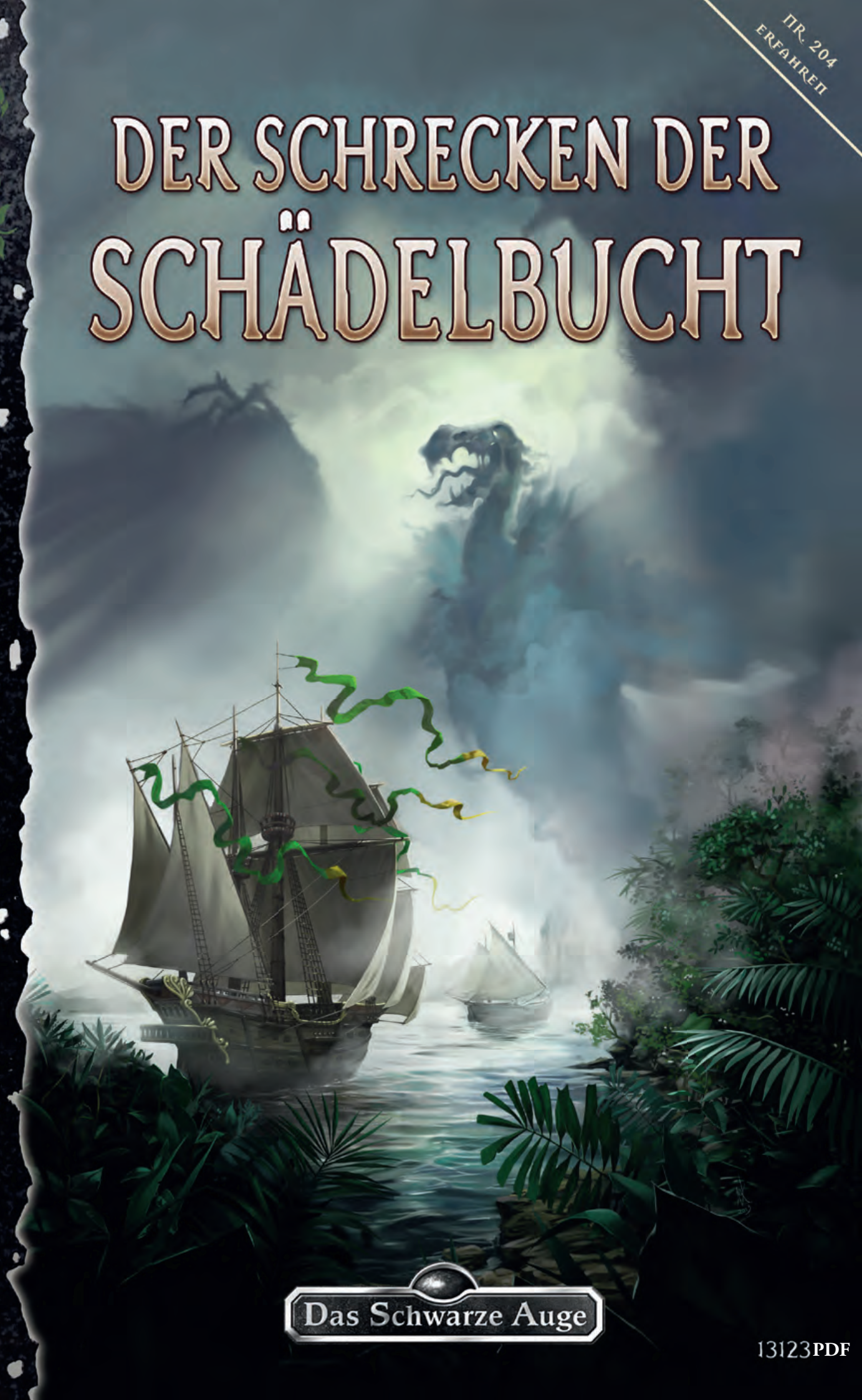


DER SCHRECKEN DER SCHÄDELBUCHT

Ein Uthuria-Abenteuer für 3-5 erfahrene Helden



Das Schwarze Auge

DER SCHRECKEN DER SCHÄDELBUCHT



Ulisses Spiele



Das Schwarze Auge

Redaktion

Eevie Demirtel, Marie Mönkemeyer,
Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Lektorat

Kristina Pflugmacher, Sarah Schirmer

Coverbild

Nele Klumpe

Layout

Ralf Berszuck

Innenillustrationen & Karten

Helge Balzer, Steffen Brandt, Tristan Denecke,
Markus Holzum, Sabrina Klevenow, Jennifer Lange,
Hannah Möllmann, Luisa Preißler, Diana Rahfoth,
Janina Robben, Elif Siebenpfeiffer, Maurice Wrede

Copyright © 2014 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUG, AVENTURIEN und DERE,
MYRANOR, RIESLAND, THARUN und UTHURIA
sind eingetragene Marken der Significant GbR.
Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.

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

ISBN 978-3-95752-700-4



OTHELORIA

DER SCHRECKEN DER SCHÄDELBUCHT

Marc-André Karpienski, Markus Lütkemeyer,
Marie Mönkemeyer

Mit herzlichem Dank an
Christian Bender, Bernadette Burchard, Eevie Demirtel,
Nadine Deppe, Dominic Hladek, Daniel Simon Richter, Alex Spohr

Satipo: „Let us hurry. There is nothing to fear here.“

Indiana Jones: „That's what scares me.“

—Raiders of the Lost Ark

„Darauf geschah die Schöpfung und Formung.

Aus Erde, aus Lehm machten sie des Menschen Fleisch.

Aber sie sahen, dass es nicht gut war.“

—aus dem Pôpol Wüch, dem heiligen Buch der Quiché-Maya





Inhalt

Vorwort	5	Kapitel IV: Schuld und Sühne	76
Kapitel I: Einleitung und Überblick	6	Kapitel V: Krieg und Frieden	95
Überblick über das Abenteuer	6	Anhang I: Nova Methumisa	102
Einstieg	8	Anhang II: Der Dämon im Detail	106
An uthurischen Gestaden	14	Anhang III: Dramatis Personae	108
Kapitel II: Fernweh trifft Feuermeer	16	Anhang IV: Siedler, Söldner und andere Schergen	118
Feuer ohne Meer	16	Anhang V: Die Wilden Stämme Uthurias	119
Die neue Heimat	18	Anhang VI: Die Grüne Hölle	121
Wenn Einer eine Reise tut	22	Anhang VII: Meisterpersonen im Überblick	124
Keine Überfahrt ohne Risiko	24	Anhang VIII: Karten.....	126
Lasst die Spiele beginnen	28		
Ein Toter zu viel	31		
Ein kleiner Schritt für mich	33		
Kapitel III: Gefangene im Paradies	39		
Kein Willkommen in der neuen Welt	39		
Der Fluch aus Unfrieden	48		
Ahnungsloses Chaos	55		
Das Wissen der Wilden	74		





Vorwort

Dieses Abenteuer entstand aus dem Wunsch heraus, weitere, oft nachgefragte Möglichkeiten zu schaffen, mit aventurischen Helden auf dem uthurischen Kontinent zu spielen, ihn zu erforschen und zu entdecken.

Da nach der eigenen Kolonie in **An fremden Gestaden** die **Grüne Hölle**-Trilogie den Fokus auf die alananische Siedlung Porto Velvenya legte, zeichnete sich sehr schnell ab, dass es diesmal um die Horasier gehen sollte, sind sie doch die dritte große Partei Aventurier in Uthuria. Also auf nach Nova Methumisa!

Das Autorenteam stand auch schnell fest, dann begann die Entwicklung der Handlung. Nach einigen mehr oder weniger funktionalen Ideen trafen wir Nekhatheth, der damals allerdings noch nicht so hieß, sondern nur „der Schrecken“ war. Gemeinsam mit ihm machte der Plot einige Entwicklungen durch, bis die Handlung stand und der Schreibprozess begann.

Natürlich beinhaltet **Der Schrecken der Schädelbucht** einige sehr klassische Elemente, die man bei einem Abenteuer in einer Dschungelkolonie erwarten würde wie zum Beispiel die Reise durch den Dschungel, Moskitos und Interaktion mit lokalen Bewohnern. Aber er wartet auch mit einigen ungewöhnlichen Dingen auf, angefangen bei Nekhatheth selbst, dem Gegner der Helden und Namensgeber des Abenteuers.

Deshalb würde ich auch auf die Frage, welche Helden ich empfehle, eine eher ungewöhnliche Antwort geben: Natürlich halte ich es für sehr nützlich, einen Kämpfer mitzunehmen, es kann in diesem Abenteuer wirklich nicht schaden, einen dabei zu haben. Dann empfehle ich selbstverständlich einen Wildniskundigen, damit die Gruppe im Dschungel nicht innerhalb kürzester Zeit zum Krokodilfraß wird. Drittens ist es enorm vorteilhaft, jemanden in der Gruppe zu haben, der oder die Möglichkeiten mitbringt, sich mit den menschlichen Einwohnern der Grünen Hölle zu verständigen, seien es Kenntnisse des Mohischen oder entsprechende Magie oder Wunderwirken. Aber jetzt die ungewöhnliche Empfehlung: eine Traviageweihte oder ein Traviageweihter. Mit einem gewissen Maß an Toleranz gegenüber dem animistischen Weltbild der uthurischen Stämme und Tatkraft kann eine Traviageweihte in diesem Abenteuer sehr glänzen.

Schließlich ist Nekhatheth ein Diener Lolgramoths, der nichts anderes vorhat, als jeglichen zwischenmenschlichen Zusammenhalt in der jungen horasischen Siedlung zu zerstören.

Ich möchte mich bei meinen beiden Co-Autoren bedanken, die sich mit großer Begeisterung und Hingabe in die Aufgabe gestürzt haben, Uthuria weiter zu erkunden.

Und jetzt Seil, Haumesser, Wörterbuch und Nudelholz eingepackt: Hisst die Segel und auf nach Nova Methumisa!

Steinfischbach, an einem sehr friedlichen Morgen
Marie Mönkemeyer

Abkürzungsverzeichnis

Der *Vorhang* (☒) bedeutet, dass eine Figur in Zukunft nicht mehr offiziell erwähnt wird. Ihr Schicksal liegt allein in Ihren Händen. Ein *Boronsrad* (☠) verkündet den Tod einer Meisterperson.

Die in diesem Band verwendeten Abkürzungen verweisen auf die folgenden Publikationen:

AB	Zeitschrift Aventurischer Bote
AfG	Abenteuerband
	An fremden Gestaden
Herz	Regionalspielhilfe
	Herz des Reiches
Horas	Regionalspielhilfe
	Reich des Horas
LCD	Regelwerk Liber Cantiones Deluxe
LL	Regelwerk Liber Liturgium
Meridiana	Regionalspielhilfe
	In den Dschungeln Meridianas
WdG	Regelwerk Wege der Götter
WdS	Regelwerk Wege des Schwertes
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
Zoo-Botanica	Regelergänzung
	Zoo-Botanica Aventurica



Kapitel I: Einleitung und Überblick

*„Das macht fünf diese Woche. Wenn es so weitergeht, sind wir alle verreckt,
bevor das nächste Schiff kommt. Verdammtes Fieber ...“
—in Nova Methumisa gehört*

Überblick über das Abenteuer

In **Der Schrecken der Schädelbucht** erleben aventurische Helden nicht nur diesen, sondern gelangen auch nach Uthuria. Dort erwarten sie die ungezählten Wunder dieses Kontinents und sie lernen die horasische Kolonie Nova Methumisa kennen. Diese ist heruntergewirtschaftet und bedroht von den Drangsalen des Dschungels. Während die Helden ihre ersten Schritte auf fremdem Boden unternehmen, erhebt sich eine Gefahr, die viel größer und mächtiger ist als alles Vorherige. Es liegt in der Hand der Helden, ob die horasische Kolonie blutig untergehen wird oder es durch ihr Eingreifen gelingen kann, sich dauerhaft auf dem Kontinent der 12.000 Götter festzusetzen.

Was bisher geschah

Die Erforschung Uthurias

Uthuria ist für viele Aventurier ein mythischer Kontinent, mehr Märchen denn Wahrheit. Viele aventurische Völker kennen zwar Geschichten aus der Zeit der Altvorderen und können sich oder ihre Götter auf dem Südkontinent verorten, aber es gibt nur wenige greifbare Informationen.

Es gab nur wenige Informationen. In den letzten Jahrzehnten haben wagemutige Seefahrer die Wege erkundet und unbekannte Inseln entdeckt. Viele Kapitäne scheiterten, dennoch gelang es Einzelnen zumindest Ausläufer dieses Kontinents zu erreichen. Aber entweder glaubte man ihnen nicht oder sie waren verschwiegen genug, die Herkunft ihrer Waren zu verschleiern.

1028 BF schließlich machte sich eine gut gerüstete Flotte der Al'Anfaner auf. Tatsächlich errichteten sie in den Ruinen einer uralten Stadt den ersten Stützpunkt an der Nordküste Uthurias. Die folgenden Jahre erkundete man den Dschungel und machte sich ein paar Freunde und noch mehr Feinde. Sieben Jahre nach der Ankunft kehrten die al'anfanischen Schiffe heim, exotische Waren, aber vor allem die Essenz der

Unsterblichkeit mit sich führend. Zwar ist Al'Anfa die Stadt Borons, des Gottes des Schweigens, aber die Entdeckungen ließen sich nicht verheimlichen. Schnell rüstete man nicht nur dort eine neue Flotte aus. Auch die Horasier und der größte Handelsmagnat Aventuriens, *Stover Regolan Stoorrebrandt*, suchten den Weg durch das Feuermeer, um an fremden Gestaden zu landen. Tatsächlich waren alle drei Verbände erfolgreich. Während die Al'Anfaner ihre Kolonie anliefen, gründeten Stoorrebrandt und die Horasier neue Stützpunkte.

Die Horasier in Uthuria

Das Schicksal der Al'Anfaner und der Stoorrebrandtschen soll hier keine Rolle spielen und bleibt hinter einem dichten Wall aus uthurischen Blättern verborgen. Dieses Abenteuer kreist um Wohl und Wehe der horasischen Kolonie Nova Methumisa. Was hoffnungsfroh und mit dem Stolz einer erfolgreichen Nation von Entdeckern und Seefahrern gestartet war, endete in einer Tragödie. Weit nach Westen abgeschlagen errichteten die Horasier mit letzter Kraft ihren Stützpunkt im Delta des Flusses Sarma. Als Stützpunkt zur Erkundung des Landes wohl geeignet, ist es kein Ort, um dort dauerhaft zu siedeln. Sümpfe, Stechmücken, zu arrogant vorgetragene Bekehrungsversuche gegenüber den Einheimischen und entsprechend wütende Reaktionen dieser, die unbekannten Gifte der Flora und Fauna, das kaum zu kontrollierende Pantherfieber. Diese Liste der Herausforderungen ließe sich beliebig fortsetzen. Auch im Inneren gärt es. Die Leiterin der Expedition, *Indira Burbaykos Dell'Andustra*, ist in das Landesinnere aufgebrochen, so dass die despotische Herrschaft *Daria ya Dergamons*, einer Magierin aus Kuslik, in der Kolonie bis auf weiteres umstritten bleibt. Die Auftraggeber der ersten Fahrt sahen sich gezwungen weitere Expeditionen zu starten, um den Stützpunkt zu halten und endlich brauchbare Ergebnisse vorweisen zu können. 1037 BF ist es nun wieder soweit. Eine kleine Flottille soll sich auf den Weg machen, um die Kolonie zu versorgen und viele wertvolle Waren heimzubringen.



Was wurde in Nova Methumisa aus ...

... *Indira Burbaykos Dell'Andustra*

Sie hat die Kolonie verlassen, um den Sarma zu erkunden und kann während des Abenteuers in den Tiefen des Dschungels gesucht werden.

... *Daria ya Dergamon*

Die Magierin war nach dem Weggang Indiras die Tatkräftigste und Gewiefteste und hat sich in ihrer Rolle als Herrscherin über die horasische Kolonie eingerichtet.

... *Remago Vaspari*

Der alananische Spion hat Informationen über die horasischen Aktivitäten gesammelt, aber noch keine Gelegenheit gehabt, diese weiterzugeben. Ansonsten hält er sich im Hintergrund und schickt Handlanger vor.

... *Pelleas von Pailos*

Der zyklopäische Krieger hat es nicht mehr in der Kolonie ausgehalten und ist mit ein paar Getreuen in den Dschungel aufgebrochen.

Das Abenteuer in Kürze

Die Helden werden angeworben, um mit einer kleinen Versorgungsflotte zur neu gegründeten Kolonie Nova Methumisa aufzubrechen. Ein alternativer Einstieg aus Uthuria ist möglich, falls die Helden ihren Weg dorthin schon gefunden haben (**Einstieg in Kapitel I: Einleitung und Überblick**). Eine so lange Reise durch das gefährliche Feuermeer erfordert Mut und Durchhaltevermögen. Nicht nur jenseits der Bordwand lauern vielgestaltige Gefahren, ebenso auf dem Schiff kommt es zu Konflikten, die die Helden schlichten oder befeuern können. Wenige Tage vor der ersehnten Ankunft in Nova Methumisa legt das Schiff an einem Eiland an. Durch Zufall stößt die Besatzung dabei auf eine unheimliche Bucht, die mit den Gebeinen unterschiedlicher Kreaturen übersät ist. Schnell ist die *Schädelbucht* in aller Munde. Um endlich die horasische Kolonie zu erreichen, wird nach einer kurzen Erkundung wieder in See gestochen (**Kapitel II: Fernweh trifft Feuermeer**).

Das Schiff bringt nicht nur dringend benötigte Güter nach Nova Methumisa, sondern auch den Schrecken der Schädelbucht. Die Bucht war das letzte Ressort eines vor Jahrzehnten beschworenen körperlosen Dämons, der sich in Form eines kleinen Splitters des Unfriedens im Kopf (vulgo Schädel) eines Besatzungsmitgliedes eingenistet hat. So gelangt das Unglück in die sowieso arg heruntergewirtschaftete Kolonie. Langsam aber stetig wächst dort der (dämonische) Unfrieden, immer mehr Splitter entstehen, Chaos bricht aus und die Helden müssen einen Weg finden, es zu beenden. Schnell ist klar, dass dies nur mit Hilfe der Eingeborenen geschehen kann, die verborgen im Dschungel leben (**Kapitel III: Gefangene im Paradies**).

Dem Aufbruch in die Sümpfe und Wälder folgt der Kontakt mit den Ureinwohnern, die den Helden deutlich klar machen, wen sie für den Schuldigen an dem Chaos in der Kolonie halten. Die Helden sollten diese Situation entschärfen können und haben dann die Möglichkeit, von den Ureinwohnern Hilfe zu bekommen. Um das Vertrauen zu gewinnen und die nötigen Hilfsmittel zu sammeln, die für eine Austreibung des Dämons nötig sind, werden die Helden einige gefährliche Aufgaben meistern müssen (**Kapitel IV: Schuld und Sühne**).

Wenn die Helden bereit sind für die Konfrontation mit dem Dämon, kehren sie zurück in die verwüstete Kolonie für den entscheidenden Kampf. Nur wenn die Helden siegen, können sie die Kolonie zum Frieden führen, ansonsten wird dieser Platz zum endgültigen Grab horasischer Siedlungshoffnungen und zur neuen Schädelbucht (**Kapitel V: Krieg und Frieden**).

Die Helden

Dieses Abenteuer ist nichts für Anfänger. Es geht um nichts weniger als die Überfahrt auf einen völlig unbekannten Kontinent und die Rettung einer Kolonie vor einem gefährlichen Dämon. Es eignen sich daher erfahrene Helden ab 4.000 Abenteurpunkten. Allerdings müssen Sie als Spielleiter entscheiden, ob die in diesem Abenteuer gebotene Herausforderung episch genug ist für sehr erfahrene Charaktere jenseits von 8.000 Abenteurpunkten.

Die Helden sollten nicht nur erfahren sein, sondern dies auch im Umgang mit ihren Mitreisenden zeigen. Die Überfahrt ist lang, es sind viele hochrangige Gäste an Bord und auf dem Schiff gilt eine hierarchische Ordnung. Das dritte Duell noch vor dem ersten Sonnenuntergang auf See und das zweite Kielholen noch vor Brabak sind vielleicht nicht die besten Wege, diese Reise zu überstehen. Kurz gesagt: Natürlich wird es Konflikte geben, aber auch Helden, die schon alles gesehen haben, sollten zu einem sozial verträglichen Verhalten in der Lage sein. Die fremde, urtümliche Natur Uthurias muss ebenfalls überlebt werden, so dass Kenntnisse der Wildnis unumgänglich sind. Des Weiteren werden die Helden mit Ureinwohnern in Kontakt treten, so dass Sprachkenntnisse mohischer und utulischer Dialekte hilfreich sind, um die ersten Brocken der uthurischen Sprachen zu verstehen. Schließlich kann es weder in der Kolonie noch im Dschungel schaden, wenn die Helden sich Kampffertigkeiten angeeignet haben.

Sollten die Helden sich als Erzfeinde der Horasier fühlen, ist eine Anwerbung schwierig. Thorwalern, Al'Anfanern und Novadis wird von Seiten der horasischen Auftraggeber und der Schiffsbesatzungen gehöriges Misstrauen entgegenschlagen, das sich nur langsam durch vergangene und zukünftige Taten mindert. Ob Orks, Goblins und Echten in Ihrem Aventurien nach Uthuria fahren wollen, sei Ihnen überlassen. Man wird diese als *barbarische* Exoten neugierig, aber auch sehr distanziert betrachten. Elfen und Zwerge können





von Seiten der Schiffsbesatzung geschnitten werden, wenn ein entsprechender Aberglaube ihre Mitreise als Unglück ansieht, aber dies ist kein Hindernis für die Teilnahme seitens der Auftraggeber.

Schwerer oder leichter

An einigen Stellen gibt es in diesem Abenteuer Textabschnitte, die mit einer Flasche oder einem Totenschädel markiert sind. Dabei zeigen sie an, dass hier ein Vorschlag zu finden ist, wie man diese Stelle für die Helden leichter beziehungsweise schwerer machen kann.

 So können Sie es Ihren Helden leichter machen.

 So können Sie es Ihren Helden schwerer machen.



Einstieg

Wie kommen die Helden nach Uthuria? Dieses Abenteuer schlägt zunächst drei verschiedene Einstiege vor, die die Helden zur Besatzung einer horasischen Flotte machen und nach Uthuria führen. Die naheliegenden Varianten sind die Anwerbung durch die Grauen Eminenzen der Expedition (**Recken wie euch, die brauche ich**) und die freiwillige Überfahrt (**Kameraden, lasst es uns wagen**). Andere Bindungen und Loyalitäten können dem entgegenstehen, so dass die Helden eine Anwerbung durch die Konkurrenten erfahren (**Verschwiegen und mutig**). Bevor die Überfahrt startet, müssen sie auf jeden Fall **Belhanka im Rahja** erleben. Falls die Helden schon in Uthuria sind, dann kann der Einstieg auch dort erfolgen (**An uthurischen Gestaden**). Im Folgenden erhalten Sie die wichtigsten Informationen zum Hintergrund der Uthuriafahrt.

Die Grauen Eminenzen

Während die erste Uthuriafahrt noch unter strengster Geheimhaltung ablief, hat sich inzwischen in interessierten Kreisen herumgesprochen, dass der Südkontinent erforscht und erschlossen wird. Es sind zwei Jahre seit dem Beginn der ersten Überfahrten vergangen, vor einem Jahr sind die ersten Rückkehrer in die Häfen eingelaufen und haben Erkenntnisse und Güter mitgebracht. Von den Hafenstädten des Südens verbreiten sich die Erzählungen und Waren in Windeseile, wobei Kaffee und Erdnüsse immer teurer und die Geschichten immer phantastischer werden. Im Norden und im Inneren Aventuriens können die Helden hingegen noch überrascht werden durch die Nachricht „Uthuria ist gefunden“.

Der Horaskaiser begleitet mit Wohlwollen die Expeditionen nach Uthuria, aber tatsächlich sind diese Fahrten ein gemeinsames Projekt von drei ganz unterschiedlichen Personen. Für alle drei Auftraggeber gilt, dass sie ihre Interessen gewahrt wissen möchten. Man ist vielleicht nicht so skrupellos wie die Al'Anfaner, aber zimperlich ebenfalls nicht. Alle drei haben erhebliche Investitionen getätigt und alle drei sind nicht dafür bekannt, dass sie schnell aufgeben.

Der Handelsherr

Der im Hintergrund agierende Initiator und die treibende Kraft der ersten horasischen Expedition war *Lessandro ya Strozza* (**Horas 169**), Patrizier aus Methumis und Herr über die Handelscompagnie und das Bankhaus ya Strozza. Auch die aktuelle Expedition treibt er mit aller Kraft voran. Uthuria mit seinen Wundern hat ihn nie interessiert und wird ihn auch nicht interessieren. Es geht ihm allein darum, dass viele Güter dieses Kontinents ihren Weg auf die Märkte des Horasreiches finden und die Gewinne auf seinem Rechentisch. Er ist gar nicht erfreut darüber, dass die neugegründete Kolonie Nova Methumisa bisher keinen Gewinn abwirft. Zur Risikominimierung hat er kein eigenes Kontor auf Uthuria eröffnet, sondern hat die *Cayserlich Adventiurische Compagnie*, deren Anteilseigner er ist, als offizielles Aushängeschild dort installiert. Lediglich ein Kontor im brabakischen Nagra lässt er errichten, das für die Verproviantierung bei Fahrten nach Uthuria ebenso wie auf die Waldinseln genutzt werden kann (**AB 160**). Das Geld zur Finanzierung der Handelsfahrt hat sich die C:A:C: wiederum beim Bankhaus ya Strozza geliehen, so dass auch bei einem Verlustgeschäft der Handelsfahrt die Kredite an ya Strozza zurückfließen.



Die Admiralin

Pervalia ya Terdilion (**Horas 163**), Primesta der Republik Belhanka und oberste Admiralin der Stadt, hat in ihrer langen Karriere als Anführerin der horasischen Südmeerflotte, Richterin der Stadt Belhanka und nun als Repräsentantin der Republik nicht nur ein Gespür für Menschen entwickelt, nein, sie hat auch ihren Hass auf Al'Anfa bewahrt. Dass die Pestbeule des Südens den fremden Kontinent Uthuria zuerst erreicht hat und Handelsgüter von dort nach Aventurien strömen, schmerzt sie sehr. Ihre politische Macht, ihre Abneigung gegenüber Al'Anfa und ihre enge Verbindung zur Reederei Terdilion (ihr Bruder führt diese) haben sie zu einem perfekten Verbündeten der ya Strozza für die Erkundung Uthurias gemacht.

Der Forscher

Der Dritte im Bund ist der allseits beliebte und hochgebildete Fürst *Eolan IV. Berlinghan*, Herzog von Methumis (**Horas 169**). Seine wirtschaftlichen Interessen stehen eindeutig hinter seinen wissenschaftlichen Ambitionen. Seine Universität in Methumis soll zur führenden Stätte der Uthuriaforschung werden und das geht nur, wenn genügend Berichte und Fundstücke ihren Weg in die Kammern und Bibliotheken der Hohen Schule finden.

Recken wie euch, die brauche ich

Falls die Helden schon durch ihre Taten eine gewisse Bekanntheit und ein gewisses Vertrauen genießen, kann einer der drei genannten Initiatoren der Überfahrt sie direkt anwerben. Welche der drei Grauen Eminenzen Sie wählen, sollte sich nach dem vorrangigen Interesse Ihrer Spieler und Helden richten. Es bietet sich bei dieser Art der Anwerbung auch die einfachste Möglichkeit, neue Heldengruppen zusammenzuführen.

Das Treffen mit dem Auftraggeber

Die Helden erhalten durch einen Boten eine Einladung zu einem persönlichen Gespräch, wozu sie sich in Belhanka (*Pervalia ya Terdilion*) oder Methumis (*Lessandro ya Strozza* und *Eolan IV. Berlinghan*) einfinden sollen. Weiterhin wird ihnen verraten, dass man sie um die Hilfe in einer uthurischen Angelegenheit bittet.

Am Ziel angekommen werden sie in den entsprechenden Palazzo eingelassen, wo sie in einem Vorraum zusammen mit anderen Wartenden reichhaltig bewirtet und dann zu ihrem zukünftigen Auftraggeber in die Loggia geführt werden. Das Dach, gestützt auf Rundbögen mit schmalen Säulen, schützt eine kleine Schar von edel gekleideten Menschen vor der Sonne. Am Geländer oder an den reich geschnitzten Tischen aus dunklem Holz stehen diese und bedienen sich aus den bereitgestellten Obstschalen, während sie die Neuankömmlinge beobachten. Etwas erhöht sitzt die Person, die nach den Helden verlangt hat.

Nach der Begrüßung wird der Auftraggeber kurz referieren, wie der Stand der Dinge bei der Uthuriaforschung ist und

dass die Hilfe der Helden von Nöten ist. Diese sind als Problemlöser bekannt und man würde sie gerne anwerben, um in Nova Methumisa nach dem Rechten zu sehen und Schwierigkeiten aus dem Weg zu räumen.

Die einzelnen Anliegen

☀ **Herzog Eolan IV. Berlinghan** wird besonders betonen, dass die bisher zurückgesandten Forschungsergebnisse überschaubar waren und die entsandten Forscher kaum Möglichkeiten hatten, die Kolonie zu verlassen. Das solle sich in Zukunft ändern. Es schwingt auch mit, dass die besten Köpfe sonst nach Al'Anfa abwanderten, um dort bessere Möglichkeiten der Uthuriaforschung zu haben: „Wie stehen wir vor den Göttern denn da, wenn wir nachlassen, wenn wir fehlen? Hesinde hat uns den Verstand geben, damit wir ihn benutzen und nicht dumpfsinnig verharren in unserer Unwissenheit. Das Tor zur Erkenntnis wurde vor anderthalb Jahren aufgestoßen, jetzt müssen wir endlich hindurchgehen. Macht diesen Schritt für mich!“

☀ **Pervalia ya Terdilion** wird hingegen von der Ehre des Horasreiches sprechen, die massiv beschädigt wird durch die Vorherrschaft der Al'Anfaner auf Uthuria. Das Horasreich mag zwischenzeitlich im Wettbewerb mit den anderen Reichen einen kleinen Vorsprung erlangt haben (Myranorerkundung, siegreiche Seeschlacht von Phrygaios gegen die Al'Anfaner), aber dieser Vorsprung muss auch weiterhin verteidigt werden: „Al'Anfa hat sehr formidabel agiert, die Spielsteine wohl gesetzt. Es ist an uns eine passende Antwort zu finden. Es gilt unsere Position im Feuermeer zu verbessern und die Handelswege offen zu halten. Dazu brauchen wir einen starken Stützpunkt in Uthuria. Wollt ihr mir auxiliieren, diesen zu errichten?“

Sie kann ein weiteres Anliegen ansprechen und die Helden dahingehend in die Pflicht nehmen. *Boldrino ya Terdilion* ist der Sohn Pervalias. Er stand ein Leben lang in ihrem Schatten und will nun unter der uthurischen Sonne daraus hervortreten. Auch wenn er fast 40 Jahre alt ist, so ist seine Mutter dennoch sehr besorgt. Sie konnte ihm nicht abschlagen, dass er die Expedition begleitet, aber will nun sicher gehen, dass jemand ein Auge auf ihn hat.

☀ **Lessandro ya Strozza** ist kein Abenteurer oder Patriot. Ihm geht es um das Geschäft. Die Kolonie wirft nicht die erwarteten Gewinne ab. Die ersten Berichte, die er erhalten hat, sprechen von Schwierigkeiten mit wilden Tieren und widerspenstigen Eingeborenen. Die Schiffe brachten nicht die Menge an Gütern wieder, die man sich erhoffte. Und dass Uthuria das gelobte Land des Praios ist, wo das Gold nur vom Boden aufgehoben zu werden braucht, davon kann auch keine Rede sein: „Die Einnahmen decken nicht einmal die Kosten für die Schiffe und die Mannschaften. Man hört nur von Chaos und Fehlschlägen. Die Lage ist desperat. Alle Planungen sind über den Haufen geworfen. Wir müssen die Kolonie deshalb wieder auf Kurs bringen. Dazu brauche ich keine Buchhalter oder Handelsagenten, sondern Questadores wie euch. Seid ihr dabei?“





Der Geschäftsabschluss

Falls die Helden zustimmen, wird ihnen als materielle Belohnung, zusätzlich zur üblichen, standesgemäßen Heuer, für die lange Überfahrt und ihr Wirken in der Kolonie für einen Götterlauf eine Belohnung von 80 Dukaten pro Person zugesprochen, zahlbar bei Ankunft in Uthuria durch den Commodor der Flotte. Maximal lässt sich die Summe auf bis zu 120 Dukaten hochtreiben, wenn man glaubhaft seine Expertise oder seinen sozialen Stand vertreten kann. Des Weiteren erhalten die Helden ein beglaubigtes Schreiben, was sie als Agenten des Auftraggebers ausweist, ihnen allerdings keine Vorrechte gegenüber dem Commodor oder der Gouverneurin der Kolonie gibt. Spätestens am 1. Praios des Jahres 2529 nach Horas' Erscheinen (1037 BF) sollen die Helden in Belhanka an Bord der *Prinz Sirlan* ihr Quartier beziehen.

