über Witze, selbst über die schlechten, und erzählt Geschichten seiner eigenen Abenteuer.

DAS KOMPLOTT

Sollten die Helden gehen wollen, so wird sie *Ereon Ganaches* ansprechen. Der jüngste Sohn des Familienoberhaupts der Ganaches möchte die Helden an einem abgeschiedenen Ort sprechen. Am liebsten ist ihm der Tempel des Ffjerd, aber er willigt auch gerne ein, dass sie sich woanders treffen. Er berichtet den Helden davon, dass seine Familie an dem Sturz des Praefos arbeitet und um die Hilfe der Helden bittet, denn alleine werden sie die Rotfäuste kaum besiegen können.

Noch während der Unterhaltung tauchen besagte Rotfäuste auf (12 an der Zahl) und versuchen die Helden und Ereon festzunehmen. Der Händler kommt jedoch bei seiner Flucht um. Gelingt es den Rotfäusten die Helden zu fangen, so sperren sie sie in eine Zelle in der Garnison ein. Quotos geht zu ihnen und wirkt traurig, aber auch zornig, denn er hat Beweise dafür, dass die Familie Ganaches ihn stürzen wollte und nun auch die Helden darin verwickelt sind. Er lässt sie wieder allein.

Was jedoch weder er noch die Helden wissen: Die Familie Ganaches hat nicht alleine das Komplott geplant, vielmehr ging der Plan von den Frabertis aus. Die Frabertis bringen nun vorsichtshalber die Ganaches um und geben sich als treue Anhänger von Quotos aus, erzählen ihm, dass sie ebenfalls von den Ganaches angegriffen wurden.

Quotos lädt sie zu einem Fest ein, wo er ihnen danken will. Derweil soll eine Handvoll Söldner der Frabertis die Helden im Kerker töten, um lästige Mitwisser zu beseitigen. Während die beiden Rotfäuste von den vier Söldnern überwältigt werden, haben die Helden mehrere Möglichkeiten aus der Zelle zu entkommen.

Entweder versuchen sie die Zelle zu knacken (*Schlösser Knacken +4, FORAMEN +4, 5 AsP*), sie warten auf die Söldner und legen einen Hinterhalt oder Lucan und Raskir befreien sie vorher (bzw. ein anderes, treues Besatzungsmitglied).

TOD DEM PRAEFOS

Sollten sie Quotos helfen wollen, müssen sie sich beeilen. Wie seine Hauptleute, soll auch er ermordet werden. Die Frabertis haben eine Handvoll Söldner in der Nähe seines Hauses positioniert und wollen zuschlagen, während er schon leicht angetrunken ist.

In der ganzen Stadt kommt es zu Kämpfen, denn außer den etwa 30 Söldnern stehen auf Seite der Frabertis noch gut 50 Seeleute und Ghurenier, die sich von Quotos Herrschaft befreien wollen.

Wenn die Helden Quotos beistehen, so haben sie sich seine Dankbarkeit verdient und er geleitet sie persönlich zu Klabintos Insel. Zudem schenkt er jedem Helden eine Muschelkette, die ihn als Freund Ghurenias auszeichnet und allen Frauen einen innigen Kuss.



Klabinto

KLABINTOS INSEL

Der Seebär befindet sich momentan in seinem Haus: einem alten Leuchtturm auf seiner eigenen Insel. Er ist überrascht von dem Besuch der Helden, wird sich aber genau anhören, was sie zusagen haben und ihnen dann erklären, dass er keine Möglichkeit mehr hat nach Uthuria zu segeln. Es sei denn ... jemand würde sich einen der Kristalle verschaffen, mit denen er den Weg gefunden hat. Es gibt da nur ein riesiges Problem ...

DAS GEHEIMNIS DER MONADEN

Wenn die Helden den sichersten Weg durch die Sargasso-See nehmen wollen, benötigen sie Klabintos kleines Geheimnis. In frühen Jahren war er ein Gefangener der Monaden auf der Insel der Zyklopen – doch da er ein hervorragender Smutje war, konnte er nicht nur das Wohlwollen der beiden Einaugen gewinnen, sondern gar ihre Freundschaft. Sie ließen ihn am Leben und verrieten ihm gar ein Geheimnis, mit dem er die Sargasso-See passieren konnte.

In den Tiefen ihres Vulkans befindet sich eine dem Ingerrimm heilige Stätte, wo Feuerkristalle entstehen. Dabei handelt es sich um durchscheinende, an Bergkristall erinnernde Formen, in denen die Glut des Vulkans glimmt. Die beiden Monaden behaupten, dass die Kristalle eine Verbindung zu der Stadt Ingramma haben und dorthin zurück müssen. Der Schein der Kristalle enthüllt auf jeder Seekarte den besten Weg durch die Sargasso-See. Durch ihr Leuchten wird auf der Karte eine schmale Linie erkennbar, die wie in das Papier eingebrannt wirkt, aber sofort verschwindet, wenn man den Kristall wieder von der Karte entfernt.

EIN ZYKLOPENRÄTSEL

Sofern die Monaden aufgesucht werden und Klabinto mit ihnen sprechen kann, werden sie bereitwillig zuhören und den Helden eine Chance geben, sich einen der Feuerkristalle zu verdienen. Sie wollen kein Festmahl, so wie es bei Klabinto der Fall war, sondern sie glauben daran, dass die Helden möglicherweise die Erleuchteten sind, die den Fluch der Monaden brechen können. Um würdig genug zu sein, müssen die Helden sich aber dem Rätsel der dunkelhäutigen Zyklopen stellen.

Sind die Monaden schon früher von den Helden bezwungen worden, können sie natürlich in der Höhle nach einem Feuerkristall suchen – und werden auch einen einzigen finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die beiden Riesen sehen euch mit ihren beiden Augen an, dann setzen sie sich auf ihre an Thronen erinnerten Stühle aus Stein.

„Wenn ihr die seid, die der Feurige geschickt hat, verdient ihr eine Chance. Doch ihr müsst das Rätsel lösen. Liegt ihr falsch, seid ihr unser Abendessen.“

So hört: Es ist gelb und rot und blau. Nie hält es still. Es ist Leben und Tod zugleich.“

Die Monaden empfinden dieses Rätsel vermutlich als ausgesprochen schwierig, des Rätsels Lösung ist jedoch recht einfach: Feuer.

Sollten die Helden darauf kommen, dann haben sie sich nach der Meinung der Monaden einen der Feuerkristalle verdient. Sie bitten die Helden aber auch darum, den Kristall nach Ingramma zu bringen, falls sie die Stadt finden.

INDIRA UND VELVENYO

Verlieren Sie nicht aus den Augen, dass auch Indira und Velvenyo sich in Ghurenia befinden können. Beide haben eine Interesse an der Karte Klabintos und können sowohl Verbündete der Helden oder Qutotos' sein, aber auch die Aufständischen unterstützen, um somit kurzzeitig die Herrschaft in Ghurenia übernehmen. Wie sie zu den Helden stehen, hängt von der Entwicklung der Handlung ab und wird maßgeblich von den Entscheidungen der Helden mitgetragen.

Die Situation am Ende der Handlung in Ghurenia

Wie der Verlauf der Unruhen ist und was zwischenzeitlich passiert, wird nicht weiter festgelegt.

1036 BF sollte jedoch Quotos wieder Praefos von Ghurenia sein. Die beiden Familien Fraberti und Ganaches gelten als Verräter. Die Ganaches wurden vollkommen ausgelöscht, die Frabertis sind größtenteils nach Brabak geflohen. Die Lage in Ghurenia wird sich wieder beruhigen und Quotos auch in den nächsten Jahren herrschen. Wie das Verhältnis zu den Helden, Indira und Velvenyo ist, ist nicht näher festgelegt.

Endlich Uthuria!

Je näher die Helden der Küste Uthurias kommen, umso deutlicher wird die Numinor-Priesterin Nudara ihre Anwesenheit spüren. Meerestiere berichten ihr, dass sich die aventurischen Schiffe nähern und sie beginnt ihren Gott anzurufen, damit er sie direkt zu ihr führt.

Die Strömungen treiben die Flotte der Helden immer näher an die Bucht von Porto Velvenya heran. Wo exakt die Helden das erste Mal Land sehen, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Dort jedoch ist auch der Tempel des Numinor nicht weit und Nudara lässt bereits nach ihnen suchen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Wie viele Tage seid ihr nun schon von Zuhause fort? Wie viel Unbill hat euch Efferd und das Meer bereitet? Ihr habt eure Kräfte mit Piraten, Seeungeheuern und Stürmen gemessen. Ihr habt die Hitze und die Sargasso-See überstanden – ja sogar die Kalmen und die Flauten. Doch noch immer seid ihr nicht an eurem Ziel.

Eine Möwe hört ihr schreien, sie kreist über eurem Schiff. Eine Möwe? Wo eine Möwe ist, muss auch irgendwo Land sein. Just in diesem Moment hört ihr vom Krähennest den Ruf: „Land, Land in Sicht!“

Seid ihr endlich an eurem Ziel angekommen? Ist der schmale Küstenstreifen, der sich hinter einer kleinen Nebelbank endlich auftut Uthuria? Das Land der zwölftausend Gottheiten?

BELÖHNUNG

Je nach Szenen, die die Helden durchlebt haben, können Sie pro Szene bis zu 100 Abenteuerpunkte vergeben. Jede Szene sollte zudem eine Spezielle Erfahrung wert sein. Welche genau, hängt von dem Einsatz der Talente und der Zauber ab, vorstellbar wären *Seefahrt, Sagen/Legenden, Überreden, Geographie, Orientierung, Gassenwissen, Magiekunde, ein Kampftalent usw.*

DER ROTE FÄDEN

Keine der Szenen muss stattgefunden haben. Selbst das Geheimnis der Monaden müssen die Helden nicht gelüftet haben und nicht einmal ein Treffen mit Amira, Mariella und Klabinto ist notwendig. Der Einfachheit können Sie aber die Szenen in der vorgegebene Reihenfolge spielen lassen, damit die Helden auch genug Informationen und Hilfen erlangen. Die meisten Szenen dienen der Expedition als Hilfe, sind aber auch mit Aufwand oder einer Gefahr verbunden. Wichtig ist nur, dass die Helden Uthuria erreichen und zwar dort wo die Bucht von Porto Velvenyo liegt. Eine Umrundung des Kontinents scheitert an dem Willen Numinorus und dem Fluch Nudaras.



KAPITEL III: UTHARS LAND

„Uthuria? Ja, so heißt das Land im Süden. Doch was werdet ihr dort finden? Glasdrachen? Zitadellenechsen? Einäugige Zwerge? Die Rose der Unsterblichkeit? Ich sage euch, wenn es dort so viele schöne Dinge geben würde, dann wäre mein Klabinto nie zurückgekehrt. Schaut euch an, was er mitgebracht hat: einige griesgrämige Grünlinge. Ich sage euch, dort gibt es nichts außer Moskitos. Bleibt hier, Schönheit. Bleibt hier, nehmt mich zum Mann und bekommt viele Kinder. Sie werden Prinzen und Prinzessinnen sein, so wahr ich der Praefos von Ghurenia bin!“

—Praefos Quotos von Ghurenia, zu einer hübschen Abenteurerin, 1035 BF

Die Helden haben es nach etwa drei Monaten Fahrt durch das Südmeer endlich geschafft: Sie haben Uthuria erreicht!

Von nun an kommt es ganz auf die Helden an, welchen Zielen sie sich widmen. Die wichtigsten Aufgaben, die sie zu erfüllen haben sind:

- die Errichtung eines Lagers,
- der Kontakt zu den Einheimischen,
- die Erkundung der Umgebung.

Aber nicht nur Aufgaben rund um die Erforschung Uthuriens erwarten sie. Sie müssen sich auch drei Herausforderungen stellen, oder besser: sie können sich diesen Aufgaben stellen:

- Der Sieg über die Khartariaks (Augen in der Nacht; Kampf gegen die Nacht).
- Der Konflikt mit Nudara (Der Stab des Numinor).
- Der Verstoß nach Osten (Zeit des Blutes).

Zusätzlich gibt es eine Handvoll Questen, die sie durch ihre Auftraggeber zu erfüllen haben. Einige davon mögen sich im Laufe dieses Abenteuers auflösen, andere benötigen weitaus mehr Zeit.

Das Kapitel wird sich in zwei Abschnitte unterteilen. Zunächst werden die drei Herausforderungen im Detail beschrieben, abschließend ergänzend der Umgang den alltäglichen Aufgaben einer solchen Expedition.

AUGEN IN DER NACHT

„In der Dunkelheit kamen die Schrecken des Himmels über uns. Sie waren groß, größer als zwei Männer. Ihre Schwingen waren wie die der Fledermäuse und ihr Kopf war der eines Panthers. Ihre Augen leuchteten rot wie die Steine des Rubinkönigs und ihr Gestank war bestialischer als der eines aufgeschwemmt Toten. Ihr Brüllen ließ die tapfersten Männer und Frauen erzittern. Doch ich stellte mich ihnen in den Weg, schlug einem den Kopf ab und nahm ihm seine Waffe aus Metall ab.“

—Tarudu, Champion der Jucumagh, erzählt am Lagerfeuer seines Stammes, 1034 BF

Ohne es zu wissen, dringen die Helden im Lauf ihrer Entdeckungen immer tiefer in ein Gebiet ein, das schon seit undenklichen Zeiten von nächtlichen Schrecken beherrscht wird. Diese fliegenden, vampirischen Ungeheuer, in ihrer eigenen Sprache *Khartariak* – „Nachtherrschere“, Einzahl und Mehrzahl gleich – genannt, sind grausam, schlau und stolz. Sie haben sich in alten Tempelpyramiden, Höhlensystemen und Ruinen Rückzugsorte geschaffen, von denen aus sie das Land beherrschen und lebende Opfer als Tribut von denjenigen Völkern fordern, die ihnen nicht als Jagdbeute dienen wollen. Die Geschichte der Khartariak, ihr Aussehen und ihre Fähigkeiten werden ab Seite 124 beschrieben.

Dieses Kapitel gibt Ihnen die Möglichkeit, die Gruppe allmählich mit der Präsenz der Nachtherrschere zu konfrontie-

ren und schließlich die erste echte Konfrontation mit einem dieser Wesen, *Enarr*, zu gestalten. Auf lange Sicht müssen sich die Helden jedenfalls mit den finsternen Geflügelten auseinandersetzen, um ihre bisherigen Errungenschaften abzusichern, denn die Herren der Nacht dulden kein Eindringen Fremder in ihren Herrschaftsbereich: Früher oder später wird es zum offenen Krieg zwischen den Entdeckern und den Khartariak kommen.

ERSTE SCHÄTTE

Die Gruppe kann an den unterschiedlichsten Orten auf die Existenz der Nachtherrschere aufmerksam werden. Lassen Sie die Helden nicht sofort erkennen, wie groß die Bedrohung ist, die von den Khartariak ausgeht. Statt dessen sollten erst kleinere Spuren auftauchen, die zum Spekulieren über die Art des unbekannten Feindes anregen, bis schließlich durch die Beobachtungen der Helden und durch Erzählungen von Eingeborenen nach und nach klar wird, wie sehr die Nachtkreaturen die Lande nördlich des Gebirges in ihren Klauen halten:

- Die meisten Einheimischen, aber auch viele Tiere, fürchten den Einbruch der Nacht. Wer zur Dämmerung noch unterwegs ist, wirft oft ängstliche Blicke zum Himmel. Niemand will den Grund seiner Angst beim Namen nennen, es heißt aber immer wieder, dass es nachts gefährlich ist.

• Nachts erleben die Helden, wie plötzlich alle Geräusche des Waldes verstummen. Wenige Minuten später beobachten sie einen Schatten am Himmel, der sich dunkel vor den Sternen abhebt. Das Wesen ist zu groß für einen Vogel, aber zu klein für einen Drachen und gleitet auf schwarzen Schwingen lautlos durch die Nacht.

• Auf einer Waldlichtung liegen die verstümmelten Überreste von über 20 Jucumach.

• Eine Meisterperson, die nachts kurz allein unterwegs war, verschwindet. Ihre Spur endet im Nichts, nur ein paar Blutspritzer führen noch ein paar Schritte in Richtung Süden davon (der Unglückliche wurde von einem fliegenden Nachtherrschern gepackt und verschleppt).

• Ein Trupp von Maru-Söldnern kommt in eine Ansiedlung und treibt Tribut in Form von Edelsteinen und Goldklumpen ein. Die Einheimischen sind vollkommen unterwürfig und schaffen das Gewünschte heran, ohne dass viele Worte gemacht werden. Die Wütechsen begeben sich (wenn sie nicht aufgehalten werden) zu einem hohen Felsen, auf dessen Spitze sie ihren Schatz bei Sonnenuntergang platzieren.

Mit der Zeit werden die Helden beginnen, der nächtlichen Bedrohung aktiv auf den Grund zu gehen. Nachforschungen bei den Völkern, die im Schatten der Bergkette leben, haben die besten Aussichten auf Erfolg, wobei diejenigen, die am meisten über die Nachtherrschener wissen – die Jucumach – am wenigsten dazu geneigt sind, ihr Wissen preiszugeben. Stämme, die zwar unter der Herrschaft der Khartariak leiden, aber nicht versuchen, sich gegen sie aufzulehnen, sind nach Überwinden ihrer anfänglichen Angst zwar gesprächiger, wissen aber nicht viel über die düsteren Wesen.

Waffen gegen die Nacht

Die Helden sind gut beraten, sich nach Schwächen der Nachtherrschener umzusehen, denn mit konventionellen Waffen und Zauberei allein ist ein Khartariak kaum zu besiegen. Entsprechende Informationen sind zwar dünn gesät, aber mit entsprechender Klugheit und Hartnäckigkeit lassen sich ein paar nützliche Entdeckungen machen:

• Bei manchen Stämmen gilt die dickblättrige *Shajenatta-Pflanze* als Mittel, um böse Geister abzuwehren. Man pflanzt die hüfthohen, dichten Sträucher als Hecke am Rand von Ansiedlungen, streut die würzig duftenden Samen in die Wiegen von Neugeborenen und trägt die bläulich-weißen Blüten als Glück bringenden Schmuck. Shajenatta wächst im Wald an schattigen, eher trockenen Plätzen und kann mit einer Pflanzenkunde-Probe +5 gefunden werden. Holz, Blätter und Samen des Strauchs wirken *versengend* auf die Khartariak.

• In den Geschichten jener Stämme, die direkt unter dem Joch der Nachtherrschener leben, kommt eine Art mythischer Kreaturen vor, die *Shanthariak*, Nachsjäger, genannt werden. In diesen Legenden lebt die Erinnerung an die von den Nachtherrschern beinahe ausgerotteten Katzen weiter. Die Rolle der Shanthariak schwankt zwischen heiligen Wesen (aufgrund ihrer alten Beziehung zu den katzenartigen Völkern und ihrer Wirkung auf Nachtherrschener) und Unglückbringern (wegen des Hasses der Khartariak auf die Tiere und jeden, der sich mit ihnen umgibt). Niemand aus diesen Stämmen hat jemals eine lebende Katze gesehen. An der Küste leben allerdings einige dieser Tiere einem Waldstück.

• Aufmerksamen Helden mag auffallen, dass die Nachtherrschener den von ihnen beherrschten Völkern das Tragen von Gold verbieten. Sie fordern das kostbare Metall als Tribut für sich, verwenden es aber offenbar nicht: Weder tragen sie Goldschmuck, noch findet man das kostbare Metall in den Beuteln ihrer Söldner. Die Khartariak bezahlen ihre Schergen ausschließlich mit Silber, Waffen und Edelsteinen. Das Gold wird nur eingefordert, um nicht als Waffe gegen die Nachtherrschener eingesetzt werden zu können, da die bloße Berührung des Sonnenmetalls sie *verbrennt* (siehe Seite 124).

• An Tempelruinen, Opferpyramiden und anderen Bauwerken, die auf die Gryphonen zurückgehen, finden sich immer wieder Spuren eines Symbols, das mit großer Sorgfalt ausgetilgt wurde. Die Legenden der Einheimischen bestätigen, dass die Khartariak dieses Zeichen aus dem Stein und aus der Erinnerung der Völker tilgen ließen. Es handelt sich um das geflügelte Sonnenauge, das alte Praiossymbol der Gryphonen. Das Zeichen wurde mit brutaler Gewalt zerschlagen, ausgemeißelt oder zerkratzt, aber hier und da finden sich Stellen, an denen man den Umriss oder ein kleines Stück des ursprünglichen Symbols erahnen kann.

Helden, die systematisch mehrere Bauwerke nach solchen Spuren absuchen, können versuchen, das Zeichen zu rekonstruieren. Je nachdem, wie schwierig Sie es der Gruppe machen möchten, können Sie alle Fragmente an leicht zugänglichen Orten auftauchen lassen oder das eine oder andere an der Pyramide von Khartariak Than-Uthorr anbringen. Das Sonnenauge muss nicht vollkommen detailgetreu rekonstruiert werden, um seine Wirkung zu entfalten. Wesentlich sind die acht Strahlen (vier lang, vier kurz, völlig regelmäßig angeordnet), zumindest ein Kreis und im Zentrum ein Auge mit stilisierten Flügeln.



ALLMÄHLICHE ESKALATION

Je aktiver die Gruppe ist, desto früher wird sie von den Khartariak als Bedrohung erkannt. Der nachfolgende Eskalationspfad soll Ihnen als Richtschnur dienen, um einzuschätzen, welche Handlungen der Helden welche Reaktion der Nachtherrschener nach sich ziehen.

Ereignis

Helden sehen sich in der Gegend um Porto Velvenya um.

Gruppe hat Kontakt mit unterworfenen Stämmen.

Gruppe errichtet ein Basislager oder eine Siedlung im Khartariak-Gebiet.

Gruppe stellt sich gegen Schergen der Nachtherrschener
ODER

Gruppe sucht aktiv nach Zufluchtsorten oder Schwächen der Khartariak.

Von den Helden errichtete Ansiedlung besteht über zwei Monate.

Siedlung der Gruppe verweigert Tribut
ODER

Helden fangen Tributeistung einer Siedlung ab.

Gruppe rettet ein vorgesehenes Opfer
ODER

Gruppe kämpft gegen einen Nachtherrschener, ohne ihm ernsthaft gefährlich zu werden.

Gruppe entdeckt eine Schwäche der Khartariak
ODER

Gruppe findet einen Zufluchtsort.

Gruppe verletzt einen Nachtherrschener schwer bzw. tötet ihn.

Konsequenz

Erste Anzeichen für die Existenz der Khartariak.

Ein Spion (ein Kollaborateur des entsprechenden Volkes) wird auf die Helden angesetzt. Er hat den Auftrag, unauffällig möglichst viel über die Fremden herauszufinden und an einen Schwarzogger im Dienst der örtlichen Nachtherrscherin Enarr zu berichten.

Schergen von Khartariak Enarr und magisch zum Dienst gezwungene Tiere beobachten die Siedlung. Später wird versucht, einen Kollaborateur als Spion einzuschleusen. Die Khartariak versucht, Schwächen der Fremden in Erfahrung zu bringen.

Allen unterworfenen Stämmen wird der Kontakt mit den Fremden verboten. Die Beziehungen der Helden zu diesen Stämmen sinken um zwei Stufen. Alle Wesen im Dienst der Khartariak sehen die Helden als Feinde an.

Ein Abgesandter der Schwarzogger fordert die Unterwerfung der Ansiedlung im Namen der „dunklen Herrscherin Enarr“. Ab sofort ist regelmäßiger Tribut (Gold, Waffen, magische Gegenstände oder lebende Opfer) zu entrichten.

Mitten in der Nacht fällt eine Horde Marus unter Führung eines Schwarzoggers über die Siedlung her. Die Angreifer sind darauf aus, Zerstörung und Panik zu verbreiten. Enarr beobachtet aus der Luft und attackiert jeden, der allein in den Wald flieht.

Der so gekränkte Khartariak versucht, einen Schlag gegen die Helden zu führen, dessen Ziel es ist, sie zu bestrafen und leiden zu lassen. Beispiele sind die Entführung oder Tötung einer beliebten Meisterperson, das Niederbrennen eines Stützpunktes, Vergiften von Vorräten etc.

Die Nachtherrschener betrachten die Fremden als massives Ärgernis und beginnen, sich gegen sie zu verbünden. Sie versuchen aktiv, die Helden aufzuspüren und auszuschalten. Schergen durchsuchen die Ansiedlungen unterworferner Stämme und machen jedem klar, dass ihm der Tod droht, wenn man die Fremden bei ihm findet. Alle Beziehungen der Helden zu diesen Stämmen sinken um zwei Stufen.

Offener Krieg. Der Älteste der Nachtherrschener, Khartariak Than-Uthorr, befiehlt die Vernichtung der Fremden. Nachts ziehen seine Lakaien umher und machen Jagd auf die Helden. An Stämmen oder Personen, die als Freunde der Fremden galten, werden Exemplar statuiert. Angriffe auf die Basis der Gruppe erfolgen regelmäßig.

DAS GESICHT DES FEINDES: KHARTARIAK ENARR

Khartariak Enarr, deren Zuflucht relativ weit im Westen liegt, ist voraussichtlich die erste Nachtherrscherin, mit der die Helden es zu tun bekommen. Die Khartariak wurde von Than-Uthorr, dem Herrn des Schwarzen Turmes, geschaffen. Sie ist gut siebenhundert Jahre alt und beherrscht ihr Revier mit einer Mischung aus brutaler Gewalt und Verschlagenheit. Die Auseinandersetzung mit ihr kann Ihnen auch als Anhaltspunkt für die Ausgestaltung ähnlicher Szenarien dienen, wenn die Gruppe den Kampf gegen andere Kinder Than-Uthorrs aufnimmt. Die Werte der Nachtherrscherin entsprechen denen auf Seite 124; ihre übernatürlichen Begabungen sind IMPERAVI, BLICK DURCH FREMDE AUGEN, SEIDENZUNGE ELFENWORT und DUNKELHEIT (jeweils auf 14).

Wie alle anderen ihrer Art ist auch Khartariak Enarr nicht gewillt, ihre Existenz leichtfertig aufs Spiel zu setzen. Sie bedient sich, so lange es geht, ihrer Schergen und Werkzeuge, um den Kampf gegen die fremden Eindringlinge zu führen. Wenn sie jedoch vom Jagdfieber gepackt oder in die Enge getrieben wird, schreckt sie auch vor einer direkten Konfrontation nicht zurück. Im Folgenden werden die wichtigsten Taktiken der Nachtherrscherin im Überblick dargestellt.

IN DER OFFENSIVE

Solange Khartariak Enarr die Oberhand hat und die Helden noch keine Möglichkeit gefunden haben, aktiv gegen sie vorzugehen, ist ihr hauptsächliches Ziel, die Fremden zu unterwerfen und ihrem Einflussbereich hinzuzufügen. Jede tributpflichtige Siedlung stärkt die Stellung der Nachtherrscherin gegenüber ihrem Erschaffer und ihren Artgenossen.

• **Infiltration:** Khartariak Enarr trachtet danach, die Gruppe auszuspionieren. Dazu setzt sie vor allem Kollaborateure ein, die sich das Vertrauen der Fremden erschleichen sollen, indem sie sich als Führer oder Dolmetscher anbieten. Dabei hat die Nachtherrscherin auch keine Skrupel, ihre eigenen Schergen zu opfern, wenn es notwendig ist. So kann es geschehen, dass ihr Spion der Gruppe hilft, einen Hinterhalt gegen einen Trupp von 2W6 Marus im Dienst seiner Herrin vorzubereiten.

• **Verlockung:** Die Nachtherrscherin versucht, ein möglichst neugieriges Mitglied der Gruppe auf ihre Seite zu ziehen. Sie kontaktiert ihn als verführerische Stimme aus der Nacht, verspricht ihm die Offenbarung uthurischer Geheimnisse, verborgene Schätze oder was immer sie für zielführend erachtet. Sie gibt sich als wohlmeinendes Geistwesen aus, das Gefallen an den Fremden findet und für seine Hilfe nur geringe Gegenleistungen fordert. Sie rechnet zwar nicht damit, auf diese Art wirklich einen Helden zu ihrem Verbündeten zu machen, aber hofft, so einen Keil in die Gruppe zu treiben, indem sie zu einem passenden Zeitpunkt offenbart, welche Geschenke und Gefallen ihr Auserwählter schon von ihr empfangen hat.

• **Drohung und Einschüchterung:** Wenn Enarr auf zunehmenden Widerstand trifft, wird ihr Vorgehen härter. Gezielte Angriffe von Schergen auf einzelne Helden oder Meisterpersonen sollen den Fremden klarmachen, dass sie über ihre

Schritte genau Bescheid weiß und sie jederzeit auslöschen könnte. Diese Taktik setzt die Nachtherrscherin auch mit Vorliebe gegen die Verbündeten der Helden ein.

• **Tausend Nadelstiche:** Enarr hat Zeit und spielt gern mit ihrer Beute. Bevor sie wertvolle Ressourcen in einem großen Gefecht vergeudet, führt sie lieber eine Reihe von schnellen Angriffen aus, bei denen ihre Schergen oder sie selbst zuschlagen, möglichst großen Schaden und Verwirrung anrichten und sich dann sofort wieder in die Nacht zurückziehen.

IN DER DEFENSIVE

Wenn die Helden den Kampf gegen die Nachtherrscherin aufnehmen und es ihnen gelingt, dabei echte Erfolge zu erzielen, wird Enarr vorsichtiger. Sie hat seit Jahrzehnten keine ernstzunehmende Gegenwehr mehr erlebt und ist im ersten Moment überrascht, dass diese Fremden ihr und ihren Schergen derart zusetzen können.

• **Schlag den Schwächeren:** Die Nachtherrscherin beginnt, gezielt gegen möglichst wehrlose Personen im Umfeld der Gruppe vorzugehen – Kranke, Verletzte, Alte und Kinder. Dabei legt sie großen Wert darauf, ihren Opfern ein möglichst schreckliches Ende zu bereiten. Die taktische Bedeutung ihrer Ziele ist ihr weniger wichtig als das Entsetzen, das sie auf diese Weise unter ihren Gegnern verbreitet. Angriffe auf solche Ziele eignen sich auch hervorragend, um die Helden in ein Dilemma zu stürzen – verfolgen sie eine vielversprechende Spur zu einer möglichen Schwachstelle ihrer Feindin oder unterbrechen sie ihre Suche, um ein aus einem Dorf entführtes Kind zu retten?

• **Feind meines Feindes:** Über Kollaborateure versucht Khartariak Enarr, Stämme, die in der Vergangenheit schlechte Erfahrungen mit den Helden gemacht haben, gegen sie aufzuhetzen. Sobald es ihr gelungen ist, das Misstrauen gegenüber den Fremden zu schüren, arrangiert sie ein aufsehenerregendes Verbrechen, das sie der Gruppe in die Schuhe schieben kann, indem sie beispielsweise ein örtliches Heiligtum entweiht und am Tatort die gestohlene Waffe eines Helden zurücklässt.

• **Falsche Spur:** Wenn die Gruppe sich ihrer Zuflucht zu nähern beginnt, versucht Enarr, sie mit Hilfe einiger als Kanonenfutter angeheuerter Marus auf eine falsche Fährte zu locken. Die Marus werden mit einer Ladung Edelsteine und ein paar entführten Einheimischen in die Berge geschickt und hinterlassen eine einigermaßen deutliche Spur. Im Gebirge lassen die Echsenkrieger ihre Gefangenen in einer Schlucht verschwinden und locken die Helden schließlich zu einem Höhleneingang, den sie entschlossen verteidigen. In der Höhle befindet sich jedoch nicht die Zuflucht der Nachtherrscherin, sondern ein verzweigtes Gewirr von Gängen, Klüften und Schächten. Die Khartariak hofft, dass die Eindringlinge sich darin verirren und zu Tode stürzen oder zumindest Zeit verlieren. Sollten die Helden sich in den Höhlen aufteilen, sind sie eine leichte Beute für die Nachtherrscherin.

• **Letztes Gefecht:** Wenn sie im Kampf mit den Helden verwundet wird, zieht Khartariak Enarr sich in ihre Zuflucht zurück und bereitet sich dort auf die Ankunft der Fremden vor. Die lichtlosen Kammern unter der Pyramide erlauben ihr, auch am helllichten Tag mit aller Macht gegen die Gruppe zu kämpfen.



DIE HÖHLE DER LÖWIN

Enarrs Zuflucht ist eine uralte Anlage, ein verborgener Tempel, der sich in der Nähe von Porto Velvenya befindet. Sie wurde einst von den Gryphonen als Grabanlage errichtet. Falls jemals eine Straße zu dem wuchtigen Bauwerk führte, so ist schon seit Jahrhunderten nichts mehr davon übrig. Um die Khartariak in ihrem Versteck aufzustöbern, müssen die Helden es erst einmal finden. Mögliche Hinweise und Spuren lassen sich auf die folgende Weise erlangen:

• In den Legenden der Stämme ist öfters davon die Rede, dass die Herren der Nacht steinerne Türme nahe des Himmels bewohnen.

• Wenn die Nachtherrscherin ein Opfer holt, trägt sie es zu ihrer Zuflucht zurück. Da sie mit ihrer Last nicht so schnell fliegen kann und die Schreie des Verschleppten recht weit hörbar sind, ist so zumindest eine ungefähre Richtung erkennbar.

• Ein fliegender Kundschafter (Hexe, Vertrautentier oder verwandelter Held) kann die Pyramide aus der Luft entdecken. Am Tag besteht keine Gefahr, von der Herrin des düsteren Gemäuers bemerkt zu werden. Nachts ist ein Überflug allerdings eine lebensgefährliche Angelegenheit.

• Um das in Frage kommende Gebiet systematisch abzusuchen, indem man von geeigneten Aussichtspunkten aus die Berge beobachtet, braucht man etwa drei Tage, während der Enarr Zeit hat, sich auf die Konfrontation vorzubereiten. Wenn man die Nachtherrscherin dabei erspäht, wie sie aus den Bergen herabstößt, kann man mit einer *Rechnen-* und einer *Orientierungs-*Probe aus der Flugrichtung und -geschwindigkeit abschätzen, wie weit in den Bergen ihre Zuflucht liegen sollte. Dadurch verkürzt sich die Suche auf einen Tag.

DAS INNERE DER ANLAGE

Der offensichtliche Eingang in die Grabanlage ist ein zweieinhalb Schritt hohes Tor an der Ostseite der zweiten Stufe. Seine schweren Steinflügel sind geschlossen, lassen sich aber mit genügend Kraft (insgesamt 20 KK-Punkte) nach außen aufziehen. Im Inneren ist es dunkel, die abgestandene Luft riecht muffig und staubig.

• Hinter dem Tor führt ein schnurgerader Gang sechs Schritt weit in die Pyramide hinein und endet an einer steinernen Treppe nach oben. Die Wände des Ganges und jene seitlich der Treppe sind mit verwitterten Reliefs geschrückt, auf denen katzenköpfige Figuren alltäglichen Verrichtungen – pflanzen, jagen, schreiben und musizieren – nachgehen.

• Am oberen Ende der Treppe mündet der Gang in eine kleine Kammer, in der hüfthohe, steinerne Gefäße stehen. Ursprünglich dienten sie zur Aufbewahrung von Opfergaben und sind leer, wenn man von dem einen oder anderen Krabbeltier (oder vielleicht einer *Blindviper*, siehe Seite 86) absieht, dass sie sich als Heimstatt auserkoren hat. Die Darstellungen an den Wänden zeigen hier verschiedene uthurische Pflanzen.

• An den Seitenwänden der Kammer führen schmale Steintreppen steil nach unten und enden jeweils nach vier Schritt in einem noch kleineren, völlig schmucklosen Raum.

Wenn Khartariak Enarr über das Kommen der Helden vor gewarnt ist, bringt sie zwei Schwarzogger in ihre Zuflucht, die dann in diesen beiden kleinen Räumen auf ungebettete Gäste lauern.

• Ein Durchgang in der Westwand der Opferkammer führt in einen weiteren Raum mit ähnlichen Ausmaßen, in dem eine Unzahl von Katzenstatuen steht. Die Standbilder, deren Größe von einem Spann bis zu einem Schritt reicht, sind uralt und stehen wild durcheinander. Einige sind umgestürzt, ausnahmslos jeder wurde der Kopf abgeschlagen. Von den Köpfen sind nicht einmal Steinsplitter zurückgeblieben. Die zweitgrößte Figur, die (ordentlich und gerade, was auffallen könnte) auf einem marmornen Sockel steht, verdeckt einen geheimen Abgang.

• Schiebt man sie mitsamt Sockel zur Seite, wird ein senkrechter Schacht im Boden der Kammer sichtbar, an dessen Seite steinerne Sprossen in die Tiefe führen. Der verborgene Schacht ist einer der Zugänge zum unterirdischen Teil der Anlage.

• Aus der Statuenkammer führt ein kurzes Gangstück weiter nach Westen. Es endet bereits nach drei Schritt an einer in die Wand eingelassenen Bildplatte aus grauem Marmor, die nicht so alt wie der Rest der Pyramide ist und die Nachtherrscherin Enarr in ihrer grausamen Schönheit darstellt. Senkrecht nach oben führt an dieser Stelle ein Schacht, der durch steinerne Sprossen an der Wand recht leicht zu erklettern ist. Die marmorne Bildplatte klingt hohl, denn sie verbirgt eine eher einfache Geheimtür, die sich mit ein wenig Herumprobieren leicht öffnen lässt: Hebt man die Platte leicht an (KK-Probe +2), lässt sie sich um eine Mittelachse verdrehen und gibt so den Weg in einen abschüssigen Gang frei.

• Der schräg nach unten führende Gang ist glatt poliert, so dass unachtsame Helden ins Rutschen geraten könnten (*Körperbeherrschungs-*Probe, um nicht hinabzustolpern und in die darunter gelegene Kammer zu stürzen (siehe WdS 144, 3 Schritt Sturzschaden). Er endet in der Decke einer drei Schritt hohen, sieben mal sieben Schritt großen Grabkammer, in der drei massive Steinsarkophage stehen. Diese dienen – so wie der ganze oberirdische Teil der Pyramide – nur der Ablenkung eventueller Eindringlinge. Karthariak Enarr, deren eigentliche Zuflucht in den unterirdischen Räumlichkeiten liegt, wartet nur darauf, dass sich die Helden hier hineinverirren und ihre mutmaßliche Ruhestätte zu untersuchen beginnen. Dann leitet sie ein giftiges Gas in die Grabkammer. Das Gas ist fast geruchlos (*Sinnenschärfe-*Probe +7 oder *Gefahreninstinkt*-Probe +2, um es zu bemerken) und wirkt wie ein alchimistisches Atemgift der Stufe 6 (Beginn 10 KR, Wirkung Ohnmacht/Benommenheit, MU, IN, AT, PA und INI –5, Dauer 3W6 SR/1W6+1 SR). Wenn die Helden dem Gas länger ausgesetzt bleiben (achten Sie, dass es nicht ganz einfach ist, den Ausgang in der drei Schritt hohen Decke zu erreichen, wenn man einen bewusstlosen Gefährten trägt), nehmen bereits bewusstlose Opfer 1W6+2 SP/SR, während benommene Helden in jeder SR eine KO-Probe +2 ablegen, um nicht ebenfalls das Bewusstsein zu verlieren. Wenn die ganze Gruppe von dem Betäubungsgift überwältigt wird, finden sich die Helden in Enarrs Kerker wieder.

• In der obersten Stufe der Pyramide befindet sich, nur durch den senkrechten Schacht zu erreichen, das ehemalige Heiligtum der Anlage. Dieser vier mal vier Schritt große Raum mit hoher, gewölbter Decke verfügt über schmale Fensterschlitzte in allen Wänden, die zwar mit losem Schutt verstopft wurden, aber immer noch ein wenig Luft und Licht hereinlassen. Durch größere Ritzen auf der Nordseite haben sich Fledermäuse (*ZooBotanica* 97) in der normalerweise unbenutzten Kammer eingenistet, die erschreckt aufzittern, wenn jemand hier eindringt.

Die Darstellungen an den Wänden des Heiligtums wurden gründlich und restlos getilgt, darunter auch mehrere Abbildungen des geflügelten Sonnenauges. Wenn Ihre Gruppe noch dabei ist, das Zeichen zu rekonstruieren, könnte hier ein noch fehlender Hinweis verborgen sein.

DIE UNTERIRDISCHE ZUFLUCHT

Enarrs eigentliche Zuflucht befindet sich in den Kellern unterhalb der Pyramide. Über die Jahrhunderte erweiterte die Nachtherrscherin die unterirdischen Kammern und baute sie für ihre Zwecke um. In dieser Ebene gibt es nur die Lichtquellen, die die Gruppe selbst mitbringt. Kein Sonnenstrahl erreicht diese Räume so dass die Karthariak auch tagsüber hier völlig uningeschränkt agieren kann. Wenn sie nicht auf einem längeren Streifzug in der *Zuflucht des Waldes* ruht, verbringt Enarr ihre Tage hier unten.

• Der Schacht, der aus der Pyramide hier hinunter führt, endet an der mit x markierten Stelle in einem Irrgarten, der einst kultischen Zwecken diente. Nun ist er Enarrs erste Verteidigungsmaßnahme gegen Eindringlinge. Die verwickelten Gänge halten Fremde auf und verzögern ihr Vorankommen.

• Manche Wände des Irrgartens sind beweglich und lassen sich von Enarrs großer Halle aus steuern. Auf dem Plan der Anlage sind diese Wände mit dünn gestrichelten Linien dargestellt, die offen sind, solange die Nachtherrscherin sich innerhalb ihrer Zuflucht befindet. Dick gestrichelte Linien kennzeichnen Wandteile, die geschlossen sind, solange Enarr sich in der Zuflucht aufhält. Mit ihrem Sikaryan-Gespür kann die Khartariak Eindringlinge in der gesamten Anlage fühlen und so etwa in einem günstigen Moment eine Wand verschließen, um die Fremden in einer Sackgasse gefangen zu setzen oder ihnen den Rückweg abzuschneiden. Auch sind die beweglichen Wände nützlich, um die Helden zu verwirren und ihnen die Orientierung zu rauben. Im schlimmsten Fall verliert die Gruppe dadurch soviel Zeit, dass inzwischen draußen die Sonne untergeht.

Die beweglichen Wände gleiten rechtschärf aus der daneben liegenden Mauer und verursachen dabei ein leises Schaben, das man mit einer *Sinnenschärfe*-Probe (erschwert um die doppelte Entfernung in Schritt) hören kann. Enarr bewegt nach Möglichkeit nur Wände, die nicht im Sichtfeld der Helden liegen.

Hier halten zwei menschengroße Steingolems Wache und greifen jeden an, der sich ohne ausdrückliche Erlaubnis der Hausherrin in den unterirdischen Kammern aufhält. Hinter dem einen Golem befindet sich ein kleiner Hebel in der Wand, der ein Wandstück öffnet und schließt (wenn Enarr ihre Zuflucht verlässt, öffnet sie zuerst diesen Durchgang von der großen Halle aus, geht in den Irrgarten, schließt den Durchgang mit Hilfe des Hebels und geht dann entweder über den Schacht oder den Fluchtgang nach draußen).

MIT DEM KOPF DURCH DIE WAND

Wenn die Helden feststellen, dass sich manche Wände des Irrgartens zur Seite bewegen können, um Durchgänge zu öffnen oder zu schließen, werden sie Maßnahmen dagegen ergreifen wollen. Eine Stelle, die durch eine Wand verschlossen werden kann, ist bei gezielter Suche mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 (oder *Zwergennase* -2) zu entdecken. Danach kann die Wand mit einem Keil (oder im Notfall einem Dolch) blockiert werden und bleibt ab sofort offen. Die geschlossenen beweglichen Wände stellen eine größere Herausforderung dar. Sie zu entdecken erfordert bei ausdrücklicher Suche eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 (oder *Zwergennase* +1). Um sie zu öffnen, gibt es drei Möglichkeiten:

• **Brutale Gewalt:** Die beweglichen Wände haben eine Härte von 12, eine Struktur von 10 und 30 Strukturpunkte (**WdS** 191f.). Eine Wand, die mit Gewalt aufgebrochen wurde, kann von Enarr nicht wieder verschlossen werden.

• **Zauberei:** Ein FORAMEN (Modifikator +2; 9 AsP) öffnet die Verriegelung einer geschlossenen Wand, so dass man sie mit einer einfachen KK-Probe aufschließen kann. Eine offene Wand lässt sich beispielsweise mit einem kreativ eingesetzten HARTES SCHMELZE blockieren.

• **Geschicklichkeit:** Mit *Mechanik*-Proben müssen 10 TaP* gesammelt werden (eine Probe pro SR), um die Verriegelung zu knacken.

Steingolem

Keule:

INI 5+1W6	AT 10	PA 4	TP 2W6+8	DK N
LeP 100	MR 18	RS 6	GS 2	AuP 250

Zwischen dem Irrgarten und den Gemächern der Nachtherrscherin liegt die Schlangengrube. In diesem Raum züchtet die Karthariak Blindviper, augenlose, bleich-weiße Giftschlangen von einem Schritt Länge. Die Tiere nehmen ihre Umwelt über Gerüche, Erschütterungen und einen Wärmesinn wahr und greifen jeden Warmblüter an, der ihr Nest betritt. Fackeln schrecken sie nicht ab, sondern locken sie im Gegenteil sogar an. Im Nest befinden 2W6 Schlangen, ein paar andere streunen nach Ihrem Ermesen im Irrgarten oder in den oberen Räumen der Pyramide herum.

Blindviper

Biss: INI 12+2W6 A	T 8	PA 2
TP 1W3+1(+Gift*)	DK H	
LeP 8 AuP 15 RS 0 MR 6 GS 4		

*Das Gift der Blindviper wirkt einmalig: Stufe 4, Wirkung 4W6+4 SP/2W6+2 SP pro KR, Beginn: sofort, Dauer: einmalig.

• In einem vergitterten Kerkerraum, der mit Unrat bedeckt ist und furchtbarlich stinkt, bewahrt die Nachtherrin ein paar lebende Opfer auf, denen sie nach und nach das Sikaryan entzieht. Die Unglücklichen sind halb wahnsinnig vor Angst und stellen keine Unterstützung für die Gruppe dar. Helden, die gefangen genommen werden, finden sich hier wieder – nackt und entwaffnet. Die Gittertür verfügt über ein solides Schloss (*Schlösser Knacken +4, FORTRAMEN +2; 6 AsP*), dessen Schlüssel Enarr stets bei sich trägt.

• Das Labor, das mit steinernen Tischen und exotischen alchimistischen Apparaturen aus Bronze, Silber und Glas eingerichtet ist, dient der Karthariak vornehmlich zur Giftherstellung. Es eignet sich aber auch gut als behelfsmäßige Folterkammer.

• Die große Halle ist der ‚Thronsaal‘ der Nachtherrscherin. Der Raum ist mit wertvollen Stoffen und Statuen geschmückt. An den Wänden funkeln Edelsteine, die insgesamt gut tausend Dukaten wert sind. In der Mitte der Halle steht ein steinerner Tisch, in dessen Platte eine bronzenen Karte des Irrgartens eingelassen ist. Für jede bewegliche Wand gibt es an der entsprechenden Stelle einen drehbaren Stift, der den Mechanismus zum Öffnen und Schließen dieses Wandstücks steuert. Wenn Enarr ihre Zuflucht verteidigt, tut sie das von hier aus.

• Das Nebengemach ist deutlich weniger prunkvoll und wird von Enarr kaum genutzt. Wichtigster Einrichtungsgegenstand ist eine massive, steinerne Truhe mit einem wuchtigen Schloss (*Schlösser Knacken +4, FORTRAMEN +2, 9 AsP*). In ihr bewahrt die Karthariak das Gold auf, das ihre Untertanen ihr als Tribut senden, bis sie es Than-Uthorr zur Vernichtung übergibt. Normalerweise finden sich in der Truhe Goldklumpen im Wert von $IW6 * 100$ D, die obendrein eine vortreffliche Waffe gegen die Nachtherrscherin darstellen.

• Hinter einer besonders sorgsam getarnten (*Sinnenschärfe +7, Zwergennase +3*) und gut verschlossenen (*Schlösser Knacken +8, FORTRAMEN +6, 7 AsP*) Geheimtür verbirgt sich ein Fluchtweg, der zweihundert Schritt in Richtung Westen führt, wo er in einer Höhe von 35 Schritt in der Seitenwand einer insgesamt 50 Schritt tiefen Schlucht endet. Bei Nacht kann Enarr durch diesen Gang rasch in die Lüfte entkommen. Um von außen zum Eingang des Schachtes zu kommen, sind zwei *Klettern-Proben +4* erforderlich.

DER KAMPF GEGEN ENARR

Wo genau die Helden die Nachtherrscherin stellen, hängt vom Vorgehen der Gruppe ab. Liefern Sie ihren Spielern jedenfalls einen ordentlichen Kampf, in dem die Khartariak alle Register zieht. In ihrer Zuflucht kämpft Enarr mit der Wildheit eines in die Enge getriebenen Tieres, versucht aber, wenn die Helden ihr zu sehr zusetzen, durch den Fluchtweg zu entkommen und Verstärkung (ihr ergebene Schergen, im schlimmsten Fall gar einen anderen Nachtherrscher) zu holen. Dies ist ihr natürlich nur nachts möglich – am Tag kann sie die Zuflucht nicht verlassen.

Wenn die LeP der Nachtherrscherin unter Null fallen, endet ihre unheilige Existenz. Ihre Haut reißt auf und löst sich in Fetzen von ihrem Körper, der schrumpft und verdorrt. Ihr Fell und ihr Fleisch werden zu stinkendem Rauch. Für einen Herzschlag schenkt die Helden den mit uralten Binden mumifizierten Leichnam einer zwei Schritt großen Frau mit Löwenkopf (mit *Götter/Kulte +4* kann man sie als Gryphonin identifizieren). Die Murnie ist mit einem Muster aus getrockneten Blutflecken bedeckt, welches sichtlich jünger ist als sie selbst. Dann aber fängt der trockene Leib von innen heraus zu brennen an und zerfällt in kurzer Zeit zu Asche.

DER MÜHEN LOHN I

Die Helden erhalten für ihren Sieg über die Nachtherrscherin **500 Abenteuerpunkte** und **5 Spezielle Erfahrungen**, die Sie beliebig auf genutzte Talente und Zauber verteilen können. Darüber hinaus sollten sie einige wertvolle Erkenntnisse über die Natur ihrer Feinde gewonnen haben:

• Zumindest manche Verwundbarkeiten der Nachtherrscher sind der Gruppe nun bekannt.

• Eventuell konnten die Helden bereits das geflügelte Sonnenauge rekonstruieren.

• Die Beobachtung, dass Nachtherrscher anscheinend aus mumifizierten Gryphonen entstanden sind, dürfte der Gruppe im Moment noch nicht allzu viel weiterhelfen, mag allerdings später noch von Interesse sein.

KRIEG GEGEN DIE NACHT

„Ihr widerlichen kleinen Affen, ich werde euch im Namen meines Schöpfers vernichten, eure Gedärme an Bäume hängen, eure Hände und Füße abhauen und sie auf die Häuser eurer Familien werfen, ich ...“

—Wutrede Enarrs auf Hoch-Gryphonisch gegenüber den Helden, kurz vor dem Angriff der Abenteurer

Schon von Anfang an steht die Herrschaft der Nachtherrscher über die nördlichen Länder Uthurias den Plänen der Helden im Wege: Die Khartariak sind nicht bereit, einen neuen Machtfaktor in ihrem Einflussgebiet anzuerkennen und trachten stets danach, das von den Helden Geschaffene auszubauen, zu rauben oder zu zerstören. Spätestens mit dem Sieg über Khartariak Enarr befinden sich die Helden

im offenen Krieg mit den Nachtherrschern. Es existieren nur noch wenige der Wesen, dennoch befinden sich die Helden im Einflussgebiet eines sehr alten Nachtherrschers: *Than-Uthorr*.

Than-Uthorr setzt ab nun alles daran, die Fremden, die sich als derart ernste Bedrohung erwiesen haben, zu vernichten. Sobald die Helden sich dieser Umstände bewusst werden, sollte ihnen klar sein, was zu tun ist: Sie müssen die Herrschaft der Khartariak über den Norden Uthurias brechen.

• Ob die Gruppe versucht, die Jucumagh gegen die vermeintlichen Ungeheuer aufzubringen, Hilfe bei den anderen Bewohnern der nördlichen Wälder sucht oder danach trachten, auf eigene Faust einen Nachtherrscher nach dem anderen zu beseitigen, bleibt Ihren Spielern überlassen. Nur eines steht

fest: Than-Uthorrs Festung muss fallen, denn solang der Älteste der hiesigen Nachtherrschers lebt, ist dieser Krieg nicht gewonnen. Seine Vernichtung hingegen wird einen blutigen Nachfolgekampf zwischen seinen Kindern entfachen, so dass die Khartariak einige Zeit lang mit sich selbst beschäftigt sein werden, wenn die Helden nicht jeden einzelnen bezwangen.

Falls die Helden nicht erkennen, dass sie gegen die Nachtherrschers vorgehen müssen, ist alles bedroht, wofür sie bisher gekämpft haben: Je länger die Gruppe zaudert, desto mehr ihrer Verbündeten wenden sich von ihnen ab. Stützpunkte und Ressourcen werden nach und nach zerstört. Sollten die Helden sich gar entschließen, die Khartariak zu ignorieren und sich lieber ausgedehnten Forschungsreisen hingeben, finden sich nach ihrer Rückkehr wohl nur mehr die verkohlten Trümmer ihrer einstigen Siedlungen vor.

Haupt der Schatten

Zunächst einmal müssen die Helden auf den Anführer der Khartariak aufmerksam werden. Falls der Krieg mit den Nachtherrschern bereits ausreichend eskaliert ist, könnte Than-Uthor einstmal selbst einen Angriff gegen die Fremden führen, ansonsten stehen folgende Informationsquellen zur Verfügung:

• In vielen auf die Nachtherrschers zurückgehenden Legenden der Wilden Völker kommt ein Anführer der nächtlichen Wesen vor: Bei den Jucumagh ist *An-Baanbu* (Schwingenvater) der strenge Behüter von Vssars Palast, die •wangi kennen *Thanator*, der mit seinen düsteren Kindern den Nachthimmel zu seinem Jagdrevier erkoren hat. Allen Legenden ist gemein, dass dieser Anführer einen nachtschwarzen Turm im Herzen der des Dschungels bewohnt und jeden daran hindert, die Berge zu überqueren (die genaue Verortung können Sie vornehmen, der Pyramidenturm wird offiziell nicht noch einmal aufgegriffen werden).

• Eine Geschichte der Jucumagh berichtet, dass aus den Fundamenten des Schwarzen Turms ein Fluss entspringt, der die Kraft Vssars aus den Bergen in den Ewigen Wald strömen lässt. In der Tat liegt das düstere Bauwerk nahe der Quelle eines Nebenflusses des Sarma-Stromes.

• Die Festung des Nachtherrschers, ein ehemaliger gryphonischer Tempelturm, thront stolz an einem Gebirgspass und ist dadurch recht weit sichtbar. Wenn man in der richtigen Gegend Ausschau hält, kann man die finsternen Mauern gegen den helleren Fels der Bergkette ausmachen.

Than-Uthorrs Zuflucht

Der Schwarze Turm

Khartariak Than-Uthor residiert in einem uralten gryphonischen Tempelturm, der seit undenkbaren Zeiten den höchsten Punkt des Passes beherrscht. Einst diente das Bauwerk, das den Türmen der verborgenen Stadt Ancchir im aventurischen Regengebirge verblüffend ähnelt, der Preisung des Sonnengottes. Auf seiner Spitze brannten heilige •opferfeuer, doch seit dem Fall der Gryphen ist der Turm zu einem Symbol der Finsternis geworden. Die Mauern, die in steilen Stufen himmelwärts streben, sind rußgeschwärzt, alle

Symbole, die einst von der Macht der Sonne kündeten, ausgetilgt. An mehreren Stellen steigt fetter, schwarzer Rauch aus Schächten in den wolkenverhangenen Himmel. Eine Unzahl von verzerrten, steinernen Gestalten hockt auf den Stufen und starrt in das Umland. Auch wenn die meisten von ihnen nur groteske Statuen sind, dienen andere, durch dunkle Magie besetzt, als geflügelte Wächter seiner Zuflucht.

Petrakhar (Uthurischer Gargyl)

Klauen:

INI 11+2W6	AT 16	PA 7	TP 1W+4	DK N	
LeP 35	AuP 80	RS 4	WS 9	MR 10	GS 8

Im Gegensatz zu aventurischen Gargylen sind Petrakhar nicht fortpflanzungsfähig. Sie wurden durch die Magie der älteren Nachtherrschers erschaffen und dienen ihnen als Wächter und Spione. Petrakhar sind kleiner (1,4-1,6 Schritt) und feingliedriger als ihre aventurischen Pendants. Auch sie verfügen über die Fähigkeit, stundenlang regungslos zu verharren, was es ihnen ermöglicht, zwischen den Statuen des Schwarzen Turms perfekt getarnt Wache zu halten.

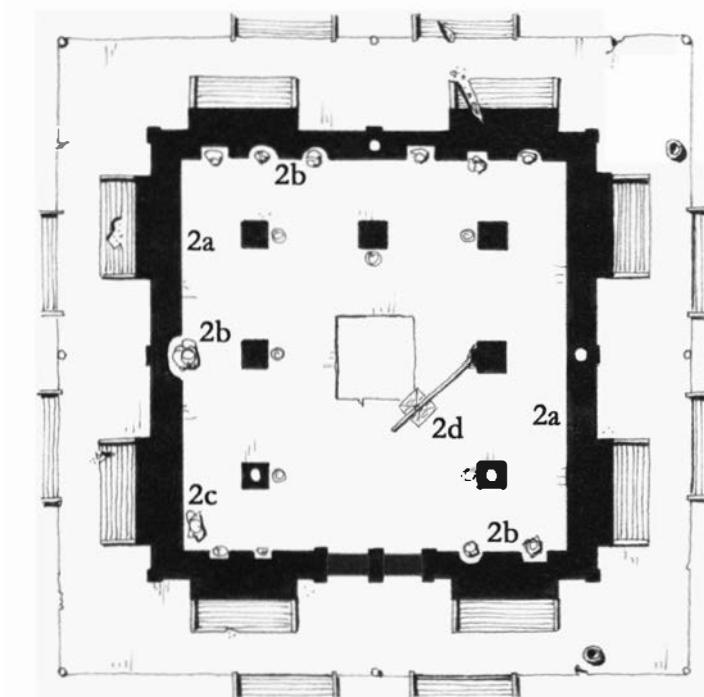
Die Gesichter der Petrakhar spiegeln den perversen Humor ihrer Erschaffer wieder: Manche haben löwenartige Häupter, andere verzerrte Echsenfratzen, während einige wiederum an gehörnte Schrecken der Niederhöllen erinnern.

Unter normalen Umständen ist jede Seite des Schwarzen Turms mit 1W3 Petrakhar besetzt, während die anderen sich in den Bergen aufhalten oder als Späher Than-Uthorrs Reich durchstreifen. Wenn der Nachtherrschers seine Truppen in seiner Festung versammelt, kreisen zu jeder Tages- und Nachtzeit 3W6 Petrakhar in der Umgebung des Turmes, während 1W6 weitere auf jeder Seite des Tempelturmes kauern.

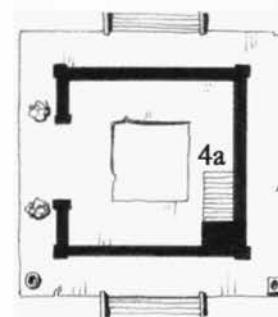
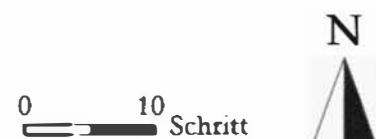
Ursprünglich hatte der Turm auf jeder Ebene hohe, schmale Fensteröffnungen, damit das Licht der Sonne in jeden Winkel dringen konnte. Diese Fenster sind jedoch seit langem zugemauert, ebenso wie das ehemalige Hauptportal, das sich auf der zweiten Stufe des Turmes befand. Breite Punktstufen führen von Stockwerk zu Stockwerk hinauf, doch sieht man ihnen an, dass sie lange nicht benutzt wurden. Ihre Stufen sind durch Satinavas Hörner bröckelig, glattgeschliffen und trügerisch (beim Aufstieg können Sie bisweilen Körperbeherrschungs-Proben verlangen, vor allem, wenn die Helden besonders schnell oder leise sein wollen). Der einzige Eingang ist eine sechs Schritt breite und vier Schritt hohe Öffnung an der Westseite der höchsten Ebene des Turmes. Aus diesem Grund erfolgt die Beschreibung des Bauwerkes von oben nach unten.

Als Than-Uthor von dem Tempelturm Besitz ergriff, trachtete er danach, den ursprünglichen Zweck des Bauwerkes zu vernichten. Er riss die geheiligten Räume im Zentrum der Anlage nieder und brach an ihrer Stelle eine sechs Schritt durchmessende Öffnung durch die Böden aller Ebenen. Der so entstandene Schacht stellt die einzige Verbindung zwischen den einzelnen Ebenen dar, da der Khartariak die Treppen und Leitern im Inneren des Turmes zerstört hat. Für den geflügelten Nachtherrschers, der geübt darin ist, senkrecht in die Höhe zu steigen, ist dies ein bequemer Weg, für die Hel-

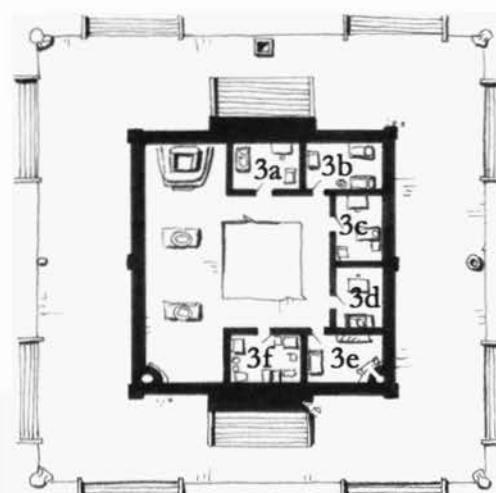
DER SCHWARZE TURM



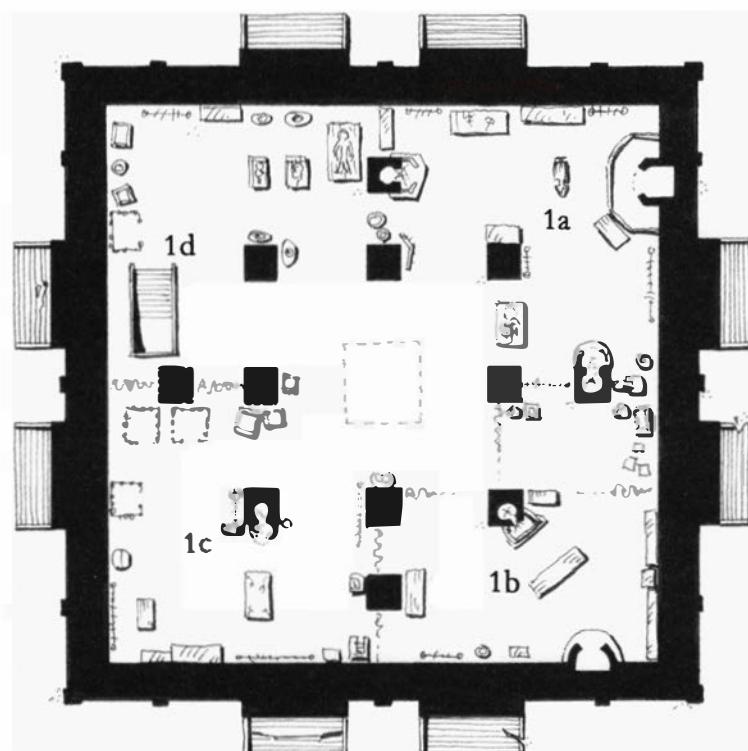
Zweite Ebene



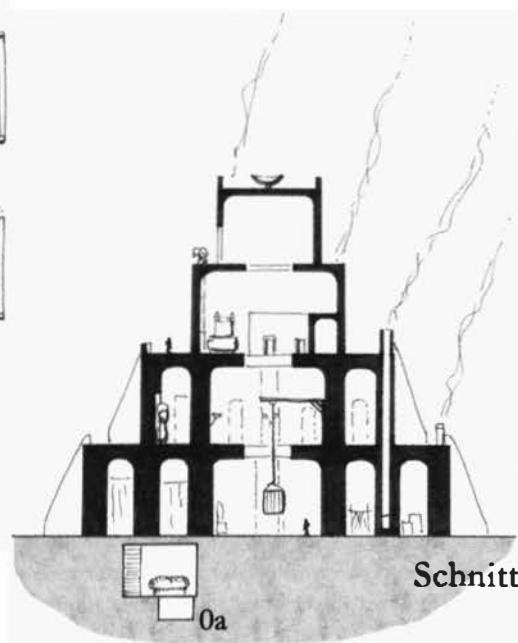
Vierte Ebene



Dritte Ebene



Erste Ebene



Schnitt

den jedoch eine zusätzliche Herausforderung, denn die einzelnen Ebenen sind 12 Schritt hoch. Ohne Seil ist der Abstieg von einer Ebene zur nächsten kaum zu schaffen – geschweige denn ein Aufstieg. Flugfähige Helden oder andere Zauberparker können sich hier als unschätzbare Hilfe erweisen.

VIERTE EBENE: DER EHEMALIGE ADLERHORST

Einst landeten hier die riesigen Adler, auf denen die Gryphonen durch die Lüfte ritten, doch heute steht die Ebene leer. Sie dient Than-Uthorr als Eingang, denn das Tor des Horstes ist groß genug, dass er hindurch fliegen kann. Direkt neben dem Eingang halten zwei von Than-Uthorr geschaffene Steingolems Wache, die den Befehl haben, jeden Eindringling anzugreifen. Da der Nachtherrscher vor allem seine eigenen Kinder als ernsthafte Bedrohung ansieht, führt jeder Golem eine steinerne Keule, deren Kopf mit einer dicken Goldschicht überzogen ist. Wenn es den Helden gelingt, sie zu erbeuten, haben sie damit nützliche – wenn auch unhandliche – Waffen gegen die Nachtherrscher in Händen (zweihändige Hiebwaffe, TP 2W6+4, TP/KK 16/3, BF 2, INI -4, WM -2/-5, DK N).