Kameraden, lasst es uns wagen

Die Helden müssen nicht warten, bis sie angeworben werden, sondern können sich auch freiwillig melden. In den horasischen Städten von Oberfels bis Dröl gibt es Aushänge und Herolde, die geeignete und interessierte Kandidaten anlocken sollen.

In einer Taverne

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Rauch der Pfeifen, Kerzen und Talglichter, das schummrige Licht, das sich mit den schwankenden Schatten balgt, das schallende Gelächter der buntgewandeten und schwer gerüsteten Schar aus der rechten hinteren Ecke. Dazu das blank gewetzte Holz des Tisches, das nur unterbrochen wird von kleinen geritzten Zeichnungen, die unzählige Gäste hier hinterlassen haben. Ja, man kann es förmlich spüren, hier sitzen mutige Maiden, hinterlistige Halsabschneider, erfahrene Entdeckerinnen und kampfstärke Kämpen zusammen, um mit alten Geschichten zu prahlen und über zukünftige Eroberungen zu lachen.

Diese gesellige Atmosphäre wird jäh unterbrochen, als eine Frau, braungelockt und in bunt geschmückter Kleidung in den Farben der Stadt, die kleine freie Fläche inmitten der Schankstube betritt, ein Pergament entrollt und mit einer festen Stimme, die man ihr kaum zugetraut hat, den Raum zur Stille zwingt: „Höret, höret, höret!

Hiermit sei kundgetan unter der Herrschaft Seiner Horaskaiserlichen Majestät Khadan Varsinian Firdayon von Vinsalt, Horas, König des Lieblichen Feldes und des Königreichs Südmeer etc. pp. und im Namen der Primesta der Republik Belhanka und Admiralin von Belhanka Pervalia ya Terdilion die

Werbung für die Uthuriafahrt der horaskaiserlichen Schiffe *Prinz Sirlan* und *Morgentau* zum weiteren Ausbau der Kolonie seiner Horaskaiserlichen Majestät Nova Methumisa. Gesucht werden Streiter mit untadeligem Ruf und Reputation zur Erkundung der fremden Lande und zum Schutz der Kolonie, erfahrene Handwerksmeister und -gesellen zum weiteren Aufbau der Siedlung, Siedler zur Bestellung der fruchtbaren Felder und Gelehrte jedes Standes zur Klassifizierung der Entdeckungen.

Es ist sich zu melden im Officio der Admiralität zu Belhanka bei Capitana Eduria ya Meniona bis zum 1. Tage des Rahjamondes im Jahre 2528 nach Horas' Erscheinen.“

Der Auftritt von Cornaro Menderath

Falls Ihre Helden noch ein wenig Anschub brauchen, dann können Sie folgende Szene einbauen. Sie erhalten damit die Gelegenheit, *Cornaro Menderath* kennenzulernen, der auf jeden Fall einer der Uthuriafahrer werden wird. Er wird nach seinem Auftritt noch versuchen, Mitstreiter zu animieren und kann dabei auch ein Gespräch mit den Helden führen, erste Informationen geben und die Helden ein wenig anstacheln.

**Cornaro
Menderath**





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Mann Mitte 30, athletisch, Glatze und ein gut gepflegter Schnauzbart, erhebt sich, zirkelt gemessenen Schrittes um einige Tische, um in der Mitte des Raumes, da wo die Heroldin auch stand, seinen Platz zu finden. Breitbeinig, die Linke auf dem Knauf des Säbels, steht er da: „Uthuria! Uthuria! Ich, Cornaro Menderath, werde es wagen. Ich werde nach Uthuria fahren. Ihr seid hiermit aufgefordert mich zu akkompanieren. Gemeinsam werden wir, dass schwöre ich, dort Honor erringen und auch Reichtümer anhäufen. Und mit diesem Stiefel“, er zeigt auf seinen linken Stiefel, „werde ich all den alanfanischen Sklavenjägern in den Hintern treten. Und mit diesem Stiefel“, er zeigt auf den rechten Gegenpart, „werde ich all den Stoerrebrandtschen Krämern einen Tritt verpassen, so dass sie alle über das Meer zurück nach Aventurien laufen werden. Uthuria dem Horas! Es lebe der Horas!“

Schnell stimmen andere mit ein und die ersten Lokalrunden des Abends finden ihren Weg in durstige Kehlen.

Nach Belhanka

Wenn die Helden sich entschließen, den Sprung nach Uthuria zu wagen, können sie die Reise nach Belhanka antreten. Dort und insbesondere im Officio der Admiralität am Kriegshafen angekommen, müssen die Helden feststellen, dass der Andrang eher mäßig ist. Nach einer geringen Wartezeit werden sie zu Capitana *Eduria ya Meniona* (*994 BF, dunkelblondes Haar, strenger Blick, linker Arm und linkes Bein sind amputiert) vorgelassen. Diese erkundigt sich nach den Fähigkeiten und vergangenen Taten der Helden. Helden, deren Qualifikation an Bord gebraucht wird, erhalten von 2 Silbertalern (Vollmatrose, Söldner) über 5 Silbertalern (Steuermann, Zimmermann) bis zu 1 Dukat (Medicus, Magier, Geschützmeister) pro Seetag. Kost und Logis sind frei. Auf See eher nicht zu gebrauchende, aber in der Kolonie nützliche Personen (Bauern, Hufschmiede, Jäger) erhalten eine Ankunftsprämie von 20 D und das Recht, ihr Gewerbe in der Kolonie auszuüben. Geschickte Verhandlungsführer (*Überreden*-Probe +6) können auch die ganze Heldengruppe als Söldnertruppe anwerben lassen, was dem Anführer und weiteren Spezialisten 7 und den anderen Mitstreitern 3 Silbertaler pro Seetag einbringt. Bis zur Abfahrt auf der *Prinz Sirlan* am 1. Praios 1037 BF können sie in den *Kolonialhöfen* unterkommen, wo es einfache Unterbringungsmöglichkeiten gibt.

Verschwiegen und mutig

Die Entdeckung Uthurias hat viele mehr oder minder Mächtige aufgeschreckt. Viele möchten es nicht verpassen, ihr Stück vom Kuchen zu erhalten. Andere sehen endlich die Chance gekommen, um neue Erkenntnisse zu erlangen. Im Folgenden sind weitere potentielle Auftraggeber genannt, die den Helden antragen können, nach Uthuria zu reisen. Vorherige Taten, alte Loyalitäten und Verpflichtungen könnten diese auf die Helden aufmerksam machen.

✦ *Cusimo Garlischgrötz*, Herzog von Grangorien (**Horas 103**), ist politisch wie wirtschaftlich sehr ambitioniert und will nicht hintenanstehen in uthurischen Dingen. Seine Sorge ist es, dass Belhanka und Methumis durch den Handel mit dem Südmeer zu sehr prosperieren, während Grangor zurückbleibt. Er möchte eine Einschätzung, ob es sich lohnt, sich in Uthuria zu engagieren.

✦ *Comto Ascanio Numataupo* (**Horas 163**), der dem Süd-Aventurien-Rat vorsteht, Comto Geheimsiegelbewahrer *Amaldo Ravendoza* (**Horas 98**) und die Comtessa Großadmiralin *Daria Quent* (**Horas 82**) möchten die Interessen der Horaskrone gewahrt wissen. Zwar steht man auf der gleichen Seite wie die Initiatoren der Überfahrt, aber alle halten es für klüger, wenn der Horaskaiser einen direkteren Blick auf „diese uthurischen Dinge“ werfen kann.

✦ *Falconia von Eslamsroden* (**Horas 98**), die Marschallin der Ucuriaten, fasziniert das Erbe Praios' auf dem sagenumwobenen Südkontinent. Hier sind insbesondere die Gryphonen als Volk des Praios oder die goldene Stadt Aurika zu nennen. Jede Nachricht darüber wird sie erfreuen.

✦ *Timor Firdayon* (**Horas 213**), der Schattenprinz, wittert Chancen und Gefahren in der Uthuriaexpedition und unterstützt vertrauenswürdige Agenten, die ihm berichten können.

✦ Das Mittelreich ist nur schwach in Meridiana vertreten und hat auch keine Kolonie in Uthuria gegründet. Reichs-großgeheimrat *Rondrigan Paligan* (**Herz 170**), Markgraf von Perricum, möchte Einblick in die uthurischen Angelegenheiten erlangen, um Fakten besser von Fiktionen trennen zu können.

✦ Die Akademie der Hohen Magie zu Punin sieht sich als die wichtigste magische Bildungsstätte des Kontinents und muss nun fürchten, dass die Schulen zu Al'Anfa oder Methumis zumindest in Fragen der Uthuriaforschung davoneilen können. Spektabilität *Sirdon Kosmaar* (**Herz 158**) möchte das verhindern. Je mehr magische Artefakte und beschriebene arkane Phänomene die Helden mitbringen können, desto besser.

✦ *Mizirion III. de Sylphur* (**Meridiana 188**), König von Brabak, ist mit dem Horasreich verbündet und seine Expeditionen in das Südmeer haben den Weg zum Südkontinent gebahnt. Auch hat man sich auf die Einrichtung eines Kontors der ya Strozzen in Nagra geeinigt, doch verspürt er die Sorge, dass Brabak leer ausgeht, wenn die Handelsgüter nach Al'Anfa und ins Liebliche Feld fließen. Während er seine eigenen Pläne spinnt, sollen die Helden sich in den schon vorhandenen Kolonien auf dem Südkontinent umsehen.





Die entsprechenden Auftraggeber werden die Helden kontaktieren und in Dienst nehmen (50 Dukaten pro Person). Während die Helden im Auftrag der Horaskrone oder der Ucuriaten offen auftreten sollen, werden die anderen Auftraggeber eher Zurückhaltung verlangen. Bei offenem Auftreten wird ein Begleitschreiben sie legitimieren, was sie auf den Expeditionsschiffen zu Gästen macht. Bei einer Verschleierung der wahren Auftraggeber müssen die Helden sich dann noch auf den Schiffen anwerben lassen (siehe **Kameraden, lasst es uns wagen**). Aufgabe der Helden soll es immer sein, Informationen zu sammeln über Uthuria und die horasische Kolonie. Es geht nicht darum, diese zu sabotieren oder die Bemühungen der Horasier zu behindern.

Belhanka im Rahja

Belhanka in der Kurzübersicht

Einwohner: 15.000 + tausende Gäste zum *Fest der Freuden*

Wappen: goldener Granatapfel auf Rot

Herrschaft/Politik: Republik unter Führung des Patriziats

Tempel: Rahja, Efferd, Tsa, Peraine, Nandus, Wandelsterntempel, Altäre von Ingerimm, Levthan, Aves
Handel und Gewerbe: Fernhandel mit Südmeer und Zyklopeninseln, Schiffbau, Duftwässer, Webereien, Glasereien, Schneidereien, Blumenzucht

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Imperial* (Q9/P10), Weingarten *Aves' Netz* (Q6/P6), viele weitere Tavernen und Bordelle

Belhanka (**Horas 157**) im Rahjamond ist eine Reise wert. In der warmen, aber nicht zu drückenden Hitze ist die ganze Stadt auf den Beinen, um das *Fest der Freuden* mit der Wahl der obersten Rahjageweihten zu feiern (1.-7. Rahja) und schließlich die Abfahrt, die glückliche Reise und die Rückkehr des *Heiligen Kelches* auf dem Schiff *Seestute* zu begehen (8.-15. Rahja). Aber auch danach wird weiter gefeiert, bis die Namenlosen Tage eine fast schon gespenstische Ruhe einkehren lassen. Die Einwohner wie die zahlreichen Gäste nutzen jede freie Minute, um in den Tavernen den Sängern und Musikanten zu lauschen, den Artisten zuzusehen und jeder Art von rahjagefälligem Treiben nachzugehen. Wer höhergestellt ist, verbringt seine Zeit auf Maskenbällen und wettet hoch bei den zahlreichen Pferderennen. Kurzum: Nur die Insassen der Basaltkammern, des städtischen Kerkers, feiern nicht.

Die Helden können die Zeit in Belhanka nutzen, um ein letztes Mal vor der langen Reise aventurische Genüsse zu erleben und ihre Ausrüstung zu vervollständigen. Als Meister können Sie ein paar der folgenden Szenen einstreuen:

☼ Der Bildhauer *Leuo Albarti* (*990 BF, wild abstehendes grauschwarzes Haar, Hemd bis zum Bauchnabel geöffnet) sucht Modelle für seine Statuen. Vielleicht fällt ihm ja ein stattliches Exemplar auf, um es für zwei Tage zu Probeskizzen und anderen Vorarbeiten zu entführen.

☼ Am Justizpalast wirft ein Mann, der sich recht auffällig umschaut, einen Zettel in einen streng blickenden *Mund der Wahrheit*, der aus der Fassade herausgearbeitet ist. Er denunziert damit einen Nachbarn, der sich zu laut für die Rückkehr eines *richtigen* Herrschers stark gemacht hat.

☼ Eine Abenteuertaverne ist *Parins Taverne* im Stadtteil Simiavilla, die von *Parin Khonchones*, genannt *Parin aus dem Süden* (*976 BF, schwarzer Bart, Ohrring, trägt nichts als



Belhanka im Rahja



eine Hose, Veteran der Ogerschlacht und des Borbaradkrieges) geführt wird. Bei Kerzenschein und schwerem Rotwein erzählen sich dort die Gäste ihre Kriegsgeschichten und beweinen die gute alte Zeit.

☼ Die Straßen sind von Schaulustigen überfüllt, wenn am späten Abend die Dirnen und die Schüler der Kurtisanenschulen zu Ehren der Göttin Rahja durch die Straßen ziehen. Mit halb durchsichtigen Stoffen angetan wird dieser Zug nur von den Kerzen in den Händen der Liebediener erhellt. Vor dem Rahjatemple kommt es dabei regelmäßig zu einem dichten Gedränge und Tumult, denn dort wählen diese ihren Partner für das anschließende Rahjaopfer im Tempel.

☼ Raffiniert ist eine auf einer kleinen Bühne gezeigte Vorführung mit Figuren hinter einer angestrahlten Leinwand. Das Schattenspiel erzählt die Geschichte der *Heiligen Thalionmel* und ihres Abwehrkampfes gegen die Novadis.

☼ Versteckt zwischen hohen Häusern liegt in einem Hinterhof das kleine neueröffnete Kaffeehaus *Oro nero*. In einer Art Gartenlaube auf gepolsterten Stühlen sitzend frönen die belhankanischen Freigeister dort ihren Diskussionen und lassen sich von „Südmeerpiloten“ und „dunkelhäutigen Wilden“ bedienen. Bei Boltan und Garadan wird zu kleinen süßen Gebäckstücken der exquisite Tee, der teure Kakao und, als neueste Mode, der wirklich sündhaft teure uthurische Kaffee getrunken. Falls die Helden auch eine Tasse dieses uthurischen Getränks trinken möchten (5 Silbertaler pro Tasse), werden sie sicherlich von der Bitterkeit überrascht werden, aber bis zum späten Abend keine Müdigkeit verspüren.

Wissen über Uthuria

Bevor die Helden den Weg über das Feuermeer antreten, werden diese und Ihre Spieler sicherlich gerne ihre Kenntnisse über Uthuria auffrischen wollen. Je nach Höhe des Talentwerts in *Geographie*, *Götter und Kulte*, *Magiekunde* und *Sagen und Legenden* können die Helden das Wissen schon besitzen oder sie müssen es sich durch Bibliotheks- und Tavernenbesuch zugänglich machen, wobei hierbei einerseits *Bosparano* und *Kusliker Zeichen* und andererseits *Gassenwissen* und *Überreden* hilfreich sind. Die Tempel der Stadt, die *Akademie der Geistreisen*, die *Kapitänsschule*, die Admiralität im *Kriegshafen* und der *Süd-Aventurien-Rat* sind hervorragende Anlaufpunkte für gelehrtes Wissen, aber insbesondere bei den letzten drei Institutionen wird man nicht jedem Fragenden Antworten geben oder Einblick in alle Berichte erlauben.

Aber Achtung: Was die Wahrheit, ein gelehrtes Märchen oder ein Rauschkrautraum ist, kann man oft nicht sagen.

Mythen und Legenden

☼ Uthuria wird der Kontinent der 12.000 Götter genannt, weil dort die Menschen noch nicht die Wahrheit der Zwölfgötter erkannt haben. Jeder kann sich dort zum Gott ausrufen, was aber die Verdammnis seiner Seele bedeutet.

☼ Die uthurische Rose ist ein Geschenk Tsas, das die ewige Jugend verspricht. Die Essenz daraus soll man schon gefunden haben und deshalb altert keiner mehr, der nach Uthuria auswandert. Die Rose selbst soll entweder im Feuermeer treiben oder sich im Herzen des Kontinents befinden.

☼ Uthuria ist nach Uthar benannt, der dort im Auftrag Borons die Pforte zum Totenreich bewacht. Die uthurische Rose ist diese Pforte, denn das ewige Leben erwartet einen in Borons Reich. Uthar hatte sein Volk nach Uthuria geführt und erhielt später zur Abwehr seiner Feinde Pfeil und Bogen von Boron.

☼ Weil man in der Hitze des Südens so nah am Götterfürsten ist, ist Uthuria die Heimat der Greifen, die in der goldenen Stadt Aurika hoch über den Wipfeln und Bergen thronen. Sie herrschen dort über das erste Volk des Praios, eine Rasse von Löwenköpfen, die auf Riesenadlern durch die Lüfte streifen.

☼ Die Nähe zu Praios führt auch dazu, dass es überall Gold gibt. In dicken Adern liegt es in den Bergen und in den Flüssen muss man nur in den Schlamm greifen und kann die Brocken herausholen.

☼ In einer Wüste aus Obsidian leben Glasdrachen, die alles und jeden mit ihrem Feueratem verbrennen.

☼ Ingrimma ist die Hauptstadt der Feuermenschen im Land des Feuers. Dort bricht dieses immer wieder aus der Erde, weil Ingerimm persönlich dort seine Schmiedekunst erprobt. Seine Schmiedestücke kühlt er dann im Feuermeer ab, was brodelnd und heiß zischend jedes darauf fahrende Schiff vernichtet.

☼ Die elementare Zitadelle des Feuers soll am heißesten Punkt des Kontinents liegen.

☼ Riesige Zitadellenechsen sollen das Land durchstreifen, wie auch sonst man die Herkunft Pyrdacors und vieler Echsenwesen in Uthuria vermutet.

☼ Im *Kolonialwarenladen* der *Terdilions* arbeitet die *Moha Tala* (*1014 BF, bronzefarbene Haut, schwarzer Bürstenschnitt, als *Gast* im Horasreich), die den Helden berichten kann, wie nach ihrem Tod ihr *Tapam* in das Land hinter der Sonne reist, was südlich von Aventurien liegt.

Seefahrt und Kolonien

☼ Die Sternbilder im Feuermeer unterscheiden sich von denen in Aventurien, was die Navigation erheblich behindert.

☼ Zwischen Brabak und Uthuria liegen Inseln, die meisten davon sind aber sehr gefährlich aufgrund der Wesen, die dort leben.

☼ Das Feuermeer ist riskanter zu befahren als jede andere See, da sich Fluten und Stürme rasend schnell abwechseln können. Riesige Tangteppiche können die Weiterfahrt unmöglich machen. Dann heißt es schnell handeln, um die Schiffe wieder freizuschneiden, bevor man auf ewig darin feststeckt.

☼ Nova Methumisa liegt an einer Flussmündung. Dieser Fluss ist so groß, dass der Yaquir bei Hochwasser mehrmals durch jenes Bett fließen könnte.

☼ Direkt am Strand beginnt ein sumpfiger Dschungel, der sich in unbekannter Ausdehnung Richtung Süden erstreckt.





Tavernengespräche

☼ Zurückgekehrte Abenteurer können berichten, wie Kameraden von Pflanzen verfolgt wurden.

☼ An einem Überhang suchte man nach Gold (das man nicht gefunden hat) als eine hundegroße weißbehaarte Spinne den Erzähler, den Söldner *Salvaro* (*1014 BF, blondes Haar), überfiel. Mit ihrem Rüssel wollte sie ihn stechen, aber er konnte sie abwehren.

☼ Die Matrosin *Adelma* (*990 BF, klein, Hasenscharte) erzählt, dass sie Menschen mit olivfarbener Haut gesehen hat. Die Entfernung war zwar groß, aber man konnte es ganz deutlich erkennen, sagt sie.

Handfestes

☼ Ein ausgestopfter uthurischer Fleckpanther ist in der *Kuriositätenschau* zu finden. Das hellgelbe Fell mit den schwarzen Ringen und weißen Punkten erinnert stark an südaventurische Verwandte des Tieres. Ebenfalls ausgestellt sind dort dunkelrote Kürbisse, die den Weg über den Ozean genommen haben.

☼ Das *Auktionshaus Commarion* versteigert regelmäßig nicht abgeholte Pfänder. Darunter ist diesmal auch eine uthurische Waffe, der Paddelspeer. An dem einen Ende des verzierten Stabes sitzt eine kleine Metallspitze, während sich auf der anderen Seite ein paddelförmiges Endstück anschließt. Daneben wird ein spitzovaler Lederschild mit einer bunten Bemalung versteigert. Um diese Dinge zu erwerben, müssen die Helden in einem harten Wettstreit mehr als 8 bzw. 12 Dukaten bieten.

An uthurischen Gestaden

Dies ist der schwierigste Einstieg, da die Helden weder im Horasreich angeworben, noch den größten Teil der Seefahrt mitmachen werden. Dennoch kann das Abenteuer an den uthurischen Gestaden in Storerbrandts Außenposten oder in Porto Velvenya starten, falls die Helden schon andere uthurische Abenteuer erlebt haben.

Der Auftrag

Stover Regolan Storerbrandt wird die Helden bitten, die Küste nach Westen zu erkunden. Seiner Meinung nach bringt es nichts, nur in den Dschungel vorzustoßen, wenn die wahren Reichtrümer an der Küste zu finden sind. Festum, Khunchom, Al'Anfa, Kuslik und noch viele weitere Städte sind Küstenorte. In Uthuria sollte es demgemäß ähnlich große Siedlungen an der Küste geben, die es zu entdecken gilt.

Eventuell kommen die Helden auch von sich aus auf die Idee. In Porto Velvenya hingegen wird *Velvenyo Morales*, der Leiter der alanfanischen Expedition von 1035 BF, auf die Helden zukommen. Kurz vor seiner Abreise nach Al'Anfa beauftragt er sie, Indira Burbaykos Dell'Andustra eine goldene Halskette mit Rubinen als Geschenk zu bringen. Er hat sich auf der Überfahrt in Indira verliebt. Beim Wettrennen nach Uthuria gab es wenige und kurze Treffen der Beiden. Die Konkurrenz, aber vor allem die gemeinsame Liebe zum Meer bestimmten diese Kontakte. Sie schien einer Liebelei nicht abgeneigt, aber die Umstände zwangen sie, sich wieder zu trennen. Die Helden sollen an der Küste entlang reisen und die horasische Kolonie suchen.

Falls das zukünftige Wohlbefinden des Auftraggebers und der Entdeckerdrang nicht ausreichen, werden den Helden 10 Dukaten pro Person geboten. Man stellt den Helden einen kleinen Einmaster zur Verfügung. Zwar ist der Tiefgang gering, was die Erkundung an der Küste erleichtert, doch nur eine gespannte Plane schützt vor Sonne und Regen in

dem offenen Rumpf. Ein paar Riemen können zur Unterstützung ebenfalls benutzt werden. Falls die Helden nicht so seerfahren sind, stehen *Khalida* (27, verfilztes schwarzes Haar, Brandmale am ganzen Körper ■■) und *Alrico* (31, schlaksig, fehlende Schneidezähne, Haarausfall ■■) zur Verfügung, um diese zu unterstützen.

Die Gefahren der Fahrt

Die Helden werden auf ihrer Reise gen Westen auf eine vor-springende Landmasse stoßen, Uthars Horn genannt. Diese gilt es nördlich, wo das Festland der Inselkette weicht, zu umrunden. Vom Start zum Beispiel in Porto Velvenya bis zum Aufziehen des Sturmes vergehen ungefähr 20 Tage. Zur tieferen Ausgestaltung dieser Gegend sei auf den **AB 160** verwiesen.

☼ Die Küste ist eine ununterbrochene grünolive Wand. Wenn dort irgendjemand lebt, dann gut versteckt. An interessanten Stellen können die Helden an Land gehen, wo sie die in Uthuria üblichen Dschungelgefahren erwarten. Lassen Sie es zu Begegnungen mit Ikanariaschmetterlingen (**Zoo-Botanica 116**), Fleckpanthern oder Säbelzahn-eichhörnchen (**Anhang VI**) kommen.

☼ Das Fahren nah an der Küste erfordert beständige Richtungsänderungen und Obacht wegen der Untiefen. Falls die Helden selbst steuern, lassen Sie *Seefahrt*-Proben+3 würfeln, um nicht aufzulaufen.

☼ Rund um Uthars Horn operieren Nanshemu-Piraten auf Katamaranen. Ein Schiff können die Helden vielleicht abwehren, aber mehrere können sie in die von Ihnen gewünschte Richtung treiben.

☼ Bosaqhirr- und Hrujanii-Jucumaqh leben an den Küsten von Alveransland, der ersten großen Insel bei Uthars Horn. Diese werden neugierig bis skeptisch auf die Helden reagieren, falls diese einen Landgang wagen.



Das stürmische Ende

Nach dem Passieren von Uthars Horn erfasst ein mächtiger Sturm aus Südosten das Boot der Helden. Mächtige Wellen schütteln es durch, eine Verständigung ist durch den pfeifenden Wind nur brüllend möglich, beständig muss Wasser geschöpft werden und wer nicht angeseilt ist, kann leicht über Bord gehen. 4 Tage wird der Sturm anhalten und alles von den Helden fordern. Tägliche *Seefahrt*-Proben +10 erlauben eine leidliche Kontrolle über das Schiff, so dass es nicht überspült wird, was die Nahrung quellen und verderben lässt. Spätestens am dritten Tag des Sturmes wird dann mit einem Krachen der Mast brechen und beim Fall auch noch zwei Wasserfässer zertrümmern. Falls die Helden rechtzeitig das Segel einholen und es rudern versuchen, müssen den beteiligten Ruderern *Boote fahren*-Proben +5 gelingen, um nicht überspült zu werden. Als das Wetter aufklart, der Wind nachlässt und die Wellenberge weniger bedrohlich werden, sind die Helden auf das offene Meer hinausgetrieben. Aber am Horizont naht die Rettung: Das Hauptschiff der Horasier, die *Prinz Sirlan*, kommt in Sicht.

Anpassungen

Die Helden werden als Gäste aufgenommen und untergebracht. Die Schiffsführung und Andere hören sich dann an, was den Helden widerfahren ist. Freimütig teilt man mit, dass das Schiff Nova Methumisa anlaufen wird. Als fremde Konkurrenten wird man sie argwöhnisch beäugen, als Al'Anfaner sogar temporär festsetzen. Falls sie aber auch im Horasreich einen guten Ruf genießen, ist das Verhältnis entspannter.

Passende Ereignisse aus den Unterkapiteln **Wenn Einer eine Reise tut, Ein Toter zu viel** und **Lasst die Spiele beginnen** können eingeflochten werden, bis man das unbekannte Eiland in der Sarmamündung erreicht (**Ein kleiner Schritt für mich ...**). Entscheidend ist, dass die Helden schon ein paar kleinere Konflikte erleben und Meisterpersonen kennenlernen, die in der Kolonie dann eine Rolle spielen.





Kapitel II: Fernweh trifft Feuermeer

*„Und denkt dran, eure Aufgabe ist es, die Schiffe sicher hin- und wieder zurückzubringen.
Ich will keine gewagten Spielchen und Manöver. Mir hat diese Indira schon gereicht.“
—gehört in der Admiralität zu Belhanka*

Die Reise nach Uthuria ist trotz aller vorhergehenden Entdeckungen kein Spaziergang. Hoch zur See kommt es zu brandgefährlichen Begegnungen und Zwischenfällen. Hier gilt es sich zu beweisen und die anderen Mitreisenden kennen zu lernen. Nach einem tropischen Sturm können die Helden zu Entdeckern werden, bevor sie das uthurische Festland in Nova Methumisa betreten. In **Feuer ohne Meer** erleben die Helden einen turbulenten Beginn der Reise. Um **Die neue**

Heimat kennenzulernen, gibt es eine Vorstellung des Schiffes und der wichtigen Mitreisenden. Die Beschreibung der Reise und passende Ereignisse sind in **Wenn Einer eine Reise tut** zu finden. Zwei Handlungsstränge, die die Reise würzen, folgen in **Ein Toter zu viel** und **Lasst die Spiele beginnen**. Zum Abschluss der Fahrt entdecken die Helden nicht nur die Schädelbucht, sondern bringen in die junge horasische Kolonie ganz neue Gefahren (**Ein kleiner Schritt für mich ...**).

Feuer ohne Meer

In diesem Abschnitt verlassen die Helden Belhanka und retten eventuell das ganze Schiff.

Die ersten Schritte an Bord

Die Reise startet im Kriegshafen von Belhanka. Als die Helden dort eintreffen, wird zuerst ihr Name mit der Besatzungsliste verglichen und schließlich werden sie bis zum Schiff vorgelassen. Machen Sie den Helden klar, dass sie den Kriegshafen nicht wieder verlassen dürfen. Man befürchtet, dass viele Reisende kurz vor Beginn noch der Mut verlässt, sie versuchen zu desertieren oder Geheimnisse über die Fahrtetails verraten könnten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Groß und stolz liegt sie vor euch, die *Prinz Sirlan*: Vier Masten, ungezählte bunte im Wind flatternde Wimpel und Flaggen, die Beschlüge glänzend, farbig die Vordertrutz und das Achterkastell. Die Galionsfigur ist ein goldener Adler, die Flügel entfaltet, die Klauen dem Feind entgegengereckt.

So ruhig wie das Schiff im Hafenbecken dümpelt, so hektisch geht es vor, auf und in dem hölzernen Koloss zu. Wie auf einem Ameisenhaufen wuseln Menschen mit Gütern aller Art beladen scheinbar ungeordnet

umher. Brennholz, Hühnerkäfige, Tuchballen, alles drängt in die Karacke und alles scheint auf unsichtbaren Pfaden zu seinem Ziel zu gelangen.

Im Strom der Träger, Matrosen und Söldner werdet ihr an Bord gespült. Eine ältere Frau mit einer Schriftrolle kommt auf euch zu und weist euch Schlafplätze in diesem hölzernen Monstrum zu. Schwere, stickige Luft und das diffuse Licht aus kleinen Luken und Ritzen begrüßen euch in eurem neuen Heim.

Die Helden werden nach Stand untergebracht, falls sie nichts anderes ausgehandelt haben. Das heißt, dass Helden mit schlecht beleumundeten Berufen oder niederer Geburt (SO 1-6) in den unteren Decks eine Hängematte belegen, die zwischen Fracht und Ausrüstungsteilen angebracht ist. Höherrangigen Helden (SO 7+) wird ein Platz in der Achtertrutz zugewiesen (siehe **Eine neue Heimat**), wo Zwei- und Vierpersonenkajüten mit zwei Betten übereinander zur Verfügung stehen. Neben einer schmalen Pritsche steht den Helden eine kleine Kiste für ihre Habseligkeiten zu.

Nachdem die Schlafplätze für die nächsten Monate bezogen sind, können die Helden das Schiff erkunden. Manche der Räume lernen die Helden erst später kennen (Kapitänskajüte) oder werden sie nie von innen sehen (Waffenkammer).