Steingolem

Keule:

INI 5+ /W6	AT 10	PA 4	TP 2W6+8	DK N
LeP 100	AuP 250	MR 18	RS 6	GS 2

Im östlichen Teil des Stockwerks führt eine steile Treppe (4a) auf das Dach des Turmes. Von hier hat man eine atemberaubende Aussicht auf den Ewigen. Auf dem flachen, 15 Schritt durchmessenden Dach finden sich mehrere große Flecken aus klebrigem Ruß, Pech und Blut. Hier reißt Than-Uthorr seinen Opfern in stundenlanger Qual jedes Fünkchen Sikanian aus dem Leib und verbrennt dann ihre Überreste in einer makabren Parodie auf ein Opferfeuer.

Dritte Ebene: Die Kammern der Lebenden und des Unfotzen

Wie alle anderen Ebenen wird auch diese durch das sechs mal sechs Schritt durchmessende Loch im Boden und in der Decke geprägt. Im Bereich westlich des Schachtes sind durch Zwischenmauern mehrere kleine Räume abgeteilt, die ursprünglich von den Priestern des Tempelturms bewohnt wurden. Heute leben hier die wenigen Sterblichen, die Than-Uthorr in seiner Festung duldet.

Die drei Kammern im Nordosten sind für menschliche Bedürfnisse eingerichtet: Fellüberzogene Lagerstätten, einfache Tische, Hocker, Öllampen und Truhen sorgen sogar für einen gewissen Komfort. Die stabilen Türen können von außen verriegelt werden. Zwei der Räume (3c, 3f) stehen derzeit leer. In ihnen quartiert Than-Uthorr Gefangene ein, die sein besonderes Interesse wecken, und in der Vergangenheit wohnten hier auch bisweilen Gesandte ferner Reiche.

Die dritte Kammer (3b) wird von den Jucumahq Tero (73, fast blind, totenblass) und Kirrah (18, aufgeweckt, rothaarig) bewohnt. Tero wurde vor über 50 Jahren als Opfer für die

Khartariak auserwählt, entging aber aufgrund seiner handwerklichen Fähigkeiten dem Tod. Than-Uthorr ließ ihn am Leben, erklärte ihm, dass er Vssar nicht durch sein Blut, sondern durch Geschicklichkeit dienen sollte und ließ ihn fortan im Schwarzen Turm wohnen und arbeiten. Da Tero dem Ende seines Lebens entgegengeht, wählte der Khartariak unter den Opfern des vorletzten Jahres Kirrah, ein vielversprechendes junges Mädchen, als dessen Nachfolgerin aus. Die Türen ihrer Zellen sind unverschlossen, aber beide denken nicht im Traum an Flucht, denn das hieße, den Zorn Vsars und seines Höhen Dieners auf sich und ihre Familien zu lenken. Than-Uthorr behandelt seine Sklaven gut, für ihn sind sie interessante, wenn auch kurzlebige Haustiere. Vor allem Tero ist überzeugt, sein ganzes Leben lang den Göttern gedient zu haben und wehrt sich verzweifelt gegen alle Freiungsversuche. Bei Kirrah könnten überzeugungskräftige Helden eher durchdringen, denn das lebensfrohe und störische Mädchen hat sich mit ihrem Schicksal noch nicht zur Gänze abgefunden.

Im Südosten befinden sich drei weitere Räume: Eine einfache Schniede (3a), in der Tero und Kirrah Silber für Than-Uthorr Werke in einfache Formen bringen, eine Werkstatt (3d), in der die beiden Leder, von dessen Herkunft sie nichts ahnen, färben und in gleichmäßige Streifen schneiden, und ein Lager (3f) mit Vorräten für die menschlichen Bewohner des Turms.

Der östliche Teil dieses Stockwerks dient Than-Uthorr als Aufenthaltsbereich, wenn er sich mit seinen Haustieren oder Gästen beschäftigen möchte. Schwere, in dunklen Farben gehaltene Wandteppiche schmücken die kalten Steinmauern, eine große Lagerstatt aus Pelzen und ein mächtiger Thron stehen dem Herrn des Turmes zur Verfügung, und zwei große, steinerne Tische tragen Feuerschalen zur Beleuchtung des Raums. Die Tische entpuppen sich bei näherer Untersuchung als leere Sarkophage, deren Ornamente sorgsam abgeschliffen wurden – dieser Teil des Turmes beherbergte einst die Grabkammern des Tempels.

ZWEITE EBENE: DIE TROPHÄENHALLE

Die Ebene, in der einst das große Eingangsportal in das untere Heiligtum des Sonnengottes führte, wurde von Than-Uthorr zu einer Sammlung von Trophäen und grausigen Kunstwerken umgestaltet. Der gesamte Altarbereich, der einst im Zentrum der Ebene lag, ist verschwunden; an seiner Stelle gähnt das Loch des Schachtes in der Turmmitte. Schwarzer, polierter Marmor bedeckt die einstmals schneeweißen Wände. Im Fußboden formen breite Streifen aus Silber verwirrende geometrische Muster. Mehrere Lichtquellen erhellen die Finsternis, die im Rest des Turmes herrscht und beleuchten die schaurige Einrichtung. Hier verbringt der Khartariak viel Zeit, ergötzt sich am Anblick seiner Werke und schwelgt in Erinnerungen.

An mehreren Stellen der Außenwände (2a) hängen zahlreiche silberne Platten (ein mal ein Schritt groß) – jede einzelne die Totenmaske eines von Than-Uthorr besieгten Feindes. Die verzerrten Gesichter von Menschen, Echsen, Ogern und anderen wurden nicht von Künstlerhand aus dem Silber geformt. Sie entstanden, indem die Köpfe der Unglücklichen mit flüssigem Metall, das beim Erstarren komplexe Muster

bildete, übergossen wurden. Manchen sieht man deutlich an, dass sie während der Prozedur noch am Leben waren. Sollte der Nachtherrschere kürzlich einen wichtigen Gefangenen gemacht haben, ist bereits ein Platz für eine weitere Tafel reserviert. Die Totenmasken werden durch Rinnen im Fußboden, in denen Ewiges Öl (WdA 45) mit purpurroter Flamme brennt, von unten beleuchtet, und im flackernden Licht spiegeln sich die Qualen der Dargestellten auf den silberglänzenden Gesichtern.

Besonders würdige Gegner sind in schwarz ausgekleideten Wandnischen (2b) zur Schau gestellt. Ihre Köpfe – ein reptilartiger Schädel mit kleinen, bösartigen Augen, ein trotzig starrendes Löwenhaupt, das einst einem Kind Than-Uthorr gehörte, und der dagegen fast unscheinbare Kopf einer jungen Frau mit langen Haaren – wurden zur Gänze mit flüssigem Silber überzogen. Darunter steht jeweils eine kunstvoll geschmiedete Skulptur aus Eisen, Silber und der Waffe des Besiegten. Die Echse führt einen schmalen, gezackten Dolch, der Khartariak ein Sichelschwert und die Frau eine kurze, vergoldete Klinge (diese lässt sich mit einer *Grobschmied*-Probe +3 halbwegs unversehrt aus dem Kunstwerk befreien und im Kampf wie ein Messer führen). Gleißende Gwen-Petryl-Steine beleuchten die Nischen.

Auf einem hölzernen Ständer in einer Ecke (2c) steht eine verzierte Prunkrüstung mit Helm, die Than-Uthorr sich selbst schmiedete, aber nur selten trägt (sie erhöht seinen RS auf 9, reduziert aber seine Geschwindigkeit, AT und PA um je 2). Helmzier, Visier und Halsberge bestehen aus smaragdgrünen, gezackten Chitinstücken – offenbar die Mandiblen und Klauen eines riesenhaften Insektes. Eine genaue Untersuchung der Lederteile der Rüstung zeigt, dass ausnahmslos die gegerbte Haut verschiedener kulturschaffender Zweibeiner verwendet wurde.

In der Halle hängt an einem schwenkbaren Holzkran ein Käfig (2d) aus mit Silber überzogenen Knochen und Dornenranken. Wird er über das Loch in der Mitte des Raumes geschwenkt, kann man ihn mit einer Seilwinde in den daruntergelegenen Arbeitsraum hinablassen. In diesem Käfig kann ein Gefangener Than-Uthorr Kunstwerke betrachten und sich dabei fragen, wann er selbst eine der silbernen Kacheln zieren wird. Die Tür ist mit einem gut gearbeiteten Schloss (*Schlösser Knacken* +5, FORAMEN +3, 6 AsP) versehen.

ERSTE EBENE – DIE WERKSTATT

Im Erdgeschoß des Turmes endet der Schacht, der alle Ebenen verbindet. Hier erschafft Than-Uthorr seine verzerrten Kunstwerke, hier baut er die Golems, die seine Zuflucht und die seiner ergebensten Kinder bewachen, und hier vertreibt er sich die Zeit einer ewigen Existenz. Aus dieser Ebene führen Schlotte durch die Wände des Turmes nach oben und dienen als Rauchabzüge. Mächtige Säulen tragen die Decke und teilen den großen Raum in vier Bereiche.

Die Unglücklichen, die den Zorn des Nachtherrschers erweckt haben, finden sich in der Folterkammer (1c) des Karthariak wieder. Neben allerlei unangenehmen Gerätschaften ist sie mit einem steinernen Arbeitstisch ausgestattet, an dem schwere, eiserne Ketten auch stärkste Gefangene festhalten. Reste von geschmolzenem Silber bilden zusammen mit dunklen Flecken ein Muster auf seiner Oberfläche. Wird der

Käfig (2d) aus der Trophäenhalle heruntergelassen, kommt er bequem in der Nähe dieses Bereichs zum Stehen.

Filigrane Arbeiten erledigt Than-Uthorr in der Feinschmiede (1b), die mit hochwertigem Werkzeug und einem kleinen Schmelzofen ausgestattet ist. Daneben befinden sich hier auch allerlei alchimistische Gerätschaften, die vor allem der Legierung und Veredelung von Metallen dienen.

Im angrenzenden Arbeitsbereich (1a) ist alles für Grobschmiede- und Steinmetzarbeiten ausgerichtet. Schwere Meißel und Hämmer, auf die Kraft und Größe des Nachtherrschers ausgerichtet, liegen auf steinernen Werkbänken, und eine große Esse erfüllt den Raum mit glosendem, rötlichen Licht und einer drückenden Hitze.

In der Ebene führt eine drei Schritt breite Treppe (1d) in den Keller des Schwarzen Turmes.

DER KELLER

Über die Treppe gelangt man in einen neun mal neun Schritt großen Raum, dessen Boden zum größten Teil von einer drei Schritt tiefen Grube eingenommen wird. Der Gestank von Aas und Blut liegt in der Luft. In der Grube kauert eine monströse Gestalt mit verrottetem Löwenkopf, kräftigen, kurzen Gliedmaßen und zerfetzten Fledermausschwingen. Der Name dieses Wesens ist *Rhonn* – ein missglückter Versuch Than-Uthorris, vor einigen Jahren aus viel zu schwachen Komponenten einen neuen Nachtherrschere zu erschaffen. Sobald es Eindringlinge wittert, stößt es ein hasserfülltes Knurren aus und beginnt, wie ein gefangenes Raubtier in seiner Grube auf und ab zu pirschen. In den purpurnen Augen des Monsters glimmt der Wahnsinn, während seine langen Klauen über die Wände seines Gefängnisses kratzen.

Jenseits der Grube steht ein großer Sarkophag aus weißem Marmor. Einst war er wohl mit Symbolen und Ornamenten geschmückt, die jedoch sorgfältig getilgt und abgeschliffen wurden. Nur das Reliefbild im Deckel ist erhalten und stellt einen liegenden Löwenhäutigen mit über der Brust gekreuzten Armen dar. Than-Uthorr raubte diesen Sarkophag vor fast tausend Jahren aus einer Tempelpyramide im Südwesten. Er enthält die wohl letzte unversehrte Mumie eines hochrangigen Gryphonen und stellt somit Than-Uthorris einzige verbliebene Möglichkeit dar, noch einmal einen würdigen Nachkommen zu erschaffen. Der Khartariak hält den Sarkophag daher hier verborgen und hat ihn, um die empfindliche Mumie nicht zu beschädigen, noch niemals geöffnet.

Bevor sich die Gruppe um den Sarkophag kümmern kann, gilt es allerdings, den Wächter dieses Raums zu überwinden. Rhonn ist weitaus schlauer, als seine monströse Erscheinung es vermuten lässt. Er spielt zwar das gefangene Raubtier und knurrt scheinbar frustriert zu den Helden hinauf, kann jedoch in Wahrheit mit einem Satz auf den cincinhalb Schritt breiten Sims springen, der um die Grube herumführt. Falls die Helden ihm eine günstige Gelegenheit zum Angriff bieten, versucht er, so schnell wie möglich ein oder zwei der Eindringlinge in seine Grube zu stoßen und sich dann mit dem Rest auseinanderzusetzen. Wenn Sie es den Helden noch schwerer machen wollen, können sie den Helden auch noch ein bis zwei Schwarzogger, die sich hier aufhalten, auf den Hals hetzen.

DER RUHELOSE FÜRST

In dem Sarkophag liegt der Aurishanerfürst Kherian. Als er aus seinem Grabmal gezerrt wurde, um eines Tages zur Erschaffung eines neuen Nachtherrschers zu dienen, störte dies seinen ewigen Schlaf. Seitdem sucht Kherians Seele nach einem Weg, den Untergang des Grabräubers herbeizuführen, zumal er weiß, dass sein Sarkophag eine mächtvolle Waffe gegen den Nachtherrscher enthält: Der Fürst wurde mit seinem Zeremonialdolch, einer geweihten Klinge aus reinem Bernstein, bestattet.

Um den Helden das Wissen um Kherian und die mit ihm begrabene Bernsteinklinge zuteil werden zu lassen, gibt es mehrere Möglichkeiten. Spätestens, wenn Feinde Than-Uthors den Sarkophag berühren, erscheint ihnen der Geist des Gryphonen. Sie können die Gruppe jedoch schon früher auf Kherians Spur führen (und sie so eventuell auf die Idee bringen, in den Schwarzen Turm einzudringen), indem Sie eine der folgenden Varianten wählen:

• Einem Boron-Geweihten, einem Helden mit dem Nachteil *Medium* oder mit der Gabe *Prophezeien* könnte Kherian im Traum erscheinen. Auch ein Held, der von Than-Uthorr gefangen genommen wurde und mehrere Nächte im Turm verbringt, könnte von der Seele des Gryphonen berührt werden. Für einen Praios-Geweihten bietet sich auch eine Vision an.

• Aktive Versuche der Helden, über prophetische Liturgien, Geisterbeschwörungen oder Visionsques-ten Informationen zu gewinnen, bringen sie ebenfalls mit der suchenden Seele in Kontakt.

• In der Vergangenheit versuchte Kherian immer wieder, besonders empfänglichen Jucumagh Botschaften zu senden, weshalb in manchen Geschichten die Rede von einem goldenen Krieger ist, der tief unter dem Turm der Nacht schläft und dort den Speer der Sonne hütet.

Jede Vision oder Erscheinung Kherians hat den selben Inhalt: In einem Raum in lichtloser Finsternis steht ein weißer Sarkophag. Ein prächtiger Mann mit golden schimmernder Haut und einem Löwenkopf schaut dem Betrachter ernst entgegen. Er deutet auf den Sarkophag, woraufhin aus den Ritzen des Deckels ein gleißendes Leuchten dringt. Die Stimme des Gryphonen erklingt im Kopf des Betrachters in dessen Muttersprache: „Lass nicht zu, dass er mich zu Seinesgleichen macht. Zerstöre meine Knochen, führe die Klinge des Lichts gegen die Finsternis, und gib mir meinen Frieden zurück!“ Die Vision endet mit einem Bild des Schwarzen Turms (dies entfällt natürlich, wenn die Helden sich bereits im Keller des Turmes befinden).

Rhonn

Größe: 2,5 Schritt

Spannweite: 5 Schritt

Gewicht: 200 Stein

MU 20 KL 15 IN 13 CH 15

GE 18 FF 10 KO 21 KK 25

LeP 65 AuP unendlich AsP 40 MR 18 WS 11

RS 3 (+ eventuelle Rüstung) GS 10/12 (an Land/in der Luft)

Klauen: INI 14+2W6 AT 19 PA 17

TP 1W6+6 (+Sikaryan-Raub) DK HN

Khartariak-Schwert:

INI 14+2W6 AT 18 PA 15 TP 2W6+8 DK NS

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör); Jähzorn 8, Rachsucht 10, Einschüchterndes Gebrüll

Talente: Schleichen 15, Sinnenschärfe 16, Menschenkenntnis 12, Überreden (Einschütern) 16 (18), Fährtensuchen 16, 3 Wissenstalente (je nach Interessen) 15

Besonderheiten: Resistenzen: Jeder Khartariak ist *resistant* (TP halbiert) gegen profane, elementare, magische und geweihte Angriffe (**WdZ 235**) und vollständig *immun* gegen alle Gifte und Krankheiten. Seine Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*.

Magie: drei bis sechs Zauber als *Übernatürliche Begabungen* mit einem Wert von 12-15; verbreitet sind IMPERAVI, HÖLLENPEIN, HERR ÜBER DAS TIERREICH, BÖSER BLICK, DUNKELHEIT oder BLICK DURCH FREMDE AUGEN.

Zusätzliche Kräfte: siehe 124

Schwarzoger

Eigenschaften: **MU 19 KL 10 IN 12**

CH 7 FF 10 GE 11 KO 20 KK 25 SO 5

LeP 45 AuP 40 MR 1/8 RS 2 WS 10 GS 10

Keule:

INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP 3W6+6 DK N

Stachelkeule:

INI 11+1W6 AT 12 PA 7 TP 3W6+7 DK N

Wurfkeule:

INI 12+1W6 FK 17 TP 2W6+4

Faust:

INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP(A) 2W6+5 DK HN

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 8

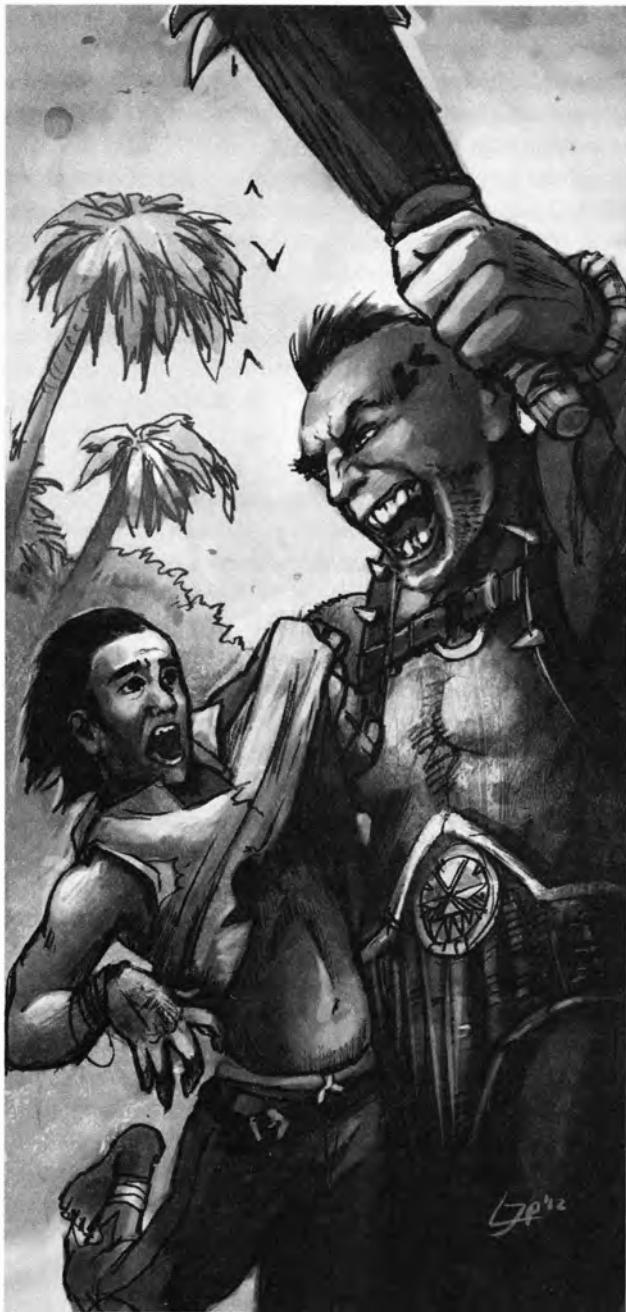
Sonderfähigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Schwarzoger: AT/PA +3/+2, LeP +7, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag

Konfliktverhalten: Schwarzoger schleichen sich gerne an ihre Opfer an oder verstecken sich und warten auf eine günstige Gelegenheit. Sie gehen planvoll vor und fliehen nur, wenn die mehr als die Hälfte von ihnen besiegt wurde.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Schwarzoger sich gerne mit Ubaru-Rüstungen (2/2), Oger gelten als große Gegner



Sollten Sie für Than-Uthorr mehr kampfkraftige Unterstützung brauchen, können Sie ihm weitere missglückte Khartariak als Kettenhunde zur Verfügung stellen und sich bei ihren Werten an Rhonn orientieren. Sie alle gehorchen ihrem Erschaffer blind, auch wenn ihre raubtierhaften Instinkte manchmal ihre Vernunft überschatten.

Nach dem Sieg über Rhonn können die Helden den Sarkophag öffnen (Kherians Geist fordert sie notfalls mit eindringlichen Gesten dazu auf). Darin liegt der mumifizierte Körper eines männlichen Aurishaners in den zerfallenen Resten eines Prunkgewandes. In den auf der Brust gekreuzten Händen hält er einen breiten Zeremoniendolch aus goldschimmerndem Bernstein. Die Waffe lässt sich vollkommen problemlos aus den brüchigen Fingern der Mumie lösen. Die Helden können Kherians Seele Frieden schenken, indem sie seine sterblichen Überreste verbrennen oder sie dem Zugriff der Nachtherrscher auf andere Weise dauerhaft entziehen.

Kherians Dolch ist zweieinhalb Spann lang und verfügt über eine breite Klinge, in die auf beiden Seiten das Symbol des Sonnenauges in Gold eingelegt ist. Er ist zu führen wie ein Kurzschwert mit den folgenden Werten: TP 1W6+3, TP/KK 11/4, BF -2, INI 0, WM 0/-1, DK HN. Der Dolch ist nicht magisch, gilt aber als Praios geweihte Waffe. Ein Nachtherrscher, der von ihm getroffen wird, erleidet *vernichtenden* Schaden (2W20 SP).

KHARTARIAK THAN-UTHORR – DER ÄLTESTE DES NORDENS

Dieser fast zwei Jahrtausende alte Schrecken errichtete mit Hilfe der von ihm über die Jahrhunderte geschaffenen Nachtherrscher ein nächtliches Schreckensregime im Norden Uthurias. Sein Machtanspruch ist absolut – auch seine Kinder sieht er vor allem als Werkzeuge und Ressourcen an, nicht aber als gleichberechtigte Partner oder auch nur wertgeschätzte Gefolgsleute.

Than-Uthorr ist den Ältesten der Nachtherrscher ein gutes Stück näher als seine Kinder. Er überragt seine Nachkommenchaft um Haupteslänge, seine Schwingen sind mit gezackten Schuppen besetzt und gemahnen mit ihrer Spannweite von fast sechs Schritt eher an die Flügel eines Drachen als an die einer Fledermaus. Das nachtschwarze Fell ist ebenso makellos wie die Mähne, die sein stolzes Löwenhaupt umrahmt, und wenn er in Zorn gerät, glühen seine Augen in purpurnem Feuer.

Im Vergleich zu Khartariak Enarr ist Than-Uthorr in seinem Vorgehen direkter und brutaler. Lange Spielchen, Intrigen und Täuschungsmanöver ermüden ihn, und seine lange Existenz lässt ihn glauben, er hätte schon alles gesehen, erfahren und unterworfen. Im Folgenden werden die wichtigsten Taktiken des Nachtherrschers im Überblick dargestellt.

IN DER OFFENSIVE

Than-Uthorr beobachtet die Fremden die längste Zeit nur aus weiter Ferne. Er hält sie für eine kleine Störung, exotisch und amüsant vielleicht, aber in Wahrheit seiner Aufmerksamkeit nicht würdig. Erst, wenn er erkennt, dass die Gruppe eine ernsthafte Bedrohung darstellt, etwa, indem sie eines seiner Kinder bezwingt, geht er zum Angriff über.

Exempel: Der Herr des Schwarzen Turmes droht nicht, fordert nicht und verhandelt nicht. Eine Siedlung, die den Helden Unterstützung zukommen ließ, wird dem Erdboden gleichgemacht – bevorzugt, kurz nachdem die Gruppe sie verlassen hat. Die Schergen des Nachtherrschers lassen nur verstümmelte Leichen und verbrannte Hütten zurück.

Raub von Verbündeten: Than-Uthorr wartet eine günstige Gelegenheit ab und versucht, eine für die Gruppe wichtige Bezugsperson (einen befreundeten Anführer, ein wichtiges Besatzungsmitglied etc.) zu entführen und in seine Festung zu verschleppen. Solcherart Entführte landen in einer Besucherzelle im zweiten Stockwerk des Schwarzen Turms, wo der Nachtherrscher aus ihnen möglichst viele Informationen zu gewinnen versucht. Er lässt seine Gefangenen meist recht lang am Leben, es sei denn, dass er sich einen demoralisierenden Effekt davon verspricht, den Helden einen zerschmetterten Leichnam vor die Füße fallen zu lassen.

• Schrecken der Lüfte: Die Feinde des Karthariak sollen den Himmel fürchten – egal, ob am Tag oder bei Nacht. In der Dunkelheit streifen Than-Uthorr und seine Kinder über den Himmel und suchen nach den Fremden; tagsüber stoßen rasende Petrakhar (uthurische Gargyle, siehe Seite 88) auf sie herab. Sobald die Helden sich im Freien aufhalten, müssen sie mit einem Angriff rechnen.

• Verteilte Schläge: Khartariak Than-Uthorr verfügt über eine größere Anzahl von Schergen als sein Kinder. Dies nutzt er, um an mehreren Orten gleichzeitig Angriffe auf Stützpunkte oder Verbündete der Fremden auszuführen. Dadurch zwingt er die Gruppe eventuell zu bitteren Entscheidungen: Wen wollen, wen können die Helden schützen?

IN DER DEFENSIVE

Sobald die Gruppe beginnt, offensiver gegen Than-Uthorr vorzugehen, indem sie versuchen, unter den Jucumagh Verbündete gegen ihn zu finden oder seine Festung anzugreifen, macht der Nachtherrscher sich zur Verteidigung bereit.

• Im Namen des Vaters: Während Than-Uthorr sich selbst zurückzieht, befiehlt er seinen Kindern – sofern diese noch leben – weitere Angriffe gegen die Fremden. So will er die Helden schwächen, bevor sie vor seiner Haustür auftauchen. Da die anderen Khartariak stets auch ihren eigenen Vorteil im Auge behalten, sind ihre Attacken allerdings nicht besonders gut aufeinander abgestimmt.

• Kräfte sammeln: Um seine Herrschaft aufrechtzuerhalten, muss Than-Uthorr seine Schergen über ein recht großes Gebiet verteilen. Wenn er in die Defensive geht, ruft er einige Truppen von Schwarzogern und Marus zu seiner Festung zurück. Über die nächsten zwei Wochen hinweg wächst die Besetzung der Passfestung nach und nach auf die genannten Maximalwerte an. Die Helden können natürlich versuchen, die anrückenden Schergen abzufangen oder die verstreichenen Zeit anderweitig nutzen.

• Vssar will es: Mit Hilfe des Zaubers TRAUMGESTALT erscheint Than-Uthorr den Anführern von Stämmen oder Ansiedlungen, die mit den Helden auf nicht allzu gutem Fuß stehen. Er gaukelt ihnen eine Vision Vssars vor, in der er zum Kampf gegen die fremdländischen Feinde der Schöpfung aufruft. Die Beziehungen der Helden zu den betroffenen Gruppen sinken um drei Stufen. Mit ähnlichen Techniken versucht er auch, Bestrebungen der Helden, die Stämme gegen die Nachtherrscher zu einen, zu hintertreiben.

Than-Uthorr

Größe: 2,5 Schritt

Spannweite: 5 Schritt

Gewicht: 200 Stein

MU 23 **KL** 17 **IN** 13 **CH** 15

GE 18 **FF** 10 **KO** 23 **KK** 27

LeP 75 **AuP** unendlich **AsP** 40 **MR** 20 **WS** 12

RS 3 (+ eventuelle Rüstung) **GS** 10/12 (an Land/in der Luft)

Klauen:

INI 16+2W6 **AT** 21 **PA** 19

TP 1W6+7 (+Sikaryan-Raub) **DK** HN

Khartariak-Schwert:

INI 14+2W6 **AT** 18 **PA** 15 **TP** 2W6+9 **DK** NS

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör); Jähzorn 8, Rachsucht 10, Einschüchterndes Gebrüll

Talente: Schleichen 17, Sinnenschärfe 17, Menschenkenntnis 14, Überreden (Einschütern) 16 (18), Fährtensuchen 16, Wissensstalente (je nach Interessen) 15

Besonderheiten: Resistenzen: Jeder Khartariak ist *resistant* (TP halbiert) gegen profane, elementare, magische und geweihte Angriffe (**WdZ 235**) und vollständig *immun* gegen alle Gifte und Krankheiten. Seine Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal *Schaden*.

Magie: drei bis sechs Zauber als *Übernatürliche Begabungen* mit einem Wert von 14–17; verbreitet sind IMPERAVI, HÖLLENPEIN, HERR ÜBER DAS TIERREICH, BÖSER BLICK, DUNKELHEIT oder BLICK DURCH FREMDE AUGEN.

Zusätzliche Fähigkeiten: siehe Seite 124

Than-Uthorr unterliegt den selben Verwundbarkeiten wie alle anderen Khartariak. Seine Macht und seine Erfahrung erlauben ihm jedoch, mit manchen Verwundbarkeiten besser umzugehen als seine Kinder: Falls er tagsüber im Freien agieren will, lässt er mit Hilfe der WETTERMEISTERSCHAFT innerhalb einer Spielrunde finstere Wolken den Himmel verdunkeln und entgeht so dem vernichtenden Schaden des direkten Sonnenlichts. Mit seinem *Einschüchternden Gebrüll* versucht er, Katzen, die in seine Nähe gebracht werden, in die Flucht zu schlagen und ihre für ihn verbrennenden Schreie zu übertönen.

TOD DEM TYRANEN

Der Herr des Schwarzen Turms stellt eine gehörige Herausforderung für die Helden dar. Die Gruppe ist gut beraten, sich auf die Konfrontation sorgfältig vorzubereiten, ihre Erfahrungen aus dem Kampf gegen andere Khartariak klug zu nutzen und so viel wie möglich über die Schwächen des Feindes (siehe Seite 124ff.) herauszufinden, sofern dies nicht bereits geschehen ist.

Welche Strategie die Helden gegen Than-Uthorr wählen, bleibt Ihren Spielern freigestellt. Im Folgenden werden ein paar mögliche Varianten skizziert.

WIDER DIE FALSCHEN GÖTZEN

Die Herrschaft der Khartariak fußt zu einem großen Teil darauf, dass die Wilden sie als Diener Vssars ansehen. Um einen größeren Aufstand gegen die Herren der Nacht anzuzetteln, müssen die Helden den Stämmen klarmachen, dass die Macht der Khartariak nicht auf dem Willen ihres Gottes, sondern auf finsternen Quellen beruht. Dies ist natürlich nicht einfach und bedarfängerer, ausführlicher Überzeugungsarbeit.

• Missionierung im Sinne der Zwölfgötter bildet einen guten Grundstock für diese Strategie, da den Wilden Völkern auf diese Weise eine Religion nahegebracht wird, in der Menschenopfer kein notwendiger und unabwendbarer Bestandteil sind. Wenn es gelingt, die Stämme zur Verehrung der alveranischen Götter hinzuführen, sind die Khartariak als Sendboten des alten, falschen Weges angreifbar. Falls Missionare die Expedition der Gruppe begleiteten, können diese hier einiges bewirken.

• Argumente dafür, dass die Existenz der Nachtherrschers illichbeladen und widernatürlich ist, sind zum Beispiel das Vergiften der Natur durch die *Zuflucht des Waldes* und die

Tatsache, wie vollkommen feindlich das Licht der Sonne auf sie wirkt. Die Art und Weise, wie der Körper des Nachtherrschers bei seiner Vernichtung zerfällt, ist ein weiteres Anzeichen für ihre unnatürliche Herkunft. Falls es die Helden schaffen, einen Würdenträger der Jucumagh diesen Vorgang beobachten zu lassen oder ihm zeigen können, wie die Khartariak die geraubten Opfer behandeln, erschüttern diese Beobachtungen sein Weltbild erheblich.

Die Aussicht, in Zukunft frei von Angst leben zu können und die Nächte zurückzurobern, ist an sich bereits etwas, wofür es sich – gerade in den Augen der freiheitsliebender Stämme – zu kämpfen lohnt. Wichtig ist dabei, den Jucumagh zu zeigen, dass dieser Kampf tatsächlich Aussicht auf Erfolg hat.

Während die Gruppe diese Strategie verfolgt, bleiben auch die Nachtherrscher nicht untätig und versuchen, ihren Machtanspruch durch entsprechende Demonstrationen der Stärke zu untermauern. Wenn es den Helden gelingt, solche Angriffe abzuwehren, gewinnen sie dadurch an Glaubwürdigkeit.

ANDERE VERBÜNDETE

Neben denjenigen Bewohnern Nord-Uthurias, die die Nachtherrscher als Dicner ihres Gottes anschen, gibt es auch noch einige Völker, die dies nicht tun. Bei ihnen könnten die Helden auf der Suche nach Unterstützung gegen die Khartariak offener Ohren vorfinden, wenn es ihnen gelingt, das Misstrauen dieser Gruppen zu überwinden:

Die uthurischen Achaz fürchten die Khartariak und scheuen die Konfrontation mit ihnen. Es mag jedoch gelingen, über die Chra'Szim zumindest einen Kontakt zu den Jhazzanim herzustellen. An einem Krieg wird sich der vorsichtige Echsenstamm jedoch nur beteiligen, wenn dies für das Wohl des Volkes unabdingbar ist. Um die Vszzichz auf die Seite der Helden zu ziehen, muss es die Gruppe schaffen, von der Existenz von Xsziachotl zu erfahren und das Vertrauen der Herrenechse zu gewinnen – kein leichtes Unterfangen.

Aber auch die Al'Anfaner oder Horasier könnten ein Interesse daran haben, den Nachtherrscher zu besiegen. Bei den Horasierin ist es vor allem Pelleas von Pailos, der sich für einen Kriegszug gegen Than-Uthorr einsetzt, glaubt er doch in ihm einen würdigen Gegner gefunden zu haben. Velvenyo Morales lässt sich hingegen davon überzeugen, dass der Nachtherrscher eine potenzielle Bedrohung für das Fort ist und ist bereit nach zähen Verhandlungen die Helden zu unterstützen.

STURM AUF DEN TURM!

Gelingt es den Helden, eine ausreichend große Streitmacht zusammenzutrommeln, können sie einen direkten Angriff gegen Than-Uthorrs Festung führen. In diesem Fall kommt es zu einer epischen Schlacht um den Schwarzen Turm, bei der die Gruppe alle Hände voll zu tun haben sollte, ihre Verbündeten taktisch klug einzusetzen. Die Schergen des Khartariak haben den Vorteil der Befestigungsanlagen auf ihrer Seite, dazu kommt die Fähigkeit, Angriffe aus der Luft zu führen (durch Than-Uthorr und seine Kinder, aber auch

durch die Petrakhar des Turmes). Der Khartariak setzt bei der Verteidigung seiner Zuflucht auf Taktiken, die die Moral der Angreifer brechen sollen: Schnelle, brutale Schläge gegen Anführer, Demonstrationen höchster Grausamkeit, spektakulärer Einsatz seiner Zauberkraft. Während die Verbündeten der Helden sich mit den Schergen des Nachtherrschers wilde Gefechte liefern, sollte die Gruppe danach trachten, Than-Uthorr selbst zum Kampf zu stellen. Eine Belagerungstaktik hat nur wenig Aussicht auf Erfolg, da der Khartariak selbst nicht auf Vorräte angewiesen ist und seine Schergen sich hervorragend aus gefallenen Angreifern versorgen können.

AUF EIGENE FAUST

Alternativ lässt sich der Kampf gegen Than-Uthorr auch als klassische Kommandoaktion ausführen, bei der die Helden in die Festung ihres Feindes eindringen, dort versuchen, die vorhandenen Sicherungen zu überleben, Schwachpunkte des Gegners auszukundschaften und ihn schließlich zu stellen. Eine zentrale Rolle kommt dabei dem Geist von Kherian und seinem Zeremoniendolch zu: Wenn es den Helden gelingt, diese Waffe in ihre Gewalt zu bringen, haben sie einen entscheidenden Trumpf gegen die Nachtherrscher in der Hand. Eine vorsichtige Gruppe mag abwarten, bis Than-Uthorr seine Festung verlässt, in seiner Abwesenheit nach der Waffe (und anderen nützlichen Dingen) suchen und später eine Konfrontation mit dem Khartariak unter möglichst günstigen Bedingungen herbeiführen. Mächtige Helden könnten aber auch die Schergen des Nachtherrschers umgehen, in den Schwarzen Turm eindringen und Than-Uthorr in seinem eigenen Palast zur Strecke bringen. Und natürlich lassen sich auch Elemente beider Varianten kombinieren: Nichts spricht etwa dagegen, dass die Helden ihre Verbündeten zum Angriff auf die Festung führen und dann im Schutz dieser Ablenkung in den Turm eindringen, dort die Waffe gegen Than-Uthorr bergen und damit schließlich die entscheidende Wendung in der Schlacht herbeiführen.

DER MÜHEN LOHN

Die Helden erhalten für ihren Sieg über Than-Uthorr 500 Abenteuerpunkte und 5 Spezielle Erfahrungen, die Sie beliebig auf genutzte Talente und Zauer verteilen können. Dies können z.B. ein Kampftalent, aber auch Sagen/Legenden, Götter/Kulte oder Magiekunde sein.

EPILOG

Wenn Than-Uthorr gefallen ist, kontrollieren die Helden ab sofort das Gebiet um Porto Velvenya, was ihnen einen enormen strategischen Vorteil verschafft. Die Nebengebäude sind ohne großen Aufwand auch für menschliche Bewohner nutzbar, und mit etwas Mühe kann man auch den Turm des Nachtherrschers von Than-Uthorrs verderbten Einflüssen säubern. Vielleicht ist er eines Tages das stolze Symbol einer neuen Zukunft für die Völker des Nordens. Aber noch etwas Wichtiges haben die Helden erreicht: Der Weg über die Bergkette ist frei, und ganz Uthuria steht ihnen offen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf der Spitze des Turmes spielt der Wind mit euren Haaren und trägt die fremden, aufregenden Gerüche einer neuen Welt heran. Noch sind diese Mauern rußschwarz, doch schon bald sollen sie in neuem Glanz erstrahlen! Im Norden liegt

der Ewige Wald zu euren Füßen, schlängelt sich das silberblaue Band des mächtigen [Flusses] durch ein smaragdgrünes Meer aus Blättern. Doch dann wendet ihr euren Blick nach Süden, wo die Hänge des Gebirges steil abfallen, und vor Euch breitet sich Uthars Land in all seiner Pracht aus.

DER STAB DES NUMINORU

„Einst waren Efferd und Numinoru Brüder die in Liebe verbunden waren. Doch der launische Efferd verriet seinen Bruder, weil er seine Schwester liebte und sie begehrte. Er ertränkte Numinoru, doch nach seinem Tod hauchte ihm der Tiamar, der Große Rochen, wieder Leben ein und er erwachte mit neuer Stärke. Und er sah, was Efferd und seine Schwester ihn angetan hatten. Sein Herz war gebrochen und er wandte sich von seinen Geschwistern ab. Ertrunken war er, doch nun lebt er wieder und wir sind seine Kinder des Salzes. Die Kinder Efferds und seiner Schwester jedoch sind unsere Feinde. Auch sie werden – wie einst ihre Eltern – Verrat begehen.“

—Nudara, Hohepriesterin des Numinoru, 1035 BF

Dieser Handlungsstrang geht davon aus, dass Nudara versuchen wird, den Stab des Satinav in ihre Hände zu bekommen. Sie geht fälschlicherweise davon aus, dass dieser Stab ein Artefakt ihres Gottes ist, wird aber diesen Fehler später erkennen und ihn nur noch als Objekt betrachten, mit dem sie einen Handel mit den gefährlichen Nachtherrschern abschließen kann.

Zu Beginn des Abenteuers befindet sich der Stab in den Händen einer Owangi-Sippe, deren Name und Aufenthaltsort die Sie als Meister festlegen können. Nudaras Tempelgardisten wollen den Stab ebenso in die Hände bekommen, wie die Khartariak. Nachfolgend finden Sie Szenen, die sie benutzen können, um den Konflikt Nudaras und der Helden auszuspielen.

DAS TOBENDE MEER

Sobald sich die Helden Uthuria nähern, werden sie von Strömungen und Passatwinden in die Bucht von Porto Velvenya getragen. Auch ihre größten Bemühungen, die Flotte nach Osten oder Westen zu lenken, scheitern spätestens an unnachgiebigen Stürmen vor dem Delta des Sarma-Stroms im Westen oder vor dem Land der Xo'ortal im Osten. Numinorus Fluch treibt sie auch bei späteren Versuchen immer wieder zurück, zwingt sie an Land zu gehen, an Klippen zu zerschellen oder auf Riffe aufzulaufen. Dieser Zustand wird sich auch vorerst nicht bessern, selbst nach Nudaras Tod bleibt dieser Fluch aufrecht erhalten.

EFFERIAS ENDE

Wegen ihrer Feindschaft zu Efferia wird Nudara einen Anschlag auf ihr Leben planen. Sie kann dazu Meerestiere wie Rochen, Zitterale oder Barrakudas rufen oder auch einige ihrer Tempelgardisten zu der Efferd-Geweihten schicken. Ob Efferias Phiole wieder in den Besitz der Hohepriesterin übergeht, oder die Helden sie erbeuten können, hängt von

der jeweiligen Situation ab. Ihr Tod kann auch durch ein übernatürliches Ereignis eintreten, z.B. von Tentakeln aus Wasser, die sie ergreifen und ertränken, oder auch sehr subtil, beispielsweise durch eine Welle oder einen Sturm. All dies wird den Helden zu denken geben.

Den Helden muss nicht unbedingt sofort klar sein, was passiert ist. Efferia kann sich auch auf einer Mission befinden haben und erst wenn sie Morales das nächste Mal begegnen erfahren sie vom Schicksal der Geweihten.

Die Tentakel und Arme aus Wasser haben eine AT von 13 und richten 1W6+2 TP(A) an. Man kann ihnen nur ausweichen.

Vor einer Welle kann man grundlegend nur wegrennen. Dazu ist eine Athletik-Probe +6 notwendig, misslingt sie, ist man im Wasser und kann jede KR eine Schwimmen-Probe +7 ablegen, ansonsten gelten die Regeln für Ertrinken (WdS 140).

DER FEIND – DAS WASSER

Doch nicht nur das Meer ist durch den Fluch gefährlich geworden. Auch andere Gewässer können betroffen sein. Helden, die die nähere Umgebung auf einem Floß oder Boot erkunden, könnten von widernatürlichen Dingen oder Tieren angegriffen werden. Zudem schmeckt auch das Wasser aus Brunnen schlechter als gewohnt, ja sogar beim Regen kann es passieren, dass die Helden nicht nur nass werden, sondern dass auch Schmutz vom Himmel fällt.

Die Geschichte der Al'Anfaner

In Porto Velvenya sind die Gefahren des Wassers mit denen sich die Helden seit Kurzem auseinandersetzen müssen, fast schon eine Alltäglichkeit. Die Südländer können auch von Efferia und ihrer Freundschaft mit Nudara berichten. Von dem Diebstahl und dem Fluch wissen sie nichts, aber sie können zumindest erzählen, dass Nudara angeblich in dem Besitz der Essenz sein soll. Natürlich hatten die Al'Anfaner zu Beginn danach getrachtet, den Nanshemu die Essenz abzunehmen, doch nachdem Efferia dies verboten hatte, hielten sich die Südländer daran, fürchteten sie doch die Konsequenzen. Im Fort kennt man auch den Standort des Tempels und man ist auch bereit diesen den Helden zu verraten.

Der Diebstahl des Stabes

Eine Owangi-Sippe war bislang im Besitz des Stabes, doch auch Nudara hat ihre Spione und konnte herausfinden, wo sich der Stab befindet. Ihre Handlanger hat sie mit Gold und anderen Kostbarkeiten bestochen, damit sie den Stab finden. Zwar hat

dies mehrere Monate gedauert, doch schlussendlich hatte sie die notwendigen Beweise. Sie hat einige ihrer Leute losgeschickt, um sich das Artefakt zu holen. Sie geht keineswegs kaltblütig vor und will nur den Stab, doch ein gutes Dutzend der Sippennmitglieder kommen bei dem Angriff ums Leben.

Die Helden können davon erfahren und einige Gerüchte aufschnappen:

- Der Stab soll dem Gott der Toten geweiht sein.
- Die Nachtherrscher suchen das Artefakt schon seit langer Zeit, aber haben ihn bislang nicht gefunden.
- Das ist nur eine alte Wünschelrute, mehr nicht.
- Vielleicht ist es ein heiliger Gegenstand der Nanshemu, sie benutzen gern Holzgegenstände um daraus Kultobjekte herzustellen, meistens zwar Treibholz, aber wer weiß schon, was der Stab vermag?
- Sie wollen den Stab nutzen, um ihren Frevel wieder gutzumachen. Sie wollen die Zeit zurückdrehen und ihre grüne Haut verlieren.

DIE BOTSCHAFT NUDARAS

Wenn die Helden sich in der Nähe von Wasser aufhalten, so wird die Priesterin ihnen eine Nachricht zukommen lassen. Ein Held, der sein verschwommenes Spiegelbild im Wasser sieht, wird feststellen, dass es sich plötzlich in Nudaras Gesicht verwandelt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Dein Spiegelbild ist verschwunden! Eben noch hast du dich auf der Oberfläche des Wassers gesehen. Und nun erblickst du ein fremdes Gesicht. Eine Frau mit olivgrüner Haut und einem Stirnreif. Sie sieht wie eine zyklopäische Philosophin aus, wäre da nicht die Haut. Du hörst eine Stimme, doch ob die anderen sie ebenfalls vernehmen bezweifelst du, sie ist nur in deinem Kopf vorhanden.

„Höre mich, Held aus dem Norden. Suche mich auf, suche die Hohepriesterin Nudara, suche den Tempel des Numinor und du sollt ein Geschenk erhalten, dass dir bei ...“

Bei diesen Worten handelt es sich um einen Trick, damit die Helden sie suchen und in ihre Falle tappen. Nudara will ihnen nicht helfen, sondern sie töten und ihre Phiole zurückgewinnen. Dazu hat sie ihre Kräfte benutzt, um ihnen eine Botschaft über das Wasser zu schicken.

AUFBRUCH ZUM TEMPEL

Nach den seltsamen Vorkommnissen und Nudaras Botschaft sollte die Heldengruppe darauf erpicht sein, dem Tempel des Numinor einen Besuch abzustatten. Durch den Dschungel von Porto Velvenya aus benötigt man drei Tage, mit einem Schiff kann man die Bucht mit dem Tempel in etwa einem Tag erreichen.

Über Land müssen sich die Helden zwar mit dem Dschungel auseinandersetzen, über das Meer jedoch wird es noch gefährlicher. Nudara kann sie dort von verbündeten Risso angreifen lassen, die sich auf das Schiff schleichen, um die Besatzung zu ermorden.

Risso

Eigenschaften:	MU 13	KL 13	IN 12
CH 10	FF 12	GE 14	KO 14
LeP 27	AuP 34	MR 6	RS 1

Zackenmesser:

INI 11+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+2	DK H
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Dreizack:

INI 11+IW6	AT 13	PA 12	TP IW6+4	DK S
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Waffenlos:

INI 10+IW6	AT 13	PA 12	TP(A) IW6+1	DK H
-------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Vorteile/Nachteile: Aquatisches Lebewesen**, Dämmerungs-sicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (1); Abergläub 7, Höhenangst 7, Lichtscheu, Landangst 8

Sonderfertigkeiten: Kampf unter Wasser, Aufmerksamkeit, Finte

Talente: Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Risso: AT/PA +2/2, LeP +3, AuP +4, MR +2, MU +2, GE +1, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Gegenüber Landbewohnern kämpfen Risso gerne aus dem Hinterhalt (**Wds 78**).

*Land/Wasser

**Im Wasser erhalten Risso einen Bonus von +2 auf GE. Sie können nur kurze Zeit (IW20+10 Stunden) an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben. Alle Anstrengungen an Land kosten sie die doppelte Menge an AuP.

GERÜCHTE ÜBER DIE NANSHEMU

Über die grünhäutigen Menschen herrschen überall ganz unterschiedliche Gerüchte. Die meisten halten sie für Eigenbrötler, andere Stämme jedoch für eine echte Gefahr und Kultisten dunkler Gottheiten. Mit dem Namenlosen jedoch werden sie nicht in Verbindung gebracht, denn offenbar sind die Nachtherrscher genauso ihre Feinde wie viele andere auch.

• Die Nanshemu essen nur Fisch und paaren sich mit Aalen und Rochen.

• Einige von ihnen können nur Wasser atmen.

• Sie scheuen das Licht, so als ob die Sonne sie bestrafen will. Man kann ihnen nicht trauen.

• Den Grünen Menschen kann man ebenso wenig glauben wie den Roten Menschen.

• Ihre Priester und Schamanen sind gute Heiler, wenn du schwer verletzt bist, helfen sie dir mit einer Salbe aus Seetang. Sie haben schon viele Leben gerettet.

• Ihre Männer sind hässlich wie die Nacht aus der sie entstanden sind. Ihre Frauen hingegen so hübsch wie ... sie sind unvergleichlich hübsch.

• Ihre Krieger sind gefährlich. Sie kämpfen zwar nur mit leichten Waffen und Rüstungen, aber sie sind zäh wie ein Aal und geben niemals auf.

• Ihre Weiber sind Meerhexen und tragen Masken der Macht.

• Sie dienten einst den Schrecken der Lüfte, doch irgendwann gaben sie dieses Bündnis auf. Seitdem haben sie keine Freunde mehr und leben unter der Erde.

• Von ihnen gibt es nur noch eine Handvoll. Der Rest ist tot oder unter die Erde geflohen.

DER Numinoru-Tempel

Wo sich der Tempel exakt befindet, bleibt Ihnen überlassen. Er muss jedoch an der Küste verortet und sollte in erreichbarer Nähe zu Porto Velvenya sein. Der Tempel ist ein Kieselstrand, der von zwei hohen Klippen umgeben ist. Dort lebt Nudara und betet täglich zu ihrem Gott. Die Anwesenheit der Helden wird sie nur im Voraus erahnen, wenn diese über das Meer kommen.

Sie wartet bei dem Altar aus gehärtetem Meerschaum, der sich 7 Schritt von der Brandung entfernt befindet.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Tempel ist eine felsige Bucht, die offen zum Meer hin endet. Überall liegen kleine Steine umher und das Rauschen der Wellen ist zu hören. Vor euch steht ihr einen Altar, auf dem winzige Gwen-Pctryl-Stine blau aufleuchten, Muscheln und Seetang liegt. Davor steht eine Frau mit olivgrüner Haut, so wie die Priester von Ghurenia. Ihre Augen, ja, ihr ganzes Gesicht ist ein Ausdruck des Zorns. Doch warum auf euch?



Nudara

Zunächst wird sich Nudara vorstellen und den Helden berichten, warum sie ihren Zorn auf sich geladen haben. Den Stab braucht sie nicht wirklich, er war eher ein Lockmittel, um erstens die Helden hier her zu bringen und zweitens ein Bündnis mit den Khartariak zu besiegen.

Sollte es zu einem Kampf kommen, so stehen den Helden 2W6+6 Kultgardisten im Weg. Sie flankieren die Felsen und stehen mit gezogenen Waffen dar, warten aber auf einen Befehl ihrer Herrin. Nudara wird zudem natürlich versuchen, ihre Kräfte einzusetzen, um ihren Dienern zu helfen.

Sollte sie den Stab bei sich haben, wird sie auch enthüllen, dass sie ihn an die Khartariak übergeben möchte, um ein Bündnis mit ihnen zu schließen. Sollten Sie die Helden wirklich fordern wollen, können Sie ruhig den namenlosen Diener Than-Uthors rechtzeitig erscheinen lassen, sodass die Helden es auch zusätzlich noch mit ihm und einer Schar seiner Anhänger zu tun hat (Vorschlag: zwei Schwarzogier, vier Marus, vier Schwarzschwinger). Diese müssen nicht die ganze Zeit auf Nudaras Seite kämpfen, sondern können sehr wohl auch versuchen, die Priesterin und ihr Gefolge zu überwältigen.

Nanshemu-Kultgardisten

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13 SO 7
LeP 31 AuP 31 MR 7 RS 4 WS 9 GS 8

Nanshemu-Schwert:

INI 11+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+5 DK N

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern / Arroganz 8, Lichtschein

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Gardisten: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +2, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: Sie folgen ohne zu Zögern den Befehlen ihrer Hohepriesterin.

Marus

Eigenschaften: MU 14 KL 10 IN 12
CH 10 FF 11 GE 13 KO 15 KK 14 SO 4
LeP 34 AuP 36 MR 8 RS 2 WS 10 GS 8

Schwanzschlag:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP(A) 2W6+4 DK H

Schwanzstachel:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK H

Biss:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+5 DK N

Maru-Säbel:

INI 11+1W6 AT 16 PA 13 TP 1W6+3 DK N

Maru-Axt:

INI 10+1W6 AT 16 PA 12 TP 1W6+6 DK H

Vorteile/Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungsicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen (Gebiss, Schwanz), Schnelle Heilung II; Blutrausch, Raubtiergeruch, Schwache Arme*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Biss, Schwanzschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Marus: AT/PA +3/+1, LeP +5, AuP +3, MU +2, KO +1, KK +2, Niederwerfen, Sturmangriff

Konfliktverhalten: Marus kämpfen wild und festentschlossen und fliehen unter normalen Umständen nicht. Oft verfallen sie in Blutrausch. Solange sie sich kontrollieren können, greifen sie ihre Gegner mit Wuchtschlägen (+1 bis +4) an.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Marus sich gerne mit Maru-Lederrüstungen (3/2) oder Maru-Plattenrüstungen (4/3)

*Nachteil Schwache Arme: Nach jeder 10. Ununterbrochenen Aktion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen.

Schwarzogger

Eigenschaften: MU 19 KL 10 IN 12

CH 7 FF 10 GE 11 KO 20 KK 25 SO 5

LeP 45 AuP 40 MR 1/8 RS 2 WS 10 GS 10

Keule:

INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP 3W6+6 DK N

Stachelkeule:

INI 11+1W6 AT 12 PA 7 TP 3W6+7 DK N

Wurfkeule:

INI 12+1W6 FK 17 TP 2W6+4

Faust:

INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP(A) 2W6+5 DK HN

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 8

Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Schwarzogger: AT/PA +3/+2, LeP +7, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag

Konfliktverhalten: Schwarzogger schleichen sich gerne an ihre Opfer an oder verstecken sich und warten auf eine günstige Gelegenheit. Sie gehen planvoll vor und fliehen nur, wenn mehr als die Hälfte von ihnen besiegt wurde.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Schwarzogger sich gerne mit Uburu-Rüstungen (2/2), Oger gelten als große Gegner

Schwarzschwingen

Krallen:

INI 12+1W6 AT 16 PA 9 TP 1W6+5 DK H

LeP 30 AuP 35 MR 9 RS 1 WS 7 GS 9/15*

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff,

Konfliktverhalten: Schwarzsingwagen sind ausgesprochen vorsichtig und lassen sich in diesem Abenteuer nur selten in Kämpfe verwickeln, es sei denn, sie werden dazu gezwungen.

*am Boden/in der Luft

Gelingt es den Helden, Nudara aufzuhalten, so wird sie sie dennoch verspotten und ihnen genau erklären, dass sie keinen Weg mehr nach Aventurien zurückfinden werden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Nic werdet ihr wieder einen Fuß in eure Heimat setzen. Das Meer und das Salz werden eurer Grab sein. Ihr könnt euch nicht vor seiner Rache verstecken. Wo immer ein Fluss ist, oder das Wasser eines Brunnens, er wird euch sehen und sein Zorn wird euch treffen.“



Schwarzogger

Wie drastisch sich der Fluch auswirkt, bleibt Ihnen überlassen. Efferds Wille mag durchaus die Macht Numinorus brechen und die Helden wieder nach Aventurien leiten, doch es kann auch sein, dass sie viel länger auf See zu bringen müssen, als erwartet.

Der Numinoru-Tempel verbirgt auch eine Phiole mit der Essenz der Uthurischen Rose. Das Versteck unter Nudaras Altar ist mit einer Sinnenschärfe-Probe +9 zu finden (oder Zwergennase).

Ein Bündnis der Nacht

Wie angedeutet, ist Nudara bereit ein Bündnis mit den Khartariak einzugehen, um ihre Rache zu bekommen. Dieses Bündnis können Sie mehrfach andeuten und Nudara als eine Handlangerin Than-Uthors aufzubauen. In diesem Fall sollten Sie den Helden verdeutlichen, dass der Nachtherrscher Stab und Phiole will. Ersteres weiß Nudara, Zweiteres nicht und diese wird der Khartariak von der Priesterin auch nicht freiwillig bekommen. Falls es ihm aber gelingt die Artefakte zu erbeuten, dann sollten Sie darauf achten, dass sie sich in Than-Uthors Schwarzen Turm befinden und er ein Ritual der Erweckung vorbereitet.

Ist der Nachtherrscher bereits von den Helden bezwungen worden, dann ist die Option nicht mehr machbar, es sei denn, Sie gestehen einem seiner Diener wie Enarr die gleichen Möglichkeiten zu.

LOHN FÜR NOCH MEHR MÜHE!!

Wieder haben die Helden sich eine Belohnung verdient. Sie sollen an dieser Stelle 200 Abenteuerpunkte und zwei

Spezielle Erfahrungen auf Talente oder Zauber erhalten. Dies könnten z.B. Menschenkenntnis, Götter/Kulte oder auch Schwimmen sein.

ZEIT DES BLUTES

„Ich träume jede Nacht von Licht und Dunkelheit. Das Licht ist Amira. Die Dunkelheit der Stab der verloren ist. Der Herr hat euch und mich dazu auserkoren, einen neuen Stab für ihn zu suchen. Und wir werden ihn hier in Uthars Land finden. Mir ist es gleich, ob für die Kirche von Punin oder Al’Anfa. Glaubt ihr wirklich, dass es Boron kümmert?“

—der blinde Schwertmeister Lucan Queseda zu den Helden, 1035 BF

Der letzte Spannungsbogen sollte einsetzen, wenn die Helden mit einigen der Jucumagh-Stämme Freundschaft geschlossen und vielleicht schon einen der Khartariak getötet haben.

DAS TREFFEN MIT DEM SCHAMAPEN

Bei einem ihrer Besuche bei dem Stamm werden die Helden wegen ihrer Tapferkeit in den höchsten Tönen gelobt. Falls Tarudu noch am Leben ist, dann ist er es, der von den Heldenberichten der Aventurier berichtet.

Da sie ihnen vertrauen, werden sie auch von den Xo’atal befragen, die möglicherweise etwas über einen Ersatz für den Stab des Vergessens wissen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Hinter dem Surga-Wald und der Ebene von Lorgol liegt das Land der Blutrinker. Sie sind keines Stammes Freund und sie jagen und fangen die Jucumagh, die Owangi, einfach jeden, den sie finden können. Sie trinken das Blut ihrer Sklaven und opfern die Reste ihren schwarzen Göttern auf Altären und Pyramiden aus Sonnenmetall. Einst hielten wir sie für die Gesandten der Geflügelten Schrecken. Doch sie sind sich Feind. Nichts ist bei ihnen eine größere Trophäe. Doch ich hörte bei ihnen die Worte, die auch ihr von Jenseits des Meeres sprechen: Visar, Boron.“

Lucan, der ebenfalls die Geschichte vernommen hat, drängt die Helden zum Aufbruch und wird sie darum bitten, dass Raskir und er sie begleiten können. Auch Stover wird damit einverstanden sein.

Die Reise ohne einen einheimischen Führer Richtung Osten ist lebensgefährlich, doch viele Tagesreisen von Porto Velvenya entfernt (mindestens vier Wochen), können die Helden auf die Überreste eines geplünderten Jucumagh-Dorfes stoßen.

DAS VERBRAHTE DORF

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Hütten sind abgebrannt, abgeschlachtete Schweine und Hühner liegen herum, und ein Scheiterhaufen verrät, was die Plünderer mit den Leichen der Jucumagh getan haben. Der entsetzliche Anblick des Dorfes hat eure Begleiter schwer erschüttert, einige sind sogar so übel, dass sie sich übergeben müssen. Wer immer das getan hat, er kannte kein Erbarmen und keine Gnade. In dem Dorf lebt niemand mehr.

Niemand hat überlebt, die Helden entdecken aber auch nicht sonderlich viele Tote, und wenn, dann waren es meist alte Leute und ein paar Krieger. Tote Angreifer sind überhaupt nicht zu finden, dafür aber einige blaugefiederten Pfeile und eine Handaxt aus schwarzem Metall.

Die Helden können mittels einer *Fährtensuche*-Probe +4 die Verfolgung aufnehmen, stellen aber fest, dass die Plünderer etwa drei Tage Vorsprung haben.

DURCH DEN DSCHUNGEL

Das Dschungelgebiet, durch das die Helden reisen, ist noch weitaus gefährlicher, als das Land an der Küste. Hier sollen ganze Horden von gefährlichen Affen und Meuten der Raubpflanzen leben – doch was die Helden vor allem erblicken ist ein gerodeter Weg durch den Dschungel. Wem immer sie folgen: auch er benutzt Haumesser oder vergleichbare Klingen, um sich durch das Dickicht zu arbeiten.

Die Gehäuteten Marus

Einige Zeit später können die Helden zwei tote Marus finden. Sie wurden gehäutet und ihre Leichen an einem Baum aufgehängt. Man kann mittels einer *Anatomie*-Probe feststellen, dass der Häuter dies nicht zum ersten Mal gemacht hat. Es war eine Patrouille eines Nachtherrschers, die zufällig auf den Plündertrupp der Xo’atal gestoßen ist.

DAS ZWEITE DORF

Die Helden können zwei Tage später ein weiteres überfallenes Dorf erblicken. Doch anders als beim ersten sind hier noch 2W6+2 der Jäger anzutreffen. Sie haben den Befehl, dass Dorf auf Wertsachen zu durchsuchen und nach verborgenen Jucumagh.

Wenn sie die Helden sehen, werden sie nicht zögern anzugreifen. Auch die Helden sind für sie brauchbare Sklaven – und einige von ihnen sehen ganz besonders exotisch aus.

Xo'atal-Jäger

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 14
CH 10 FF 13 GE 13 KO 14 KK 13 SO 7
LeP 31 AuP 31 MR 7 RS 4 WS 9 GS 8

Handaxt:

INI 11+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+4 DK N

Xor-Bogen*: INI 11+IW6 FK 19 TP IW+7

Vorteile/Nachteile: Eisern / Arroganz 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 11

Erfahrene Jäger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1,

IN +2, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: Die Jäger sind keine ehrenhaften Kämpfer, sondern sie versuchen so effektiv wie möglich zu kämpfen, d.h. sie nutzen auch Patzer der Feinde aus, stellen sich gemeinsam einem Gegner und greifen am liebsten aus dem Hinterhalt mit dem Bogen an.

*Reichweite wie Kurzbogen

Die weitere Handlung hängt entscheidend von dem Ausgang des Kampfes aus:

• Gelingt es den Helden alle Jäger zu töten und/oder gelangen zu nehmen, haben sie weiterhin die Überraschung auf ihrer Seite.

• Entkommt auch nur ein Jäger, wird er versuchen zu dem Haupttrupp zu gelangen und warnt die übrigen Xo'atal. Sollte ihnen das gelingen, wird der Haupttrupp mehr Krieger entsenden, um die Helden zu jagen.

• Im Dorf haben sich noch 1W6 Jucumagh versteckt. Sie werden den Helden dankbar sein, sind jedoch gebrochene Leute. Sie können berichten, dass die Jäger die übrigen Mitglieder der Dorfgemeinschaft mitgenommen haben. Es steht zu befürchten, dass sie sie ihren Göttern opfern wollen. Bestenfalls. Ansonsten droht ihnen ein Leben in Sklaverei.

• Jäger, die die Helden gefangengenommen haben, können verhört werden. Sie sind aber selbst in der Gefangenschaft und im Anblick des Todes mutig, ja, sogar oftmals arrogant. Sie sprechen nur wenige Worte in der Sprache der Owangi und Jucumagh. Sie können zwar Auskunft über die Zahl ihrer Freunde und das Ziel ihrer Reise machen, aber viel mehr lässt die Sprachbarriere nicht zu.

• Die Dorfgemeinschaft berichtet auch, dass ihr Anführer getötet wurde, aber seine Tochter Muri noch lebt. Bei dieser Sippe besitzt der Anführer den Status eines Gottes und so ist es für die Menschen ausgesprochen wichtig, dass nicht ihre Göttin geopfert wird.