Pass doch auf!

An einer geeigneten Stelle unter Deck sind die Helden Zeugen eines folgenschweren Vorfalls: Der ältere Matrose *Edo* schleppt gerade ein Fässchen Lampenöl durch das Gedränge der Matrosen und anderen Reisenden, als er angerempelt wird, es fallen lässt und es krachend auf dem Boden zerbricht. Das Öl spritzt und fließt in alle Richtungen den Lampen und Kerzen entgegen. Ein großes Feuer gleich hier im Hafen könnte schon jetzt das Ende der Reise bedeuten.

☀ Um die Ausbreitung des Öls zu verhindern, müssen schnell Tücher und Decken als Barrieren auf dem Boden verteilt werden. Manche Waren sollten auch nicht unbedingt im Öl stehen, so dass ein zügiges Wegräumen angesagt ist.

☀ Ein Träger gleitet auf dem Öl aus, während sein Kamerad die schwere Kiste mit der Aufschrift „Spiegel – zerbrechlich“ kaum noch halten kann. Kann ein lesekundiger Held mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe über Säcke und Kisten hechtend zur Hilfe kommen?

☀ Ein Hechtsprung ist auch nötig, um die im Gedränge vom Haken geschlagene Öllampe zu *retten*, die gerade sämig vom Öl umspült wird (*Körperbeherrschungs*-Probe +4) oder sie schon beim Fallen aufzufangen (*Körperbeherrschungs*-Probe +8).

☀ Falls dies misslingt oder an einer anderen Stelle das Lampenöl ein Kienspanlämpchen erreicht, dann schlagen schnell Stichflammen empor und erfassen Mensch und Fracht. Jede KR erleidet eine vom Feuer erfasste Person 1W6 SP, bis durch drei gelungene GE-Proben und mit Hilfe von Decken die Flammen erstickt sind.

☀ Gelungene GE-Proben mit griffbereiten Decken oder dem eigenen Umhang können den Flammen auf dem Bo-

den schnell die Luft nehmen, aber vorsichtig sollte man sein: ein getränkter Umhang lässt sich kaum für einen zweiten Löscheversuch verwenden.

☀ Sand wäre die Rettung! Eine Kiste mit der Aufschrift „Khomsand – Für Daria ya Dergamon“ kann aufgestemmt und der Inhalt als Löschmittel verwendet werden.

☀ Falls ein Feuer ausbricht und die Helden es nicht löschen können (nach Ermessen des Meisters), kommen Matrosen zur Hilfe, so dass die große Katastrophe ausbleibt.

Wenn die Gefahr gebannt ist und das Aufräumen beginnt, erscheint auch der Commodor *Amero ya Vespati*, um die Schäden zu begutachten und sich berichten zu lassen. Dabei kann er den Helden für ihr Eingreifen danken. Auch Edo ist dankbar, dass sein Missgeschick so glimpflich abgelaufen ist und wird in Zukunft den Helden beistehen.

Mit dem Wind voran

Irgendwann ist alles verstaubt, jeder kennt seinen Schlafplatz und der Efferdgottesdienst neigt sich dem Ende. Es geht los!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als die letzten Segensworte des Efferdpriesters am Kai verklingen, bricht auch die Wolkendecke auf, der Schein der Sonne fällt hell und warm auf euch herab und das ruhige Meer beginnt zu glitzern und zu strahlen. Kleine Boote schleppen die *Prinz Sirlan* mit der ablaufenden Flut aus dem Hafen und die vielen Jubel- und Abschiedsrufe verklingen. Ein leichter Wind kommt auf, der eure Segel bläht und gen Uthuria treibt.

Die Matrosen auf dem Hauptdeck werden auch schon von ihren Maaten herumgescheucht, während die einäugige Hauptfrau der Seesöldner brüllend die erste Waffenübung auf den Abend legt.

Auf dem Achterdeck hingegen richtet sich der graue Seebär, der das Kommando über die Flottille innehat, mit bedächtiger Stimme an seine Offiziere und die hochrangigen Gäste: „Heute Abend wollen wir auf eine gelungene Expedition anstoßen. Ich lade euch hiermit zu einem kleinen Umtrunk in die Offiziersmesse ein.“



Amero ya Vespati

Bei der Abfahrt und am Abend können die ersten Meisterpersonen den Helden bekannt gemacht werden, entweder weil man Kajütengenosse ist oder Hängemattennachbar. Vielleicht trifft man sich auch auf dem abendlichen Empfang bei Bosparanjer und kleinen gesüßten Gebäckstücken. Der Commodor Amero ya Vespati stellt sich und ein paar Offiziere vor und wünscht dann allen eine gelungene Überfahrt. Ebenfalls wird Boldrino ya Terdilion als besonders hochrangiger Gast an Bord begrüßt. Helden, die sich zuvor um die Rettung des Schiffes verdient gemacht haben, werden ebenfalls eingeladen und ihnen dann ausdrücklich gedankt.



Die neue Heimat

Die Flottille, die nach Uthuria segeln soll, besteht aus zwei Schiffen, der Karavelle *Morgentau* und der Karacke *Prinz Sirlan*, auf der die Helden fahren. Beide Schiffe gehören der horaskaiserlichen Marine an und wurden von Pervalia ya Terdilion als Admiralin von Belhanka gestellt. Die Ausrüstung und Bezahlung übernimmt in der Zeit der Fahrt allerdings das Handelshaus ya Strozza.

Karacke *Prinz Sirlan*

Takelage: IV (R2, R2, H1, H1) [210]
 Länge: 34,5 Schritt
 Breite: 12,5 Schritt
 Schiffsraum: 755 Quader [378]
 Tiefgang: 5,25
 Frachtraum: 522 Quader
 Besatzung: 115 M + 72G + 20 S [Q15]
 Beweglichkeit: mittel [2]
 Struktur: 17, Härte 1
 Geschwindigkeit vor dem Wind: 10 Meilen/Stunde [3]
 mit rauem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
 am Wind: 3 Meilen/Stunde [1]
 Bewaffnung: 2 schwere Rotzen voraus, 6 mittelschwere Rotzen (3 pro Breitseite), 2 mittelschwere achteraus, 4 Hornissen

Karavelle *Morgentau*

Takelage: II (H1, H1, S1) [90]
 Länge: 20,4 Schritt
 Breite: 6,3 Schritt
 Schiffsraum: 141 Quader [71]
 Tiefgang: 3,3
 Frachtraum: 96 Quader
 Besatzung: 34 M + 6 G [Q13]
 Beweglichkeit: hoch [4]
 Struktur: 16, Härte 1
 Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]
 mit rauem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]
 am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]
 Bewaffnung: 1 leichte Rotze achteraus, 1 Hornisse

Das Heldenschiff: die *Prinz Sirlan*

Die *Prinz Sirlan* ist ein Koloss. Die Vorder- und Achtertrutz ragen hoch auf, vier mächtige Masten tragen die Segel, die dieses Schiff vorantreiben sollen, und eine Unzahl von Stückpforten verheißen für etwaige Gegner nichts Gutes. Vor mehr als zwanzig Jahren für die horaskaiserliche Marine gebaut, wird das Schiff aber heute als zu schwerfällig angesehen, um mit den modernen Galeonen mitzuhalten oder gar Südmeerpiraten und Thorwaler über die Meere zu

jagen. In der Seeschlacht von Phrygaos gegen die alanfanische Flotte konnte sich diese Bastion des Meeres aber noch einmal bewähren.

Die unteren Decks

Das unterste Deck (oberhalb der Bilge) ist gemessen an der Höhe das größte. Einer Lagerhalle gleich türmen sich im **Frachtraum (1)** die Waren für die Siedler und die Vorräte des Schiffes. Neben Eisenbarren, Stoffballen und Weinfässern stehen auch Kisten mit Sand aus der Khom und den Hohen Eternen, die für die Gouverneurin von Nova Methumisa bestimmt sind, wie ein angehängtes Schild verrät. In Verschlägen und Käfigen tummeln sich Hühner und Ziegen, und abgetrennt stehen fünf Pferde, die die koloniale Garde mobiler machen sollen. Ob allerdings alle Pferde die monatelange Reise im schwankenden Rumpf und bei Dunkelheit überstehen, ist fraglich. Abgetrennt im Heck ist der kleine **Lagerraum (2)** zu finden, der besonders wertvolle Waren, wie sorgsam verpackte Glasscheiben, Spiegel und Uhrwerke enthält.

Über dem Frachtbereich befindet sich das **Mannschaftsdeck (3)**, wo sich auf engstem Raum Hängematte an Hängematte reiht. Außerdem hat man auch hier jeden verfügbaren Rechtschritt genutzt, um Fracht und Proviant unterzubringen. Nur das spärliche Licht der Ladeluke erhellt dieses niedrige Mannschaftsquartier mit dem charakteristischen Geruch nach faulem Holz und altem Schweiß. In den Bug hat man ein paar **Zellen (4)** eingebaut. Solange diese leer sind, nutzt man den Platz für Vorräte.

Wenn man die Leitern und Treppen nach oben steigt, betritt man das **Rotzendeck (5)**. Die von außen gefährlich wirkenden Stückpforten erinnern noch an die Wehrhaftigkeit des Schiffes, aber dies ist nur eine Illusion. Bis auf die beiden Heckgeschütze wurden alle Rotzen entfernt um Platz zu machen für die vielen Mitreisenden. Jede freie Stelle wurde dann noch mit Kisten und Säcken belegt, so dass ein Weg hierdurch einem Hindernislauf gleicht. Im Bug befindet sich der **Lagerraum für die Schiffsausrüstung (6)**. Im Heck ist ein speziell gesicherter Raum, der beständig von einem Gwen Petryl erhellt wird: die **Munitionskammer (7)**. Hier stapeln sich nicht nur steinerne und eiserne Kugeln, sondern auch das hochempfindliche Hylailer Feuer hat hier seinen Platz.

Die Vordertrutz

In der Mitte des Schiffes liegt das **Hauptdeck (8)**, wo ein Teil der verbliebenen Rotzen steht und die Matrosen bei gutem Wetter den größten Teil des Tages verbringen. Zum Bug hin schließt sich das Vorderkastell an, welches das **Kabelgatt (9)** und das Reich des Schiffszimmermanns beherbergt. Die **Werkstatt (10)** ist auch der Ort, wo bei und nach Gefechten die Amputationen vorgenommen werden. Über eine Leiter gelangt man nach oben in den **Bugraum (13)**, in dem die nach



vorne schießenden Rotzen untergebracht sind. Auch ein paar der Maate haben hier ihr Lager aufgeschlagen. Eine weitere Luke führt auf das **Dach des Vorderkastells (12)**, von dem die Unteroffiziere gerne ihre Mannschaften kontrollieren.

Die Achtertrutz

Das Achterkastell ist der uneinnehmbare Bergfried des Schiffes, denn haushoch sind die Decks übereinander angeordnet. Sowohl die Tür zum Hauptdeck als auch die Treppe zum Rotzendeck können versperrt werden, um das Eindringen zu verhindern. Auf Höhe des Hauptdecks liegt die **Kombüse (13)**, wo der Smutje mit seinen Gehilfen allen Anforderungen gerecht werden muss. Nicht weit entfernt ist die geräumige **Offiziersmesse (14)**, in der nicht nur gegessen wird: Besprechungen, Befehlsausgaben, Kammerkonzerte, Kartenspiele, kurz: der Raum wird ständig genutzt. Die **Kapelle (15)** ist eher ein Ort der Stille, auch wenn er gern zweckentfremdet wird. Drei Bronzestatuetten der Götter Efferd, Rondra und Horas blicken den Besucher streng an, während die an die Wände gemalten Heiligenbilder eher heiter und helfend wirken. Mit einer stabilen Tür und schweren Schlössern ist der **Waffenraum (16)** gesichert, wo eng gepackt die Entermesser und Armbrüste für die Besatzung lagern. In zwei **Kajüten (17, 18)** schlafen Spezialisten wie der Segelmacher und Veteranen wie die Bootsfrau. Über die Treppe gelangt man in die **Offiziersquartiere (19-26)**, wo auch einige hochrangige Gäste schlafen. Weiter nach oben gelangt man auf das **Hüttendeck (27)**, von wo aus man die **Quartiere** für die hochrangigsten Offiziere und Gäste be-

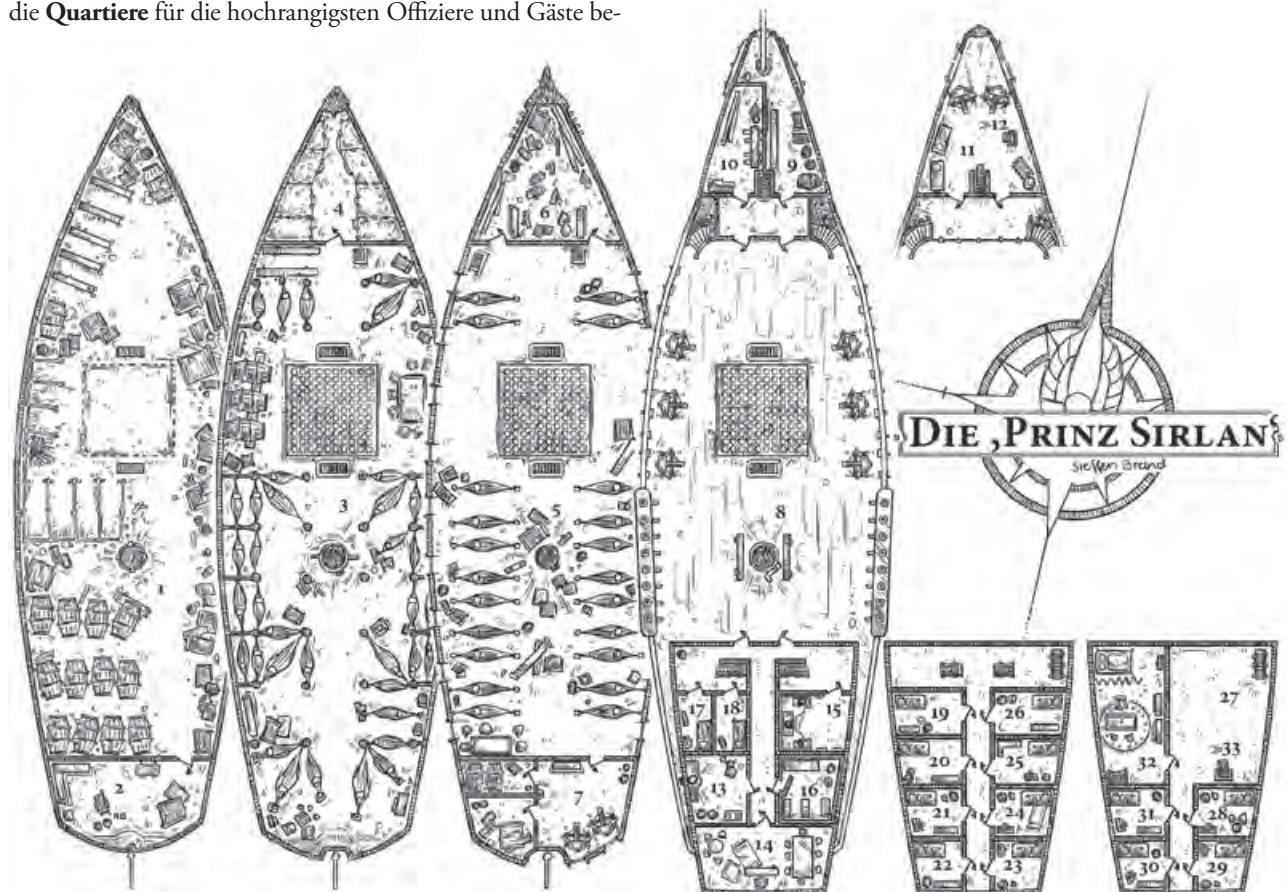
treten kann (**28-31**). Auch die prächtig geschmückte **Kapitänskajüte (32)** ist dort zu finden. Vom Hüttendeck führt eine Treppe nach oben auf das **Dach des Achterkastells (32)**, wo man eine wunderbare Aussicht hat, solange man nicht durch die Wachhabenden heruntergescheucht wird.

Die Besatzung und andere Expeditionsteilnehmer

Die *Prinz Sirilan* wird die Heimat von mehreren hundert Personen sein, die im Guten wie im Schlechten miteinander auskommen müssen. Man kann grob zwei Gruppen unterteilen. Zum einen gibt es die Besatzung, zum anderen die Mitreisenden. Die Mitreisenden wiederum lassen sich in drei Kategorien unterteilen: 1. Siedler, 2. Sträflinge und 3. Personen von Rang und Spezialisten.

Die Besatzung

Die Besatzung besteht üblicherweise aus dem Kapitän (hier als Führer über die Flottille: Commodor), weiteren Offizieren (Navigator, Wachoffizier, Geschützmeister, Medicus usw.) und den Matrosen und Geschützbedienern. Erfahrene und vertrauenswürdige Personen mit Spezialkenntnissen stehen über dem gemeinen Voll- oder Leichtmatrosen. Hier sind die Maate, Rudergänger, Schiffszimmerleute, Segelmacher, Smutjes zu nennen. Zum Schutz der Expedition wurden auch noch 20 Hylailische Seesöldner angeworben.





☼ Commodor *Amero ya Vespatis* (*980 BF, grauer Vollbart, wettergegerbte Haut) ist der bedächtige Herr über das Schiff, der versucht allen Anforderungen gerecht zu werden und gerne für sich bleibt. Als ruhender Pol ist ihm Gehorsamkeit ein hoher Wert.

Zitat: „*Drängt nicht! Das muss mit Prudenza [Besonnenheit] entschieden werden.*“

☼ Die Erste Offizierin *Celissa Rahjamande de Tervilio* ist abenteuerlustig und sehr an den Helden und ihren Geschichten interessiert. Sie wird im **Anhang III** näher beschrieben.

☼ Der junge Seejunker *Adaon ya Tortona* (*1021 BF, wildes, braunes Haar, schwächling) ist wissbegierig, aber im Umgang mit seinen Untergebenen recht unbeholfen. Wenn sich die Gelegenheit bietet, lauscht er den Erzählungen der Helden, was ihn später zu eigenen unüberlegten *Heldentaten* verleitet.

Zitat: „*Hej da, ja ihr, verzurrt die Kiste ... bitte.*“

☼ Geschützmeister ist *Landor Grifone von Westerfold* (*998 BF, schwarzer Zopf mit grauen Strähnen, groß, schlank, stechende Augen) den weder Entdeckungen noch Schätze reizen. Er ist dabei, um den Al'Anfanern und Bornländern zu zeigen, dass allein dem Horas die Herrschaft über Uthuria gebührt. Um dies zu erreichen, ist Cortesia [Benehmen] und Disciplina [Disziplin] von Nöten. Dies spüren auch seine Untergebenen, die beständig die Geschütze reinigen, laden und ausrichten und zwar bis die Finger bluten.

Zitat: „*Es ist ja noch dreckig. Wie impertinent! Wollt ihr mich beleidigen? Noch mal putzen!*“

☼ *Edo* (*985 BF, blonder Haarkranz, kräftig gebaut, schwerhörig, 2 Finger der linken Hand fehlen) ist ein Matrose und Gehilfe des Zimmermanns. Oft mürrisch und Kautabak kauend kann er aber zupacken wie kein zweiter. Um den Hals trägt er ein Dutzend Amulette und Lederbeutelchen, die ihn vor schlimmen Dingen schützen. Auch sonst frönt er so manchem Aberglauben (das Deck betritt man zuerst mit dem rechten Fuß, heruntergefallenes Werkzeug muss gereinigt werden, denn sonst wird man sich daran verletzen ...).

Zitat: „*Rhhrrr ... (auspuckend) ... Ja Ser [Signor], schon erledigt.*“

☼ *Haldana Botta* (*1015 BF, lockige schwarze Haare, gutaussehend) ist Matrosin und mit allen Wassern gewaschen. Sie flirtet mit einem Matrosen um mit ihm die Schicht zu tauschen, betört den Smutje um einen Branntweinnachschlag und auch die Helden sind vor ihr nicht sicher.

Zitat: „*Ihr seid ein wahrer Nobile [Edelmann], ich weiß es ... Ich traue mich kaum es auszusprechen, aber könntet Ihr ...*“

☼ *Myronos a Putras* (*1018 BF, kurz geschorene schwarze Haare, athletisch, strahlende Augen) ist Seesöldner und auf seiner ersten größeren Fahrt. Die vielen Menschen auf engstem Raum schüchtern ihn ein, so dass er die einsamen Stunden an Deck und die Aussicht auf das endlose Meer sucht. Wenn die Helden freundlich zu ihm sind, wird er ihre Nähe suchen.

Zitat: „*(singend) Oh Hylailos, du ferne Heimat, oh Hylailos, du Fels in Wogen ...*“

☼ *Iokaste die Zyklopin* (*1003 BF, geflochtene dunkelbraune Haare, einäugig, narbenübersät) ist die Anführerin der Söldner. Die Kämpfe der letzten Jahre haben sie abgestumpft und launisch werden lassen.

Zitat: „*Was guckst du? Noch nie 'ne Frau mit einem Auge gesehen?*“

Die hoffnungsfrohen Siedler

Es handelt sich bei der ersten Gruppe der Mitreisenden um freiwillige Siedler, die den Versprechungen von Werbern gefolgt sind und sich auf den fruchtbaren Böden der uthurischen Nordküste ein neues, besseres Leben aufbauen wollen. Eine Gruppe davon besteht aus Handwerkern und Dienstleuten aus Belhanka, Methumis und anderen Städten (25 Personen). Zwar sind die Metropolen des Horasreiches geschäftig und reich, aber wer als Diensthote, Magd oder gar Hafenarbeiterin etwas erreichen will, ist gerne bereit ins goldene Uthuria auszuwandern.

In einem eher spirituellen Sinne sucht auch die zweite Siedlergruppe das goldene Uthuria. Aus der Septimana kommen 20 biedere Bauern, die die alten Werte von Ordnung und Anstand hervorheben. Auf einem neuen Kontinent wollen sie die Speerspitze sein für ein praios- und traviagefälliges Leben.

Ganz anders ist die dritte Siedlergruppe, die aufbrausenden und rührseligen Pflanzler aus Chababien und Harodien (25 Personen). Es sind arme Schlucker darunter, die kaum ein eigenes Hemd besitzen, jahrelang auf den Feldern geschuftet haben und nun zum ersehnten Südkontinent fahren, um dort ihr eigenes Land zu bestellen.

☼ *Cadron* (*1012 BF, braungebrannt, gestählter Oberkörper, wild abstehendes Haar, melancholisch) und *Lovisa* (*1013 BF, klein, dunkler Zopf, Brandzeichen auf dem Handrücken, lebenslustig) sind ein durch die Not zusammengekommenes Pärchen aus Chababien. Sie sind von Plantage zu Plantage gezogen und haben gemeinsam überlebt. Nun wagen sie den Schritt über den Ozean. Mit dabei ist ihr kleiner Sohn *Vanzano* (*1030 BF, große Augen, immer dreckig) und *Lovisas Katze Goldchen* (hellbraunes Fell, schlank). Und nein, Lovisa ist keine Hexe.

Zitat: „*Auf die Toten und die Lebenden! Auf eine goldene Zukunft! Prost!*“

☼ *Borso* und *Elgard Langwaat* (*1010 BF, braune Haare, zu warme aber gepflegte Kleidung) sind ein Ehepaar aus der Septimana, sittenstreng und bieder. Die Reise ist eine einzige große Herausforderung für sie. Mit dabei ist ihre Tochter *Phedre* (*1031 BF, neugierig, immer mit Puppe unterwegs). Zitat: „*Dies ist ungehörig. O Travia, führe sie auf den rechten Weg.*“



Amodena, Lovisa, Myronos, Edo

Die zu bessernden Sträflinge

30 Personen stark ist die zweite Gruppe der Mitreisenden, die allerdings gar nicht freiwillig dabei ist. Verurteilte Verbrecher aus Belhanka und Methumis sollen sich nützlich machen in der neuen Kolonie und zu einem besseren Lebenswandel gelangen. Die Grauen Eminenzen hatten gar schon die Ansiedlung von Verbrechern in einer eigenen Strafkolonie angedacht, um die Straßen der Städte sicher zu machen und in Uthuria genügend produktive Siedler zu bekommen. Vom kleinen erwischten Dieb über die Hafenhure mit der falschen Kleidung bis zum verurteilten Mörder ist auf dieser Überfahrt alles zu finden. Es sollen sich gar Dämonokraten unter den Gefangenen befinden!

☀ Zu den Gefangenen zählt *Simiona* (*1000 BF, kräftig, strähniges Haar, gerötete Augen ■■■), die früher mal bei den Kusliker Seesöldnern war, aber mit einigen Raubüberfällen auf die schiefe Bahn geriet.

Zitat: „*Lasst mich in Ruhe.*“

☀ *Torvo* (*1016 BF, drahtig, kahlgeschoren) hat einfach Pech im Leben. Erst hatte er kein Geld um seiner Angebeteten ein Geschenk zu machen, dann beteiligte er sich an einem Einbruch, bei dem er geschnappt wurde, schließlich hat man ihn nach Uthuria verfrachtet. Dabei will er doch nur wieder zurück nach Hause.

Zitat: „*Es war ein Versehen, versteht ihr? Ich bin unschuldig.*“

Personen von Rang und die Spezialisten

Es sind 15 Personen an Bord, die adlig oder besondere Spezialisten sind. Vielen von diesen gebührt eine bessere Behandlung.

☀ Boldrino ya Terdilion ist der Sohn Pervalias und seit kurzem ehrgeizig. Mehr zu ihm ist im **Anhang III** zu finden.

☀ Cornaro Menderath ist ein Condottiere. Auch er hat einen eigenen Abschnitt im **Anhang III**.

☀ *Vermis Fiametti* (*992 BF, dürr, grau werdendes lockiges Haar) war Schneider der Reichen und Mächtigen (und fühlt sich immer noch so), bis er es sich mit der edlen Gesellschaft verscherzt hatte und nun erstmal abtaucht (nur um dann strahlender zurückzukehren...).

Zitat: „*Pah, güldenländische Stoffe, das ist antiquiert. Uthurisches Goldtuch, glänzend und weich, das wird die Mode im nächsten Jahr.*“

☀ Amodena Promodia Raffacani (*992 BF, dunkelblond, schlechte Zähne) ist eine Sprachkundlerin aus Methumis, die gar nicht abwarten kann, ihren Fuß auf uthurischen Boden zu setzen.

Zitat: „*Xatoal, Xato... Genau! Wie ein sch müsst ihr das sprechen.*“

Generische Meisterpersonen

Namen: Svelinya Stipenbrink, Salkya Kusmara Ghislieri, Thespia Samiano; Hakan Sumudai, Faldor Basilius Folangi, Sulvo Marcari

Aussehen: beleibt mit stahlgrauen Haaren; schulterlanges lockig blondes Haar und schielende Augen; feingliedrig, sehr kurze schwarze Haare und eine nuschelnde Aussprache, stämmige Statur mit ergrauten wuscheligen Haaren und zwei fehlenden Fingern

Funktionen: unerfahrene Leichtmatrosin, erfahrener Geschützmaat, durchschnittlicher Leibdiener, kompetente Condottiera, meisterliche Mechanikerin



Wenn Einer eine Reise tut

Uthuria ist weit entfernt von Belhanka. Die Reise erstreckt sich so über mehr als 6.800 Meilen und dauert sicherlich dreieinhalb Monate. Nicht jeder einzelne Tag davon sollte ausgespielt werden, dennoch sollten die Spieler und Helden ein Gefühl dafür bekommen, wie das Leben an Bord abläuft. Des Weiteren müssen Sie als Meister die einzelnen Spielszenen initiieren und die Interaktion mit den Meisterpersonen in Gang bringen. **Das Leben an Bord** schildert allgemeine Eindrücke der Seefahrt, im Abschnitt **Was passiert hier?** werden Ereignisse und Spielszenen dargeboten, die während der gesamten Fahrt genutzt werden können, und in **Keine Überfahrt ohne Risiko** schließlich werden spezifische Details zu den einzelnen Abschnitten der Reise präsentiert.

Das Leben an Bord

Das Leben an Bord ist von Langeweile und Enge geprägt, ob man als Adliger einen Jagdausritt vermisst oder eher das gelöste alkoholgeschwängerte Tavernenleben. Beides und vieles mehr sind nur Träume auf einem Schiff.

Der Tagesablauf

Der Tag ist eingeteilt in Wachen zu je vier Stunden. Zu jedem Wachwechsel wird die Glocke geläutet. Die Matrosen und Offiziere übernehmen jeweils drei Wachen pro Tag:

Erste Wache (20 Uhr - 0 Uhr in irdischer Zeitrechnung)
Hundewache (0 Uhr - 4 Uhr)
Morgenwache (4 Uhr - 8 Uhr)
Vormittagswache (8 Uhr - 12 Uhr)
Nachmittagswache (12 Uhr - 16 Uhr)
Plattfuß (ja, das heißt so!) (16 Uhr - 20 Uhr)

Die Verpflegung

Morgens, mittags und abends wird die Verpflegung ausgegeben. Morgens wird mit einer Schöpfkelle Haferschleim oder Gerstengrütze mit Honig, Pflaumen, Rosinen oder Mandeln in die Holzschalen geklatscht. Mittags kann diese Holzschale wieder genutzt werden, um Hammelfleischbrühe und Zwieback oder Erbsen-, Bohnen- oder Linseneintöpfe mit einzeln zu suchenden Speckstückchen zu bekommen. Abends gibt es Reste des Mittags, wieder Zwieback und an besonderen Tagen Stockfisch, Pökelfleisch, Hartkäse, Olivenöl und ein Becherchen verdünnten Wein. An den ersten Tagen nach einem Hafenaufenthalt stehen frische aber zerkochte Gemüse und exotische Südmeerfrüchte auf dem Speiseplan. Je länger die Reise dauert, desto mehr Fleischeinlagen aus Würmern und Maden lassen sich im Essen finden.

Wer das Glück hat, in der Offiziersmesse zu speisen, hat nicht nur irdenes oder Metallgeschirr und Besteck, gläserne

Becher an Festtagen, sondern auch besseres Essen zur Verfügung. Der Zwieback wird mit Quittenmarmelade gereicht, die Speckstücke sind größer, Eier und zu ganz besonderen Tagen auch mal das Huhn selbst werden verspeist. Der fangfrische Fisch landet auch eher hier als bei den Matrosen. Neben Wasser stehen verschiedene Weine und zu Anfang auch das Neethaner Weizengold, ein helles und kräftiges Bier, zur Verfügung.

Die Unterkunft

Die Mannschaft und alle Mitreisenden niederer sozialer Schichten sind in den dunklen unteren Decks untergebracht, wo die Hängematten auf und zwischen Fässern, Kisten und sonstigen Warenstapeln befestigt sind. Es ist so eng, dass bei jedem Wachwechsel die Matrosen an irgendwelche Matten stoßen und dabei Schlafende wecken. Auch an Gespräche, Gelächter und das Knarren des Holzes muss man sich gewöhnen, wenn man versucht Ruhe zu finden. Das Gleiche passiert, wenn jemand nächtens für größere Geschäfte auf das Deck geht. Die Alternative, den Nachttopf zu benutzen, der leicht auch umgestoßen werden kann, ist vielleicht noch problematischer. Die Offiziersunterkünfte sind zwar heimeliger und man hat eine Koje zur Verfügung, aber Lärm und Enge sind nur unwesentlich geringer.

Hygiene und Krankheiten

☼ **Körperpflege:** Mehrere Monate auf einem Schiff zu sein bedeutet, dass jedes Frischwasser zum Trinken gebraucht wird. Kleidung und Körper können, wenn überhaupt, nur mit Seewasser gereinigt werden, so dass das verkrustete Salz ein ständiger Begleiter ist. Das könnte auch erklären, warum gerne auf das Rasieren verzichtet wird ... Die Ausdünstungen des klammen Holzes und der Teerabdichtungen, die Gerüche der mitgeführten Tiere und die feuchte, salzhaltige Luft des Meeres führen in dieser schwül-heißen Region Deres zu einer überwältigenden Herausforderung für die feine Nase.

☼ **Medizin:** Krankheiten gehören zur Seefahrt wie Maden zum Zwieback. Die Helden können Opfer von Erkrankungen werden oder mit geeigneten Kenntnissen diese bekämpfen und sich damit die Anerkennung der Schiffsführung erwerben. Hierbei gilt es zu beachten, dass meist nicht nur ein Besatzungsmitglied krank ist, sondern gleich ein ganzes Dutzend. Wer wird zum Beispiel bevorzugt mit Magie behandelt und bei wem kann man das Leiden nur begleiten? Die Regeln zu den hier genannten Krankheiten finden Sie in **WdS 151ff.**

☼ **Seekrankheit:** Während in den ersten Tagen noch die Seekrankheit insbesondere die nicht seerfahrenen Siedler an die Reling ruft (KO-Probe –1 je überstandene Seereise im Leben des Helden), haben sich nach einigen Tagen alle an den schaukelnden Untergrund gewöhnt.



☀ **Krankheiten:** Im zweiten Teil der Seereise, insbesondere auf dem letzten langen Teilstück nach Uthuria kann die Efferdsieche ausbrechen, die zu Fieber und Halluzinationen führt. Durch Rattenbisse übertragene Krankheiten wie Brabaker Schweiß, Lutas, Rascher Wahn, Schlachtfeldfieber, Tollwut und Zorganpocken können sich zu wahren Seuchen entwickeln, wenn sie von Mensch zu Mensch springen. Meist führt die Diagnose zu einer ausgiebigen aber ebenso erfolglosen Rattenjagd. Flöhe, Läuse, Mücken und anderes Ungeziefer sind kaum auszurotten und nicht nur nervig. Durch Ungezieferbefall kann die Schlafkrankheit ausgelöst werden oder die Krätze sich breit machen.

Strafen

Für Beleidigungen, Diebstahl und Befehlsverweigerung wird man ausgepeitscht (2W6 SP). Bei leichteren Vergehen werden die Essensrationen gekürzt oder ehrenrührige Arbeiten befohlen, bei schweren Vergehen kann leicht das Kielholen oder der schnelle Tod durch den Strang drohen.

Freizeitaktivitäten

Erzählungen, Gesänge, Schnitzarbeiten, das Üben von Knoten und ausgiebige Brett- und Würfelspiele versüßen für die Matrosen die freie Zeit, die man gerne außerhalb des stickigen Unterdecks verbringt. Bei den Offizieren und höhergestellten Personen dominieren Karten- und Brettspiele. Zum Spiel mit Geigen und Querflöten treffen sich die Offiziere regelmäßig in der Offiziersmesse. Falls ein musikalisch begabter (*Musizieren*-TaW 6) und hinreichend kultivierter Held (*Etikette*-TaW 6) dabei sein möchte, so ist er oder sie herzlich eingeladen. Das Vergnügen der unteren Schichten ist ebenso musikalisch, aber bei Hackbrett und zyklopäischer Hirtenflöte etwas derber.

Was passiert hier?

Folgende Ereignisse können Sie während der Reise einstreuen.

☀ Der junge Zyklopäer *Myronos a Putras* gerät mit der Kuslikerin *Simiona* aneinander. Sie verdrischt ihn hemmungslos, bis die Helden eingreifen. Dabei stellen die Helden fest, dass sie die Tätowierung der Kusliker Seesöldner trägt, die mit den Hylailern spinnefeind sind. In der Folge wird Myronos von seiner Vorgesetzten Iokaste der Zyklopin „geschliffen“, weil er verloren hat. Vielleicht wollen die Helden ihn wieder schützen, was aber nicht zu seinem Selbstbewusstsein beiträgt.

☀ Die Helden sollen die Sprachkundlerin *Amodena Promodia Raffacani* kennenlernen, die sich sehr interessiert an ihren Kenntnissen zeigt. Wenn die Helden ihr etwas beibringen möchten, kann sie die Helden Grundzüge des Mohischen/ Utulischen lehren, was bestimmt in Uthuria helfen kann. Außerdem kennt sie sich für ihre erste Überfahrt sehr gut in Uthuria aus und kann auch ein paar uthurische Sprachbrocken in *Petaya* und *Dschuku* beisteuern. Streuen Sie Informa-

tionen („*In Uthuria ist es so ...*“ oder „*Die Kolonie soll ...*“). Wenn die Helden misstrauisch werden, wird sie sich unbeholfen wehren („*Das weiß man doch!*“), dann aber zugeben, dass sie in Al'Anfa an der Universität Wissen über Uthuria studiert hat. Falls auch das die Helden nicht zufriedenstellt (verdeckte *Menschenkenntnis*-Probe+6), berichtet sie, dass sie in Al'Anfa wenig erfahren konnte, weil jene ihre Geheimnisse borongefällig hüten. Aber Wissen muss der Herrin Hesinde gemäß verbreitet werden. So hat sie einem Wissenschaftler ein Diarium entwendet, um nicht gänzlich unvorbereitet nach Uthuria zu reisen. Falls Unsicherheiten über diese Geschichte bestehen bleiben oder jemand anders davon hört, kann es schnell sein, dass sie als alananische Spionin diffamiert wird.

☀ Geschützmeister *Landor Grifone von Westerfold* drangsaliert auch die Helden mit seinem Ordnungswahn. Hängt die Hängematte richtig, ist die Seekiste richtig verstaut, sind die Schuhe sauber? Irgendwas lässt sich finden, um einen Tobsuchtsanfall seinerseits zu provozieren. Oder können die Helden Edo unterstützen, als er bei einer Inspektion der unteren Decks nicht alle seine Sachen rechtzeitig wegräumt?

☀ *Boldrino ya Terdilion* bringt durch seine unbedachte Art manche gegen sich auf. Beispielhaft sind folgende Sätze: „*Was trägt ihr denn da? Das war vor zwei Jahren in Mode. Ihr seid so herrlich bäuerisch, man könnte meinen ihr spielt es nicht nur zu meiner Unterhaltung.*“ „*Ein Magus ohne Lehrstuhl und Schüler ist wie ein Adliger ohne Titel. Arm und ohne Vermächtnis.*“



Boldrino ya Terdilion



Die Helden können die Wogen glätten oder als Opfer selbst wutkochend an Duellforderungen denken. Hier bietet es sich an, das Szenario **Lasst die Spiele beginnen** einzuflechten.

☼ Die Matrosin *Haldana Botta* hat sich sehr pflichtbewusst und in einer entscheidenden Situation herausragend verhalten. Der Commodor lässt die gesamte Mannschaft antreten, lobt sie ausdrücklich und schenkt ihr einen kleinen Krug Rum.

☼ Ein riesiger silberner Fischschwarm zieht unter dem Schiff her. Die Mannschaft nimmt dies als positives Zeichen auf.

☼ Beim Fischfang wird eine Meerbrasse gefangen, die beim Ausnehmen ihr Geheimnis preisgibt: ein goldener Ring mit einem Rubin.

☼ Eine Flaschenpost wird aufgefischt, die einen Brief des Maates *Viburn* enthält und von seinem Schiffbruch berichtet. Die Nachricht ist über zehn Jahre alt und den Ort der Strandung kann er nicht benennen.

Keine Überfahrt ohne Risiko

Die folgenden Abschnitte enthalten Informationen zu den einzelnen Etappen der Reiseroute und passende Ereignisse dazu.

Nahe der Küste ...

Bei guten Winden geht es zuerst durch die Zyklopeninseln nach Süden. Der Beleman treibt dann die Schiffe gegen die Küste, die man südlich von Chorhop erreicht. Danach muss gegen den Horoban angekreuzt werden. Zur besseren Orientierung segelt man in Küstennähe bis Brabak, wobei man nachts ankert, um nicht in der Dunkelheit auf Riffe und Untiefen aufzusetzen. Einen notgedrungenen Halt erlebt die Besatzung am Kap der Stürme, wo es weder stürmt, noch irgendein Lüftchen weht. Mit Wucht setzen nach drei Tagen Flaute dann Regen und ein stürmischer Wind wieder ein und treiben die Schiffe nach Brabak, wo man einige Tage abwartet, um diesen tropischen Sturm vorbeiziehen zu lassen. Danach folgt die Flotte der Küste bis zur Ostspitze Altoums um dort nach Süden einzudrehen und Ghurenia zu erreichen. Allein dieses Teilstück der Reise verschlingt 51 Tage.

Kleinere Ereignisse

☼ Jeden Abend nähert sich die *Morgentau* der *Prinz Sirlan*, um dann mit einer aufgezogenen Flagge den Flottillenführer zu grüßen.

☼ Mit der *Zyklopenfeier* wird die glückliche Durchfahrt durch die Zyklopeninseln (ohne von einem Fels getroffen worden zu sein) begangen, was zu einer Extraration (Brannt-)Wein für die Besatzung führt. Lokaste muss sich an diesem Abend einige Scherze anhören, was sie aber notfalls mit Fäusten zu kontern weiß.

☼ Am 7. Praios, dem Fest zu Horas' Erscheinen, genauso wie am Tag des Baliiri-Schwurs am 27. Praios, wird eine extra Runde Alkohol ausgeschrieben und dem Commodor fallen auch ein paar patriotische Worte ein. Ebenso patriotisch, aber sehr viel ernster, wird der Todestag der Amene-Horas am 23. Praios begangen. Ein Tag voller Wettkämpfe und Übungsgefechte ist der 15. Rondra, das Schwertfest.

Lovisa verführt

Die Chababier Cadron und Lovisa sind eine Notgemeinschaft. Gerade Lovisa hält auf der Reise Ausschau nach für sie attraktiven Männern. Sehr massiv und trickreich umwirbt sie zu Beginn schon Borso Langwaat, ob aus reinem Spieltrieb oder echtem Interesse ist fraglich. Zumindest ist es mit der Beziehung der Langwaats für die nächsten Wochen nicht zum Besten bestellt. Das Verhältnis zwischen den sittenstrengen Septimaniern und den lebenslustigen Chababiern trübt sich auch auf das Schärfste. Die Helden können hier mit *Überreden-*, *Überzeugen-*, *Menschenkenntnis-* oder gar *Betören-*Proben, falls sie Lovisa von Borso ablenken wollen, die Stimmung unter den Siedlern heben.

Brabak am Kap der Stürme

Brabak für den eiligen Leser

Einwohner: 3.500

Wappen: Rote Harpyie auf goldenem Grund

Herrschaft/Politik: Stadt unter Herrschaft des Königs von Brabak und der Grandenversammlung in der Audienz

Tempel: Efferd, Phex, Rahja, Boron

Handel und Gewerbe: Drehkreuz für den Handel zwischen Ost und West, Schiffsbedarf

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Hotel *Brabaker Admiral* (Q8/P9/S26), Herberge *Südkap* (Q5/P5/S18), viele Bordelle

Während Trinkwasser, Alkohol und frische Vorräte aufgestockt werden, gibt es in Brabak die Gelegenheit, letzte Besorgungen zu erledigen. Manche Besatzungsmitglieder lassen es sich auch besorgen, wie die unzähligen Hafendörner und Lustknaben auf dem Schiff im lauten Rahjaspiel verdeutlichen. Schnell ist ein wertvoller Ausrüstungsteil der Helden verschwunden, was erst nach der erfolgreichen Suche nach



dem diebischen Liebesdiener und der Auseinandersetzung mit den Beschützern in einem Bordell wieder gewonnen werden kann. Dies muss unter Zeitdruck geschehen, denn das Schiff legt bald ab.

Von Archipel zu Atoll

Nach dem kurzen Aufenthalt in Ghurenia geht es durch saphir- bis türkisblaues Wasser bis zum König-Mizirion-Atoll. Auf südwestlichem Kurs wird das weite Meer durchteilt. Ohne nächtliche Zwischenhalte erreicht man Nova Sylphura, den einzigen Ort im ganzen Atoll, nach vier Tagen.

Gefährliches Ghurenia

Ghurenia für den eiligen Leser

Einwohner: 2.000

Wappen: Rote Faust auf silbernem Grund

Herrschaft/Politik: Der Praefos *Quotos* (46, dunkelhäutig, muskulös, attraktiv) kontrolliert mithilfe seiner Söldner die Geschicke der Stadt und des Archipels

Tempel: Efferd, Boron, Peraine, Arcan'Szin, Ch'Ronch'Ra

Handel und Gewerbe: wichtiger Versorgungspunkt auf der Fahrt in den Süden und das wissen die Ghurenier

Wichtige Gasthöfe/Schenken: Gasthaus *Im Runden* (Q6/P8/S18), Taverne *Seeschlange* (Q3/P3), Garküchen am Hafen

Ghurenia (**Meridiana 96**) bietet die wirklich letzte Gelegenheit, überteuerte Ausrüstung zu kaufen und in einer Hafentaverne Wein und Rum zu genießen. Seit dem gescheiterten Putsch der Frabertis vor zwei Jahren gibt man sich gegenüber dem Praefos sehr untertänig und lobt ihn allerorten. Am Abend empfängt der Praefos wichtige Personen der Flotte und vielleicht auch die Helden zu einem Festmahl mit den Großen des Inselreiches in einer gediegenen südaventurischen Atmosphäre. Er scherzt, verteilt Komplimente, verhandelt hart, aber vor allem schmeichelt er hemmungslos jungen Heldinnen, um mit ihnen den einmaligen Sonnenaufgang von seinem Bett aus anzuschauen. Den Helden kann mit einer *Menschenkenntnis*-Probe +3 auffallen, dass die Großen Ghurenias äußerst vorsichtig und sorgsam ihre Ausgelassenheit präsentieren.

Den Horasiern ist an guten Beziehungen gelegen, so dass sie der Forderung des Praefos nach Geschenken nachkommen. Am nächsten Morgen macht sich ein Tross aus drei Maultieren auf den Weg, beladen mit Bosparanjer, Gläsern und weiteren horasischen Produkten. Commodor ya Vespati möchte, dass die Helden den Zug begleiten. Die Hylailier Söldner

braucht er zum Schutz der Schiffe und Cornaro Menderath vertraut er nicht (das sagt er allerdings nicht den Helden). Auf dem Weg zum Palast wird an einer Engstelle der Zug aufgehalten, als Bewaffnete erscheinen (Anzahl der Söldner nach Ermessen des Meisters, Werte wie Söldner **Seite 118**). Wild gekleidet verlangen sie die Waren. Falls die Helden sich verteidigen, werden die Angreifer nicht bis zum Tode kämpfen, sondern bei schwereren Verletzungen fliehen (2. *Wunde* oder LeP unter der Hälfte). Es kann aufmerksamen Helden auffallen (*Kriegskunst*-Probe), dass die Angreifer gut ausgerüstet und hinreichend erfahren waren. Falls ein Gegner gefangen genommen wurde, kann man relativ schnell aus ihm herauspressen, dass er zu den Rotfäusten gehört, den Söldnern des Praefos. Der Praefos hat ein paar Kämpfer losgeschickt, um die Güter zu erbeuten. Wenn das geglückt wäre, dann hätte er die Verfolgung der Diebe angekündigt und neue Geschenke der Horasier verlangt. So wäre er doppelt beschenkt worden.

Wenn die Helden ohne dieses Wissen dem Praefos die Geschenke übergeben oder ihre Erkenntnis geheim halten, dann wird er ihnen danken und weiblichen Helden den Aufenthalt in seinem sicheren Palast vorschlagen. Falls die Helden zuerst den Commodor befragen, wird er darauf drängen, die Geschenke trotzdem zu übergeben und schnellstmöglich zu verschwinden. Mit den Vorwürfen der Helden konfrontiert, wird der Praefos die Auslieferung des Gefangenen verlangen und darauf beharren, dass er von nichts wusste und seine Leute eigenmächtig gehandelt haben. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +8 kann die Aussagen unglaublich erscheinen lassen. Falls die Helden den Praefos immer noch bedrängen, wird er sie der Beleidigung bezichtigen und seinen Wachen die Festnahme befehlen. Entweder werden die Helden durch den Commodor aus dem Kerker ausgelöst oder sie schlagen sich vom Palast zurück zum Schiff, das dann sehr eilig ablegen wird. In beiden Fällen wird der Commodor sehr ungehalten sein.

Im Übrigen kann die Bevorzugung der Helden vor Cornaro Menderath das Szenario **Lasst die Spiele beginnen** einläuten.

Die stürmische See

Kurz nach der Abfahrt aus Ghurenia ist am 22. Rondra ein Tag der Besinnung, an dem Bosparans Fall gedacht wird. Danach wird die Fahrt zum König-Mizirion-Atoll ungemütlich. Stetiger Regenfall durchnässt alles und das Wasser muss beständig aus der Bilge gepumpt werden. Bei schlechter Sicht reiten die Schiffe durch Wellenberge und -täler. Die Matrosen bleiben zuversichtlich, denn am zweiten Tag im Sturm zeigt sich das knisternde und bläulich schimmernde St.Elida-Feuer an den Mastspitzen, das als gutes Zeichen Efferds gesehen wird, so dass alle wieder Mut fassen. Die Helden können der Mannschaft helfen: *Seefahrt* (seefahrerische Tätigkeiten), *Fesseln/Entfesseln* (Vertäuen der Ladung), *Körperbeherrschung* (Bewegen an Deck).





Geheimnisse des König-Mizirion-Atolls

Das König-Mizirion-Atoll für den eiligen Leser

Zugehörigkeit: Brabak

Einwohner: 100 in Nova Sylphura

Persönlichkeiten: *Dorlean der Schwarze* (68, Brabaker Magier, freundlich, hütet seine Forschungen sorgsam), *Nurulus aus Chutal* (72, Efferdgeweihter, Weltuntergangsprophet, ist immer anderer Meinung als Dorlean), *Boronia* (30, desertierte Matrosin, die Schaugeschichten über Uthuria erzählt)



... durch Kalmen und Tang ...

In einem westlichen Bogen wird nun versucht die Sargasso-See zu umfahren, um die brabakischen Stützpunkte im Archipel der Risso zu erreichen. Der Regen und der Wind haben nachgelassen, so dass die Helden 24 Tage durch diese Zone brauchen, davon stecken sie zwei Wochen in der Kalmenzone der Sargassosee fest.

Ein Fehler und seine Folgen

Der Seejunker Adaon ya Tortona hat am Ende seiner Wache das nautische Material nicht ordentlich verstaut. Als das seinen Vorgesetzten auffällt, beschuldigt er den Matrosen Edo, an der Kiste gewesen zu sein. Edo streitet es erst ab und fügt sich dann in sein Schicksal. Er wird mit dem Entzug von Rationen und dem Reinigen der Bilge bestraft. In der Folge schneidet die Mannschaft Adaon. Man rempelt ihn leicht an, befolgt seine Befehle nur widerwillig und Gerüchte über seine Inkompetenz machen sich breit. In der Kalmenzone kommt dann die üble Nachrede auf, dass er Unglück bringt. Adaon reagiert mit Trotz („*Ich habe nichts falsch gemacht.*“) und Hochmut („*Die Matrosen sollen froh sein, dass ich sie nicht bestraft.*“) bis man ihm die *Ohren wäscht*. Besonderes Lob verdient ein Eingreifen der Helden, bei dem alle ihr Gesicht wahren können.

Die Flaute in der Sargasso-See

Der 1. Efferd, der Tag des Wassers, wird mit Gebeten begangen. Efferd ist aber launisch und

Auf See

Das König-Mizirion-Atoll ist nicht leicht zu finden, denn die Südweiser funktionieren nicht aufgrund des besonderen Metalls der Berge der Inseln. Inmitten des Inselrings befinden sich drei schwarze dreieckige Pyramiden, die düster und unheimlich aus dem Wasser hervorragen.

Der kurze Aufenthalt dient der Wasseraufnahme und einiger Gespräche mit den örtlichen Brabaker Magiern, die begierig die Neuigkeiten aus der Heimat aufsaugen. Über die Pyramiden und die Forschungen redet man nicht gerne. Wenn die Helden einen kleinen Ausflug dorthin machen, werden sie keinen Eingang finden, auch karmale wie magische Analysen offenbaren nichts. Sonnensymbole, Bilder von Greifen, Sphingen und Katzenwesen sind in die Außenwände gemeißelt.

kurze Zeit später treiben die Schiffe ohne Wind in der Strömung. Eine Flaute mit Schwüle und Hitze macht sich breit, die die unteren Decks in stickige Brutkästen verwandelt. Das erzwungene Nichtstun zehrt an den Nerven. Landor Grifone von Westerfold lässt unentwegt Decks schrubben und Geschütze reinigen. Das zehnte Kartenspiel des Tages verliert auch an Reiz. Schnell kann wegen einer Kleinigkeit ein Streit ausbrechen. Vielleicht begeht ja auch ein Matrose oder ein Siedler Selbstmord, weil er es nicht mehr aushält und springt in die dunklen Fluten. Wenn die Helden hinterher springen, um ihn zu retten, greift sie charyptider Seetang an. Die Helden brauchen drei erfolgreiche *Schwimmen*-Proben +6, um den zappelnden Selbstmörder zum Schiff zurückzubringen. Jede Probe verschlingt drei KR. In der Zeit werden die Helden im Wasser von Tang angegriffen (Anzahl nach Ermessen).



Charyptider Seetang

Tentakel:

INI 14+W6 AT 17 PA 3 TP 1W+3 DK HNSP
 LeP 12 AuP 35 RS 0 WS 16 MR 10 GS 0

Immer mal wieder treiben auch normale Algen- und Tangteppiche heran, die förmlich nach dem Schiff greifen. Dann müssen Freiwillige in die Beiboote steigen und mühsam den Weg frei schneiden und schlagen. Im trüben, nach Sumpf aussehenden Wasser lässt sich kaum erkennen, was sich unter der Wasseroberfläche befindet, so dass ein plötzlich auftauchender Fleckenhai zu einer echten Gefahr für die Bootsbesatzung wird. Vom Schiff kann mithilfe von Fernwaffen eingegriffen werden. Die Rotzen hingegen können nicht so steil nach unten schießen.

Fleckenhai

INI 12+1W6 AT 13 PA 5 TP 1W6+2 (+Gift)*
 DK H

LeP 45 AuP 35 RS 1 MR 5/8 WS 7 GS 10

Beute: 80 Rationen Fleisch, Tran (30S)

Besondere Kampffregeln: Gelände (Wasser)

*Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich das Gift des Fleckenhais zum Tragen (mehrmals): Stufe: 3, Wirkung: 1W+2 SP; AT, PA, GE, FF, KK je -1 (Sinken KK oder GE auf 0, so tritt vollständige Lähmung ein – das Opfer droht zu ertrinken. Die hervorgerufene Lähmung ist schmerzhaft und hält lange an: Pro Tag gewinnt man nur je einen Punkt der betroffenen Werte zurück.), Beginn: sofort. Bei gelungenem Resistenzwurf fällt nur der Schaden an.

Angekommen im Risso-Archipel

Die Donna-Naomi-Insel für den eiligen Leser

Zugehörigkeit: Brabak

Einwohner: 100 in Porto Berilis

Persönlichkeiten: *Adian Kamaris* (71, Alchimist vom Bund des roten Salamanders), *Timoro Rahjadanez du Berilis* (27, gut aussehend, charmant)

Im Risso-Archipel angekommen kann man aus der Entfernung die namensgebenden Risso sehen, die bei einer seichten Stelle nach Fischen jagen. Doch zuerst kommt das Eiland Donna-Naomi, 30 Meilen vom nördlichen Rand des Archipels entfernt, in Sicht. Steile Klippen verhindern eine gefahrlose Annäherung, aber in einer der wenigen Buchten liegt die einzige Siedlung, in der neben Alchimisten und Verwaltern jede Menge Zwangsarbeiter leben. Nach einem

Aufstand vor zwei Jahren wurden die Wachen verstärkt und die Kontrollen verschärft. Die Arbeiter sind entsprechend unterwürfig. Die hauptsächliche Arbeit ist das Sammeln von Blütenpollen aus einem besonderen Hain zu alchemistischen Zwecken. Danach werden sie zu Rauschmitteln und Atemgiften verarbeitet. Falls die Helden sich eindecken wollen, können sie mit einem Aufpreis von 50% viele alchemistische Produkte erwerben.

Timoro Rahjadanez du Berilis, einer der Verwalter der Kolonie, ist ein gelangweilter adliger Jüngling, der jede Gelegenheit nutzen wird, romantisch um Heldinnen zu werben. Unter seinen Verwandten finden sich die Favoritin des brabakischen Königs und die Tempelvorsteherin des Brabaker Rahjatempels. Diese Abstammung sieht und merkt man ihm an. Auch die *Morgentau* legt im Hafen an, schließlich müssen beide Schiffe Wasser aufnehmen. Die Stimmung auf der *Morgentau* ist schlecht, man musste einige aufmüpfige Matrosen schon maßregeln. Vorher war der Proviant gekürzt worden, da durch falsche Lagerung einiges verdorben war. Commodor ya Vespatis lässt daraufhin Ersatz auf die *Morgentau* bringen.

... über das weite Meer und durch den Sturm ...

Auf dem letzten Teilstück eilt man über die weite offene See nach Süden zu den Küsten Uthurias. Ein aus Osten wehender Wind und gutes Wetter begleiten die Flottille. Ohne auf Land zu stoßen reisen die Helden ruhige 16 Tage Richtung Süden. Es hätte immer so weiter gehen können, aber ein mächtiger tropischer Sturm trifft die Schiffe und lenkt sie mehrere Tage nach Südwesten ab. Die kleine Karavelle *Morgentau* geht verloren und im abflauenden Sturm läuft die *Prinz Sirlan* eine der Küste vorgelagerte Insel an, um Schäden zu reparieren und erste Erkundungen vorzunehmen (**Ein kleiner Schritt für mich ...**).

Wandelnde Sterne

Die Seefahrer Aventuriens fahren normalerweise unter einem ihnen bekannten nordaventurischen Sternenhimmel. Die Fahrt nach Uthuria hingegen lässt die alten Sterne und damit auch die alten Gewissheiten verschwinden. Sind die Götter noch mit den Seefahrern, wenn man ihre Sterne nicht mehr sehen kann? Aberglauben-Proben können ermitteln, ob ein Held standhaft bleibt.

Im Vergleich zum Nordhimmel ist das Firmament über dem Feuermeer strahlender und bunter. Das ist nach allgemeiner Meinung Phexens Schatzkammer, die dort blinkt. Eine gelungene *Sternkunde*-Probe kann einige weitere aventurische Kenntnisse vermitteln: Aufgrund nur geringer Erfahrung mit dem Südhimmel ist die Navigation ungleich schwieriger. Die Sternennebel sind sehr ausgeprägt, von Zeit zu Zeit soll gar eine Finstersonne als dunkle Scheibe nächtelang Teile des Südhimmels verdecken. Das Sternbild der



Rose verweist auf die Uthurische Rose, was als positiv angesehen wird, während die Bilder von *Dolch* und *Spinne* zu Zwietracht führen. Das Sternbild *Hand* (von Niobara als „das Unwissbare“ beschrieben) mit seinen 14 Sternen greift je nach Deutung nach dem südlichen Himmel oder streckt schützend die Hand darüber aus.

Die Morgentau geht verloren

An einem Abend geschieht etwas Außergewöhnliches. Die *Morgentau* nähert sich nicht zum obligatorischen Gruß an den Commodor, so wie sie es alle Tage vorher gemacht hat. Relativ schnell wird klar, dass sie sich nicht nur nicht nähert, sondern sogar nach Westen entfernt. Die Aufregung an Bord der *Prinz Sirlan* wächst und Commodor ya Vespati nimmt die Verfolgung auf. Das Flaggschiff ist allerdings nicht so schnell wie die Karavelle, so dass sich der Abstand weiter vergrößert. Unter Löschung der Positionslichter verschwindet das Schiff in der Dunkelheit. Unter den Matrosen wird gemunkelt, und es entspricht auch der Wahrheit, es gab eine erfolgreiche Meuterei und die neuen Herren über das Schiff haben unbemerkt von der *Prinz Sirlan* genug erleiden müssen, um die Schiffsführung abzusetzen.

Im Sturm

Die Verfolgung Richtung Westen wird am nächsten Tag fortgeführt, und manchmal meint man, das Schiff zu erkennen (*Sinnenschärfe*-Probe +10). Schnell wird aber klar, dass die *Morgentau* nicht das Hauptproblem ist, denn ein gewaltiger tropischer Sturm rast heran und hält das Schiff für drei Tage in seinen Fängen. Verzweifelt versucht der Commodor den Kurs zu halten, während der Regen über das Deck peitscht und sich das Schiff gefährlich zur Seite neigt. Die Helden können auf verschiedene Arten helfen:

☀ Die Ladung muss gesichert (*Fesseln/Entfesseln*-Proben), Mitreisende beruhigt (*Menschenkenntnis*- und *Überreden*- oder *Überzeugen*-Proben) und die Pferde im Frachtraum versorgt (*Tierkunde*-Proben) werden.

☀ In diesem mehrtägigen Sturm ist die Mannschaft über jede Entlastung dankbar. *Seefahrt*-, *Klettern*-, *Körperbeherrschungs*-Proben sind bei der Arbeit an Deck und in den Wanten hilfreich, *Fesseln/Entfesseln*-Proben bei allem, was das Tauwerk betrifft, vor allem die über die Decks gespannten Sicherungsleinen.

☀ Während eine haushohe Welle das Schiff trifft, wird der Rudergänger durch die plötzliche Schräglage zur Seite geschleudert. Bevor der nächste Brecher das Schiff trifft, muss aber das Schiff in diese Welle gelenkt werden. Helden können mit einer *Körperbeherrschungs*- oder *Athletik*-Probe zum Ruder gelangen. Dann müssen innerhalb von drei KR KK-Proben gewürfelt werden. Jeder Held kann eine Probe pro KR beisteuern. Insgesamt müssen 12 Punkte aus unterwürfelten Werten angesammelt werden, um das Ruder herumzureißen, an dem bis zu zwei Personen stehen können. Falls es nicht gelingt, trifft eine Welle das Schiff seitlich, was viele von den Beinen reißt und das Schiff beschädigen kann.

☀ Direkt im Anschluss an eine Wellenbreitseite ertönt der Ruf aus den unteren Decks, dass es einen Wassereinbruch gäbe. Der Druck des Wassers hat die Beplankung beschädigt und nun strömt das Wasser hinein. Helden können mit *Holzbearbeitungs*- oder *Zimmermann*-Proben behilflich sein. Nach der Reparatur ist die Stelle nicht besonders dicht, aber der massive Wassereinbruch wurde gestoppt.

☀ Die Abdeckung der Decks Luke hat sich gelöst. Der Regen und das über das Hauptdeck strömende Wasser können nun ungehindert in den Rumpf hineinfließen. Mutig stürzt der Seejunker Adaon ya Tortona auf das Hauptdeck. Prompt erwischt ihn eine Welle, die ihn über das Deck spült, bis er nur noch mit beiden Händen an der Reling hängt. Helden können nicht nur die Abdeckung wieder befestigen, sondern auch Adaon hinterher sprinten. Um ihn zu retten, muss man sich mit einer GE-Probe an der Reling festklemmen und nach ihm greifen. Mit einer KK-Probe +3 kann man ihn an Bord ziehen. Falls drei Versuche misslingen, kann er sich nicht mehr halten und er verschwindet in den dunklen Fluten des Feuermeers. Nur flugfähigen Helden mag es jetzt noch gelingen ihn zu retten.

Als sich das Wetter langsam wieder beruhigt, der Kurs Richtung Kolonie eingeschlagen wird, kommen alle aus ihren Verstecken. Jeder hat das Bedürfnis draußen Luft zu schnappen, die Sonne zu sehen und Efferd für seine Gnade zu danken. Schnell wird das normale Tageswerk aus Segel setzen und Deck schrubben wieder aufgenommen. Einzig das Schiff sieht aus wie eine große Wäscheleine, denn alle hängen ihre Wäsche an jedem möglichen Ort zum Trocknen in Wind und Sonne. So segelt man ein paar Tage Uthuria entgegen.

Lasst die Spiele beginnen

Irgendwann war es zu viel. Einer der Helden hat Boldrino ya Terdilion zu ungebührlich angegangen, Cornaro Menderath hat einmal zu viel die Qualitäten der Helden in Frage gestellt oder Landor Grifone von Westerfold hat mit seiner

pedantischen Art endgültig den Bogen überspannt. Der Ärger kocht hoch, die Fäuste werden in der Tasche geballt. Jene oder einer der Helden fordert Satisfaktion oder will einfach nur so draufschlagen ...