Xo'atal-Jägerin

• Sollten die Helden gefangen werden, dann bringt man sie in das Hauptlager. Dort wird entschieden, ob man sie den Göttern opfert oder sie nur als Sklaven taugen.

DAS LAGER DER XO'ATAL

Der Trupp der Menschenjäger besteht aus 60 Xo'atal, abzüglich jener, die die Helden im Dorf erledigt haben. Dazu kommt noch ein Tross von etwa 100 Menschen, die die Jäger versorgen und einige der Hütten erbaut haben, sowie etwa 400 Sklaven, die eingepfercht in großen Käfigen vor der Pyramide stehen.

Sie haben sich diesen Teil des Dschungels als Jagdgrund ausgesucht, weil hier viele Jucumagh-Sippen leben, die sie versklaven können. Ihr Lager wird Merexel genannt und dient vor allem als Sammelpunkt für Sklaven. Sie werden in den nächsten Tagen weiter nach Osten gebracht und die Jäger sehen keinen Grund darin, dass Lager weiter auszubauen. In einigen Monaten wollen sie die Siedlung wieder aufgeben und nach Hause zurückkehren.

MEREXEL

Die Siedlung ist von keiner Palisade umgeben – die Jäger fürchten niemanden. Um eine aus Holz errichtete Pyramide von fünf Schritt Höhe, sind Hütten gebaut worden. Zwar hat man die Gebäude sehr schnell errichtet, aber selbst in der Baukunst unerfahrenen Helden werden erkennen, dass sie es hier nicht mit einem einfachen Barbarenvolk zu tun haben, sondern mit einer Hochkultur – einer blutigen Hochkultur zwar, aber einer, die sich mit ihrem Wissen messen kann.

Die Pyramide besitzt Stufen und ist auf der oberen Seite abgeflacht. Dort steht ein steinerner Altar, auf dem Menschenopfer dargebracht werden. Das Blut hat den oberen Teil der Pyramide rot gefärbt. Zwar haben die Jäger keinen Palisadenzaun, aber sie haben etwa 10 Wächter abgestellt, die um Merexel wachen.

Muri hingegen wird beim Eintreffen der Helden auf die Opferzeremonie vorbereitet. Die Frauen des Lagers ziehen sie bis auf einen Lendenschurz aus und bemalen sie mit roten Symbolen. Ständig sind vier Wächter an ihrer Seite.

Die Helden können Zeuge einer vorausgehenden Opferung werden: Ein junger Jucumagh wird von den Jägern zur Spitze der Pyramide gebracht, wo er von einer alten runzligen Frau erdolcht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Menschenjäger haben einen der hellhäutigen Ju-cumaqh ergriffen und zerren ihn die kleine Pyramide hoch. Zu Beginn hat er Angst und wehrt sich noch heftig, doch als die alte Frau ihn ansieht, verebbt sein Widerstand.

Die Beschwörungsgesänge werden lauter und die Alte zückt einen Dolch. Das Leben des Mannes endet auf dem Altar, sein Blut verteilt sich auf dem Boden und tropft über die oberste Stufe der Pyramide hinunter. Ein Opfer für die Blutgötzen.

DER STURZ DER STADT

Das weitere Schicksal der Stadt ist nicht vorgesehen. Sie können Mrexel von den Helden niederbrennen lassen, oder sie beachten die kleine Stadt nicht weiter.

Wie die Helden vorgehen, um die Gefangenen zu befreien, bleibt wieder einmal den Questadores überlassen. Hier finden Sie jedoch einige Hinweise und Taktiken

• Auch wenn die Helden nicht wie Xo'ortal aussehen, so können sie sich dennoch verkleiden. Viele Bewohner des Dorfes haben sich Wolltücher über die Schultern gelegt, um der Sonne ein wenig zu entgehen. Dennoch müssen die Helden immer Vergleichende Proben zwischen *Sich Verkleiden* und *Sinnenschärfe* der Jäger für sich entscheiden, um nicht aufzufliegen.

• *Schleichen* ist auch denkbar. Hier gilt die gleiche Regel wie oben, allerdings sind wegen des Geländes die Proben grundsätzlich um 3 Punkte erschwert.

• Die Käfige haben keine Schlosser, sondern nur einen Bambusstock, die den Zugang versperrt. Um ihn zu bewegen, braucht man von außen nicht einmal eine Probe.

• Allerdings sind die Sklaven teilweise sehr lethargisch. Man muss ihnen schon gut zureden, damit sie sich auf einen Fluchtversuch einlassen. Bei einer Überreden-Probe steht 1 TaP* für jeweils 25 Sklaven, die sich auf Seite der Helden schlagen.

• Sollte die alte Frau auf der Pyramide getötet werden, wird jeder Widerstand der Xo'ortal in sich zusammenbrechen und sie fliehen.

DER DANK DER PRINZESSIN

Sollte es den Helden gelingen, Muri zu retten, so wird ihr Stamm ihnen auf ewig dankbar sein. Die Tradition gibt den Helden das Recht Muri heiraten zu dürfen, aber sie können als Gesandte der Götter auch ablehnen, wenn sie gute Gründer haben. Muri wird ihr Schicksal aber akzeptieren, egal wie die Helden sich entscheiden.

ZEICHEN

Die Helden können einige der Symbole auf der Holzpyramide erkennen, sofern ihnen eine *Götter/Kulte*-Probe +7 gelingt. Einige davon ähneln alten Symbolen der Marbo, aber auch des Boron, sind jedoch teilweise verdreht, verschönert oder kombiniert mit anderen Zeichen. Offenbar hängen die Xo'ortal Blutkulten an, was auch nahe legt, dass mehr über



die Mysterien Borons wissen und sogar etwas über ein Ersatzartefakt wissen.

Gefangene geben sich wortkarg, aber sie berichten zumindest, dass in den Ländern jenseits des Gebirges der Tod herrscht – und sie sprechen mit großem Stolz davon. Auf Boron angesprochen erklären sie ziemlich klar, dass er von den Söhnen Uthars verehrt wird, aber die Xo'ortal scheinen mit diesen verfeindet zu sein.

LOHN FÜR NOCH MEHR MÜHE

Wieder haben die Helden sich eine Belohnung verdient. Sie sollen an dieser Stelle 200 Abenteuerpunkte und zwei Spezielle Erfahrungen auf Talente oder Zauber erhalten. Dies könnten z.B. *Fährtensuche* oder *Wildnisleben* sein, aber auch ein *Kampftalent* oder *Wissenstalente*, die häufiger Verwendung fanden.

DER ROTE FÄDEN

Diese drei Handlungsstränge sollten die zentralen Themen der Abenteurer ihrer Helden in Uthuria sein. In welcher Reihenfolge Sie die Handlungsstränge spielen, bleibt Ihnen überlassen. Sie können sie zunächst auf Nudara stoßen lassen und anschließend den Konflikt mit den Khartariak verschärfen. Die Suche nach dem Boron-Artefakt bietet sich für das Ende an.

Wichtig ist nur, dass die Helden folgende Ziele erreichen: Sie sollten Nudara bezwingen und erfahren, was es mit dem Fluch auf sich hat. Zudem können sie auch noch die letzte Flasche der Essenz erringen. Die Khartariaks sollten vernichtet werden, sodass die Region um Porto Velvenya in der nächsten Zeit ihre Ruhe hat. Und die Abenteurer sollten Informationen über die Xo'atal erhalten haben, sind ihnen sogar begegnet und haben die Gefangene Barbarenprinzessin befreit.

WEITERE EREIGNISSE

Hier finden Sie nun noch einige weitere Ereignisse und Szenen, die sich während des Aufenthaltes in Uthuria abspielen können. Sie sind zeitlich nicht geordnet, sie sollen Ihnen nur als eine Anregung dienen, die angerissenen Handlungsstränge weiter fortzuführen.

STOVERS VERJÜNGUNG

Zu einem passenden Zeitpunkt wird der alte Handelsmagazinat die Helden zu sich rufen lassen. Entweder hat er mittlerweile Efferias Trunk, oder die Helden haben ihn den von Nudara gegeben. Er hat vor die Essenz zu trinken, will aber auch Zeugen dabei haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Stover hat sich auf seinen Gehstock gestützt. Das Klima des Südens macht ihm schon seit vielen Wochen zu schaffen. Er wirkt älter und gebrechlicher als bei eurem Treffen in Khunchom. Er nippt an einem Tee, eine uthurische Sorte, die die Bewohner Garaya nennen.

„Ich habe euch damals beauftragt, mir zu helfen nach Uthuria zu gelangen. Und ihr habt mich nicht enttäuscht. Wisst ihr, warum ich hier her wollte? Ich suchte die Uthurische Rose. Und wenn auch nur die Hälfte von dem wahr ist, was man sich über sie erzählt, dann ist die Essenz aus dieser Phiole ein Verjüngungstrank. Ich habe euch hervorufen lassen, damit ihr meine Zeugen seid.“

Stover holt eine der Phiole mit der Essenz hervor, entkorkt sie und trinkt. Nur wenige Augenblicke nachdem Stover ausgetrunken hat, sieht ihr, wie seine Altersflecken zurückgehen, sein Bart schwarz wird und er kräftiger ausschaut. Bei den Göttern, es funktioniert wirklich!

Als Stovers Verwandlung abgeschlossen ist, sieht er gar nicht mehr aus wie der Handelsherr. Ein junger Mann sitzt vor euch, der es selbst kaum glauben kann. Er betrachtet freudig seine Hände und sieht euch dann erneut an.

„Bei Tsa, es hat funktioniert! Ich habe selbst kaum daran geglaubt, aber die Göttin ist gnädig.“

Stover erklärt, dass er einen neuen Anfang wagen will. Er will als Alwin Stoerrebrandt Uthuria erkunden, nur die Helden und seinen Sohn Emmeran will er einweihen. Stover soll offiziell als verschollen gelten. Er begründet es damit, dass viele Kirchen die Verjüngung als widernatürlich anschauen würden und so wählt er lieber einen phexgefährlichen Weg – so wie immer.

GUTE KONTAKTE

Jeder der drei Handlungsstränge kann das Ansehen der Helden bei den wilden Völkern vergrößern. Durch den Sieg über die Nanshemu, die Xo'atal und die Khartariak werden die Helden automatisch eine Stufe in der Beziehungsskala der Stämme nach oben eingestuft. Auch kann es natürlich Ausnahmen geben, aber generell lässt sich festhalten, dass die Stämme doch in den meisten Fällen nicht viel von Nanshemu, den Jägern und vor allem den Nachtherrschern hielten, im Gegenteil, sie waren zu großen Teilen die natürlichen Feinde der Owangi und Jucumaqh.

DER STROM DES JAGUARS

Sofern die Helden einen der Flüsse erforschen, können sie auch auf ein altes Heiligtum der Owangi treffen. Dabei handelt es sich um einen Tunnel, durch den der Fluss direkt hindurchfließt. Auf beiden Seiten ist der Tunnel in Gestalt eines offenen Jaguarmauls geformt. Der hier lebende Stamm weiß schon gar nicht mehr warum er Wache hält, aber es ist jedem anderen Menschen verboten, den Tunnel zu passieren.

Vor der Einfahrt in das Maul entdecken die Helden einige Anzeichen für diese Tabuzone: Aufgestellte Panthermasken und angespitzte Pflocke, umhängt mit den Knochen von erschlagenen Feinden sollen ein deutliches Zeichen sein, die Helden sollten aber eine Probe auf Götter/Kulte ablegen und bestehen, um sich sicher zu sein.

Um die verborgenen Owangi zu sehen, müssen die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +14 ablegen. Es handelt sich um 2W6+6 Owangi, die mit Speeren und Blasrohren bewaffnet die Helden angreifen. Ihr Ziel ist es, sie zu töten. Zu allem Übel haben sie auch noch zwei abgerichtete Fleckenpanther auf ihrer Seite, die von Bäumen auf die Boote der Helden springen.

Owangi

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 13 CH 12

FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 4

LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 0 WS 7 GS 8

Speer:

INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP IW+3 DK S

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 14 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Kurzbogen: INI 11+IW6 FK 18 TP IW6+4

Blasrohr: INI 11+IW6 FK 16 TP IW6+1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 7, Meeresangst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Stammeskrieger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, GE +2, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Stammeskrieger nutzen jeden Vorteil, der sich ihnen bietet. Sie haben keine Problem in Überzahl (**WdS 58**), aus dem Hinterhalt (**WdS 78**) oder mit vergifteten Waffen anzugreifen. Sobald mehr als die Hälfte von ihnen eine Wunde erlitten hat oder die Hälfte ihrer LeP verloren haben, versuchen sie zu fliehen.
Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Owangi-Stammeskrieger sich gerne mit Uburu-Rüstungen (2/2)

MORALES EXPEDITION

Der alanfanische Kapitän brennt darauf das Umland zu erforschen und die Lethargie in der Kolonie zu bekämpfen. Zwar ist der Gouverneur von Porto Velvenya nicht darüber erfreut, aber Morales denkt darüber nach, mit seinen Getreuen und den Helden eine Expedition zu starten. Diese soll in Richtung Westen gehen und sich vor allem auf die Suche nach wertvollen Schätzen konzentrieren. Die Helden können mit ihm die Tier- und Pflanzenwelt erforschen, aber durchaus auf gefährliche Wilde, einen Tempel, Statuen in Form von Katzen und Greifen, sowie Spuren elemitischer Besiedlung stoßen. Große Goldschätze wird der Trupp jedoch nicht finden.

Die Seuche

Falls die Helden Indira aufsuchen wollen, müssen sie feststellen, dass im Lager der Horasier das Pantherfeber herrscht. Indira ist verzweifelt, weil sie ihren Leuten nicht helfen kann und überlegt, wie sie die Krankheit bekämpfen kann. Sollten die Helden ihr beistehen und z.B. einen Schamanen der Jucumagh oder Owangi um Rat fragen (die den Horasiern explizit nur ungerne helfen werden), wird Indira ihnen das nicht vergessen.

Um selbst ein Heilmittel zu entwickeln, müssen die Helden 60 TaP* in *Heilkunde Krankheiten* ansammeln. Jeden Tag ist eine Probe erlaubt.

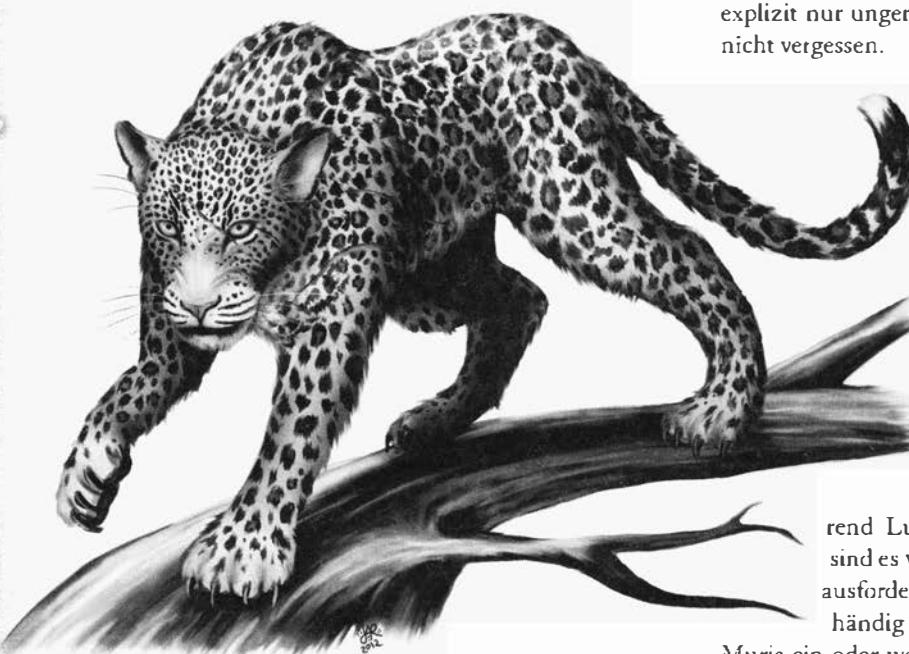
Die größten Krieger der Welt

Mit dem Zyklopäer Pelleas von Pailos, Lucan Queseda und Tarudu sind einige der besten Kämpfer der Welt versammelt. Die Geschichten über den jeweils anderen werden dazu führen, dass sie sich miteinander messen wollen. Während Lucan sich aus dem Wettstreit heraushält, sind es vor allem Pelleas und Tarudu, die sich herausfordern: Sie wollen beide die Khartariak eigenhändig erschlagen, mischen sich in die Rettung Muris ein oder wollen gegen die Helden kämpfen und mit ihnen die Kräfte messen.

Der Küste der Katzen

Von den Uthuriern können die Helden immer wieder Gerüchte über die legendären Katzen hören, Geschöpfe, die annähernd wie Heilige verehrt werden, weil sie Widersacher der Nachtherrscher sind. Falls eines der Schiffe der Helden eine Bordkatze dabei hat, wird das den Helden viele Sympathien einbringen.

Sie können jedoch auch an der Küste auf einen kleinen Wald stoßen, wo noch zwei Dutzend Katzen leben. Die Tiere sind halbwild, können aber durch eine *Abrichten-* oder *Tierkunde*-Probe +5 dazu gebracht werden, sich den Helden zu nähern.



Fleckpanther

Tatze:

INI 14+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+4 DK H

Biss:

INI 14+IW6 AT 13 PA 14 TP IW6+6 DK H

LeP 60 AuP 30 MR 5 RS 6 WS 7 GS 17

Beute: 30 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Anspringen, Hinterhalt (2), Raserei, Verbeißen

Konfliktverhalten: Der Fleckpanther ist ausgesprochen intelligent und seine Klugheit reicht an die meisten Vertrautentiere einer Hexe heran. Er wird sich von Menschen fern halten, wird er jedoch in die Enge getrieben, greift er an, bis sich eine Chance zur Flucht bietet.

EINE UNGEÖHNLICHE LIEBE

Mehrfach sollten Sie Gerüchte erwähnen, die besagen, dass Indira und Velvenyo in rahjagefälliger Liebe entflammt sind. Diese Behauptungen werden von den Matrosen gestreut, werden aber vermutlich zunächst als Seemannsgarn abgetan. Einer der beiden Kapitäne wird aber die Helden aufsuchen und ihnen tatsächlich gestehen, dass er sich verliebt hat. In Ghurenia oder bei einem Treffen auf hoher See habe man sich kennengelernt und war entflammt für den anderen. Zwar waren es bislang nur Worte, dabei soll es aber nicht bleiben. Deswegen hoffen die Kapitäne auf die Hilfe der Helden. Sie sollen ein Treffen der aventurischen Mächte bei sich arrangieren, damit man dort zusammen sein kann. Natürlich müssen die Helden, Indira und Velvenyo immer noch aufpassen, dass niemand sie bemerkt ... Und dies kann ihnen zum Verhängnis werden. Daria ya Der-gamon oder Rafaelo Delazar sind Unruhestifter, die nur zu gern die Kapitäne loswerden würden.

Die Schätze Uthurias

Bei der Erkundung können die Helden über einige wertvolle Rohstoffe stolpern: Die Kaffeebohnen werden von den Einheimischen gerne zu einem Getränk verarbeitet, dass Müdigkeit vertreibt und den Geist stärkt. Aber auch die kleinen Kugelchen, die von den Jucumagh genascht werden und die übersetzt Nüsse-der-Erde heißen, sind bei den Aventuriern sehr beliebt.

Im Wald wachsen Pflanzen, deren Fasern einen so guten Schutz wie eine Lederrüstung bieten. Auch Holzteile, ähnlich wie der maraskanische Hartholzharnisch, versprechen Schutz. Was die Helden hingegen sehr selten finden werden sind Metalle. Im uthurischen Norden wird Metall selten abgebaut. Zwar gibt es größere Goldvorräte, aber darüber wachen meist die Khartariak oder andere Völker, um ihren Bedarf zu decken.

Gebräuchlicher und häufiger jedoch können die Helden weiße Jade oder Edelsteine aller Art finden, die teilweise in Minen abgebaut werden oder in den Flüssen zu finden sind. Das ein oder andere Kleinod sollte den Helden in die Hände fallen, doch wo Aurika, die Goldene Stadt liegt, weiß niemand (und manch Owangi wird das als Aberglaube der nährischen Heilhäute abtun).

Die Erforschung Uthurias

In diesem Abschnitt finden Sie alle Information, die Sie benötigen, um die Helden den nördlichen Dschungel Uthurias erforschen zu lassen.

Es gibt dabei drei Punkte, die auf jeden Fall berücksichtigt werden müssen: der Aufbau und die Versorgung des Basislagers der Helden, die Reisen durch Uthuria (verbunden mit Zufallsbegegnungen) und das Herstellen von Bündnissen und der Handel mit den Bewohnern des Dschungels.

ÄÄHERE UMGEWÜNDUNG

Wo exakt die Winde Numinorus die Helden hingetrieben hat, wird nicht festgelegt. Sie landen irgendwo in der Nähe Porto Velvenyas, wenngleich Nähe in diesem Zusammenhang auch einige hundert Meilen weit weg bedeuten kann. Die Inseln nördlich der Bucht sind weitgehend mit Dschungel überzogen. Hier leben, wie auch auf dem Festland, einige Sippen der Jucumagh und Achaz, wenn gleich auch keine Owangi. Die Bewohner leben hier vor allem von Fischfang und kleinen Plünderzügen gegen andere Stämme. Zudem können die Helden hier auch Risso begegnen, die von den Flossleuten weit im Westen berichten (offenbar Tocamuyac).

Um Porto Velvenya herum leben zudem auch Owangi. Dennoch haben die Al'Anfaner mehr mit den Echsen und den Jucumaqh zu schaffen, die sich teilweise als Freunde, teilweise aber auch als Feinde der Aventurier entpuppt haben. Dies liegt an den Nanshemu und den Khartariak, die beide nicht gut auf die Bewohner des Forts zu sprechen sind.

Je weiter sich die Helden von der Küste entfernen, desto dichter wird der Dschungel. Gelegentlich können sie auf große Flüsse wie den Sarma-Strom weit im Westen stoßen, aber auch sumpfige Gebiete.

Weiter Richtung Osten leben die Xo'atal, ein gefährliches Volk, dass die übrigen hier ansässigen Stämme gerne versklavt oder ihren Göttern opfert. Die Heimat der Xo'atal liegt noch weiter im Osten, hinter einem gigantischen Gebirgszug. Die hier lebenden sind eher so etwas wie eine Vorhut und Sklavenjäger, während ihr Großreich noch kaum ein freier Wilder gesehen hat.

UTHURISCHE WILDNIS UND REISEN

Die Helden werden im Norden Uthuriens an Geländetypen vor allem auf Dschungel treffen. Aber auch Reisen auf dem Meer entlang der Küste sind denkbar. Für die Bewegung in den entsprechenden Zonen müssen Sie auf einige Details achten, die Ihnen nachfolgend geschildert werden.

Hier finden Sie alle wichtigen Informationen über die Gefahren dieser besonderen Geländearten. Weitere Informationen können Sie in WdE 17ff. nachlesen.

GEBIRGE

Dem Reisenden (oder Kletternden) wird der Marsch durch ein Gebirge durch zahlreiche An- und Abstiege beschwerlich gemacht. Dünne Luft kann zu einem Problem werden, aber

auch wilde Tiere und Steinschläge. Die Helden werden vor allem im Osten auf riesige Gebirge stoßen, die es mit dem Raschtullswall und dem Ehrernen Schwert aufnehmen können. All diese Komponenten machen eine Reise durch ein Gebirge zu einem abenteuerlichen, wenn nicht gar zu einem gefährlichen Unterfangen.

GELÄNDEKUNDE

Die Sonderfertigkeit *Geländekunde* (in diesem Fall: Dschungel, Gebirge, Meer) hat den Helden in Aventurien sicherlich schon oftmals gute Dienste geleistet. In Uthuria jedoch müssen sie feststellen, dass die Flora und Fauna fremdartig sind und sie zunächst Mühe haben werden, ihr Wissen über Gebirge, Meere und Dschungel auch auf die uthurischen Landschaften anzuwenden.

Gewähren sie Helden mit der entsprechenden Geländekunde zunächst nicht die volle Erleichterung (speziell jene auf *Pflanzen- und Tierkunde*) auf Talentproben. Wenn die Helden Uthuria besser kennen (was sicherlich zumindest einige Wochen dauern sollte), kann allerdings die Erleichterung voll angewandt werden. Sie können den Helden auch schrittweise die Erleichterungen zurückgeben.

KÄLTE UND KÄLTESCHUTZ

Auch wenn man den Dschungel Uthuriens für eine warme und schwüle Gegend halten mag: in großer Höhe fällt auch hier Schnee. Dementsprechend sollten Sie sich für die Reisen ins Gebirge auch mit Kälteschäden vertraut machen. Mehr zu Kälteschäden und -schutz siehe WdE 153ff.

Kleidung	Kälteschutz	Gewicht	Preis
Große Wollkleidung	2	100 Unzen	6 Silbertaler
Feine Wollkleidung	1	70 Unzen	9 Silbertaler
Große Leinenkleidung	1	70 Unzen	5 Silbertaler
Feine Leinenkleidung	1	50 Unzen	8 Silbertaler
Seidenkleidung	0	40 Unzen	7 Dukaten
Samtkleidung	1	100 Unzen	6 Dukaten
Fine Lederkleidung	1	100 Unzen	4 Dukaten
Dicke Lederkleidung (RS 1)	1	160 Unzen	5 Dukaten
Pelzkleidung	2	200 Unzen	8 Dukaten
Echte Bauschkleidung	2	50 Unzen	8 Dukaten
Wattierter Waffenrock	2	120 Unzen	4 Dukaten
Langer Wollmantel	1	80 Unzen	6 Silbertaler
Langer Leinenüberwurf	1	30 Unzen	6 Silbertaler
Balihoer Wachsmantel	1	70 Unzen	6 Silbertaler
Anaurakkledigung	4	120 Unzen	10 Dukaten
Dicke Wollfäustlinge	2	10 Unzen	3 Heller
Lederhandschuhe	1	6 Unzen	3 Silbertaler
Pelzfäustlinge	2	20 Unzen	3 Silbertaler
Holzschuhe	1	30 Unzen	5 Heller
Lederne Halbschuhe	1	20 Unzen	5 Silbertaler
Leichte Lederstiefel	1	40 Unzen	9 Silbertaler
Schwere Reiterstiefel	1	100 Unzen	2 Dukaten

Kleidung	Kälteschutz	Gewicht	Preis
Pelzgefütterte Stiefel	2	100 Unzen	3 Dukaten
Nivesenstiefel	4	150 Unzen	5 Dukaten
Filzkappe/Fez/Leinenhaube	1	4 Unzen	5 Heller
Dicke Wollmütze	2	10 Unzen	4 Heller
Pelzmütze	2	30 Unzen	3 Silbertaler
Schneibrille	—	6 Unzen	2 Heller

Kältekasse Temperatur Kälteschaden

1: Mäßig warm	20 bis 10 °C	keiner
2: Kühl	10 bis 0 °C	1W6 kTP pro 6 Stunden
3: Kalt	0 bis -10 °C	1W6 kTP pro Stunde
4: Frostig	-10 bis -20 °C	1W6 kTP pro Viertelstunde
5: Eisig	-20 bis -35 °C	1W6 kTP pro Spielrunde
6: Firunsfrostig	-35 bis -50 °C	1W6 kTP pro Minute
7: Grimmfrostig	-50 bis -100 °C	1W6 kTP pro halber Minute
8: Namenlos kalt	-100 bis -150 °C	1W6 kTP pro 2 Kampfrunden
9: Niederhöllisch kalt	unter -150 °C	1W6 kTP pro Kampfrunde

Kalter Wind Kältekasse +1; Orkan Kältekasse +2; Feuchte Kühle oder Kälte Kältekasse +1; Wärmendes Feuer Kältekasse -1

Klettern

Wer im Hochgebirge klettern will, kann auf die unterschiedlichsten Hilfsmittel nicht verzichten. Als Grundlage dienen eine angemessene Ausstattung wie gutes Schuhwerk, warme Kleidung, ein gewachster Umhang, Mütze und Handschuhe. Je nach Geländeart kann die Ausrüstung variieren.

Die Liste der speziellen Ausrüstungssteile für das Erklimmen von Felswänden besteht im Einzelnen aus:

- Rucksack
 - Eispickel
 - Schlafsack
 - Hammer
 - Kletterseil (mind. 30 Schritt pro Person)
 - (Öllaterne und Öl)
 - Messer
 - Kletterhaken (mindestens 20 pro Person)
 - Verbandszeug
 - Schlitzbrille
 - Steigeisen
- (alles zusammen ergibt mindesten 13 Stein Gewicht)

Gefahren im Gebirge

• **Steinschlag:** Es kann unvermittelt zu Steinschlag kommen, bisweilen schon ausgelöst durch laute Geräusche, häufiger durch losgetretene Steine. Kleine Steine sind schmerhaft, aber vergleichsweise harmlos gegenüber den großen Brocken, die problemlos einen Menschen erschlagen können (*Ausweichen*-Probe oder *Körperbeherrschung*-Probe +7, bei Misserfolgen 1W6+4 bis 2W20 SP und eventuell Gefahr des Absturzes).

• **Erfrierungen:** Bereits unterhalb der Gipfelregion kann die Temperatur unter den Gefrierpunkt sinken. Daher ist es unerlässlich, dicke, feste Winterkleidung und einen wärmenden Schlafsack eingepackt zu haben, da ansonsten Erfrierungen drohen (siehe Temperaturen).

Dschungel

Der norduthurische Dschungel ist ein gefährlicher Ort. Zwar gleicht er in vielen Bereichen dem Regenwald Südaventuriens, doch ist er deutlich weitläufiger und voll mit unbekannten Pflanzen und Tieren.

Orientierung

Eine Orientierung ist ohne einheimischen Führer so gut wie nicht möglich, wenn man nicht alle fünf Meilen auf einen Baum klettert und sich einen Überblick verschafft. Dazu stehen den Helden aber genug Möglichkeiten offen.

Südweiser funktionieren generell, sind aber wegen mangelnder Orientierungspunkte und ständig nötiger Umwege nicht wirklich hilfreich. Zudem gibt es im Dschungel Magnetberge und andere Anomalien, die in bestimmten Regionen die Kompassse in die Irre führen. Orientierungs-Proben sind um mindestens 7 Punkte erschwert – dieser Grundzuschlag wird nicht fällig für Kenner der Sonderfertigkeit *Dschungelkundig*, aber selbst diese müssen bisweilen noch Zuschlüsse von 5 oder mehr Punkten hinnehmen, wenn sie sich außerhalb ihrer vertrauten Region bewegen (und das gilt für wohl alle Aventurier, die erstmals in Uthuria sind).

Die sicherste Möglichkeit, im Dschungel zu reisen, ist per Boot (an den Mündungen durchaus auch etliche Dutzend Meilen per kleinem Schiff) über die zahlreichen Wasserwege.

Fortbewegung

Durch den Dschungel zu marschieren ist wesentlich schwieriger als einem Pfad oder gar einer Straße zu folgen. Dementsprechend haben Sie eine Orientierungshilfe:

- auf einem Pfad durch den Dschungel: 12 Meilen
- querfeldein durch den Dschungel: 5 Meilen
- querfeldein durch bergigen Dschungel: 2 Meilen

Hitze, Schwindel und Erschöpfung

Aufgrund der generellen Strapazen bei einer Reise durch den Dschungel ist die nächtliche Regeneration für einen Ortsfremden um jeweils ein bis drei Punkte verringert. Mit schweren Rüstungen oder Traglasten droht während des Tages Überhitzung und Atemnot, die zu 3-4 Punkten zusätzlicher Erschöpfung führen kann. In der Nacht besteht bei unzureichender Vorsorge die Gefahr der Unterkühlung (1-3 SP(A)), keine Regeneration von LeP und AuP oder Erschöpfung), denn es ist zwar nie viel kälter als 20 Grad, doch die hohe Luftfeuchtigkeit sorgt dafür, dass Kleidung und Haut niemals trocken sind. Die ständige Übermüdung und damit einhergehende Kälteanfälligkeit tun ein Übriges. Insbesondere die Vor- und Nachteile *Hitzeresistenz*, *Kälteresistenz*, *Hitze-* und *Kälteempfindlich* sind im Spiel zu berücksichtigen, ebenso die Sonderfertigkeit *Akklimatisierung*. Die KO-Proben zur Ermittlung, ob sie einen Schwindelanfall oder Hitzschlag erleiden, sind für sie um jeweils 7 Punkte erleichtert. Gegen Praiosbrand und Durst hilft dieser Vorteil jedoch nicht.

Am Tag führt die stete Schwüle rasch zu Schwindelanfällen (wenn KO-Probe um bis zu 4 misslungen: 1W3 SP(A): GE, KL, IN -3 für 1 SR) oder gar Hitzschlag (wenn KO-Probe um 3 oder mehr Punkte misslungen: 1W6+4 SP(A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage – KL, GE, KK, KO je -2, Halbierung der AU). Langsame Reisen und regelmäßige Rast können die Strapazen ein wenig abmildern.

Wasser

Nur wer mit dem Wasser des Dschungels aufgewachsen ist, kann es auch gefahrlos trinken. Ansonsten droht der *Flinke Difar*, der sich in den Gedärmen einnistet und, wenn es zum Schlimmsten kommt, zur Auszehrung führt. Der Körper verdorrt innerlich, während das Wasser ringsum verschwendertisch von den Bäumen rinnt. Doch bis es zu Boden fällt, ist es über Blätter voller Affenkot und Schlimmerem geronnen und kaum genießbar. Trinkt ein Held, der nicht im Dschungel aufgewachsen ist, das hiesige Wasser, muss er eine KO-Probe ablegen, die um mindestens 2, aber auch bis zu 5 Punkte erschwert ist, um sich nicht mit einer rabiaten Form des *Flinken Difars* anzustecken (WdS 156). Eine Gewöhnung an das Dschungelwasser tritt frühestens nach einem Jahr ein.

Lagern

Zum Schutz vor Raubtieren und giftigen Dschungelbewohnern bieten sich Hängematten an. Gegen lästige Blutsauger helfen Moskitonetze. Auch ein Feuer muss wegen des schlammigen Bodens meist verzichtet werden. Es hält zwar größere Raubtiere fern, lockt durch seine Wärme jedoch viele Insekten an.

BEGEGNUNGEN IM UTHURISCHEN DSCHUNGEL

Während die Helden die nähere Umgebung erkunden, sei es zu Fuß durch den Dschungel oder mit einem Boot durch die Flussläufe und dem Sarma-Strom, kann es auch immer wieder zu zufälligen Begegnungen mit der Tier- und Pflanzenwelt des Dschungels kommen.

Sie finden im Anhang ab Seite 148ff. die Spielwerte der neuen Kreaturen, auf die die Helden treffen können.

Begegnungen mit Tieren und Pflanzen

Würfeln sie einmal am Tag mit 1W6. Sollte ein Ergebnis von 1-4 auftauchen, so kommt es an diesem Tag zu keiner nennenswerten Begegnung. Ein Ergebnis von 5 bedeutet, dass es zu einer interessanten Begegnung kommt, eine 6 lässt die Helden an diesem Tag auf 2 ungewöhnliche Tiere treffen. Um zu bestimmen, was für eine Kreatur es ist, würfeln Sie mit 1W20.

Ergebnis	Begegnung
1	Schwarzogier (1W6)
2	Maru (1W6+1)
3	Jucumaqh oder Owangi (1W6+1)
4	Achaz oder Risso (1W6)
5	Riesenfaultier oder Riesengürteltier (1)
6,7	Nebelpanther oder Fleckpanther (1)
8-9	Säbelzahneichhörnchen (1W20)
10	Bleiche Rüsselspinne (1W3)
11	Pfeilseeigel oder Sandpilz (1W6+1)
12-14	Tapir (1W3)
15-16	Kerelo-Affe (1W6+1)
17	Ugara-Schlange (1W3)
18,19	Raubpflanze (1W6+2)
20	Gewöhnliche Tiere oder Pflanzen (siehe entsprechende Liste)

BEZIEHUNGEN ZWISCHEN DEN HELDEN UND DEN BEWOHNERN UTHURIAS

DIE BEZIEHUNGS-SIEBEN-STUFEN-SKALA

Die Beziehungen zwischen den verschiedenen Gruppen (Sippen, Stämmen, Kulturen, nicht zuletzt die Helden, die im Rahmen der Uthuria-Kampagne miteinander in Berührung kommen können, wird dargestellt über folgende Sieben-Stufen-Skala (vgl. WdS 22-23 zu Einstellungen):

Typus	Erschwernis bei Proben
Hass/Feindschaft (H)	+7
Abneigung (A)	+4
Skepsis (S)	+2
Neutralität (N)	+/-0
Offenheit/Neugier (O)	-2
Bündnis (B)	-4
Freundschaft (F)	-7

In Klammern stehen die jeweiligen Buchstabekürzel der Stufen, dahinter die Modifikatoren, die die Stufen jeweils mit sich bringen (z.B. auf gesellschaftliche Talentproben).

Legen Sie vor Spielbeginn die Werte für die Untergruppen der Jucumaqh und weiterer Stämme fest, wobei die Mehrheit zu Beginn neutral eingestellt sein sollt. Natürlich können Sie auch beliebig variieren und einigen Stämmen bessere oder schlechtere anfängliche Beziehungen zu den Helden zugestehen.



So wird Gruppe A einer anderen Gruppe, der sie abgeneigt ist, eher aus dem Weg gehen – Gruppe B greift auf dieser Stufe vielleicht schon zu Drohgebärdn und Waffen. Gruppe C wiederum ist sehr geschäftstüchtig und handelt auch mit Gruppen, denen sie neutral gegenübersteht – Gruppe D wiederum macht nur mit Verbündeten Geschäfte. Gruppe E wird Fremden (= Helden), denen sie offen/neugierig gegenüber ist, mit einer Mutprobe herausfordern, durch die sie sich beweisen sollen. Gruppe F bittet Freunde um Hilfe bei der Suche nach einem verschwundenen Jäger bzw. schickt sie auf eine andere Subqueste, oder sie gibt ihnen Informationen über die Nachtherrscher usw.

So regeln die Beziehungsstufen einerseits das Verhalten/Aufreten einer Gruppe zu einer anderen, andererseits kann sich eine neue Beziehungsstufe auch auf die Ereignisse wie das Verhalten der Khartariak auswirken.

ÄNDERUNGEN DES STATUS

Der Anfangsstatus kann sich während des Spiel ständig ändern. Hier sind natürlich zuerst einmal die Beziehungen zwischen den Helden und den uthorischen Gruppen interessant. Diese werden grundsätzlich über das Ansammeln von Punkten verbessert – bzw. über das Ansammeln von negativen Punkten verschlechtert.

Schwellenwerte für Beziehungsstufen

Wie hoch bzw. niedrig die Schwellenwerte für die jeweiligen Beziehungsstufen sind, variiert von Gruppe zu Gruppe. Bei der friedlichen, geduldigen Gruppe C könnte das folgendermaßen aussehen:

Beispiel:

Hass/Feindschaft (Schwellenwert: -90 Punkte): Gruppe greift die Helden an, wo immer sie ihrer anwältig wird.

Abneigung (Schwellenwert: -60 Punkte)

Skepsis (Schwellenwert: -30 Punkte)

Neutralität (Schwellenwert: 0 Punkte)

Offenheit/Neugier (Schwellenwert: +20 Punkte)

Bündnis (Schwellenwert: +40 Punkte)

Freundschaft (Schwellenwert: +60 Punkte)

Wenn die Helden und Gruppe C das erste Mal aufeinandertreffen, zeigt sich Gruppe C den Fremden gegenüber meist *neutral*, d.h., sie haben auf ihrem „Punktekonto“ 0 Punkte.

Die Schritte von Stufe zu Stufe müssen nicht (wie im Beispiel) gleichmäßig sein – vielleicht braucht es bei Gruppe B +35 Punkte, um mit ihr ein *Bündnis* einzugehen, und *Freundschaft* winkt anschließend bereits ab +45 Punkten.

Schwellenwerte erreichen

Diese Plus-/Minuspunkte für das Erreichen von Beziehungsstufen kommen folgendermaßen zustande:

Zum einen über einen Regelmechanismus, die alltäglichen Bemühungen, bei dem die gesellschaftlichen Talente der Helden ins Gewicht fallen. Dieser wird als reiner Regelmechanismus besonders wichtig, wenn die Heldengruppe sich um eine uthorische Kultur nicht selbst bemüht, sondern Meisterpersonen hinschickt, oder die x-te Annäherung an einen fremden Stamm nicht mehr ausgespielt werden soll.

Zum anderen über konkrete Faktoren (Geschenke an den umworbenen Stamm, Tabubruch, gelungene Erstbegegnung ...) Diese bereichern das Ausspielen des Kennenlernens oder ausgewählter Situationen und können zu weiteren Questen für die Helden führen.

Alltägliche Bemühungen

Bemühen sich die Helden um eine fremde Gruppe, indem sie sie beispielsweise täglich aufsuchen, sich als Gäste bei ihr aufzuhalten oder sich einfach bei jeder Begegnung freundlich verhalten, gilt Folgendes:

Pro Kontakt (höchstens einmal pro Tag) wird zweimal gewürfelt: einmal auf das Talent *Menschenkenntnis* und einmal auf das Talent *Überzeugen* (Ersatz: *Überreden* +10).

Auf *Menschenkenntnis* wird unmodifiziert gewürfelt. Dieser Wurf sagt etwas darüber aus, wie die Helden oder ihre Vertreter sich in der fremden Kultur einfinden. Die TaP* dieses Wurfs modifizieren den Wurf auf *Überzeugen*. Der Wurf auf *Überzeugen* ist der eigentliche Wurf, über den Beziehungspunkte gesammelt werden können. Auch Hilfstalente können herangezogen werden und so Überzeugen ersetzen.

Die *Überzeugen*-Probe wird einmal durch die TaP* der *Menschenkenntnis*-Probe modifiziert, wie gesagt, und zweitens durch den Modifikator der aktuellen Beziehungsstufe. Das bedeutet, dass es schwieriger ist, mit einer Gruppe, die einem feindlich, abgeneigt oder skeptisch gegenübersteht, auf eine bessere Beziehungsstufe zu kommen, als mit einer, mit der man auf neutralem oder besserem Fuß steht. Misserfolge Proben haben den Vlrust von 1W6+4 Punkten zur Folge.

Auch hier gilt: Wurden über diese Proben entsprechend viele Punkte angesammelt, klettern die Helden/NSCs auf der Beziehungsskala eine Stufe nach oben. Bei Minuspunkten rutschen sie eine tiefer – abhängig von den jeweiligen Resistenzwerten der Gruppen.

Achtung: Einige Punkte der unten erläuterten Faktorenliste können auch bei diesem Mechanismus eine Rolle spielen, etwa das ansprechende/unsympathische Äußere, Geschenke oder der Sprachvorteil.

Konkrete Faktoren

An dieser Stelle finden Sie eine allgemeine Übersicht zu den allgemeinen Faktoren. Hier steht auch, wie viele Plus- bzw. Minuspunkte ein Faktor bringt.

Zum Beispiel:

Einflüsse auf Gruppenbeziehungen

(bei Erstbegegnung) ansprechendes Äußeres	+4
(bei Erstbegegnung) ansprechendes Verhalten	+4
(bei Erstbegegnung) unsympathisches Äußeres	-4
(bei Erstbegegnung) unsympathisches Verhalten	-4
(bei Erstbegegnung) Sprachvorteil	+5
über angesehene Fähigkeiten verfügen	+7
Bündnis/Freundschaft mit einem Feind	-10/-15
Bündnis/Freundschaft mit einem Freund	+10/+15
Bestehen einer Prüfung	+7
Versagen bei einer Prüfung	-7
Sittenverstoß	variiert*
Tabubruch	variiert*
kleines Geschenk	+5
großes Geschenk	+8
wertvolles Geschenk	+10

Subqueste lösen +20 bis automatisch eine Stufe höher bei einer Subqueste für den Stamm versagen variiert*

* Da es schlimme und weniger schlimme Sittenverstöße und Tabubrüche gibt, muss hier der Meister entscheiden, wie schwierig es wird.

Zu dieser Liste gehört eine kurze Erklärung einiger Begriffe (z.B. „Sprachvorteil“).

Anmerkung: Es steht dem Meister natürlich frei (bzw. lässt sich kaum vermeiden), mit dem Punktesystem flexibel umzugehen. Vielleicht will er die Punkte (teilweise) auch gar nicht nutzen – wenn seine Gruppe sich zum Beispiel bei der ausgespielten Erstbegegnung mit der Sippe der Echsenjäger höchst diplomatisch und klug anstellt, kann er möglicherweise beschließen, dass die Helden so (ohne große Punktgerechnerei) die nächste Beziehungsstufe automatisch erreicht haben. Und

wenn die Helden gleich als Erstes den Häuptling totschlagen, dürfte sich das Rechnen ebenfalls erübriggt haben. Weiterhin ist klar, dass nicht alle möglichen Handlungen der Helden durch diese Faktorenliste abgedeckt werden können. Im Bedarfsfall muss der Meister nach eigener Einschätzung (Minus-)Punkte für bestimmte Taten verteilen.

Beispiele:

Im Fall der Sippe der (hier beliebige Sippe einsetzen) versteht man unter ...

... *ansprechendem Äußeren bei Erstbegegnung*: blonde und hellhäutige Personen,

... *unsympathischem Äußeren bei Erstbegegnung*: Achaz unter den Helden

... *Sprachvorteil*: Die Helden hatten bereits Kontakt mit einer Sippe, die zum selben Stamm gehört, und können sich aus diesem Grund rudimentär verstündigen.

... *Prüfung*: Den Fremden wird beim Willkommensmahl ein geöffneter Achaz-Schädel gereicht, sie sollen das Hirn essen – was als Ehre für die Gäste gilt. In diesem Fall ist die Prüfung also ein Willkommensritual (Hier können auch Proben verlangt werden, etwa *Selbstbeherrschung*).

... *Sittenverstoß*: mit Schuhn eine Hütte betreten (-3 Punkte); den Schamanen direkt angucken (-6 Punkte)

... *großem Geschenk*: eine Waffe

usw.

Beziehungen knüpfen als reiner Regelmechanismus

Wie oben bereits erwähnt, können Beziehungen zu uthurischen Gruppen natürlich auch geknüpft und entwickelt werden, ohne dass dies ausgespielt werden muss – eben, wenn die Helden beispielsweise diplomatische NSCs losschicken, weil sie selbst beschäftigt sind.

Beispiel:

Die Helden schicken Meisterperson Alrike für einige Zeit zu den Echsenjägern. Der anfängliche Beziehungsstatus der Helden und der Echsenjäger ist *Neutral*.

Alrike ist groß, blond und hellhäutig (= *ansprechendes Äußeres*), außerdem hat sie ein kleines *Geschenk* für den Häuptling der Sippe dabei. Das ergibt bei der Erstbegegnung von Alrike und Echsenjägern schon einmal 9 Punkte.

Alrike hat einen *Menschenkenntnis*-Wert von 7 und einen *Überzeugen*-Wert von 5.

1. Tag: Alrike hat bei ihrer *Menschenkenntnis*-Probe 4 Punkte übrig, dadurch hat sie auf ihre *Überzeugen*-Probe eine Modifikation von -4. Der Beziehungsstatus *Neutral* gibt eine Modifikation von +/-0. Bei der modifizierten *Überzeugen*-Probe hat sie 5 Punkte übrig, die sie anssammelt. Mit den 9 Punkten von der Erstbegegnung macht das schon 14.

2. Tag: Alrike ist ebenso erfolgreich wie am ersten Tag. Macht am Ende des zweiten Tages schon 19 angesammelte Punkte auf dem Beziehungskonto.

3. Tag: Alrike misslingt ihre Probe. Durch eine um 3 missglückte *Menschenkenntnis*-Probe verstreut sie auch *Überzeugen* um 4. Schon ist sie nur noch bei 15 angesammelten Beziehungspunkten.

Usw.

Während die Helden sich also um andere wichtige Dinge kümmern, kann sich Alrike auf diese Weise schon einmal um die Echsenjäger bemühen. Das bedeutet für den Meister, pro Tag die gefragten Proben zu würfeln und Buch über den Beziehungswert zu führen.

EINE ANFÄNGLICHE BEWERTUNG

Falls Sie eine Orientierungshilfe brauchen, so können Sie folgende kleine Tabelle benutzen, die Ihnen bei der Einordnung der wilden Stämme helfen kann:

Stamm	Anfängliche Beziehung
Wapeng	neutral
Sopuru	Skepsis
Nazima	Skepsis
Nwamba	neutral
Watam	Skepsis
Hrujanii	Neugier
Jhazzan	neutral
Benboqir	Skepsis
Tequl	Neugier
Bosaqhirr	Neugier
Chra'Szim	neutral
Vszzi'chz	Skepsis
Xo'artal, Nanshemu, Nachtherrscher	Abneigung

DER AUFBAU DES BASISLAGERS

Sobald die Helden in Uthuria ankommen, bleibt es ihnen überlassen, wo sie ihr Basislager errichten. Sie müssen sich auf die Suche nach Nahrung und vor allem frischem Wasser machen, Hütten und einen Palisadenzaun errichten.

Diese Aufgaben können Sie am besten durch eine Gruppenprobe der Mannschaft abilden. Natürlich sollten auch die Helden sich darum bemühen, dass Stoerrebrandts Lager erblüht und gedeiht, aber der alte Handels herr kann mit seinen Verwaltern den Helden viel Arbeit abnehmen. Ihm ist es lieber, wenn die Helden sich an der Erkundung Uthurias beteiligen und ihm regelmäßig Bericht abstellen.

Den Helden bleibt aber die große Ehre überlassen, dem Lager einen Namen zu geben. Offiziell wird der Name des Ortes nicht benannt werden und höchstens als *Stovers Fort* beschrieben.

RÜCKREISE ... OHHIE DIE HELDEN

Irgendwann sollte der Zeitpunkt gekommen sein, wo die Helden, oder der Anführer der Expedition, beschließen, einen Teil der Besatzung im Basislager zu belassen und einige der Schiffe wieder zurück nach Aventurien zu schicken. Immerhin muss von der Entdeckung berichtet werden, erste Fundstücke, Waren und Güter sollen den Heimathafen des Auftraggebers erreichen und Nachschub an Ausrüstung und Material muss aus Aventurien besorgt werden. Es bleibt den Helden überlassen, wen sie zurückschicken und auch mit welcher Fracht.

Als Anführer der Rückreise bietet sich Faizul oder ein anderer vertrauenswürdige Helfer an. Selbstverständlich können die Helden natürlich auch selbst zurückkehren und die uthurische Expedition verlassen. Entweder endet das Abenteuer dann für sie an dieser Stelle und sie können bei ihrer Ankunft in Aventurien ihren Ruhm genießen, oder sie kehren später wieder zurück und erforschen weiter Uthuria.

ALLEIN AUF FREMDEN GESTÄDEN

Falls die Helden vorerst weiter in Uthuria bleiben, können sie das Land weiter erkunden, Handelsbeziehungen mit den Einheimischen knüpfen und den Südkontinent kartographieren.

Den exakten Zeitpunkt, wann die Entdecker wieder nach Aventurien aufbrechen, können die Spieler selbst bestimmen. Der früheste Zeitpunkt für eine Rückreise ist aber nach Errichtung des Basislagers und dem Auffrischen der Vorräte. Falls sie Uthuria weiter erkunden wollen, sollten sie beachten, dass die Landmasse weitaus größer als Aventurien ist und es Jahre dauern wird, bis sie alle fremden Länder und Kulturen entdeckt haben werden. Durch den Fluch Nudaras und Numinorus können sie dabei auch nicht auf eine Erkundung mittels Schiffen an der Küste hoffen. Denn wann immer sie aufbrechen, um genau das zu versuchen, werden sie entweder mit Stürmen und Orkanen konfrontiert werden oder durch Strömungen wieder in die Bucht von Porto Velvenya getrieben werden. Es bleibt ihnen also nichts anderes übrig, als Uthars Land zu Fuß zu erkunden.

DER FLUCH DES NUMINORU

Nach dem Diebstahl der Phiole der Essenz der Unsterblichkeit durch Efferia, suchte Nudara Rat bei ihrem Gott. Numinoru erhörte sie und sandte ihr Träume, da auch er über den Diebstahl erzürnt war. So offenbarte er ihr eine mächtvolle Liturgie, mit der sie einen Fluch ausstoßen konnte, um die Diebe zu verdammten.

Auch als die Helden bemerkten, zögerte Nudara nicht lange und sprach Numinorus Fluch ein zweites Mal aus (auch wenn es anstrengend war und es sie einen großen Teil ihrer Kraft gekostet hat). Dieser sorgt dafür, dass die Verdammten ihr Ziel über See nicht oder nur unter großer Anstrengung erreichen können. Wind und Wetter sind gegen sie und für Strecken, wofür sie Wochen brauchen würden könnten, werden schnell Monate oder gar Jahre.

SICHERE HEIMKEHR?

Ob die Seefahrer sicher und ohne große Vorkommnisse wieder in ihrer Heimat ankommen oder ob sie ebensolche Schwierigkeiten wie bei der Hinfahrt haben, können Sie entweder festlegen, oder, sofern Sie es mehr dem Zufall überlassen wollen, auch mit Hilfe der Ereignistabellen zur Seefahrt bestimmen.

Bedenken Sie in jedem Fall, dass die Matrosen und Offiziere nun das Südmeer besser kennen und gegebenenfalls bestimmte Gefahren meiden können, auf die sie bei der ersten

Fahrt gestoßen sind. Sie können den geeigneten Zeitpunkt wählen (falls die Helden die Passatsysteme verstanden haben), den kürzesten Weg nutzen usw.

Wenn sie zudem Klabintos Karte nutzen und einen Feuerkristall haben, so haben sie entscheidende Vorteile gegenüber den Horasiern und Al'Anfanern.

Die Tabellen für die Reise finden Sie auf Seite 48ff.

SCHNELLE HEIMKEHR

Mit Hilfe dieser Tabelle können Sie schnell entscheiden, wie sich die Heimkehr ohne Helden gestaltet:

IW20 Ergebnis

1–2	absolut ereignislose Heimkehr
3–4	1 Schiff erleidet leichten Schaden
5–6	1W2 Schiffe erleiden leichten Schaden
7–8	1W3 Schiffe erleiden leichten Schaden
9–10	1 Schiff erleidet erheblichen Schaden
11–12	1W2 Schiffe erleiden erheblichen Schaden
13–14	1W3 Schiffe erleiden erheblichen Schaden
15–16	1 Schiff wird vernichtet, 1W2 Schiffe erleiden erheblichen Schaden
17–18	1W2 Schiffe werden vernichtet
19–20	Die Flotte wird vernichtet

Leichter Schaden senkt die LO um 1 und die Schiffe verlieren 10% ihrer Fracht, schwerer(erheblicher) Schaden senkt die LO um 2 und man verliert 25% der Fracht.

Die zweite und weitere Fahrten

Die Helden müssen zwar vorerst auf einen Teil der Besatzung und der Ressourcen verzichten, jedoch werden in einigen Monaten wieder Schiffe das Basislager der Helden aufsuchen.

Der nun entdeckte Seeweg zum Südkontinent wird ab sofort öfters genutzt, um die Interessen des Auftraggebers zu wahren. Allerdings dauert die Fahrt nach Uthuria auch bei günstigen Wetterverhältnissen und Winden von Südaventurien aus Monate. Insofern wird es zwar regelmäßige, aber seltene Fahrten nach Süden geben.

Klabinto wird nach wie vor zwischen Ghurenia und Uthuria segeln und kann auch für zukünftige Helden eine Möglichkeit darstellen, nach Uthuria zu gelangen. Von den Monaden hat er sich nämlich noch einen weiteren Feuerkristall geben lassen – sicher ist sicher.



EPİLOG – WAS WEITERHIN GESCHIEHT

„Was habt ihr nun vor, nachdem ihr das große Wasser überwunden habt?“

—Frage Muris, nachdem die Helden sie gerettet haben, neuzeitlich

Das abschließende Kapitel soll Ihnen einen kurzen Ausblick auf die zukünftige Entwicklung der verschiedenen Pro- und Antagonisten sowie den Auswirkungen auf Aventurien aufzeigen.

DAS IMPERIUM VON AL'ANFA

Die günstige Lage im Süden Aventuriens, der Wissenssprung durch die erste Uthuria-Expedition und die vernünftigen Planungen von Oderin du Metuant und seinen Verbündeten sichert dieses Mal dem Imperium eine Vormachtstellung im Uthuria-Handel.

Viele wertvolle Gewürze und vor allem auch Kaffee und Erdnüsse sind die wichtigsten Handelswaren aus dem fernen Süden. Doch nicht nur Gewürze gelangen so nach Meridiana. Auch neue Rauschmittel und Owangi- und Jucumagh-Sklaven werden nach Al'Anfa gebracht.

Porto Velvenya wird in den nächsten Jahren weiter vergrößert. Die kleine Ansiedlung wird von verschiedenen Gouvernatores geleitet, doch niemand bleibt lange in der Grünen

Hölle Uthurias (und auch einige der Seeleute zieht es wieder zurück nach Al'Anfa). Oderin beauftragt Morales wieder zurück zu segeln, dieses Mal jedoch mit mehr Schiffen. Der Uthuria-Handel erweist sich bald als ebenso lukrativ wie der Adamanten-Konvoi. Und noch ist nur wenig von dem neuen Kontinent erforscht. Oderin selbst hegt zwar kein großes Interesse an der Erforschung der fremden Welt, da sein Interesse Uthuria gilt, doch umso mehr wird er von den Fana als großer Entdecker gefeuert, ebenso Morales und die Überlebenden der ersten Expedition.

Goldo kann seinen zahlreichen Titeln einen neuen hinzufügen und wird zum Vizekönig der Überseeprovinz Uthuria ernannt. Auch wirtschaftlich wird seine Familie nach dem Unglück der letzten Jahre wieder gestärkt.

Morales Neugier auf Uthuria ist in zweifacher Hinsicht geweckt: Zum einen glaubt er mit der Erforschung des unbekannten Landes großes Ruhm anzuhäufen, zum anderen ist auch Indira dort, in die er sich verliebt hat und die er sucht, nachdem er gehört hat, dass sie vermisst wird. Dem blinden Schwertmeister steht jedoch anderes bevor: Ein Ersatz für den Stab des Vergessens konnte jedoch noch nicht entdeckt werden und so wird Lucans Queste weiterziehen, bis er Borons Willen erfüllt hat. Er wird nicht allzu lange in der Region bleiben, sondern von Porto Velvenya aus weiter nach Osten ziehen.

DAS HORASREICH

Das Unternehmen Uthuria verlief für die Horasier weitaus weniger erfolgreich. Die Helden, aber auch das verborgene Mitglied der Hand Borons an Bord, haben dazu beigetragen, dass es den Liebfeldern zwar gelungen ist, die Küste Uthuriyas zu erreichen, doch sind sie in einer noch lebensfeindlicheren Gegend des Dschungels an Land gegangen. Sie landeten weiter im Westen und mussten sich mit Eingeborenen und giftigen Tieren herumschlagen. Ein Teil von Indiras Besatzung war auf die andersgläubigen Wilden nicht gut zu sprechen, versuchte zu missionieren und auszubeuten, was weder Jucumagh noch die Owangi sich gefallen ließen. Zudem wütete in dem Lager der Horasier das Panther-Fieber und raffte einen Teil der Mannschaft dahin.

Mit Hilfe von kleinen Booten will Indira den Sarma-Storm erkunden, verliert jedoch irgendwann die Übersicht über die zahllosen Flussarme und verirrt sich. Sie kehrt mit einem kleinen Teil ihrer Besatzung nicht mehr zum Hauptlager zurück, sondern erforscht Uthuria auf eigene Faust. Das Kommando im Lager übernimmt in der Zwischenzeit Daria, die auch wieder einen Teil der Mannschaft nach Aventurien zurücksendet.

Dennoch können auch die Horasier einige seltene Waren aufnehmen und die Rückreise antreten. Auch wenn sich die Uthuria-Expedition eher als kleines Desaster herausgestellt hat und das Haus ya Strozza einen Verlust einfährt, so ist zumindest die Magisterin der Magister und ihr Sohn, der Horas, hocherfreut über die Überfahrt.

Der kleine Handelsposten an der Küste wird von uthurischen Stämmen auch nach Indiras Abreise wieder und wieder überfallen, die Bewohner massakriert, dennoch wird Nova Methumisa weiterhin von den Horasiern angelaufen. Von dort aus beginnen sie mit der Erforschung Uthuriyas, breiten sich aber im Gegensatz zu den Al'Anfanern in westliche Richtung aus.

STOERREBRANDT UND DIE HELDEN

Abgesehen vom Horasreich und Al'Anfa wird im restlichen Aventurien vor allem auf die Rückkehr Stovers und der Helden gewartet. Stover wird jedoch Uthuria vorerst nicht verlassen. Da er durch den Trunk des ewigen Lebens um Jahre verjüngt wurde, nimmt er an, dass seine Rückkehr auch Neid und Missgunst weckt. Ja, er befürchtet sogar, dass man ihm vorwirft mit finsternen Mächten im Bunde zu stehen. Deshalb möchte er, dass die Helden ihn in Aventurien für vermisst erklären, sein Sohn jedoch soll in einem Brief die Wahrheit erfahren. Er nimmt die Rolle des *Alwin Stoerrebrandts* an, eines entfernten Verwandten, und will im Namen seiner Familie Uthuria mit einigen wenigen Getreuen weiterhin bereisen und erforschen. Das Basislager soll natürlich noch weiter ausgebaut werden, aber diese Aufgabe will er in vertrauliche Hände legen. Die exakte Position und die Lage des Basislagers – wie auch selbstverständlich der Name – werden zukünftig nicht weiter thematisiert werden.

Den Helden hingegen können entscheiden, ob sie nach Aventurien zurückkehren, oder in Uthuria verweilen. Ent-

schließen sie sich wieder zurück zu segeln, so werden sie wie einst die Rückkehrer der Harika-Expedition gefeiert. In jeder Taverne Aventuriens wird man über sie sprechen, ja, sogar die Kaiserin des Mittelreiches wird sie einladen und mit ihnen sprechen wollen. Ihr Ruhm wird für immer unvergessen sein.

AVVENTURISCHE KOLONIEN IN UTHURIA

Nicht nur die Helden und ihr Auftraggeber haben ein großes Interesse an Uthuria, auch das Horasreich und das Imperium von Al'Anfa haben nicht umsonst Expeditionen zusammengestellt, um den Südkontinent zu erforschen. Dabei haben die beiden Mächte unterschiedliche Motivationen Uthuria zu entdecken und dort Kolonien zu gründen. Auf diese Gründe und die Kolonien soll hier kurz eingegangen werden.

DAS HORASREICH

Die Horasier, das bedeutet in diesem Fall *Lessandro ya Strozza* und seine Handelscompagnie, das Belhankaner Handelshaus Terdilion unter ihrem Oberhaupt *Pervalia ya Terdilion* und der gelehrte Herzog *Eolan Berlinghan* von Methumis, haben sich bei dieser Expedition zusammengeschlossen, um nicht jeweils alleine das Risiko zu tragen.

Während es Lessandro vor allem um das Geschäft geht und er sein Handelsimperium durch Uthuria ausweiten will, steckt bei Pervalia ya Terdilion zusätzlich auch ein politischer Grund dahinter, denn sie will verhindern, dass es den verhassten Al'Anfanern alleine gelingt, Vorteile durch den Uthuria-Handel zu erhalten. Sie will ihnen, sofern sie den Handel nicht ganz unterbinden kann, Konkurrenz machen, damit deren Einfluss gering bleibt.

Herzog Eolans Hauptmotivation ist die Erforschung unbekannter Gestade. Er will, dass Uthuria entdeckt und kartographiert wird. Dies gereicht ihm zur Ehre. Handelsinteressen hat er zwar auch, doch diese sind eher zweitrangig.

Indira, die Anführerin der Expedition, will ebenfalls den Kontinent erkunden, hat jedoch Weisungen erhalten, dass vor allem auf die Sicherheit der Expedition zu achten ist und Handelsbeziehungen weitaus wichtiger wiegen als unsichere Erforschung.

Die Expedition wird zunächst ein Lager und Handelszentrum an einer sicheren Bucht errichten und konzentriert sich in der ersten Zeit vor allem darauf, die Ansiedlung auszubauen. Das so entstehende Nova Methumisa (benannt nach Eolans Hauptstadt) wird ein typischer Kolonialhafen der Horasier werden. Zu Beginn sieht sich die horasische Expedition jedoch den Gefahren der Umgebung ausgesetzt und muss einige Rückschläge einstecken. Aggressive Tiere bedrohen die Liebfelder genauso wie einige Einheimische. Der Erforschung des Kontinents kommen sie zunächst kaum nach und knüpfen als erstes einige zarte Handelskontakte zu verschiedenen Stämmen.

Nach und nach gelingt es ihnen jedoch einige Handelsgüter zu erwerben und nach Aventurien zu verschiffen. Allerdings bleibt ihnen das Geheimnis der Essenz der Uthurischen Rose verborgen.

Nova Methumisa für den eiligen Leser
(zwischen 1035 bis 1040 BF)

Einwohner: 400

Wappen: Das heraldische Wappen des Horasriches
Herrschaft/Politik: Despotie unter *Daria ya Dergamon*
Garnisonen: mindestens 50 Seesoldaten, meistens auch noch weitere Seesöldner und Matrosen

Tempel: Aves-Schrein

Wichtige Gasthäuser: Taverne und Gasthaus *Utu* (Q4/P5/S10), Bordell *Schwarze Schönheit* (Q3/P6)

Besonderheiten: Gelegentlich wütet Panther-Fieber in der Kolonie und droht diese zu entvölkern. Moskitos machen es den Bewohnern schwer und übertragen weitere Krankheiten.

Stimmung in der Stadt: Schlecht, mehr als schlecht. Es droht alle paar Monate ein Aufstand gegen die Herrscher und Offiziere, da sich die Bedingungen in der Kolonie nur sehr langsam verbessern.

Was die Methumisaner über ihre Stadt denken: „Drecksloch, von allen Göttern verlassen. Moskitos fressen einen auf, das Bier schmeckt brackig, die Huren und Lustknaben sind krank. Sobald ich kann, bin ich hier weg.“

DAS IMPERIUM VON AL'ANFA

Auch die Al'Anfaner haben vermehrt ein Interesse an Uthuria. Zum einen wäre da *Goldo Paligans* rein wirtschaftliche Absichten. Unter dem Vorwand die Uthurische Rose zu finden, konnte er ein Bündnis mit den anderen Granden schließen, beabsichtigt aber ganz pragmatisch seinen Reichtum durch uthurische Handelsgüter zu mehren.

Oderin du Metuant hingegen betrachtet Uthuria als eine Möglichkeit, dass Imperium zu vergrößern. Ihm geht es nicht zuallerst um finanziellen Gewinn durch Sklaven oder Rohstoffe. Sein Ziel sind Handelskontakte, Einfluss und eine neue hegemoniale Macht für das Imperium.

Doch auch die Tochter des Patriarchen, *Amira Honak*, hat trotz ihres Exils ein besonderes Interesse an dem Südkontinent. Sie will endlich einen Ersatz für den zerstörten Stab des Vergessens finden.

EINE FAHRT INS UNBEKANNTHE

An dieser Stelle wollen wir Ihnen kurz einen Hinweis geben, wie die Uthuria-Expedition verlaufen kann. Durch die offene Struktur kann dies für Sie als Meister eine Hilfe für die Planungen und eine Übersicht auf den wahrscheinlichsten Handlungsverlauf sein.

Die Heldengruppe wird von Stover nach Khunchom eingeladen und sie nehmen das Angebot des Magnaten bereitwillig an. In Khunchom treffen sie sich mit Stover, der ihnen von der Überfahrt erzählt, Faizul als Verwalter mitgibt und sie dann an Ruban verweist. Die Gruppe plant in den nächsten Wochen die Überfahrt, kümmert sich um die Anwerbung von Matrosen und Spezialisten, bekommt es aber auch mit einigen Saboturen aus Al'Anfa zu tun, die im Auftrag Goldo

Paligans den Helden Steine in den Weg legen sollen. Dennoch gelingt es den Helden eine gute Mannschaft und, neben dem Pfeflersäckchen, auch zwei weitere gute Schiffe zu kaufen. Eines davon ist mir einem großen Frachtraum verschenkt, dass andere ein altes Kriegsschiff, um sich gegen Piraten zu verteidigen.

Auf hoher See wird zunächst Kurs Richtung Hôt-Alem gesetzt, um dort mit Mariella zu sprechen. Vorher jedoch spricht in Selim Amira die Gruppe an und sie nehmen trotz einiger Bedenken Lucan und Raskir mit (falls die Helden vorher das Abenteuer Rabenblut erlebt haben, so kann es gut sein, dass die Helden Amira bereits kennen und ihr mehr vertrauen). In Hôt-Alem erfahren durch Mariella mehr über die bevorstehende Fahrt, müssen sich aber gegenüber den Piraten ihrer

Haut erwehren. Dennoch gelingt es ihnen, Mariella in Sicherheit zu bringen und sie anzuwerben.

Die Fahrt geht weiter nach Ghurenia, wo die Helden in die Intrige der Familie Fraberti hineingezogen werden. Sie können sich aber aus dem Gefängnis befreien und stehen dem Praefos von Ghurenia bei, sodass er sie am Ende reich belohnt und sie sicher zu Klabinto bringt. Der alte Seebär ist bereit den Helden zu helfen, doch zunächst müssen sie auf die Insel der Zyklopen. Das Rätsel der dunkelhäutigen Monaden ist schnell gelöst und so erhalten die Helden einen der Feuerkrisalle, der ihnen eine sichere Passage nach Uthuria gewährt. Nach einer schier endlosen Reise durch das Südmeer treffen die Helden in der Nähe von Porto Velvenya ein und lernen die ersten Dschungelbewohner kennen. Sie finden heraus, dass die Khartariak eine ständige Bedrohung für die Wilden, aber auch für die Al'Anfaner sind und legen sich mit den Nachtherrschern an. Es gelingt ihnen Enarr und Than-Uthorr zu töten und sich so die Freundschaft der Wilden zu sichern.

Von ihnen und den Bewohnern Porto Velvenyas erfahren die Helden mehr über die Priester des Numinoru und suchen diese an der Küste auf. Das Treffen verläuft aber keineswegs so freundlich wie erwartet, denn Nudara plant den Tod der Helden. Sie hat den Stab ihres Gottes gefunden und versucht die Helden zu vernichten, plant auch die übrigen Aventurier zu töten. Sie erzählt ihnen von Efferias Verrat und dem Fluch ihres Gottes, den sie über sie geschickt hat.

Nachdem sie ihr eigenes Lager abgesichert haben und noch

einen zusätzlichen Trank des ewigen Lebens von Nudara erbeuten konnten, trinkt Stover von der Essenz und wird wieder zu einem jungen Mann. Er berät sich mit den Helden und will nicht, dass sein Geheimnis ans Licht kommt, bittet die Helden aber, ihn nach Osten zu begleiten, da dort ein Volk leben soll, welches die Geheimnisse des Todes kennt und vielleicht mehr über das neue Artefakt des Boron weiß. Lucan und Raskir trennen sich von den Helden, um das Artefakt selbst zu suchen und es Amira zu bringen und nicht der Kirche von Punnin. Weiter im Osten finden sie ein Lager der Xu'artal vor, wo eine Gruppe die Jucumach-Prinzessin Muri opfern will. Den Helden gelingt es, sie zu retten und mehr über ihre Gegner zu erfahren. Hinter dem unheilvollen Gebirgszug im Osten sollen sie leben und zahlreiche Sklaven verschleppen, um sie zu opfern. Aber sie kennen auch Boron und haben dort mehr Wissen über Leben und Tod als jeder andere.

Die Reise der Helden geht weiter über den Gebirgszug, doch was sie dort erwartet, ist die Geschichte eines anderen Abenteuers.

LETZTE ENTLOHNUNG

Für das Ende des Abenteuers können Sie noch einmal 200 Abenteuerpunkte und weitere zwei Spezielle Erfahrungen vergeben. Diese sollten am besten auf Wildnisleben, Orientierung, Geographie u.ä. Talente vergeben werden, die den Helden im wilden Dschungel Uthrias genutzt haben und die essentiell wichtig für ihr Überleben waren.



ANHÄNGE

ARTEFAKTE

DIE ESSENZ DER UTHURISCHEN ROSE

Dieser legendäre Trunk hat viele Namen. Jedes Volk hat gewiss ein halbes Dutzend Bezeichnungen, fest steht aber, dass die Essenz Sterbliche verjüngen kann. Eingenommen, verwandelt man sich binnen einiger Augenblicke in einen jungen Mann oder eine junge Frau von zwanzig Jahren. Auf jüngere Personen hat die Essenz keine Wirkung.

Die Essenz wird aus riesigen Blumen gewonnen, die Ableger der Uthurischen Rose sein sollen. Diese Rosen sind ein gut gehütetes Geheimnis einiger Völker und Einzelpersonen und auch in Uthuria sehr, sehr selten. Die wenigen Pflanzen erblühen auch nur alle zehn Jahre, so erzählt man sich, und nicht länger als eine Woche. Nur in dieser Zeit kann man den Nektar mittels einer alchimistischen Behandlung zum Trunk des Lebens machen.

Ob die Pflanzen wirklich Ableger der Uthurischen Rose sind, oder die kleinen Pflänzchen für den Mythos verantwortlich sind, bleibt ungewiss.

Eine Flasche der Essenz befindet sich im Besitz Amir Honaks, eine weitere wird von Stover benutzt, bei der letzten wird nicht festgelegt, wer sie besitzt oder nutzt, diese kann sich also auch im Besitz der Helden befinden.

Und ja, sie können sie auch verwenden!

DER STAB DES NUMINORU

Über den Stab des Numinoru können Sie jede Art von Gerücht und Legende verbreiten. Er dient als potenzieller Ersatz für den Stab des Vergessens, man sagt ihm nach, eine Verbindung zum Totenreich zu haben. In Wahrheit ist der Stab unbrauchbar und besitzt keine Kräfte mehr, er ist ein reines Ablenkungsmanöver für die Suchenden nach einem neuen Erzartefakt der Boron-Kirche.

Dieser Stab spielt in zukünftigen Abenteuern keine Rolle. Er kann ebenso gut zerstört werden, wie er eine Trophäe darstellen kann. Praktischen Nutzen hat er keinen.

KLABINTOS KARTE UND DIE FEUERKRISTALLE

Auch wenn seine Karte legendär ist, sie ist weder vollständig noch richtig. Viele Abmessungen sind schlicht falsch und auch die Lage der Inseln stimmt nicht immer mit der Wirklichkeit überein. Mit den Feuerkristallen jedoch kann man die Lage der Sargasso-See einschätzen. Es handelt sich bei den Kristallen um karmale Objekte, deren ursprüngliche Funktion weiterhin sehr schleierhaft bleibt.

Man kann ihren Inhalt am ehesten mit einer Artefaktseele vergleichen, vielleicht sind es gar die Seelen verstorbener Monaden, aber darüber schweigen Martha und Partha beharrlich.

UTHURISCHE VÖLKER

In diesem Abschnitt finden Sie eine kurze Beschreibung der wichtigsten Völker und Rassen, auf welche die Expedition der Helden in diesem Teil Uthrias stoßen kann.

DIE OWANGI

HERKUNFT

Die Owangi sind ein in Uthuria heimisches Volk und entstammen dem gleichen Vorfahren wie die Utulus der Waldinseln und Südaventuriens. Während die Utulu-Stämme vor sehr langer Zeit ihrem Herrscher Obaran über das Wasser folgten, blieben die Owangi zurück. Da Obarans Volk selbst einer großen Hochkultur angehörte, die die ihm Folgenden jedoch exilierten, hatten sie nur wenig aus ihrer alten Heimat mitgenommen. Ähnlich wie die Utulus nahmen sie eine neue Lebensweise an und wurden zu Jägern und Sammlern. Im Gegensatz zu ihren aventurischen Verwandten verloren sie jedoch niemals einige prägende Elemente ihrer einstigen Hochkultur.

AUSSEHEN

Ein Mann oder eine Frau vom Volk der Owangi ähnelt stark einem aventurischen Utulu, was auch nicht verwunderlich ist, gehören sie doch dem gleichen Ursprungsvolk, den Uturu an. Ein Owangi hat eine ebenholzschwarze Haut, ist meist recht groß gewachsen und hat gekräuseltes Haar. Oft schneiden sich Männer wie Frauen die Haare ab und laufen mit kahlen Schädeln durch den Dschungel, gelegentlich kommen aber auch verspielte Frisuren vor.

LEBENSWEISE

Von allen wilden Stämmen Norduthrias sind die Owangi-Sippen diejenigen, die am fortschrittlichsten sind. Metall wird zwar nicht selbst verarbeitet, aber die Owangi handeln gerne mit Fremden und wissen um den Wert einer Metallklinge. Sie kennen in der Regel keine eigene Währung, doch hat Bernstein für sie einen besonderen Wert – etwa vergleichbar mit Gold. Das Edelmetall meiden sie wiederum, laut ihren Legenden bringt es Unglück und lockt schreckliche Wesen

an. Katzen allerdings betrachten die Owangi als Glücksbringer, die aber als ausgestorben gelten.

Vom Wasser halten sie sich fern, berichten doch ihre Legenden von Schrecken aus der Tiefe und auch die Nanshemu gelten bestenfalls als verrückt, schlimmstenfalls als Todfeinde.

Ihre Lebensweise ähnelt im Großen und Ganzen dem der Waldmenschen und Utulu Aventuriens, auch wenn es starke Abweichungen von Stamm zu Stamm gibt.

SPRACHE

Zwar sprechen die Owangi unterschiedliche Dialekte, aber man kann dennoch eine gemeinsame Ursprungssprache erkennen. Das *Petaya* ist stark mit der Waldmenschen-sprache verwandt und fast jeder Utulu, Moha oder Napewanha kann das Petaya gut verstehen.

TYPISCHE OWANGI-NAMEN

Weibliche: Lasabambu, Lutu, Pradoru Usuthu, Zoralu

Männliche: Adabo, Honoran, Kalimba, Odumboro, Rasimba

RELIGION

Die unterschiedlichen Owangi-Stämme verehren unterschiedliche Gottheiten, doch gibt es einige Namen, die in ihrer Glaubenswelt immer wieder auftauchen: *Pra-Jobo*, der Gott der Morgensonne, ist der Stammvater aller Owangi. Er steht für das Leben und den Dschungel und das Licht des neuen Tages. Ihm sind mehrere verlassene Städte geweiht und es gilt als Frevel, wenn diese Orte von Fremden ohne Erlaubnis betreten werden.

Burdu ist hingegen der Widersacher aller guten Götter. Er taucht in Gestalt von zahlreichen Ungeheuern, insbesondere von Spinnen und Ratten auf. Seine mächtigsten Diener sind die Schrecken-des-Himmels (die Khartariak).

Als Pra-Jobos Freund, aber auch untreuer Diener gilt *Obaran*. Einst war er Pra-Jobos stolzester Krieger und war der Bote der Morgensonne. Er flog über dem Himmel und bekämpfte die Schrecken-des-Himmels. Doch dann verließ er Pra-Jobo, weil er sich in eine Owangi verliebte und seinem Herrn untreu wurde.

Für die Jäger und Krieger sind zudem *Anpa-Tonku* und *Kamala* wichtige Gottheiten. Beide sind Götter der Jagd und ein Liebepaar, doch während Kamala auch für die willentliche Verwandlung in einen *Gesela* (Panthermenschen) steht, so ist seine Gefährtin Anka-Tonku wilder und unkontrollierter, ganz so wie die Jägerinnen, die es sich nicht aussuchen können, wann die Verwandlung eintritt.

MAGIE

Zwar besitzen einige Owangi auch Zauberkräfte, doch sind diese seltener ausgeprägt als bei Waldmenschen, Achaz oder auch den Jucumagh. Trotz ihrer zahlenmäßigen Überlegenheit besitzen sie also nicht wesentlich mehr Zauberkundige. Ihre Kräfte haben zwei Ausprägungen: Schamanen (*Timaro*) und Tierkrieger (*Gesela*). Während das Repertoire der Zauber und Rituale der Timaro mit denen der Waldmenschen und Utulus vergleichbar ist, sind Kunst der Gesela jedoch überraschenderweise eher den Durro-Dün der Gjalskerländer vergleichbar. Auch die Gesela können die Macht von Tieren in sich aufnehmen, ja sich sogar in diese verwandeln. Dabei sind es vor allem Panther, Krokodil und Riesenschlangen, deren Form die Krieger annehmen.



KLEIDUNG UND WAFFEN

Die bevorzugten Waffen der Owangi sind *Karak* (der Speer), *Tumak* (eine Handaxt) und der *Nuraka* (Kurzbogen). Dabei legen sie großen Wert auf gute Qualität und benutzen oft auch Klingen aus Metall, die sie von anderen Völkern eingetaucht haben. Ein besonderes Stück ist der *Karmulka* (ein Schwert), welcher nur von den besten Kriegern getragen wird. Zumeist handelt es sich

dabei um ein Erbstück aus längst vergessener Zeit, das sich aber seine ursprüngliche Schärfe bewahrt hat. Ihre Kleidung haben sie an den Dschungel und das Klima angepasst. Oft wird nicht mehr als ein Lendenschurz und Schmuck getragen, doch die Owangi sind recht eitel. Jeder von ihnen führt ein Kleinod aus der Zeit vor Obarans Verrat mit sich: goldene Halsketten, Ringe, Diademe.

AUSGEWÄHLTE STÄMME

Die Wapengo

Dieser große Stamm mit etwa 15.000 Menschen hat sich rings um den Sarma-Strom angesiedelt. Dort wachen sie auch über einige der heiligen Städte des Pra-Jobo, gehen als Gesela auf Jagd und versuchen ansonsten die Götter nicht zu erzürnen. Von allen Owangi haben sie sich die traditionellste Lebensweise bewahrt.

Die Sopuru

In den unheimlichen Dschungelregionen des Sarma-Stromes leben die Sopuru, dass Volk der Masken. Sie sind unheimliche Jäger, die selbst den Wapengo nicht geheuer sind.

Geister werden sie auch genannt und sie greifen jeden an, der in ihr Gebiet eindringt.

In Wahrheit sind die Sopuru vor allem Sklavenhändler, denn sie fangen Jucumagh ebenso ein wie andere Owangi oder Aventurier und verkaufen sie gegen Perlen, Waffen oder andere wertvolle Güter an die *Kuralu* (die Ostmenschen). Die etwa 2.500 Sopuru leben vor allem im Süden des Sarma-Gebietes

Die Nazima

Ein besonderer Stammesverbund ist der etwa 1.500 Frauen umfassende Nazima-Stamm. Alle Angehörigen der Nazima sind Frauen. Sie gelten als ausgezeichnete Speerfischerinnen, die an einem Zufluss des Sarma leben. Sie glauben daran, dass Pra-Jobo eine Göttin ist und ihr Ehemann Obaran sie betrogen hat. Deshalb dulden sie keine Männer für längere Zeit in ihrer Nähe, außer zum Zwecke der Fortpflanzung und im Kriegsfall. Sie haben ein Bündnis mit einigen Wapengo-Sippen, werden aber auch voller Neugier auf die hellhäutigen Aventurier reagieren. Elsen halten sie für Gesandte Pra-Jobos und werden ihnen dementsprechend ehrfürchtig begegnen.

Nwamba

Die Schlangenverehrer sind zwar nur ein kleiner Stammesverbund mit etwa 5.000 Owangi, aber sie haben sich eine wichtige Rolle inne. Sie gelten als Kinder des Obaran und haben eine starke Bindung zur Welt der Götter und Geister. Viele ihrer Geselas können sich in große Schlangen verwandeln. Man sagt ihnen auch die Gabe der Prophezeiung nach, aber für ihre Dienste verlangen sie meistens eine große Gegenleistung. Sie leben abseits des Sarma-Stromes mitten im Dschungel.

Die Jucumagh

Herkunft

Die hellhäutigen Menschen, die den Regenwald im Norden Uthurias heute bevölkern – die *Jucumagh* (freie/trotzige Menschen) –, sind hervorgegangen aus der jahrtausendealten Vermischung verschleppter, eingewanderter und gestrandeter Vertreter verschiedener aventurischer und uthurischer Menschen.

Im 10. Zeitalter herrschten in den nördlichen Urwäldern Echsen aus Pyrdaors Gefolge, die sich menschliche Sklaven hielten: darunter Sumurrer, Ferkinas, Kemi, Waldmenschen und Uturus. Um 200 v.BF beendete ein gewaltiger Sklavenaufstand die Herrschaft der Echsen: Die Menschen erkämpften sich die Freiheit, ihre Peiniger wurden stark dezimiert und verjagt. Die ehemaligen Sklaven errichteten Siedlungen oder begannen in stammesähnlichen Gemeinden zu leben, schafften es jedoch nie eine Hochkultur herauszubilden. Weder waren ihre kulturellen Errungenschaften so ausgebildet wie die der Echsenherrscher, noch waren sie ein Volk, sondern viele kleine Gemeinschaften.

Als um 200 v.BF eine Flotte elemitischer Kolonisten mit Hilfe maritimer Rassen den Norden Uthurias erreichte, stieß sie sowohl auf menschliche als auch auf echsische Dschungelbewohner Stammesgemeinschaften, die hier mittlerweile beheimatet waren. Die Elemiten versklavten einige der Stäm-

me, um sie zum Bau erster Siedlungen zu zwingen.

Lange jedoch wähnte die elemitische Hoheit nicht: Nachdem nach 106 v.BF der Kontakt nach Aventurien abgebrochen war, verloren die Siedler langsam ihre Identität und Lebensart. Ein großer Sklavenaufstand und Übergriffe durch Echsen und Jucumagh zerstörten ihre Kolonien, und im Laufe von Jahrhunderten gingen sie schließlich in den uthurischen Stämmen auf.

Zuletzt beeinflusste ein weiterer Faktor die Entwicklung der Jucumagh: Mehrfach strandeten im letzten Jahrtausend Bukanier und Seeräuber an den Gestaden Nord-Uthurias.

Aussehen

Die Jucumagh sind aus einem Völkergemisch entstanden, und entsprechend uneinheitlich ist ihr Äußeres: Sowohl Augen- als auch Haarfarben variieren, wenn Brauntöne auch jeweils überwiegen. In Physiognomie und Körperbau finden sich tulamidische, mittelreichische und sogar thorwalsche Einflüsse.

Lebensweise

Längst verstehen sich die Jucumagh nur noch lose als Völkergemeinschaft. Die rund 30.000 Jucumagh haben sich zu verschiedenen Stämmen und Stammesbünden zusammengeschlossen, und der Einzelne definiert sich zunächst erst einmal als Mitglied seiner Sippe. Dennoch gibt es wichtige Faktoren, die alle Jucumagh vereint: Grundlagen ihrer Religion und Weltsicht, eine gemeinsame Sprache, eine Abneigung allem Echsischen gegenüber (mit Abstufungen).

Auch die Lebensweise der Jucumagh-Stämme ist grundsätzlich ähnlich: Ob im Regenwald, im Sumpf, im Hügelland oder an den Rändern der Nebelwälder – die Wildnis und die darin lauernden Gefahren zwingen zu einem harten, wachsenen Leben, zu einem endlosen Kampf gegen die gnadlose Natur, die ihre Schätze selten freimütig gibt. Aufgrund des extremen Klimas ist sowohl gezielter Pflanzenanbau als auch das Ansammeln von Vorräten wenig gewinnbringend. So sind die Jucumagh vor allem Jäger. Von Ausnahmen abgesehen, leben sie in kleinen Siedlungen, die gegen große Echsen und andere Gefahren durch Palisadenzäune geschützt sind. Zwischen Männern und Frauen herrscht überwiegend Gleichberechtigung. Die Oberhäupter eines Stammes sind gewöhnlich ein Friedens- und bei Bedarf ein Kriegshäuptling und ein Schamane.

Sprache

Das *Dschuku* ist eine einfache, manchmal derbe Sprache – eine Sprache, die einem Leben im Dschungel gerecht wird, wo tiefsinnges Gespräche keinen Wert haben. Eine Schrift kennen die Jucumagh nicht, ihre Schamanen sind die Hüter des Wissens und der Vergangenheit.

Die meisten Stämme können einander verstehen, wenn jeder Stamm auch seinen eigenen Dialekt spricht.

Typische Jucumagh-Pamen

Weibliche: Asral, Jerimaq, Kerima, Kunfad, Zerelka
Männliche: Haranu, Lulolo, Nurak, Ori, Tschoko

RELIGION

Die Jucumagh teilen eine animistische Weltsicht: Alle Lebewesen und selbst Gegenstände sind in ihren Augen durch gute und böse Geister besetzt. Es wird keine Unterscheidung zwischen Geist oder Gott getroffen. Nach dem Tod werden die Jucumagh Teil des *Ewigen Waldes*. Damit ist kein Jenseits gemeint, sondern der Dschungel in dem sie leben.

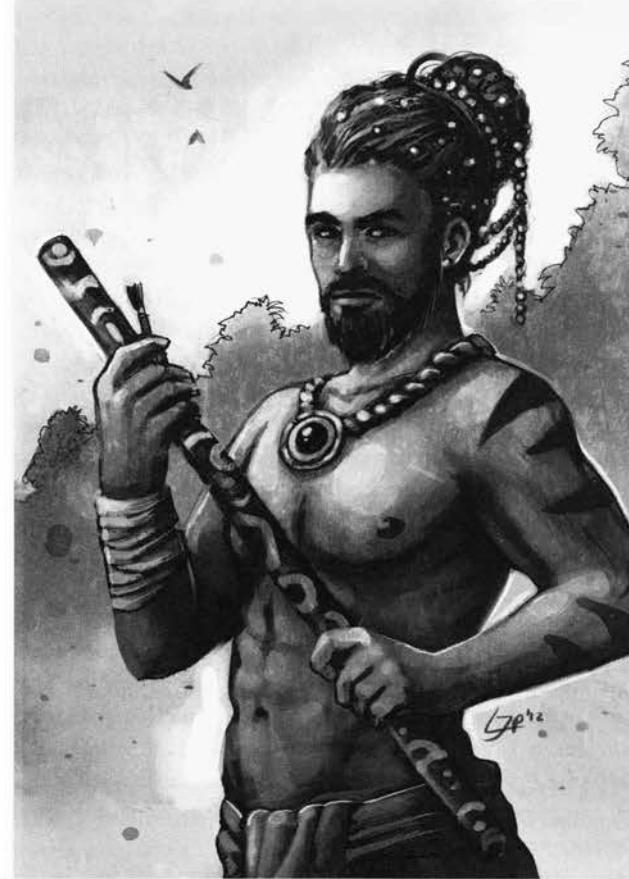
In der Herkunftsmythologie jedes Jucumagh-Stammes spielt der Große Geist *Tchaluq*, ein vielgestaltiger Schöpfergott, eine wichtige Rolle. Er ist im Ewigen Kampf mit *Uguan*, einem Dämon in Echsengestalt, verschlungen; dieser Kampf entscheidet über das Schicksal des *Ewigen Waldes*, der die Welt ist. Ihre Herkunft erklären sich die meisten Stämme damit, dass *Vssar* (manchmal auch der Ewige Wald) sie erschaffen hat, um ihn mit Gebeten und Opfern in seinem Ringen zu unterstützen.

Zwei Aspekte spielen im Glauben der Jucumagh eine wiederkehrende Rolle: die Verwandlung und das Ewige, zusammengefasst: die Unsterblichkeit durch Verwandlung. *Tchaluq* hat darum auch nicht nur eine Gestalt, sondern Tausende – besonders häufig erscheint er den Schamanen aber als Panther, als riesiger Rabe, als *Pajamae* (eine Orchidee, die im Laufe von 24 Stunden mehrmals ihre Farbe wechselt), als Fischschwarm und als Uthurischer Elefant. *Uguan* dagegen gilt, wie alles Echsische, als die Verkörperung des Starren, des Leblosen und damit des endgültigen Todes.

DAS DASATHA – DIE LANGE ZUSAMMENKUNFT

Meist einmal im Jahr, nachdem das Wasser des Meeres seinen höchsten Stand erreicht hat und den *Felsen der Erinnerung* überspült hat, versammeln sich die Jucumagh für viele Tage in der Ruinenstadt *Chazzja*. Es wird gefeiert, man erzählt *Tayas* und erinnert sich so der gemeinsamen Wurzeln. Stammesfehden und andere Zwistigkeiten müssen ruhen. Dafür kann der *Grunqor*, der vereinigte Rat aller Stämme, Recht sprechen und Entscheidungen fällen. Weiterhin lockt ein kleiner Heiratsmarkt vor allem junge Frauen und Männer an.

Höhepunkt eigentlicher Zweck der Zusammenkunft ist aber wiederum ein Opferfest zu Ehren *Tchaluqs*. Von jedem Stamm wird erwartet, zum Dasatha ein menschliches Opfer als Gabe an den Großen Geist mitzubringen. Im Rahmen einer mehrstündigen rituellen Feier werden diese Opfer auf die höchste Tempelpyramide der Stadt gebracht, wo sie die Ankunft der *geflügelten Schrecken* erwarten. Die Gemeinde zieht sich derweil in unterirdische Gewölbe zurück, wo sie die Nacht trommelnd, singend und betend verbringt. Bei den geflügelten Schrecken handelte es sich in alter Zeit um Khartariak, doch in den letzten Jahrhunderten starben die meisten der verdorbenen Gryphonen aus und so waren es vermehrt Flugechsen und große Raubvögel, die hier einfache Beute witterten.



MAGIE

Die Zauberkraft der Jucumagh konzentriert sich vor allem auf ihre Schamanen, die sie *Guzulâ* nennen. Sie beherrschen ein großes Sammelsurium aus Ritualen und Zeremonien, aber auch einfachen Zaubern. Man kann darin eine Vermischung der Zauber von Waldmenschen, tulamidischer und echsischer Magie erkennen, dazu einige neue Elemente, die das Überleben im Dschungel sichern sollen. Die Kräfte der *Guzulâ* sind breit gefächert, aber meist gibt es nicht mehr als einen Schamanen pro Sippe. Dafür ist die magische Begabung unter den Stammesmitgliedern recht hoch, sodass es nicht selten vorkommt, dass unausgebildete Zauberer zu Magie-Dilettanten werden – oder gern gesehene Sklaven der Hochkulturen Uthuriens.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Als Dschungelbewohner tragen Jucumagh minimalistische Kleidung, üblicherweise nur einen Lendenschurz und gegebenenfalls weiches Schuhwerk zum Schutz vor giftigen Tieren und Pflanzen. Einige Stämme schmücken sich mit Perlen, Hautmalereien, Blumen oder Trophäen. Sie fertigen und nutzen einfache Waffen aus Holz, Knochen und Feuerstein, zum Fernkampf setzen sie Blasrohre (und in diesem Zusammenhang oft Gift) ein. Metallklingen sind selten und kostbar.

AUSGEWÄHLTE STÄMME

Benboqir

Die Benboqir gehören zu einem Stammesverbund, der etwa zehn kleine Stämme und 5.000 Stammesangehörige umfasst. Die Sippen, hauptsächlich Jäger und Sammler, besiedeln eine bewaldete Hügelkette im westlichen Regenwald, die sie selbst *Sifarr* (Dorn) nennen – dies einerseits wegen seiner charakteristischen Form und andererseits, weil hier die *Sifarr-Schlinge* üppig wächst, ein giftiges, stachelbewehrtes Rankengewächs. Die Benboqir lassen es als zusätzlichen Schutz über die Palisadenzäune wuchern; auch bedeckt es die Netze, die zur Abwehr von Luftangriffen über die Dörfer gespannt sind. Weiterhin schmücken Achaz-Schrumpfsköpfe und Echsen-Schädel die Zäune, ebenso die Lehmhütten.

Benboqir glauben, dass der Ewige Kampf nicht nur in der Luft und auf dem Wasser, sondern auch im Wald selbst ausgefochten wird: zwischen Jucumagh und Echsen. Aus diesem Grund sind sie im ständigen Krieg mit den benachbarten Achaz-Stämmen und machen furchtlos Jagd auf Große Echsen. Sie verzehren die Herzen erlegter Feinde, um deren Kräfte in sich aufzunehmen, und fertigen aus Achaz-Köpfen Zetsuui, um die Geister der Echsen darin zu fangen und sie daran zu hindern, dem Ewigen Kampf beizutreten.

Jede Benboqir-Sippe hält ein Rudel *Schattenläufer*, die sie zur Echsenjagd abrichten. Sie nennen sie *Benraqi* (Echsenreißer). Die besten Krieger und Jäger wählen sich einen solchen noch als Welpen aus und erziehen ihn zu ihrem Weg- und Kampfgefährten. Das Band zwischen Mensch und Tier wird dabei außergewöhnlich stark: Nicht wenige Schattenläufer sterben aus Kummer, nachdem „ihr“ Krieger sein Leben gelassen hat, und manch ein Benboqir hat sich schon zwischen Schlänger und Hund geworfen, um Letzteren zu retten. Auch munkelt man, dass sich ein Benboqir in Trance mit dem Geist seines Benraqi verschmelzen kann.

Opferungen an Vssar sehen die Benboqir als ihre heilige Pflicht. Als Menschenopfer bringen sie zumeist Alte dar, weil sie altes Blut für besonders kräftigend halten. Kranke wiederum werden getötet und den Echsen zum Fraß vorgeworfen. Den Benboqir ist eine Rauschdroge namens *Kzzikmon* heilig. Sie wird von den Schamanen regelmäßig eingenommen, weswegen diese gewöhnlich Albinos sind. Eine ihrer wichtigsten Aufgaben ist das Wachen über die Zetsuui.

Drahtig und kräftig sind die Benboqir, wild ist ihr Erscheinungsbild. In ihre Haare binden sie Echsenknochen und schmücken sich auch sonst gern mit blutigen Trophäen. Krieger und Jäger kleiden sich in abgezogene Achaz-Häute oder tragen ausgehöhlte Achaz-Schädel als Kopfbedeckung. Sie sind ein kriegerisches, ernstes Volk, das Wert auf Mut und Geschicklichkeit legt. Schon Kinder üben täglich das Kämpfen und Überleben im Dschungel. Fremden gegenüber sind die Benboqir misstrauisch – Echsenfreunde werden ohne Vorwarnung angegriffen, Feinde gnadenlos verfolgt. Wer sie aber einmal als Freund gewonnen hat, für den würden sie sterben.

Die Watam

Die Watam sind der größte Stammesverbund im Ewigen Wald. Er umfasst über 20 Stämme und an die 6.000 Jucumagh.

Die Stämme und Sippen der Watam leben im zentralen Regenwald bis hin zum Nordosten Uthurias, in einem Territorium, das sich rund um die alte echsische Ruinenstadt *Chazja* erstreckt. Chazja liegt an der Einmündung des aus den Bergen kommenden Flusses *Usra* in den großen *Sarma-Strom* (Strom-mit-vielen-Armen). Die Stadt gilt als heilige Pilgerstätte. Es soll jedem Jucumagh Glück bringen, wenn er sie aufsucht und dort betet. Auf einer mit Flusschlamm gedüngten Ackerfläche wird Amarant, Mais und Maniok angebaut. Im nahen Regenwald hütet man halbwilde Schweine und Büffel, weiterhin hält man Wachteln, Gänse und Pei-Pei-Asseln.

Entscheidungen in Chazja fällt der *Qoru*, der Rat. Er besteht aus einem Friedens- und einem Kriegshäuptling, fünf *Rachdim* (Alten, Weisen) und *Karzeq*, „dem Schamanen“ – letzterer gilt und spricht zwar immer nur als eine Person, setzt sich aber aus drei Männern oder Frauen zusammen, die durch stetige Einnahme von Rauschpflanzen ein gemeinsames Bewusstsein teilen.

Die Watam-Stämme im Umland von Chazja leben in kreisförmig angelegten Pfahlbauten. Die einzelnen Dörfer sind durchschnittlich zwei Tagesreisen voneinander entfernt. Wenn es einem Fremden auch kaum auffallen dürfte, ist das Territorium der Watam, das vergleichsweise dicht besiedelt ist, von etlichen schmalen Pfaden durchzogen.

Bosaqhirr

Das Wasser ist der Lebensraum der rund 3.000 Stammesmitglieder umfassenden Bosaqhirr. Sie verbringen ihr Leben auf dem Wasser, auf Seen und in Sümpfen. Viele Bosaqhirr-Sippen leben halbnomadisch: Sie ziehen auf ihren Flößen die Flüsse entlang, den Fischbeständen, dem Wetter und den Jahreszeiten folgend. An geeigneten Stellen vertäuen sie ihre Flöße zu *Puheq* (schwimmenden Dörfern) und bleiben dort einige Zeit. Andere Sippen haben sich fest im Mündungsgebiet des Ulhoi in Küstennähe niedergelassen.

Bosaqhirr errichten ihre Rundbauten auf ihren Flößen: mit geflochtenem Schilf bedeckte Holz- und Beingerüste, durch Schuppen oder Knochenplatten großer Wassertiere verstärkt. Auch werden die Panzer toter Riesenschildkröten zu Hütten umfunktioniert. Einige von ihnen sind nur durch ein Loch im Floßboden, also nur durchs Wasser zu erreichen.

Das *Volk-das-im-Wasser-wächst* lebt als Fischer und Händler. Die Fischer wagen sich bisweilen auch aufs Meer hinaus, bleiben aber in Küstennähe. Als Händler haben die Bosaqhirr zu fast allen anderen nord-uthurischen Kulturen Kontakt und sind sprachlich vielseitig – sogar mit den Risso und den Achaz pflegt man Beziehungen.

Die Bosaqhirrwaren im Grunde dererste Jucumagh-Stamm. Ihre Vorfahren waren versklavte Sumurrer und Waldmenschen, die den Echsen noch vor dem großen Sklavenaufstand von 2000 v. BF in der Folge kleinerer Revolten entkommen konnten und sich in der Wildnis versteckten. Wahrscheinlich flüchteten sie sich auf die Flüsse, um beweglich zu bleiben.

Aufgrund dieser frühen Abspaltung unterscheidet sich das Weltbild der Bosaqhirr von dem der anderen Jucumagh: Sie verstehen sich als unberührt vom Ewigen Krieg zwischen Vssar und Azcha. Ihr Glaube besagt, dass sich die Göttin *Zshawa* (die für die übrigen Jucumagh schlicht als Flusgeist gilt) einst in eine riesige Schildkröte verwandelte und die Bosaqhirr in eine friedliche Existenz auf dem Wasser trug.

Unzählige Wassergeister und -dämonen tummeln sich in der Glaubenswelt der Bosaqhirr. Die Schildkröte gilt ihnen als heiliges Tier. Ihre unzähligen Geschichten erzählen von der reinigenden Kraft des Wassers und den Gefahren in Wald und Luft, wo der Ewige Krieg tobt. Bosaqhirr, die längere Zeit an Land gehen müssen, unterziehen sich komplizierten Ritualen, um ihre Seele vor Verunreinigung und Bosheit zu schützen. Als Wasservogel hat der Silberreiher (bei Sippen an der Küste der Flamingo) in der Mythologie eine besondere Rolle: Der *Taquadey* (Schlitzohr) wird als Grenzgänger verstanden, als Bote zwischen Gut und Böse, als schlauer, spottender Trickser, der beide Seiten stets zu seinem eigenen Vorteil auszuspielen weiß.

Die Bosaqhirr sind hervorragende, leidenschaftliche Schwimmer und Taucher. Sie ernähren sich aus dem nassen Element, wissen seine Gefahren einzuschätzen, praktizieren die Wassergeburt und -bestattung. Schon die Kinder kennen unzählige Wasserspiele und tauchen mit Fischen um die Wette. Pflanzenmagie ermöglicht dem Wasservolk die Atmung, verbessert Sicht und Beweglichkeit unter Wasser.

Bosaqhirr lieben Musik und Geschichten. Sie singen viel und musizieren dazu auf Trommeln und Flöten. Eine Geschichte, das ein Bosaqhirr noch nicht kennt, mag für ihn wertvoller sein als eine magische Klinge, die er im Sumpf gefunden hat.

Unter den Jucumagh nehmen die Bosaqhirr eine besondere Stellung ein. Zum einen teilen viele Stämme den Glauben, dass das Wasservolk unter Zshawas Schutz steht und am Ewigen Krieg nicht teilnehmen muss; dies erlaubt ihnen eine gewisse Neutralität. Zum anderen sind sie als Händler schlicht wertvolle Kontakte und werden darum meist willkommen geheißen. So erklärt sich auch, warum die Watam die zögerliche Opferbereitschaft der Bosaqhirr akzeptieren.

Blonde Haarfarben finden sich recht häufig, das Haar wird in Zöpfen getragen und mit Muscheln, Wasservogelfedern und Seerosen geschmückt. Kleidung kennt das Wasservolk nicht. Die Haut der Bosaqhirr ist wegen der feuchtigkeitspendenden, wasserabweisenden Palmöle stets glitschig und glänzend. Als Waffen tragen sie Speere, Messer und Netze. Bosaqhirr sind friedlich, fröhlich und neugierig, bisweilen auch leicht verschlagen. Bei Gefahr sind sie eher zur Flucht als zur Gegenwehr bereit. Fremde, die sich ihnen übers Wasser nähern, erscheinen ihnen grundsätzlich vertrauenerweckender als Landgänger.

Die Hrujanii

Die Hrujanii sind mit fast 2.000 Stammesmitgliedern einer der größten Stämme im östlichen Teil des norduthurischen Regenwaldes. Ihre Sippen leben und jagen im teilweise hügeligen Dschungelgebiet westlich von Porto Velvenya. Sie sind ein kriegerisches Volk, das in einem der gefährlichsten

Gebiete des Dschungels lebt. Nicht nur das *Netz* (damit wird das Gebiet des Sarma-Stroms bezeichnet) grenzt an ihr Territorium, auch die weitverzweigten Höhlensysteme des *Tsuntaq* (Wald-mit-verborgenen-Zähnen) ziehen sich hindurch. Die Dörfer der Hrujanii sind daher mit besonders starken Palisadenzäunen und manchmal zusätzlich mit Gräben und Wällen geschützt. Für die häufigen Schau- und Übungskämpfe gibt es schlichte Arenen; in Pferchen und Gruben werden gefährliche Bestien gehalten. Rund um jede Siedlung finden sich in den Bäumen gut verborgene Hochsitze, die auch nachts mit Wachtposten besetzt sind.

Die Anbetung des Starken spiegelt sich deutlich in der Hrujanii-Gesellschaft wider: Es gibt einerseits die hoch angesehnen *Rajium* (Krieger), andererseits die so gut wie rechtlosen *Iyta* (Träumer, Sklave, Opfer). Rajium werden verehrt, stellen die Häuptlinge, und ihre Aufgaben sind das Jagen und Kämpfen. Die Iyta kümmern sich um die weniger angesehenen Aufgaben: Nahrungszubereitung, Kindererziehung, Haushalts- und Handwerkstätigkeiten. Der Bund zwischen Mann und Frau ist nur innerhalb eines Standes erlaubt. Allein der Schamane steht außerhalb dieser Ordnung. Erachtet auch darauf, dass die Iyta trotz ihrer niedrigen Stellung nicht misshandelt werden, denn natürlich sind auch sie eine wichtige Säule der Gemeinschaft.

Kinder gelten von Geburt an zunächst als gleichwertig, unabhängig vom Stand der Eltern. Zu einem vom Schamanen festgelegten Zeitpunkt muss das Kind eine durch Visionen offenbare Prüfung bestehen – besteht es, wird es ein Krieger; scheitert es (und überlebt), ist sein Schicksal als Diener besiegelt. Der Schamane wählt sich selbst einen Zögling aus.

Die Hrujanii sind klein und muskulös – zumindest die Krieger. Es herrschen dunkle Haarfarben vor, ihre Gesichtszüge muten tulamidisch an. Die Rajium sind mit Narben übersät und mit Trophäen erlegter Feinde geschmückt. Sie schützen sich mit teilweise stachelbewehrten Rüstungsteilen aus Leder, kennen Holzschilder und tragen (Stachel-)Keulen und Äxte. Waffen werden oft mit Giften präpariert, besonders begehrt ist das der *Bleichen Rüsselspinne*.

Tequul

Mit *Blutsäufer* lässt sich das Wort *Tequul* übersetzen: Angehörige dieser Gruppe sind verblendete, degenerierte Jucumagh, die Unsterblichkeit durch Kannibalismus erreichen wollen. ausgestoßen, gehasst und gefürchtet, leben sie im Regenwald verborgen.

Die Tequul streben nach Macht und Unsterblichkeit. Sie glauben, dass der Große Geist Vssar die Jucumagh böswillig klein hält, um immer weiter über sie zu herrschen, und die Tequul begehrn gegen diese Herrschaft auf. Sie wollen gottgleiche Unsterblichkeit. Dafür müssen sie ihrer Überzeugung nach Blut und die Organe anderer Lebewesen verzehren (bevorzugt die von Menschen), denn auch die Khartariak und Vssar erlangen durch Blutopfer ihre Kräfte.

Tequul sind ausgesprochen gute Jäger, häufig kommen betäubende Gifte zum Einsatz. Weiterhin lauern sie bisweilen in der Nähe von Opferstellen und stehlen die Opfer, ehe die Khartariak oder deren Schergen sie holen können. Aus diesem Grund stehen Letztere den Tequul feindlich gegenüber und bekämpfen sie.

Das Äußere eines Teql und seine Bewaffnung hängt von seiner früheren Stammeszugehörigkeit ab. Gemeinsam ist den Blutsäufern eine wilde, schmutzige Erscheinung, mit Blut verklebte Haare, Blutreste an Körper und Lendenschurz. Einige feilen sich die Zähne spitz oder lassen sich die Fingernägel zu Klauen wachsen, um besonders furchterweckend auszusehen.

Eine Begegnung mit einer Gruppe Teql verläuft selten friedlich. Verschlagen und grausam machen sie Jagd auf andere Lebewesen. Potenzielle Opfer, die ihnen offensichtlich im Kampf überlegen sind, werden aus dem Hinterhalt mit Gift angegriffen oder verfolgt und im Schlaf überrascht.

Die Jhazzan

Die Bleichen Krieger, deren Zahl bei etwa 1.000 liegt, ziehen halbnomadisch in kleinen Sippen durch den gesamten Regenwald. Wo sie sich niederlassen, leben sie in durch Blätter getarnte Zelten oder einfachen Hütten, teilweise suchen sie auch Unterschlupf auf Bäumen oder nutzen natürliche Höhlen. Vor allem im Dschungelbereich um Porto Velvenya und östlich davon sind sie oft anzutreffen, aber auch an den Gebirgshängen im Süden. Im Dschungel soll es auch einen versteckten gemeinsamen Stützpunkt geben, an dem sich die Jhazzan gelegentlich sammeln und besprechen. Durch den Konsum einer Pflanze namens Shajenatta werden die Jhazzan zu Albinos. Die Pflanze hilft ihnen jedoch dabei, ihren Hunger zu stillen und ist sehr nahrhaft.

DIE CHAZ'SHIRR

HERKUNFT UND LEBEISRAUM

Die Chaz'shirr im Norden Uthuriens sind Nachfahren der Echsen aus Pyrdacors Gefolge, die hier einst herrschten. Sie sind Verwandte der Achaz, auch wenn sie etwas degeneriert sind. Wie auch die Achaz in Aventurien, waren sie vor allem eine Dienerrasse der anderen Echsenwesen. Ihre Blütezeit ist jedoch lange vorbei: Ihre eigenen menschlichen Sklaven leiteten ihren Niedergang mit einem gewaltigen Aufstand um 2000 v. Chr. ein, der Chaz'shirr stark dezimierte und zur Flucht zwang. Der Abbruch des Kontakts zum aventurischen Kontinent nach der Niederlage Pyrdacors und der Vertreibung der dortigen Echsen, die ständigen Übergriffe der menschlichen Völker und schließlich die Ankunft der Elfen taten ihr Übriges.

Heute leben noch an die 20.000 Chaz'shirr auf der uthurischen Nordostspitze, der Großteil davon im Ostteil des Regenwaldes. Zu anderen Echsenwesen haben sie so gut wie keinen Kontakt und ihre Kultur ist nicht weniger barbarisch als die der menschlichen Stämme im Nordosten Uthuriens.

AUSSEHEN

Die uthurischen Achaz sind gedrungener als die aventurischen. Sie tragen keine Rückenkämme, ihre Köpfe sind breiter und ihre Schnauzen stumpfer, Arme und Beine kräftiger und die Schwänze kürzer. Zur Tarnung im Dickicht des Dschungels haben sich deutliche Hautzeichnungen

herausgebildet, meist getigerte und gestromte Muster in Braun- und Grüntönen und Schwarz. Die langen, belastbaren Finger und Zehen sind mit hauchdünnen Lamellschichten bedeckt. Aufgerichtet lassen sich diese beim Klettern wie Widerhaken einsetzen, weswegen Chaz'shirr ausgezeichnete Kletterer sind.

LEBENSWEISE

Im Laufe der Jahrhunderte haben die Chaz'shirr viele ihrer Traditionen und Kenntnisse von einst verloren. Sie haben ihre Lebensweise den Gesetzen des Dschungels angepasst: einfach, pragmatisch, dem Überleben gewidmet.

In Vielem ähnelt diese Lebensweise der Kultur der aventurischen Stammes-Achaz: der am Stand der Sonne orientierte Tagesrhythmus und das gemeinsame Schla-

fen in Schutzbauten, die Brutpflege und die Betreuung der jungen Achaz durch Erzieher, das unkomplizierte Verhältnis zur Magie (wegen des hohen Anteils an Magiedilettanten), das Versenken der Toten in Sumpf- und Wasserlöchern. In Stammesgemeinschaften siedeln sie in Hütten aus Holz und Stein, die von einem Palisadenzaun eingefasst werden. Oberhaupt einer Sippe ist gewöhnlich ein Häuptling, manchmal auch ein kleiner Rat. Der Schamane tut Dienst an den H'Ranga, indem er ihre zornigen Blicke auf sich zieht und sie durch Opferzeremonien zu besänftigen sucht. Reste des Wissens der mächtigen Vorfahren helfen ihm dabei.

Die Chaz'shirr sind Jäger und Fischer. In einigen Dörfern werden verschiedene kleine Echsen-, Schlangen- und Schildkrötenarten als Fleisch- und Eierlieferanten in Becken gehalten, auch züchtet man Schnecken, Egel und Frösche. Ackerbau betreibt man kaum.

Die meisten anderen Völker sind den Chaz'shirr gegenüber feindlich eingestellt. Das Auftreten der Chaz'shirr den Men-



schen gegenüber – ob aggressiv oder eher fluchtbereit – variiert von Sippe zu Sippe. Eine Währung kennen sie nicht, mit anderen Achaz-Stämmen betreibt man meist Tauschhandel.

SPRACHE

Gesprochen wird *Rssahh-Dra*, eine Variante des aventurischen *Rssahh*, gelegentlich durchmischt mit Brocken von Dschuku. Eine Schrift gibt es nicht.

TYPISCHE CHAZ'SHIRR-NAME

Weibliche: Das'kar, Jass'dar, Larr'sdar, Rassd, Rirsag
Männliche: Drras, Ka'sarrr, Klir'iss, Missrik, Prass

RELIGION

Wie die aventurischen glauben auch die uthurischen Achaz an die Wiedergeburt der Seele. Der Tod ist nach ihrer Überzeugung nichts als der Übergang in ein neues Leben und das Volk der Achaz darum ewig.

Anders als die aventurischen Achaz ehren ihre uthurischen Verwandten ihre Götter und fürchten sich nicht vor ihnen. Vor allem *Zsahh* (Aspekte: Fruchtbarkeit, Wiedergeburt, Wandlung), *Kr'Thon'Chh* (Kampf, Ehre, körperliche Stärke) und *Charyp'Yzz* (Meer, Wasser, Regen, Flut) spielen eine große Rolle. Auch dem *H'Ranga V'Sar* (endgültiger Tod, Nacht), der als Gleichgewicht und Gegenspieler zu *Zsahh* gilt, opfern die Achaz viel.

Priester gibt es unter ihnen nur noch sehr wenige, in den meisten Fällen übernimmt der Schamane des Stammes die Rolle des Vermittlers zwischen Göttern und Achaz.

MAGIE

Die barbarischen Chaz'sherr verwenden in der Regel schamanistische Rituale, die denen der Stammes-Achaz Aventuriens sehr ähnlich sind. Die meisten Rituale, die sich von denen ihrer aventurischen Verwandten unterscheiden, dienen der Besänftigung oder Beherrschung der uthurischen Tierwelt oder auch dem Kampf. Das kriegerische Erbe der alten Echsenvölker ist in den uthurischen Achaz immer noch präsent, was auch schon so mancher Mensch erfahren musste.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Auf Kleidung und Schmuck wird meist verzichtet. An Waffen tragen die Chaz'sherr stachelbewehrte Holzkeulen, Äxte und Speere mit Feuersteinklingen. Selten sind auch Metallklingen zu finden, weil in der Echsenstadt *Zch'baal* Bronze hergestellt wird. Die Chaz'sherr dort bewahren auch noch das Wissen über die Schwanzwaffe *Raz'Thon*.

AUSGEWÄHLTE STÄMME

Die Chra'Szim

Dieser große Stamm umfasst über 3.000 Chaz'sherr. Sie leben im bewaldeten Hügelland im Nordosten, wo sie sich in den Ruinen einer alten Gryphonienstadt und deren Umgebung angesiedelt haben. Die hochgelegene, knapp über dem Blätterdach des Dschungels thronende Stadt wird *Zch'baal* genannt. Die Chaz'sherr von *Zch'baal* leben vergleichsweise gut: Die alten Steinbauten und unterirdischen Gewölbe bieten ihnen Schutz vor den Gefahren des Umlands, vor

allem gegen Schwarzogier und Marus. Eine Garde aus gut ausgebildeten Kriegern sorgt zusätzlich für Sicherheit. In der größten Tempelpyramide ist ein *Zssah*-Tempel untergebracht.

Unweit der Stadt werden im Tagebau Kupfer und Zinn in geringen Mengen abgebaut, woraus die Chaz'sherr Bronze gewinnen – eine Kostbarkeit in Norduthoria. Überwiegend wird die Bronze zu Waffen verarbeitet, mit denen in erster Linie die Wächter der Stadt ausgestattet werden.

Auch die noch teilweise unerforschten Tunnel und Trümmer der weitläufigen Ruinenstadt erweisen sich von Zeit zu Zeit als Schatzgrube: Gryphonische Artefakte und Waffen, auch Edelsteine und wertvolle Metalle werden bis heute daraus geborgen. Allerdings sind die Chaz'sherr abgeräubert und betreten nur sehr selten die Gewölbe unterhalb *Zch'baals*.

Oberhaupt der Stadt ist die Königin *Jia'zrr*. Sie wird von einem Rat aus Sippenältesten beraten und führt ihren Stamm sehr besonnen. Die Chra'Szim sind vorsichtig und auf ein friedliches Miteinander aus. Den Menschen und anderen Wesen gehen sie nach Möglichkeit aus dem Weg.

Die Vszi'chz

Der kleine Stamm der Vszi'chz hat sich im hügeligen Dschungelland um *Zch'baal* angesiedelt.

Sie sind hervorragende Fallensteller: Die Umgebung ihrer durch hohe Palisaden geschützten Dörfer ist durch eine Vielzahl von Fallgruben, Netz- und Schlingfallen geschützt. Zum einen dienen diese dem Fangen von Wild, zum anderen der Abwehr der Menschen und der zur Echsenjagd abgerichteten Hunde.

Als mächtiger Beschützer des Stammes und Häuptlings wird der *Rsch'Rr* (*Rssahh* für Leviatan) *Xsziachotl* verehrt. Xsziachotl haust in einer halb versunkenen Ruine. Die Vszi'chz bringen ihm Opfer und von den Chra'Szim erhandelte Edelmetalle für seinen Hort dar, wenn sie seine Hilfe brauchen. Tatsächlich hat die Herrenechse schon so manchen Menschenstamm vernichtet, und den Schamanen „ihrer“ Chaz'sherr weiht sie bisweilen in uralte Geheimnisse ein. Xsziachotl ist der letzte Nachfahre einer exilierten Gruppe von Leviatanen, die irgendwo im Westen noch immer ein Reich ihr Eigen nennen.

Die Vszi'chz fangen junge Flugechsen und richten sie als Reit- und Lasttiere ab. Sie nutzen sie, um weite Strecken zurückzulegen, die Umgebung zu erkunden und Feinde im Auge zu behalten.

Die Nanshemu

Herkunft

Der Ursprung der Nanshemu ist ein ausgestoßener sumurischer Stamm, der schon sehr früh Aventurien verließ und an den Küsten Utharias gesiedelte. Die Nan-shemu hatten schon immer eine starke Verbindung zu ihrem Gott *Nominal* und so entschieden sie sich über die Meere zu fahren und sich ihrem Schicksal zu fügen. In Uthuria wurden sie jedoch von einigen finsternen Göttern verführt, die auch für ihren grünen Hautton verantwortlich sein sollen.

AUSSEHEN

Das auffälligste an dem Volk der Nanshemu ist ihre olivgrüne Hautfarbe. Das Haar eines Nanshemu ist stets schwarz. Andere Haarfarben kommen nicht vor, wobei ab und an die Haare auch mit dem Extrakt von Pflanzen gefärbt werden. Ansonsten gleichen sie sehr stark den Tulamiden, auch wenn auffällig viele Männer fettleibig sind, ihre Frauen hingegen oft als attraktiv wahrgenommen werden.

LEBENSWEISE

Da die Nanshemu von den meisten anderen Uthurern abergläubisch gemieden werden, haben sie nur selten Kontakte zu anderen Kulturen. Sie leben in natürlichen Höhlen und unterirdischen Städten, meiden das Tageslicht und hegen einen großen Kult um das Wasser und das Meer. Die meisten anderen Menschen sind ihnen völlig egal, aber zu den maritimen Völkern wie den Risso gibt es häufiger Kontakt. Man sagt den Nanshemu nach, dass sie sich mit den Fischmenschen paaren, allerdings ist das nur ein Gerücht.

SPRACHE

Das *Nathani* – die Sprache und Schrift der Nanshemu – ist eine Mischsprache aus Elementen des Sumurrischen, verschiedener maritimer Sprachen und des Zhayad. Auf der einen Seite hat es einen schönen melodischen Klang, auf der anderen Seite kann die Aussprache der Worte leicht so variiert werden, dass sie sehr bedrohlich klingen.

Die alte Sprache der Sumurrer wird nur noch von einigen wenigen Zauberer und Hohepriesterin gesprochen.

TYPSICHE ПАНШЕМУ-ПАМЕН

Weibliche: Mar'shara, Nidara, Neevar, Se'Shuna, Vylara

Männliche: Bal'Inda, Sal'Zul, Sar'Zuko, Te'Sumu, Zhol'Vara

RELIGION

Die Götter der Nanshemu werden in ihrer Gesamtheit auch *Götter der Tiefe* genannt. Dies spielt darauf an, dass ihre Götter aus den Tiefen der Erde oder Meeres zu ihnen sprechen und das Sonnenlicht scheuen. Zwei der einflussreichsten Götter sind *Numinoru*, der Herr der Strudel, Wellen und Stürme (dessen Zeichen der Rochen ist) und *Arcan'Szin*, der Gott des Gesetzes und der Dunkelheit (der als Nanshemu mit gehörntem Haupt dargestellt wird).

Doch es werden auch viele andere sumurische und fremdartige Götter verehrt.

MAGIE

Die Magiebegabung ist bei den Nanshemu wesentlich höher als bei anderen Menschen. Ihre Kräfte werden auf sehr unterschiedliche Weise genutzt. Während die Handwerker unter den Zauberern meist den Status von Magiedilettanten haben, so werden Begabte zu Zauberpriestern ausgebildet. Die Nanshemu unterscheiden kein magisches von karmalem Wirken, für sie ist es nur eine Variante der gleichen Kraft.

KLEIDUNG UND WAFFEN

Mit Metall können die Nanshemu wenig anfangen, sodass ihre Kleidung und insbesondere ihre Waffen aus anderen Materialien bestehen. Da sie das Feuer verabscheuen, wür-

de es den Nanshemu auch nicht in den Sinn kommen, ein Schmiedefeuer zu benutzen. Dafür setzen sie magische oder karmale Fähigkeiten ein, um Gegenstände von besonderer Schönheit zu erschaffen und nach ihrem Willen zu formen. Ihre Klingen sind oft aus dem Elfenbein, ihre Rüstungen aus Rochenhaut gefertigt. Das *Shadd*, so der Name der verbreiteten Waffe, ist eine Art Schnitter, dessen Klinge aus Elfenbein der Schärfe einer Schwertklinge in nichts nachsteht.

AUSGEWÄHLTE KULTURELLE ZENTREN

Die Asdarba

Mit dieser kleinen Gemeinde der Nanshemu haben es die Helden zunächst zu tun. Die Asdarba sind besonders fanatisch in der Auslegung des Willens ihrer Götter und verehren *Numinoru* als wichtigsten Gott. Bei ihnen sich Opferrituale weit verbreitet. Früher hatten sie Zugriff auf eine Uthurische Rose und ihren Nektar, doch bereits vor mehr als drei Jahrhunderten wurde die Pflanze von einem *Jucumagh*-Helden getötet. Seitdem können sie nur noch auf ihre wenigen Reserven des Elixiers zurückgreifen ... und diese Reserve ist für die Priester reserviert.

Die Udrazul

Au der südlichsten der vorgelagerten Inseln an der Küste von Porto Velvenya leben die Udrazul. Sie sind Bewohner der Höhlen und zeigen sich nur selten an der Opferfläche. Man sagt ihnen nach, dass sie im Gegensatz zu vielen anderen Nanshemu sehr friedliebend sind und Götter des Gedeihens und Lebens anbeten.

KIARTARIAK, DIE GEFLÜGELTEN SCHRECKEN, НАЧТHERRSCHER, GEFALLENЕ GRYPHONEP

Als der Namenlose im fünften Zeitalter zum zweiten Mal Krieg gegen die anderen Götter führte, kämpften in Uthuria die ersten katzenartigen Völker gegen seine sterblichen Vasallen. Im Karmakorthäon des fünften Zeitalters wurde der Dreizehnte an die *Bresche* im Sternenwall gekettet, und den Katzenartigen die Herrschaft über das neue Äon gegeben. Die löwenhäuptigen *Aurishaner*, von späteren Völkern *Ucurianer* oder *Gryphonen* genannt, waren die Edelsten unter ihnen und folgten in Uthuria dem Licht der Herrschenden Sonne, da Praios (bei ihnen auch als *Sindarius* bekannt) sie als sein Erstes Volk erwählt hatte.

Doch der Namenlose hatte ihnen ewige Rache geschworen, und ein Äon lang plante er ihren Untergang. Seine Einflüsterungen säten Zweifel, Hochmut und Unfrieden. Der Glaube der Aurishaner geriet ins Wanken, ihre Gemeinschaft zerbrach, und als ihr Zeitalter endete und Praios sein Urteil über sie sprach, nutzte der Namenlose die Gunst des Augenblicks. Während der Sonnengott seine gläubigsten Anhänger zu Greifen erhob, die Frevler in die Niederhöllen stieß, wo sie zu Irralken wurden und die Zweifelnden dazu bestimmte, Erkenntnis zu gewinnen, lockte der Dreizehnte einige der mächtigsten Gryphonen auf seine Seite, verbarg sie vor dem

Blick ihres Herrn und machte sie zu seinen Geschöpfen. Ihre stolzen Mähnen färbten sich schwarz und purpur, ihre Haut wurde zu kaltem Eis, und da sie nicht länger auf riesigen Adlern der Sonne entgegenfliegen konnten, gab er ihnen Schwingen aus Dunkelheit, um durch die Nacht zu gleiten. In ihrer eigenen Sprache nannten sich diese Wesen *Khartariak*, Herren der Nacht – die ersten Nachtherrscher waren geboren. Die ersten Khartariak waren stolze Geschöpfe von schrecklicher Schönheit, doch mussten sie erkennen, dass der Namelose nicht nur einen hohen Preis für seine Hilfe verlangte, sondern dass er ihrem Volk noch lange nicht verziehen hatte: Sie waren dazu verdammt, als nächtliche Räuber zu leben, die anderen das Leben entrissen, um ihre eigene Existenz zu verlängern. Getrieben von Stolz und Herrschsucht versuchten sie, ihre Macht über die Äonen wahren und zu mehren, aber während der Fluch des Namenlosen ihre Seelen zerfraß, verwehrte er ihnen auch die Schaffung von Nachkommen. Im Gegensatz zu Vampiren, die ihre Opfer zu ihresgleichen machen können, mussten die Khartariak mit ansehen, wie alles Leben unter ihren Klauen für immer erlosch.

Über Jahrtausende suchten die Ersten nach einem Weg, ihre Art zu erhalten, während ihre Zahl immer geringer wurde, da Hass, Neid und Zwietracht unter ihnen wüteten. Schließlich gelang es ihnen, ein Ritual zu schaffen, in dem aus den mumifizierten Leibern der letzten Gryphonen, dem Sikaryan der nachfolgenden Herrschervölker und anderen, teils niederhöllischen Zutaten neue Nachtherrscher entstanden, doch waren diese bereits schwächer als ihre Erzeuger. Mit jedem Äon, das verging, schwand die Kraft des Rituals weiter, denn es wurde immer schwieriger, die erforderlichen Komponenten zu finden. So kommt es, dass die heutigen Nachtherrscher nur mehr Schatten der ersten Khartariak sind – und zugleich vielleicht die letzten ihrer Art, denn ihre jüngsten Versuche, den *Ritus der Nacht* mit Knochensplittern, Mumienstaub und den schwachen Völkern des Elften Zeitalters, zu wiederholen, brachte nur mehr missgestaltete und wahnsinnige Monster hervor.

DIE HERREII DER HEUTIGEII Nacht

Die meisten Khartariak, die heute das nördliche Uthuria unsicher machen, wurden vor etlichen hundert Jahren geschaffen. Obwohl ihre Macht gegenüber den Ersten stark geschwunden ist, stellt jeder einzelne von ihnen einen mächtigen Feind dar.

Die Nachtherrscher dieser Generation sind zweieinhalb Schritt große, muskulöse Humanoide, deren Körper mit fleckigem, schwarzem Fell bedeckt sind. Ihre löwenartigen, von Verwesung gezeichneten Häupter werden von beeindruckenden, aber räudigen purpurnen Mähnen umrahmt, die kräftigen Arme enden in krallenbewehrten Pranken. Ledrige, fledermausartige Schwingen mit einer Spannweite von fünf Schritt tragen sie durch die Lüfte. Nachtherrscher tragen Kleidung und Rüstung aus kostbaren Stoffen und Metallen, jedoch niemals Gold. Im Kampf verlassen sie sich nicht nur auf ihre natürlichen Waffen, sondern führen auch mächtige Schwerter mit gezackten Klingen. Es sind zumindest zwei Khartariak bekannt, die statt des Löwenkopfes ein schwarzes Eulenhaus mit einem purpurnen Schnabel tragen und

darauf zertrümpfte Flügel aschgrau gefiedert sind. Man darf vermuten, dass diese Nachtherrscher aus den Überresten eines vogelköpfigen, längst vergessenen Volkes des Sechsten Zeitalters geschaffen wurden.