Die Ausgangssituation

Bevor die Klingen gekreuzt werden können, schreitet die Erste Offizierin Celissa Rahjamande de Tervilio ein und unterbindet entweder das verbotene Duell oder macht deutlich, dass es sich bei diesem Streit nicht um einen standesgemäßen Kampf handelt. Nach Rücksprache mit dem Commodor verkündet sie dann, dass der Streit zum leiblichen Wohl der beteiligten Parteien und zur Unterhaltung aller in Form von Wettkämpfen ausgetragen werden soll.

Boldrinos Ärger über diese Entscheidung kühlt sich schnell wieder ab und er freut sich über diese abwechslungsreichen Spiele („*Oh, Spiele! Wie spannend!*“). Bald veranstaltet er eine regelrechte Fleischschau, als er die Matrosen vor sich antreten lässt, um die geeigneten Streiter für seine Sache auszuwählen. Da er reichlich zahlt, findet er schnell mehr als genug Freiwillige.

Cornaro ist ein Abenteurer und schnell überzeugt. Er sucht sich die Wettkämpfer unter seinen Gefolgsleuten aus.

Landor ist die kalte Wut ins Gesicht geschrieben. Diese legt er auch nicht ab und ist sowohl auf die Schiffsführung als auch auf die Helden nicht mehr gut zu sprechen. Er befiehlt seine Untergebenen in diese für ihn lächerlichen Wettkämpfe.

Die Wettspiele sind eine gute Gelegenheit, den Helden die Matrosin *Elida* vorzustellen (siehe **Ein Toter zu viel**).

Celissa
Rahjamande
de Tervilio



Die Wettbewerbe

Die Erste Offizierin wird in den nächsten Wochen fünf Wettkämpfe festlegen und wer die meisten gewinnt, hat den Streit für sich entschieden. Ob Sie als Meister im Wettbewerb mit Ihren Spielern würfeln wollen oder die vorgegebenen Ergebnisse der Herausforderer nehmen, ist Ihnen überlassen.

Insgesamt verlaufen die Wettkämpfe in gespannter, aber freundschaftlicher Atmosphäre. Die Decks sind voller Schaulustiger, Wetten werden abgeschlossen, dabei werden mehr oder weniger derbe Sprüche gerissen und die Sieger am Ende gebührend gefeiert. Selbst der Commodor lässt sich gelegentlich blicken und beobachtet das Geschehen wohlwollend.

Falls ein Held nicht ganz uncharismatisch ist (CH 12 oder mehr) und seine Herkunft auch etwas her macht (SO mindestens 7), wird Celissa de Tervilio ihn irgendwann vor seinem Wettkampf beiseite nehmen und ihm in das Ohr flüstern: „*Ich mag Sieger.*“ Falls ihr Held darauf anspringt, kann sich eine romantische Verbindung ergeben.

Über Mast und Rah

Celissa hat sich die Masten als Ort der Herausforderung ausgedacht. In einer Art Staffelfklettern müssen aus jeder Mannschaft drei Kletterer die Wanten hoch und an der Rah entlang bis zur äußersten Spitze. Dort gilt es, ein befestigtes Tuch zu entfernen und nach unten zu bringen. Unten wird, sobald der erste Teilnehmer zurück ist, der nächste losgeschickt. Eine Gruppe muss backbords hoch, die andere steuerbords. Wenn der dritte Streiter mit dem dritten Tuch vor der anderen Gruppe unten ist, gilt der Wettbewerb als gewonnen.

In Regeln bedeutet dies, dass jeder Streiter 10 TaP* in einer bis mehreren *Klettern*-Proben ansammeln muss, um nach oben zu gelangen. Danach gilt es, mithilfe der *Körperbeherrschung* zu balancieren (ebenfalls 10 TaP* um hin- und zurückzukommen). Danach steht wieder *Klettern* auf dem Programm (10 TaP*). Ein Misslingen heißt, dass man sich kurz festhalten musste. Bei einem Patzer verliert man den Halt und 5 TaP*. Bei einer Doppel-Eins gewinnt man zusätzlich 5 TaP*. Die beiden gegnerischen Streiter fangen gleichzeitig an und würfeln immer parallel ihre Proben. Falls ein Streiter schneller ist, kann er zum Beispiel schon eine *Körperbeherrschungs*-Probe würfeln, während der Andere immer noch *Klettern*-Proben würfelt, um seine TaP* anzusammeln. Gleiches gilt für die weiteren Streiter. Bei einer Gruppe mag der erste Streiter noch klettern um auf das Deck zu gelangen, während der zweite Streiter der anderen Gruppe seine *Klettern*-Probe schon für den Aufstieg benötigt.

Die Gegner

Klettern 7 (12/13/13)

(erfahrene Gegner: *Klettern* 9 (13/13/14))

Körperbeherrschung 7 (12/12/13)

(erfahrene Gegner: *Körperbeherrschung* 9 (13/14/14))



Einfache Matrosen brauchen zusammengefasst drei Proben, um nach oben zu gelangen, vier Proben *Körperbeherrschung* auf den Wanten und vier Proben um wieder hinunterzuklettern. Erfahrene Matrosen brauchen für die jeweiligen Teilschritte nur jeweils 2 Proben.

Durch Gischt und Wogen

Bei einer notwendigen Segelreparatur und damit verbundenem Zwischenhalt beraumt Celissa einen Schwimmwettbewerb an. Drei Teilnehmer jeder Gruppe steigen dafür in das recht kühle Meer. Genau wie beim Klettern über die Wanten muss ein Teilnehmer das Schiff einmal schwimmend umrunden, dann startet der nächste Teilnehmer seiner Gruppe.

Jeder Schwimmer muss *Schwimmen*-Proben ablegen, bis er 20 TaP* erreicht hat. Jede Probe kostet 3 AuP, jede misslungene Probe 5, ein Patzer 8 AuP. Die Gruppe, die als erstes die 3*20 TaP* erreicht hat, gewinnt.

Die Gegner

Schwimmen 8 (13/13/13)

(erfahrene Gegner: *Schwimmen* 10 (14/14/14))

Drei einfache Matrosen brauchen insgesamt 13 Proben, um den Wettbewerb zu beenden. Erfahrene Kameraden sind nach 9 Proben wieder komplett am Ziel.

Mit Kraft

In einem Gewichthebewettbewerb soll der oder die Stärkste ermittelt werden. Jede Gruppe kann maximal fünf Teilnehmer benennen. Der Teilnehmer, der das schwerste Gewicht tragen kann, gewinnt für seine Gruppe.

Jeder Teilnehmer würfelt eine *Athletik*-Probe, um eine Stange mit zwei mit Steinen gefüllten Körben an den Enden zu heben. Nach jeder Runde werden weitere Gewichte hinzugefügt, was die Probe um jeweils zwei Punkte erschwert. Bei Nichtgelingen kann man seine Probe zweimal wiederholen, entweder bei gleichem oder einem höheren Gewicht. Bei Gelingen einer Probe wird der Fehlversuchszähler wieder auf null gestellt. Wenn man dreimal hintereinander gescheitert ist, ist man aus dem Wettbewerb ausgeschieden. Ein Patzer bedeutet, dass man sich verhasen hat und verletzt ausscheidet.

Die Gegner

Athletik 7 (13/13/13)

(erfahrene Gegner: *Athletik* 10 (14/14/14))

Von den fünf Matrosen scheitert einer schon am Anfangsgewicht, einer schafft die einfache Probe, zwei eine Probe +2 und einer sogar die Probe +4. Erfahrene kräftige Matrosen können mehr stemmen. Zwei schaffen +2, einer +4, einer +8 und ein bärenstarker Seemann kann sogar die +10 stemmen.

Mit Geschick

In ein großes Fass sollen Belegnägel geworfen werden. Es können wieder bis zu fünf Teilnehmer jeder Gruppe antreten. Der Sieger des Wettbewerbs wird den Gruppensieg

davontragen. Jeder bekommt fünf Belegnägel, und wer die meisten davon versenkt, hat gewonnen.

Es kann entweder mit dem Fernkampf-Basiswert geworfen oder jedes *Wurfaffen*-Talent +3 eingesetzt werden. Belegnägel sind improvisierte Wurfaffen, die auf ein unbewegtes mittelgroßes Ziel geworfen werden (+2). Zielen (bis zu -4) und andere Sonderfertigkeiten und Vorteile (Improvisierte Waffen (bei mindestens TaW 10 in Wurfaffen entfällt die +3), Standfest -1, Einäugig +4, Entfernungssinn -2, Balance -2, Herausragende Balance -4) können angerechnet werden. Der Wellengang ist ebenfalls spürbar, was eine weitere Erschwernis von 2 zur Folge hat. Bei Gleichstand wird die Entfernung erhöht (+4, +8) und im Stechen der Sieger ermittelt.

Die Gegner

Einfache, aber standfeste Matrosen zielen und erreichen nach Verrechnung aller Modifikatoren einen Fernkampf-Wert von 10, erfahrene Matrosen sind besser bei einem Wert von 12.

Einfache Matrosen treffen mit zwei bis drei Belegnägeln, erfahrene eher mit dreien. Bei leicht erhöhter Entfernung treffen ein bis zwei bzw. zwei und selten drei. Falls ein Held auf noch größere Entfernung trifft, können Sie ihn ruhig gewinnen lassen.

Die rollenden Fässer

Ein Wettbewerb besteht darin, ein auf die runde Seite gestelltes Fass zu besteigen und mit einem Taustück einen ebenfalls auf einem anderen Fass stehenden Kontrahenten so zu treffen, dass er herunterfällt. Ein Kampf ist dann zu Ende, wenn ein Kontrahent dreimal gefallen ist. Insgesamt sind fünf Wettkämpfe angesetzt. Die Gruppe, die drei gewinnt, hat diesen Wettbewerb für sich entschieden.

Der Kampf kann mit jedem einhändigen Nahkampftalent, das Schläge beinhaltet (also nicht: *Fechtwaffen*, *Infanteriewaffen* usw.) ausgeführt werden. Der WM des Taus beträgt -2/-4, die TP 1W6 TP(A) bei einer TP/KK von 10/3. Vor jeder Attacke mit Manöver muss eine *Körperbeherrschungs*- oder *Akrobatik*-Probe abgelegt werden. Auch nach jedem Treffer muss einer dieser Proben gewürfelt werden, die um die TP erschwert ist. Bei Misslingen stürzt man vom Fass. Standfest, Balance oder Herausragende Balance können hilfreich sein.

Die Gegner

Matrose/Erfahrener Matrose oder Söldner

Tau:

INI 10/11+1W6 AT 12/14 PA 8/10

TP(A) 1W6+1 DK H

AuP 31/35 RS 0

Sonderfertigkeiten: Balance, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag/Finte

Talent: Körperbeherrschung 7 (12/12/13)/9 (13/14/14)



Sieger und Verlierer

Am Ende stehen die Sieger fest. Falls die Helden gewinnen, werden Boldrino und Cornaro sportliche Verlierer sein. Cornaro wird aber die Helden weiterhin aufziehen und vielleicht doch noch ein Duell einfordern. Falls Landor verliert, wird er seine Niederlage eingestehen, aber kein weiteres Wort mit den Helden wechseln und sie meiden.



Ein Toter zu viel

Dieser Abschnitt ist ein optionales Element, um Spielern mit kriminalistischen Vorlieben eine Freude zu bereiten. Vielleicht während einer Efferdmesse oder während einer der Wettkämpfe in **Lasst die Spiele beginnen** passiert es im Frachtraum (1). Die Matrosin *Elida* stirbt. Ein kleines Fass trifft sie am Kopf und zerschmettert ihren Schädel.

zum Kippen. Als sie bemerkten, dass etwas Schlimmes passiert war, hat Vanzano Phedre das Ehrenwort abgenommen, nichts zu verraten. So plagt besonders Phedre das schlimme Gewissen, das man der armen blutenden Frau nicht geholfen hat, aber das erzählt sie nur ihrer Puppe, denn Ehrenwort ist Ehrenwort.

Was ist passiert?

In einer stillen Stunde und versteckten Ecke des Frachtraums versuchte Elida ihren Plan umzusetzen, den sie und ihre Mitwisser schon im Horasreich gefasst hatten: Die Versenkung des Schiffes. Elida, die mit richtigem Namen *Faustina Zampari* heißt, ist nicht nur eine Hesindeakoluthin, sondern auch Mitglied des Geheimbundes der Eingeweihten von Kuslik (**Horas 218**). Diese Vereinigung aus Gelehrten hat sich das Ziel gesetzt, eine Herrschaft der Gebildeten zu errichten. Nur in einem solchen Reich kann man allen Menschen zum Glück verhelfen. Dazu gehört es auch, dem weniger Gebildeten Wissen vorzuenthalten. Man muss die hart arbeitenden Menschen ja auch nicht mit Sorgen über die Beschaffenheit Deres quälen oder den Unwägbarkeiten der Zukunft. Die Entdeckung Uthurias war ein großer Schock für die Eingeweihten, denn sie sehen die Aventurier als nicht bereit für solch umstürzende Erkenntnisse. Wenn die Erforschung aber scheitert, wird mit ein wenig politischer Einflussnahme vielleicht jede weitere Fahrt vom Horas untersagt, so ist die vielleicht etwas naive Vorstellung der vergeistigten Anführer der Eingeweihten.

Zumindest wurde mit Faustina Zampari eine willige Streiterin gefunden, die das Schiff so beschädigen sollte, dass es mit seinen Hunderten Menschen an Bord untergeht. Dazu ist es aber nicht gekommen, denn als sie an der Bordwand kniend das Artefakt aktivieren wollte, hörte sie über sich ein Geräusch. Als sie hochschaute, traf sie das Fass und beendete ihr Leben.

Verantwortlich für den Fall des Fasses waren Vanzano und Phedre, zwei der Kinder der Siedler. Sie spielten oben auf den Fässern, als Elida eintraf. Weil sie sich ertappt fühlten, verharrten sie still und wollten dann leise wegstechen. Vanzano drückte sich mit den Beinen ab, brachte dabei das Fass

Der Fund

Elida wird irgendwann entdeckt. Falls die Helden sich nicht selbst als Ermittler anbieten, wird der Commodor sie zu sich bestellen und sie beauftragen. Er hat vom guten Ruf, den vielen Kontakten und dem unkonventionellen Vorgehen der Helden gehört. Der Mörder soll möglichst bald gefunden werden, damit Ruhe auf dem Schiff herrschen kann und der Schuldige angemessen bestraft wird.

Der Tatort

Elida (28, schlank, schwarzes lockiges Haar, Kinngrübchen) liegt niedergestreckt an der Bordwand. Das blutige Fass neben ihr. Auch bei genauester Suche ist keine andere Todesursache auszumachen als die Schädelfraktur. Neben der üblichen Matrosenkleidung trägt sie an einem Lederband einen kleinen Schlüssel um den Hals. Neben ihr liegt ein rundes silbernes Döschen. Wenn man sich den Fässerstapel genau anschaut (*Sinnenschärfe*-Probe +4) kann man einen kleinen metallenen Knopf zwischen diesem auf dem Boden entdecken. Dieser Knopf gehörte Phedre. Hier hat sie ihn verloren, als die beiden Kinder geflohen sind.

Die zerstörerische Büchse

Mithilfe dieses Artefakts sollte ein Loch in die Bordwand gerissen werden, dass das Schiff zum Sinken bringt.

Beschreibung: Eine handtellergroße silberne Dose mit in die Oberfläche getriebenen Amulashtra-Glyphen ist der Träger des Zaubers. Der Deckel hat einen Verschlusshaken.

Wirkung: Beim Öffnen der Dose wirkt der DESINTEGRATUS, der, sofern die Dose in die richtige Richtung gehalten wird, ein Loch in die Bordwand reißen soll.





Hintergrund: Ein Magier, der dem Geheimbund der Eingeweihten von Kuslik angehört, hat dieses Artefakt erschaffen.

Wert: 4 D für das Döschen/ca. 70 D für das gesamte Artefakt

Entzauberung: Der DESTRUCTIBO (Probe +5, 46 AsP, davon 2 permanent) oder eine PURGATION (Grad III) zerstört das Artefakt. Wenn man um die Wirkung weiß, reicht es auch aus, das Döschen an einer geeigneten Stelle zu öffnen und den Zauber wirkungslos verpuffen zu lassen.

Die zerstörerische Büchse

Kategorie: einmaliger Spruchspeicher

Typ und Ursprung: Objekt, Schaden/gildenmagisch

Auslöser: Öffnen des Deckels der Dose

Astralenergie: 38/1

Komplexität: +2/2 ZfP*

Wirkender Spruch: DESINTEGRATUS

Analyse-Schwierigkeit: -5

Intensitätsbestimmung: +2

Schnelle Verdächtigungen

Schnell werden allesamt falsche Gerüchte über die Tote und die Täter verbreitet:

☼ Elida soll einen Liebhaber gehabt haben, der sie getötet hat. Wahlweise werden Torvo, der unglückliche Gefangene, oder die chababische Tagelöhnerin Lovisa genannt. Beide können in Bedrängnis geraten, wenn andere Matrosen ein Geständnis erpressen wollen.

☼ Iokaste, die Anführerin der Hylailier Söldner, hat Elida in einem Ritual getötet, denn sie ist eine Sektiererin wie alle Zyklopäer. Schnell kommt es zu Streitigkeiten zwischen Hylailern und den Matrosen, die auch blutig enden können.

☼ Elida hat Wein aus den Fässern gestohlen, um ihn selbst zu trinken, dabei ist ihr das Fass auf den Kopf gefallen.

☼ Im Frachtraum gehen Geister um, die ihr Revier verteidigen. In der Seeschlacht von Hylailos sollen dort Matrosen gestorben sein. Diese sind nun auf Rache aus.

☼ Sie war in ihren Freiwachen selten mit den anderen an Deck und scheute damit die Sonne. Sie war von Praios verflucht und ein Geschöpf der Nacht.

Weitergehende Nachforschungen

Weitere Erkundigungen und Recherchen ergeben Folgendes:

☼ Elida war als Matrosin angeheuert worden. Maate und Offiziere können nicht schlecht über sie berichten, sie hat immer ihre Arbeit ordnungsgemäß ausgeführt.

☼ Die Kameraden ihrer Wache können sich auch nicht beklagen, aber erwähnen, dass sie sehr schweigsam war. Sie beteiligte sich nicht an Würfelspielen oder ähnlichen Dingen, wie man fast vorwurfsvoll berichtet. Mit ein bisschen

Nachdenken erwähnen viele, dass sie gerne in den Frachtraum hinabgestiegen ist, nur mit einer Kerze in der Hand. Es fallen anzügliche Bemerkungen, was sie dort gemacht hat. Manchmal hat sie sich verwirrend ausgedrückt und schwierige Wörter benutzt. Das Artefakt und den Schlüssel hat noch niemand vorher gesehen.

☼ Elidas persönliche Sachen, Kleidung, Taschentücher, Schale und Besteck, ein Beutel mit Münzen im Wert von drei Dukaten, ein Schabemesser (zum Abschaben von Pergament) und eine Kerze, kann man in ihrer Seekiste finden.

☼ Zuletzt gesehen wurde Elida vom Matrosen Edo, der mit ihr zusammen Essensschalen an Deck gereinigt hat. Danach ging sie hinunter.

☼ Wenn der gefundene Schlüssel die Helden nicht in Ruhe lässt, so kann eine längere Suche (*Sinnenschärfe*-Probe +4) und das Ausprobieren von mehreren Schlössern im **Lageraum für die Schiffsausrüstung (6)** schließlich ein Kästchen zu Tage fördern, das eingeklemmt und gut versteckt zwischen anderem Frachtgut liegt. Die einfache hölzerne Kiste ist groß genug, um das Artefakt aufzunehmen und enthält zusätzlich ein auf Holz gemaltes Bild der Göttin Hesinde, wie sie Gaben der Weisheit an Menschen verteilt, die wiederum andere regieren und belehren.

☼ Bei genauerer Suche im Frachtraum kann man an einer Stelle Wachsflächen auf dem Boden entdecken (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Daneben ist bei einer Kiste der Deckel sehr leicht anzuheben. Es scheint so zu sein, dass dieser schon vorher gelockert wurde, denn in der Kiste sind neben Schüsseln und Tassen für die uthurischen Siedler ein kleines Buch und ein Beutel. Dieser enthält eine kleine bronzene Schlangenstatue. Das Buch ist eine Sammlung von Hesindegebeten und -geschichten. Im Einband hat sich eine Faustina Zampari als Besitzerin eingetragen. Es finden sich in der gleichen Schrift Kommentierungen an manchen Stellen, die die nandusgefällige Wissensverbreitung in Frage stellen. Eher werden Stellen positiv kommentiert, die die besondere Verantwortung des Wissenserwerbs hervorheben. Noch deutlicher wird ein Kommentar: „*Uthuria ist eine Gefahr. Was verborgen war, darf erst die Göttin enthüllen.*“

☼ In der Mannschaftsliste hat Elida selbst unterschrieben, was zwar eher selten, aber nicht gänzlich ungewöhnlich ist. Irritierend kann eher sein, dass die Schrift stark dem Namensentwurf im Buch ähnelt.

☼ Der metallene Knopf passt sehr gut zu einer Offiziersuniform. Es ist zwar ehrenrührig, die Uniformen vorzeigen zu müssen, aber wenn die Helden hartnäckig bleiben (*Überreden*-Probe +6), dann ist der Commodor bereit, alle Offiziere ihre Wämser vorzeigen zu lassen. Tatsächlich fehlt ein Knopf an einem Wams von Landor Grifone von Westerfold. Dieser wird seine Unschuld beteuern, die Anschuldigungen als Beleidigung auffassen und kein Freund der Helden mehr werden. Mit ein wenig Überredungskunst (*Überreden*-Probe +6) können die Helden erfahren, dass er ein Techtelmechtel mit der Matrosin Haldana Botta hatte und sie ihm dabei



wohl den Knopf abriß. Er konnte ihn auf dem **Dach des Vorderkastells (12)** nicht wiederfinden.

☼ Falls die Helden die Offiziere nur beobachten, kann man nach einigen Tagen feststellen, dass der Geschützmeister nicht einmal zum Auslüften sein Wams wechselt. Die Erklärung ist, dass es ihm peinlich ist, ein beschädigtes Wams zu tragen. Zur Rede gestellt kann er seine Beweggründe erläutern.

☼ Haldana Botta kann die Angaben des Geschützmeisters bestätigen, allerdings kann sie auch auf direkte Nachfrage berichten, dass sie den Knopf gefunden und behalten hat. Später hat sie ihn Phedre gegeben, weil das Mädchen ihr einige Zeit beim Putzen geholfen hat.

☼ Phedre freut sich über den gefundenen Knopf, will aber partout nicht verraten, was im Frachtraum passiert ist. Sie hat bei Praios geschworen, dass sie nichts verrät. Auch Drohungen der Eltern schüchtern sie nicht ein, denn der Herr Praios

sieht und hört alles! Dennoch kann man beiläufig von ihr erfahren, dass Vanzano ihr den Schwur abgenommen hat.

☼ Vanzano knickt schnell ein, wenn man ihn mit den Erkenntnissen konfrontiert. Seine Eltern reagieren allerdings gereizt, wenn man dem Kleinen „etwas anhängen“ will. Vanzano tut es auch schrecklich leid, dass das Fass umgekippt ist.

Was nun?

Die Ermittlungsergebnisse legen nahe, dass der siebenjährige Vanzano das Fass ins Rollen brachte, das Elida tötete. Ob er in dem Maße schuldig ist, dass er verurteilt werden muss, ist fraglich. Ob die Helden dem Commodor alles berichten oder eine eigene Geschichte konstruieren, kann nicht vorhergesehen werden. Auch muss man bedenken, dass das Attentat so verhindert und das Schiff gerettet wurde. Vielleicht verdient der Kleine ja sogar eine Belobigung.

Ein kleiner Schritt für mich ...

Endlich erreichen die Abenteurer Uthuria. Nachdem der Commodor überzeugt wurde, dass es nicht schadet, neue Entdeckungen zu machen, erkunden Expeditionen das nahe Umland. Dabei wird die Schädelbucht entdeckt. An diesem für das Abenteuer entscheidenden Ort wechselt der dort lauernde Dämon in den Kopf eines Reisenden und gelangt so auf das Schiff und schließlich in die Kolonie.

Orte und Ereignisse in der Übersicht

Die Insel vor dem Sarmadelta, die die *Prinz Sirlan* ansteuert, ist ein tropisches Eiland, das zu weiten Teilen mit dichtem Dschungel bedeckt ist. Nach wenigen Dutzend Schritt auf dem weißen Strand betritt man eine grüne, stickige, feuchte und dämmrige Pflanzenwelt. Wege gibt es keine, so dass man sich mühsam durch das Grün schlagen muss. Während die Annäherung per Schiff im Südwesten schwierig ist durch steile Klippen und vorgelagerte **Riffe (7)**, findet man ansonsten weite **Strände** und flache Küsten **(6)**. In der Nähe der Südküste gibt es höhere **Erhebungen (3)**, auf denen uthurische Schwarzgeier ihr Zuhause gefunden haben und schließlich mehrere kleinere und einen größeren **Wasserlauf**, der fast mittig die Insel von Süd nach Nord teilt **(4)**.

Der vielleicht wichtigste Ort der Insel ist die **Schädelbucht (1)**, die aber den Spielern eher gruselig und fremd erscheinen sollte, als wirklich abenteuerrelevant. Ganz in der Nähe lässt sich eine verlassene und zerstörte **Siedlung** finden. Ein ähnliches **Dorf** befindet sich im Zentrum der Insel am Flusslauf **(2)**. Geheimnisvoll sind auch die Ruinen einer al-

ten elemtischen **Handelsniederlassung**, die aber seit 1.000 Jahren der Vergessenheit anheimfällt **(5)**. Viele dieser Orte bleiben vom Schiff aus verborgen und selbst das Inselsein ist erst einmal nicht zu entdecken.

Uthuria im Blick

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Aus dem Ausguck ertönt es laut über alle Decks: „Land, Land in Sicht!“

Schnell verbreitet sich der Ruf und viele Matrosen und Mitreisende drängen sich auf die oberen Decks, um einen Blick zu erhaschen. Es dauert etwas, bis bestätigende Rufe zu vernehmen sind. Und tatsächlich: Ein grüner Streifen schält sich aus dem Horizont und wird beständig größer. Uthuria! Es ist erreicht. Die Strapazen haben ein Ende. Viele Reisende fallen sich in die Arme, tanzen und versteckte Fläschchen mit alkoholischen Getränken werden hervorgekramt, um anzustoßen auf diesen Moment.

Der Commodor muss überzeugt werden

Zum Entsetzen vieler lässt der Commodor nicht Kurs auf das Land nehmen, sondern bereitet eine Fahrt an der Küste vor. Schnell versammeln sich einige Reisende um ihn und bedrängen ihn. Cornaro Menderath ist sehr erpicht, Uthuria endlich zu betreten, auch Celissa de Tervilio kann sich nicht damit abfinden, einfach irgendwann in einen Kolonialhafen einzulaufen. Stimmen die Helden ein in den Strom der potentiellen Landgänger? Der Commodor verweist darauf,





dass es ihre Aufgabe ist, die Kolonie zu versorgen und dass man nicht zu viel riskieren sollte. Einige Argumente, um ihn umzustimmen, können lauten:

☀ Ein paar Tage der Rast nach dem Sturm können genügen, um das Schiff wieder instand zu setzen, so dass es beim Einlaufen in die Kolonie als strahlendes Zeichen des Horasreiches erscheint. Ebenso kann man einen Wasserlauf nutzen, um sich zu waschen und zu rasieren (eher für die Männer gedacht).

☀ Dies ist ein Teil Uthurias, wo (mutmaßlich) noch niemand seinen Fuß hingesetzt hat. Für den Horas muss dieses Land in Besitz genommen werden. Der Commodor könnte unsterbliche Ehre erlangen, weil er in Zukunft als Entdecker gilt.

☀ Nach über drei Monaten Fahrt ein paar Tage später anzukommen ist verzeihlich.

☀ Man könnte dort die Vorräte an Trinkwasser und frischen Lebensmitteln aufstocken.

Man sieht förmlich, wie der Commodor mit sich ringt, aber dann doch beidrehen lässt, um einen Ankerplatz zu finden. Alle, die ihn bestürmt haben, lassen die Selbstbeherrschung fahren und man fällt sich freudestrahlend und mit glitzernen Augen in die Arme.

Man weiß nicht genau, wo man sich befindet, aber die ersten Uthuriafahrer haben von einem großen Delta berichtet, in dem mehrere Arme des Sarma ins Feuermeer münden. Im Osten soll es einen hervorspringenden Landarm geben. Die Schiffsführung vermutet aufgrund von Berechnungen, dass man sich genau dort befindet. Wenn man westlich fährt, sollte man das Mündungsdelta und damit Nova Methumisa erreichen.

Die Landung

Mit einem Boot geht es an Land. Neben den vier Ruderern haben der Commodor, Boldrino ya Terdilion, Cornaro Menderath und drei weitere Personen Platz.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Mit langen gleichmäßigen Ruderschlägen nähert sich das Boot dem Strand. Die Brandung lässt es schwan-ken und fast kippen. Cornaro Menderath wartet nicht bis der Kiel knirschend über den Sand reibt, sondern springt herausfordernd ins hüfthohe Wasser. Boldrino ya Terdilion hingegen steht in Erobererpose am Bug und lässt sich dann von zwei Matrosen trockenen Fußes an Land bringen, um seine Schnallenschuhe aus bestem Honinger Leder und die Seidenstrümpfe mit Dröler Spitze nicht zu benetzen. Endlich knirscht der uthurische Sand auch unter eu-ren Füßen. Angekommen ...

Die Inbesitznahme

Mit den nächsten Fahrten werden weitere Personen zu diesem Strand gebracht. In einer kleinen Zeremonie, bei der der Commodor eine Rede hält und die überstandenen Gefahren noch einmal erwähnt, wird ein hölzerner Pfeiler mit dem Wappen des Horas und Segenswünschen errichtet, um die Inbesitznahme zu dokumentieren. Unter Singen der Horas-hymne wird der offizielle Teil beendet. Vorher sollte die Frage der Benennung geklärt werden. Khadan-Land (nach dem aktuellen Herrscher des Reiches) oder Murak-Horas-Land (in Erinnerung an die größte Ausdehnung des Reiches) werden vorgeschlagen, aber vielleicht haben die Helden ja eine bessere Idee.

Die *Prinz Sirlan* wird 10 Tage ankern, Schäden reparieren, Wasser aufnehmen usw. Während der Zeit können Expeditionen das Land erkunden. So rüsten sowohl Cornaro Menderath als auch Celissa de Tervilio Expeditionen aus wenigen Freiwilligen, um ins Landesinnere vorzustoßen. Auch Boldrino ya Terdilion bricht in den Dschungel auf. Entweder er schließt sich Celissa an oder die Helden haben als angeheu-erte Beschützer ein Interesse, sich ihm als Freiwillige anzu-dienen. Theoretisch können die Helden auch beim Schiff bleiben, aber insbesondere Cornaro wird sticheln und den Mut der Helden in Frage stellen.

Der Wettlauf der Entdecker

Die Expeditionen brechen in den Dschungel auf, bedacht Abstand zu halten, aber auch darauf erpicht den Anderen nicht alle Schätze zu überlassen. Nach Monaten auf See mag das lange Marschieren ungewohnt sein und auch sonst ist der Dschungel kein angenehmes Pflaster (siehe **Anhang VI, S. 121**). Dazu kommen einige andere Begebenheiten und Herausforderungen, die Sie einstreuen können:

☀ Im ufernahen Wasser liegt ein Harpunier. Einen mit schwarzen Stacheln mit roten Spitzen bewehrten Seeigel von maximal einem Schritt Durchmesser mag man als gefährlich einstufen, was aber seine wirkliche Gefährlichkeit ausmacht, ist seine Schusstechnik. Im flachen Wasser auf Seevögel und andere Beutetiere lauernd, schießt er seine Stacheln ab, um das Tier zu lähmen und danach zu verspeisen. Falls sich je-mand nähert, werden maximal zehn Stacheln abgeschossen, im Todeskampf alle (mehrere Dutzend).