Nachtherrscher, Jahrhunderte alt

Größe: 2,5 Schritt,

Spannweite: 5 Schritt

Gewicht: 200 Stein

MU 20 KL 15 IN 13 CH 15

GE 18 FF 10 KO 21 KK 25

LeP 65 AuP unendlich AsP 40 MR 18 WS 11

RS 3 (+ eventuelle Rüstung) GS 10/12 (an Land/in der Luft)

Klauen:

INI 14+2W6 AT 19 PA 17

TP 1W6+6 (+Sikaryan-Raub) DK HN

Khartariak-Schwert:

INI 14+2W6 AT 18 PA 15 TP 2W6+8 DK NS

Vorteile/Nachteile: Herausragender Sinn (Gehör); Jähzorn 8, Rachsucht 10, Schreckgestalt II

Talente: Schleichen 15, Sinnenschärfe 16, Menschenkenntnis 12, Überreden (Einschüchtern) 16 (18), Fährten suchen 16, 3 Wissenstalente (je nach Interessen) 15

Besonderheiten: Resistenzen: Jeder Khartariak ist resistant (TP halbiert) gegen profane, elementare, magische und geweihte Angriffe (**WdZ 235**) und vollständig *immun* gegen alle Gifte und Krankheiten. Seine Magieresistenz gilt auch gegen Zauber mit dem Merkmal Schaden.

Magie: drei bis sechs Zauber als Übernatürliche Begabungen mit einem Wert von 12–15; verbreitet sind IMPERAVI, HÖLLENPEIN, HERR ÜBER DAS TIERREICH, BÖSER BLICK, DUNKELHEIT oder BLICK DURCH FREMDE AUGEN.

Zusätzlich verfügt jeder Nachtherrscher über die folgenden Fähigkeiten:

Regeneration I (**WdZ 235**): Solange er nicht mit einer seiner Verwundbarkeiten direkt in Kontakt steht oder sich in der *Zufucht des Waldes* (siehe unten) befindet, regeneriert ein Nachtherrscher 1W6 LeP/KR.

Schreckgestalt I (**WdZ 235**): Jeder Gegner, dem eine um 5 Punkte erschwere MU-Probe misslingt, erleidet einen Malus in Höhe von 1W6 Punkten auf MU, KL, CH, FF, AT, PA, FK und INI-Basis (keine Neuberechnung der abgeleiteten Werte). Dieser Malus baut sich fern der Gegenwart des Wesens mit einem Punkt pro halbe Stunde ab.

Sikaryan-Gespür (**WdG 293**): Wie Vampire spüren Khartariak das Sikaryan lebender Wesen. Die Reichweite beträgt 1 Schritt pro Punkt Sikaryan eines Lebewesens. Der zusätzliche Sinn reagiert automatisch und muss nicht aktiviert werden.

Sikaryan-Raub (**WdG 293**): Jeder Klauenhieb eines Nachtherrschers raubt dem Opfer 1W6 Punkte Sikaryan. Legenden berichten von *Khartariak Erphai* dem Ersten Herrn der Nacht, dessen Krallen dem Opfer mit einem einzigen Hieb das halbe Leben aus dem Leib rissen. Neben dieser Kampf-Variante des Sikaryan-Raubes können die Nachtherrscher auch das gesamte Sikaryan eines wehrlosen Wesens in einem einstündigen Opferritual rauben und es sich einverlei-

ben, indem sie das Herz des Opfers verzehren. Solche Herzen dienen mumifiziert auch als Kernzutat für die Versuche, neue Nachtherrscher zu schaffen. Durch den Sikaryan-Raub allein wird das Opfer jedoch weder zum Vampir noch zum Nachtherrscher. Die Regeln zur Tributpflicht und zur Regeneration von Sikaryan (WdG 291) kommen zur Anwendung, Nachtherrscher verfallen während des Raubes jedoch nicht in Rausch, wie Vampire es tun.

• **Augen der Nacht:** Ein Khartariak benötigt kein Licht, um seine Umgebung wahrzunehmen. Selbst in völliger Dunkelheit sieht er wie am Tag. Dieser Sinn ersetzt allerdings nur das fehlende Licht – unsichtbare Gegner oder Illusionen kann der Nachtherrscher allenfalls über das Sikaryan-Gespür erkennen.

• **Zuflucht des Waldes:** Wenn der Tag anbricht, vermag sich ein Nachtherrscher, der sich außerhalb seiner Festung befindet, in den Schutz des Waldes zurückzuziehen. Dabei versinkt er mitsamt seiner Ausrüstung binnen einer KR im Boden und verschmilzt mit dem Humus (manche Nachtherrscher wählen stattdessen eine große Pflanze wie etwa einen Baum als Zuflucht). Der Khartariak muss bewegungslos an dem Ort verharren, an dem er versunken ist, wenn er das Verschmelzen nicht vorzeitig beenden will. Er nimmt in diesem Zustand seine Umgebung nur über das Gehör und das Sikaryan-Gespür wahr. Angriffe auf den Erdboden oder die Pflanze verursachen halbe TP gegen ihn, allerdings verfügt der Nachtherrscher innerhalb der Zuflucht weder über Regeneration noch Resistenzen, sein RS ist halbiert. Eine Entdeckung eines so verborgenen Khartariak ist nur mit Hellsichtmagie oder entsprechenden Liturgien möglich (es sei denn, er wurde beim Verschmelzen beobachtet).

Ebenso wie aventurische Vampire unterliegen Nachtherrscher gewissen Verwundbarkeiten, als deren Ursache wohl auch göttliche Flüche vermutet werden dürfen. Die Regeln in WdG 294ff. gelten uneingeschränkt für sie, allerdings ist die Art der Verwundbarkeiten weniger unterschiedlich als bei Vampiren.

Alle Nachtherrscher gelten als praiosverflucht und erleiden daher vernichtenden Schaden (2W20 SP) durch direktes Sonnenlicht sowie verbrennenden Schaden (2W6 SP) durch einzelne Lichtstrahlen. Bernstein.

Gold und die Shajenatta-Pflanze, deren würzige Samenkörper im Kult der Gryphonen als Räucherwerk verwendet wurden, wirken *versengend* (1W6 SP) auf sie. Das alte Praios-Symbol der Gryphonen (eine achtstrahlige Sonnenscheibe mit einem geflügelten Auge im Zentrum) erhöht die Wirkung jedes Objektes, auf dem es angebracht wurde, um eine Kategorie (sogar ein einfaches Holztäfelchen mit dem Zeichen wirkt *versengend*, ein goldenes Amulett mit dem Symbol *verbrennend*). Gegenüber Praios geweihten Gegenständen unterliegen sie einer schweren Empfindlichkeit (WdZ S. 232; bei einfach geweihten Objekten 1W6 SP/KR, bei zweifach geweihten 2W20 SP/KR).

Unklarer ist die Herkunft eines Fluches, der sie die Krallen (*vernichtend*), aber sogar die Stimmen und den Schatten von Haus- und Wildkatzen (*verbrennend*) besonders fürchten lässt und dessen Ursprung bei einer Entität liegen könnte, die in den Mythen der Katzenartigen Aphemarra genannt wird. Sie sind immun gegen jede Art von Geistesbeeinflussung durch einen Nachtherrscher. Die Khartariak sind darauf bedacht, diese Tiere, sobald sie ihrer ansichtig werden, durch ihre Schergen töten zu lassen. Die Verwundbarkeit erstreckt sich nicht auf Großkatzen.

Weitere Kulturen

Einige Wesen, wie die uthurischen Marus und die Schwarzoger, sind hier im Norden nicht als eigenständige Kulturen, sondern als Söldner und Räuber aktiv. Aus diesem Grund werden sie hier noch nicht detailliert vorgestellt, sie unterscheiden sich aber im Wesentlichen nicht von ihren aventurischen Pendants.

Bei den Marus ist anzumerken, dass sie stärkere Arme, dafür aber schwächere Beinmuskulatur als ihre aventurischen Verwandten besitzen.

Die Schwarzoger hingegen sprechen eine Sprache und sind um einiges intelligenter als ihre nördlichen Brüder und Schwestern. Die geflügelten Wesen, die sich um die

Heimstätten der Nachtherrscher herumtreiben, sind ebenfalls mit großer Klugheit gesegnet, aber ob sie Teil einer (namenlosen) Kultur sind, ist weder den Wangi, noch den Jucumagh bekannt.



UTHURISCHE HELDEN

Nach der Ankunft in Uthuria wird vielleicht bei einigen Spielern der Wunsch bestehen, auch uthurische Helden zu spielen. Sei es, weil sie von den Jucumagh fasziniert sind oder sie einen Ersatz für ihren verstorbenen Helden benötigen.

Sie finden nachfolgend alle Rassen, Kulturen und neuen Professionen, um einen uthurischen Helden zu spielen. Die Auswahl beschränkt sich zunächst auf die Völker, die den Helden in diesem Abenteuer begegnen können.

STARTWERTE UTURUS

Generierungskosten: 9 GP

Haarfarbe (W20): schwarz (1-17), blauschwarz (18-20)

Augenfarbe (W20): hellbraun (1-3), dunkelbraun (4-10), schwarz (11-20)

Körpergröße: 165 +2W20 (1,67-2,05 Schritt)

Gewicht: Größe -110 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: GE +1, KO +1

LE-Mod.: +11 LcP

AU-Mod.: +12 AuP

MR-Mod.: -6

Automatische Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Gefahreninstinkt, Gut Aussehend, Resistenz gegen Gift, Schlangenmensch/ Kälteempfindlich

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz, Kälteresistenz, Schwer zu verzaubern / Hitzeempfindlich, Nahrungsrestriktion

Übliche Kulturen: Owangi

Mögliche Kulturen: Jucumagh, Sklaven

Talente: Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sinnenschärfe

+3, Tanzen +1; Natur: Orientierung +1

Anmerkungen: Die Uturu sind die uthurischen Verwandten der Utulus

STARTWERTE NESUMITER

Generierungskosten: 2 GP

Haarfarbe (W20): mattschwarz (1-3), glanzschwarz (4-10), nachtblau (11-15), kulturelle Varianten, z.B. blau, rot oder blond (16-20)

Augenfarbe (W20): obsidianschwarz (1-7), dunkelblau (8-12), violett (13-16), kulturelle Varianten, z.B. blau, grün (17-20)

Körpergröße: 156 +2W20 cm (1,58-1,96 Schritt)

Gewicht: Größe -105 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: KO +1

LE-Mod.: +10 LcP

AU-Mod.: +10 AuP

MR-Mod.: -4

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Hitzeresistenz

Ungeeignete Vor- und Nachteile: keine

Übliche Kulturen: Jucumagh, Nanshemu

Mögliche Kulturen: Owangi

Talente: Selbstbeherrschung +1

Anmerkungen: Die Nesumiter sind die uthurischen Verwandten der Bansumiter

STARTWERTE ACHAZ

Generierungskosten: 14 GP

Schuppenfarbe (2 x W20)*: hellgrün (1-5), olivgrün (6-10), dunkelgrün (11-15), braungrün (16-18), braun (19-20); meist sind Achaz zweifarbig quergestreift ('Tiger-' oder 'Zebrastreifen'); es wird daher zweimal gewürfelt, nur bei gleichem Ergebnis ist die Schuppenfarbe einheitlich.

Augenfarbe (W20): golden (1-2), gelb (3-4), hellgrün (5-9), olivgrün (10-14), dunkelgrün (15-17), hellbraun (18-19), kupfern (20)

Körpergröße: 1,67 +3W6 (1,70-1,85 Schritt)

Gewicht: Größe -120 Stein

Eigenschafts-Modifikationen: MU -1, IN +2, FF +1, GE +1, KO +1, KK -1

LE-Mod.: +8 LcP

AU-Mod.: +7 AuP

MR-Mod.: -2

Automatische Vor- und Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP(A), Schwanz 1W6 TP(A)), Natürlicher Rüstungsschutz (RS 2), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Dunkelangst 5, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Randgruppe, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten: Singen, Stimmen Imitieren, Musizieren

Empfohlene Vor- und Nachteile: Gutes Gedächtnis, Herausragende Balance, Hohe Magieresistenz, Innerer Kompass, Resistenz/Immunität gegen Gift, Schlangenmensch, Zeitgefühl / Kurzatmig, Nachiblind, Nahrungsrestriktion, Sonnensucht, Unangenehme Stimme

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Entfernungs- sinn, Feinds Freund, Herausragender Sinn (Tastsinn, Gehör), Herausragendes Ausschen, Hitzeresistenz, Kälteresistenz, Koboldsfreund, Begabung (Sprachen), Vom Schicksal begünstigt, Wohlklang / Fettlöslich, Kleinwüchsige, Krankheitsanfällig, Lichtempfindlich, Lichtscheu

Übliche Kulturen: Chaz'shirr

Mögliche Kulturen: -

Talente: Kampf: Raufen +1; Körper: Körperbeherrschung +1, Schwimmen +5 (beinhaltet nicht den Extra-Punkt aus Begabung Schwimmen), Singen -3, Sinnenschärfe +5, Stimmen Imitieren -3, Zechen -1; Natur: Fährtensuchen +2, Fischen/Angeln +1, Orientierung +1, Wettervorhersage +1; Handwerk: Musizieren -3

Sonderfähigkeiten: Waffenlose SF Schwanzschlag, Biss

Verbilligte Sonderfähigkeit: Waffenlose SF Schwanzfeger

KULTUREN

STARTWERTE OWANGI

Generierungskosten: 14 GP

Modifikationen: -2 AuP, MR +1

SO-Maximum: 6

Automatische Vor- und Nachteile: Entfernungs- sinn, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Eitelkeit 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Gefahreninstinkt, Glück, Gutaussehend, Hohe Lebenskraft, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung / Autoritätsgläubig, Jähzorn, Meeresangst, Rachsucht, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor-/Nachteile: Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Titularadel, Verbindungen / Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Einbeinig, Glasknochen, Goldgier, Höhenangst, Krankhafte Reinlichkeit, Krankheitsanfällig, Nachtblind, Schulden, Unfähigkeit (Natur-Talente)

Kriegerische Profession: Stammeskrieger (Waldmenschen)

Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor

Gesellschaftliche Professionen: Händler (Tauschhändler)

Handwerkliche Professionen: Archaischer Handwerker, Tierbänderer

Magische und priesterliche Professionen: Schamane, Tierkrieger

Talente

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +3, Dolche +2, Hiebwaffen +2, Raufen +4, Ringen +4, Speere +3

Körper: Körperbeherrschung +3, Schleichen +3, Schwimmen +2, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +2, Zechen -2

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +2, Fesseln / Entfesseln +3, Orientierung +3, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache Pataya (KL-2); Sprachen Kennen [Uthuvisch, Dschuku oder Nathani] +4

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +3, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kultukunde (Owangi), Dschungelkundig

Verbilligte Sonderfertigkeit: Waffenloser Kampfstil Hruruzat

Variante:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (sie alle kosten 0 GP):

Wapengo: Fährtensuche +1, Götter/Kulte +1, Sagen/Legenden +1, Boote Fahren -1, Heilkunde Gift -1, Kochen -1

Sopuru: Sich Verstecken +1, Fesseln / Entfesseln -1, Tierkunde -1, Heilkunde Gift +1

Nazima: Speere +1, Orientierung -1, Tierkunde -1

Nwamba: Fährtensuchen -1, Fesseln / Entfesseln -1 Götter/Kulte +1, Tierkunde +1

STARTWERTE JUCUMAQH

Generierungskosten: 12 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Arroganz 5, Meeresangst 5, Neugier 5

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Balance, Entfernungssinn, Glück, Resistenz gegen Gift, Richtungssinn, Schlangenmensch, Schnelle Heilung, Wohlklang / Abergläubigkeit, Angst vor [Spinnen, Reptilien, Insekten], Rachsucht, Raumangst, Totenangst, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Kälteresistenz, Koboldfreund, Verbindungen / Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst

Kriegerische Professionen: Stammeskrieger
Reisende Professionen: Fischer, Hirte, Jäger, Kundschafter, Prospektor, Straßenräuber

Gesellschaftliche Professionen: Händler (Tauschhändler)

Handwerkliche Professionen: Archaischer Handwerker, Tierbänderer

Magische Profession: Schamane

Talente

Kampf: Blasrohr oder Bogen oder Wurfspeer +2, Dolche +2, Hiebwaffen +3, Raufen +2, Ringen +2, Speere +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +4, Schwimmen +1, Sich Verstecken +3, Sinnenschärfe +2, Zechen -2

Gesellschaft: -

Natur: Fährtensuchen +4, Fallenstellen +1, Fesseln / Entfesseln +3, Fischen / Angeln +1, Orientierung +4, Wildnisleben +3

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: Muttersprache Dschuku (KL-2); Sprachen Kennen [Uthuvisch, Pataya oder Goropol] +4

Handwerk: Heilkunde Gift +2, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kultukunde (Jucumagh), Dschungelkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Kultukunde (Owangi, Nanshemu), Waffenloser Kampfstil: Hruruzat

Variante:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (sie alle kosten 0 GP):

Watam: Klettern +1, Fesseln / Entfesseln -1, Heilkunde Wunden -1

Hrujanii: Hiebwaffen +1, Sinnenschärfe -1

Jhazzan: Fährtensuche -1, Wildnisleben +1, Götter / Kulte +1, Sich Verstecken -1

Benboqir: Hiebwaffen +1, Schleichen -1

Teql: Wildnisleben +1, Götter / Kulte -1

Bosaqhir: Schwimmen +1, Boote Fahren +1, Fährtensuche -1, Sinnenschärfe -1

STARTWERTE CHAZ'SHIRR

Generierungskosten: 10 GP

Modifikationen: +1 LeP, +3 AuP

SO-Maximum: 4

Automatische Vor- und Nachteile: keine

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Gefahreninstinkt, Hohe Lebenskraft, Innerer Kompass, Zäher Hund / Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Adlig, Ausrüstungsvorteil, Feenfreund, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Fettleibig, Glasknochen, Krankhafte Reinlichkeit, Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst
Kriegerische Professionen: Gladiator, Söldner, Stammeskrieger

Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: Händler (Tauschhändler)

Handwerkliche Professionen: Archaischer Handwerker, Tierbänder (nur Echsen),

Magische und priesterliche Professionen: Schamane

Talente

Kampf: Wurfspeer +2, Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen +2, Raufen +2, Ringen +1, Speere +3

Körper: Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +1, Schleichen +1, Schwimmen +2, Sinnenschärfe +1

Gesellschaft: Menschenkenntnis +2

Natur: Fischen/Angeln +2, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Geschichtswissen +1, Götter/Kulte +1, Pflanzenkunde +2, Sagen/Legenden +2

Sprachen: Muttersprache Rssahh-Dra (KL-2), Sprachen Kennen [Dschuku oder Pataya] +2

Handwerk: Boote Fahren +2, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Krankheiten +1, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Chaz'shorr), Dschungelkundig oder Sumpfkundig

Verbilligte Sonderfertigkeit: Dschungelkundig oder Sumpfkundig (die oben nicht gewählte)

Variante:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (sie alle kosten 0 GP):

Chra'Szim: Menschenkenntnis +1, Wildnisleben -1

Vszz'i'chz: Fallenstellen +2, Götter/Kulte -1, Boote Fahren -1

STARTWERTE NANSHEMU

Generierungskosten: 14 GP

Modifikationen: keine

SO-Maximum: 10

Automatische Vor- und Nachteile: Arroganz 7, Begabung Schwimmen

Empfohlene Vor- und Nachteile: Ausdauernd, Begabung Schwimmen, Gut Aussehend, Innerer Kompass / Eitelkeit, Goldgier, Krankhafte Reinlichkeit, Lichtempfindlich, Lichtscheu, Magiegespür, Vorurteile

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feindselig, Koboldfreund, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verbindungen / Einbeinig, Fettleibig, Meeresangst, Raumangst, Schulden, Totenangst

Kriegerische Professionen: Gladiator, Söldner, Tempelgardist

Reisende Professionen: Fischer, Großwildjäger, Hirte, Jäger, Kundschafter, Seefahrer

Gesellschaftliche Professionen: Händler

Handwerkliche Professionen: Handwerker, Tierbänder,

Magische und priesterliche Professionen: Priester des nanshemischen Pantheons

Talente

Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2, Raufen +3, Ringen +3, Speere +2, Wurfspeere +2

Körper: Körperbeherrschung +3, Schwimmen +5 (ohne den Bonuspunkt aus Begabung Schwimmen), Sinnenschärfe +3

Gesellschaft: Menschenkenntnis +1

Natur: Fesseln/Entfesseln +3, Fischen/Angeln +4, Orientierung +4, Wettervorhersage +3, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +4, Magiekunde +2, Pflanzenkunde +1, Sagen/Legenden +2, Tierkunde +3

Schriften/Sprachen: Muttersprache Nathani (KL-2); Sprachen Kennen [Uthirisch, Rissoal oder Pataya] +5, Lesen/Schreiben: Zhayad +6

Handwerk: Boote Fahren +5, Feuersteinbearbeitung +1, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +1, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +1

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Nanshemu), Meereskundig

Variante:

Eine der folgenden Varianten muss gewählt werden (sie alle kosten 0 GP):

Asdarba: Götter/Kulte +1, Heilkunde Wunden -1

Udratzul: Pflanzenkunde +2, Boote Fahren -1, Tierkunde -3

PROFESSIONEN

GESELA, OWANGI-TIERKRIEGER

(GP je nach Tierart; zeitaufwendig)

Voraussetzungen: je Tierart

Modifikationen: -6 AsP (aus Viertelzauberer), +3 AuP, SO 2-6

Automatische Vor- und Nachteile: Viertelzauberer, Meisterhandwerk (drei Talente und

eine Eigenschaft nach Tierart), Schutzgeist, Übernatürliche Begabung (fünf zur Tierart passende Zauber aus der entsprechenden Liste, davon zu Spielbeginn nur drei verfügbar) / Prinzipientreue (5; Tierart-Verhalten, Owangi-Religion)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Balance, Beidhändig, Eisen, Flink, Jähzorn, Schnelle Heilung, Tierfreund, Zäher Hund / Blutrausch

Kampf: Dolche +2, Hiebwaffen +4, Raufen +4, Ringen +2

Körper: Athletik +3, Klettern +1, Körperbeherrschung +3, Schleichen +2; Schwimmen +1, Selbstbeherrschung +2, Sich Verstecken +2, Sinnenschärfe +4

Gesellschaft: –

Natur: Fährtensuchen +3, Fallenstellen +1, Orientierung +2, Wettervorhersage +2, Wildnisleben +4

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +2

Sprachen: –

Handwerk: Abrichten +2, Feuersteinbearbeitung +2, Gerber/Kürschner +2, Heilkunde

Wunden +3, Holzbearbeitung +2, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis Durro-Dün*, Hauch des Odün*; weitere je nach Tierart

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Haut des Odün*; weitere je nach Tierart*

Mögliche Sonderfertigkeiten: Kraftlinienmagie I, Tanz der Maia, Verbotene Pforten

Ausrüstung: Krallen, Zähne etc. als Schmuck; je eine passende Nahkampf- und Fernwaffe nach Tierarten; Arbeitsmesser, Umhängeteufel, Wolledecke

Besonderer Besitz: persönliche Waffe

*Die regeltechnischen Auswirkungen der magischen Kräfte gleichen denen der Gjalskerländer Tierkrieger

PANTHER

(9 GP)

Voraussetzungen: MU 13, IN 13, GE 13, Flink

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Neugier 7, Raubtiergeruch

Talente: Kampf: Hiebwaffen +3, Athletik +3, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Sich Verstecken +1, Fährtensuche +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen II, Ausweichen III

Meisterhandwerk: GE, Athletik, Körperbeherrschung, Sich Verstecken

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Axxeleratus, Chameleoni, Exposami, Herr über das Tierreich*, Karnofilo*, Katzenaugen, Krähenschnabel (Variante Schlangen), Kusch, Movimento, Sensatacco*, Spurlos, Vipernblick

SCHLANGE

(14 GP)

Voraussetzungen: KL 13, IN 14, GE 12, Schlangenmensch

Automatische Vor- und Nachteile: Hohe Magieresistenz (3), Dämmerungssicht, Arroganz 7, Gefräßigkeit 6, Resistenz gegen tierische Gifte

Talente: Wurfspeere +3, Athletik +2, Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Schleichen +5, Sich Verstecken +3, Fährtensuche +2, Magiekunde +2, Heilkunde Gift +2

Sonderfertigkeiten: Finte, Sumpfkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausweichen I

Meisterhandwerk: IN, Klettern, Schleichen, Sich Verstecken

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Chameleoni, Exposami, Herr über das Tierreich*, Karnofilo*, Katzenaugen, Krähenschnabel (Variante Schlangen), Kusch, Movimento, Sensatacco*, Spurlos, Vipernblick

WEITERE PROFESSIONEN

Die Schamanen der Owangi entsprechen weitgehend den Medizinständen der Utulu. Die Schamanen der Jucumagh verwenden ebenfalls viele Rituale der Waldmenschen, jedoch auch einige, die den Schamanen der Trollzacker ähneln. Die Chaz'shirr wiederum verwenden die Kräfte der aventurellen Achaz-Schamanen, besitzen aber keine Kristallokamanten.

DRAMATIS PERSONAE

Im Folgenden präsentieren wir Ihnen alle zentralen Handlungsträger des Abenteuers. Weitere Nebenrollen werden in dem umfangreichen Personenregister aufgeführt.

Ein * bei einer der Personen bedeutet, dass diese Person nach dem Abenteuer offiziell keine Rolle mehr spielen wird. Sie stehen zur freien Verfügung des Meisters.

Anmerkung: Bei dem Eintrag Waffenlos/Rauen/Ringen sind die Werte so berechnet, als würde die Meisterperson gegen einen Bewaffneten kämpfen. Sind beide Beteiligten unbewaffnet, müssen die Werte entsprechend WdS 125/126 modifiziert werden.

AMIRA HONAK, EXILIERTE PATERNARCHENTOCHTER

Erscheinung: Eine schlanke, hochgewachsene, blonde Halbelfe. Sie besitzt eine unnahbare, geheimnisvolle Aura, die sich niemand entziehen kann. Seitdem sie sich im Exil befindet hat sie ihr Lächeln verloren.

Geschichte: Die legitime Tochter von Amir Honak und der Elfe Saga Mondlicht wurde schon mit 10 Jahren zu einer Novizin des Boron und schwor ihren magischen Kräften ab. In der Folgezeit wurde die Patriarchentochter eine überzeugte Anhängerin des Totengottes, den sie vor allem als Gott der Träume und Schutzpatron ihrer Stadt verehrt. Durch den Einfluss ihres Vaters wurde sie Mitglied im Rat der Zwölf, Praefecta Urbana (Stadtpräfektin und damit Vorstcherin der

Stadtgarde und der Hand Borons) und Kommandantin der Rabengarde. Amira baute sie zielgerichtet als seine Nachfolgerin auf, doch mit den Aufständen in Al'Anfa wurde die Lage in der Stadt für Amira zu gefährlich, sodass sie ins Exil nach Mirham geschickt wurde. Oderin, dem jetzigen Herrscher der Stadt, ist es nur lieb, sie von allen offiziellen Ämtern fernzuhalten. Zu Beginn zürnte sie ihm noch und wollte Al'Anfa mit Feuer und Schwert zurückerobern, doch mit der Zeit verflog ihr Zorn. Zwar will sie Oderin noch immer stürzen, doch erwägt sie mittlerweile andere Mittel.

In ihrem Mirhamer Exil lernte sie den blinden Schwertmeister Lucan Quesada kennen. Die beiden fanden durch ihre tiefe Verbundenheit zu Boron zueinander und aus einer anfänglichen Freundschaft wurde Liebe.

Charakter: Die Boron-Geweihte ist eine gläubige Frau, doch hat ihr Exil sie verändert. Die beschützende Hand ihres Vaters wacht nur noch selten über sie und sie will ihren eigenen Weg gehen. Zu ihren Freunden ist sie großzügig, gegen ihre Feinde unerbittlich. Außer Boron ist für sie die Liebe zu Lucan der wichtigste Halt in ihrem Leben.

Rolle: Amira ist entweder eine direkte Ansprechpartnerin und Auftraggeberin der Helden (wenn sie für sie nach dem Artefakt der Boron-Kirche suchen wollen), eventuell aber auch eine Gegenspielerin im Hintergrund (wenn die Helden das Artefakt nicht ihr, sondern dem Puniner-Kult überbringen möchten).

Moral: Borons Gebote sind Amira heilig. Darüber hinaus ist sie noch immer eine Grandin, jedoch war sie noch nie besonders grausam und war selbst bei den Fana angesehen. Für ihre Ziele sind ihr alle Mittel recht, die sie mit dem Willen Borons und ihrem eigenen Gewissen vereinbaren kann.

Motivation: Durch Visionen getrieben, glaubt Amira, dass sie dazu bestimmt ist, Al'Anfa zu neuer Blüte zu führen. Und sie glaubt daran, dass der Schlüssel dazu in Uthuria und einem neuen Erzartefakt für die Boron-Kirche liegt. **Mittel:** Amira erhält über Umwege von ihrem Vater Zuwendungen, kann sich aber auch nicht den Luxus leisten, sie von früher gewohnt ist. Sie ist jedoch eine anpassungsfähige Person kommt sowohl bei einfachen Borongläubigen, wie auch Vertrauten ihres Vaters unter.

Loyalität: Sie verehrt ihren Vater und Boron, ihre weltliche Liebe gehört mittlerweile Lucan.

Konfliktverhalten: Amira ist im Reiterkampf ausgebildet worden und talentiert, sie bevorzugt es jedoch ihre Schlachten nicht mit dem Rabenschnabel auszutragen. Sie wird sich bei einer direkten Konfrontation auf eine Waffe und Mirkakel verlassen, aber wann immer sich die Gelegenheit ergibt fliehen.

Zukunft: In den nächsten Jahren wird Amira in Südaventurien bleiben, dort einige Abenteuer bestehen und auf die Rückkehr ihres Geliebten warten. Sie erhofft sich, dass sie mit einem Erfolg nach Al'Anfa zurückkehren kann, um Oderin die Herrschaft zu entreißen und die Macht über das Imperium wieder in die Hand der Boron-Kirche zu legen. Zudem wird sie sich stärker mit den Kulten der Marbo und der Etilia auseinandersetzen und eine Abscheu gegen fremde Todeskulte aufbauen.

Zitate: „Ich träumte von Flammen und Blut, die sich einen Berg hochzüngelten. Auf der Spitze saß ein gekrönter Rabe auf einer grünen Rose. Und die Rose erblühte, während der Rabe zu Staub zerfiel.“

„Das Wohl Al'Anfas ist mit der Gnade Borons verbunden. Und wir erzürnen ihn, wenn der Patriarch nicht der Herrscher der Stadt ist.“

„Mein Herz fühlt sich tot an. Aber wenn du in meiner Nähe bist, dann fühle ich es wieder.“ (zu Lucan Queseda)

Amira Honak

Eigenschaften: MU 14 KL 15 IN 13
CH 17 GE 13 FF 11 KO 12 KK 12 SO 16
LeP 32 AuP 33 Kap 36 MR 8 RS 0 WS 6 GS 8
Seelentier: Sturmkäthe
Rabenschnabel:

INI 11+IW6 AT 15 PA 13 TP IW6+4 DKN

Schwert:

INI 11+IW6 AT 15 PA 13 TP IW6+4 DKN

Waffenlos:

INI 11+IW6 AT 13 PA 15 TP IW6+4 DKN

Vorteile / Nachteile: Altersresistenz, Geweiht, Gut Aussehend, Viertelzauberer; Neugier 7, Rachsucht 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Aura der Heiligkeit (inaktiv), Karmalqueste, Kultkunde (Südaventurien)

Talente: Reiten 12, Selbstbeherrschung 14, Geographie 12, Götter/Kulte (Totenkulte) 13 (15),

Magiekunde 11, Sprachen kennen: Garethi 14,

Altes Kemi 5, Bosparano 12, Rabensprache

12, Tulamidya 8, Waldmenschen-Sprache 6,

Lesen/Schreiben: Altes Kemi 6, Kusliker

Zeichen 10, Nanduria 10, Tulamidya 6, Lit-

turgiekenntnis (Boron) 13

Liturgien: 12 Segnungen, BANNFLUCH

DES HEILIGEN KHALID, BISHDARIELS AUGE,

GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG, GÖTTLICHES

ZEICHEN, GROSSER EIDSEGEN, HAUCH

BORONS, HEILIGER BEFEHL, KLEINE LI-

TURGIE DES HEILIGEN NEMEKATH, NE-

MEKATHS BANNFLUCH, NEMEKATHS

GEISTERBLICK, OBJEKTSEGEN, OBJEKT-

WEIHE, PROPHEZEIUNG, RUF IN BO-

RONS ARME, RUF ZUR RUHE, SCHIAF

DES GESEGNETEN, SEGEN DER HEILIGEN

NOIONA, SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA, VI-

SIONSSUCHE, WEIHE DER LETZTEN RUHESTÄTTE

Ausrüstung: Rabenschnabel, Schwert. Ornament einer alfanischen Boron-Geweihten, goldener Stirnreif (PSYCHOSTABILIS, 15 ZfP*, 3 Ladungen), Ring (ARMATRUTZ, 14 ZfP*, 3 Ladungen), Raben-Amulett als Glücksbringer (darauf ist mittels Objektweihe ein Glücksseggen gebunden), später an Lucan übergeben

Besonderheiten: Als Halbelfe ist Amira magisch begabt, aber sie setzt ihre ungeschulten Fähigkeiten nur intuitiv ein.

LUCAN QUESEDA, BLINDER SCHWERTMEISTER

Erscheinung: Ein Südländer mit einer auffälligen Augenbinde. Sein Körper ist athletisch und muskulös, seine Bewegungen trotz seiner Blindheit geschmeidig. Er spricht eher leise, sodass man still sein muss, um ihn gut verstehen zu können.

Geschichte: Einst war Lucan Queseda nur ein Gladiator, der von den Fana Bote des Lichts getauft wurde, einerseits, weil er niemals unfair kämpfte, andererseits, weil er vor jedem Kampf betete – allerdings zu Boron, nicht zum Götterfürsten. In Ungnade gefallen, musste Lucan den Flug der Zehn antreten – und überlebte. Dabei verlor er sein Augenlicht, doch Boron schenkte ihm offenbar die Fähigkeit seine Umgebung wahrnehmen zu können.

Charakter: Arroganz oder Überheblichkeit sind dem blinden Schwertmeister fremd. Er kommt aus der Arena von Fasar und ist einen rauen Umgang gewöhnt, auch wenn er sich im Laufe der Jahre angepasst hat. Sofern man nicht seinen Zorn erregt, ist er ein angenehmer Begleiter.

Rolle: Lucan hat im Namen Borons noch eine Aufgabe zu erfüllen. Und diese führt ihn nach Uthuria, da ist er sich sicher.
Moral: Zwar ist Lucan ein Südländer, doch sein Ehrenkodex entspricht eher dem eines mittelreichischen Kriegers. Ansonsten hält er sich vor allem an die Gebote der Götter, insbesondere an die von Boron.

Motivation: Nach dem Flug der Zehn hatte Boron ihm die Augen geöffnet und ihm Träume gesandt. Lucan weiß, dass der Gott ihm eine bestimmte Aufgabe anvertraut hat. Nach all seinen Abenteuern glaubt er nun, dass Amiras Aufgabe nun seine wahre Bestimmung ist.

Mittel: Er besitzt nichts, außer seinen Waffen und seiner Kleidung und das, was er sich durch sein Abenteuerleben leisten kann.

Loyalität: Boron und Amira

Konfliktverhalten: Lucan kämpft nur, wenn er glaubt, dass es keine andere Wahl gibt. Dann jedoch ist er wie ein entfesselter Sturm und wird all seine Erfahrung und Kampfkunst einsetzen, um den Kampf schnell zu beenden.

Zukunft: Der blinde Schwertmeister wird in den nächsten Jahren durch Uthuria ziehen und nach einem neuen Erzartefakt der Boron-Kirche suchen.

Zitate: „Ich bin blind, aber ich weiß mehr über dich, als du ahnst: Ich höre, wie dein Kettenhemd rasselt, rieche, welchen Wein du getrunken hast und merke, wie du noch immer wegen deiner alten Verletzung hinkst.“

„Boron hat mir die Augen geöffnet.“

„Ich erinnere mich an deine Schönheit. Es war das Letzte was ich sah.“ (zu Amira)



Lucan Queseda

Lucan Queseda

Eigenschaften: MU 16 KL 11 N 20
CH 15 GE 19 FF 13 KO 16 KK 15 SO 10
LeP 37 AuP 40 MR 8 RS 0 WS 10 GS 8

Seelentier: Rabe

Nachtwind:

INI 20+IW6 AT 22 PA 21 TP IW6+7* DK N

Vorteile / Nachteile: Balance, Eisern, Gefahreninstinkt 15, Zäher Hund; Blind

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I, II und III, Blindkampf, Finte, Kampfreflexe, Kulturkunde (Südaventurien, Almada, Tulamidenlande), Meisterparade, Wuchtschlag, weitere SF nach Wahl des Meisters

Talente: Körperbeherrschung 15, Selbstbeherrschung (Schmerzen unterdrücken) 16 (18), Götter/Kulte 12, Heilkunde Seele 12, Seefahrt 7

Ausrüstung: Zwei Nachtwinde, später: Amiras Raben-Amulett

*Ein Nachtwind des blinden Schwertmeister ist eine besonders gute Schmiedearbeit, verursacht 2 TP mehr und einen um 3 Punkte gesenkten BF

Besonderheiten: Trotz seiner Blindheit kann Lucan seine Umgebung in gewissem Maße erspüren.

RASKIR AVASSONI, EIN RIESIGER THORWALER

Erscheinung: Ein blonder Hüne, muskelbepackt, kehlige Stimme, bedrohliche Gestalt. Er kleidet sich meistens so, wie ein Mittelreicher sich einen thorwalschen Barbaren vorstellt: nackter Oberkörper, gestreifte Hose und eine gewaltige Axt auf der Schulter tragend.

Geschichte: Auf einer seiner abenteuerlichen Reisen in den Süden Aventuriens griff sein Schiff eine verhasste alafanische Galcere an, doch es gelang den Südländern die Thorwaler zu besiegen und zu versklaven. Raskir landete als Gladiator Amir Honaks in der *Bal-Honak-Arena*, wo seine Stärke und sein Kampfgeschick ihn zu einem der erfolgreichsten Kämpfer werden ließ. Die Fanas tauften ihn *Hetmann Tronde*, weil er ihrer Vorstellung von Hetmann Tronde Torbenson entsprach. Nur eine einzige Niederlage musste Raskir einstecken und diese erlitt er gegen Lucan Queseda, der ihn jedoch nicht tötete, auch wenn der Pöbel es forderte.

Nach Lucans Überleben beim *Flug der Zehn* wünschte sich der blinde Schwertmeister Raskirs Freiheit und bekam den Wunsch auch gewährt. Seitdem ist Raskir der treue Begleiter Lucans und hat mit ihm unzählige Abenteuer erlebt.

Charakter: Raskir ist ein pflichtbewusster Krieger, der zwar weder belesen noch gebildet ist, aber dafür loyal und treu ist.

Rolle: Der Nordmann ist der tapferer Begleiter von Lucan, immer an seiner Seite und steht ihm bei, wo immer es Ärger gibt. Er ist zudem auch gut geeignet für humorvolle Kommentare, denn auch wenn er nicht der klügste ist, so hat er ein Talent dafür, jegliche Situation ironisch oder gar sarkastisch zu kommentieren.

Moral: Loyalität, Ehrlichkeit, Göttervertrauen – Tugenden eines jeden Kriegers und Thorwalers. Und auch Raskir hält sich an diese Leitsätze.

Motivation: Eigentlich hat Raskir keinen Grund nach Uthuria zu suchen. Doch als Lucans bester Freund wird er sich dennoch auf die Reise machen und ihm beistehen. Als Lucan und er bei Amira weilten, hatte sie Visionen über großes Leid, welches Lucan und Raskir bevorsteht. Raskir sieht dies als Zeichen, dass die Expedition nach Uthuria möglicherweise seine letzte große Reise ist, bevor ihn Swafnir zu sich holt.

Mittel: Seine Axte

Loyalität: Er wird Lucan überall hin folgen. Amira betrachtet er zunächst misstrauisch, ist aber später von ihren ehrlichen Gefühlen gegenüber Lucan überzeugt davon, dass man ihr trauen kann – auch wenn er es als Thorwaler niemals aussprechen würde. Möglicherweise ist er auch loyal gegenüber den Helden, wobei ganz auf deren Hintergrund und Verhalten gegenüber Raskir ankommt.

Konfliktverhalten: Wenn sich eine Gefahr anbahnt, so ist Raskir der erste, der sich auf sie stürzt. Dabei geht er keineswegs unüberlegt vor. Magischen Bedrohungen gegenüber ist er jedoch vorsichtiger, da er Magie fürchtet.

Zukunft: Raskir wird seinen Freund Lucan nach Uthuria begleiten, aber nicht mehr nach Aventurien zurückkehren. Sein Schicksal wird sich auf dieser Queste erfüllen.

Zitate: „Das wohl, bei Swafnir!“

„Raskir Avasson hat vor nichts Angst – trotzdem: du zuerst ...“ (gegenüber einem Helden, wenn es darum geht eine Höhle zu erforschen, in der es angeblich spuken soll). „Zu groß? Nein, ich würde eher sagen, du bist zu klein.“

Raskir Avasson

Eigenschaften:	MU 17	KL 10	IN 14
CH 11	GE 14	FF 12	KO 19
LeP 43	AuP 42	MR 5	RS 0
		KK 20	
		SO 7	
		WS 12	
		GS 8	

Seelentier: Höhlenbär

Barbarenstreitaxt:

INI 14+IW6	AT 19	PA 14	TP 3W6+7	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Orknase:

INI 15+IW6	AT 18	PA 16	TP IW6+7	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Rauen:

INI 15+IW6	AT 18	PA 15	TP(A) IW6+3	DK H
-------------------	--------------	--------------	--------------------	-------------

Vorteile / Nachteile: Eisern, Hohe Lebenskraft III, Schnelle Heilung II; Aberglaube 9, Neugier 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Gegenhalten, Hammerschlag, Kampfreflexe, Kultkunde (Thorwal, Süd-

aventurien), Niederwerfen, Schildspalter, Waffenloser Kampfstil: Hammerfaust, Waffenmeister (Barbarenstreitaxt), Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 11, Schwimmen 13, Selbstbeherrschung 15, Sprachen: Garethi 9, Oloarkh 5, Waldmenschen-Sprache 5. Lesen/Schreiben: Kuslike Zeichen 5

Ausrüstung: Barbarenstreitaxt, drei Orknasen



Stover Regolan Stoerrebrandt

STOVER REGOLAN STOERREBRANDT, REICHSTER MANN AVENTURIENS

Erscheinung: Ein ausgemerkelter alter Mann. Er besitzt einen grauen Bart, geht an einem Gehstock und wirkt wie die Ruhe selbst.

Geschichte: Stover ist der wohl reichste Mann Aventuriens. Schon seine Vorfahren galten als reich, er hat stets ein besonderes Händchen für Geschäfte bewiesen und so sein Vermögen noch weiter gemehrt. Mittlerweile ist der alte Handelsmagnat nicht mehr der leitende Stoerrebrandt, sondern hat die Geschäfte bereits vor Jahren an seinen Sohn Emmeran abgegeben. Sein letzter Traum ist es, den fernen Kontinent Uthuria zu entdecken – und neben einigen guten Geschäften vielleicht wirklich die Uthurische Rose zu finden.

Charakter: Geschäftstüchtig, aber überaus sympathisch – so lässt sich Stover wohl am besten beschreiben.

Rolle: Stover ist die Graue Eminenz hinter der Mission der Helden, der alte Handelsmagnat, dessen Geschäftssinn und Hoffnung nach seiner verlorenen Ju-

gend ihn auf die abenteuerliche Reise führt.

Moral: Obwohl Stover ein erfolgreicher Handelsherr ist, achtet er die Gebote der Zwölfgötter und versucht so moralisch wie möglich zu handeln. Sklaverei ist ihm ein Gräuel und er respektiert fremde Kulturen, doch wird er sich auch nicht übers Ohr hauen lassen.

Motivation: Auf der einen Seite möchte Stover groß in den Handel mit Uthuria einsteigen, da seine Geschäfte schon beim Güldenland-Handel nicht gut liefen, auf der anderen Seite aber schwelgt in ihm auch die Hoffnung, dass hinter der Legende um die Uthurische Rose mehr als nur ein Fünkchen Wahrheit steckt und er sich damit ein längeres Leben kaufen kann, denn er fürchtet nichts so sehr wie den Tod.

Mittel: Stover ist der reichste Handelsherr Aventuriens und auch wenn er die Geschäfte seinem Sohn Emmeran überlassen hat, so kann er sich fast alles leisten was er will. Er ist

jedoch ein bescheidener Mann geworden, dem Luxus nicht mehr so viel bedeutet wie früher.

Loyalität: seiner Familie und seinen Mitarbeitern

Konfliktverhalten: Der alte Stoerrebrandt wird sich grundlegend aus Kampfsituationen heraushalten und sich schützend hinter seine Leibwächter (z.B. die Helden) begeben. Bei Begegnungen mit Eingeborenen und fremden Kulturen wird sich jedoch zeigen, dass er nichts von seinem Verhandlungsgeschick eingebüßt hat.

Zukunft: Stover wird es gelingen, eine Phiole der Essens der Uthurischen Rose in seine Hände zu bekommen. Er wird wieder zu einem jungen Mann werden und voller Neugier in Uthuria verbleiben.

Zitate: „Pfeffersack – im Laufe der Jahre ist diese Bekleidung für mich zu einem Kompliment geworden.“

„Das schaffe ich schon, ich bin zwar alt, aber doch noch recht beweglich.“

„Ja, der gute Herbo ist ein tüchtiger Bursche, redet aber etwas viel.“

Stover

Eigenschaften: MU 15 KL 18 IN 15
CH 17 GE 10 FF 11 KO 9 KK 10 SO 17
LeP 33 AuP 33 MR 8 RS 0 WS 5 GS 8

Seelentier: Fuchs

Dolch:

INI 10+IW6 AT 8 PA 8 TP IW6+1 DK H

Vorteile / Nachteile: Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: keine aktiven

Talente: Überzeugen (Einzelgespräch) 13 (15), Überreden (Feilschen) 18 (20), Etikette 13, Rechtskunde 14, Schätzen 18, Rechnen (Buchführung) 15 (17), Handel (Großhandel) 21 (23)

Ausrüstung: nur wenige persönliche Gegenstände

*Aufgrund seines Alters sind seine Kampfwerte stark heruntergesetzt.

STYGOMAR, EIN SCHICKSALS-ERGEBNISSER BORON-GEWEIHTER

Erscheinung: Ein Boron-Geweihter mit Glatze, gütiges aber vom Leben gezeichnetes Gesicht.

Geschichte: Der ehemalige Vorsteher des Garether Boron-Tempels ist dem Leben weitaus zugewandter als andere Boronis und steht Gewicheten wie Gläubigen in Glaubensfragen kompromisslos zur Seite. Nachdem er im Jahr des Feuers gestärkt aus einer tiefen Glaubenskrise hervorgegangen war, wartete jedoch eine böse Überraschung auf ihn. Ausgerechnet ein junger al'anfanisch-stämmiger Geweihter eröffnete ihm, er habe eine Vision seines Gottes empfangen, und erklärte sich kurzerhand zum neuen Hüter des Raben in Gareth. Aufgebracht protestierte Bruder Stygomar beim Raben in Punin, der jedoch zu seiner großen Enttäuschung seinen Widersacher im Amt bestätigte. Seither suchte Bruder Stygomar feberhaft nach einer neuen Aufgabe und forschte in den Archiven der Kirche nach Hinweisen auf ein neues boronheiliges Artefakt, welches dereinst den zerstörten Stab des Vergessens ersetzen kann. Ein Zeichen seines Gottes blieb trotz inniger Gebete aus, und so erklärte Bruder Stygomar sich schließlich

bereit, auf die gefährliche Reise zum fernen Südkontinent zu gehen, um seine Suche dort fortzusetzen.

Charakter: ewig zweifelnd, oft todunglücklich und mit sich und der Welt hardernd

Rolle: Bruder Stygomar vertritt die Punier Boron-Kirche bei der Suche nach dem heiligen Artefakt des Boron.

Moral: Er hält sich an den Moralkodex der Boron-Kirche.

Motivation: fühlt sich ungerecht behandelt, fügt sich aber dennoch ergeben in sein Schicksal

Mittel: Ihm stehen einige Gelder der Kirche zur Verfügung.

Loyalität: Boron, dem Raben

Konfliktverhalten: Stygomar wird sich bei Kämpfen verstecken, gibt aber grundsätzlich einem Helden die Schuld, wenn etwas schief läuft.

Zukunft: Bruder Stygomar wird in Uthuria verbleiben und seine Suche fortsetzen.

Zitate: „Boron steh uns bei! Das ist wie bei der Schlacht von Gareth!“

„Oh, nein, was habt ihr getan!“

„Diese al'anfanischen Ketzer dürfen niemals wieder ein heiliges Artefakt in ihren Händen halten, nicht auszudenken.“

Stygomar

Eigenschaften: MU 13 KL 13 IN 13
CH 13 GE 12 FF 12 KO 12 KK 12 SO 8
LeP 32 AuP 34 KaP 45 MR 7 RS 0 WS 6 GS 8

Seelentier: Taube

Dolch:

INI 10+IW6 AT 12 PA 12 TP IW6+1 DK H

Vorteile / Nachteile: Geweiht / Autoritätsgläubig 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Mittelreich), Liturgiekenntnis (Boron) +15

Talente: Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 14, Götter/Kulte 14

Liturgien: DIE 12 SEGNUSSIONEN, OBJEKTSEGGEN, OBJEKTWEIHE, SEELENPRÜFUNG, TIERGESTALT, die meisten Boron-Liturgien des Puniner Ritus bis maximal Grad V

Ausrüstung: einfache Kleidung, Dolch, Heiltrank C

MARIELLA ΠΙΠΙVΙΕΑ (SALAMANDRA FRYΠΠ), EINE GEHEIMNISVOLLE ZAUBERIN

Erscheinung: Mariella ist eine zierliche, hübsche Frau mit schwarzen wallenden Haar, das von meeresblauen Strähnen durchzogen wird. Ihre Haut besitzt einen leicht grünlichen Schimmer und wirkt angenehm feucht und kühl.

Geschichte: Mariella wurde 982 BF von einem Fischerpaar in Meridiana gefunden und aufgezogen. Schon als Kind empfing sie Visionen und besaß die Gabe der Hellschrei. Als junge Frau zog es sie nach Al'Anfa, wo sie schon bald unter die Fittische des Tar Honaks geriet, der sie zu einem willigen Werkzeug seiner Pläne mache. In seinem Auftrag führte sie die berüchtigte Piratenbande vom BUND DER SCHWARZEN SCHLANGE in die Südliche Charyptik, um die dort lebenden Risso zu versklaven. Salamandras Mission scheiterte aber und sie fand ihr Ende durch die Klingen einiger wackerer Recken.

Salamandras Schicksal war jedoch noch nicht besiegt. Tsia

schenkte ihr ein zweites Leben und gewährte ihr die Chance, ihre wahre Bestimmung zu finden. Seitdem lebt die veränderte, alterlose Salamandra in der Nähe des Efferd-Tempels von Hôt-Alem, nennt sich Mariella Niniviea und widmet sich der Erforschung der maritimen Völker.

Charakter: Von der einst so beherrschten und herrschaftlichen Zauberin ist nichts mehr geblieben. Mariella ist ein anderer Mensch, führt ein tsa- und efferdgefalliges Leben und nutzt ihre Gaben, um Gutes zu tun. Auch wenn sie sich mit einem Nimbus der Unnahbarkeit umgeben wird, wird sie sich als treue Gefährtin erweisen, welche die Nähe zu den Helden suchen wird.

Rolle: Die geheimnisumwobene Zauberin ist eine der wenigen Kundigen der Lebensweise der Meervölker und dementsprechend eine Ansprechpartnerin der Helden.

Moral: Anders als früher handelt Mariella durchweg moralisch und versucht zwischen den Menschen und den maritimen Kulturen zu vermitteln. Sie versucht, als Anhängerin Tsas jegliche Gewalt zu vermeiden.

Motivation: Die Erkundung des Meeres südlich des Archipels der Rissos und die Aussicht auf abenteuerliche Entdeckungen ist für Mariella Motivation genug, sich der Uthuria-Expedition der Helden anzuschließen.

Mittel: Materiell besitzt Mariella so gut wie nichts, ist aber mit der Gabe der Prophethaltung gesegnet und kann Magie ähnlich wie eine Freizauberin anwenden.

Loyalität: den Menschen und Völkern des Meeres, aber auch Tsa und den Göttern des Wassers

Konfliktverhalten: Mariella versucht bewaffneten Konflikten aus dem Weg zu gehen, setzt sich aber für ihre Gefährten mit Hilfe ihrer Magie ein. Dabei achtet sie darauf, ihrem Widersacher möglichst keinen dauerhaften Schaden zu zufügen (ein BLITZ oder PARALYSIS ist für sie akzeptabel, ein IGNIFAXIUS eher nicht).

Zukunft: Mariella wird in Uthuria bleiben und die dort lebenden Wesen an der Küste erforschen

Zitate: „Das Meer offenbart uns seine Geheimnisse, wann Efferd es für richtig hält.“

„Das Meer ist Leben.“

„Früher war ich nicht anders als jeder andere Questador auch. Ich wollte erobern, mir die Welt untertan machen. Heute habe ich die Schönheit der Welt erkannt. Die Maraskaner liegen also gar nicht so falsch.“

Mariella

Eigenschaften: MU 15 KL 17 IN 16

CH 17 GE 12 FF 11 KO 12 KK 9 SO 6

LeP 30 AUp 30 AsP 66 MR 12 RS 0 WS 5 GS 8

Seelentier: Robbe

Dolch: INT 12+IW6 AT 11 PA 14 TP IW6+1 DK H

Ringen:

INT 11+IW6 AT 13 PA 13 TP speziell DK H

Vorteile / Nachteile: Altersresistenz, GutAussehend; Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Kulturforschung (Risso, Südaventurien), Meereskundig. Miriella beherrscht regeltechnisch sowohl die hexische, wie auch die goldenmagische Repräsentation (bzw. eine Repräsentation, die beide Merkmale aufweist, aber doch fremdartig ist und aus Uthuria stammt).

Talente: Körperbeherrschung 10, Schwimmen (Tauchen) 15 (17), Selbstbeherrschung 12, Magiekunde 15, Sprachen kennen: Bosparano 6, Tulamidy 6, Altes Kemi 8, Rabensprache 8, Rssahh 8, Mahrisch 8, Rissoal 13, Seefahrt 14

Zauber: Adlerschwinge 15 (beliebige Tiere, vor allem Meeresbewohner), Blitz 14, Leib der Wogen 17, Nebelleib 15, Nebelwand 16, Paralysis 16, Wasserwand 19, Wellenlauf 19; Miriella verfügt zudem über die Möglichkeit der Freizauberei

Ausrüstung: Dolch, Glücksmlette der Tsa und des Efferd



Mariella

VELVENYO MORALES, KAPITÄN DER SCHWARZEN ARMADA

Erscheinung: Ein junger Südländer mit Dreitagebart, attraktiv, mit Brabaci-Akzent. Er kleidet wie ein Questador, abenteuerlich und eher zweckmäßig. Seine einzige Eitelkeit ist das wohlriechende Rosenparfüm aus Aranien, welches er jeden Tag benutzt.

Geschichte: Der tollkühne und unerschrockene Velvenyo wuchs in den Brabaker Baracken, dem Armenviertel Al'Anfas auf. Schon als Kind überstieg sein Wagemut die der anderen Straßenkinder und das Schicksal meinte es außerordentlich gut mit ihm. Ein Kor-Geweihter nahm sich seiner an und vermittelte Velvenyo später an den Schwarzen Bund des Kors. Dort wurde er von Oderin du Metuant entdeckt. Er schätzt Velvenyos Mut und seine Loyalität, zudem hat er sich in den letzten Jahren einen Ruf als Kapitän eines Schiffes in Oderins Flotte erworben. So war es abzusehen, dass der

Schwarze Marschall ihn nach Uthuria schickte, denn ihm gilt sein Vertrauen.

Charakter: In seinem Herzen ist Velvenyo immer noch der Junge von der Straße. Dennoch geht ihm nicht über Loyalität und er weiß was er Oderin zu verdanken hat.

Rolle: Wie auch Indira Burbaykos dell'Andustra ist Velvenyo ein Gegenspieler der Helden. Er kann aber auch, sobald die Abenteurer gemeinsam in Uthuria anlanden, zu einem wertvollen und überraschend sympathischen Verbündeten werden.

Moral: Morales chrt vor allem Kor, denn er als Gott des Goldes und gemeinsamen Stärke einer Kompanie oder Schiffsmannschaft betrachtet. Darüberhinaus ist ihm Soldatenehrre wichtiger als jedes andere Gesetz. Boron und seinen Vertretern hingegen begegnet er äußerst skeptisch bis abweisend, da er schlechte Erfahrungen mit der Kirche gemacht hat.

Motivation: Oderins Befehl ist Befehl. Aber Velvenyo will ebenso ruhmreich zurückkehren wie Efferia.

Mittel: Trotz seines Rufes lebt er eher bescheiden – dass soll sich erst mit der Fahrt nach Uthuria ändern.

Loyalität: Oderin, seiner Stadt, Menschen die er liebt

Konfliktverhalten: Velvenyo ist ein guter Kämpfer, aber auch ein begnadeter Taktiker und geht umsichtig mit seinem Leben und dem anderer um.

Zukunft: Kapitän Morales wird das Abenteuer überleben und nach Al'Anfa zurückkehren.

Zitate: „Indira Burbaykos? Wer ist das?“ (lächelt schelmisch)

„Kor, Aves, Efferd. Egal zu wem wir beten, schlussendlich müssen wir doch selbst für uns sorgen.“

„Oderin ist ein harter Mann, aber er ist auch jemand, der den Wert von Loyalität kennt.“



Velvenyo Morales

Velvenyo

Eigenschaften:	MU 15	KL 12	IN 14
CH 13	FF 12	GE 14	KO 13
LeP 33	AuP 33	MR 6	RS 3
Selentier:	Sturmfalke		
Sklaventod:			
INI 12+IW6	AT 16	PA 16	TP 1W6+5*
Vorteile / Nachteile:	Gut Aussehend; Aberglaube 6		
Sonderfertigkeiten:	Finte, Kulturkunde (Südaventurien), Meereskundig, Meisterparade, Standfest		
Talente:	Körperbeherrschung 11, Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 15, Orientierung 14, Seefahrt 16		
Ausrüstung:	Sklaventod, Heiltrank E		

INDIRA BURBAYKOS DELL'ANDUSTRA, ABENTEURLUSTIGE KAPITÄNIN

Erscheinung: Die Kapitänin ist eine attraktive Frau, die vorzugsweise die Kleidung einer Seefahrerin trägt: ein Kopftuch, Ohrringe mit efferdgefährlichen Motiven, ein leichtes Hemd. Um ihren Hals trägt sie einen ihrer Glücksbringer, einen kleinen Südweiser, den sie einst von ihrem Vater bekommen hat. Ein jeder der sie sieht, hält sie für eine verwiegene Abenteurerin.

Geschichte: Aufgewachsen als Tochter einer Drôler Matrosin und eines Aves-Geweihten von den Zyklopeninseln

wurde die magiebegabte Indira in ihrer Heimat Belhanka in die Obhut der Akademie der Geistreisen gegeben. Doch dort hielt sie es nicht lange aus.

Im Auftrag verschiedener Kapitäne, aber vor allem für das Haus Terdilion, erkundete sie das Südmeer und wurde Kaperfahrerin des Horasreiches.

Ihr größter Wunsch ist es, in die Fußstapfen von Siberius Bramstetter zu treten, der einst aus dem Güldenland zurückkehrte. Und das Bündnis des Hauses ya Strozza und Terdilion bietet ihr die Chance dazu.

Charakter: Indira ist eine abenteuerlustige Frau, die großes Efferdvertrauen in sich trägt.

Rolle: Obwohl sie sympathisch ist, ist sie dennoch die Gegenspielerin der Helden. Sie wird versuchen, vor ihnen die Küste zu erreichen, hat aber nicht die Absicht, den Helden mehr zu schaden als nötig.

Moral: Zwar nutzt Indira gerne Tricks und spielt auch mal mit falschen Karten, aber sie überschreitet eine bestimmte Grenze nie. Finstere Zauberei, Verbrechen usw. sind für sie kein Mittel zum Zweck.

Motivation: Sie will den Ruhm Siberius erlangen und ihn noch übertreffen, zudem ist es die Abenteuerlust, die sie antreibt.

Mittel: Ihr wurde von zwei mächtigen Handelshäusern Flotte und Mannschaft gestellt, sie selbst besitzt nicht sonderlich viel.

Loyalität: dem Horasreich, ihren Auftraggebern, Efferd, Aves und Phex

Konfliktverhalten: Sie ist mutig genug, auch in der vordersten Schlachtreihe zu kämpfen. Dank des AXELEERATUS ist sie auch eine würdige Gegnerin und kann sich dennoch schnell in Sicherheit bringen.

Zukunft: Indira Burbaykos wird offiziell als horasische Entdeckerin eines Seewegs nach Uthuria gelten, sie wird aber in den nächsten Jahren in Uthuria verbleiben, um den neuen Kontinent zu erforschen.

Zitate: „Dann werden wir mal sehen, was dieser Morales so drauf hat!“

„Lasst ein Boot hinab. Das schaue ich mir näher an.“

„Bei Aves! Ich wette drei Dukaten darauf, dass wir die ersten Menschen sind, die jemals diese Insel betreten haben.“



Indira

Indira

Eigenschaften: MU 17 KL 12 IN 14

CH 15 GE 16 FF 13 KO 15 KK 13 SO 9

LeP 32 AuP 35 AsP 20 MR 7 RS 0 WS 8 GS 8

Seelentier: Aranierkatze

Kusiker Säbel:

INI 14+IW6 AT 16 PA 16 TP IW6+4 DK N

Dolch:

INI 13+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+1 DK H

Balestrina:

INI 13+IW6 FK 20 TP IW6+4

Vorteile / Nachteile: Balance, Gut aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit; Neugier 10

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I und II, Finte, Kampf im Wasser, Kulturkunde (Horasreich, Südaventuren, Waldmenschen), Meereskundig, Schnellziehen

Talente: Akrobatik 15, Körperbeherrschung 12, Schwimmen 15, Selbstbeherrschung 13, Zechen 13, Orientierung 14, Brett-/ Kartenspiel 12, Kartographie 14, Seefahrt 16

Zauber: AXXELERATUS 5, FALKENAUGE 8, GEDANKENBILDER 7, MOTORICUS 3, UNITATIO 3

Ausrüstung: Kusiker Säbel, Dolch, Balestrina, Heiltrank (D), Südwässer, Fernrohr, Schmuck im Wert von 12 Dukaten

Besonderheiten: Indira ist eine Magiedilettantin, die über die Meisterhandwerke Akrobatik, Schwimmen, Orientierung, Seefahrt und Kartographie verfügt.

Diago Klabinto, DER GHURENISCHE SEEBAAR

Erscheinung: Ein 45 Jahre alter Seebär und Schmuggler mit ergrautem Vollbart. Er hinkt leicht auf der linken Seite. Sein Lachen ist laut und herhaft.

Geschichte: Der brabakische Seefahrer Diago Klabinto befährt schon seit drei Jahrzehnten die Charyptik zwischen Meridiana und Ghurenia.

Charakter: Ehrlich bis es wehtut, manchmal starrsinnig, erfäßgläubig, ein liebevoller Vater. Dies würden Freunde wie Feinde über Klabinto sagen

Rolle: Der Seebär ist der Schlüssel nach Uthuria, denn er ist einer der wenigen, die den Südkontinent schon mal erreicht haben.

Moral: Den Göttern spendet Diago aus Tradition immer einen Teil seines Gewinns – aber für ihn zählen Taten mehr als alle Lippenbekenntnisse. Ein einmal gegebenes Versprechen hält er ohne zu zögern.

Motivation: Klabinto bildet sich nichts darauf ein, dass er Uthuria schon vor vielen Jahren entdeckt hat. Er ist aus zwei Gründen noch immer auf See: Zum einen will er noch etwas Geld machen, um so seinen Söhnen ein sorgenfreies Leben zu ermöglichen. Zum anderen schuldet er Quotos sein Leben und diese Schuld will er so gut es geht begleichen.

Mittel: Durch den Praefos ist der alte Klabinto zu größerem Ansehen gelangt, als er vermutlich jemals erwartet hätte. Quotos gab ihm den Titel eines Gouvernators und übergab ihm eine der Inseln der Esferds Tränen. Da Klabinto nun zur ghurenischen Nobleza gehört, versucht er diesen Status



Klabinto

auch für seine Nachkommen zu sichern. Außer seinem Schiff und einem kleinen Haus besitzt er jedoch nichts von größerem Wert.

Loyalität: In erster Linie sich selbst und seiner Familie, danach seinem Auftraggeber und Efferd.

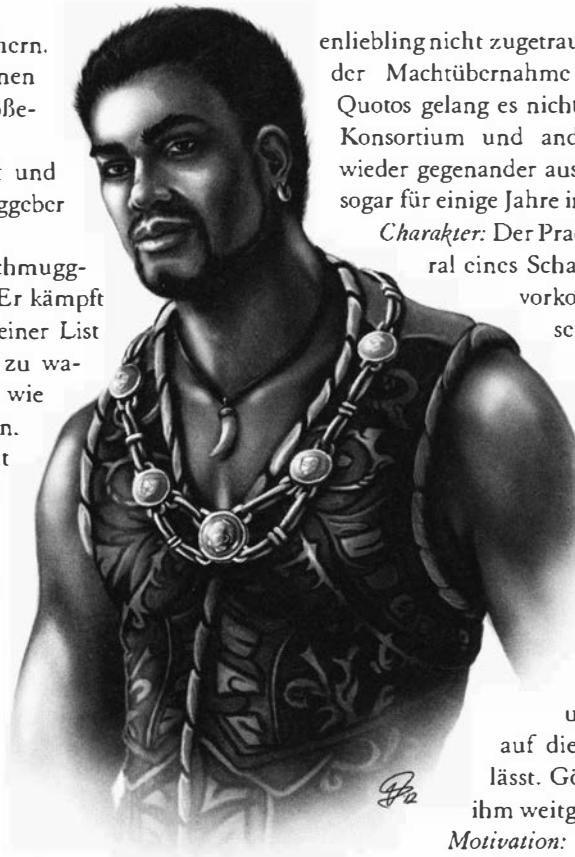
Konfliktverhalten: Als waschechter Schmuggler nutzt Klabinto jeden Vorteil aus. Er kämpft nicht fair und wird sich auch eher einer List bedienen, als einen offenen Kampf zu wagen. Dies gilt sowohl für Segefechte, wie auch beim Kampf Mann gegen Mann. Dennoch fehlt es ihm nicht an Mut und wenn es sein muss, ist er auch zu mancher Heldenat fähig.

Zukunft: Klabinto wird in den nächsten Jahren immer wieder die Fahrt von Aventurien nach Uthuria auf sich nehmen und Berühmtheit erlangen.

Zitate: „Wenn ihr jetzt erwartet das ich Arrr sage, dann seid ihr hier falsch. Mein Leitspruch ist eher: An die Arbeit und zwar sofort!“

„Bei Efferds Bart! Dieser Strudel war aber das letzte Mal nicht hier!“

„Wir sind da! Vor uns liegt die Küste von Utbars Land!“



Praefos Quotos

Diago

Eigenschaften:	MU 14	KL 13	IN 15		
CH 13	GE 12	FF 13	KO 14	KK 13	SO 7
LeP 31	AuP 35	MR 6	RS 0	WS 7	GS 8

Sealentier: Schwertfisch

Säbel:

INI 11	AT 16	PA 14	TP 1W6+3	DK N
--------	-------	-------	----------	------

Vorteile / Nachteile: Balance; Soziale Anpassungsfähigkeit; Abergläubische 8 Neugier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kultkunde (Südaventurien), Meereskundig, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 12, Menschenkenntnis 14, Orientierung 15, Wettervorhersage 17, Seefahrt 17

Ausrüstung: Säbel, Südweiser, Lieblingshut, verschiedene Glücksbringer und nautische Instrumente

Quotos, Herrscher Ghurenias

Erscheinung: Ein hochgewachsener, gut aussehender Mann mit fast ebenholzfarbener Haut. Seine Stimme wirkt auf die meisten Menschen angenehm, auf Frauen sogar erotisch.

Geschichte: Quotos wurde als Sohn eines Utulus und einer horasischen Gardistin aus den Kolonien geboren. Er verdingte sich in seiner Jugend als Soldner, gelangte über Umwege in den Dienst des Praefos Gorm und riss nach dessen Tod das Amt des Inselherrschers an sich. Obwohl man es dem Frau-

enliebling nicht zugetraut hatte, so offenbarte sich nach der Machtübernahme sein Verhandlungsgeschick. Quotos gelang es nicht nur den Senat, das Handels-Konsortium und andere Interessengruppe immer wieder gegeneinander auszuspielen, er führte Ghurenia sogar für einige Jahre in die *Goldene Allianz*.

Charakter: Der Praefos von Ghurenia hat die Moral eines Schakals: stets freundlich und zuvorkommend, aber auch immer auf seinen Vorteil bedacht.

Rolle: Der allmächtige und undurchschaubare Inselherrscher am Ende der Welt.

Moral: Quotos greift hart durch, wenn es sein muss, versucht aber vor allem durch geschicktes Taktieren Verhandlungen zu seinen Gunsten zu wenden. Er lässt seinen Charme und Gold spielen, zwei Mittel auf die er sich nur allzu gerne verlässt. Götter oder höhere Mächte sind ihm weitgehend egal.

Motivation: Das Gefühl uneingeschränkter Macht, der Luxus seiner Position und jede neue Eroberung einer Frau treiben den umtriebigen Utulu an. Gegenüber Königin Ela hegt er tiefe Gefühle und wird viel riskieren, um sie zu erobern.

Mittel: Der Herr von Ghurenia kann sich zahlreicher Kontakte nach Trahelien, Brabak, dem Horasreich und Al'Anfa rühmen. Zudem stehen ihm etwa 50 Rotfäuste zur Verfügung, eine Truppe von Soldnern, die dem Praefos größtenteils loyal gegenüber stehen.

Loyalität: Quotos verehrt nur einen Gott und das ist das Gold. Er dient ausschließlich sich selbst, hat aber eine Schwäche für Frauen – insbesondere Königin Ela von Trahelien – und verhält sich ihnen gegenüber gerne wie ein Beschützer.

Konfliktverhalten: Als Soldner hat Quotos schon oft in der ersten Reihe gekämpft und scheut auch heute nicht davor zurück, bei einem Gefecht in der ersten Reihe zu kämpfen. Allerdings hat er auch gelernt nicht zu viel zu riskieren und wird keinen Kampf suchen, der ihm zu riskant ist.

Zukunft: Quotos wird in den nächsten Jahren der Herrscher Ghurenias bleiben und großen Profit aus dem Handel zwischen Aventurien und Uthuria schlagen.

Zitate: „Willkommen in Ghurenia. Erlaubt mir, edle Dame, dass ich euch einen Teil meiner Insel zeige.“

„Einst wird Ghurenia der wichtigste Hafen des Südmeers sein. Wichtiger als Hôt-Alcm, wichtiger als Sylla oder Charypso. Wir werden vielleicht nicht Al'Anfa übertreffen, aber gewiss Brabak.“

„Du sagst es gibt hübschere Frauen, Marno? Dann hast du Elas Schönheit noch nicht gesehen. Ich will sie!“

Quotos

Eigenschaften: MU 15 KL 14 IN 16
CH 18 GE 15 FF 11 KO 14 KK 15 SO 9
LeP 35 AuP 36 MR 8 RS 3 WS 9 GS 7

Seelentier: Speikobra

Sklaventod:

INI 12+IW6 AT 18 PA 16 TP IW+5 DK N

Vorteile / Nachteile: Eisern, Herausragendes Aussehen, Wohlklang; Abergläubische 7, Krankhafte Reinlichkeit 7

Sonderfertigkeiten: Finte, Niederwerfen, Wuchtschlag (und weitere nach Ermessen)

Talente: Selbstbeherrschung 13, Betören 13, Menschenkenntnis (Südaventurien) 14 (16), Überreden 16, Überzeugen 16, Kriegskunst 12, Staatskunst 11

Ausrüstung: Sklaventod, viele Ketten und weiterer Schmuck

SHAHANE AY ZEDRAKİN, GEFALLENTE MONDSILBERWESIRA UND BELKELEL-PAKTIERERİN IM I. KREIS DER VERDAMMIS⁺

Erscheinung: Eine gut aussehende Tulamidin Mitte Dreißig, die ihr Haar zu einem Pferdeschwanz zusammengebunden hat.

Geschichte: Die in dem kleinen Dorf Zedrakin geborene Shahane erlebte durch ihr kluges Handeln und ein wenig Glück einen ungeahnten Aufstieg innerhalb der Mada Basari. Schon in jungen Jahren wurde sie zur Mondsilbersultana von Baburin, nachdem sie ihre Vorgängerin durch eine Intrige ausschaltet hatte. Durch Dimiona verführt, wurde sie zu einer der führenden Köpfe der Schleierverschwörung, floh jedoch als einige tapfere Helden ihren Sturz herbeiführten. Durch Einflüsterungen Belkelels ist sie davon überzeugt, dass sie nur noch in Uthuria zu Wohlstand kommen und sie in einer von Belkelel beherrschten Stadt zu Ansehen kommen wird.

Charakter: Vor ihrem Sturz war sie nur eitl, nun ist auch noch Verbitterung über ihren Fall dazu gekommen. Sie missgönnt jedem Erfolg und ist von Neid zerfressen.

Rolle: Shahane kann sowohl die Rolle einer potenziellen Gefahr und Verräterin an Bord übernehmen, die die Helden auf der Seereise ausschalten, sie kann aber auch erst in Uthuria aktiver werden und sich mit einigen Matrosen gegen die Helden verbünden oder die Horasier und Al'Anfaner unbemerkt korrumpern. Auch als Verbündete von Nudara eignet sie sich hervorragend.

Moral: Sie kennt keine Moral mehr. Für ihre Ziele ist sie bereit alles zu tun was notwendig ist.

Motivation: Nach ihrem Sturz war sie gezwungen zu fliehen. In allen zivilisierten Reichen Aventuriens hätte man sie gesucht, sodass Belkelel ihr leicht einflüstern konnte, in Uthuria noch einmal von vorne anzufangen.

Mittel: So gut wie keine.

Loyalität: Sie selbst, sie selbst und sie selbst.

Konfliktverhalten: Aus Kämpfen hält sie sich heraus, aber sie verstellt es, mit ihren Kräften andere auf ihre Seite zu ziehen und setzt dabei auch ihre Liebeskünste ein.

Zukunft: Die Belkelel-Priesterin wird offiziell keine Erwähnung mehr finden und steht zu Ihrer freien Verfügung.

Zitate: „Meine Herrin weiß, dass jedes Bündnis die eigene Macht stärken kann. Man muss das Bündnis nur gut und zum eigenen Vorteil wählen.“

„Ihr seid wie jene, die meinen Sturz herbeigeführt haben. Ich werde euch dafür bluten lassen.“

„Reichtum und Wohlstand – mehr wollte ich nie!“

Shahane

Eigenschaften: MU 14 KL 14 IN 15
CH 13 GE 13 FF 12 KO 13 KK 11 SO 6
LeP 36 AuP 37 MR 6 RS 0 WS 6 GS 8

Seelentier: Schakal

Säbel:

INI 12+IW6 AT 16 PA 18 TP IW6+3 DK N

Orchidee:

INI 12+IW6 AT 17 PA 15 TP IW6+1 DK H

Vorteile / Nachteile: SozialAnpassungsfähigkeit / Brünnigkeit 6, Eitelkeit 7, Neid 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Improvisierte Waffen, Finte, Waffenloser Kampfstil: Mercenario

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 10, Menschenkenntnis 18, Überreden (Lügen) 17 (19)

Paktgeschenke: Brünnigkeit erzeugen, Lamijah, Befehl des Lamijah, Dämonische Hilfe (Herbeirufung eines Muwallaraan)

Ausrüstung: Säbel, Orchidee, einfache Kleidung

TARUDU, KRIEGSFÜRST DER JUCUMAQH⁺

Erscheinung: Ein athletischer Jucumagh Mitte Dreißig, mit einem langen Bart, in den er viele Perlen geflochten hat. Er ist groß und muskulös, oder jedoch zu breit zu wirken. Seine Augen sind schwarz und mit Kohle umrandet. Seine Stimme ist leise, wenn er erregt ist hingegen laut und donnernd, geradezu angstauslösend.

Geschichte: Tarudu ist einer der größten und bekanntesten Helden der Jucumagh. Er entstammt den Teql und man sagt ihm nach, schon mehr als einhundert Männer und Frauen getötet zu haben. Für die meisten ist er eine lebende Legende, der sich vor nichts und niemanden fürchtet. Ganz alleine hat er sich bereits mit einem Khartariak angelegt und ihn vernichtet. Doch er spürt, dass seine größte Herausforderung noch kommen wird: aus dem Norden, von jenseits des Wassers.

Charakter: Tarudu ist ein Barbar. Die Bräuche seines Volkes sind ihm heilig, er würde eher sterben, als sie zu verraten. Die Helden sind ihm nicht geheuer, aber es wäre denkbar, dass er sie sowohl als Verbündete, wie auch als Eindringlinge betrachtet.

Rolle: Der legendäre Krieger der Wilden. Er gilt als unbewzungen und kann sowohl Verbündeter, als auch großer Gegenspieler der Helden sein.

Moral: Zwar ehrt er die Götter, doch glaubt er vor allem an die Macht des Schwertes. Er nimmt sich was er will: Sklaven, Waffen, Frauen. Die Götter sind mit ihm solange gewogen, wie er stark und siegreich ist.

Motivation: Exotische Frauen und Waffen der Helden könnten sein Interesse wecken, aber auch falls die Helden gegen die Khartariak ziehen oder sich als gute Handelspartner erweisen.

Mittel: Eine Großsippe mit mehr als 500 Mitgliedern ist auf seiner Seite

Loyalität: seiner Sippe

Konfliktverhalten: Wenn Tarudu kämpft, dann will er töten. Mittlerweile kämpft er auch nur noch gegen Krieger, die seiner würdig sind. Andere Kämpfte überlässt er seinen Gefolgsmenschen. Wenn er kämpft spielt er gerne mit seinem Gegner und weicht zunächst den Angriffen aus. Wird er verletzt, geht er zu einem brachialen Kampf mit Wuchtschlägen über. Er wird bei keinem Kampf aufgeben, sondern lieber sterben.

Zukunft: Tarudu wird offiziell nicht mehr erwähnt werden und steht zu Ihrer freien Verfügung.

Zitate: „Ich werde Bäume fällen und eine Brücke zu eurer Insel bauen. Dann erschlage ich eure Krieger und nehme mir eure Frauen.“

„SETZ EUCH!“

„Dein Haar ist wie das Feuer. Und wie dieses wirst du heute mein Bett wärmen.“

Tarudu

Eigenschaften: MU 19 KL 11 IN 14
CH 12 GE 17 FF 12 KO 20 KK 21 SO 8
LeP 40 AuP 42 MR 7 RS 0 WS 12 GS 8

Seelentier: Fleckpanther

Juquamaqh-Säbel:

INI 20+IW6 AT 21 PA 20 TP IW6+6 DK N

Vorteile / Nachteile: Eisern / Aberglaube 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Gegenhalten, Kampfgespür, Kampfreflexe, Klingensturm, Klingenwand, Meisterparade, Niederwerfen, Sturmangriff, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung (Schmerzen ignorieren) 16 (18), Sinnenschärfe 14

Ausrüstung: Juquamaqh-Säbel

FAIZUL ibn CHEREK⁺

Erscheinung: Ein hagerer Mann, mit Turban und grauem Bart und besonders haarigen Augenbrauen.

Geschichte: Faizul ist schon wie sein Vater und Großvater im Dienste des Auftraggebers. Er begann als Schreiber, mittlerweile jedoch ist er so erfahren, dass er auch als eine Art Schatzmeister arbeitet. Er ist ein rechtschaffener Mann, der an die Zwölfe und das Gesetz glaubt.

Charakter: Der Schreiber ist seinem Herrn absolut loyal, von seinem Wesen her aber ausgesprochen schwermüsig.

Rolle: Der Tulamide ist eine Vertrauensperson des Auftraggebers und wacht akribisch über die Ausgaben der Helden. Er soll verhindern, dass sie damit einfach abbauen, ihnen aber auch bei den Anschaffungen helfen. Während der Reise vertritt er die Interessen des Auftraggebers und dient ihm so gut er es vermag.

Moral: Für ihn zählen die Gebote der Zwölfgötter, insbesondere Nandus und Phex.

Motivation: Eigentlich will Faizul nicht nach Uthuria, aber Befehl ist Befehl (und seinen Widerwillen gegen die Reise wird er mehr als nur einmal erwähnen).

Mittel: Faizul hat zwar normalerweise nicht viel dabei, kann aber von seinem Auftraggeber mit besonderer Ausrüstung ausgestattet worden sein.

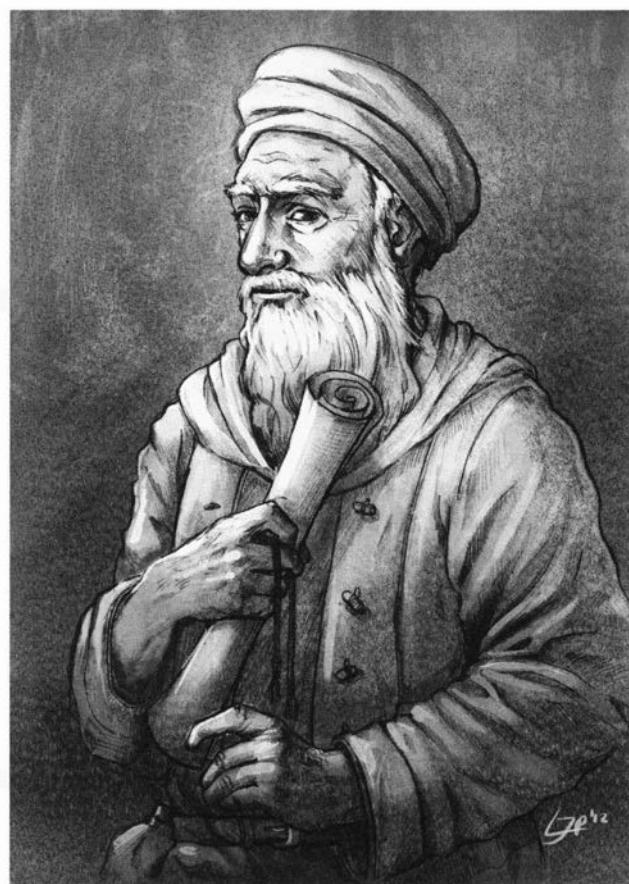
Loyalität: seinem Herren, der Mission und den Helden

Konfliktverhalten: Er wird sich nicht in Kämpfe einmischen.

Zukunft: Faizul wird offiziell nicht mehr erwähnt werden und steht zu Ihrer freien Verfügung.

Zitate: „Bei Phexens Bart! Unmöglich! Wir können uns keine weiteren hundert Gefäße mit Hylaler Feuer leisten.“ „Ich glaube nicht, dass dies im Sinne von [Auftraggeber] wäre ...“

„Mögen die Götter gnädig mit uns sein!“ (in Angesicht großer Gefahr)



Faizul ibn Cherek

Faizul

Eigenschaften: MU 16 KL 16 IN 16
CH 15 FF 15 GE 12 KO 12 KK 12 SO 8
LeP 30 AuP 32 MR 8 RS 0 WS 6 GS 8

Seelentier: Sekretär

Waffenlos:

INI 12+IW6 AT 12 PA 12 TP(A) IW6 DK H

Vorteile / Nachteile: Aberglaube 5, Geiz 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Talente: Gassenwissen 10, Menschenkenntnis 15, Überreden (Feilschen) 14 (16), Rechtskunde 14, Schätzen 15, Seefahrt 10, Handel 14

Ausrüstung: Schreibzeug, Bücher, Pergamente

ANKHSA, KEMISCHE SCHREIBERIN

Erscheinung: Eine eher unscheinbare, junge Frau mit den typischen schwarzen Haaren der Kemi und ebensolcher Kleidung.

Geschichte: Ankhsa wuchs in Khefu als Tochter eines Boron-Geweihten und einer Krämerin auf. Durch den bescheidenen Wohlstand ihrer Familie war es ihr möglich als Helferin in einem Hesinde-Tempel das Lesen und Schreiben zu erlernen.

Kurz vor der Abreise nach Uthuria machte sich Ankhsa einen Namen als Chronistin, da sie getreulich die Unruhen in H'Rabaal aufzeichnete. Vor einigen Monaten trat sie dann in die Dienste des Hauses Storrebrandt und verließ Südaventurien in Richtung Khunchom.

Charakter: Die Schreiberin ist eine kluge Frau, die über ein sehr gutes Allgemeinwissen verfügt und ihre Pflichten sehr ernst nimmt. Jedoch ist sie ängstlich und stellt sich nur ungern in den Mittelpunkt. Die Reise nach Uthuria wird ihr alles abverlangen.

Rolle: Ankhsa ist die Chronistin der Expedition und wird getreulich alles festhalten, was es zu entdecken gibt. Ansonsten kann sie die Rolle der treuen Gehilfin der Helden annehmen.

Moral: Die Götter, insbesondere Hesinde, Nandus und Boron, haben das moralische Weltbild von Ankhsa geprägt.

Motivation: Ankhsa handelt nicht aus eigenem Antrieb, denn Abenteuer sind ihr eigentlich nicht geheuer. Aber sie sieht es als Pflicht an, bei der Uthuria-Expedition als Schreiberin für Stover dabei zu sein.

Mittel: Als Schreiberin hat sie kaum erwähnenswerte Mittel zur Verfügung.

Loyalität: Ihre Loyalität gehört ihrem Dienstherr oder ihrer Dienstherrin.

Konfliktverhalten: Jeglichem Konflikt scheut die Schreiberin und wird fast immer versuchen zu fliehen. Nur wenn sie in die

Ankhsa



Enge getrieben wird, versucht sie sich zu verteidigen.

Zukunft: Ankhsa gerät zwar ab und an in Schwierigkeiten, jedoch gelingt es ihr immer wieder dem Tod zu entrinnen. Sie wird die Fahrt zurück nach Aventurien antreten und von den Ereignissen in Uthuria berichten können.

Zitate: „Oh, nein!“

„Ja, Herrin, ich werde alles notieren was Ihr und der Wilde sagt.“

„Ja, Herr, ich kann die Sprache verstehen und die Zeichen lesen. Das Alte Kemi war die Sprache meiner Ahnen.“

Ankhsa

Eigenschaften: MU 9 KL 15 IN 13

CH 13 GE 13 FF 14 KO 12 KK 11 SO 7

LeP 29 AuP 31 MR 6 RS 0 WS 6 GS 9

Seelentier: Maus

Dolch:

INI 9+|W6 AT 11 PA 11 TP 1W6+1 DK H

Ringen:

INI 8+|W6 AT 12 PA 12 TP speziell DK H

Vorteile / Nachteile: Flink, Vom Schicksal begünstigt; Angst vor Reptilien 6, Dunkelangst 6, Höhenangst 6, Raumangst 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Nandusgefalliges Wissen

Talente: Schwimmen 6, Selbstbeherrschung 5, Schriftlicher Ausdruck 14, Sprachenkunde 14

Ausrüstung: Umhängetasche, Schreibzeug (Federn, Kohlestifte, Papier-, Pergament- und Papyrus-Blätter, Tinte), Dolch, Schmuck (im Wert von 5 Dukaten), einfache kemische Kleidung

NUDARA, HOHE-PRIESTERIN DES NUMINORU⁺

Erscheinung: Eine Frau mit leichter Gewandung und einem Priesterstab. Ihre Haut ist von einer hellen, olivgrünen Farbe, ihre Augen können Furcht einflößen, wenn sie jemanden längere Zeit ansieht.

Geschichte: Schon ihr Leben lang wurde Nudara auf das Amt einer Hohepriesterin des Meeresgottes Numinorу vorbereitet. Sie wurde zur Wächterin der Essenz des langen Lebens, und erfüllte diese Aufgabe hingebungsvoll. Als die Al'Anfaner die Nunshema aufsuchten, wurden sie und Efferia Freunde. Efferia nutzte die Gelegenheit und stahl Nudara zwei ihrer drei Phiole. Seitdem zürnt sie ihr und allen anderen Aventurier. Durch Spione unter den Meerestirken weiß sie schon lange bevor die Helden die Küsten erreichen, dass sie kommen und hat Numinorу darum gebeten, sie zu ihr zu bringen. Und der Gott hat sie erhört.

Charakter: Machtbewusst, durchtrieben, angsteinflößend, aber eine verführerische Schönheit.

Rolle: Nudara ist eine der uthurischen Gegenspieler der Helden. Sie ist eine klassische Hohepriesterin einer scheinbar finsternen Gottheit, hat aber durchaus ihre Gründe, warum sie den Helden schaden will. Immerhin betrachtet sie die Aventurier als Diebe.

Moral: Die Priesterin des Numinorу sieht sich selbst als Herrscherin ihres Refugiums an. Außer anderer Hohepriester oder Herrscher akzeptiert sie niemanden auf gleicher Stufe. Sie ist durchtrieben und nur aufgrund zahlreicher Intrigen in ihrer jetzigen Position. Dennoch hält sie sich an die Gebote ihres Gottes.

Motivation: Für Nudara sind die Aventurier Ketzer. Mit Klabinto und den Al'Anfanern hat sie im Laufe der Jahre schlechte Erfahrungen gemacht und sieht in der Expedition der Helden eine Gelegenheit sich zu rächen. Zudem will sie natürlich die beiden gestohlenen Phiole wieder haben. Sie geht davon aus, dass die Helden sie haben oder zumindest mit dem Dieb unter einer Decke stecken.

Mittel: Nudara besitzt ihre karmalen Kräfte und eine erfahrene Tempelgarde.

Loyalität: Ihre Loyalität gehört ihr selbst und ihrem Gott Numinoru.

Konfliktverhalten: Obwohl sie einen feingliedrigen Eindruck macht, so ist Nudara eine passable Kämpferin, die sich jedoch nie in die erste Reihe eines Kampfes stellen. Viel lieber wirkt sie ihre Liturgien aus der zweiten Reihe und versucht so ihrer Tempelgarde beizustehen.

Zukunft: Nudara wird nach den Ereignissen in diesem Abenteuer nicht mehr offiziell in Erscheinung treten.

Zitate: „Ihr elenden Hellhäutigen. Ich werde euch im Namen Numinorus bestrafen.“

„Wie konnte sie mich nur verraten? Ich habe ihr vertraut.“

„Das Meer wird euer kaltes Grab werden und die Fische euch eurer Fleisch von den Knochen nagen.“

Nudara

Eigenschaften: MU 15 KL 17 IN 16

CH 17 GE 14 FF 11 KO 13 KK 12 SO 9

LeP 25 AuP 30 KaP 55 MR 11 RS 0 WS 7 GS 8

Seelentier: Rochen

Priesterstab:

INI 12 AT 13 PA 17 TP 1W6+3 DK S

Vorteile / Nachteile: Altersresistenz, Gut Aussehend, Hohe Magierresistenz (2), Arroganz 10, Rachsucht 8

Sonderfertigkeiten: Kultkunde (Nunshema, Rizzo, Jucumagh, Owangi)

Talente: Schwimmen 16, Selbstbeherrschung 14, Sinnenschärfe 11, Götter/Kulte (Meeresgötter) 14 (16), Magiekunde 10, Liturgiekenntnis 14

Liturgien: Begehen der Heiligen Wasser, Numinorus Fessel, Tiergestalt (Robbe)

Ausrüstung: Priesterstab, Dolch

Anmerkungen: Die Liturgien ähneln ihren aventurischen Pendants, aber gerade auch die Gesten sind teilweise recht unterschiedlich.

Numinorus Fessel

II / P / Speziell

Herkunft: Numinoru

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: 4 Aktionen

Symbol, Geste, Gebete: Die Priesterin hebt ihren Stab und ihre Hände.

Auswirkungen: Aus dem Stab lösen sich ein Wasserstrahl, der ähnlich wie eine Würgeschlange einen Gegner umschlingt und ihn so behindert. Das Opfer verliert LkP* Punkte auf AT und PA. Die Abzüge verteilen sich gleichmäßig auf beide Werte, wobei mit der PA begonnen wird. Körperliche Talente sind um LkP* erschwert, Proben auf Körperliche Eigenschaften um ein Drittel dieses Werts.

Wirkungsdauer: LkP* KR

Numinorus Fluch

VI / PP / Speziell

Herkunft: Numinoru

Reichweite: Sicht

Ritualdauer: Zeremonie

Symbol, Geste, Gebete: In einer sehr langen Zeremonie opfert die Priesterin Quallen, Rochen und Tintenfische, betet inbrünstig zu Numinoru und berichtet wen sie verfluchen will und warum.

Auswirkungen: Mittels dieser mächtigen Liturgie, die Numinoru seinen fähigsten Priestern über Träume entsendet, kann eine Priesterin eine ganze Schiffsbesatzung verfluchen. Die Verfluchten können für lange Zeit über das Meer ihr Ziel nicht erreichen. Stürme, Strudel und sogar Meerestiere halten sie auf und werfen sie ab und an sogar wieder zu dem Startpunkt ihrer Reise zurück.

Wirkungsdauer: permanent, Länge der Auswirkungen sollten anhand der LkP* bestimmt werden.



Nudara

SCHURKEN, LAKAIEN UND GENERISCHE GEGNER

Piraten (und Seeleute)

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 12
 CH 10 FF 12 GE 14 KO 12 KK 13 SO 4
 LeP 30 AuP 31 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8

Säbel:

INI 10+IW6 AT 15 PA 12 TP IW6+3 DK N

Wurfdolch:

INI 10+IW6 FK 17 TP IW+1

Rauen:

INI 9+IW6 AT 13 PA 11 TP(A) IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Balance / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Wuchtschlag

Talente: Schleichen 9, Schwimmen 10, Selbstbeherrschung 5,

Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 6, Boote fahren 10, Seefahrt 10

Erfahrene Piraten: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, Finte, MU +1

IN +1, GE +1, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Piraten kämpfen, bis sie 1/3 ihrer LeP eingebüßt haben oder eine Wunde erlitten haben, danach fliehen sie. Sie setzen mittelschwere Finten und Wuchtschläge ein (+2 bis +4), um in maximaler DK zu bleiben.

Söldner, Questadores, Seesoldaten, Wachen

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
 CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 7
 LeP 34 AuP 35 MR 5 RS 3 WS 9 GS 7

Brabakbengel:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+5 DK N

Kuslikek Säbel:

INI 12+IW6 AT 16 PA 14 TP IW6+3 DK N

Sklaventod:

INI 11+IW6 AT 15 PA 15 TP IW6+4 DK N

Wurfdolch:

INI 11+IW6 FK 18 TP IW6+1

Rauen:

INI 10+IW6 AT 15 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Leichte Armbrust:

INI 11+IW6 FK 20 TP IW6+6

Vorteile/Nachteile: Eisern; Aberglaube 7, Goldgier 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Lederrüstung oder Iryanleder etc.), Linkhand, Schildkampf I, Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag

Talente: Körperbeherrschung 8, Schwimmen 7, Selbstbeherrschung 9, Menschenkenntnis 6, Überreden 6

Erfahrene Söldner: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Meisterparade, Niederwerfen

Konfliktverhalten: Diese Gegner greifen im Normalfall nur an, wenn sie an ihren Sieg glauben. Dazu zählt eine zahlenmäßige Überlegenheit. Sobald sie weniger als die Hälfte ihrer LeP haben, versuchen sie zu fliehen oder geben auf.

Risso

Eigenschaften: MU 13 KL 13 IN 12
 CH 10 FF 12 GE 14 KO 14 KK 13 SO 5
 LeP 27 AuP 34 MR 6 RS 1 WS 7 GS 7/9*

Zackenmesser:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+2 DK H

Dreizack:

INI 11+IW6 AT 13 PA 12 TP IW6+4 DK S

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 13 PA 12 TP(A) IW6+1 DK H

Vorteile/Nachteile: Aquatisches Lebewesen**, Dämmerungs-sicht, Kälteresistenz, Natürlicher Rüstungsschutz (I); Aberglaube 7, Höhenangst 7, Lichtscheu, Landangst 8

Sonderfertigkeiten: Kampf unter Wasser, Aufmerksamkeit, Finte

Talente: Schwimmen 14, Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Risso: AT/PA +2/2, LeP +3, AuP +4, MR +2, MU +2, GE +1, KO +1, KK +1, Gezielter Stich, Kampfreflexe

Konfliktverhalten: Gegenüber Landbewohnern kämpfen Risso gerne aus dem Hinterhalt (**WdS 78**).

*Land/Wasser

**Im Wasser erhalten Risso einen Bonus von +2 auf GE. Sie kön-nen nur kurze Zeit (IW20+10 Stunden) an Land ohne Benetzung ihrer Haut überleben. Alle Anstrengungen an Land kosten sie die doppelte Menge an AuP.

Marus

Eigenschaften: MU 14 KL 10 IN 12
 CH 10 FF 11 GE 13 KO 15 KK 14 SO 4
 LeP 34 AuP 36 MR 8 RS 2 WS 10 GS 8

Schwanzschlag:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP(A) 2W6+4 DK H

Schwanzstachel:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+3 DK H

Biss:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+5 DK N

Maru-Säbel:

INI 11+IW6 AT 16 PA 13 TP IW6+3 DK N

Maru-Axt:

INI 10+IW6 AT 16 PA 12 TP IW6+6 DK H

Vorteile/Nachteile: Balance, Beidhändig, Dämmerungs-sicht, Eisern, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen (Gebiss, Schwanz), Schnelle Heilung II; Blutrausch, Raubtierge-ruch, Schwache Arme*

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Biss, Schwanzschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Marus: AT/PA +3/+1, LeP +5, AuP +3, MU +2, KO +1, KK +2, Niederwerfen, Sturmangriff

Konfliktverhalten: Marus kämpfen wild und festentschlossen und fliehen unter normalen Umständen nicht. Oft verfallen sie in Blutrausch. Solange sie sich kontrollieren können, greifen sie ihre Gegner mit Wuchtschlägen (+1 bis +4) an.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Marus sich gerne mit Maru-Lederrüstungen (3/2) oder Maru-Plattentrüstungen (4/3)

*Nachteil Schwache Arme: Nach jeder 10. Ununterbrochenen Ak-tion eines Arms ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen.

Achaz

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 15
CH 12 FF 11 GE 13 KO 14 KK 13 SO 5
LeP 29 AuP 31 MR 7 RS 2 WS 7 GS 8

Keule:

INI 11+IW6 AT 14 PA 14 TP IW6+5 DK N

Vorteile/Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Richtungssinn / Dunkelangst 6, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten (Singen, Stimmen imitieren, Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen 1 (PA 10), Kampfflexe, Schwanzschlag, Überrennen, Wuchtschlag

Erfahrene Achaz: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +2, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: Die Achaz Uthurias sind wesentlich angriffsutiger als ihre aventurischen Pendants – aber sie sind auch Barbaren. Sie greifen eher unkontrolliert und ungeordnet an und fliehen erst, wenn die Hälfte von ihnen erschlagen wurde. Meist sind sie in Gruppen von 2W+2 Achaz unterwegs.

Utulu, Uturu, Waldmenschen und Jucumagh

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 13
CH 12 FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 4
LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 0 WS 7 GS 8

Speer:

INI 11+IW6 AT 14 PA 12 TP IW6+3 DK S

Waffenlos:

INI 10+IW6 AT 14 PA 13 TP(A) IW6+1 DK H

Kurzbogen:

INI 11+IW6 FK 18 TP IW6+4

Blasrohr:

INI 11+IW6 FK 16 TP IW6+1

Vorteile/Nachteile: Hitzeresistenz; Aberglaube 7, Meeresangst 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Stammeskrieger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, GE +2, KO +1, KK +1

Konfliktverhalten: Stammeskrieger nutzen jeden Vorteil der sich ihnen bietet. Sie haben keine Probleme in Überzahl (**WdS 58**) aus dem Hinterhalt (**WdS 78**) mit vergifteten Waffen anzugreifen. Sobald mehr als die Hälfte von ihnen eine Wunde erlitten hat oder die Hälfte ihrer LeP verloren haben, versuchen sie zu fliehen.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Owangi-Stammeskrieger sich gerne mit Uburu-Rüstungen (2/2). Jucumagh hingegen mit Jucumagh-Westen (1/1).

Schwarzoger

Eigenschaften: MU 19 KL 10 IN 12
CH 7 FF 10 GE 11 KO 20 KK 25 SO 5
LeP 45 AuP 40 MR 1/8 RS 2 WS 10 GS 10

Keule:

INI 12+IW6 AT 12 PA 7 TP 3W6+6 DK N

Stachelkeule:

INI 11+IW6 AT 12 PA 7 TP 3W6+7 DK N

Wurfkeule:

INI 12+IW6 FK 17 TP 2W6+4

Faust:

INI 12+IW6 AT 12 PA 7 TP(A) 2W6+5

DK HN



Schwarzoger

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaube 8

Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Erfahrene Schwarzoger: AT/PA +3/+2, LeP +7, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag

Konfliktverhalten: Schwarzoger schleichen sich gerne an ihre Opfer an oder verstecken sich und warten auf eine günstige Gelegenheit. Sie gehen planvoll vor und fliehen nur, wenn die mehr als die Hälfte von ihnen besiegt wurde.

Besonderheiten: Zusätzlich verstärken Schwarzoger sich gerne mit Uburu-Rüstungen (2/2). Oger gelten als große Gegner

Nanshemu-Kultgardisten

Achaz

Eigenschaften: MU 14 KL 11 IN 14
CH 10 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13 SO 7
LeP 31 AuP 31 MR 7 RS 4 WS 9 GS 8

Nanshemu-Schwert:

INI 11+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+5 DK N

Vorteile/Nachteile: Dämmerungssicht, Eisern / Arroganz 8, Lichtscheu

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag

Erfahrene Achaz: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +2, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: Sie folgen ohne zu Zögern den Befehlen ihrer Hohepriesterin.

DIE MEISTERPERSONEN im ÜBERBLICK

In diesem Band werden die Helden auf eine sehr große Zahl von Meisterpersonen treffen, so dass Ihnen die folgende Aufstellung behilflich sein wird, alle Einträge der Personen zu finden. Dabei sind nicht nur die wichtigsten Handlungsträger aufgelistet, sondern alle erwähnten Personen, so dass Sie diese schnell im Abenteuer finden können.

Beschrieben ist ebenfalls stichpunktartig ihr Aussehen. Zudem finden Sie auch kurze Informationen und Beschreibungen, damit Sie diese sofort griffparat haben.

Ein * markiert Personen, die nach dem Abenteuer Schleieranz nicht wieder offiziell in Erscheinung treten. Ihr weiteres Schicksal liegt in Ihren Händen. Ein (*) bedeutet, dass eine der beiden Personen überleben soll, die andere Person spielt keine weitere Rolle nach An fremden Gestaden.

WICHTIGE PERSONEN

Amira Honak 18, 24, 72ff., 114, 130, 131

Ankhsa
(27, zurückhaltende, ängstliche junge Frau) 37, 52, 141

Diago Klabinto 76, 137

Faizul 26, 140

Indira Burbaykos dell'Andustra 15, 136

Lucan Queseda 131

Nudara* 141

Mariella Niniviea alias Salamandra Frynn 13, 41, 44ff., 62ff., 114, 133, 134

Quotos 13, 60, 76–80, 137, 138

Raskir* 73–80, 100, 114, 132, 133

Stover Regolan Stoerrebrandt vor allem 133

Shahane ay Zedrakin* 36, 139

Tarudu* 81, 100, 104, 139, 140

Velvenyo Morales 8, 9, 16, 17, 24, 45, 95, 135, 136

PEBEPERSONEN

Adian Kamaris*
(69, Alchimist vom Bund des Roten Salamanders) 65

Adlim ibn Charadar*
(34, blondgefärbter Bart, blumige Sprache, gutaussehend) 36

Aldare Casibelli* (28, Direktorin des Crongefängnisses, eine harte Frau, die keine Gnade kennt) 55

Aldare Fidayon 15

Amir Honak 6, 16, 17, 25, 27, 74, 116, 130, 132

Arischa ash'Ankra alias Alaya Jerisethsunni*
(26, gut aussehende Saboteurin und Meuchlerin) 44

Aschanka Malefsunni* (24, schwarze Haare, leise Stimme, arbeitet gerne mit Blutegeln) 37

Bafonga* (30, Stammeskrieger der Kannibalen, isst gerne hellhäutige Menschen) 55

Borondria 18

Caviara ya Dergamon 16

Chereb ben Raschman* (62, weißer Bart, jeder Satz von ihm klingt philosophisch, lacht gerne) 38

Choratillal* (Leviatan, Herrscher der Achaz) 55, 56

Coragon Kugres 17

Cormin Firunkis (34, liest gerne jedes Buch, das er in die Hände bekommt, liebt Dispute) 37

Daria ya Dergamon (35, Verwandlungsmagierin aus Kuslik, skrupellose Forscherin) 15, 16, 105, 114

Darion Pulverberg*
(42, grauer Bart, muskulös, angenehme Stimme) 36

Della* (28, schwarze lange Haare, angenehmer Geruch nach Pfirsich, gibt sich als Chorhoperin aus) 43

Die große Getigerte* (50, Häuptling der Katzen) 68

Dioptus aus Zwerch* (34, kleinwüchsrig, spricht leise, verliebt in seine Messgeräte, pedantisch) 36, 73ff., 136

Djerkem*
(40, Aldares Mann, noch grausamer als sie) 55

Dorlean der Schwarze*
(66, Brabaker Magier, freundlich, will aber keine Einmischung in seine Forschung) 62

Efferdan ui Bennain 9, 19

Efferia Rindbeck 8, 10, 16, 25, 51, 96, 103, 11, 115, 136, 141

Ela 13, 37, 138

Eliadora von Gareth* (22, hübsches Gesicht, blondes Haar zum Pferdeschwanz gebunden, strahlendes Lächeln, gezupfte Augenbrauen) 37

Elikara von Brabak* (55, dicklich und fältig)	38	Kaskor Du Berilis*		
Emilio Sandfort	30	(45, Brabaker und Besitzer der Insel)	61, 62	
Enarr	80ff.	Kermol* (38, groß und breit, fettige Haare bis zu den Schultern, Brandnarben)	36	
Eolan IV. von Berlinghan	15	Kron der Chorhopter*		
Erenius von Kustramaga*	(44, Piratenkapitän, eiferdgläubig, aber auch grausam)	55, 56		
(51, lichtes Haar, hager, beim Reden benutzt er viele Fremdworte aus dem Bosparano)				
Ereon Ganaches	38	Khadan Horas	27	
Erl Swafnirson* (76, Thorwaler, der vor mehr als 30 Jahren hier strandete und nie das Glück hatte, entdeckt zu werden, dem Wahnsinn nahe)	78	Khadil Okharim	39	
Gerio	52	Kirla Pfirsischfang (43, dralle Wirtin der Taverne, die ihre Angestellten auch vermietet)	56	
Gerion Geraucis*	(40, trägt Glücksamulette, große Nase)	36	Krizach* (Schamane der Chi'Rtsa, bevorzugt die magische Beherrschung von Warmblütern)	54
Geron Marilon*	38	Lasabella Cordovana (31, Bürgermeisterin von Nova Aurandis, eine ehemalige Geliebte des Entdeckers Jacomo, liebes hungrig, aber auch gutmütig)	56	
(41, schnig, grauer Bart, Narben am ganzen Körper)		Lessandro ya Strozza	15, 113	
Goldo Paligan, genannt Der Großartige	16, 17, 27, 114	Leta Sjenskoje*		
Grikrug* (klein, fast schon tonnenförmig, quakt ständig, wenn er nicht zu tun hat)	69, 70	(26, hübsches Gesicht, bornischer Akzent, lüstern)	37	
Hakim ibn Ruolloh*	24	Lutu	6, 117	
Harika von Bethana	9, 45	Marchesca Karinor (27, Botschafterin Al'Anfas)	16, 17	
Hasna ibn Turek*	38	Martha*	63, 116	
(45, Glatze, Augen wirken stechend)		Marusa* (23, ein Sklavenmädchen)	61, 62	
Ha-wa-Lu* (32, dicklich und fältig)	38	Merion von Chetoba*		
Hey-Mo-Mu* (33, Utulu, krauses Haar, ein Finger der linken Hand fehlt, spricht schlecht Garethi und Tulamidya)	37	(55, horasischer Großwildjäger, leicht überheblich)	57	
Imát Veser'thep*	55	Muzzek*		
(67, Boron-Geweihter, gutmütig und hilfsbereit)		(12, liebliches Gesicht, zarte Hände, lischt ein wenig)	24	
Jacomo Aurandis	56	Nandora ya Strozza	15	
Jardas Sohn des Ungrosch*	38	Nebib al'Plane*		
(103, rundlich, meckert über alles und jeden)		(56, dicklich, Despot mit merkantilem Interesse, verantwortlich für die Vertreibung der Utulu)	54	
Kahuru	54	Norger	52	
Kalim und Sarik*	37	Nurulus aus Chatal*		
(8 und 10, sehen sich ähnlich, schmächtige Burschen)		(70, Efferd-Geweihter, ist aus Prinzip immer gegen Dorleans Pläne und hofft somit auf einen Ausgleich, verkündet oft den Weltuntergang)	62	
Karajin von Muzarek*	38	Nutamara* (45, Schamane und Häuptling der Ruwangi, sehr misstrauisch Fremden gegenüber, opfert gerne deren Haar seinem Feuergott Horunu)	64	
(34, langes, offenes Haar, stetig grinsend, helle Haut)				

●baran	8, 12, 26, 116–118	
●derin du Metuant	10, 12, 16, 17, 27, 112, 114, 135	
Ohrloser Pyr* (34, hässlicher Mörder aus Brabak, derzeit Zwangsarbeiter)	65	
Orino K'Hestofer (34, Boron-Geweiheter, ängstlich, aber mit Visionen gesegnet)	16, 17	
Partha*	63, 116	
Pelleas von Pailos (38, berühmter Krieger)	15, 16, 95, 104	
Persiphone von Rethis*		
(41, einäugig, maskulin gebaut)	36	
Pervalia ya Terdilion	15, 16, 113	
Praionor di Balligur	18	
Prasi Melekmar	36	
Qadir Munjid al'Thamir	39, 40	
Rafaelo Delazar		
(40, Anführer der Basalträume, hart und unnachgiebig, ein Enkel des Rondigo Delazar)	16, 17, 105	
Rahjadez Salmoranes*		
(25, wirkt etwas zerstreut, verlegt gerne Sachen)	38	
Ralaian Pechsieder	14	
Ranabo	6, 12	
Raz'Sar*		
(Häuptling der Zzzzz, versklavt gerne Menschen)	54	
Remago Vaspari (37, Agent der Hand Borons, tarnt sich als Geschützmeister)	15, 16	
Rhazzazor	8	
Rico al'Plâne*		
(34, Sohn des Inselherrschers, ein Scheusal)	54	
Rikan* (ein alter Kriegerpriester der Rondra)	61	
Ruban Dhachmani, genannt Der Rieslandfahrer	15, 29, 36, 39, 41, 42	
Salamon ibn Dafar	19	
Salpikon Savertin	19	
Selo Kulibin	23, 42	
Sephira Eisenlieb	19	
Setepen Eroet* (33, Bürgermeister von Morek, machtlos und Spielfigur der Piraten)	55	
Shantalla Karinor	17, 27	
Shenny Kulibin	42	
Siberius Bramstetter	15, 16, 20, 27, 46, 136	
Siminja al'Fenneqil	19	
Siray Hammerfaust		
(25, Thorwalerin und Freundin der Risso)	67	
Sjadjana von Chorhop*		
(40, schimpft ständig, Goldzahn, Narbe am Kinn)	36	
Solphan Charazzar* (Forscher und Ungeheuer)	61	
Sybia von Zorgan	19	
Tafika* (22, kurze Haare, lächelt immer)	24	
Tar Honak	13, 69, 74, 134	
Than-Uthorr	82ff.	
Timoran von Bethana*		
(51, grauer Bart, laute Stimme, rezitiert viel und gern)	37	
Torgel Sorgenson*		
(50, einarmig und -beinig, stets übelgelaunt)	37	
Trallop Gorge	19	
Viburn aus Perricum* (42, unersetzer Streuner)	44	
Waldron der Jüngere (12, Wilburs Neffe)	67	
Waldron Zenkauskas* (82, General-Gouverneur)	67	
Wilbur Zenkauskas (44, Sohn Waldrons)	67	
Wildron Zenkauskas (21, Wilburs Sohn)	67	
Zulhaminja saba Zulyoya*		
(19, wirkt mädchenhaft, übermüdig)	38	





UTHURISCHE FAUNA

Nachfolgend finden Sie Informationen über uthurische Tiere, die in der Gegend leben, an deren Küste die Helden gelangen.

RIESENFAULTIER

Über 3 Schritt lang und mit einem unstillbaren Hunger gesegnet, bahnt sich das Riesenfaultier durch den uthurischen Dschungel. Gefährlich wird es vor allem dann, wenn es sich durch die Anwesenheit von Menschen gestört fühlt.

Riesenfaultier

Biss:

INI 6+IW6 AT 11 PA 8 TP 2W6+5 DK H

Klauen:

**INI 6+IW6 AT 13 PA 8 TP IW6+7 DK HN
LeP 50 AuP 60 MR 8/10 RS 3 WS 12 GS 4**

Beute: 60 Rationen Fleisch (ungenießbar), Fell wertlos

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (6), großer Gegner

Konfliktverhalten: Riesenfaultiere betrachten Menschen als potenzielle Bedrohung und greifen sie an, sobald sie sich auf 7 oder weniger Schritt nähern. Sie kämpfen, bis ihre LeP unter 20 gefallen sind und versuchen anschließend zu fliehen.

RIESENGÜRTELTIER

Noch größer als das Riesenfaultier ist das uthurische Gürteltier. Es ist extrem dumm, kennt keine Furcht und versucht alles zu fressen, was nicht größer als es selbst ist. Allerdings ist es nicht so schnell, trotz seines gigantischen Umfangs.

Riesengürteltier

Klauen:

INI 8+IW6 AT 10 PA 8 TP IW6+6 DK HN

Schwanz:

INI 8+IW6 AT 12 PA 8 TP IW6+8 DK NS

Überrennen:

**INI 8+IW6 AT 11 PA 8 TP 3W6+2 DK NS
LeP 60 AuP 80 MR 10/12 RS 6 WS 10 GS 6**

Beute: 120 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: sehr großer Gegner

Konfliktverhalten: Riesengürteltiere drohen zunächst allen größeren Wesen, die sich bis auf 10 Schritt an sie heranwagen. Sollten die Wesen länger als 10 KR innerhalb des Radius bleiben, so greifen sie sie an. Riesengürteltiere kämpfen bis zum Tod, da sie nicht sonderlich intelligent sind.

BLEICHE RÜSSELSPINNE

Die Rüsselspinne besitzt einen hundsgroßen Leib, der dicht behaart ist. Über der Mundöffnung kringelt sich ein Rüssel, den die Spinnen ausfahren kann und der ihr zur Eiablage in Körper von fremden Wesen dient. Bei den Einwohnern Uthurias ist die Rüsselspinne gefürchtet und wird als eine finstere Kreatur böser Mächte angesehen.

Bleiche Rüsselspinne

Rüsselstachel:

**INI 8+2W6 AT 12 PA 4 TP IW6+2* DK HN
LeP 16 AuP 30 MR 8 RS 2 WS 6 GS 7**

Beute: 1 Ration Fleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (6)

Konfliktverhalten: Rüsselspinnen versuchen Wärmblüter zu stechen, um ihre Eier über den Rüsselstachel abzulegen. Bei einer 1 und 2 auf dem W6 ist eine Rüsselspinne gerade in der Lage, Eier abzulegen und wird versuchen aus einem Hinterhalt anzugreifen.

*Sobald eine Rüsselspinne SP verursacht, hat sie Eier in die Wunde abgelegt. Die Eier können mit einer Heilkunde Wunden-Probe +4 entfernt werden. Bei Misslingen erleidet der Patient weitere IW3 SP.

Nach IW6 Tagen schlüpfen die Spinnen und verlassen die Wunde.

Dies löst nach einer gescheiterten MU-Probe bei Patienten eine 2W6 Tage andauernde Schlechte Eigenschaft Angst vor Spinnen 10 aus.

FLECKPANTHER

Dic verbreitete Raubkatze des uthurischen Nordens ist der Fleckpanther. Das Tier ist ein schneller und aggressiver Jäger, greift Menschen jedoch nur selten an und wird ab und an von Wangi und Jucumagh als Haustier gehalten. Gegenüber echsischen Wesen kann der Fleckpanther jedoch in Raserei verfallen – offenbar besteht eine alte Feindschaft zwischen ihm und allen Echsenrassen.

Fleckpanther

Tatze:

INI 14+IW6 **AT** 15 **PA** 14 **TP** IW6+4 **DK H**

Biss:

INI 14+IW6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** IW6+6 **DK H**

LeP 60 **AuP** 30 **MR** 5 **RS** 6 **WS** 7 **GS** 17

Beute: 30 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Anspringen, Hinterhalt (2), Raserei, Verbeißen

Konfliktverhalten: Der Fleckpanther ist ausgesprochen intelligent und seine Klugheit reicht an die meisten Vertrautentiere einer Hexe heran. Er wird sich von Menschen fern halten, wird er jedoch in die Enge getrieben, greift er an, bis sich eine Chance zur Flucht bietet.

SÄBELZAHNEICHHÖRNCHEN

Diese absolut friedliebenden Tierchen sehen wie gewöhnliche rote Eichhörnchen aus, besitzen jedoch kleine Säbelzähne. Sie dienen den meisten Raubtieren als Nahrung, können sich jedoch in einer großen Gruppe gut verteidigen. Säbelzahnhörnchen besitzen einen Sippenbaum, den sie gegen jede Gefahr verteidigen. Unter Echsenmenschen gelten die Hörnchen als Delikatessen.

Säbelzahnneichhörnchen

Biss:

INI 18+IW6 **AT** 16 **PA** 11 **TP** IW6 **DK H**

LeP 5 **AuP** 30 **MR** 7 **RS** 0 **WS** 2 **GS** 11

Beute: 1 Ration Fleisch

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (4), Verbeißen, kleiner Gegner (At+4/PA+2), Putzig*

Konfliktverhalten: Säbelzahnneichhörnchen sind friedliebende Tiere, die meist die Beute von größeren Räubern sind. Sollte jedoch ihr Baum bedroht werden, rotten sie sich durch ein pfeifendes Geräusch zusammen (IW6+3 Hörnchen) und versuchen den Eindringling zu vertreiben. Achten Sie hierbei auf die Regel zur Überzahl **WdS 58**.

*Putzig: Wenn intelligente Wesen (außer Echsenmenschen und Personen mit dem Nachteil Angst vor Nagetieren) Säbelzahnneichhörnchen angreifen wollen, müssen sie erst eine Selbstbeherrschungs-Probe +3 ablegen, ansonsten wollen sie den kleinen Nagetieren kein Leid zufügen.



PFEILSEEIGEL

An den Stränden des Nordens sind die Pfeilseeigel zu finden. Sie sind fast so groß wie ein Hund und verschließen giftige Pfeildörnen. Sobald sie ein Opfer gelähmt haben, bewegen sie sich zu ihm und beginnen es zu verschlingen und zu verdauen – ein Prozess der etwa zwei bis drei Stunden dauert.

Pfeilseeigel

Pfeil:

INI 3+IW6 **FK** 19 **TP** IW6+1* **DK HNSP**

Verdauen: **TP:** 1 SP alle 5 Minuten

LeP 13 **AuP** 30 **MR** 13 **RS** 2 **WS** 4 **GS** 0.2

Beute: 2 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff

Konfliktverhalten: Pfeilseeigel reagieren auf alle Lebewesen bis zur Menschengröße, die sich ihnen auf 4 oder weniger Schritt nähern. Dann schießen sie ihre Pfeile ab. Das gelähmte Opfer wird verschlungen und verdaut.

*Gift: Wirkung: Lähmung / Alle körperlichen Eigenschaften halbiert; Beginn: sofort, Dauer: 3 Stunden; Stufe: 10 (tierisches Gift)

KERELO-AFFE

Diese intelligenten, allesfressenden Affen jagen Tiere wie Menschen. Sie leben in großen Meuten und jagen sogar mit Keulen. Bei der Jagd setzen sie auch gerne Wurfsteine ein oder greifen gemeinsam einen stärkeren Gegner an.



Kerelo-Affe

Kerelo-Affe

Biss:

INI 12+IW6 AT 13 PA 9 TP 2W6+2 DK H

Keule:

INI 12+IW6 AT 15 PA 9 TP IW6+5 DK N

Stein:

INI 12+IW6 FK 17 TP IW+1
LeP 25 AuP 30 MR 2 RS 1 WS 7 GS 9

Beute: 12 Rationen Fleisch (zäh)

Besondere Kampfregeln: Wuchtschlag

Konfliktverhalten: Kerelo-Affen greifen immer in kleinen Gruppen von IW3+2 Affen an. Sie fliehen, erst, wenn die Hälfte von ihnen besiegt ist.

TAPIR

Dieses seltsame Tier ist ein Pflanzenfresser, der trotz seiner Größe im Dschungel kaum wahrzunehmen ist. Es steht auf dem Speiseplan der Owangi und Jucumagh, denn das Fleisch ist besonders zart. Ein Tapir kann aber auch Menschen gefährlich werden und greift gelegentlich an.

Tapir

Biss:

INI 9+IW6 AT 14 PA 9 TP IW6+5 DK H
LeP 22 AuP 30 MR 6 RS 1 WS 6 GS 9

Beute: 18 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Tarnung*

Konfliktverhalten: Ein Tapir flieht in den meisten Fällen, in die Ecke bedrängt, verteidigt es sich jedoch mit Bissen, bis sich die Chance zur Flucht auftut. Tapire sind Einzelgänger.

*Tarnung: Um ein Tapir im Dschungel zu entdecken, ist eine Sennenschärfen-Probe generell immer um (zusätzliche) IW6 Punkte erschwert.

NEBELPARDER

Im Vergleich zum aggressiven Fleckpanther ist sein verwandter, der Nebelparder, eher scheu. Er besitzt eine magische Fähigkeit, die er unterbewusst einsetzt: Er erzeugt Nebel, den er dazu nutzt, sich ungesehen an die Beute anzuschleichen.

Nebelparder

Tatze:

INI 14+IW6 AT 15 PA 14 TP IW6+4 DK H

Biss:

INI 15+IW6 AT 14 PA 11 TP IW6+4 DK H
LeP 20 AuP 30 MR 6 RS 1 WS 6 GS 9

Beute: 25 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Anspringen, Hinterhalt (2), Verbeißen

Konfliktverhalten: Nebelparder erzeugen durch ihre magischen Kräfte Nebel, legen sich in den Hinterhalt und greifen dann mit einem Sprung an.

UGARA-SCHLANGE

Bei dieser Schlangenart handelt es sich um ein besonders großes Exemplar einer aventurischen Würgeschlange. Sie ist schwerfälliger, dafür aber auch umso kräftiger und kann mit ausgeklappten Maul sogar mühelos einen Menschen verschlingen.

Ugara-Schlange

Biss:

INI 6+IW6 AT 16 PA 5 TP IW6+S DK H

Würgen:

INI 6+IW6 AT 16 PA 5 TP KR SP DK H
LeP 30 AuP 30 MR 6 RS 2 WS 8 GS 9

Beute: 1000 Rationen Fleisch

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Verbeißen, Würgen (20), großer Gegner

Konfliktverhalten: Ugara-Schlangen suchen sich ein Opfer aus und versuchen es zu Beißen und anschließend zu verschlingen.

WEITERE TIERE

Folgende Tiere leben sowohl in Aventurien als auch in Uthrias Norden (Verbreitung ähnlich wie in Aventurien):

- Affen (Kleinaffen, Otan-Otan, Riesenaffen)
- Ameisen (Riesenameisen, Termiten)
- Antilopen (Al-Kebir, Halmar)
- Asseln (Pei-Pei)
- Blutfische
- Brabacudas
- Egel (Riesenspringegel, Sumpfegel)
- Elefanten (Brabaker, Zwergelefant)
- Fischechsen
- Fledermäuse (normale und Riesenfledermäuse)
- Flugechsen
- Gürtelechsen
- Hornechsen
- Katzen (eine seltene Variante der Cha ay Zhamorrah)
- Krokodile (Riesenkaiman, Alligator)
- Kröten/Frosche/Lurche
- Morlus
- Nashörner (Woll, Warze)
- Panther und Geparden
- Panzerechsen
- Ratten (alle)
- Riescnalken
- Riesenamöben
- Schlangen (Blattkopfotter, Klapperschlange, Nesselviper, Palmviper, Speikobra, Würgeschlange)
- Schlinger
- Skorpione (außer Maraske)
- Spinnen (außer Smaragdspinne)
- Strauße
- Sumpfechsen



UTHURISCHE FLORA

Die Pflanzenwelt des Südkontinente unterscheidet sich in weiten Teilen erheblich von dem Aventuriens. Gerade im nördlichen Dschungel Uthuriens gibt es unzählige Pflanzenarten.

Sie finden hier einige ausgewählte Gewächse der Region, insbesondere jene, die für die Helden interessant sein könnten, sei es als Heilpflanze, Gift oder sogar Gegner. Ergänzend dazu eine Liste mit aventurischen Pflanzen, die ebenfalls hier wachsen.

RAUBPFLANZE

Diese magische, fleischfressende Pflanze ist ein tagaktiver Jäger. Von der Gestalt her gleicht sie einem Wolf oder Wildhund, auch ihr Jagdverhalten ist ähnlich. In kleinen Rudeln lauert sie verborgen hinter anderen Schlingpflanzen, sonnt sich und schlägt erst bei lohnender Beute zu. Im Magen des Wesens befindet sich eine sehr starke Säure, die von verschiedenen Eingeborenen gerne für ihre Schmucknarben benutzt wird. Während der Nacht ist die Raubpflanze inaktiv und schlägt ihre Wurzeln in die Erde.



Raubpflanze

Raubpflanze

Biss:

INI 12+IW6 AT 14 PA 8 TP IW6+4 DK H
LeP 20 AuP 40 MR 10/12 RS 0 WS 7 GS 10

Beute: 2 Rationen Pflanzen, Magensäure (3 Dukaten)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Hinterhalt (6), Verbeißen, Niederwerfen (2)

Konfliktverhalten: Raubpflanzen greifen meistens in Rudeln zu IW3+2 an. Sie stellen in den meisten Fällen einen Hinterhalt und greifen nur während am helllichten Tag an.

SANDPILZ

An den Stränden Uthuriens kann man diesem Wesen begegnen. Seine extrem langen Wurzeln werden zur Jagd verwendet, Mit ihnen versucht der Pilz, verborgen unter dem Sand, sich an sein Opfer heranzuschleichen und es dann urplötzlich zu ergreifen und zu seinem Maul zu ziehen.

Sandpilz

Tentakel:

INI 10+IW6 AT 13 PA 5 TP IW6+5 DK HNS

Maul:

INI 10+IW6 AT 14 PA 3 TP 2W6+4 DK H
LeP 30 AuP 40 MR 11 RS 0 WS 7 GS 8/0*

Beute: 14 Rationen Pflanzen

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (8), Niederwerfen (2), Umklammern

Konfliktverhalten: Der Sandpilz wird aus dem Hinterhalt angreifen und seine Tentakel erst kurz bevor sie zuschlagen enthüllen. Sein Ziel ist es, ein Opfer zu umklammern und zu seinem Maul zu ziehen, wo es dann mit zahnartigen Ausbuchtungen zer

malmt und gefressen werden soll. Der Pilz kämpft bis zu seinem Tod.

* Tentakel/Maul

KUOLO-KÜRBIS

Der Kuolo-Kürbis ähnelt dem gewöhnlichen aventurischen Kürbis, hat aber eine dunkelrote Farbe.

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Nördlicher Dschungel

Bestimmung: +2

Ernte: Boron bis Phex

Grundmenge: 1W6 Kürbisse

Dosis und Wirkung: Der Kuolo-Kürbis ist nicht nur sehr schmackhaft und sättigend und dient vielen Lebewesen Norduthuriens als Nahrungsmittel, der ausgehöhlte Kürbis dient auch der Aufbewahrung von Wasser, da seine Hülle viele Jahre lang hält ohne zu verfaulen.

Haltbarkeit: IW6+3 Jahre

Preis: 5 Heller

WEITERE PFLANZEN

Folgende Pflanzen wachsen sowohl in Aventuriens als auch in Uthuriens Norden (Verbreitung ähnlich wie in Aventuriens):

- Arganstrauch
- Blutblatt
- Boronie
- Boronsschlinge
- Egelschreck

- Finage
- Ilmenblatt
- Kairan
- Kukuka
- Lotos (alle Varianten außer grauer Lotos)
- Mirhamer Seidenlian
- Orazal
- Rattenpilz
- Sansaro
- Schleichender Tod (Droge; feucht)
- Vragieswurzel
- Würgedattel

UTHURISCHE KRAUKHEITEN

Panther-Fieber (7)

Verlauf: Zwei Tage nach der Ansteckung geht es dem Kranken zusehends schlechter. Zunächst wirkt das Fieber zwei Tage lang wie eine üble Erkältung, ab dem dritten Tag bricht dann ein starkes Fieber aus und schwächt den Kranken. Sollte der Erkrankte nach 14 Tagen noch leben, geht das Fieber innerhalb von zwei Tagen komplett zurück. Am Panther-

Fieber kann man nur einmal im Leben erkranken, danach ist man dagegen immun.

Dauer: 2 Tage / 14 Tage

Schaden und Folgen: Am ersten und zweiten Tag erlöstet man 1W3 SP, ab dem dritten Tag bis zum 14 Tag 1W3 + 1 SP und jeden Tag verliert der Kranke einen Punkt auf alle seine körperlichen Eigenschaften bis zu einem Minimum von 6. Nach dem 14 Tag regenerieren sich die verlorenen Eigenschaftspunkte innerhalb von 2 Tagen vollständig.

Am Ende muss der Genesene eine KO-Probe (+ Giftstufe und modifiziert durch Resistenzen und Immunitäten) ablegen, bei deren Misserfolg er permanent 1 Punkt auf alle körperliche Eigenschaften verliert, bis er das Pentora-Kraut isst. Ursachen: Aufenthalt von Nicht-Uthurern im uthurischen Dschungel (10% nach 7 Tagen, Wurf sollte nur einmal durchgeführt werden), Nähe eines Kranken (20%)

Behandlungen: Ruhe und ein trockenes Klima reduzieren die SP bei jedem Wurf um 2.

Gegenmittel: Es gibt noch kein bekanntes Gegenmittel, aventurische Heilkundige werden aber im Lauf der nächsten Jahre herausfinden, dass eine uthurische Pflanze namens Pentora das Fieber besiegen kann. In diesem Abenteuer kennen nur einige Schamanen der Jucumagh das Pentora-Kraut.

REGELN

UTHURISCHE SPRACHEN UND SCHRIFTEN

Eines der größten Probleme der aventurischen Entdecker wird die Verständigung mit den uthurischen Bewohnern sein. Die Uthurier sprechen keine den Helden geläufige Sprache, allenfalls können sie manchmal deren Ursprung (wie im Falle der Juquimagh) errahnen. Dabei ist es keineswegs schwer, einige Wörter einer fremden Sprache zu erlernen. Will man jedoch komplexere Gespräche führen, so dauert es wesentlich länger, sich das entsprechende Vokabular anzueignen. Für jeden Punkt des TaW in der neuen Sprache müssen AP gezahlt werden und es dauert so viele ZF, wie es AP kostet (WdS 162ff.).