Harpunier

Stachelschuss:

INI 3+1W6 AT 15 PA 0 TP 1W3 (+Gift)

Reichweite: 7 Schritt

LeP 10 AuP 100 MR 17 RS 3 WS 5

GS 0,25

Beute: 2 Rationen Fleisch, Stacheln, Skelett, Gift (5 Anwen-dungen)



Harpunier-Gift (1/W)

Wirkung: Lähmung (AT/PA-2)/leichte Lähmung (AT/PA-1)

Beginn: sofort **Dauer:** 1 Std./6 SR

Preis: 4 D

Haltbarkeit: 2 Wochen (rote Spitzen verfärben sich weiß)

Getarnt und im Dschungel schwer zu entdecken ist die Raubliane (*Sinnenschärfe*-Probe +8) mit bis zu zwei Dutzend Lianen und einem bauchigen Körper von drei Schritt Durchmesser. Sobald man die Lianen berührt, klebt man daran fest und wird reflexartig zum Maul der Pflanze gezogen, wo mehrere Zahnreihen das Opfer zerkleinern.

Raubliane

Maul:

INI 8+1W6 **AT** 13 **PA** 0 **TP** 1W+5 **DK** H
LeP 50 **AuP** 90 **MR** 17 **RS** 4 **WS** 8 **GS** – **GW** 11

Besondere KampfregeIn: Verbeißen (Maul)*, Umklammern (4, Klebrige Lianen)*

*Mit einer KK- oder GE-Probe +4 kann man sich aus der Umklammerung befreien. Nach W6+1 KR ist man zum Maul gezogen, wo die Pflanze mittels *Verbeißen* das Opfer beginnt zu zerkleinern. Die Lianen haben je 12 LeP, RS 3 und können einzeln abgetrennt werden.

Zufällig treffen die Helden auf Cornaro Menderath und seine Truppe. Auch er möchte in gleicher Richtung wie die Helden den schlammigen und bewaldeten Hügelkamm erklimmen, der förmlich im Weg liegt. Dies schafft man mit Geduld und gegenseitiger Hilfe auch ohne Probenwurf. Allerdings fordert Cornaro die Helden heraus. Die Gruppe, die als erstes komplett den Hügelkamm erklimmen hat, hat die Ehre des Sieges. Cornaros Truppe ist zufälligerweise so groß wie die Heldengruppe. Jede SR kann ein Held eine Probe auf *Athletik*, *Klettern* oder *Körperbeherrschung* ablegen. Insgesamt muss er 20 TaP* ansammeln, um oben anzukommen. Die Summe der angesammelten TaP* kann als Indikator dienen, wie weit oben die Helden schon sind. Bei misslungenen Proben hat der Held den Halt verloren, ist zurückgerutscht oder ist direkt in ein dorniges Gestrüpp geklettert, er ist auf jeden Fall nicht weitergekommen. Bei Patzern stürzt man (1W6 SP) und verliert 5 TaP*. Helden können sich gegenseitig helfen, indem ein Held einen anderen stützt oder hochzieht (halbe TaP* eines Helden werden einem anderen Helden gutgeschrieben).

Cornaros Truppe besteht aus erfahrenen Kämpfern, aber ihre Rüstungen behindern sie. Nach drei SR haben sie im Schnitt 6 TaP* angesammelt, nach sechs SR entsprechend 12. Nach 10 SR sind alle oben.



☀ Die Helden stoßen auf einen Spalt im Boden. Sie können versuchen ihn zu umgehen (1 Meile) oder auf einem in der Nähe umgestürzten Baum die 10 Schritt hinüber zu balancieren (*Körperbeherrschungs*-Probe). Bei Misslingen rutscht man aus und kann sich noch mit einer GE-Probe festhalten. Ein weiteres Misslingen resultiert in einem sechs Schritt tiefen Sturz.

☀ An einem Baum hängen gefesselt noch ein paar Knochen, der Rest des Skeletts ist zu Boden gefallen. Eine *Heilkunde-Wunden*-Probe +6 enthüllt, dass der Tod wohl sehr grausam war, denn an vielen Knochen sind gleich mehrere nicht verheilte Spuren von scharfen Klingen zu entdecken.

Elemitische Überreste (5)

Aus dem Sand des Strandes erhebt sich kaum ein Schritt hoch eine kleine Felsnase, die rückwärtig im Dschungel verschwindet. Die Brandung bricht sich dort, während die Wellen ansonsten sanft auf dem flachen Strand auslaufen. Schnell fällt auf, dass der Fels bearbeitet wurde. Wände sind geglättet, woanders sind Steine aufgeschichtet. Es scheint eine Siedlung auf dem Fels zu geben.

Tatsächlich haben die Helden einen elemitischen Handelsposten gefunden. Mit krakonischer Hilfe gelang es damals den Elemiten, durch das Feuermeer zu reisen und seltene Waren und Sklaven aus Uthuria zu holen. Die Fahrt blieb aber immer schwierig und spätestens nach dem Fall Elems war das Ende der Siedlung gekommen.

Nie haben mehr als 100 Personen hier gelebt, so dass es höchstens ein paar Dutzend Häuser auf dem festen Untergrund der Felsnase gegeben hat. Mauerreste sind zu erkennen. Der Teil der Siedlung, der landeinwärts liegt, ist vom Dschungel überwuchert, so dass sich zwar anhand von Erhebungen und des Bewuchses errahnen lässt, dass dort Gebäude gestanden haben, aber eine genaue Untersuchung würde Grabwerkzeuge und Zeit benötigen. Der zum Meer liegende Teil hingegen ist zugänglicher und vieles durch den Sturm freigespült worden.

☀ Treppenstufen führen von der Felsnase ins Wasser, einige niedrige Plattformen sind im Meer zu erkennen. Hier muss sich eine hölzerne Anlegestelle befunden haben, von der jedoch nichts geblieben ist.

☀ Vom Sand freigelegt ist eine Steinplatte zu erkennen. Die nicht vollständige Inschrift ist in der alt-tulamidischen Abart Zelemya mit den Zeichen des Chrmk verfasst. Falls die Helden kundig sind, so steht dort, dass Galukzul für die sichere Überfahrt und Ankunft am dritten Dusambe [3 mal 5. Nacht = 15.] im Mond des Elefanten im dritten Jahr der Herrschaft des Großsultans Athaz II. von Elem gedankt wird und dass er auch auf der Rückfahrt sein Antlitz abwenden solle vom Schiff. Kapitän Rashev hat zwei Sklaven durch Ertränken geopfert. Eine *Geschichtswissen*-Probe +8 verrät das ungefähre Alter: etwa 1.300 Jahre.

☀ In den Fels ist ein Keller gehauen, der Reste von Halterungen in Bodennähe aufweist. Hier handelt es sich um einen Sklavenpferch.

☀ Findige Helden (*Sinnenschärfe*-Probe +5) können einen Schacht oder Hohlraum entdecken. Mit einer halbstündigen Grabarbeit kann man den Zugang zu einem Keller freilegen, der seit langer Zeit nicht betreten wurde. Neben Tongefäßen mit heute nicht mehr erkennbaren Inhalten befinden sich in einem Tontopf unter einer Dreckschicht zwei Dutzend fünfeckige Münzen mit einem Loch in der Mitte. Golden wie am Tag ihrer Prägung funkeln sie die Helden an. Der Materialwert beträgt 15 Dukaten, Sammler zahlen sicherlich das Dreifache. Im Dreck lassen sich noch drei alte rostige Speerspitzen und eine Jadestatuette finden, die einen zweigesichtigen muskulösen Mann darstellt.

☀ Freigespült vom stürmischen Meer der letzten Tage kann man an einer Stelle ein Mosaik entdecken, etwa zwei Schritt im Geviert groß. Halb zerstört zeigt es noch einen Lanzenreiter auf einem krokodilartigen Reittier.

☀ Ornamente und Reliefs sind tulamidischer Herkunft, was man als solches oder zumindest als fremdartig erkennen kann. Eine *Baukunst*-Probe +4 enthüllt das Alter (1.000-1.500 Jahre). Helden können mit einer Probe auf *Geschichtswissen* +6 oder *Sagen und Legenden* +8 den elemitischen Ursprung bestimmen.

Zerstörte Dörfer (2)

Die beiden zerstörten Jucumaqh-Siedlungen sind einander ähnlich aufgebaut. In einem kreisförmig angelegten Rund aus Palisaden stehen Pfahlbauten. Auch der Zustand ist ähnlich. Der Dschungel ist an die Palisaden herangerückt, Pflanzen sprießen allerorten, die Dächer der Häuser sind eingefallen, Knochenüberreste ragen aus dem Grün, verwitterter Hausrat liegt verstreut. Manche Tote scheinen gar im Kampf gefallen, denn Holzkeulen und Speere liegen noch direkt bei den Skelettresten. In Pferchen sind die Überreste von Schweinen und Hunden zu sehen, die dort gestorben sind. Magisches oder dämonisches Wirken ist nicht zu erkennen.

Geschnitzte Holztiere, Perlenketten, Jagdtrophäen und Knochenkämme können normale Beutestücke der Helden sein. Etwas gruseliger sind da schon Achaz-Schrumpfköpfe, Achazschädel, die als Helme getragen werden, und aus Achazhaut gefertigte Rüstungsteile. *Pflanzenkunde*-Proben +4, *Anatomie*-Proben +6 oder *Hauswirtschaft*-Proben +10 können enthüllen, dass die Katastrophe vor ungefähr 20 Jahren die Siedlung heimgesucht hat. Eine *Kriegskunst*-Probe +6 zeigt, dass es keine geordnete Abwehr eines äußeren Feindes gab, alle Zerstörungen und die Toten sind innerhalb der Siedlung zu finden. Die Siedlung nahe der Schädelbucht weist eine Besonderheit auf. Einem Teil der Toten fehlt der Schädel. Halb überwuchert mag es zuerst nicht auffallen, aber dann häufen sich die kopflosen Skelette. Eine Suche außerhalb der Palisaden offenbart, dass eine uthurische Krebsart die Schädel als Haus benutzt. Man kann zuerst einen wandernden Totenschädel und bei näherer Betrachtung auch den Krebs entdecken, der sich in den Schädel zurückgezogen hat und diesen auch verteidigt. Wenn die Helden dem Krebs folgen oder einfach die Richtung ansteuern, gelangen sie zur **Schädelbucht (1)**.



Geisterkrebs

Zangen:

INI 8+1W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+1 DK H

LeP 10 AuP 15 MR 7/12 RS 4 WS 5 GS 6

Großes Exemplar:

LeP +15 TP +2 WS +1

Die Schädelbucht (1)

Der Name liegt nahe, denn der Strand dieser langgezogenen Bucht ist über und über mit den Totenschädeln von Fischen, Rissen, Menschen und sogar Riffdrachen übersät. Die Geisterkrebse haben hier ihre Kolonie und die abgelegten Behausungen starren jeden Besucher aus dunklen Augenhöhlen an. Im Sand kann man auf zugewehrte Schädel stoßen, wenn man knirschend darauf tritt. Zu der unheimlichen Atmosphäre unter uthurischer Sonne trägt bei, dass sich unvermittelt Schädel drehen, eingraben und bewegen. In manchen ist noch ein Krebs aktiv.

Der Schrecken

Der eigentliche Grusel dieser Bucht ist für die Helden nicht zu erfassen. Der Dämon, der beide Jucumaqh-Siedlungen ausgelöscht hat, hat sich hier eingenistet. Die regeltechnischen Werte des Dämons Nekhatheth sind in **Anhang II** zu finden. **Der Weg zur Wahrheit** in **Kapitel III** enthält Informationen über das zukünftige dämonische Wirken.

Wie es dazu kam

An zwei Stellen der Insel haben Einheimische vom Stamm der Jucumaqh gesiedelt. Einige Jahre ging das auch gut, doch die begrenzten Ressourcen der Insel führten zwischen den wachsenden Siedlungen zum Streit um Jagdgebiete und Quellen. Dieser Zwist und Hader lenkte die Aufmerksamkeit Lolgramoths auf diese Insel. Ein Gedanke, klein und versteckt, reifte in einem Schamanen: Nur die Gemeinschaft ist stark.

So suchte dieser Schamane nach Wegen, die andere Gemeinschaft zu schwächen. Er erinnerte sich an alte Sagen, lernte Techniken, um starke Geister herbeizurufen, und letztlich war seine Suche erfolgreich. Schließlich wagte er es, den Dämon auf seine Feinde zu hetzen, um ihre Gemeinschaft zu schwächen und endlich Frieden zu haben. Niemand weiß, was passierte, aber die Dörfer fanden unter dem Einfluss des Dämons ihr Ende. Die *Tayas* der Einheimischen auf dem Festland berichten von schrecklichen Dingen, bei denen sich jeder gegen jeden wandte. Danach siedelte niemand mehr auf dieser Insel.

Die Beschwörung band den Dämon körperlos an diese Insel, so dass er nicht das Festland erreichen konnte, aber eine Bucht voller Schädel war das fast perfekte Refugium für diesen Dämon. So harrt er der Dinge und wartet auf weitere Opfer.

Die Ansteckung

Der Dämon ist zwar chaotisch, aber aufgrund seiner Natur auch hinterlistig und gerissen. Er erkennt, dass sich vernunftbegabte Wesen nähern. Wenn die Helden die Schädelbucht nicht erreichen, dann tut es eine andere Expeditionsguppe. Bisher körperlos in den Schädeln nistend, wird



Die Schädelbucht



er in den Kopf eines Aventuriers eindringen und von dort alles beobachten. Schnell bemerkt er, dass diese Menschen eine viel größere Gruppe auf dem Festland erreichen wollen. Eingenistet als Dämonensplitter in einem vernunftbegabten Wesen wird er die Insel verlassen.

Um sich in der Zwischenzeit nicht zu verraten, wird er sich ruhig verhalten. Bei magischen Untersuchungen (siehe **Der Weg zur Wahrheit**) wird er versuchen, den Wirt zu wechseln. Erst das Stiften von Unfrieden erlaubt ihm später mehrere Köpfe gleichzeitig zu besetzen. So fährt er nach Nova Methumisa, um dort sein dämonisches Chaos in die göttergefällige Ordnung zu bringen.

Ein eiliger Aufbruch

Als die Helden schließlich wieder das Schiff erreichen, das repariert und gereinigt wurde für den triumphalen Empfang in Nova Methumisa, gibt es schlechte Nachrichten. Bohrwürmer haben die Beplankung in den letzten Wochen durchlöchert. Um das Schiff zu retten, muss das Holz erneuert werden. Das geht am Besten in der Kolonie und sollte so schnell wie möglich erledigt werden, damit das Schiff nicht auf dem letzten Teil der Reise untergeht. Der Commodor lässt alle Expeditionen schnell an Bord bringen und den Anker lichten. Die Kolonie Nova Methumisa erreicht man nach acht Tagen und mit der Erkenntnis, dass man *nur* eine vorlagerte Insel erkundet und in Besitz genommen hat. Dies mag zwar die Entdeckerfreude ein wenig trüben, aber dennoch feiern sich alle schon als erfolgreiche Uthuriafahrer.

In Hinblick auf die vielen toten Eingeborenen kann niemand wirklich Antworten geben. Man munkelt, dass sich die Wilden in ihren Kriegen immer bis zum letzten Mann töten. Das Grübeln kann durch ein paar Begegnungen unterbrochen werden:

☼ In Küstennähe tummeln sich Haie von ungewöhnlicher, hellbrauner Farbe, die das Schiff verfolgen. Es wird noch einmal jedem eingeschärft, nichts über Bord zu werfen.

☼ In weiter Entfernung und im blau-grauen Dunst ist ein rundes und kahles Eiland zu entdecken. Bei genauerer Betrachtung scheint es sich zu bewegen und schließlich unterzugehen. Untergehende Inseln werden von abergläubischen Personen gleich als Vorbote des eigenen Untergangs gedeutet. Tatsächlich haben die Helden nur eine der riesigen Drachenschildkröten gesehen.

☼ Eine gewisse Entfernung zum Schiff behalten auch ein halbes Dutzend Katamarane mit dunkelhäutigen Menschen darauf. Sie scheinen zu beobachten und zerstreuen sich, falls das Schiff der Helden den Kurs ändert.

Der Lohn der Mühlen

Die Helden haben Uthuria erreicht, das sollte gewürdigt werden: Jeder Held erhält **100 Abenteuerpunkte** und **Spezielle Erfahrungen** in *Geographie* und *Etikette* oder *Seefahrt*, je nachdem ob man eher mit den gehobenen Mitreisenden oder den einfachen Matrosen zu tun hatte. Wer bei Amodena Promodia Raffacani gelernt hat, kann sich eine **Spezielle Erfahrung** auf *Dschuku* oder *Petaya* gutschreiben.





Kapitel III: Gefangene im Paradies

*„Bitte nimm mich mit durchs Feuermeer nach Süden in die Paradiesstadt
Wo der Dschungel grün ist und die Mädchen schön
Nimm mich mit nach Hause“
— ein Vers aus Belhanka, gehört um 1036 BF*

Das Kapitel beginnt damit, dass die Seefahrer in das gewaltige Flussdelta des Sarma-Stromes hineinfahren und wenig später den horasischen Handelsposten Nova Methumisa erreichen. Was die Besatzung zu diesem Zeitpunkt noch nicht ahnt: Im Gepäck hat sie den Schrecken aus der Schädelbucht, der schon bald seine niederhöllischen Klauen in die Kolonie schlägt. Der Dämon lässt sich in den Köpfen der Menschen nieder und sät so Streitsucht, Hader, Zwist. Schlussendlich droht jeder jeden umzubringen und nur die Helden können noch Hilfe holen. Das Kapitel ist in vier Abschnitte unterteilt:

☀ **Kein Willkommen in der neuen Welt:** Als das Versorgungsschiff mit den Helden Nova Methumisa erreicht, müssen die Neuankömmlinge feststellen, dass sich die junge Kolonie nur mehr schlecht als recht gegen Krankheiten, Eingeborene und die zahlreichen uthurischen Monstren behaupten konnte. Der Dämon aus der Schädelbucht nutzt die Not und Unruhe als Nährboden: Er wird mächtiger und pflanzt seine Saat in immer mehr Köpfe.

☀ Langsam aber sicher dominiert das Wirken des Dämons das Leben in der Siedlung. **Der Fluch aus Unfrieden** greift weiter um sich. Die besessenen und verfluchten Kolonisten streiten, revoltieren, erheben die Waffe gegen ihren Nächsten und pfeifen auf jede Vernunft. Die Helden können erkennen, dass die Ereignisse eine gemeinsame übernatürliche Ursache haben.

☀ Auch andere Fraktionen glauben nicht an einen Zufall. Doch jede Gruppierung hat eine andere Erklärung für die Ereignisse und sie ringen um die richtigen Gegenmaßnahmen. Auf den Straßen herrscht deswegen **Ahnungsloses Chaos**. Dieser Abschnitt ist modular und offen gestaltet. Ihre Helden können sich verschiedenen Parteien anschließen, deren Pläne durchkreuzen, sie sogar aufeinander hetzen oder eine eigene Fraktion begründen.

☀ Letztlich obliegt es den Helden, die Kolonie vom dämonischen Einfluss zu befreien. Wie das zu bewerkstelligen ist, erfahren sie erst im Dschungel durch **Das Wissen der Wilden**.

Kein Willkommen in der neuen Welt

*„Zu jeder wohligen Vorfreude hält die Wirklichkeit mindestens sieben unangenehme Möglichkeiten bereit.“
—Der Lebemann Boldrino ya Terdilion mit Blick auf die Menüfolge eines Banketts*

Nach vielen Schwierigkeiten und langer Reise hat die *Prinz Sirlan* ihr Ziel erreicht: Das uthurische Festland und die Niederlassung Nova Methumisa.

Die Spielszenen in diesem Abschnitt lassen Ihre Helden zunächst von dem exotischen Flair des unerforschten Kontinentes kosten. Unter den Siedlern an Bord herrscht eine betörende Aufbruchstimmung. Doch schon bevor sie einen Fuß auf Neuland setzen, müssen die Helden erleben, dass das Leben in der jungen horasischen Kolonie vom Mangel und der Unzufriedenheit diktiert wird. Die Helden können helfen, soziale Spannungen abzufedern und dafür sorgen, dass die Probleme der Kolonie nicht noch schlimmer werden.

Das Delta des Sarma-Stromes

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist so diesig, dass die Sonne kaum einen Schatten werfen kann. Doch am Mittag meldet der Ausguck, dass das gewaltige Mündungsgebiet des Sarma-Stromes in Sicht gekommen ist. Commodor Amero ya Vespato lässt im trüben, olivenbraunen Wasser loten und schickt alle Mitreisenden unter Deck. Nur die Besatzung darf sehen, welcher der vielen Flussarme zur einzigen horasischen Niederlassung auf uthurischem Boden führt.



Essenzsplitter: Der Treibstoff zur Krise

Die Entscheidungen der Helden in diesem Kapitel tragen maßgeblich dazu bei, wie schnell und wie folgenreich der Dämon aus der Schädelbucht die Kolonie unterwandert. Jedes Mal, wenn die Helden einen Konflikt anheizen oder es versäumen, einem Streit den Stachel zu ziehen, wird sich Nekhatheth am Unfrieden laben und seine unheilige Präsenz ausbauen.

Notieren Sie alle anfallenden **Essenzsplitter**, diese sind mit einem kleinen Lolgramoth-Symbol markiert: . Zu Beginn besitzt der Dämon nur einen Essenzsplitter, nämlich jenen, den die *Prinz Sirlan* aus der Schädelbucht eingeschleppt hat (also  **+1 Essenzsplitter**). Die Summe der Splitter wird in diesem Abenteuer immer wieder relevant. Beispielsweise hat die Gesamtzahl der Essenzsplitter großen Einfluss auf die Schwierigkeit des Finales. Weiterführende Informationen zum Dämon hält der **Anhang II** bereit.

Es hängt davon ab, welchen Ruf sich die Helden an Bord der *Prinz Sirlan* mittlerweile erarbeitet haben, ob sie die Einfahrt in das Delta an Deck erleben dürfen oder nicht. Das Wohl und Wehe dieses Abenteuers ist davon aber nicht abhängig, Sie können also als Spielleiter freigiebig Ausnahmen machen. Die Vorsichtsmaßnahme gilt ohnehin nur kurz. Sobald das Schiff in den entsprechenden Flussarm eingefahren ist, wird das Deck wieder freigegeben und Besatzung wie Mitreisende quetschen sich gleichermaßen neugierig an die Reling, um in den uthurischen Dschungel zu starren.

 *Das erste Tier*, das die staunenden Aventurier im Dschungel ausmachen können, ist ein kleiner Tapir (siehe **Anhang VI**). Er steht am Flussufer, um Wasser zu saufen. Von weitem sieht das seltsame Geschöpf ein wenig wie ein Wildschwein aus, auffällig sind allerdings die Stummelbeine und der Rüssel, der mit der Oberlippe verwachsen ist. Besonders einfach gestrickte Matrosen zeigen auf das Tier, sie grölen und lachen über den Rüssel. Der Tapir schaut erschrocken hoch zum Schiff, und ein großes Krokodil nutzt diesen Moment der Ablenkung, um aus dem trüben Wasser herauszuschießen und den Tapir zu verschlingen. Die Kinder an Bord fangen an zu weinen.

 *Mit gespannter Armbrust* steht der Condottiere Cornaro Menderath auf der Vordertrutze und hat auf das Dschungelufer angelegt: „Man kann nicht vorsichtig genug sein. Wer weiß, was für Wilde dort lauern und unseren Untergang planen?“

 *Vorfreude* ist dennoch die beherrschende Emotion an Bord. Besonders die Siedler malen sich ihr neues Leben in Uthuria in den buntesten Farben aus. Selbst die grimmigsten Gesellen unter den Seesoldaten geben sich gelöst und heiter,

und bei vielen ängstlichen Passagieren fällt die Anspannung der letzten Wochen und Monate ab. Umso härter wird sie später alle die Erkenntnis treffen, dass ihr neues Leben auf dem Südkontinent von stetigen Entbehrungen geprägt sein wird.

 *Eine Meute* von sechs intelligenten Kerelo-Affen (pavianähnliche Allesfresser) rottet sich am Flussufer zusammen und begafft das Schiff. Irgendwann schmeißen sie Steine, Äste und Kot nach der Besatzung (Probe +10 auf **FK** 17, Steine verursachen **TP** 1W6+1) und brüllen sich die Lunge aus dem Hals. Wenn Sie es dramatisch wollen, werden dabei einige Siedler am Kopf verletzt. In jedem Fall aber landet eine Wurfladung Affenkot ausgerechnet auf den feinen Seidenwesten ebenso feiner horasischer Damen und Herren. Denkbare Opfer wären Vermis Fiametti oder Boldrino ya Terdilion. Diese fallen wahlweise in Ohnmacht oder lassen jede Grandezza fahren, um lauthals zurückzubrüllen – und zurückzuschmeißen.

Die Hafenrevolte

Landeinwärts liegt ein noch namenloses Buchtensystem. Auf den wenigen Seekarten setzt sich langsam die Bezeichnung „Aestuara Burbyakosa“ durch, bosparanisch für die „Buchten der (Indira) Burbaykos“. Seeleute sprechen weniger prosaisch von den Burbaykos-Buchten. In einer von der Strömung ausgespülten Tasche liegt die Siedlung Nova Methumisa.

Riesenhafte Findlinge

Das augenfälligste Merkmal der horasischen Ansiedlung sind die gewaltigen Kiesel, auf denen Nova Methumisa errichtet wurde: Mit Ausnahme der Plantagen ruht die ganze Kolonie auf unterschiedlich großen und weitgehend glatten Gesteinsbrocken. Sie sind so alt, dass sich auf den Steinen bereits eine fruchtbare Grasnarbe gebildet hat.

Obschon es sich streng genommen nicht um Findlinge handelt, hat sich dieser Begriff mittlerweile aber doch eingebürgert. Manche Kolonisten sprechen allerdings auch abschätzig von „Uthars Murmeln“ oder den „Kronjuwelen“. Eine ausführliche Beschreibung der Siedlung Nova Methumisa befindet sich im **Anhang I** dieses Abenteuers.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nur langsam schiebt sich die *Prinz Sirlan* um eine letzte Flussbiegung, dann endlich gerät das Ziel der langen Reise in den Blick: Nova Methumisa. Doch was auch immer Mannschaft und Mitreisende an Bildern vor Augen hatten, als sie sich ihre neue Heimat ausmalten – dieser Anblick war es sicher nicht: Es sieht aus, als hätte ein achtloser Riese wahllos gigantische Steine in den Sumpf geworfen. Und auf diesen enormen Findlingen erheben sich, dicht gedrängt, die Bretterbuden und schmucklosen Häuser von Nova Methumisa. Zahlreiche behelfsmäßige



Brücken und Planken verbinden die verstreuten Steine und irgendwo flattert träge eine zerfledderte horasische Fahne im schwül-warmen Wind. Einige der Giganten-Kiesel liegen direkt am Strand der Bucht und bilden den sicheren Hafen. In den Fels geschlagene Treppen führen zu den Anlegestellen. Doch dort erwartet euch dem Anschein nach kein bunt geschmücktes Empfangskomitee. Nirgends paradiere Soldaten. Nein, dort stehen nur ein paar abgerissene Gestalten...

Gerangel und Gedränge

Der Commodor weist seine Matrosen an, sich als Schutzwall vor den Zivilisten aufzustellen, was nur ungenügend gelingt. Es liegt an den Helden, die angespannte Lage zu entschärfen.

☼ Der Strom der wilden Flüchtlingsmeute ergießt sich über die Landungsbrücke an Deck des Schiffes. Jeder, der sich diesem kompakten Pulk unbewaffnet in den Weg stellt, muss eine KK-Probe +3 ablegen, ansonsten schiebt die Masse den Helden vor sich her. Misslingt eine *Körperbeherrschungs*-Probe +4 kann es dann passieren, dass er stürzt und von der Menge versehentlich halbtot getrampelt wird.

Solange den Gesträuchelten kein *Raufen-* oder *Ringen*-Angriff +4 gelingt, erleidet der Held als lebender Fußabtreter 1W6+2 TP(A) pro KR durch versehentliche Tritte und Rempelen.

☼ Tatsächlich werden der Unglücksrabe Torvo und die sittsame Elgard Langwaat von der Menge fortgerissen. Torvo liegt bereits am Boden und hat die Arme über den Kopf verschränkt, um sich vor der trampelnden Menge zu schützen. Elgard kreischt erschrocken, als die zerlumppte Bagage sie mitreißt. Jemand tritt aus Versehen auf den Saum ihres züchtigen Rocks, das Kleidungsstück bleibt folgerichtig hängen und reißt großflächig ein.

☼ Einige Randalierer geraten selbst unter die Füße der

Hafenrevolte

Commodor Amero ya Vespati lässt anlegen. Anstelle einer feierlichen Begrüßung erwartet die Helden am Pier eine Schar von 30 abgehalfterten Siedlern, die schnellstens eine Heimreise nach Aventurien erzwingen wollen. Ihnen hat der neue Kontinent kein Glück gebracht. Einige sind krank, andere ausgezehrt, die meisten stinken nach Schweiß und schlechter Hygiene – kurzum, sie sind eine Zumutung für den horasischen Feingeist.

Doch einmal abgesehen von dieser ästhetischen Beleidigung (die Vermis Fiametti offen anspricht), werden diese armen Schlucker schnell zu einer Gefahr für Leib und Leben der Schiffsbesatzung: Die Hungernden wollen niemandem wehtun, aber kaum hat die *Prinz Sirlan* angelegt, drängeln sich die verzweiferten Lumpengestalten mit Nachdruck auf das Schiff, rufen „Nehmt uns mit, nehmt uns mit!“ und pöbeln gegen jeden, der sie davon abbringen möchte. Weil es auf dem Oberdeck sowieso schon eng ist, kommt es zu brenzligen Zwischenfällen.

Menge und brauchen Hilfe, zum Beispiel ein Witwer mit seiner zweijährigen Tochter und sperrigem Gepäck, das er nicht loslassen möchte.

☼ Auch vier völlig überforderte koloniale Soldaten aus dem Hafenfort stehen am Kai. Sie sollten eigentlich die Willkommensgrüße der Gouverneurin ausrichten. Jetzt versuchen sie die Menge hier und da zur Ordnung zu rufen, stehen allerdings auf verlorenem Posten. Noch scheuen sie sich, ihre Waffen einzusetzen. Die Helden können dafür sorgen, dass es so bleibt (siehe **Was ist zu tun?**).

☼ Solche Siedler, die sich noch nicht auf das Schiff drängeln konnten, werfen schon einmal ihr Gepäck vom Kai aus über die Reling der *Prinz Sirlan*. Im hohen Bogen fliegen nicht nur Lumpensäcke, sondern auch kupferne Töpfe und kleine Holzkisten, die 1W6 TP anrichten, sofern ein *Ausweichen* +5 misslingt.



☀ Ein paar besonders freche Kolonisten lösen die Festmachleinen von den Hafepollern, ganz so, als wäre es bereits ausgemacht, dass man nun direkt zurück nach Aventurien segelt. Zumindest an einer Seite wird dem Pöbel das gelingen, so dass die *Prinz Sirlan* langsam und unkontrolliert vom Steg abtreibt und die Verbindungsplanke zum Ufer daraufhin ins Wasser stürzt. Natürlich samt und sonders der darauf befindlichen 1W6+1 Personen, von denen etwa die Hälfte nicht schwimmen kann. Retter müssen eine *Schwimmen*-Probe +1 ablegen, sonst kassieren sie 1W6-1 SP durch zufällige Tritte und Schläge des zappelnden Nichtschwimmers.

Pöbelnder Siedler

Eigenschaften:

MU 11 KL 12 IN 13 CH 12
 FF 12 GE 12 KO 13 KK 12
 SO 3 LeP 29 AuP 32 MR 2
 RS 0 WS 7 GS 8

Gepäck, Töpfe, Krüge (improvisierte Waffen):

INI 10+W6 AT 9 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H

Fäuste:

INI 10+W6 AT 9 PA 10 TP(A) 1W6 DK H

Vorteile / Nachteile: Ausdauernd (4), Zäher Hund / Aberglauben 7, Niedrige Magieresistenz (1)

Sonderfertigkeiten: Ortskenntnis (Nova Methumisa), Wuchtschlag

☼ Viele der zerlumpten Gestalten leiden am Panther-Fieber, die Eigenschaften und Kampfwerte ausgewählter Randalierer können beliebig nach unten gesetzt werden.

☼ Neben Alten, Kranken und Verzweifelten haben sich der Meute auch gewaltbereite Schläger entsprechend der Anzahl der Helden angeschlossen. Sie prügeln mit Holzknüppeln, die 1W6+1 TP anrichten. Addieren Sie auf AT/PA +5/+2 und erschweren Sie zusätzlich alle eventuellen *Überreden*-Proben um +3.

Was ist zu tun?