Beachten Sie bitte auch, dass alle Sprachen, die nicht aus der gleichen Sprachfamilie wie die Mutter- oder Zweisprache des Helden stammen, eine Spalte teurer zu erlernen sind (WdS 31/32). Dementsprechend dauert es durchaus länger, bis die Helden eine der uthurischen Sprachen so gut beherrschen, dass sie sich problemlos mit den Einheimischen verstehen können. Wie gut man eine Sprache beherrschen muss, um bestimmte Sachverhalte zu verstehen und wiedergeben zu können, hängt von deren Komplexität ab. Ähnliches gilt auch für die Schriften.

MAGISCHE HILFSMITTEL

Sofern die Helden und die anderen Aventurier nicht auf ganz profane Art und Weise die Sprachen der Uthurier erlernen, können sie auch auf einige Zaubersprüche zurückgreifen, die ihnen bei der Verständigung behilflich sein können:

• Mit dem BLICK IN DIE GEDANKEN können Zauberer die Gedankengänge ihres Ziels verfolgen und so versuchen, es zu verstehen (was aber bei fremden Kulturen und andersartigen Wesen um bis zu 5 Punkte erschwert sein kann). Allerdings können sie sich ihrem Gegenüber nicht mitteilen, so dass der Zauber nur bedingt dazu geeignet ist, sich auszutauschen. Dafür ist der Spruch allerdings sehr verbreitet und viele Zauberer können ihn anwenden (LCD 47).

• Ein Elf mit dem Zauber GEDANKENBILDER kann in der Variante Kontakt sich auch anderen mitteilen, selbst wenn die Verzauberten den Spruch und die Sprache des Elfen nicht beherrschen. Diese Version ist aber nur in Elischer Repräsentation möglich, ist also meist nur eben nur den Elfen vorbehalten. In der normalen Version kann der Spruch nur zur Kommunikation mit anderen Kennern des Zaubers verwendet werden (LCD 94).

TALENTWERTE IN SPRACHEN KENNEN UND LSEN/SCHREIBEN

Sprachen: Ein TaW von 2 in Sprachen kennen reicht für grundlegende Konzepte, ab TaW 4 sind einfache Sätze möglich, ein TaW von einem Drittel der Komplexität reicht für jedes Gespräch aus, ab der Hälfte der Komplexität kann man die Sprache so gut wie viele Einheimische sprechen.

Schriften: Bei einem Lesen/Schreiben TaW von 2 kann man einzelne Buchstaben entziffern. Um kurze, einfache Sätze zu lesen oder zu schreiben, benötigt man ein Drittel der Komplexität. Hat man die Hälfte der Komplexität erreicht, kann man Gebrauchstexte flüssig lesen oder schreiben.

• Bei Kreaturen, wo die Grenze zwischen kulturschaffendem Wesen und Tier fließend ist, kann der Spielleiter auch den Zauber TIERGEDANKEN zulassen, der sich ebenfalls zu einer begrenzten (und vom Zauberer ausgehenden eher einseitigen) Kommunikation eignet (LCD 257).

• Der XENOGRAPHUS kann insbesondere bei der Entzifferung von unbekannten uthurischen Schriften helfen und eignet sich somit auch bei des Schreibens mächtigen Einheimischen als Übersetzungshilfe (LCD 289).

KARMALE HILFSMITTEL

Unter den Liturgien der Geweihten der Hesinde, des Phex, Nandus und Aves gibt es einige, die der aventurischen Expedition helfen können, sich mit den Bewohnern Uthuriens zu verständigen. Sie sind dabei sogar noch wesentlich hilfreicher als die meisten Zaubersprüche:

• Mirakel auf das Talent Sprachenkunde können dabei helfen, größere Kenntnisse über die Herkunft einer bestimmten Sprache zu erlangen (und man mag z.B. schneller herausfinden, zu welcher Sprachfamilie das Gehörte zugehörig ist).

• PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG (Grad II), eine Liturgie der Phex-, Hesinde-, Nandus- und Aves-Kirche, kann dazu dienen, mehrere Stunden eine fremde Sprache passabel zu sprechen (WdG 275).

• DER HOFTAG DER SPRACHEN (Grad IV), einer nur in der Nandus-Kirche bekannte Liturgie, ermöglicht es gar einer größeren Personengruppe miteinander zu kommunizieren, so als ob alle die gleiche Sprache sprechen würden. Vor allem bei Verhandlungen erweist sich deshalb diese mächtige Liturgie als besonders wertvoll (WdG 284).

• SCHRIFTTUM FERNER LANDE (Grad III) verleiht dem Geweihten Kenntnisse einer fremden Schrift. Dabei kann es sich auch um ein ihm unbekanntes Alphabet handeln. Diese Liturgie ist bei Phex-, Hesinde- und Nandus-Geweihten verbreitet (WdG 270).

UTHURISCHE SPRACHEN

Nachfolgend finden Sie alle wichtigen Sprachen und Schriften, mit denen es die Helden in diesem Abenteuer zu tun bekommen können. Dies sind jedoch nicht alle Sprachen des Südkontinents, sondern nur eine Auswahl:

• Dschuku, Sprache der Jucumaqh, eine zusammenge setzte Mischsprache aus südaventurischen und norduthurischen Sprachen, dazu kommen noch verschiedene Dialekte (Komplexität 14, schriftlos, gehört zur Sprachfamilie der Waldmenschen-Sprachen)

• Floßsprache, von den Tocamuyac verwendete Knurr- und Knacklaute (Komplexität 14, gehört zur Sprachfamilie der Wald-Menschen-Sprachen)

• Goropo, die primitive Sprache der Schwarzogier (Komplexität 10, schriftlos)

• Hoch-Gryphonisch, Sprache der Gryphonen und der Khartariak, verwendet das Hoch-Gryphonische Alphabet (Komplexität 21, gehört zur Sprachfamilie der Feliden)

• Khami, eine Sprache, die dem aventurischen Alten Kemi sehr ähnlich ist, verwendet die Khami-Hieroglyphen als Alphabet (Komplexität 18, gehört zur Sprachfamilie der Kemi-Sprachen)

• Mahrisch, verwendet die Mahrischen Glyphen als Alpha-

bet (Komplexität 20, Mahrische Glyphen, gehört zur Rissoal-Sprachfamilie)

• Nathani, Sprache der Nanshemu, verwendet Zhayad als Schrift (Komplexität 18, Zhayad, gehört zu Sprachfamilie Zhayad)

• Petaya, Sprache der Owangi, eine Sprache mit vielen Dialekten (Komplexität 15, schriftlos, gehört zur Sprachfamilie der Waldmenschen-Sprachen)

• Rissoal (Komplexität 20, schriftlos, gehört zur Rissoal-Sprachfamilie)

• Schwarz-Gryphonisch, Sprache der Khartariak, besteht aus Hoch-Gryphonisch, weiteren Elementen der Dienervölker und Zhayad (Komplexität 18, Hoch-Gryphonisches Alphabet, gehört zur Sprachfamilie der Feliden)

• Uthurisch, eine Handelssprache, mit Elementen aus vielen uthurischen Sprachen, sie wird vor allem von Händlern gesprochen (Komplexität 10, schriftlos)

• Z'Lit (Komplexität 17)

• Rssahh-Dra, Sprache der echischen Barbarenvölker Norduthuriens (Komplexität 12, schriftlos, gehört zur Sprachfamilie des Rssahh)

UTHURISCHE SCHRIFTEN

• Chuchas-Glyphen (Komplexität 24, Steigerung B)

• Hoch-Gryphonisches Alphabet (Komplexität 21)

• Khami-Hieroglyphen (Komplexität 21, gehört zur Sprachfamilie der Kemi-Sprachen)

• Mahrische Glyphen (Komplexität 15, Steigerung B)

• Zhayad (Komplexität 18)

NEUE KULTURKUNDEN

In dem vorliegenden Band können die Helden folgende neue Kulturkunden erlernen: *Chaz'shirr, Jucumagh, Nanshemu, Owangi*.

Kulturkunde der Risso, der Tocamuyac und einiger weiterer Völker denen man in Uthuria begegnen kann, ähneln den adventurischen Kulturen so sehr, dass dafür keine zusätzliche Sonderfertigkeit notwendig ist.

DAS FLAIR UTHURIAS

An dieser Stelle wollen wir Ihnen noch einige Medienhinweise an die Hand geben.

FILME

- Aguirre, der Zorn Gottes (1972)
- Die Abenteuer des Cabeza de Vaca (1990)
- 1492 – Die Eroberung des Paradieses (1992)
- Rapa Nui (1994)
- Der Weg nach Eldorado (2000)
- Die Söhne des Windes (2003)
- The Fountain (2006)
- Apocalypto (2006)
- Indiana Jones und das Königreich des Kristallschädel (2008)

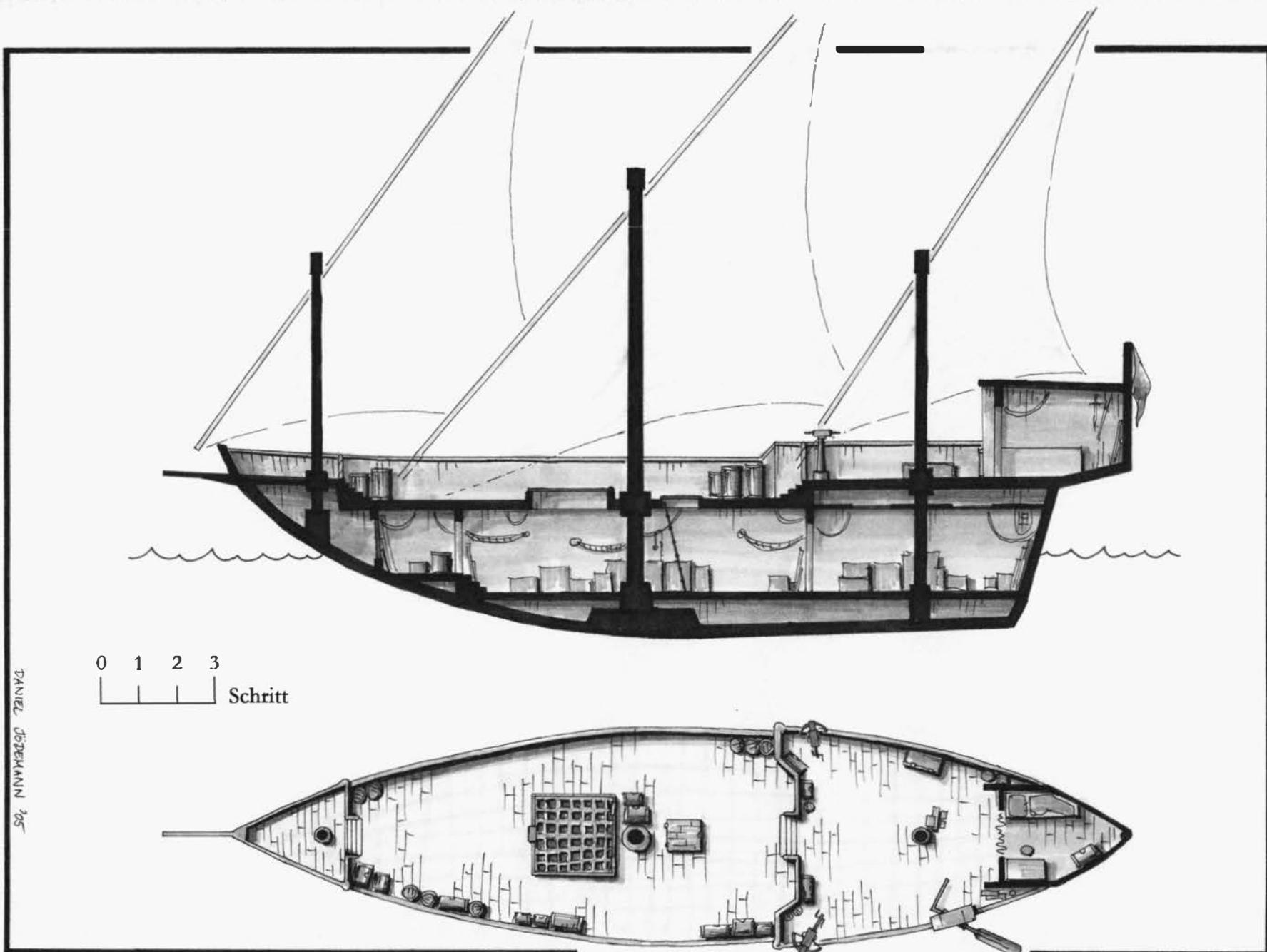
BÜCHER

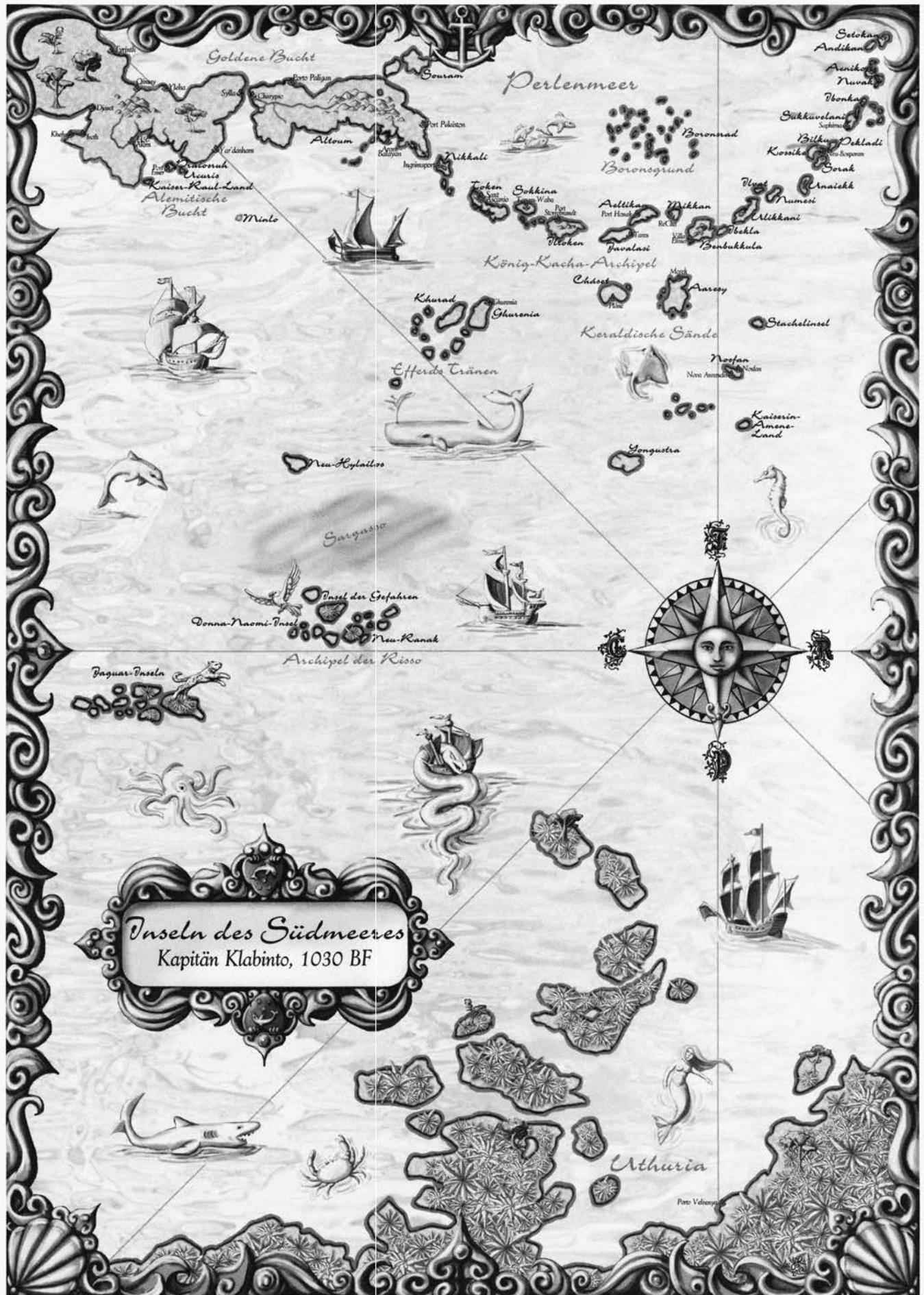
- Victor W. von Hagen: Das Reich der Inka. Kunst, Architektur, Staatswesen und Götterwelt des Reiches der Sonnenkönige, 1967.
- Cortés, Hernando: Die Eroberung Mexikos: drei Berichte an Kaiser Karl V., 1980.
- Siegfried Huber: Pizarro. Gold, Blut und Visionen, 1981
- Wolfram zu Mondfeld: Blut, Gold und Ehre: die Konquistadoren erobern Amerika, 1981.
- Wolfgang Hohlbein: Indiana Jones und das Gold von El Dorado, 1991.
- Max Zeuske: *Die Conquista*, 1992.
- Isabel Allende: Die Stadt der wilden Götter, 2003.
- Michael Wood: Conquistadors, BBC Books, 2010.



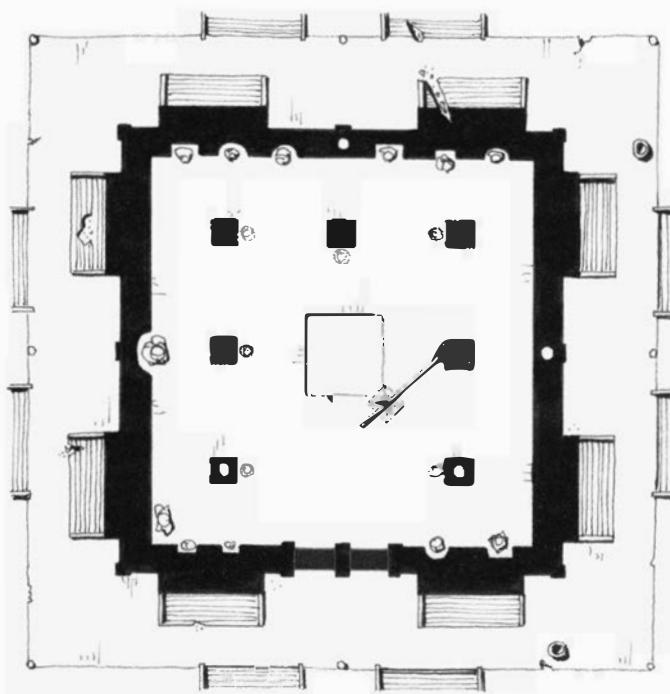
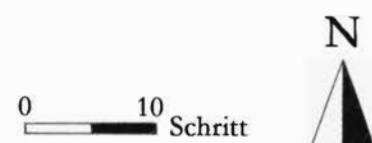
Handouts

I55

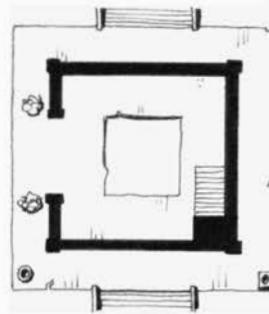




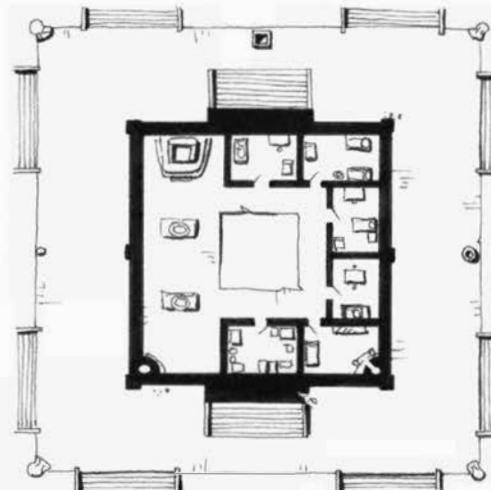
DER SCHWARZE TURM



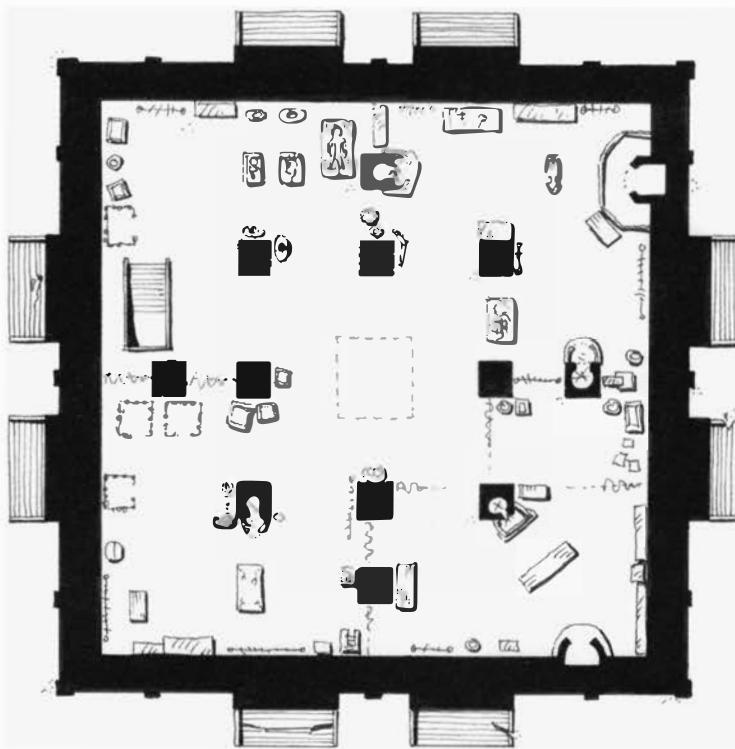
Zweite Ebene



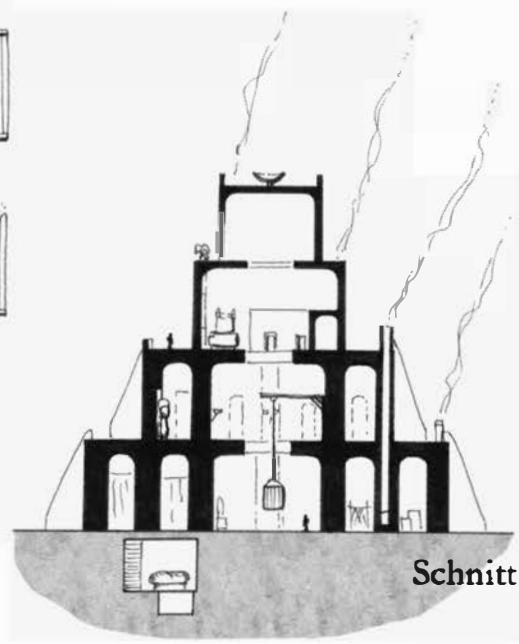
Vierte Ebene



Dritte Ebene



Erste Ebene



Schnitt

Ehrenwerte/r
(Name und Titel des/der Helden/Heldin)!

Euer Name ist in aller Munde und Kunde von Euren Heldentaten ist bis an mein Ohr gedrungen. Wer, wenn nicht Ihr, wäre besser dafür geeignet, das größte Abenteuer zu bestehen, das je ein Aventurier erlebt hat? Euer Ruhm würde den jedes anderen Menschen übersteigen, noch in Jahrtausenden würde man sich Eurer erinnern, denn Euer Name würde in jedem Geschichtsbuch Aventuriens zu finden sein.

Und wie Ihr sicherlich auch wisst, wird es nicht Euer Schaden sein, wenn Ihr mir zu Diensten sein wollt.

Das Haus Stoerrebrandt steht mit seinem Wort dafür ein. Und Ihr sollt auch am unmittelbaren Gewinn des Unternehmens beteiligt werden.

Eine Nachricht ist nicht der Ort, um auf die Einzelheiten dieses Unterfangens einzugehen, aber falls ich Euer Interesse geweckt habe, so schickt mir eine Nachricht in das Hotel „Erhabener Khanadi“ in Khunchom - oder reist gleich an, denn die Zeit drängt. Es soll Euer Schaden nicht sein.

Stover R. Stoerrebrandt

Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Aventurien, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele!

Begegnen Sie uralten Drachen, verhandeln Sie mit geheimnisvollen Elfen, suchen Sie nach Spuren längst untergegangener Zivilisationen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionage-Aufträge im Land der bösen Zauberer.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissene Streunerin oder axtschwingender Zwerg. Jeder Held hat Stärken und Schwächen, und nur in der Zusammenarbeit mit seinen Gefährten wird er ans Ziel kommen. Denn Sie erleben die spannenden Abenteuer nicht alleine, sondern Seite an Seite mit Ihren Freunden oder Freundinnen.

Es gibt keinen Verlierer in diesem Spiel: Zusammenarbeit ist gefragt, Zusammenhalt und vereinte Anstrengungen, um gemeinsam zu gewinnen.
Alles ist möglich in der Welt des Schwarzen Auges.



AN FREMDEN GESTÄDEN

AUTOR: ALEX SPOHR

Die goldene Stadt Aurika, Pyrdacors Insel und die Rose der Unsterblichkeit – alle jene verheißungsvollen Legenden sollen in Uthuria, dem geheimnisvollen Südkontinent, zu finden sein. Zu allen Zeiten haben mutige Abenteurer und Seefahrer versucht, die fernen Gestade zu erreichen, doch bislang war die Passage dorthin von der gefährlichen Sargasso-See und ihren Seeschlangen versperrt. Stürme und Flauten machten die Überfahrt bisher schier unmöglich. Doch nun dringen Gerüchte zu den Helden vor, die von einer Möglichkeit künden, das Feuermeer zu überwinden.

Im Auftrag Stover Regolan Stoerrebrandts sollen sie eine Expeditionsflotte zusammenstellen und sich auf den gefahrvollen Weg durch die südliche Charyptik machen. Doch auch das Horasreich und das Imperium von Al'Anfa schicken ihre besten Kapitäne aus, um einen Seeweg nach Uthuria zu finden – und die Helden sind für sie unliebsame Konkurrenz, die sie gerne ausschalten würden.

Fremde Kulturen, sagenumwobene Schätze und Wunder jenseits aller Vorstellung warten auf ihre Entdeckung. Doch birgt nicht nur der Weg nach Uthuria Gefahr. Das fremde Land soll von Schwarzogern, Zitadellenechsen und Glasdrachen bewohnt sein, deren liebste Speise Menschen sind.

Wird es den Helden gelingen, das Feuermeer zu überwinden und als erste ihren Fuß auf Uthuria zu setzen? Oder werden sie das Schicksal der hundert anderen Glücksritter teilen, die nie zurückkehrten? Und falls sie es schaffen Uthars Land zu finden, was wird sie dort erwarten? Werden sie Aurika finden? Oder gar die Uthurische Rose und damit das Geheimnis der Unsterblichkeit?

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie die Kenntnis der Regelwerke Wege der Helden, Wege des Schwerts, Wege der Zauberei, Wege der Götter und des Liber Cantiones. Die zusätzliche Lektüre des Bandes Wege des Entdeckers ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

ABENTEUER NR. 193

SPIELER

1 SPIELLEITER UND 3 – 5
SPIELER AB 14 JAHREN

KOMPLEXITÄT
(MEISTER / SPIELER)

HOCH / HOCH

ERFAHRUNG
(HELDEN)

ERFAHREN

ANFORDERUNGEN
(HELDEN)

TALENTEINSATZ,
INTERAKTION,
HINTERGRUNDWISSEN
KAMPFFERTIGKEIT

ORT UND ZEIT

Khunchom,
Uthuria;
1035-1036 BF



€ 25,00 [D]



9 783868 892291

ULISSES
SPIELE

www.ulisses-spiele.de



RIFF



SUMPF



TIEFEBENE



STEPPE



HOCHLAND



DICHTER WALD



DSCHUNGEL



GEBIRGE



HOCHGEBIRGE



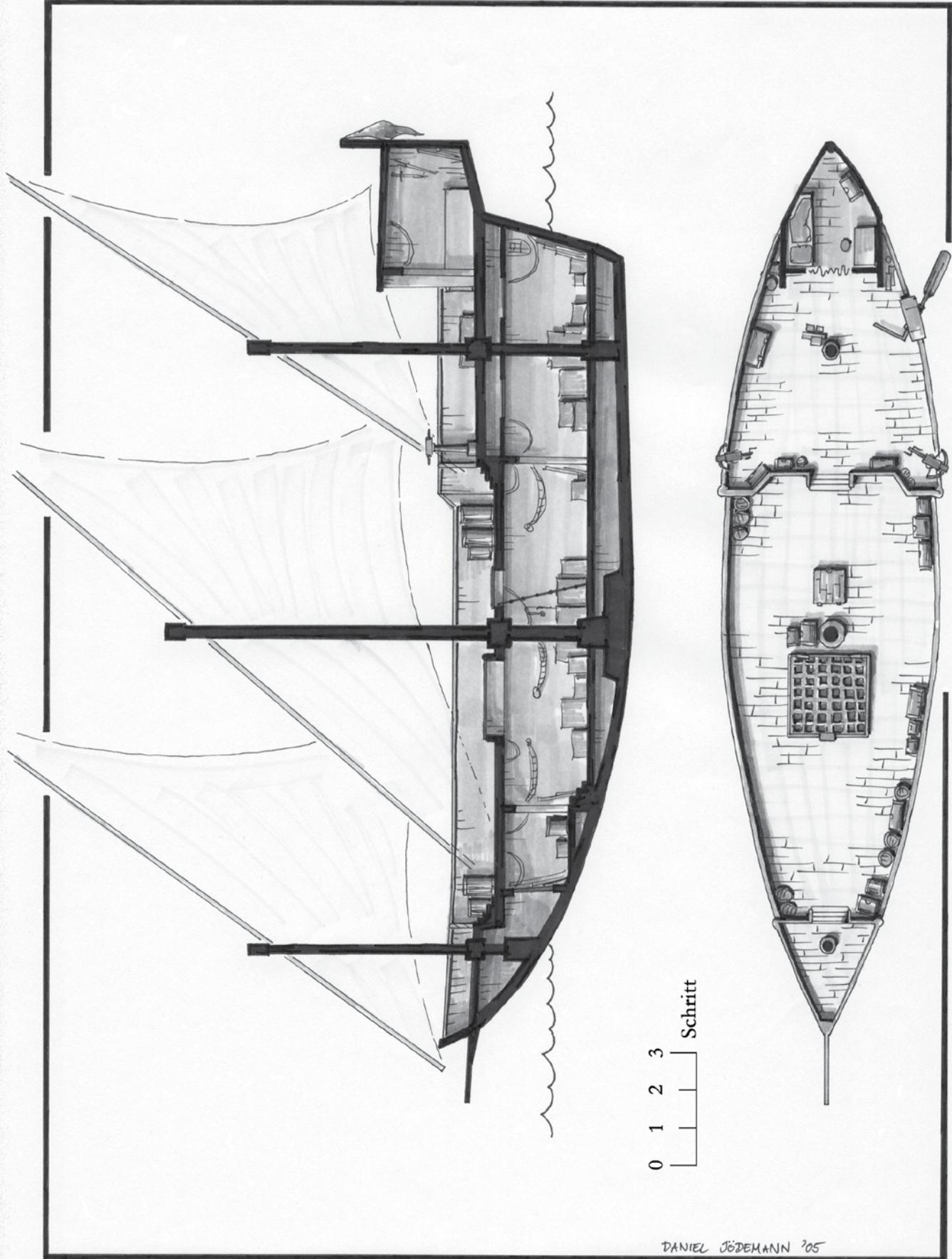
WÜSTE



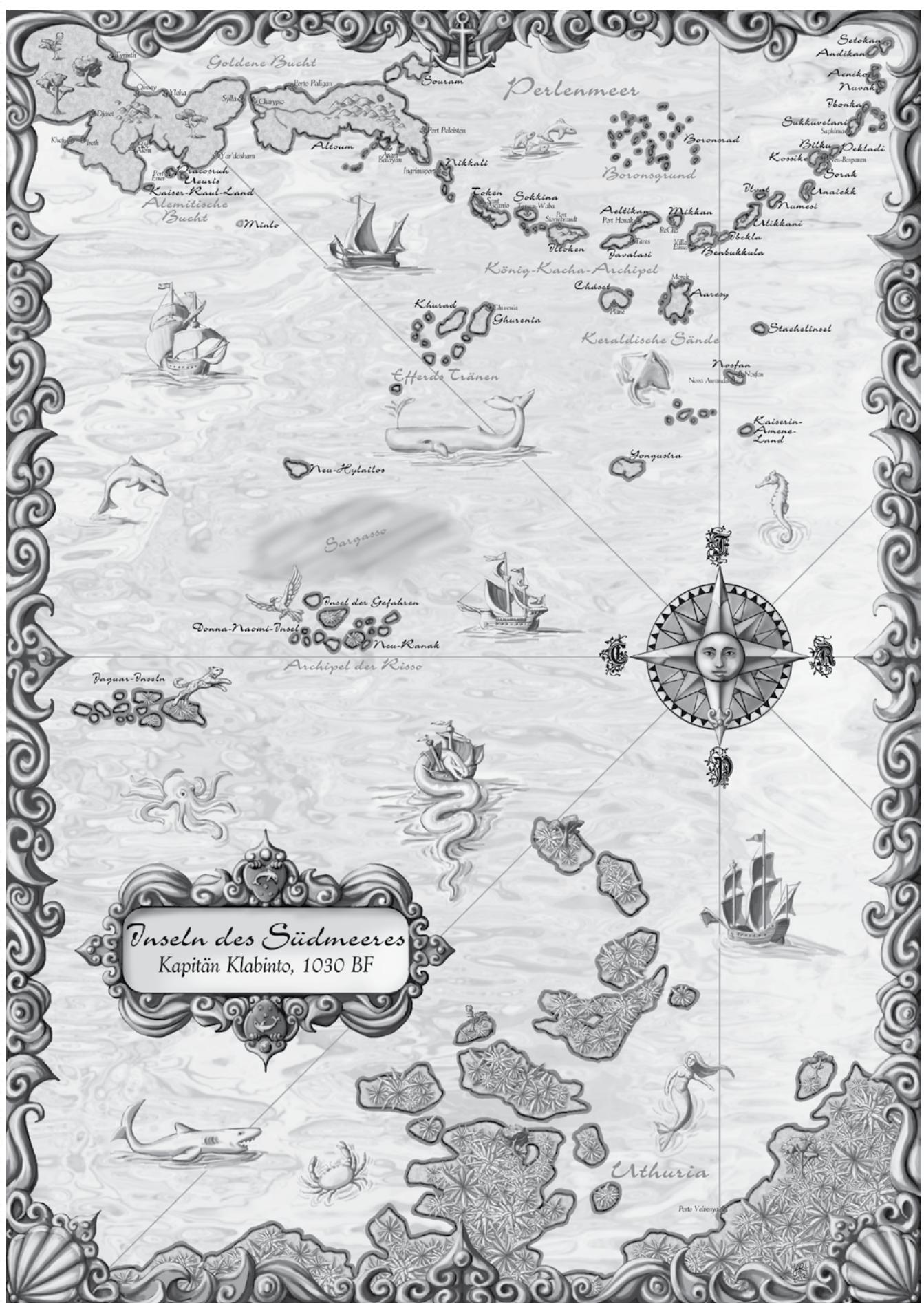
OOTHORIA



HANDOUTS



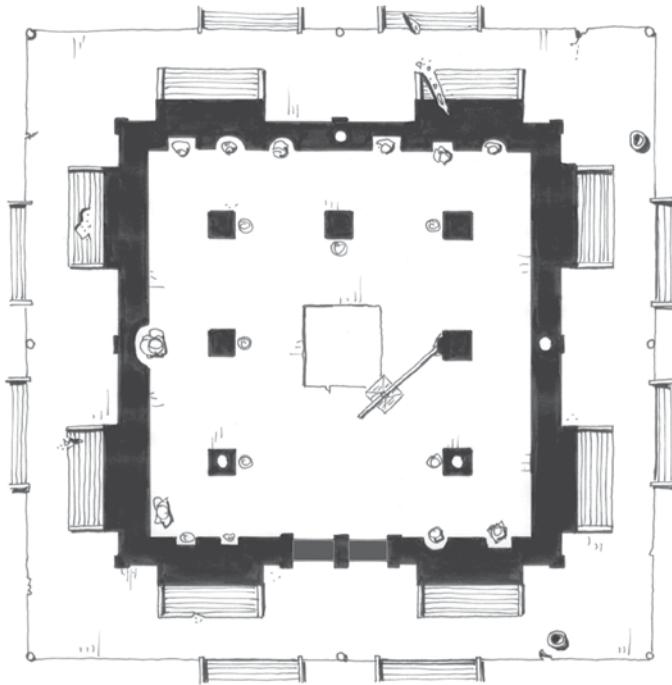
DANIEL JÖDEMANN '05



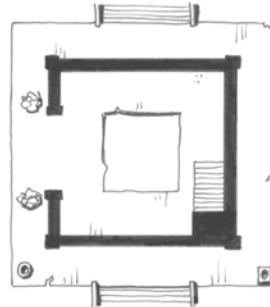
DER SCHWARZE TURM

N
△

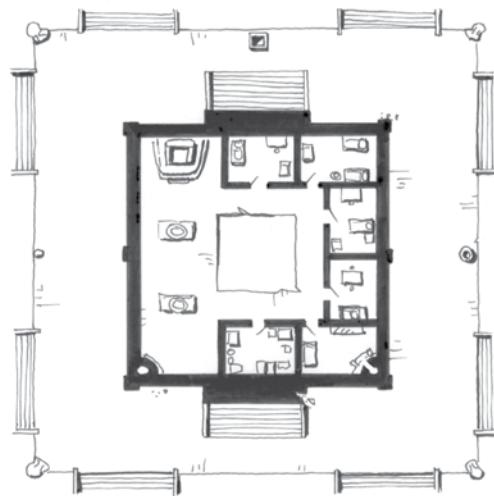
0 10 Schritt



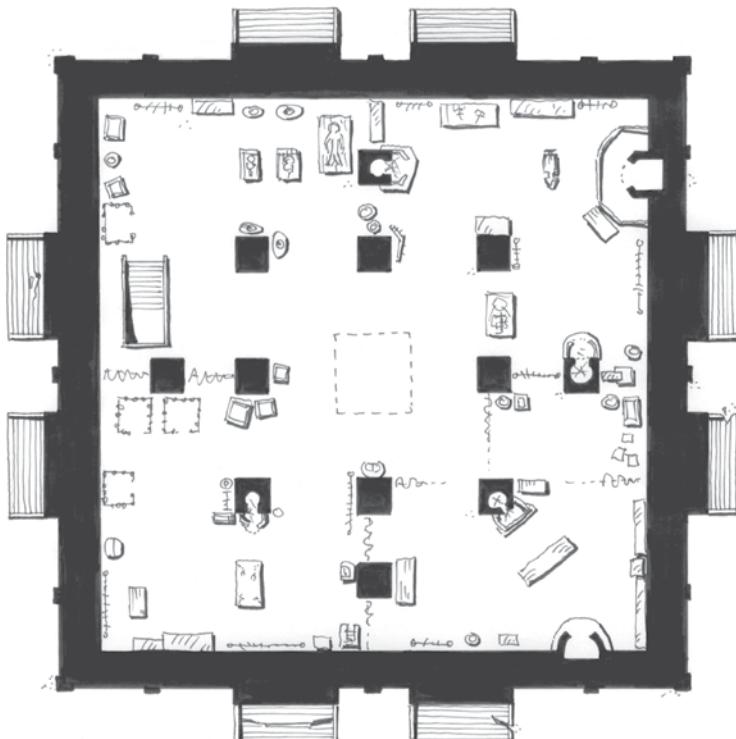
Zweite Ebene



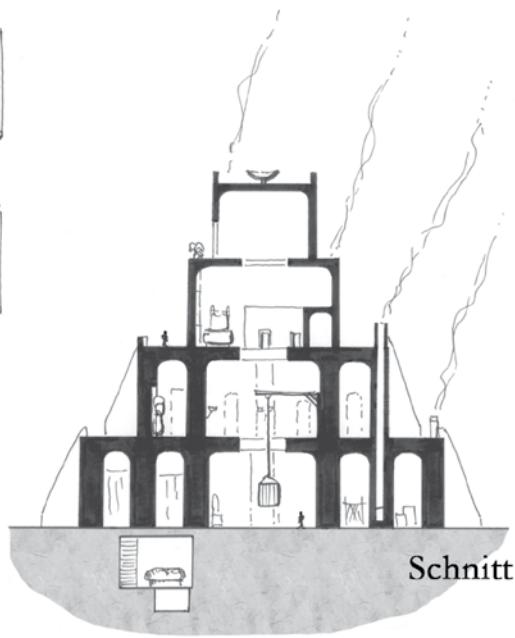
Vierte Ebene



Dritte Ebene



Erste Ebene



Schnitt

Ehrenwerte/r
[Name und Titel des/der Helden/Heldin]!

Euer Name ist in aller Munde und Kunde von
Euren Heldentaten ist bis an mein Ohr gedrungen.
Wer, wenn nicht Ihr, wäre besser dafür geeignet,
das größte Abenteuer zu bestehen, das je ein Aventurier
erlebt hat? Euer Ruhm würde den jedes anderen
Menschen übersteigen, noch in Jahrtausenden würde
man sich Eurer erinnern, denn Euer Name würde in
jedem Geschichtsbuch Aventuriens zu finden sein.

Und wie Ihr sicherlich auch wisst, wird es nicht Euer
Schaden sein, wenn Ihr mir zu Diensten sein wollt.
Das Haus Stoerrebrandt steht mit seinem Wort dafür
ein. Und Ihr sollt auch am unmittelbaren Gewinn des
Unternehmens beteiligt werden.

Eine Nachricht ist nicht der Ort, um auf die
Einzelheiten dieses Unterfangens einzugehen, aber
falls ich Euer Interesse geweckt habe, so schickt mir
eine Nachricht in das Hotel „Erhabener Mhanadi“ in
Khunchom - oder reist gleich an, denn die Zeit drängt.
Es soll Euer Schaden nicht sein.

Stover R. Stoerrebrandt





RASKASAL

PORTO
VELVENYA

SARMA

CHAZYA

MERAKAN

SARMA



OTHURIA

UTHARS LAND

Eine Sammlung von Hintergrundmaterial für
An fremden Gestaden

Mit Dank an Tobias Rafael Junge, Dominic Hladek, Rafael Knop, René Littek, Katja Reinwald, André Wiesler, Fabian Mauruschat, Julian Klippert, insbesondere noch Mal für die Autoren von Sturmgeboren und ihre Aufbauregeln, sowie allen interessierten Spielern, die sich nach dem Aufruf gemeldet haben.

Textbeiträge: Alex Spohr, Dominic Hladek, Rafael Knop
Illustrationen: Tristan Denecke, Luisa Preißler, Janina Robben, Christian Schob, Elif Siebenpfeiffer





Vorwort

Willkommen in Uthuria, Heimat der 12.000 Götter, der gefährlichen Nachtherrscher, der Gryphonen und der Wilden Stämme. Willkommen im Land Uthars, des Göttersohnes, des ewigen Kriegers und Stammvaters der Uthurier.

Wir stellen Ihnen hier, ergänzend zu den dem Kampagnenband **An fremden Gestaden**, neues Material vor, das Sie nutzen können, um zahlreiche Abenteuer in Uthuria zu erleben, uthurische Abenteurer zu spielen, den Ausbau der Kolonie zu gestalten und Ihre Helden auf die Ereignisse der Regionalkampagne **Grüne Hölle** vorzubereiten.

Vielen Dank an die Spieler, die sich nach dem Aufruf im Ulisses-Forum gemeldet haben. Wir hoffen, wir können mit diesem Bonusmaterial auch einige der Anmerkungen miteinbeziehen und Fragen klären.

Weiterhin gilt mein Dank den Autoren von **Sturmgeboren**, die sich viele Gedanken zum Siedlungsaufbau gemacht haben und deren Regeln sich auch hervorragend für das Spiel in Uthuria eignen.

Bleibt mir noch Ihnen viel Spaß zu wünschen, oder wie ein Jucumaqh-Sprichwort lautet: *Shad mehr Kalad Grisa juca Voar!*

Alex Spohr

Frankfurt, im Winter 2012

AfG	Abenteuer An fremden Gestanden
Efferd	Quellenband Efferds Wogen
GH	Regionalkampagne Grüne Hölle
Meridiana	Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
WdH	Regelband Wege der Helden
WdE	Regelergänzung Wege des Entdeckers
WdS	Regelband Wege des Schwerts
ZooBotanica	Regelerweiterung Zoo-Botanica Aventurica





Beispielhafte Expedition nach Uthuria

Nachfolgend finden Sie eine beispielhaft zusammengestellte Expeditionsflotte, damit Sie ein Gefühl für die 100.000 Dukaten bekommen, die Stover R. Stoerrebrandt den Helden zur Verfügung stellt und investiert. Die Flotte kann aber auch als sofort spielbare Flottille in See stechen, Sie müssen lediglich noch Ausrüstung und spezielles Hab und Gut ergänzen. Bedenken Sie zudem, dass auch die Helden noch weiteres Kapital zur Verfügung stellen und somit auch über 100.000 Dukaten zur Verfügung haben können.

Schiffe

Schiffe sind teuer, aber die Helden können sich beim Kauf genau überlegen, ob sie eher auf dickbäuchige Handelssegler oder bewaffnete Kriegsschiffe setzen wollen. Das *Pfeffersäckchen* wird den Helden ohne zusätzliche Kosten zur Verfügung gestellt, alle weiteren Schiffe müssen sie von den vorhandenen Ressourcen bezahlen.

Die beispielhafte Flotte setzt sich aus den in AfG erwähnten drei Schiffen zusammen: Das *Pfeffersäckchen*, die *Aslamar* und die *Sikram*. Das bedeutet, dass die Helden etwa **9.000 Dukaten** in die Schiffe investieren müssen. Die Preise für die beiden Schiffe sind im Gegensatz zu neugebauten Schiffen des gleichen Typs geringer, da sie schon einige Jahre auf See hinter sich haben. Neue Schiffe sind etwa den dreifachen Preis wert.

Typ	Kosten
Thalukke (Pfeffersäckchen)	gratis
Zedrakke (Aslamar)	48.000 S
Schivone (Sikram)	42.000 S
Gesamt:	90.000 S

Mannschaft

Jedes Schiff sollte über eine Mindestzahl an Matrosen verfügen. Die nachfolgende Kalkulation stellt die unterste Grenze dar, mit der Stoerrebrandt lossegeln würde. Es können auch noch mehr Matrosen, Söldner und Spezialisten mitgenommen werden, allerdings wirkt sich dies auf die Heuer und die Kosten des Proviant aus.

Das konkrete Beispiel geht von 165 Matrosen aus, wobei eine Verteilung von 50% Halb- und 50% Vollmatrosen angenommen wird. Die übrigen Mannschaftsmitglieder verteilen sich gleichmäßig auf die drei Schiffe. Bei dieser Kalkulation sind etwa **20.000 Dukaten** einzurechnen.

Art	Kosten pro Tag
165 Leicht- und Vollmatrosen	247,5 S
30 Söldner	120 S
10 Handwerker	20 S
2 Kartographen	20 S
6 Steuerleute	36 S
10 Offiziere	200 S
3 Medica	60 S
3 Kapitäne	180 S
3 Geweihte/Magier	210 S
= 1.093,5 S Kosten pro Tag	
= 196.830 S Kosten für die ganze Reise	
+ 2.320 S Gefahrenzuschlag*	

*) Die Kosten sind eine Kalkulation für eine Reise von 2x90 Tagen (Hin- und Rückreise) + 10 Silbertaler Gefahrenzulage pro Person. Nicht eingerechnet sind weitere Verzögerungen und Aufenthalt in Uthuria. Diese Faktoren können schnell zu einer Erhöhung der Kosten führen.

Proviant

Nahrung und Wasser für etwa 250 Menschen muss ebenfalls im Vorfeld einkalkuliert werden. Zwar nehmen die Matrosen meist Zwieback, wenn sie die Gelegenheit haben frisches Obst und gelegentlich ein wenig Rum zu sich, aber die Offiziere (und Helden) werden erlesener speisen. Die Kosten sollten sich bei 250 Personen und 180 Reisetagen etwa auf 22.500 Silbertaler belaufen. Jede Person muss pro Tag mit etwa 5 Hellern eingerechnet werden.

Aus diesem Grund sollte man etwa **250 Dukaten** einkalkulieren – und dies eher als untere Grenze, damit man nicht nach einem Unglück ohne Essen da steht.

Ausrüstung

Nach der oben ausgeführten Kalkulation, wird die Expedition etwas weniger als die Hälfte der 100.000 Dukaten in die Schiffe und die Kosten für Mannschaft und Proviant stecken. Der Rest kann in Ausrüstung angelegt werden.

Allgemeine Ausrüstung wie Seile, Tauen, Takelage, Holz etc. sollte man mit etwa 1.000 bis 5.000 Dukaten pro Schiff abdecken. Zusätzliche Ausrüstung kann ganz unterschiedliche Kosten annehmen (magische Ausrüstung kann z.B. ausgesprochen teuer werden).



Das Basislager der Helden

In diesem Abschnitt finden Sie alles Wissenswerte, um die neu gegründete Kolonie der Helden mit Leben zu füllen. Selbstverständlich müssen die Helden nicht jeden Arbeitsschritt selbst angehen, denn ihr Auftraggeber – in den meisten Fällen Stoerrebrandt – hat sehr wohl ein Auge auf die Entwicklung des Lagers, doch überlässt er den Helden gerne die Verantwortung und die Planung, zumindest solange sie sich als fähig erweisen.

Lageraufbau in Regeln

Die Regelungen zum Aufbau einer Siedlung oder eines Lagers entstammen dem Kampagnenband **Sturmgeboren**. Der Abschnitt wurde zusätzlich um einige Bereiche ergänzt, die in Aventurien oder **Sturmgeboren** nicht weiter von Belang, im uthurischen Dschungel hingegen überlebenswichtig sind (etwa die Suche nach einer Wasserquelle).

zaun am wichtigsten ist, damit die Siedlung vor potenziellen Gefahren abgeschirmt ist, doch ob die Bauweise eher mittelreichisch, bornländisch oder südaventurisch geprägt ist, ist dem Magnaten gleichgültig. Er bevorzugt bornische Bauweise, redet den Helden aber nicht rein. Den Helden wird die Verantwortung zum Bau aller wichtigen Einrichtungen übertragen, aber sie können natürlich auch angeworbenen Baumeistern das Feld überlassen.

Gebäudetypen

Jede Siedlung braucht **Wohngebäude**. Daneben ist für die Versorgung auch eine **Schmiede**, ein **Sägewerk**, ein **Anlegerplatz** für Boote und Schiffe und ein kleines **Lazarett** wichtig. Zur körperlichen und seelischen Ertüchtigung sollte man auch **Tavernen** und **Bordelle** einplanen – und **Tempel** für das Seelenheil.

Schutz und Versorgung

Zum Schutz kann die Siedlung mit **Palisaden** umgeben werden, welche wiederum von einem **Graben**, manchmal mit Wasser gefüllt, umgeben sein können. Der meist zentral gelegene, gemauerte **Brunnen** versorgt das Dorf mit lebenswichtigem Wasser, vor allem, wenn kein Bach in der Nähe ist. **Felder**, **Gemüsebeete** und **Gärten** versorgen die Siedler mit allem Nötigen und dienen dem Anbau von Kräutern und Nutzpflanzen.

Aufbau der Siedlung

Die Grundform der Helden-Kolonie kann sich je nach Zusammensetzung der Gruppe und ihren Vorstellungen unterscheiden. Stoerrebrandt hegt zwar eine eher pragmatische Einstellung und glaubt, dass zunächst ein Palisaden-

Materialmengen beim Hausbau

Haustyp	Bauweise	Materialmenge	Anmerkungen
Kate	Bretterbau	5 Quader Holz	Holzschindeln inklusive
Kate	Bohlenbau	10 Quader Holz	Holzschindeln (5 Quader), oder Tonschindeln
Stall	Bretterbau	7 Quader Holz	Holzschindeln inklusive
Feldsteinmauer	Steinbau	1 Quader Stein	je 5 Schritt Länge
Einfaches Wohnhaus	Steinbau	1.500 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (5 Quader)
Brunnen	Steinbau	10 Quader Stein/Ziegel	30 Raumschritt Grabungen
Sägewerk	Bretterbau	20 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader), Werkzeug
Taverne	Bohlenbau	30 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Bordell	Bohlenbau	30 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Gasthaus	Steinbau	300 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (15 Quader)
Keller	Steinbau	100 Quader Stein/Ziegel	100 Raumschritt Grabungen, Flechtwerk (10 Quader)
Keller	Steinbau	1.000 Quader Stein/Ziegel	100 Raumschritt Grabungen
Schrein	Bretterbau	15 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Tempel	Bohlenbau	50 Quader Holz	Holzschindeln (20 Quader)
Tempel	Steinbau	300 Quader Stein/Ziegel	Holzschindeln (20 Quader)
Palisaden	Bohlenbau	20 Quader Holz	je 10 Schritt Palisade
Wachturm	Bohlenbau	30 Quader Holz	Holzschindeln (10 Quader)
Graben	–	–	30 Raumschritt Grabungen je 10 Schritt Palisade



Material, Bauzeit und -kosten

Siehe Tabelle auf Seite 4. Bei allen Gebäudetypen wird die Menge der benötigten Baumaterialien pauschal um ein Drittel für Innenwände und Zwischendecken erhöht.

Volumen und Gewicht – Von den Maßeinheiten

Große Rohstoffmengen werden entweder mit Volumen (Raummaß) oder Gewicht angegeben. Aus Gründen der Einheitlichkeit und der Nachvollziehbarkeit, wurden bei der Erstellung dieser Spielhilfe alle Rohstoffe vom benötigten Raummaße auf ihr entsprechendes Gewicht umgerechnet. Verallgemeinernd wurde hierbei angenommen, dass:

☀ *lufttrockenes Holz* je Raumschritt etwa 500 Stein oder 0,5 Quader

☀ *Gestein* je Raumschritt etwa 3.000 Stein oder 3 Quader wiegt, wobei die spezifischen Gewichte einzelner Holz- und Steinarten gemittelt wurden.

Baumaterialien

Sofern die Aventurier nicht eigenes Baumaterial mitgebracht haben, werden sie sich der uthurischen Wildnis bedienen müssen, um Holz und Stein zu besorgen.

Als **Bauholz** kann man vor allem *Brettwurzelbäume* verwenden, die den Helden auch aus Südaventurien bekannt sein dürften. Daneben gibt es auch noch den weißen *Tschahuk-Baum*, den die Jucumaqh für ihre Behausungen verarbeiten. Edelhölzer wie *Mohagoni* oder der *Ebenholzbaum* kommen wesentlich häufiger vor als in Aventurien, doch werden beide Sorten dennoch eher für Möbel verwendet. Ein 30 Schritt hoher Baum mit einem Schritt Stammdurchmesser in Schulterhöhe liefert etwa 10 Quader zur Weiterverarbeitung geeignetes Holz.

Zum Bauen geeignete **Steine** müssen aus einem Steinbruch geholt und weiter verarbeitet werden. Im uthurischen Norden ist der Zugang zu einem solchen Steinbruch nicht leicht, da die meisten Gebirge innerhalb des Dschungels liegen und der Weg dementsprechend gefährlich ist. In jedem Fall ist es aber mühsam, die Steine bis zu der Siedlung zu bringen, selbst wenn man statt des anstrengenden Weges durch gerodeten Dschungel Wasserwege benutzt.

Alternativ können auch aus Lehm gebrannte **Ziegelsteine** benutzt werden. Diese lassen sich recht einfach und ohne großen Aufwand herstellen.

Kosten fallen bei den Materialien meist nicht an, da die Helden in der näheren Umgebung der Siedlung niemanden kennen, der ihnen die Baustoffe verkaufen wird. Sie müssen sich selbst um deren Beschaffung kümmern und sind auf sich allein gestellt.

Der Hausbau in Regeln

Das Talent *Baukunst* ist zwar nicht zwingend erforderlich, kann aber generell als *Hilfstaalent* (WdS 15) für alle Bauarbeiten verwendet werden. Ebenso dient das Talent *Zimmermann* als Hilfstaalent für Holzarbeiten, *Maurer* für Steinarbeiten und *Bergbau* für Grabarbeiten. Zum Bau von **Holzhäusern** und -dächern wird das Talent *Holzbearbeitung* verwendet, zum Bau von **Steinhäusern** das Talent *Steinmetz*, für Grabungen aller Art (Brunnen, Keller, Palisadengräben) das Talent *Athletik*.

Der **Fortschritt** beim Hausbau wird mit *längerfristigem Talenteinsatz* (WdS 15) dargestellt: Pro Tag und Person ist eine Probe auf *Holzbearbeitung*, *Steinmetz* oder *Athletik* möglich.

☀ Die zu erreichenden TaP* entsprechen dabei der für den Bau notwendigen Materialmenge in Quadern oder einem Raumschritt ausgehobener Erde beim Graben.

☀ Für den Außenbau eines einfachen Hauses aus Brettern genügen also 5 TaP*, für die steinerne Basis einer kleinen Festung vermutlich eher 10.000 TaP*.

☀ Misslungene Proben bedeuten keinen nennenswerten Fortschritt in diesem Zeitabschnitt, Patzer werfen das Projekt 2W6–2 TaP* zurück, bedeuten die gleiche Menge in Quadern an Rohstoffverlust und können zu Unfällen und Verletzten durch Einstürze oder Ähnliches führen.

☀ Gibt es in der Siedlung ein Sägewerk, werden 3 Punkte auf den TaW *Holzbearbeitung* der ausführenden Handwerker addiert.

☀ Alle Proben werden je KO/2 Arbeitstage um 1 erschwert, sofern kein Ruhetag dazwischen liegt.

Die verschiedenen **Bauweisen** haben einen unterschiedlichen Schwierigkeitsgrad und sind daher wie folgt zusätzlich zu modifizieren:

☀ Bretterbauweise +/–0

☀ Bohlenbauweise +3

☀ Dachschindeln +4

☀ Fachwerk +4

☀ Steinbau +4

Häuser bauen lassen

In vielen Fällen werden die Helden eher andere für sich arbeiten lassen und bauen die Gebäude nicht selbst (sieht man vielleicht von einem tatkräftigen Ingerimmgeweihten ab, der es sich nicht nehmen lässt, selbst Hand anzulegen). In diesem Fall können sie Handwerker und Baumeister einsetzen, allerdings erfordern diese eine Bezahlung. Die hier angegeben Werte ergänzen bzw. ersetzen die Angaben aus AfG für die Bezahlung von Spezialisten pro Tag.



Profession	Meister (TaW 10+)	Geselle (TaW 5-9)	Lehrling (TaW 1-4)
Baumeister	1 D	7 S	4 S
Steinmetz*	6 S	5 S	3 S
Zimmermann*	5 S	4 S	2 S

Tagelöhner/
Hilfsarbeiter* — 1 S 5 H

*) In der Regel werden Matrosen diese Aufgabe übernehmen, größtenteils werden sie über die übliche Heuer bezahlt und müssen keinen Extra-Lohn erhalten, allerdings sind ihre Arbeiten auch qualitativ geringer als die eines Spezialisten.

Rohstoffbeschaffung

Holz

Der typische Tagesertrag eines sehr erfahrenen Holzfällers beträgt ungefähr 10-12 Quader. Dies umfasst das Fällen von 1-2 etwa 30 Schritt hohen, oder einer entsprechend höheren Anzahl dünnerer und kleinerer Bäume sowie der Vorbereitung des Holzes zum Abtransport und der anschließenden Weiterverarbeitung.

Nicht jedes Holz eignet sich jedoch zum Bauen, weshalb für das Auffinden entsprechender Bestände erfahrene Holzfäller eingesetzt werden sollten. Eine gelungene *Wildnisleben*-Probe ist die Voraussetzung, um mit der Arbeit zu beginnen.

Stein

Abgewickelt wird dies über die Talente *Gesteinskunde*, *Bergbau* oder *Steinmetz*. Sie erlauben auch eine Einschätzung, ob der Steinbruch erschließbar ist und sich ein Abbau

lohnt. Der Tagesertrag fällt bei Stein oft niedrig aus. Etwa 4-5 Quader Stein stellen in der Gegend, wo die Helden anlanden, das Maximum dar.

Ressourcenbeschaffung in Regeln

Das einfache **Sammeln** von Flechtwerk für Fachwerk, Reisig und Torf als Brennstoff, Lehm zum Brennen von Ziegeln oder anderen minder wertvollen Rohstoffen kann jeder Siedler übernehmen. *Wildnisleben*- oder *Pflanzenkunde*-Proben entscheiden hierbei über die Güte der Funde. Je Tag und Person ergibt sich eine Ausbeute von TaP*/3 Quadern des fertig präparierten Materials (beispielsweise gebrannte Ziegel).

Für Holzfällen und Steinebrechen können Sie sich der zwei folgenden Meta-Talente bedienen:

Holzfällen (IN/KO/KK)

(TaW Hiebwaffen oder Zweihand-Hiebwaffen + TaW Holzarbeitung + TaW Wildnisleben)/3)

Die Sonderfertigkeit *Waldkundig* oder *Dschungelkundig* erhöht einmalig den TaW um 3 (optional auch die Sonderfertigkeit *Wuchtschlag*, in diesem Fall aber nur um 2). Pro Tag und Person kann eine Probe abgelegt und daraus TaP* Quader Holz gewonnen werden. Sie können Modifikatoren je nach Werkzeug (Qualität von Äxten oder Sägen) und Situation (Unwetter, Verzögerungen, Zeitdruck) vergeben. Holzfäller sind aufgrund der Gefährlichkeit der Arbeit üblicherweise wenigstens zu zweit unterwegs. Für Einzelgänger gilt daher eine Erschwernis von +2.

Steinebrechen (MU/KO/KK)

(TaW Athletik + TaW Wildnisleben oder Gesteinskunde + TaW Bergbau oder Steinmetz)/3)





Die Sonderfertigkeit *Gebirgskundig* erhöht den TaW um 3, *Wuchtschlag* um 2.

Pro Tag und Person kann eine Probe abgelegt werden, woraus eine Ausbeute von TaP* Quadern Stein erzielt wird. Erschwerungen hängen von den örtlichen Gegebenheiten und dem verwendeten Werkzeug ab.

Möchten Sie – vor allem beim Voranschreiten des Abenteuers – die Würfelei reduzieren, können Sie je Tag fest mit einem Ertrag von TaW/2 Quadern an Material rechnen. Dies ermöglicht es Ihnen zudem, den erzielten Wert leicht hochzurechnen und angesichts eines freien Tags je Woche entweder wochenweise ($TaP^* \times 6 / TaW \times 3$) oder monatlich ($TaP^* \times 25 / TaW \times 12$) zu veranschlagen. Ebenso können Sie die Ressourcenbeschaffung für mehrere Arbeiter auf einmal bestimmen und entsprechend multiplizieren. Auf diese Weise ist es zudem möglich, stundenweisen Rohstoffabbau, beispielsweise im Rahmen des Ausspielens einer Steinbruch-Erkundung seitens der Helden, leicht auszuspülen ($TaP^*/5$). Auch hier führen misslungene Proben zu Minimalergebnissen oder völliger Erfolglosigkeit, Patzer sogar zu Unfällen, Zerstörung von Material und Ähnlichem.

Noch mehr als beim Hausbau gilt, dass je Periode von KO/2 harten Arbeitstagen eines Holzfällers oder Steinbrechers alle Proben um 1 erschwert werden, wenn kein Ruhetag dazwischen liegt.

Sicherlich werden Ihre Helden auch **eigene Ideen** bei steuern, um die Ausbeute an Rohstoffen zu erhöhen.

Dienste von Wesen wie Humus- oder Erzelementaren, oder der Einsatz von Zaubern wie DESINTEGRATUS, HASELBUSCH oder METAMORPHO können Wunder bewirken, allerdings muss ein magiebegabter Held auch mit seinen AsP haushalten. Darüber hinaus gilt es zu bedenken, dass einfache Menschen womöglich nie wieder einen Fuß in einen Steinbruch setzen wollen, wenn sie gesehen haben, wie ein „steinerner Dämon“ dort Felsblock über Felsblock aus dem Berg gebrochen hat.

Seien Sie generell wohlwollend gegenüber Einfällen Ihrer Helden, beachten Sie aber auch die regionalen Besonderheiten und dass Spieler- und Heldenwissen getrennt behandelt werden sollten. Verlangen Sie bei allzu freizügig angewandtem irdischem Wissen zumindest Proben auf geeignete Berufstalente.

Die Versorgung der Siedlung

Viehzucht

Die Viehzucht ist eine relativ verlässliche Größe, in der Regel planbarer als Jagderfolge und somit auch ertragreicher. Üblicherweise müssen die Helden selbst domestizierte Tiere mitbringen. Mit den Owangi- und Jucumaqh-Stämmen können sie jedoch Tauschhandel betreiben und Schweine, Schafe, Ziegen, Hühner bekommen.

Viehzucht

Art	Ration bei Schlachtung	Früheste Schlachtung	Tägliche Rationen*
Schwein	etwa 150	nach 4 bis 5 Monaten	–
Rind	etwa 300	nach 10 Monaten	etwa 2, Leder
Lamm	30 bis 40	nach etwa 6 Monaten	etwa 0,5, Fell, Leder
Qalac**	30 bis 50	nach etwa 6 Monaten	–
Schaf	etwa 50	frühestens nach einem Jahr	etwa 0,5, Fell, Leder
Ziege	etwa 50	nach 4 bis 5 Monaten	etwa 0,5, Fell, Leder
Huhn	etwa 2	nach 6 bis 8 Wochen	maximal 0,1
Iro***	etwa 2	nach 6 bis 8 Wochen	maximal 0,1
Hafuja****	etwa 2	nach 6 bis 8 Wochen	maximal 0,1
Stallhase	etwa 2	nach 4 bis 5 Monaten	–, Fell
Säbelzahneichhörnchen*****	etwa 2	nach 1 bis 4 Monaten	–

*) Rationen, die durch Milchproduktion, Verarbeitung zu Käse oder Eier zur Verfügung stehen. Auf die Versorgung des Viehs wird der Einfachheit halber an dieser Stelle nicht weiter eingegangen.

**) ein Echsenwesen von der Größe eines Lamms, Pflanzenfresser

***) eine uthurische Hühnerart, Allesfresser

****) eine uthurische Hühnerechse, Allesfresser

*****) eine Eichhörnchenart, schwer zu domestizieren, Schlachtungen wegen ihrer suggestiven Kräfte schwierig, Pflanzenfresser



Jagd

Die Jagd ist für kundige Jäger ein probates Mittel zur Ernährung, denn kleinere Tiere kommen im uthurischen Dschungel recht häufig vor.

Jagden auf kleine Tiere liefern – je nach Erfahrung des Jägers – eine bis drei Rationen Fleisch in zwei Stunden. Eine große Jagd liefert hingegen häufig mehr als 100 Rationen, womit die ganze Siedlung ein paar Tage verpflegt werden kann. In Flüsschen und Teichen kann außerdem gefischt werden.

Ackerbau

Ackerbau kann zwar ebenfalls betrieben werden, doch muss zunächst Dschungel gerodet werden oder man muss Flächen finden, auf denen sich die Bepflanzung lohnt. Durch Ackerbau können folgende Mengen an Nahrungsmitteln gewonnen werden:

Sorte	Dauer bis zur Ernte	Ertrag auf einem Feld von 10x10 Schritt Größe
Hafer	Sommer: 150 Tage	etwa 20 Rationen
Bohnen	etwa 120 Tage	etwa 10 Rationen
Sonnenkorn*	etwa 150 Tage	etwa 60 Rationen
Butterkorn**	etwa 180 Tage	etwa 60 Rationen
Boronwurzel***	etwa 180 Tage	etwa 40 Rationen
Kartoffeln	etwa 150 Tage	etwa 120 Rationen

*) Eine Getreideart der Xo'Artal

**) Eine in Porto Velvenya angebaute Getreideart

***) Eine süßlich schmeckende Wurzelart, die in großer Tiefe wächst

Wasserversorgung

Eines der zentralsten Probleme einer neuen Siedlung ist die Versorgung mit Wasser und Nahrung.

Wasserbedarf und -mangel

In einer gemäßigten Klimazone würde ein Mensch etwa 2,5 Liter Wasser pro Tag benötigen, um seinen Bedarf zu decken. Im Dschungel Norduthrias jedoch sollte man von etwa 3 bis 3,5 Liter Wasser ausgehen. Andere Wesen, z.B. mitgebrachte Tiere, brauchen je nach Größe andere Mengen, die man ebenfalls berücksichtigen sollte.

Sollte ein Held (oder ein anderes Expeditionsmitglied) nicht genügend Wasser bekommen, so können Sie die Verdursten-Regeln anwenden (**WdS 147** bzw. **WdE 149**).

Die Versorgung der Siedlung in Regeln

Die Jagd, das Sammeln von Nahrung und die Kräutersuche können Sie über entsprechende Metatalente (**WdS 189f.**) abhandeln oder exemplarisch ausspielen.

★ **Viehzucht** wird durch das gleichnamige Talent dargestellt. Eine Person kann maximal TaW Viehzucht x 3 Rinder oder TaW Viehzucht x 5 Schafe/Ziegen/Schweine/Qalacs oder TaW Viehzucht x 10 Hühner/Hasen/Iros/Hafuja versorgen, wobei der Talentwert auf verschiedene Tiere aufgeteilt werden darf. Mit TaW 10 könnte man also dreißig Rinder versorgen, ebenso 50 Schweine oder – aufgeteilt – 18 Rinder (6 TaW x 3) und 20 Schweine (4 TaW x 5). Zur Erhöhung des Nahrungs-Grundertrags je Tag kann eine Probe auf Viehzucht abgelegt werden. Ab 4 TaP* wird der durchschnittliche Grundertrag erreicht, je zusätzliche 2 TaP* erhöhen den Grundertrag um 5%, fehlende Punkte reduzieren ihn entsprechend.

★ **Ackerbau** wird wie Viehzucht behandelt. Eine Person kann dabei maximal TaW Ackerbau x 10 Rechtschritt bewirtschaften. Zur Erhöhung des Ertrages kann auch hier eine Probe auf Ackerbau durchgeführt werden. Ab 4 TaP* wird der durchschnittliche Grundertrag erreicht, je zusätzliche 2 TaP* erhöhen den Grundertrag um 5%, fehlende Punkte reduzieren ihn entsprechend.

★ Die **Verarbeitung** von aus Viehzucht und Jagd gewonnenem Fleisch erfolgt entweder mit dem Talent Kochen bei direkter Verwertung, oder über **Fleischer**, wenn die Nahrung durch Pökeln, Räuchern oder auf andere Weise haltbar gemacht werden soll. Ein Fleischer kann pro Tag maximal TaW Fleischer x 10 Rationen Fleisch haltbar machen.

★ **Wasser finden:** Um eine größere Menge von Menschen mit Wasser zu versorgen, muss in der Nähe des Landungsplatzes eine erreichbare Wasserquelle gefunden werden.

Doch nicht jeder Fluss oder jeder Tümpel im Dschungel kommen als Wasserlieferanten auch in Frage. Oft ist das Wasser ungenießbar, verseucht durch Algen, Mückeneier und ein Herd für zahlreiche Krankheiten. Um eine Wasserstelle zu finden, dessen Wasser auch genießbar ist, muss der Suchende mittels einer **Wildnisleben**-Probe genug TaP* sammeln. Das Talent **Orientierung** kann hierbei als Hilfstaalent eingesetzt werden, und je mehr Expeditionsteilnehmer nach Wasser suchen, desto leichter wird es. Dementsprechend gilt auch die Regel für Zusammenarbeit (**WdS 15**). Wie viele Wasserquellen eine bestimmte Gegend hat, muss der Meister im Vorfeld entscheiden.



Trinkwassersuche

Gegend der Suche	TaP*	Intervall erforderliche der Probe (in Stunden)
Gegend mit wenig Wasserquellen	35	6
Gegend mit einigen Wasserquellen	25	6
Gegend mit vielen Wasserquellen	15	6

Patzer: Trinkwasser ist verseucht (im besten Fall Übelkeit, im schlimmsten Fall Tod durch Krankheit)

Auswirkungen von Ausrüstung und Mannschaft

❖ **Ausrüstungswert:** Für den Bau von Gebäuden und anderen Aktivitäten, bei denen Werkzeuge und Ausrüstung eine Rolle spielen, sind die Probenmodifikatoren des Ausrüstungswertes zu beachten (siehe AfG 32).

❖ Auch die **Qualität der Mannschaft** spielt eine Rolle. Bei allen Proben, wo die Leistung der Mannschaft eine Rolle spielt (vom Hausbau zum Holzfällen und den Arbeiten in einem Steinbruch). Müssen die Probenmodifikatoren der Qualität der Mannschaft einbezogen werden (siehe AfG 33).

❖ Und auch die **Moral der Mannschaft** kann die Arbeiten in der Kolonie erleichtern oder erschweren. Berücksichtigen Sie auch hier den Wert für Probenmodifikatoren (siehe AfG 34).

Die nähere Umgebung der Siedlung

Da nicht exakt festgelegt wird, wo die Helden ihre Siedlung gründen, kann die nähere Umgebung sehr unterschiedlich

aussehen. Es ist jedoch anzunehmen, dass sie etwa dort von den Strömungen hingetrieben wurden, wo auch Porto Velvenya liegt.

Dementsprechend haben es die Helden mit einem knappen Strandstreifen zu tun, dahinter beginnt urtümlicher Dschungel, der noch nie eine Rodung erfahren hat. Nachfolgend schildern wir Ihnen einige typische Elemente der Umgebung aus denen Sie auswählen und die überall auftreten können.

❖ Es gibt einige kleine Flüsse, die eine Verbindung zu den größeren Flussläufen der Region aufweisen.

❖ Es ist eine Umgebung mit *einigen Wasserquellen*.

❖ In der Nähe wachsen wilde Felder mit Kuolo-Kürbissen.

❖ Die Region ist das Revier einiger Kerelo-Affen, eines Nebelparders und von Raubpflanzen.

❖ Oft steigt Nebel am Morgen auf.

❖ Von den Jucumagh-Stämmen sind es vor allem die Watam, die in der Region der Siedlung ansässig sind. Die Nanshemu sind durch die Asdarba vertreten. Owangi leben nicht in der Nähe der Siedlung.

❖ Die Gegend ist eine Fleckfieber-Region, es kann also leicht zu Infektionen kommen.

❖ Baumaterial, insbesondere Holz, gibt es hier reichlich. Allerdings ist der nächste Berg 20 Meilen entfernt.

Uthurisches Wetter

Im Dschungel Uthurias herrscht ein immerfeuchtes Klima. Einmal täglich – meist irgendwann zwischen Nachmittag und Abend – regnet es immer. In der Regenzeiten regnet es oft tagelang ununterbrochen. Diese Regenzeiten liegen zwischen Rondra und Efferd und zwischen Tsa und Phex.

Handelsgüter

An dieser Stelle finden Sie einen kleinen Überblick über uthurische Waren, die ihren Weg nach Aventurien finden werden. Dies sind längst nicht alle möglichen Handelsgüter, sondern nur eine Auswahl aus dem Norden Uthurias.

Handelszonen

In der Gegend, in der die Helden anlanden, gibt es drei bedeutende Handelszonen: Zum einen die Gebiete der *Wilden Stämme* (WIST), Porto Velvenya (PRTV) und die *Reiche der Xo'Artal* (XOAR). Südlich der aventurischen Handelszone *Südmeer* (SÜ) liegt jedoch noch die *Sargasso-See* (SA) und das *Feuermeer* (FM). Erst dann trifft man auf das nördliche Gebiet Uthurias.

Uthurische Handelswaren

In Uthuria können die Helden seltene und teilweise in Aventurien völlig unbekannte Güter und Materialien finden. Diese Waren werden ihren Weg nach Aventurien finden, insbesondere Kaffee und Erdnüsse. Beide Waren werden sich unter den Aventurien großer Beliebtheit erfreuen, allerdings wird zunächst vor allem die Oberschicht des Horasreiches und Al'Anfas in deren Genuss kommen. In Meridiana werden zudem viele Rauschmittel eingeführt (und später auch angebaut), außerdem eine größere Anzahl an uthurischen Sklaven und wilden Kreaturen für die Bal-Honak-Arena vom Südkontinent mitgebracht. Umschlagplatz wird in den nächsten Jahren dafür Porto



Handel

Handelsware	Menge	Handelszone	Preis (in Silbertalern)
Bernstein	Unze	WIST	wie Gold
Grüne Jade	Karat	WIST, XOAR	4 S
Rosa Jade	Karat	WIST, XOAR	4 S
Weißer Jade	Karat	XOAR	20 S
Purpurner Onyx	Karat	WIST	10 S
Leuchtende Kristalldrusen	1Stück	XOAR	30 S
Kaffee	1 Sack	WIST	700 bis 1500 S
Schokolade	1 Sack	WIST, XOAR	10 bis 70 S
Erdnüsse	1 Sack	WIST, XOAR	20 bis 100 S
Xorak-Pfeffer	1 Sack	XOAR	30 bis 150 S
Pentora-Kraut	1 Sack	WIST	20 bis 40 S
Kuolo-Kürbis	1 Sack	WIST	5 bis 20 S
Owangi-Sklave*	1 Person	PRTV, WIST, XOAR	+10%
Jucumagh-Sklave*	1 Person	PRTV, WIST, XOAR	+20%
Xo'Artal-Sklave*	1 Person	PRTV, WIST, XOAR	+50%
Nanshemu-Sklave*	1 Person	PRTV, WIST, XOAR	+100%
Lemgu-Pilz**	1 Sack	WIST	120 bis 180 S
Tapar-Saft**	1Fass	WIST	250 bis 350 S

*) Wegen ihrer Exotik erzielen die uthurischen Sklaven auf aventurischen Sklavenmärkten höhere Preise als ein aventurisches Pendant. Wenn also ein aventurischer Gladiatorensklave 500 Dublonen kostet, dann ist der durchschnittliche Preis für einen Nanshemu-Gladiator 1.000 Dublonen.

**) uturische Rauschmittel

Velvenya sein, das zweitweise auf über 1.000 Einwohner anwachsen wird.

Die in der folgenden Tabelle angegebenen Preise dienen als Grundlage für den Handel. Sie stellen nicht den Wert der Waren in Uthuria dar. Die Wilden Stämme, die Xo'Artal und andere Uthurier haben mitunter ganz andere Preisvorstellungen – sofern sie überhaupt über ein Münzwesen verfügen. Während Gold beispielsweise bei den Wilden Stämmen keinen sonderlich großen Wert besitzt, messen die Xo'Artal dem Metall mehr Wert bei, da es eine religiöse Bedeutung in ihrer Kultur besitzt. Oft muss man die Güter entweder über Tauschhandel beziehen oder mühsam selbst zusammensuchen.

Die Tabelle stellt eine Auswahl dar. Im Laufe der nächsten Jahre werden die Aventurier mehr über Uthuria und auch über dessen Rohstoffe und Handelswaren erfahren, und es findet gelegentlich – vor allem nach Südaventurien – ein Austausch an Gütern statt.

Aventurische Handelsware

Für die Wilden Stämme hat nicht jede aventurische Handelsware großen Wert. **Gold** ist bei vielen Stämmen ein wertloses Metall. Zwar wird es insbesondere von Owangi verwendet bzw. als Artefakte einer längst vergessenen Zeit aufbewahrt, aber es ist nur selten eine Handelsware. Bei

den Xo'Artal besitzt Gold rituellen Wert, die Nanshemu hingegen meiden Metall fast vollständig. **Eisen** (bzw. Stahl) und **Silber** hingegen sind sehr beliebt. Ersteres in Form von Waffen, da nur wenige Stämme über gute Stahlwaffen verfügen, zweiteres als hübscher Schmuck. Auch **Mindorium** hat im Norden Uthuriens zwar einen geringeren Gegenwert als in Aventurien, da es hier etliche Minen gibt, aus denen das magische Metall gewonnen werden kann – dennoch ist der Wert hoch. **Edelsteine** erzielen etwa die gleichen Preise wie in Aventurien, auch wenn es regional starke Unterschiede gibt und in Uthuria unbekannte Gesteinsarten existieren, die in der Heimat der Helden unerschwingliche Preise erzielen werden (u.a. Weißer Jade und Purpurner Onyx).

Zu den wertvollsten Handelsgütern zählen **Glas** und **Spiegel**. Die Stämme sind fasziniert von dem Material und auch die Nachbarn der Wilden Stämme stellen selbst kein Glas her, sodass Glaswaren überall gerne angenommen werden. Für neue **Getreidesorten** interessieren sich nur die wenigen Stämme, denn die meisten Wilden sind Sammler und Jäger, den Xo'Artal schmeckt ihr **Sonnenkorn** (eine durch Rituale und Zermemonien gezüchtete Abart des Mais) und sie wollen keine anderen Sorten anbauen, sodass sie kein großes Interesse an anderen Sorten haben.

Auch **Pferde** können, gerade bei den Wilden Stämmen, einen hohen Preis erzielen. Zwar ist der Dschungel Uthuriens nicht für lange Ausritte oder die Zucht geeignet, aber die



Uthurische Rauschmittel

★ Lemgu-Pilze wachsen im Dschungel der Wilden Stämme und werden benutzt, um sich auf Kriegszüge vorzubereiten. Man erhält eine Resistenz gegenüber Schmerzen, jedoch ist auch die Wahrnehmung getrübt, sodass meist nur die wildesten Krieger von ihren Schamanen Lemgu-Pilze zu essen bekommen.

★ Die Gewinnung von Tapar-Saft ist ein schwieriges Unterfangen, da er aus der Flüssigkeit der Leber des Riesenfaultiers gewonnen wird. Der Saft verleiht große Stärke, aber auch eine gewisse körperliche und geistige Unbeweglichkeit.

edlen Tiere sind als Zierge des Häuptlings begehrt. Und auch die Schamanen nutzen gerne Teile eines Pferdes für bestimmte Fruchtbarkeitsriten.

Kaum ein Aventurier wird vermuten, dass eines der wertvollsten Handelsgüter Katzen sind. Bei einigen Stämmen erzielen die legendären Tiere vermutlich den zehnfachen Preis, den sie in Aventurien wert sind – und man wird bei dem Stamm als „Katzenbringer“ ein hohes Ansehen genießen.

Hunde hingegen werden als Schlachtvieh betrachtet und haben den Status und den Preis eines Schafs oder einer Ziege. Die Uthurier kennen eine große Zahl an Rauschmitteln, doch im Norden des Kontinents wird gebrannter Alkohol nicht hergestellt und ist deshalb als Gastgeschenk beliebt. In größeren Mengen lässt sich damit auch handeln.

Neue Professionen

Zusätzlich zu den in AfG genannten neuen Professionen finden Sie an dieser Stelle noch einige weitere vorgestellt, beispielsweise den Afuru-Tätowierer oder die verschiedenen Schamanen der Wilden Stämme.

Der Jucumaqh-Stammeskrieger

In der kriegerischen Stammesgesellschaft der Jucumaqh genießen die Krieger innerhalb der Sippenverbände ein hohes Ansehen.

Üblicherweise werden junge Jucumaqh nach Befähigung, Mut und Kraft von den älteren Stammeskriegern ausgewählt und nach einem harten Aussiebungsverfahren zu

wilden Kämpfern ausgebildet. Der genaue Prüfungsritus am Ende der Ausbildung unterscheidet sich von Stamm zu Stamm, doch muss sich der Jucumaqh oft einer besonderen Herausforderung stellen, etwa eine direkte Konfrontation mit einem Maru oder Schwarzogier, dem Diebstahl eines Artefaktes aus einem alten Grab oder einem Überfall auf eine Sippe von Owangi.

Die Waffen der Wahl sind für einen Jucumaqh der Speer, die Axt, Bogen und Blasrohr, weitere Waffen werden auch in Grüne Hölle I – Porto Velvenya vorgestellt. Auch hier gilt, dass jeder Stamm besondere Vorlieben oder außergewöhnliche Waffen besitzt.



Jucumaqh-Stammeskrieger (12 GP)

Voraussetzungen: MU 13, GE 13, KO 13, KK 12; Kultur: Jucumaqh

Modifikationen: LeP +2, AuP +3, SO 3-4

Empfohlene Vor und Nachteile: Ausdauernd, Eisern, Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz, Kampfrausch, Hohe Lebenskraft, Richtungssinn, Resistenz gegen Gifte, Schnelle Heilung, Zäher Hund / Aberglaube, Blutrausch, Jähzorn, Raumangst

Ungeeignete Nachteile: Behäbig, Fettleibig, Glasknochen, Kränklich, Schlechte Regeneration

Kampf: Blasrohr +2, Bogen +4, Dolche +2, Hiebwaffen +4, Speere +2, Raufen +4, Ringen +4

Körper: Athletik +5, Klettern +4, Körperbeherrschung +4, Schleichen +3, Schwimmen +3, Selbstbeherrschung +3, Sich Verstecken +4, Sinnenschärfe +3

Natur: Fährtensuchen +3, Orientierung +3, Wildnisleben +2

Wissen: Pflanzenkunde +2, Tierkunde +1

Handwerk: Boote Fahren +2, Heilkunde Gift +1, Heilkunde Wunden +2, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2

Sonderfertigkeiten: Ausweichen I, Kampfreflexe

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen II

Ausrüstung: einfache Kleidung, zwei stammostypische Waffen (beispielsweise Blasrohr Speer, Kurzbogen, Messer), Hackmesser, Heilkräuter, Talismane

Mindergeister, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Sucht, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix / Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +2

Körper: Klettern +1, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +2, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +5

Gesellschaft: Lehren +4, Menschenkenntnis +3, Sich Verkleiden +1, Überreden +3, Überzeugen +3

Natur: Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +4, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +3, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen: Uthurisch +2

Handwerk: Heilkunde Gift +4, Heilkunde Krankheiten +3, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Timaro); Geister rufen +1, Geister bannen +1, Geister binden +1, Geister aufnehmen +0; Weihe der Keule

Rituale: (I) Blick ins Geisterreich, Geleit des Nipakau, Rat der Ahnen; (II), Exorzismus, Geisterkerker, Geistheilung, Stimme des Nipakau; (III) Macht der Elemente

Verbilligte Rituale: (III) Kraft der Tayas

Ausrüstung: asymmetrische Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck (Reifen, Ketten, Amulette ...), Talismane und Totemfiguren, Knochenkeule, Speer oder Blasrohr, Messer, Hackmesser, halbes Dutzend blutstillender oder fiebersenkender Kräuter, getrocknete Ritualfarben sowie Kräuter und Harze zum Verbrennen, zwei Tiergewänder oder hölzerne Gesichtsmasken, reich verziertes Gefäß als Geisterkerker, Handtrommel

Besonderer Besitz: Sortiment haltbar gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 75 Dukaten

Der Timaro

Die Owangi kennen, wie auch die Utulu und Waldmenschen Aventuriens, einen Medizinmann oder Schamanen. Der Timaro ist jedoch mehr als der Mittler zwischen der Welt der Menschen und der Geister. Er wird als Gesandter der Götter betrachtet, als Kind Pra-Jobos, oder zumindest als dessen Günstling. Die magische Gabe ist bei den Owangi seltener ausgeprägt als bei anderen Menschenvölkern und so besitzt eine Sippe oft nicht mehr als einen Schamanen (dafür jedoch immerhin eine Handvoll Geselat-Tierkrieger). Die Schamanen haben die Aufgabe, den Willen der Götter zu erkennen und die Sippe vor Schaden zu bewahren. Darüberhinaus sind sie die Bewahrer der alten Geschichten von der Zeit von Obarans und Lutus Verrat.

Der Timaro (Owangi-Schamane) (11 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 13, CH 11; SO 4, Kultur Owangi

Modifikationen: MR +2, AsP +6 (Halbzauberer schon eingerechnet)

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Humus, Wasser, Feuer)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte/Beseelte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist, Schlangenmensch, Resistenz gegen Gift / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige

Die Guzulâ

Die Schamanen der Jucumaqh beherrschen ein großes Sammelsurium an Rituale, die sie den Owangi und anderen Völkern abgeschaut haben. Die Guzulâ – wie sich die Schamanen selbst nennen – betrachten sich selbst als Herrscher einer Sippe. Deswegen geraten sie auch oft mit dem Kriegshäuptling in Konflikt. Nicht selten kommt es vor, dass allzu aufmüpfige Schamanen von einem starken Häuptling verbannt werden und sie sich im Dschungel alleine herumschlagen. Diese Verbannten werden jedoch auch oft zu heiligen Männern und Frauen erklärt, die dennoch für die Sippenmitglieder wertvolle Ratgeber sind und heimlich aufgesucht werden.

Im Gegensatz zu den Owangi kommt eine magische Begabung unter den Jucumaqh häufig vor, doch dulden nur wenige Guzulâ andere Zauberer in ihrer Nähe, sodass die meisten Magiekundigen ein Dasein als Magiedilettant fristen oder als Sklaven verkauft werden.



Der Guzulâ (13 GP)

Voraussetzungen: MU 12, KL 11, IN 12, CH 12; SO 4, Kultur Jucumaqh

Modifikationen: MR +2, AsP +6 (Halbzauberer schon eingerechnet)

Automatische Vor- und Nachteile: Halbzauberer / Eingeschränkte Elementarnähe (Humus, Wasser, Erz)

Empfohlene Vor- und Nachteile: Altersresistenz, Astrale Regeneration, Astralmacht, Begabung für [Ritual], Ererbte/Beseelte Knochenkeule, Magiegespür, Meisterhandwerk, Prophezeien, Schutzgeist, Resistenz gegen Gift / Artefaktgebunden (Schamanenkeule), Astraler Block, Feste Gewohnheit, Körpergebundene Kraft, Lästige Mindergeister, Medium, Schlafstörungen, Stigma, Sucht, Verpflichtungen (Sippe, Stamm), Wilde Magie

Ungeeignete Vor- und Nachteile: Feste Matrix / Stubenhocker, Totenangst, Vergesslichkeit

Kampf: Dolche +1, Hiebwaffen +3

Körper: Klettern +2, Körperbeherrschung +2, Selbstbeherrschung +3, Singen +4, Sinnenschärfe +3, Stimmen Imitieren +2, Tanzen +3

Gesellschaft: Lehren +3, Menschenkenntnis +4, Sich Verkleiden +3, Überreden +2, Überzeugen +2

Natur: Wettervorhersage +2, Wildnisleben +1

Wissen: Götter/Kulte +3, Magiekunde +3, Pflanzenkunde +4, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +2

Sprachen: Uthurisch +2

Handwerk: Heilkunde Gift +5, Heilkunde Krankheiten +2, Heilkunde Seele +3, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +3, Kochen +4, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +4, Musizieren +2

Sonderfertigkeiten: Ritualkenntnis (Jucumaqh-Schamane): Geister rufen +1, Geister bannen +0, Geister binden +1, Geister aufnehmen +1; Weihe der Keule

Rituale: (I) Blick ins Geisterreich, Blutsbund; (II) Exorzismus, Geistheilung, Kraft des Tieres, Schutz der Jurte, Zorn des Schneelaurers (siehe Zorn des Berglöwen, wobei die Guzulâ eine andere Tierwelt kennen); (III) Macht der Elemente

Verbilligte Rituale: (III) Wild finden; (IV) Herz des Tieres

Ausrüstung: Kleidung, reichhaltiger Körperschmuck (Reifen, Ketten, Amulette ...), Talismane und Totemfiguren, Knochenkeule, Speer oder Blasrohr, Messer, Hackmesser, halbes Dutzend blutstillender oder fieberenkender Kräuter, getrocknete Ritualfarben sowie Kräuter und Harze zum Verbrennen

Besonderer Besitz: Sortiment haltbar gemachter Kräuter der Herkunftsgegend im Gegenwert von ca. 75 Dukaten

Afuru-Zaubertätowierer (0 GP)

Voraussetzungen: KL 12, IN 13, FF 13; Kultur: Jucumaqh, Viertelzauberer

Empfohlene Vor und Nachteile: Resistenz gegen Gifte, Herausragende Eigenschaft Fingerfertigkeit / Aberglaube

Ungeeignete Nachteile: wie Jucumaqh

Kampf: Blasrohr +2, Bogen +2, Dolche +2, Raufen +2, Ringen +2

Körper: Selbstbeherrschung +3, Sinnenschärfe +5

Natur: Orientierung +2, Wildnisleben +2

Wissen: Götter/Kulte +2, Pflanzenkunde +5, Sagen/Legenden +3, Tierkunde +3

Handwerk: Heilkunde Gift +4, Heilkunde Wunden +4, Holzbearbeitung +1, Lederarbeiten +2, Malen/Zeichnen +7, Tätowieren +7

Sonderfertigkeiten: Zauberzeichen

Ausrüstung: einfache Kleidung, eine stammestypische Waffen (beispielsweise Blasrohr Speer, Kurzbogen, Messer), Hackmesser, Tätowierfarbe, Tätowierwerkzeug

Die Gesela

Unter den Tierkrieger der Stämme gibt es unzählige Varianten von Tiergeistern, die sie verehren. An dieser Stelle werden Ihnen einige weitere Gesela vorgestellt. Die GP-Angaben geben die Gesamtkosten wieder (Grundprofession Gesela + die entsprechende Tier-Variante).

Gorilla (9 GP)

Voraussetzungen: KK 14, KO 13, GE 12, Eisern

Automatische Vor- und Nachteile: Balance / Jähzorn 6, Impulsiv, Raubtiergeruch

Talente: Hiebwaffen +3, Raufen +3, Klettern +3, Körperbeherrschung +1, Athletik +2 **Sonderfertigkeiten:** Wuchtschlag, Gebirgskundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Ausfall, Niederwerfen, Sturmangriff

Meisterhandwerk: KK, Raufen, Athletik, Klettern

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Attributo, Axxeleratus, Corpofesso*, Duplicatus*, Eiseskälte, Grosse Verwirrung, Herr über das Tierreich*, Hilfreiche Tatze (nur Affen), Karnofilo, Krötenprung, Kusch, Movimento, Sensatacco*, Spinnenlauf, Standfest

Spinne (14 GP)

Voraussetzungen: IN 13, FF 12, GE 14, Gefahreninstinkt

Automatische Vor- und Nachteile: Beihändig / Rachsucht 8, Lichtscheu

Talente: Blasrohr +3, Dolche +4, Athletik +3, Klettern +4, Körperbeherrschung +2, Schleichen +2, Sich Verstecken +4, Heilkunde Gift +2

Sonderfertigkeiten: Finte, Aufmerksamkeit

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Linkhand

Meisterhandwerk: FF, Klettern, Sich Verstecken, Athletik

Die Afuru

Viele Zauberkundige unter den Jucumaqh, die nicht den Weg eines Guzulâ einschlagen, werden in der uralten Tradition des Tätowierens ausgebildet. Die Jucumaqh pflegen diese Kunst schon seit dem Bestehen der Wilden Stämme und verleihen ihren Bildern durch ihre Magie eine besondere Kraft.

Es gibt unzählige Hautbilder, die die Afuru kennen und die alle unterschiedliche Bedeutung haben. Die meisten Bilder verleihen dem Träger Stärke und Mut, andere die Kräfte von Tieren oder gänzlich andere Fähigkeiten.



Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Arachnea, Attributo, Axxeleratus, Bärenruhe, Blick aufs Wesen, Böser Blick*, Corpofesso*, Dunkelheit, Ecliptifactus*, Eigne Ängste*, Eiseskälte, Exposami, Herr über das Tierreich*, Katzenaugen, Krötensprung, Sensatacco*, Spinnenlauf, Standfest

Die Nachfolgende Variante der Gesela von Dominic Hladek stammt aus dem **Aventurischen Boten 155** und ist eine Ergänzung zu den Gesela von AfG:

Gesela-Variante Krokodil (11 GP)

Voraussetzungen: KK 13, KO 14, GE 12, Zäher Hund

Automatische Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht / Bludurst 8, Kälteempfindlichkeit

Talente: Kampf: Hiebwaffen +3, Raufen +2, Ringen +1, Schwimmen +2, Selbstbeherrschung +2, Sinnenschärfe +1, Sich Verstecken +2

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Sumpfkundig

Verbilligte Sonderfertigkeiten: Niederwerfen, Kampf im Wasser, Aufmerksamkeit

Meisterhandwerk: KO, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken

Passende Zauber (Zauber mit * nicht zu Beginn): Adlerauge, Attributo, Blick aufs Wesen*, Chamaleoni, Corpofesso*, Eiseskälte, Exposami, Herr über das Tierreich*, Karnofilo, Kusch, Plumbumbarum, Reptilea*, Sensatacco*, Standfest, Warmes Blut, Wasseraatem



Neue magische Fähigkeiten

Die Zauberkundigen unter den Wilden Stämmen, insbesondere die Gesela und die Afuru-Tätowierer, besitzen einige außergewöhnliche Fähigkeiten. Während die Gesela mit den Gjalskerländern Aventuriens vergleichbare Kräfte verfügen, bedienen sich die Afuru einer besonderen Form des Magie-Dilettantismus. Ihre magischen Fähigkeiten werden nahfolgend kurz erläutert.

Afuru-Tätowierungen

Die Zauberei der Afuru funktioniert ähnlich der aventurischen Magie der Arkanoglyphen.

Es folgt eine kurze Zusammenfassung von Regelementen, die bei allen Tätowierungen gleich funktionieren und anschließend einige Beispiele für die Magie, die eine Afuru-Tätowierung enthalten kann. Die Anwendung ihrer Zauberzeichen wird anstatt über die Ritualkenntnis über ihren Talentwert *Tätowierer* geregelt.

➊ Alle Tätowierungen wirken ähnlich wie ein semipermanenter Spruchspeicher, das heißt, ihre Kräfte laden sich mit der Zeit wieder auf. Üblicherweise müssen 1W3+1 Tage vergehen, bis die Wirkung erneut herbeigerufen werden kann.

➋ Um die Wirkung zu aktivieren, ist 1 Aktion notwendig.

➌ Die Länge der Wirkung beträgt üblicherweise 1 SR (es kann jedoch auch Abweichungen geben).

➍ Die Kosten liegen fast immer bei 1W6+4 AsP (1 davon permanent), da die Afuru die Menge der Astralenergie nicht genau kalkulieren können.

Beispielhafte Symbole

➊ **Zeichen des Tieres:** Mit diesen Tiersymbolen kann der Träger bestimmte körperliche Eigenschaften eines Tieres für 1 SR übernehmen. Dies kann die Sicht eines Falken, der Geruchssinn eines Hundes oder das Gespür für Bewegungen einer Spinne sein. Es ist nicht möglich, dass dem Träger



Flügel wachsen oder seine Stärke das Maß eines Riesengürteltiers ansteigt.

★ **Kreis der Kraft:** Für 1 SR kann die KK um 3 Punkte erhöht werden.

★ **Wellen des Verborgenen:** Träger dieses Zeichens können sich in natürlicher Umgebung besser verbergen. Der TaW von *Sich Verstecken* erhöht sich um 5 Punkte, der von *Schleichen* immerhin um 2. Die Wirkung hält 1 SR an.

★ **Spirale der Luft:** Durch dieses Zeichen kann der Träger seine Sprungreichweite verdoppeln (nicht jedoch die Reichweite der Höhe!). Die Wirkung hält 1 SR.

Die Magie der Gesela

Die bei den Owangi praktizierte Art der Zauberei stellt mächtvolle Tiergeister in den Vordergrund. Sie verehren die Tiergeister ähnlich wie Gjalskerländer ihre Odûn, doch im Gegensatz zu den Durro-Dûn sind die Gesela der Owangi weder Außenseiter, noch werden sie gemieden, sondern sie sind die angesehene Kriegerelite des jeweiligen Stammes. Die Tiergeister werden entweder *Kamalwangi* – was so viel bedeutet wie *Kinder des Kamala* – genannt oder schlicht *Dunam*.

Owangi-Begriffe für Gesela

Die Owangi haben jeder Kreatur des uthurischen Dschungels einen Namen gegeben und somit auch ihren Tierkriegern. Hier eine Übersicht über die bereits bekannten Tierkrieger.

Tierart	Bezeichnung
Panther	Ut-Gesela (manchmal auch nur Gesela)
Schlange	Khalunga
Krokodil	Arafang
Gorilla	Quang-Bana
Spinne	Gabana

Ausprägungen der Tiergeister

Grundlegend funktionieren die Regeln der Gesela genau wie die der Gjalskerländer Tierkrieger. An dieser Stelle werden die Ausprägungen der Fähigkeiten erklärt, die dem Hauch, Haut und Blut des Odûn gleichen. Sie werden allerdings Hauch des Dunam usw. genannt.

Panther

Hauch: GE, Athletik, Raufen, Schleichen

Haut:

★ Der Kopf des Kriegers verwandelt sich in den eines Panthers. Damit ist er in der Lage mit dem Maul zu zubeißen. Er verursacht mit dem Biss-Angriff 1W6+3 TP

★ Die Haut färbt sich schwarz (oder erhält das Muster eines Jaguars), was in den meisten Dschungelzonen eine hervorragende Tarnung ergibt: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Die Fähigkeit erstreckt sich nicht auf Gegenstände des Kriegers, sodass getragene Waffen und Ausrüstung den Effekt vermindern können (Meisterentscheid).

★ Der Krieger ist in der Lage, einen *Anspringen*-Angriff (*ZooBotanica 12*) auszuführen. Dazu muss er einen *Rauen*- oder *Ringen*-Angriff +4 schaffen. Dieser Angriff kann nur mittels Schild, *Gegenhalten* oder Ausweichen abgewehrt werden. Der Angriff ist zugleich auch ein Angriff zum *Niederwerfen*.

★ Außerdem wachsen ihm Krallen, die 1W6+1 echte TP Schaden verursachen können.

Blut: Der Krieger erhält von seinem Dumam für diesen Kampf den Vorteil *Balance* bzw. *Herausragende Balance*, wenn er diese bereits hat. Außerdem die Sonderfähigkeiten *Ausweichen II*, *Ausweichen III* und *Ausfall*. Wenn er eine oder mehrere

dieser SF schon beherrscht, erhält er stattdessen die jeweils Vorderste aus

der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: *Schnellziehen*, *Kampfflexe*, *Gezielter Stich*, *Kampfgespür*, *Todesstoß*. Sollte er all diese Sonderfähigkeiten bereits besitzen, steigt seine INI um 2 Punkte.

Schlange

Hauch: GE, Sich Verstecken, Klettern, Schleichen
Haut:

★ Die Haut färbt sich grün, was in den meisten Dschungelzonen eine hervorragende Tarnung ergibt: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Die Fähigkeit erstreckt sich nicht auf Gegenstände des Kriegers, sodass getragene Waffen und Ausrüstung den Effekt vermindern können (Meisterentscheid).

★ Dem Gesela wachsen lange Giftzähne. Er kann im Nahkampf einen Biss-Angriff durchführen und das Opfer dabei vergiften. Die Stufe des Giftes beträgt RkP*/2, die Auswirkung bestimmen Sie je nach Stufe wie in *ZooBotanica 217* beschrieben.

★ Die Augen des Kriegers werden zu hypnotischen Schlangenaugen, seine Zunge zu einer gespaltenen, zischelnden Schlangenzunge. Opfer, die er für 2 Aktionen in Ruhe anblicken oder ungestört anzischen kann, werden in ihren Bewegungen langsam und unsicher. Die Werte in INI, AT, PA, KK, und GE sinken um RkP*/3. Die Probe erfolgt unter Einbeziehung der MR des Opfers.

★ Die Arme und Beine verkümmern, dafür erlangt der Tierkrieger die Fähigkeit *Würgen* (*ZooBotanica 12*). Die Erschwerung, um dem Würgegriff zu entkommen, beträgt halbe KK des Kriegers.

Blut: Der Krieger erhält von seinem Dumam die Sonderfähigkeiten *Defensiver Kampfstil*, *Meisterparade*, *Aufmer-*



samkeit und Eiserner Wille I. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: Ausweichen II, Gegenhalten, Entwaffen, Eiserner Wille II, Ausweichen III. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine PA um 1.

Krokodil

Hauch: KO, Schwimmen, Selbstbeherrschung, Sich Verstecken

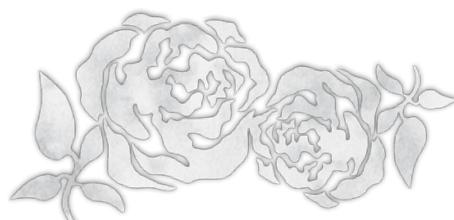
Haut:

Dem Gesela wächst eine harte, schuppige Reptilienhaut, die ihm 2 Punkte natürlichen RS bringt.

Die Haut färbt sich grün bis erdfarben; eine hervorragende Tarnung in den uthurischen Dschungeln: Es ist um RkP*/2 schwieriger, ihn zu entdecken, wenn er sich entsprechend verbirgt. Zwar erstreckt sich die Fähigkeit nicht auf Kleidung und Ausrüstung, die Krokodil-Gesela Uthuriyas tragen jedoch ohnehin meist nur Lendenschurz und Schmuck, so dass das Ritual seine volle Wirkung zeigt.

Das Gebiss und die Gesichtspartien des Kriegers wandeln sich in ein Krokodilmahl. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen Biss-Angriff durchzuführen und sich zu Verbeißen wie beim gleichnamigen Tiermanöver. Er erzeugt 1W6+4 echte TP. Auch außerhalb des Kampfes ist die Kraft des Kiefers verheerend und entspricht der KK des Gesela + RkP*/2.

Blut: Der Gesela wird äußerst aggressiv und brutal. Er erhält den Vorteil Kampfrausch und die Sonderfertigkeiten Kampf im Wasser, Niederwerfen und Sturmangriff. Besitzt er bereits eine oder mehrere dieser Sonderfertigkeiten, erhält er stattdessen die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe, über die er noch nicht verfügt: Ausfall, Kampfreflexe, Umreißen, Kampfgespür. Besitzt er bereits alle diese Sonderfertigkeiten, so steigt seine AT um 1.



Gorilla

Hauch: KK, Raufen, Athletik, Klettern

Haut:

Dem Gesela wächst ein kurzes, schwarzes Affenfell mit einem silbernen Rücken. Dies bringt ihm 1 Punkt natürlichen RS, in der Trefferzone Brust/Rücken sogar 2 Punkte.

Der Tierkrieger kann einmalig pro Anwendung einen weithin hörbaren Kampfschrei ausstoßen, der seine Gegner einschüchtert. Wenn ihnen eine MU-Probe erschwert um RkP*/3 misslingt, erleiden sie für RkP*/3 SR Abzüge in Höhe der Differenz auf AT, PA und INI in Kämpfen mit dem Tierkrieger als Beteiligtem.

Die Arme des Tierkriegers werden behaart, vor allem aber länger. Seine DK steigt um eine Stufe und der Wert in Klettern und Athletik steigt um RkP*/3.

Blut: Der Krieger erhält von seinem Dumam die Sonderfertigkeiten Niederwerfen, Hammerschlag und Sturmangriff sowie die Waffenlose Kampffertigkeit Hammerfaust. Wenn er eine oder mehrere der SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: Ausfall, Befreiungsschlag, Kampfreflexe, Schildpalter. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigen seine TP um 1 Punkt.

Spinne

Hauch: FF, Klettern, Sich Verstecken, Athletik

Haut:

Dem Gesela wachsen spinnennartige Mandibeln aus den Kiefern. Er ist nun in der Lage, im Nahkampf einen Biss-Angriff durchzuführen und sich zu Verbeißen wie beim gleichnamigen Tiermanöver. Er erzeugt 1W6+3 echte TP und kann sein Opfer vergiften. Die Stufe des Giftes beträgt RkP*/3, die Auswirkung bestimmen Sie je nach Stufe wie in ZooBotanica 217 beschrieben.

Aus den Händen oder dem Mund kann der Gesela klebrige Fäden verschießen. Er kann damit einmalig pro Anwendung ein Netz (4) erzeugen (siehe Tiermanöver in WdS) oder mit seinem Basis-FK ein Ziel beschließen, das bei einem Treffer eine um RkP*/3 verringerte AT, PA und INI bekommt.

Dem Gesela wächst eine glänzend schwarze Chithaut, die ihm 2 Punkte natürlichen RS bringt.

Blut: Der Krieger erhält von seinem Dumam die Sonderfertigkeiten Schnellziehen, Gezielter Stich, Linkhand und Kampfreflexe. Wenn er eine oder mehrere dieser SF sowieso schon beherrscht, dann werden sie durch die jeweils Vorderste aus der folgenden Reihe ersetzt, über die er noch nicht verfügt: Entwaffen, Beihändiger Kampf I, Kampfgespür, Todesstoß. Sollte er all diese Sonderfertigkeiten bereits besitzen, steigt seine AT um 1 Punkt.



Meisterpersonen

Dieses Kapitel soll Ihnen dabei helfen, einige weitere Meisterinformationen über Akteure von AfG zu erlangen und ihnen weitere Meisterpersonen vorstellen, die Sie als Mannschaftsmitglieder oder als Begegnung in Uthuria verwenden können:

Sternchen

Die Sternchen bei den Meisterpersonen bedeuten, dass sie in weiteren offiziellen Abenteuern nicht mehr in Erscheinung treten und ihr Schicksal vom Meister frei festgelegt werden kann.

Meisterpersonen mit Handlungssträngen

Efferia: Die Geweihte des Efferd taucht zwar in AfG nicht auf, ist aber ein wichtiger Bestandteil der Hintergrundgeschichte. Die junge Priesterin reiste zusammen mit der ersten Expedition der Al'Anfaner nach Uthuria. Sie begann mit der Erforschung der Kultur der Nanshemu, deren Meeresverbundenheit sie faszinierte.

Efferias Reise können Sie in den Uthuria-Romanen von André Wiesler verfolgen (**Die Rose der Unsterblichkeit**).

Shahane ay Zedrakkin: Die ehemalige Mondsilberwesira der Mada Basari musste kurz vor der Reise nach Uthuria um ihr Leben fürchten, führte doch eine Intrige ihres Konkurrenten Assad ibn Merkans zu ihrem Sturz. Der Prinz von Baburin konnte seine einstige Mentorin zu Fall bringen und sie in die Flucht treiben (diese Ereignisse sind durch das Abenteuer **Schleierspiel im Aventurischen Jahrbuch** erlebbar). Doch die von sich eingenommene Wesirin empfing Visionen von ihrer Herrin Belkelel, die ihr aufrug, sich nach Uthuria zu begeben, um dort nach einer heiligen Stadt der Erzdämonin zu suchen. Da Shahane keine Wahl sieht, willigt sie ein.

Während ihrer Reise kommt sie auf den Gedanken, dass es nur zu ihrem Vorteil sein kann, wenn sie götterfürchtige Mitreisende ausschaltet, da diese ihren Plänen schaden könnten. Shahane fehlt es jedoch an einem Plan, da sie weder große Mittel, noch weiterführende Informationen zu der Stadt besitzt (Shahane kann zu einem beliebigen Zeitpunkt ausgeschaltet werden, ihre Suche wird nicht von Erfolg gekrönt sein).

Bruder Stygomar: Der Borongeweihte will so schnell wie möglich wieder nach Aventurien zurück. Er hat kein Interesse an Missionierung oder der Erkundung der neuen Welt. Sobald er Gerüchte um ein neues Artefakt hört, dass als Ersatz für den Stab des Vergessens dienen kann, wird er dem

nachgehen. Mit den Al'Anfanern aus Porto Velvenya möchte er nichts zu tun haben, sie als Ketzer und Störenfriede sehen und dies auch jedem mitteilen (Stygomar wird zwar eine Rolle bei der Suche nach dem neuen Artefakt der Boronkirche spielen, jedoch werden seine Versuche scheitern und er das aventurische Festland niemals wieder sehen).

Mehr zu anderen Meisterpersonen siehe Regionalkampagne GH.

Meisterpersonen als Mannschaftsmitglieder

Remaldo di Baksara* (34, Gut Aussehend, Dreitagebart, kämmt sich ständig die Haare) ist ein selbsternannter Fechtmeister aus Almada, der nur zu gerne ewigen Ruhm erlangen möchte. Er hat von der Expedition der Al'Anfaner gehört und würde Velvenyo Morales am liebsten ertrinken sehen. Vor einigen Jahren hatten beide eine Auseinandersetzung, die Remaldo verlor. Sein Aussehen setzt er gekonnt zu seinem Vorteil ein und versucht jede Frau für sich zu gewinnen. Ein Nein akzeptiert er nie, sondern sieht es als Herausforderung an. Remaldo verbirgt jedoch ein Geheimnis: Er ist kein Almadaner, sondern gebürtiger Al'Alanfaner, der vor Jahren von Velvenyo ausgebootet wurde.

Nutzen: Kampf (TaW Fechtwaffen 18, Säbel 16, Wurfmesser 14)

Voraussetzungen: keine alamanischen Sympathisanten

Unterwegs kann es den Helden gelingen, den Risso *Ita'aro* anzuwerben. Der abenteuerlustige Fischmensch kennt noch die Geschichten der legendären Korisande und hat sich vorgenommen, seine Verwandten in Uthuria zu besuchen und die Menschen zu studieren.

Nutzen: Meereskundig

Voraussetzungen: keine Personen an Bord, die etwas gegen Risso haben (beispielsweise Zwerge oder Novadis)

Ingerimmaiton von Kemethis* (38, bärenstark, trägt immer einen Dreizack mit sich, feuerrote Haare) war in seiner Jugend ein Akoluth des Ingerimm. Da er jedoch fast Opfer eines Vulkanausbruchs wurde und ihn ein Delphin rettete, weihte er sein Leben Ingerimms Bruder Efferd. Er ist ein hervorragender Navigator und Fischer, verzweifelt aber, wenn er die Gebote Efferds unabsichtlich missachtet – was öfters vorkommen kann, denn an rohe Nahrung konnte er sich bislang nicht gewöhnen.

Nutzen: Navigation, Meereskundig

Voraussetzung: keine

Kiala Sensendengler* (30, braune Haare, unauffällig, *Pechmagnet*) wünscht sich nichts mehr als endlich Vollmatrosin zu werden. Leider ist Kiala während den Namenlosen Tagen geboren worden und vom Pech verfolgt. Sie verheim-



licht ihr Geburtsdatum und ist bei der Mannschaft sehr beliebt. Während Expeditionen wird sie gerne vorgeschnickt, um potenzielle Gefahren aufzuspüren – oder anzuziehen.

Nutzen: Pechmagnet, den man vorschicken kann.

Voraussetzungen: keine

Uthurische Meisterpersonen

 **Da'Ponsep*** (50, dick, rotes Haar, nuschelt) ist der Häuptling einer beliebigen Jucumagh-Sippe. Früher war er ein großer Krieger, mittlerweile ist er ein fetter Mann, der sich nur noch mühselig von seinem hölzernen Thron erhebt. Dennoch ist er ein unangenehmer Verhandlungspartner, da er immer einen Vorteil für sich herausschlagen will. Hat man jedoch erst einmal seine Freundschaft gewonnen, kann man sich auf Da'Ponsep verlassen.

 **Zhol'oras*** (44, glatte Haut, wirkt alterlos, angenehme Stimme), gehört dem mysteriösen Volk der Nanshemu an. Auch wenn die Helden zu Beginn ihrer Abenteuer in Uthuria mehr als nur einmal Probleme mit den Nanshemu hatten, so ist Zhol'oras ihnen wohlgesonnen. Er entstammt der Gemeinde der Udratzul und hat schon einige Jahre mit den Aventurierern aus Porto Velvenya Kontakt. Er ist ein Händler und kann sowohl die Helden mit Fisch und Meeresfrüchten versorgen, als ihnen auch mehr Informationen über die Nanshemu geben. Allerdings hat seine Hilfe auch seinen Preis: Er lässt sich gerne mit aventurischen Gütern, allen voran Saatgut und Waffen, bezahlen.

 **Avimaka*** (30, groß, stark, gutmütig – für einen Schwarzogger) ist sicherlich eine ungewöhnliche Schwarzoggerin. Im Gegensatz zu ihren Brüdern und Schwestern ist sie ausgesprochen friedlich und wurde von einer beliebigen Owangi-Sippe zu ihrer Königin gemacht. Man sagt ihr nach, dass sie früher eine gefürchtete Menschenfresserin war, nach einem Sturz auf den Kopf jedoch ihren Hass auf Menschen verlor. Solange sie mit Nahrung versorgt wird, ist sie gutmütig und kann sogar Fragen zu den Nachtherrschern, den Marus und ihrem Volk beantworten. Wie viel sie nach der Kopfverletzung weiß, bleibt dem Meister überlassen – immer wieder jedoch erzählt sie von ihrer Heimat, einer gigantischen Stadt aus Basalt ...

 **Ulamba*** (26, ebenholzfarbene Haut, zahlreicher Körperschmuck, spricht die Fußsprache) und **Cururo*** (29, Bart bis zum Bauch, verziert mit Tätowierungen, riecht nach Dschungel) – eine Owangi und ein Jucumagh

– eignen sich für jede Heldengruppe als wildniserfahrene Begleiter. Sie können die Gruppe durch den fremden Dschungel führen, verlangen aber für sich oder ihre Sippe eine entsprechende Gegenleistung. Während die Owangi eine harte und unnachgiebige Frau ist, die ihre Reisegefährten bei erkennbarer Schwäche auch schon mal im Stich lässt, ist Cururo ein treuer Gefährte, der die Aventurier mit viel Geduld durch den Dschungel begleitet. Sollten Frauen mit blonden Haaren die Expedition begleiten, so wird er versuchen an eine Strähne zu gelangen, da „Goldhaar“ bei seinem Volk Glück bedeutet.

 Gefürchtet unter den Lakaien der Nachtherrschers ist der gigantische Maru **Gorb***. Mit seinen zweieinhalf Schritt reicht er an jeden Schwarzogger heran. Seine Bande durchstreift auf der Suche nach Dörfern den Dschungel und wird die Helden als exotische Sklaven betrachten, die man an einen Nachtherrschern verkaufen kann.

Nanshemu-Namensregeln

Die Nanshemu führen in der Regel nur einen Vornamen. In den kleinen Gemeinden in denen sie leben, kommt es so gut wie nie vor, dass zur Lebenszeit eines Nanshemu der Name ein zweites Mal vergeben wird. Doch da die Nanshemu viele kleine Gemeinden gegründet und sie festgestellt haben, dass längere Namen auch Außenstehende beeindrucken können, setzen sie häufig noch ein *nor* (*Name ihrer Heimat*) hinter den Vornamen. Das Kultzentrum spielt eine wesentlich wichtigere Rolle als die Familie und kein Nanshemu würde sich mit einem Familiennamen schmücken wollen. Eine *Nidara nor Asdarba* kommt also aus der Asdarba-Gemeinde. Es gibt allerdings einige Gemeinden, die eine Abweichung von dieser Regel verwenden.

Weitere Meisterpersonen

Mehr über die erste alananfische Expedition und die Bewohner Porto Velvenya können sie in André Wieslers Roman-Trilogie **Die Rose der Unsterblichkeit** und **GH** nachlesen. Das Schicksal der übrigen Expeditionsteilnehmer wird im weiteren Verlauf der Erforschung Uthuriens geklärt werden.



Szenarioideen

Um die Zeit zwischen den einzelnen Szenarien von AfG und den nachfolgenden Regionalkampagnen zu füllen, können Sie sich folgender Ideen bedienen:

✿ Noch vor der Abreise kann es sinnvoll sein, wenn Stoerbrandt mehr über die anderen Expeditionen in Erfahrung bringt. So beauftragt er die Helden, nach Al'Anfa zu reisen, und dort mehr über Velvenyo Morales herauszufinden. Zur Zeit der Reise herrschen in Al'Anfa Unruhen es ist mehr als nur wahrscheinlich, dass die Helden in die Ereignisse des Abenteuers **Rabenblut** verstrickt werden. So kann es gut sein, dass sie Velvenyo in Coragon Kugres Armada oder im Lager von Oderin du Metuant finden und erst dorthin reisen müssen. Dabei erfahren sie möglicherweise mehr über die Hintergründe der ersten Expedition oder die Pläne Oderins und Goldo Paligans. Auch der Diebstahl einer Seekarte wäre denkbar, doch wird diese gut bewacht und es wird ein kleines Abenteuer für sich sein, die Karte in die Hände zu bekommen.

✿ Während der Fahrt durch das Südmeer können die Helden auch einigen Geheimnissen der alten Korisande-Expedition auf den Grund gehen. So mag es sein, dass sie durch die Risso mehr über Salamandra Frynn und die Inseele (siehe **Meridiana** und **Efferd**) erfahren oder sogar einigen Schauplätzen einen Besuch abstatten. Was sie dort erleben, liegt in Ihren meisterlichen Händen. Denkbar wäre z.B. eine Begegnung mit Mitgliedern der Piraten des

Bunds der Schwarzen Schlange oder einige Hinweise zu den Nachtherrschern, die den Alten ebenfalls bekannt waren. Eventuell beginnt sich Salamandra auch wieder an einige Einzelheiten ihres früheren Lebens zu erinnern – was sie ihr jedoch Angst bereitet.

✿ In Uthuria werden von vielen Stämmen der Jucumaqh und der Owangi Katzen als heilige Tiere verehrt. So kann es passieren, dass eine Schöne der Nacht mit ihrer Katzenvertrauten als heilige Gestalt verehrt wird – aber es kann gleichzeitig auch zu Problemen führen. So könnten einige Stämme die „Katzenherrscherin“ nicht mehr gehen lassen wollen. Oder im schlimmsten Fall wollen sie sie verspeisen, um ihre Macht in sich aufzunehmen.

✿ Auf der großen Insel nordwestlich der Bucht von Porto Velvenya leben sogenannte Perlschildkröten. Die Expedition der Helden kann während der Fahrt (oder später aus Neugier, vielleicht hören sie von Einheimischen Gerüchten über die Insel) das Eiland erforschen und trifft auf eine ganze Kolonie von Perlschildkröten. In etwa jedem zehnten Ei der Tiere befinden sich perlartige Ablagerungen, die die Begehrlichkeiten der Aventurier wecken können. Doch die Elterntiere sind keineswegs langsam, wenn es um die Verteidigung ihrer Brut geht. Die Schildkröten sind nicht nur sehr gewandt, sondern ihre Bisse sind giftig und so wird der Diebstahl der Perleier gefährlicher als erwartet.

Mysterien Uthuriens

Die folgenden Mysterien, welche mit einem * markiert sind, stehen dem Meister zur freien Verwendung zur Verfügung. Die übrigen Geheimnisse werden noch einmal eine Rolle in offiziellen Publikationen spielen.

Der Fluch des Numinoru

Zwar ist es den Aventuriern momentan kaum möglich, Uthuria komplett zu umsegeln, aber der Fluch der auf ihnen lastet wird in naher Zukunft von ihnen ablassen. Dennoch wird die Küstenschifffahrt alles andere als leicht werden, gibt es doch zahlreiche Untiefen und Strudel, die die Erkundung schwierig gestalten werden.

Dunkle Pforten*

Die Sumurer, aber auch andere Völker, haben in der Vergangenheit Wege nach Uthuria gefunden, ohne durch die

Sargasso-See fahren zu müssen. Es ist mehr als wahrscheinlich, dass in der versunkenen Stadt Eshvahar (siehe **Elementare Gewalten 132**) ein Zugang nach Uthuria gibt, und auch manche Dunkle Pforte könnte zum legendären Südkontinent führen. Nach der Entdeckung arbeitet vor allem das Kuslikei Institut der Arkanen Analysen daran, einen Zugang nach Uthuria zu öffnen.

Die Feuerkristalle

In Uthuria selbst können die Feuerkristalle als Südweiser bzw. halbzuverlässiger Kompass benutzt werden. Im uthurischen Norden versuchen sie weiterhin Richtung Süden vorzudringen, fast so, als ziehe sie etwas magisch an. Die Legenden der Einheimischen berichten von einer Stadt oder Festung aus Feuer, die sich ganz im Süden Uthuriens befinden soll und von Feuermenschen bewacht wird.



Das verlorene Volk*

Bei den Jucumagh erzählt man sich die Legende des verlorenen Stammes. Dieser Stamm, dessen Name aus dem Gedächtnis aller übrigen Stämme getilgt ist, soll noch immer unsichtbar vor den Augen der übrigen Menschen im Dschungel leben. Jener Stamm soll sich einst aus Angst vor den Nachtherrschern mit einem finsternen Gott eingelassen haben, der alle Mitglieder der Sippe unsichtbar vor den Augen aller anderen Lebewesen werden ließ. Doch was ein Segen sein sollte, entpuppte sie bald als Fluch, da niemand die Sippenmitglieder mehr wahrnahm. So konnte man keinen Handel mehr betreiben es heißt, selbst die eigenen Sippenmitglieder verloren sich aus den Augen.

Die Stadt der Schwarzoger

Öfters hören die Helden von Gerüchten über eine Schwarzoger-Kultur weiter im Süden. Die Menschenfresser sollen dort sogar eine eigene Stadt aus Basalt errichtet haben und einen Riesen als ihren König verehren. Die Schwarzoger, denen die Helden im Norden Uthurias begegnen, sind schon ihr ganzes Leben Söldner oder Räuber und können nicht viel über die Stadt erzählen. Doch zu zahlreich sind die Gerüchte, dass nicht doch ein Körnchen Wahrheit darin zu finden sein mag.

Das Artefakt des Totengottes

Immer wieder können die Helden im Norden Uthurias Gerüchte über einen Totengott hören, dem ein machtvolleres Artefakt geweiht sein soll – und damit vielleicht auch ein Hinweis über ein Ersatzartefakt für den zerstörten Stab des Vergessens.

★ Das Artefakt soll ein Rabenhelm sein, den ein Prophet aus einem großen Reich im Süden tragen soll. Er soll unsterblich sein und über Reich von Untoten herrschen.

★ Den Nanshemu sagt man nach, dass sie in ihren finsternen Unterwassergrotten ein Artefakt hüten, das sie einst einem Totengott gestohlen haben sollen.



★ Ein Priesterkaiser des Boron soll einen zweiten Stab des Vergessens besitzen, den er täglich nutzt, um alle seinen Untertanen von den Sorgen des vergangenen Tages zu befreien.

★ Die große Jucumagh-Heldin Budra soll einst in die Länder südöstlich der Xo'Artal vorgedrungen sein und dort unter einer Totenpyramide den Schädel des Brurun gefunden haben. Sie kehrte nie wieder zurück, lebt aber bis heute als Untote in den Hallen Bruruns.

★ Die Khartaraik hüten die Geheimnisse von Leben und Tod. Nur sie wissen, wie man die Totengötter besänftigt.



Uthurische Waffen und Rüstungen

An dieser Stelle finden Sie eine Auflistung einiger in AfG erwähnten Waffen und Rüstungen, sofern für sie kein aven-

turisches Pendant existiert. Weitere Waffen des uthurischen Nordens finden Sie in GH.

Schwanzwaffen der Chaz'Shirr (Raz'Thon)

In den Bronzegießereien von Zch'baal werden die stachelbewehrten Raz'Thon hergestellt. Als Schwanzwaffen sind sie

den echsischen Chaz'shirr vorbehalten, die damit fürchterliche Hiebe austeilten können.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Raz'Thon	1W+2	11/4	15	20	0	0	30	0/0	-	H	Rauen

Besonderheiten: Die Raz'Thon (sprich: Rass-Ton) können mit dem waffenlosen Manöver *Schwanzschlag* eingesetzt werden.

Elfenbeinschnitter (Schadd)

Die Nanshemu verarbeiten auf kunstvolle Weise Walknochen und Elfenbein zu Waffen, die stählernen nur in wenig

nachstehen. Ein Beispiel ist der *Schadd* (sprich: Schatt) aus verziertem Elfenbein.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Schadd	1W6+5	13/4	80	130	7	0	150	0/0	z	NS	Infanteriewaffen, Speere, Zweihand-Hiebwaffen

Stachelkeule

Bei den Chaz'Shirr beliebt, aber auch bei Jucumagh und Owangi im Einsatz, sind wuchtige Keulen verschiedener

Größe, die mit Stacheln bewehrt sind und fürchterliche Wunden reißen.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Stachelkeule	1W6+3	11/3	100	90	4	-1	60	0/-2	-	N	Hiebwaffen
Große Stachelkeule	2W+2	13/2	130	110	5	-2	90	-1/-3	z	NS	Zweihand-Hiebwaffen

Beil (Tumak)

Die bevorzugte Waffe der Xo'Artal: Ein scharfes Beil, das sie gerne im Kampf Mann gegen Mann verwenden.

Name	TP	TP/KK	Gewicht	Länge	BF	INI	Preis (ST)	WM	Bem.	DK	Talente
Tumak	1W6+3	11/4	60	40	5	-1	25	-1/-2	-	HN	Hiebwaffen



Rüstungen

Uburu-Rüstung

Aus mehreren Lagen der Fasern von Baumwollpflanzen, Bambus und anderen Gewächsen verstehen es viele Kultu-

ren des norduthurischen Dschungels, feste Rüstungen zu erstellen.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Pflanzenfaserrüstung	0	2	2	2	2	2	1	1	1.6	1.6	2	2	110	60

Rochenlederrüstung (Mant'Pakar)

Die Nanshemu gerben die Haut von Rochen, um sehr leichte und angepasste Lederrüstungen zu erstellen, die sich an

die Haut anschmiegen und doch Schutz bieten. Sie werden als Luxusgut auch mit anderen Völkern gehandelt.

Name	Ko	Br	Rü	Ba	LA	RA	LB	RB	gRS	gBE	RS	BE	Gew.	Preis (ST)
Rochenlederrüstung*	0	2	2	2	1	1	1	1	1,5	0,5	2	1	70	250

Fährenwerte/ [Name und gegebenfalls Titel des Helden]

Euer Name ist in affer Mundz und Eure Heldenataten sind auch an mein Ihr gedrungen. Wer, wenn nicht Ihr, wäre besser dafür geeignet, das größte Abenteuer zu bestehen, dass je ein Aventurier erlebt hat. Euer Ruhm würde den jedes anderen Menschen übersteigen, noch in Jahrtausenden wird man sich Euer erinnern, Euer Name würde in jedem Geschichtsbuch Aventuriens zu finden sein.

Und wie Ihr sicherlich auch wisst, wird es nicht Euer Schaden sein, wenn Ihr mir zu Diensten seid. Das Haus Stoerrebrandt steht mit seinem Wert ein, dass Ihr reich belohnt werdet. Und Ihr sollt auch am Gewinn des Unternehmens beteiligt werden.

Leider kann ich nicht auf die Einzelheiten des Unternehmens eingehen, aber falls ich Euer Interesse geweckt habe, so schickt mir eine Nachricht in das Hotel „Erhabener Mhanadi“ in Khunchom – oder reist gleich an, denn die Zeit drängt.

Stever R. Stoerrebrandt



Errata zu An fremden Gestaden

★ Seite 30, Sikram: Das Begleitschiff trägt den Namen Sikram, nicht Skiram.

★ Seite 34, Loyalität: Ersetze den Wert 7 durch 12.

★ Seite 38, Bruder Stygomar: Stygomar dürfte kein * besitzen, da er später noch einmal offiziell auftreten wird. In der später folgenden Beschreibung besitzt er kein *, was richtig ist.

★ Seite 63, Monaden: Streiche Nachteile Aquatisches Lebewesen und Landangst

★ Seite 116/117, Owangi-Gold: Zwar sehen die Owangi Gold als verflucht an, doch ehren sie ihre goldenen Ahnen-Artefakte. Der Goldfluch röhrt daher, dass die Khartariak nach dem Edelmetall suchen und somit auch die Owangis bedrohen.

Karte Norduthurias

Die in AfG abgebildete Karte des Klabinto auf Seite 53 ist als reine inneraventurische Karte zu verstehen und zeigt nicht die korrekten Entfernung und Position zwischen Aventurien und Uthuria.

Die Größe Uthurias ist auf der Karte im Vor- und Nachsatz von AfG falsch angegeben. Richtig wäre eine Reduzierung auf ca. 40% der Größe.