Die Helden können versuchen, den Konflikt zu entschärfen oder wenigstens abzuschwächen. Geschieht zu spät zu wenig, oder sind die Handlungen der Helden eher unüberlegt und brutal, droht die Lage zu eskalieren.

☼ *Entschärfen:* Es kann den Helden gelingen, den Volksauflauf ohne Waffengewalt zu zerstreuen. Etwa indem sich jemand in die Wanten heraufschwingt und mit der Flüstertüte des Bootsmanns die Menge zur Ordnung ruft. Denkbar wäre auch, dass ein magiebegabter Charakter sich eines Zauberricks bedient, um sich bei der staunenden Menge Gehör zu verschaffen. Efferdgeweihte könnten nach einer ANRUFUNG DER WINDE gegen die aufgebrachte Menge anbrüllen. Mit der Tsaliturgie AURA DES REGENBOGENS kehrt Ruhe und Friedfertigkeit ein. Genießt der Held erst einmal

die Aufmerksamkeit der Massen, können Sie eine Probe auf *Überreden (Aufwiegeln)* +3 sowie passende Ansprachen am Spieltisch verlangen. Bei Erfolg löst sich der Aufstand der Gescheiterten alsbald auf. Trotzdem gibt es ☼ +1 **Essenzsplitter** aufgrund der gereizten Stimmung.

☼ *Abschwächen:* Die Helden können ihre Waffen ziehen, um klar zu machen, wer das Sagen hat. Solche Einschüchterungsversuche werden mit Proben auf *Überreden (Einschüchtern)* +3 abgehandelt. Harte Hunde könnten aber auch ein Exempel statuieren, und besonders anmaßende Flüchtlinge zusammenschlagen. Die verhinderten Flüchtlinge werden in beiden Fällen schnell kleinbeigeben. Sie wollen ja in ihrer Not und Verzweiflung lediglich zurück nach Aventurien und keinen blutigen Bürgeraufstand anzetteln. Jedoch weckt das kompromisslose Auftreten der Ordnungsmacht langfristig den Widerstandsgeist von so manchem armen Schlucker ☼ +2 **Essenzsplitter**.

☼ *Eskalation:* Sollte es nicht gelingen, das Lumpenpack zu stoppen, oder artet die Gewalt aus, dann werden die Seesoldaten der *Prinz Sirlan* oder zusätzliche koloniale Soldaten aus dem Hafenfort in Stellung gehen und den Aufstand gnadenlos mit Waffengewalt niederschlagen. Dann färbt sich das Deck rot mit dem unschuldigen Blut zahnloser Bettler, hungriger Mütter und verzweifelter Habenichtse, deren einziges Verbrechen Hoffnungslosigkeit war ☼ +3 **Essenzsplitter**.

Der Hunger sagt: Jetzt!

Falls die Helden angeheuerte Matrosen sind, müssen sie helfen, die Versorgungsgüter aus dem Bauch der Karacke mit dem **Hafenkran (5)** in das **Lagerhaus (6)** der Kolonie zu verfrachten. Doch der Flaschenzug am Kran klemmt (eine *Mechanik*-Probe 01502 oder eine KK-Probe +5 lösen das Problem) und es gibt Streit am Lagerhaus.

Sofern nämlich **Die Hafenrevolte** nicht gewaltsam niedergeschlagen wurde, und die Habenichtse stattdessen mit Worten getröstet oder vertrieben wurden, lungern jetzt dieselben Siedler am Tor des Warenlagers herum und betteln lautstark um eine milde Gabe.

☼ *Entschärfen:* Hier können Helden mit einem guten Draht zum gemeinen Volk das Meiste ausrichten. Mit erneuten Proben auf *Überreden (Aufwiegeln)* +2 und dem Argument, dass die mitgebrachten Waren schließlich erst einmal im Lagerhaus gesichtet werden müssen, bevor man sie gerecht verteilen kann, lässt sich ein wenig mehr Geduld einfordern.

☼ *Abschwächen:* Die Matrosen können die Bettler einfach ignorieren, und beiseite schieben oder gewalttätig werden. Doch das erzeugt keinen guten Eindruck. Der Hass auf eine vermeintlich arrogante Oberschicht wächst, ☼ +1 **Essenzsplitter**.

☼ *Eskalation:* Alternativ können sich die Helden auch dem Druck der Massen beugen und die Versorgungsgüter hier und jetzt der Meute buchstäblich zum Fraße vorwerfen.



Denn anstatt das Saatgut zu säen, werden die Hungerlei-der es sogleich mahlen und Brot daraus backen. Anstatt das Vieh zu mästen und zu pflegen, damit es Milch und Eier gibt, werden sie die Tiere sofort schlachten. Auf lange Sicht haben die Helden der Kolonie damit keinen Gefallen ge-tan. Zumal es ohne eine bürokratisch gesteuerte Wareenaus-gabe zu heftigen Verteilungskämpfen unter den Kolonisten kommt (♣ +2 **Essenzsplitter**).

Dinner mit Despotin

Seit die Entdeckerin Indira Burbaykos Dell'Andustra mit einer Expedition im Dschungel verschollen ist, herrscht die Verwandlungsmagierin Daria ya Dergamon mit einer eigenwilligen Mischung aus Desinteresse und pedantischer Erbarmungslosigkeit über die horasische Ansiedlung. Sie re-sidiert im **Gouverneurspalast (2)**.

Die Offiziere der *Prinz Sirlan*, sozial gut gestellte Mitreisende (Geweihnte, Magier, Gelehrte, Adlige) sowie verdiente Ve-teranen (Helden mit gutem Leumund) werden von der Des-potin zum Abendessen eingeladen. Wer es nicht auf diese Liste schafft, kann sicherlich mit etwas Überzeugungskraft vom Rest der Heldengruppe hineingeschmuggelt werden – so könnte etwa ein Schelm als Beitrag zur Abendunter-haltung beworben werden und Zwerge oder Elfen sind hier in Uthuria die wahren Exoten und deswegen gern gesehene Gäste.

Doch der eigentliche Star des Abends ist Darias Gewächs-haus:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein livrierter Diener in der Eingangshalle deutet euch vornehm, ihm zu folgen. Sein Weg führt schnurstracks in einen seltsamen Anbau neben dem Gebäude: Er besteht an drei Seiten aus trüben Glas-platten, eingefasst von einem hölzernen Ständer-werk. Während draußen das allabendliche Gewitter und ein frischer Wind aufziehen, ist das Klima in diesem Glashaus immer noch feucht-warm.

Allüberall ranken in diesem wundersamen Glasan-bau uthurische Pflanzen bis an die Decke, riesengro-ße Blüten verbreiten einen süßlichen Geruch. Und inmitten dieser Pracht haben die Hausangestellten eine lange Tafel für das Abendessen eingedeckt. Vor Kopf sitzt bereits die Gastgeberin Daria ya Derga-mon. Die Gouverneurin im dunkelgrünen Magier-gewand erhebt sich, als sie ihrer Gäste gewahr wird, und sagt: „Meine Damen und Herren. Willkommen in der grünen Hölle.“

Es gibt zwar vereinzelt Berichte, dass es bereits im antiken Bosparan Gewächshäuser gegeben haben soll. Jedoch dürfte der Anblick für einen ungebildeten Aventurier doch mehr als ungewöhnlich sein – zumal sich der Daseinszweck dem Ungebildeten nicht sofort erschließt. Daria versucht in ih-rem Gewächshaus uthurische Pflanzen unter kontrollierten Bedingungen zu kultivieren oder gar zu domestizieren. Sie arbeitet auch an Miniatur-Gewächshäusern. Mit denen wäre es möglich, nicht nur die Früchte des Südkontinentes – da-runter Erdnüsse und Kaffeebohnen – wohlbehalten nach Aventurien zu verschiffen, sondern gleich die ganze Pflanze. Die Gouverneurin hat viel Zeit und Ressourcen in die Her-stellung ihres gläsernen Anbaus gesteckt, sie hat eigens im Garten einen kleinen gemauerten Schmelzofen errichten las-sen. Und genau hier liegt das Problem: Die Verwandlungsmagierin interessiert sich mehr für ihre Forschung sowie die exotische Flora und Flora, als für ihre Untertanen.



Daria ya Dergamon



Die Gästeliste

Während die Hausangestellten Kerzen anzünden und Wein ausschenken, gibt es Gelegenheit, sich wechselseitig vorzustellen. Von Bord der *Prinz Sirlan* sind gekommen:

☀ Der Lebemann Boldrino ya Terdilion zieht als Sohn der Primesta von Belhanka alle Aufmerksamkeit auf sich und genießt diese viel zu sehr.

☀ Commodor Amero ya Vespati wirkt abwesend und erschöpft. Eine *Menschenkenntnis*-Probe +3 lässt ahnen, dass ihm nach dem heutigen Empfang im Hafen nicht nach Plauderei zumute ist. Er blickt sorgenvoll in die Zukunft.

☀ Die ehrgeizige Offizierin Celissa Rahjамande de Tervilio nutzt den Abend, um wertvolle Kontakte zu knüpfen. Mit Erfolg: Daria ya Dergamon wird sie in Zukunft protegieren.

☀ Die Sprachenkundlerin Amodena Promodia Raffacani rutscht aufgeregt auf ihrem Stuhl herum: Denn mit dem „uthurischen Prinzen“ (siehe unten) sitzt ein waschechter Ureinwohner im Raum – nur leider am falschen Ende des Tisches.

Am Bankett nehmen außerdem einige wichtige Persönlichkeiten der Kolonie teil. Eine ausführliche Beschreibung dieser Meisterpersonen finden Sie im **Anhang III**.

☀ Die Gouverneurin Daria ya Dergamon hält ein ermüdendes Kurzreferat über die Eigenarten der hiesigen Hülsenfrüchte: „Streng genommen ist die uthurische Erdnuss keine Nuss, sondern eine Erbse. Die Nomenklatur der AlʼAnfaner war vorschnell und stümperhaft.“

☀ *Pandolfo Hortulani* ist ein Abgesandter der Cayslerlich Adventiurischen Compagnie (**Horas 112**). Er wird nicht müde zu erwähnen, welche großen Erwartungen das altehrwürdige Handelskontor in die horasische Landnahme in Uthuria setzt. Er sagt dies mit dem Tonfall eines Vorgesetzten, der keine Fehler verzeiht.

☀ Eine Kuriosität ist der so genannte „uthurische Prinz“ *Anajo*. Er soll dereinst dem Horaskaiser vorgeführt werden. Deswegen brachten ihm seine Aufpasser von der Horaskaiserlich Derographischen Gesellschaft (die sich freundlich Berater nennen) überkandidelte Manieren bei und steckten ihn in feinen Zwirn. Seine ebenholzschwarze Haut kontrastiert mit Dröler Spitze, die dünnen Beine stecken in weiten Kniehosen.

☀ Die Avesgeweihte *Avessandra Casella* trägt an diesem Abend ein freizügiges Seidenkleid ohne jedes Mieder und sitzt direkt neben dem biedereren Pandolfo Hortulani. Der Kontrast könnte kaum größer sein.

☀ Maestra *Nandora Trabbacantes* von der Akademie des magischen Wissens zu Methumis ist eine begabte Altertumsforscherin und hat sich auf altechsische Sprachen spezialisiert. Sie verzieht jedes Mal schmerzhaft ihr Gesicht, wenn das glockenhelle Lachen der Avesgeweihten erklingt.

Konversation bei Tisch

Während das einfache Volk vor dem Warenhaus um Nahrung bettelt, wird im Gewächshaus ein Drei-Gänge-Menü serviert. Die bessergestellten Bewohner von Nova Methumisa plagt trotzdem ein Hunger, denn sie gieren nach Neuigkeiten aus der aventurischen Heimat. Andersherum wollen die Helden sicherlich alles über die aktuelle Lage der Kolonie erfahren. Nutzen Sie die intensiven Tischgespräche, um die Spieler mit den neuen Meisterpersonen vertraut zu machen.

☀ **Die Findlinge:** Dass die Städte hierzulande auf Riesenkieseln gebaut werden, dürfte den Helden neu sein. Die Avesgeweihte *Avessandra Casella* klärt die Helden gerne auf: „Die Steine bieten Schutz vor den Wilden, und ist es nicht aufregend, auf einem ungelösten Mysterium zu wohnen?“ Mehr über die rätselhaften Steine im **Anhang I**.

☀ **Forschergeist:** Zeigt einer der Helden ein fachliches Interesse (*Pflanzenkunde* auf TaW 5+) an den Ausführungen der Gouverneurin? Dann wird sie abschweifen und erzählen, wie sie einige der neu entdeckten Dschungelgewächse mit aventurischen Nutzpflanzen kreuzen möchte. Dadurch könnten sie widerstandsfähiger werden und mehr Ertrag abwerfen. Weiterhin spekuliert sie darüber, ob die Schwarzoger in Uthuria wohl eine eigene Zaubertradition entwickelt haben (siehe **Das Schwarzoger-Problem**).

☀ **Die Hafenrevolte:** Boldrino ya Terdilion parliert während der gesamten Vor- und Hauptspeise ungehemmt über die Neuerungen an der Vinsalter Oper. Als er sich später mit der Serviette den Mund abtupft, formuliert er jedoch beiläufig eine messerscharfe Anklage: „Mir deucht allerdings, euer Volk frönt derberen Vergnügungen als der Oper. Rebellion, Revolte und dergleichen.“ Daria ya Dergamon reagiert pikiert. Sie wusste nichts von den Vorfällen im Hafen und war zum Zeitpunkt der Geschehnisse in ihre Forschung vertieft. Wenn sie niemand beschwichtigt, zitiert sie einen Seesoldaten an den Tisch und fordert erbost: „Ich wünsche, dass der Pöbel zur Rechenschaft gezogen wird.“ Daraufhin lässt der Hauptmann des Hafenforts wahllos arme Siedler zusammenpferchen und ihnen als sichtbare Schande für den „civilen Ungehorsam“ den Schädel rasieren (☠ +1 **Essenzsplitter**).

☀ **Porto Velvenya:** Daria ya Dergamon deutet an, dass die verschollene Entdeckerin Indira Burbaykos DellʼAndustra ein Tachtelmechtel mit dem alanfanischen Kapitän Velvenyo Morales gehabt haben könnte. Ist sie in Wahrheit gar nicht verschollen, sondern nur übergelaufen? Pandolfo Hortulani bleibt bei den Fakten: „Die Ansiedlung der Schwarzen Allianz prosperiert. Ich wünschte, ich könnte ähnliches über unsere Bemühungen sagen.“

☀ **Der Prinz:** Irgendwann gelingt es der Sprachenkundlerin Amodena Promodia Raffacani, ihren Platz mit einem Sitznachbarn von *Anajo* zu tauschen. Anschließend bombardiert sie den jugendlichen Owangi mit Fragen über die uthurischen Sprachen und Schriften. *Anajo* ziert sich allerdings in seine Muttersprache zu wechseln. Ihm wurde eingebläut, es sei die niedere Sprache von götterlosen Wilden: „Es wäre eine Benediktion, im horasischen Dialekt verbleiben zu dürfen.“



☀ **Der Zorn der Wilden Stämme:** Vor wenigen Wochen gab es wieder einen Überfall der Ureinwohner auf die Plantagen. Ein unbewaffneter Erntehelfer starb, Eisenwerkzeuge verschwanden und die Pflanzungen sind verwüstet. Trotzdem wirbt die Geweihte Avessandra Cassela für eine Aussöhnung mit den Eingeborenen. Die Überheblichkeit und Gier der Horasier hätten die Beziehungen zu den Owangi und Jucumaqh doch überhaupt erst vergiftet. Sie steht mit dieser Meinung auf verlorenem Posten. Denn die Gouverneurin sieht das anders – und Pandolfo Hortulani pflichtet ihr bei: „Diese Primitiven sind der Fuchs in unserem Hühnerstall. Wir werden die Patrouillen verdoppeln und Härte zeigen.“

Ein Platz für Helden

Die Helden haben ihren ersten turbulenten Tag in der neuen Welt verlebt. Doch wo werden sie die Nacht verbringen, und wie werden sie in Zukunft wohnen?

Haben die Helden an Bord der *Prinz Sirlan* angeheuert (siehe **Kameraden, lasst es uns wagen**) oder sind im Auftrag einer Grauen Eminenz unterwegs (siehe **Recken wie euch, die brauche ich**), bekommen sie jetzt vom Commodor entweder ihre Heuer beziehungsweise eine Ankunftsprämie oder aber die ausgemachte Belohnung ausgezahlt.

Mit dem Geld können sich die Spielercharaktere ihr eigenes Haus bauen oder ein leerstehendes Gebäude anmieten. Alternativ können die Helden versuchen, bei einem Förderer unterzukommen. Beide Optionen werden im Folgenden genauer erläutert.

Von Pachtzins und Kaufpreis

Wer sich nur schnell eine provisorische Bretterbude zum Schutz vor Wind und Regen zimmern möchte, muss dafür nicht notwendigerweise Land erwerben. Der Nachteil ist natürlich, dass die Helden aus ihrer Hütte vertrieben werden, sobald das Grundstück von jemand anderem erworben wurde.

Wenn es mehr als ein notdürftiger Verschlag werden soll, sondern ein dauerhaftes Heim, dann müssen die Helden tiefer in die Taschen greifen und zunächst ein Grundstück kaufen oder pachten. Auf den Findlingen sind freie Bauplätze jedoch rar und die Preise entsprechend hoch. Sie steigen noch, wenn auf dem Grundstück bereits ein Haus steht – und das ist sehr wahrscheinlich. Jede Kaufabsicht muss der Gouverneurin, respektive ihrem Secretarius, vorgelegt werden. Die Genehmigung ist selten ein Problem, sie dauert nur sehr lange. Bis sich Daria ya Dergamon zu einer Unterschrift bequemt, können gut und gerne 2W20 Tage ins Land gehen.

Grundpreis pro Rechtschritt: 4 S

Pachtpreis pro Rechtschritt: 1 S (jährlich)



Lage des Grundstücks	Multiplikator
Contado (Plantagen)	x0,5
Sancta Efferdana (Hafen)	x1
überall sonst	x2
Campo Horas (Villenviertel)	x3



Zustand der Bebauung	Multiplikator
unbebaut	x1
Bauruine	x2
leerstehendes Haus	x3
Palazzo	x4



Ruf des Käufers**	Multiplikator
verrufen	x3
beargwöhnt	x2
unbekannt	x1
akzeptiert	x0,75
angesehen	x0,5

**) im Horasreich oder Nova Methumisa

Beim Bauen muss man schauen ...

... sonst kommt man in des Elends Klauen. Frei nach diesem Motto kann der Hausbau nach Belieben ausgestaltet werden. Zum Beispiel könnte das gekaufte Grundstück aus guten Gründen unbebaut sein. Etwa weil der Findling, auf dem der Baugrund liegt, instabil ist. Oder es hat sich giftiges Getier unter der Krume angesiedelt. Ebenso kann auch ein Hauskauf unschöne oder spannende Hinterlassenschaften zu Tage bringen – vom Geist des Vorbesitzers bis zum Goldschatz unter den Dielenbrettern ist alles möglich.

Falls gewünscht, finden Sie ausführliche Regeln für den Hausbau in der Spielhilfe **Uthars Land**. Es handelt sich um eine Sammlung von Hintergrundmaterial für das Abenteuer **An fremden Gestaden** und steht auf der **Ulisses-Homepage** zum kostenfreien Download bereit.

Auf Kosten eines Mäzens

Falls die Helden nicht in Immobilien investieren wollen, oder der simulierte Hausbau einfach nicht zum Spielstil Ihrer Gruppe passt, lässt es sich leicht arrangieren, dass die Heldengruppe für die Zeit des Abenteuers auf Rechnung ihres geheimen Auftraggebers lebt. Jeder, der im Einstieg des Abenteuers genannten Grauen Eminenzen hat einen Fürsprecher/Spion/Vertreter in Nova Methumisa. Die Helden können sich vertrauensvoll an ihn wenden. Auch an Quereinsteiger aus Porto Velvenya ist gedacht.

Eolan IV. Berlinghan: Mit einer Visitenkarte des Herzogs in der Tasche können die Helden auf die Unterstützung von Maestra Nandora Trabbacantes hoffen. Sie kennt den Gelehrten *Orthos Thern* (*985 BF, ein kauziger Kartograph und





Frühaufsteher aus Shenilo), der sein Gästezimmer für zwei Monde zur Verfügung stellen würde.

Pervalia ya Terdilion: Wie kann jemand besser auf ihren Sohn aufpassen, als dass man bei ihm einzieht? Hat Boldrino ya Terdilion erst einmal den Schock verkraftet, dass seine Mutter die Helden als Aufpasser mitgeschickt hat, lädt er sie gerne zu sich ein. Er pachtet den Westflügel einer Villa am Campo Horas.

Lessandro ya Strozza: Pandolfo Hortulani ist nicht erfreut zu hören, dass der Unternehmer weitere Strohänner nach Nova Methumisa geschickt hat. Vertraut ihm der Handelsmagnat etwa nicht mehr? Trotzdem organisiert er den Helden eine Unterkunft: Er mietet kurzerhand ein leerstehendes Haus mit Blick auf die Sümpfe an.

Remago Vaspari: Kommen die Helden aus Porto Velvenya, lässt sich das in einer kleinen Siedlung wie Nova Methumisa nicht lange geheim halten. In der Folge bietet *Remago Vaspari* (*998 BF, fettige Haare, Indiras Geschützmeister) den Helden an, bei ihm zu wohnen. Er gibt vor, ein heimlicher Bewunderer der alananischen Kultur zu sein. In Wahrheit ist er ein Agent der Hand Borons und versucht auszuloten, inwieweit die Helden eine Gefahr für seine Pläne sind und andersherum (siehe **Lang lebe Amira Honak!**). Trotzdem offenbart er sich den Helden nicht.

Aller Anfang ist ärmlich

*„Erst nach dem Nachbar schaue
Sodann das Haus dir baue!“
— nordmärkisches Sprichwort*

Auch die Siedler von der *Prinz Sirlan* plagt die Sorge um eine Unterkunft. Sie bekommen zwar auch eine Ankunftsprämie, können sich aber nicht auf einen Mäzen verlassen. Ihre erste Nacht auf dem neuen Kontinent verbringen sie notgedrungen im Freien, an Bord des Schiffes oder bei gastfreundlichen Kolonisten in der Siedlung. Doch am nächsten Morgen wird in die Hände gespuckt. Die Siedler schlagen sich Holz im Dschungel und zimmern daraus provisorische Verschlüge – es sind ärmliche Bruchbuden, um die ersten Wochen zu überstehen. Weil freie Bauplätze rar sind, kommt es unweigerlich zum Streit.

☀ Die armen Chababier Cadron und Lovisa haben Werkzeug von der *Prinz Sirlan* gestohlen, um einen Unterschlupf für sich und das gemeinsame Kind bauen zu können. Doch der alte Zimmermannsgehilfe Edo hat sie mit seinem Schreinerklüpfel (einem Hammer) in der Hand erwischt. Als die Helden den Bauplatz erreichen, brüllt Edo gerade Cadron an, Lovisa keift zurück und selbst ihr Kätzchen macht einen Buckel und faucht den Seebären böse an. Nur der Sohn Vanzano sitzt zufrieden im Sand und spielt mit Steinen.

☀ Die sittenstrengen Eheleute Borso und Elgard Langwaat sind gerade dabei, das Stützgerüst für ihre Bretterbude aufzurichten, als plötzlich eine Hühnerechse über ihren Bau-



Pandolfo Hortulani

platz watschelt. Die schreckhafte Elgard hält den harmlosen Laufvogel für eine Ausgeburt des Namenlosen. Sie bittet ihren Angetrauten, das geschuppte Etwas mit einer Schaufel zu erschlagen. Gesagt, getan. Doch dann taucht der verärgerte Eigentümer der Hühnerechse auf. Er fordert eine Entschädigung für das tote Tier, schließlich hätte es ihm jeden Tag ein Ei gelegt. Borso und Elgard können nicht fassen, dass jemand Eier von „dieser Abscheulichkeit“ essen würde und wollen nicht zahlen.

☀ Pechvogel Torvo hatte sich bereits ein kleines Fleckchen Erde im Hafenviertel reserviert und dort sein Werkzeug deponiert. Doch als er vom Holzfällen zurückkehrt, besetzt ein harodischer Siedler seinen Bauplatz. Torvo hat es endgültig satt, von der Welt wie Dreck behandelt zu werden und will sich seinen Platz zurückerobern.

Entschärfen: Die Helden können in allen drei Konflikten erfolgreich vermitteln.

Abschwächen: Wenigstens ein Streit endet mit einer schlimmen Prügelei (☠ +1 **Essenzsplitter**).

Eskalation: In keiner der Auseinandersetzungen konnten die Helden einen Gewaltausbruch verhindern (☠ +2 **Essenzsplitter**).



Die Seuche aus dem Dschungel

Bereits kurz nach dem Aufbau des horasischen Basislagers vor knapp anderthalb Jahren erkrankten einige Expeditionsteilnehmer an einer mysteriösen Krankheit. Die damalige Expeditionsleiterin Indira Burbaykos Dell'Andustra musste tatenlos mit ansehen, wie das so genannte Panther-Fieber ausgerechnet einen Großteil ihrer Spezialisten dahinraffte. Darunter Magier aus Belhanka, von beiden Kusliker Akademien und einige Aves-, Hesinde- und Nandusgeweihte. Die Schamanen der Jucumaqh oder Owangi hätten Rat gewusst, wollten den „gierigen Menschen vom Stamm des Adlers“ aber nicht helfen (**AfG 104**).

Mittlerweile haben aventurische Heilkundige ein Gegenmittel gefunden. Der Verzehr der ungekochten Pentora-Pflanze wirkt zuverlässig gegen das Fieber und die tückischen Langzeitfolgen der Krankheit. Allerdings ist das Kraut schwer zu beschaffen und noch immer erkranken einige Kolonisten an dem Fieber. Besonders die Neuankömmlinge und die Helden sind gefährdet.

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 erleidet 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 Misslingen er permanent 1 Punkt auf alle körperliche Eigenschaften verliert, bis er das Pentora-Kraut isst.

Ursachen: Aufenthalt von Nicht-Uthuriern im uthurischen Dschungel (10% nach 7 Tagen, Wurf sollte nur einmal durchgeführt werden), Nähe eines Kranken (20%)

Behandlungen: Bettruhe und ein trockenes Klima reduzieren die SP bei jedem Wurf um 2.

Gegenmittel: Gegen die Krankheit ist ein Kraut gewachsen. Eine uthurische Pflanze namens Pentora kann das Fieber besiegen und gibt verlorene Eigenschaftspunkte zurück.

Optional: Findet das Heilkraut!

Die sechsjährige Phedre (das Kind der Langwaats) erkrankt eines Tages am Panther-Fieber und nur die Helden können helfen. Ein bestellter Medicus oder ein heilkundiger Held kann die Krankheit zwar diagnostizieren (*Heilkunde Krankheiten* +4). Er kann sogar den LeP-Verlust reduzieren, der aus dem Fieber herrührt (mit TaP* aus einer *Heilkunde Krankheiten* +4). Doch wenn das Kind wirklich vollständig genesen soll, müssen sich die Helden auf die Suche nach dem Pentora-Kraut machen.

✳️ Arrangieren sie die Krankheit als Countdown-Motiv einer kleinen Dschungel-Expedition. Phedre hat am dritten Tag ihrer Krankheit noch 15 LeP und erleidet täglich 1W3+1 SP. Der Medicus kann den Schaden um maximal 1W3-1 LeP reduzieren und kostet Geld, dass die Langwaats nicht haben.

✳️ Pro Tag im Dschungel kann jeder Held zweimal auf das Meta-Talent *Kräuter Suchen* proben. Der Talentwert berechnet sich aus der Formel (TaW *Sinnenschärfe* + TaW *Wildnisleben* + TaW *Pflanzenkunde*)/3 und die Probe wird auf MU/IN/FF abgelegt, siehe **Zoo-Botanica 223**. Um die gesuchte Grundmenge des Krautes zu finden, muss den Helden eine Probe +14 gelingen. Wenn sie die Suchdauer verdoppeln, dürfen sie ihren *Kräuter Suchen*-Talentwert verdoppeln, aber nur eine Probe pro Tag ablegen.

✳️ Detaillierte Regeln und Anregungen zur Ausgestaltung einer Dschungel-Reise finden Sie im **Anhang VI** auf **Seite 121** dieses Abenteuers.

✳️ Die Helden machen die unangenehme Bekanntschaft mit Blutkolibris. Normalerweise sind die Tiere Einzelgänger, aber in der Brutsaison sind Schwärme von 2W20 Weibchen unterwegs, um Blut für ihre Nachkommen zu besorgen.

💡 Einer der Helden steckt sich beim Mädchen an, das Fieber erwischt ihn überraschend im Dschungel. Seine Kameraden müssen ihn durchbringen, die Suche nach dem Pentora-Kraut ist damit noch dringlicher geworden.

Blutkolibri

Schnabelstich:

INI 13+1W6 AT 10 PA 0 TP 1W3 DK H

LeP 1 AuP 50 MR 3 RS 0 WS – GS –

Besondere Kampfregele: Folgeschaden (Blutverlust, 1 SP pro KR für 1W6 KR), Gezielter Angriff (SP statt TP), winziger Gegner (AT +5, keine PA erlaubt)

Konfliktverhalten: Der Kolibri landet schnell, sticht zu, um Blut zu saugen, und ist in der Regel auch schon wieder verschwunden.



Das Gerede der Massen

Natürlich machen besonders in einer so gebeutelten Siedlung wie Nova Methumisa Gerüchte schnell die Runde. Wenn die Helden ihre Ohren offen halten (*Gassenwissen-Probe*), können sie sich davon ein eigenes Bild machen.

☼ Das Haus ya Strozza habe mit der Expedition Verluste gemacht. Deswegen kommt aus der Heimat nur das eine Versorgungsschiff (falsch, aber die Verluste sind in der Tat hoch).

☼ Vor ein paar Monaten hätten ein paar Seesoldaten den Aufstand gegen die Herrscherin und einige Offiziere geprobt. Es kam zu einer blutigen Auseinandersetzung, bei der ein Mitglied der Aves-Loge starb. Die Meuterer wurden gehängt (alles wahr).

☼ Draußen im Sumpf soll es ein altes Heiligtum geben. Dort haben die Eingeborenen all ihr Gold vor den vampirischen *Nachtherrschern* (**AfG 81**) versteckt. Doch bisher ist noch jeder Abenteurer auf der Suche nach dem Schatz im Schlamm ertrunken (teilweise wahr, es gibt dort einen alten Opferschrein, aber keinen Schatz und dafür Irrlichter).

☼ Zwei Hesindegeweihte seien bei dem Versuch gestorben, einige Ureinwohner zu missionieren. Kein Wunder, denn die Owangi verehren den Namenlosen (tatsächlich setzten die

verärgerten Eingeborenen die Missionare nackt im Dschungel aus, wo sie Opfer einer Raubliane wurden. Die Owangi verehren Pra-Jobo, den Gott der Morgensonne).

☼ Indira wollte den Sarma-Strom erkunden, hat aber die Übersicht über die unzähligen Flussarme verloren. Nun erforscht sie Uthuria auf eigene Faust (wahr).

☼ Nova Methumisa sei von allen 12.000 Göttern Uthurias verlassen (wer weiß?).

Die Stimmung in der Kolonie I

Nova Methumisa ähnelt bereits einem Fass Brandöl, bevor die *Prinz Sirlan* hier vor Anker geht. Alle paar Monate droht ein Aufstand gegen die Herrscher und Offiziere, da sich die Bedingungen in der Kolonie nur sehr langsam verbessern. Die Moskitos aus dem Sumpf, das Panther-Fieber, die ständigen Überfälle der Wilden Stämme und die Ignoranz der Führungskräfte zermürben die Moral der Siedler. Nichtsdestotrotz bewegt sich das Verhalten der Menschen in einem rationalen, nachvollziehbaren Rahmen.

Der Fluch aus Unfrieden

»Friede ernährt – Unfriede verzehrt.«
—Inscription auf einem Steinofen in Gemharsbrück

Bereits in **Kapitel II** hat sich eine dunkle Bedrohung an Bord der *Prinz Sirlan* geschlichen. Zusammen mit den neuen Siedlern und Vorräten aus Aventurien hat der Schädelgeier Nekhatheth die Kolonie Nova Methumisa erreicht. Der Dämon labt sich am dortigen Dauerzwist und kann sein körperloses Sein dadurch vervielfachen. Je nach Umsicht der Helden verteilt sich der Dämon mittlerweile auf mindestens zwei oder sogar bis zu acht Teilstücke. In diesem Abschnitt kratzt der Schädelgeier am dünnen Firnis der Zivilisation: Seine so genannten Essenzsplitter sitzen in den Köpfen nichtsahnender Kolonisten und Mannschaftsmitglieder. Von dort aus kann er die schlechten Eigenschaften der Menschen verstärken oder sie mit Halluzinationen zu den schlimmsten Taten treiben. Dabei lässt er sich Zeit, denn auch er hat nur begrenzte Kräfte, aber dabei erfreut er sich an dem entstehenden Chaos.

Was als Nächstes geschieht

Zählen Sie die gesammelten ☼ **Essenzsplitter** aus früheren Konflikten zusammen. Manche der folgenden Szenen benötigen eine Mindestzahl von Essenzsplittern. Vorher finden sie nicht statt. Andere Szenen kommen nur in Frage, wenn die Helden nicht schon zu viele Essenzsplitter angehäuft haben. Ansonsten scheiden diese Ereignisse aus. Kommen

mehrere Szenen in Frage? Dann beginnen Sie mit demjenigen Handlungsstrang, welcher die wenigsten Essenzsplitter voraussetzt und beschleunigen Sie die Gangart: Die Ereignisse finden dann teilweise gleichzeitig statt, und die Helden haben wenig Zeit zum reagieren.

Essenzsplitter, die sich aus den aktuellen Umtrieben ergeben, fließen in die Rechnung mit ein. Auch dadurch können Szenen ausscheiden oder freigeschaltet werden.

Szene	Essenzsplitter
Suchen nach Chazya	3 oder weniger
Mord an der Zyklopin	mindestens 2
Kuriose Phobien	4 oder weniger
Streit um Nichts	mindestens 3
Die Schlange in der Wiege	mindestens 4
Amok	mindestens 5
Liebeslügen	mindestens 5
Duell der Magier	mindestens 6

Verdachtsmomente

Aus Sicht der Kolonisten entladen sich einfach nur die Spannungen der letzten Monate. Das fragile Gleichgewicht der Kräfte kippt zugunsten der Quertreiber und Streithähne. Zunächst glaubt niemand an einen Zusammenhang zwi-



schen den Ereignissen. Doch bei vielen Gelegenheiten blitzt als gemeinsames Kennzeichen ein übernatürlicher Einfluss durch – und es liegt an den Helden, dies zu erkennen.

Womit genau sich in diesem oder jenem Fall der Einfluss des Dämons entlarvt, ist bei der jeweiligen Szene unter dem Stichwort *Verdachtsmomente* vermerkt. Im Abschnitt **Wege zur Wahrheit (S. 54)** wird auf die profanen, göttlichen und magischen Möglichkeiten der Helden eingegangen, die verräterischen Spuren des Dämons (*Fluch, Halluzination, Essenzsplitter*) zu entdecken.

Wichtig: Sobald die Helden verstanden haben, dass *irgend etwas* die Kolonisten beeinflusst und die Ereignisse steuert, können Sie als Spielleiter fließend zum nächsten Abschnitt **Ahnungsloses Chaos** hinüberwechseln. Dass ein Dämon das Drama dirigiert, müssen die Helden dafür noch nicht im Detail verstanden haben! Szenen, die nicht benötigt wurden, können dann im weiteren Abenteuerverlauf eingestreut werden.

Das Abenteuer ohne Strichliste

Die Summe der Essenzsplitter steuert die Chronologie der Ereignisse und bestimmt, wie herausfordernd das Abenteuerfinale für die Helden wird. Dadurch wird der Handlungsablauf offener und die Aktionen der Spieler bekommen mehr Gewicht. Um den Überblick über die gesammelten Essenzsplitter zu behalten, genügt eine Strichliste.

Will ein Spielleiter nicht über die Essenzsplitter Buch führen, weil er zum Beispiel einen narrativen Spielstil bevorzugt, so ist auch das möglich. In diesem Fall kann er für das Finale einfach eine Summe von Essenzsplittern festlegen, die ihm als angemessen im Vergleich zur Kampfkraft der Helden erscheint. In diesem Abschnitt können die Szenen einfach von oben nach unten durchgespielt werden. Und zwar solange, bis die Helden erkennen, dass irgendetwas die Ereignisse provoziert.

Suchen nach Chazya

Voraussetzung: Höchstens 3 Essenzsplitter

Verdachtsmomente: keine

Die Magierarchäologin Nandora Trabbacantes bittet die Helden um Unterstützung für ihre Suche nach einer Ruinenstadt der Echsen. Den Gerüchten nach soll sie *Chazya* heißen und flussaufwärts liegen. Die Helden könnten der Gelehrten zusagen, an der Expedition teilzunehmen, wenn es soweit ist. Oder sie werben bei der Gouverneurin zusätzliche Mittel an. Doch letzten Endes reichen die Ressourcen der Kolonie derzeit kaum aus, um das Überleben der Siedler zu sichern, geschweige denn eine Expedition auszustat-

ten. Nandora hofft, dass sich die Situation durch die neuen Versorgungsgüter bald verbessert – sie kann zu diesem Zeitpunkt nicht wissen, dass sich die Situation sogar noch verschlechtert.

Die kommenden Ereignisse in diesem Abenteuer-Kapitel vereiteln die Expedition, bevor das Vorhaben überhaupt zu Ende gedacht werden konnte. Doch schon das Wissen um die Existenz der Echsenstadt Chazya hilft den Helden später bei der Suche nach einer Bannformel gegen den Dämon (vergleiche **Kapitel IV**).

Mord an der Zyklopin

Voraussetzung: 2 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Fluch* (Rachsucht)

Die *Prinz Sirlan* soll am **Strand (13)** auf die Seite gelegt werden. Bohrwürmer und Seepocken haben dem Holzrumpf derart zugesetzt, dass er gesäubert werden muss. Anschließend sollen die Nähte zwischen den hölzernen Schiffsplanken mit Baumwolle und Pech neu abgedichtet werden, Seeleute nennen das „Kalfatern“. Dafür wird der Schiffskoloss zunächst längs zum Ufer bugsiert und dann mit Seilzügen in Schräglage gekippt. Ein Spektakel, dem die ganze Kolonie beiwohnt.

Dann der Mord: Auch die beiden Seesöldner Myronos und Iokaste stehen am Strand und ziehen an den Tauen, mit denen das Schiff auf die Seite gelegt wird. Als sich das Gewicht des Rumpfes verlagert – und er schließlich kippt – schubst Myronos die nichtsahnende Söldneranführerin unter das Schiff. Sie wird zerquetscht, ist sofort tot.

Die Helden ermitteln

Als die Helden eintreffen, herrscht große Aufregung und Trauer. Niemand kann sich erklären, was vorgefallen ist. Nur der junge Seejunker Adaon ya Tortona war Zeuge des Vorfalles. Alle anderen Matrosen und Offiziere hatten zum entscheidenden Zeitpunkt nur Augen für das Schiff. Doch Adaon kann nicht glauben, was er gesehen hat und schweigt. Er kennt den scheuen Myronos nur als Opfer von derben Späßen und Schikane, nicht aber als kaltblütigen Mörder. Menschenkenner (*Menschenkenntnis*-Probe +2) können dem Seejunker ansehen, dass etwas nicht stimmt. Er offenbart sich aber nur befreundeten Helden, oder solchen, denen eine *Heilkunde Seele*-Probe gelingt. Sollte der Seejunker Adaon bereits bei der Überfahrt zu Tode gekommen sein, hat die Erste Offizierin Celissa Rahjamande de Tervilio alles gesehen.

Myronos streitet die Tat nicht ab. Er habe sich für die ständige Tortur an der Zyklopin rächen wollen. Sie habe es nicht anders verdient.

Eskalation: Nach diesem Geständnis ist Myronos seines Lebens nicht mehr sicher.

Viele Seesöldner wollen den „Schwestermörder“ buchstäblich teeren und federn. Der Teer zum Kalfatern kocht ja bereits (☞ +2 **Essenzsplitter**).



Abschwächen: Verhindern die Helden die Selbstjustiz, können sie Myronos der Obrigkeit übergeben. Diese wird den geständigen Mörder nach Recht und Gesetz zum Tod am Galgen verurteilen. Myronos wird am nächsten Morgen im Hafenort erhängt. Doch Todesstrafen sind nichts anderes als staatlich legitimierte Morde, der Vergeltungsgedanke ist verschleierte Rachsucht. Daher ☞ +1 **Essenzsplitter**.

Entschärfen: Die einzige Möglichkeit, dem Dämon kein weiteres Futter für seine Lust am Unfrieden zu geben, wäre eine traviagefällige Resozialisierung des Täters – in Anbetracht der aventurischen Rechtsgepflogenheiten bleibt dies jedoch eine Utopie.

Das Kalfatern geht weiter

Die Arbeiten an der *Prinz Sirlan* werden in den kommenden Wochen fortgesetzt. Ein Teil der Matrosen ist immer damit beschäftigt, die Pechtöpfe zu befeuern. Die schwarze Rauchfahne ist noch meilenweit zu sehen. *Orientierungs*-Proben sind im Umkreis der Siedlung um bis zu 4 Punkte erleichtert, sofern man den Himmel sehen kann.

Commodor Amero ya Vespatri überwacht die Arbeiten an der Karacke persönlich – und bleibt auf Distanz zu den bevorstehenden, katastrophalen Gewaltausbrüchen.

Kuriose Phobien

Voraussetzungen: 4 oder weniger Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Fluch* (diverse Ängste)

Die Gerüchteküche in Nova Methumisa brodeln. Offenbar leiden neuerdings einige Kolonisten an sehr extremen Ängsten. Die Vorfälle sind so bizarr, dass sie schnell zum Stadtgespräch werden:

☞ Einige Patrizier amüsiert die Geschichte von einem Fischer in Sancta Efferdana, der vor einigen Tagen eine derartige Angst vor Wasser entwickelte, dass er sich nicht mehr auf den Fluss traut (wahr). Angeblich droht er sogar zu verdursten, weil er gar keine Flüssigkeiten mehr anrührt (falsch).

☞ Andersherum erzählen sich arme Siedler die Geschichten von einem schreckhaften Schöngest, der nach dem Anblick einer klitzekleinen Spinne schreiend durch die Straßen rannte (wahr).

☞ Ein Erntehelfer erschien tagelang nicht zur Arbeit (wahr). Vermutlich ist er in den Dschungel gegangen oder wurde von den Wilden getötet (falsch, er leidet unter Platzangst und versteckt sich unter seinem Bett).

☞ Ein Seesoldat auf Patrouille entdeckte jüngst auf einer Hängebrücke zwischen zwei Findlingen seine Höhenangst. Er klammerte sich wimmernd an das Führungsseil und wollte sich weder vor noch zurück bewegen (wahr). Bestimmt will er sich nur vor dem Dienst drücken (falsch).

☞ Nur hinter vorgehaltener Hand erzählen sich die Menschen von einer Frau, die vor Angst halb wahnsinnig wurde, weil ihr Gemahl eine Kerze anzündete (wahr). Jetzt kümmerst sich ein Geweihter um sie (wahr).

Das Gerede bekommen die Helden nur beiläufig mit. Den Geschichten auf den Grund zu gehen, ist nicht schwer (*Gassenswissen*-Probe +2). Zudem streiten die Betroffenen alles ab und wollen einfach nur in Ruhe gelassen werden (*Überreden*-Probe +5). Hinzugezogene Geweihte und Heiler, welche sich der Betroffenen annehmen, schweigen sich aus. Sie wollen ihre Patienten vor weiterem Spott bewahren.

Verantwortlich für die extremen Ängste ist der Schädelgeier. Der Dämon beeinflusst immer mehr Horasier mit dem Fluch *Ängste Mehren* (siehe **Wege zur Wahrheit**), und steigert damit vorhandene Phobien bis ins Unermessliche. Teilweise hext er den Kolonisten auch neue Ängste an, wie zum Beispiel *Angst vor Insekten* oder *Höhenangst*. Beides ist nicht gerade vorteilhaft in einer Umgebung, die von Mückenschwärmen und wackeligen Holzbrücken nur so wimmelt.

Streit um Nichts

Voraussetzungen: 3 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Fluch* (diverse Schlechte Eigenschaften)

Immer nichtiger und zahlreicher werden die Anlässe, derentwegen sich die Menschen in der Kolonie lautstark streiten. Auf dem **Campo Horas** (1) zanken sich zwei eitle Herren aus dem Patriziat, nur weil sie die gleichen Schnabelschuhe tragen. Beide behaupten, der jeweils Andere hätte seine Mode doch nur von ihm kopiert. Derweil geht man sich in **Sancta Efferdana** (4) wegen ein paar Hellern an die Gurgel und zwei Frauen prügeln sich auf offener Straße um den Mann ihres Herzens. Eine geizige Signorina soll einen Bettler verprügelt haben. Noch extremer sind die Fälle, in denen sich sonst gesittete Mitmenschen plötzlich vor Geilheit die Kleider vom Leib reißen und Orgien ausrichten.

Kurzum: Die Affekte gehen mit den Menschen durch. Auch hier wirkt der Fluch *Ängste Mehren* (siehe oben), auch hier wurden vorhandene Schlechte Eigenschaften gesteigert. Nur fallen darunter eben auch extremere Nachteile wie *Brünstigkeit*, *Goldgier*, *Eitelkeit* oder *Vorurteile*. Weil der Fluch tagelang wirkt, gibt es immer mehr Verfluchte und das Leben in der Kolonie gerät zunehmend und unvermeidlich außer Kontrolle.

Der Kollaps der öffentlichen Ordnung

☞ Mit der Zeit gibt es immer mehr Fälle von extremer Eifersucht, hemmungsloser Gewalt sowie zur Schau gestellten Eitelkeiten. Die Helden werden Zeugen von einigen besonders delikaten Beispielen. Anfangs werden sie vermutlich noch bei jedem Streit dazwischen gehen.

☞ Mit der Zeit werden die Fälle aber zu zahlreich, als dass man sich jeder Auseinandersetzung annehmen könnte. Die Seesoldaten, aber auch Geweihte, Magier und wichtige Funktionsträger sind rund um die Uhr nur noch damit beschäftigt, die überhitzten Gemüter zur Raison zu bringen (☞ +1 **Essenzsplitter**).



☼ Mehr als je zuvor liegt es an den Helden, das große Ganze im Blick zu behalten und eine tiefere Ursache in diesen Geschehnissen zu vermuten. Denn der Rest der Kolonie ist nur noch mit sich selbst beschäftigt.

Verfluchte Helden

Auch die Helden können Opfer des Fluches werden. Weil der körperlose Dämon unerkant und zersplittert in jedem Kolonisten, Seesoldaten oder Siedler lauern kann, gibt es dazu Gelegenheit genug. Wählen Sie eine besonders perfide oder unpassende Angst – zum Beispiel *Autoritätsgläubig* für den Streuner, *Dunkelangst* für den Dieb oder *Arkanophobie* für den Spielermagier. Je extremer die Verhaltensänderung, desto größer ist der Spielspaß für alle Beteiligten. Von destruktiven Nachteilen wie *Jähzorn*, *Brünstigkeit* oder *Grausamkeit* ist abzuraten. Der Charakter wird dadurch schnell unspielbar. Allerdings kennen Sie die Spielgruppe am besten und wissen, was Sie Ihren Spielern zumuten können und was sie eher frustriert.

Zu Bedenken gilt hier auch, dass die Spieler und auch die Helden Bescheid wissen, dass etwas faul ist, wenn sich einer von ihnen plötzlich ungewöhnlich verhält und eindeutig beeinflusst wird. Allgemein sollte dieses Mittel wohl dosiert und an Ihre Spielrunde angepasst werden.

Auch der Dämon verfügt nur über begrenzte Ressourcen. Er muss mit seiner Astralkraft haushalten. Vermutlich wird er also im Laufe dieses Kapitels nur einen oder maximal zwei Helden verhexen. Mehr zum Fluch, seinen Regeln und wie man ihm begegnet unter **Wege zur Wahrheit**.

Die Schlange in der Wiege

Voraussetzungen: 4 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Halluzination*

In einer ärmlichen Hütte im südlichen Teil der Siedlung kommt es zu einer bitteren Familientragödie. Ein Vater erschlägt im Wahn den Sohn im Kindsbett (☼ **+1 Essenzsplitter**). Der Handwerker *Muraco Butterhauer* (*1009, Zopf, schwielige Hände, 🗡️) halluzinierte und hielt seinen Säugling für eine Giftschlange. Erst als das Trugbild verschwand, erkannte er die Tragweite seines Tuns. In seiner Trauer reißt er sich die Haare in Büscheln heraus, rennt auf die Straße und bekniert die Götter und Passanten: Sie sollen ihn für seine Tat erschlagen, hier und jetzt. „Tötet mich!“, schreit er und rutscht auf Knien durch den Staub.

Eskalation: Die Nachbarn sind über die Maße geschockt und ratlos. Diejenigen aber, die in der Hütte nachschauen, was eigentlich vorgefallen ist, und das tote Baby sehen, greifen mit

Zornestränen in den Augen nach einem Spaten oder Holzscheit. Sie zögern noch, aber sie wollen dem Vater seinen Todeswunsch erfüllen und ihn von seinen Seelenqualen erlösen (☼ **+1 Essenzsplitter**). Auch seine Frau *Remira* (*1010 BF, hager, arbeitet hart), die Mutter des toten Kindes und zwei weiterer würde dies tun, sollte sie erfahren, was passiert ist.

Entschärfen: Muraco Butterhauer kann aber auch mit *Heilkunde Seele* geholfen werden. Die Akuthilfe dauert wenige Stunden und ist um 6 Punkte erschwert. Um die Ereignisse zu verarbeiten, sind aber immer wieder Gespräche und geistiger Beistand vonnöten.

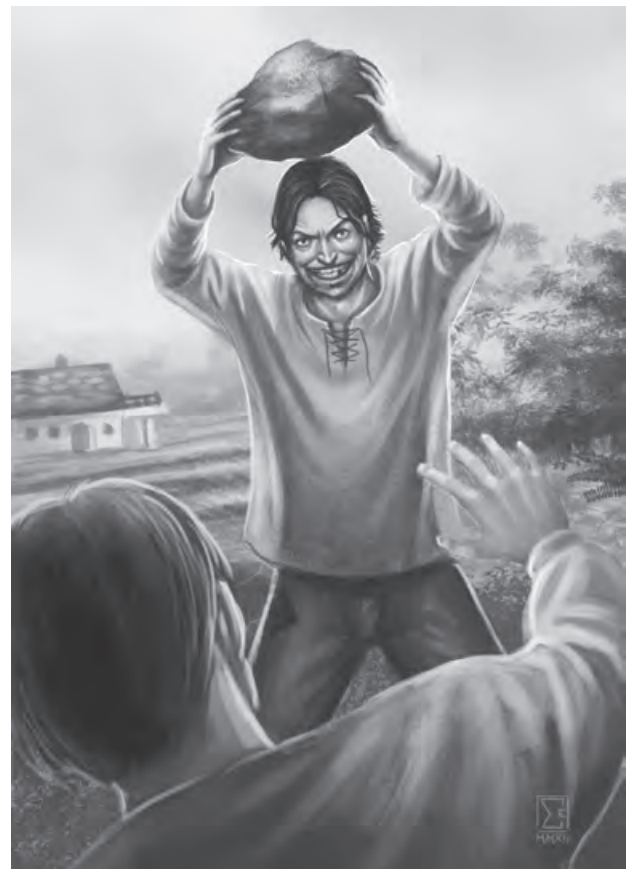
Außerdem müsste jemand die Situation schonend seiner Frau beibringen.

Amok

Voraussetzungen: 5 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Fluch* (Blutdurst), *Essenzsplitter*

Bei manchen Menschen fällt der Fluch auf besonders fruchtbaren Boden: Der mittellose Wanderarbeiter *Solpho Angerwacht* (*995 BF, strähniges schwarzes Haar, Dreitagebart, Mundgeruch) war schon immer ungehalten, unfreundlich, unglücklich. Und nun zwingt ihm der Schädelgeier auch noch einen extremen Blutdurst auf – Solphos Selbstbeherrschung ist dahin.



Solphos erster Mord



Nicht länger mehr will sich der ewige Verlierer herumschubsen lassen, sondern seinem Zorn auf alle Menschen freien Lauf lassen. Wenn er schon in dieser moskitoverseuchten Kolonie vor Armut und Hunger zugrunde geht, dann wenigstens in einem Fanal aus Blut. Er geht vor die Tür seiner ärmlichen Hütte in **Sancta Efferdana (4)** und mordet ohne Reue.

☼ Sein erstes Opfer ist ein unbewaffneter Siedler. Solpho nimmt sich einen Stein und drischt damit auf den Mann ein bis er tot ist (☠ **+1 Essenzsplitter**). Die blutige Tatwaffe lässt er zurück und nimmt sich eine Holzfälleraxt. Die umstehenden Kolonisten suchen das Weite und holen Hilfe.

☼ Derweil stolziert Solpho mit einem irren Grinsen in Richtung **Neu-Kethenis (11)**. Nachdem er die Hängebrücke überquert hat, hackt er mit der Axt die Halteseile durch. Damit ist der einzige gangbare Weg auf den Findling zerstört.

☼ Sofern die Helden nicht fliegen oder teleportieren können, müssen sie den Findling erklettern, wenn sie Solpho aufhalten wollen. Die Probe ist um +12 erschwert, denn die rötlich schimmernde Felswand bietet wenig Griffmöglichkeiten. Geeignete Hilfsmittel wären ein Seil mit Wurfhaken oder Kletterhaken. Beides ließe sich auch auf die Schnelle bei Ramiro Picco (zu überhöhten Preisen) kaufen und die Hilfsmittel erleichtern die Probe ungemein.

☼ In der Zwischenzeit macht Solpho Jagd auf die Kolonisten von Neu-Kethenis. Eine Schreinerin (KO 13) liegt bewusstlos in der Pfütze ihres eigenen Blutes. Nach mehreren Axthieben ist sie auf einem Stand von -2 LeP und auf der Schwelle des Todes. Als die Helden sie finden, hat sie noch 48 Kampfrunden, bevor der Seelenrabe sie über das Nirgendmeer in die Hallen Borons bringt.

☼ Der Rest der Kolonisten flieht in die Häuser und verbarrikadiert sich. Solpho haut sich mit seiner Axt durch die Holztür und wird anschließend alle fünf Bewohner, darunter drei Kinder, abschlachten (☠ **+1 Essenzsplitter**). Wenn sich die Helden nicht zu ungeschickt beim Klettern anstellen, sollte es ihnen gelingen, Solpho davon abzuhalten.

Solpho Angerwacht

MU 12 KL 11 IN 12 CH 11

FF 12 GE 12 KO 14 KK 12

SO 2 LeP 30 AuP 29

MR 3 RS 0 WS 9 GS 8

Holzfälleraxt:

INI 8+W6 AT 12 PA 8 TP 2W6 DK N

Fäuste:

INI 10+W6 AT 10 PA 9 TP(A) 1W6 DK H

Vorteile / Nachteile: Eisern / Blutdurst 15*, Jähzorn 7, Neid 6, Übler Geruch

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Nova Methumisa), Wuchtschlag

*) dämonischer Fluch

☼ Sobald Solpho erkennt, dass er im direkten Nahkampf unterlegen ist, springt er vom Rand des Findlings in den Freitod.

☼ Solpho ist *Linkshänder*. Während der ersten 5 Kampfrunden ist die Parade der Helden um 1 erschwert.

Liebeslügen

Voraussetzungen: 5 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Halluzination*

Nichts hasst der Dämon mehr als Familien, Eheleute, Freundschaften und Liebespaare. Er treibt einen Keil in ihre heile Welt.

☼ Die Helden erleben, wie eine horasische Edeldame mit Unauer Porzellan nach ihrem Gatten wirft. Sie schimpft vor allen Leuten: „Du nichtsnutziger alter, geiler Bock!“ Dann schmeißt sie ihm das Teeservice aus ihrer Mitgift an den Kopf. Ihr Ehemann habe mit „dieser rothaarigen Schlampe von den Plantagen“ (gemeint ist Lovisa) Unzucht getrieben und „bereut es nicht einmal“. Der Ehemann hat zwar eine Schwäche für die heißblütige Chababierin, doch was die Edeldame gesehen haben will, war nicht mehr als eine Illusion des Dämons.

☼ Der Siedler Borso Langwaat klopft an die Tür der Helden. Ob er bei ihnen schlafen dürfte, er könne nicht länger mit seiner Frau zusammenleben. Mehr will er nicht erzählen. Derweil heult sich Elgard Langwaat die Augen aus. Die Helden können von ihr erfahren, dass Borso glaubt, sie hätte sich im Bordell *Schwarze Schönheit* mit einem dunkelhäutigen Lustknaben vergnügt. Auch Borso wurde Opfer einer Halluzination.

☼ Gibt es in der Heldengruppe ein Liebespaar? Dann wird der Dämon auch hier versuchen, das Vertrauen in den Partner zu erschüttern. Vielleicht sieht ein Held seine Liebste an der Straßenecke mit einem jungen Seesoldaten knutschen, oder glaubt einen Brief in Händen zu halten, der von einem Nebenbuhler stammt.

Duell der Magier

Voraussetzung: 5 oder mehr Essenzsplitter

Verdachtsmomente: *Fluch* (Streitsucht)

Mitten im Hafenviertel **Sancta Efferdana (4)** duellieren sich zwei Bethaner Kampfmagier und ziehen alle arkanen Register. Alles fing an mit einem harmlosen Disput über die Neutralität der Halle des Vollendeten Kampfes im Thronfolgekrieg.

Die Maestra *Kusminela della Cornamusa* (*983 BF, ergraute Schläfen, Zauberstab mit Kugel) war der Ansicht, man hätte von Anfang an der hesindegeweihten Königin Aldare I. die Treue schwören müssen. Dann hätte man auch nicht in die Graue Gilde wechseln müssen. Der junge Magier *Horadan Scriptatore* (*1006 BF, modische Tunika, athletisch) ist dagegen froh, dass seine Heimatakademie sich von der Weißen Gilde losgesagt hat. Nun sei man kein „Zwergenknecht“



Magierduell in Sancta Efferdana

mehr (eine Anspielung auf Saldor Foslarin, den zwergischen Convocatus primus der Weißen Gilde). Ein patziges Wort gab das andere. Von Moralrelativismus sowie Pervalistin war die Rede. Und dann sprachen die Zauberstäbe.

Kusminelas erster IGNISPHAERO-Feuerball zerplatzte am gegnerischen GARDIANUM-Schutzschild, setzte aber die umliegenden Gebäude in Flammen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Über dem Findling scheinen die Niederhöhlen eingebrochen zu sein. Flammen überall und ein Krater dort, wo ein junger Kampfmagier steht. Er scheint unversehrt, während um ihn herum alles brennt.

Mit seiner Basstimme brüllt er gegen das Fauchen des Feuers an: „IGNIFAXIUS FLAMMENKEGEL!“ Dann schießt aus seinen Fingern der rechten Hand ein grelloranger Feuersturm in Richtung einer zweiten, älteren Zauberin am anderen Ende der Straße. Die magische Glut umlodert für einen kurzen Moment ihren Körper. Doch bis auf ein paar Schmauchspuren bleibt auch sie unversehrt und murmelt schon den nächsten Zauberspruch. Doch der Feuerkegel hat auch den Holzsteg entzündet, der hinunter zum Hafen führt.

Die Bevölkerung ist in Panik oder mit den Löscharbeiten beschäftigt.

Gelingt es den Helden, das Duell zu stoppen, bevor die beiden Kampfmagier sich gegenseitig umbringen oder das ganze Viertel in Flammen setzen? Aus jedem toten Magier ergibt sich +1 **Essenzsplitter**.

Kusminela della Cornamusa

MU 13	KL 14	IN 13	CH 12	
FF 13	GE 12	KO 13	KK 11	
SO 9	LeP 29/23*	AuP 29		AsP 45/8*
MR 6	RS 0/5*	WS 7		GS 8

Magierstab mit Kristallkugel:

INI 8+W6	AT 13	PA 11	TP 1W6+1	DK N
-----------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Magierpapier:

INI 11+W6	AT 11	PA 8	TP 1W6+2	DK N
------------------	--------------	-------------	-----------------	-------------

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), besonderer Besitz (verzierter Magierstab) / Arroganz 6, Artefaktgebunden, Autoritätsgläubig 6, Festgefügtes Denken 3, Neugier 7, Prinzipientreue (Schutz des Guten) 10, Streitlust 15**, Verpflichtungen (gegenüber Akademie und Horasreich)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Große Meditation, Kulturkunde (Horasreich), Merkmalskenntnis (Schaden), Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 11, Stabzauber Kraftfokus, diverse Kugelzauber, Verbotene Pforten

Zauber: ARMATRUTZ 14, ATTRIBUTO 6, BALSAM 10, BLITZ DICH FIND 9, CORPOFESSO 7, CORPOFRIGO 5, DESINTEGRATUS 10, EISENROST 4, FULMINICTUS 8, GARDIANUM 9, HORRIPHOBUS 5, IGNIFAXIUS 10, IGNISPHAERO 9, MOTORICUS 4, ODEM 8, PARALYSIS 6, PENTAGRAMMA 7, PLUMBUMBARUM 5, PSYCHOSTABILIS 5, SCHADENSZAUBER BANNEN 8, UNITATIO 8

Talente: Selbstbeherrschung (Störungen ignorieren) 7 (9), Kriegskunst 5, Magiekunde (Zaubergesten) 10, Alchimie 14

Besonderheiten: Kusminela wirkt aktuell einen CORPOFESSO (4 Aktionen verbleiben) und nutzt ihre zukünftigen freien Aktionen, um sich von 11 auf 7 Schritt zu nähern. Im Anschluss trinkt sie einen Zaubertrank mit 13 AsP.

*) aktueller Stand. Es wirkt ein ARMATRUTZ.

**) dämonischer Fluch



Horadan Scriptorum

MU 13 KL 13 IN 12 CH 13
 FF 12 GE 12 KO 14 KK 12
 SO 9 LeP 30 AuP 29 AsP 42/4*
 MR 6 RS 0 WS 7 GS 8

Magierpapier:

INI 11+W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N

Magierstab:

INI 10+W6 AT 10 PA 9 TP 1W6+1 DK NS

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), besonderer Besitz (verzierter Magierstab) / Arroganz 8, Feste Gewohnheit (brüllt jede Zauberformel), Neugier 9, Prinzipientreue (Schutz des Guten) 10, Schulden, Streitslust 15**, Verpflichtungen (gegenüber Akademie und Horasreich)

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Finte, Große Meditation, Kulturkunde (Horasreich), Merkmalskenntnis (Schaden), Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 6, Verbotene Pforten

Zauber: ARMATRUTZ 7, ATTRIBUTO 9, BALSAM 6, BLITZ DICH FIND 10, CORPOFESSO 6, CORPOFRIGO 6, DESINTEGRATUS 7, EISENROST 6, FULMINICTUS 9, GARDIANUM 14, HORRIPHOBUS 10, IGNIFAXIUS 12, IGNISPHAERO 4, MOTORICUS 5, ODEM 6, PARALYSIS 6, PENTAGRAMMA 4, PLUMBUMBARUM 6, PSYCHOSTABILIS 7, SCHADENSAUBER BANNEN 9, UNITATIO 8

Talente: Körperbeherrschung (Balance) 9 (11), Selbstbeherrschung 6

Besonderheiten: Horadan zieht sein Magierpapier, und erreicht nach 2 Kampfunden Kusminela. Bei Bedarf spricht er einen BLITZ DICH FIND (4 AsP) auf Störenfriede. Weiterhin wirkt ein GARDIANUM (Schild gegen Zauber) mit verbliebenen 3 Punkten Schildstärke.

*) aktueller Stand.

**) dämonischer Fluch

Wege zur Wahrheit

Um diesen Abschnitt des Abenteuers erfolgreich abzuschließen und in den nächsten hinüberzuwechseln, müssen die Helden herausfinden, dass viele der oben geschilderten Ereignisse etwas gemeinsam haben: Eine Beeinflussung der Opfer, die viele Formen annehmen kann.

Die entsprechenden Verdachtsmomente sind hier zusammengefasst. Es ist jeweils vermerkt, wie die jeweilige Beeinflussung wirkt und wie sie sich erkennen lässt. Weiterhin, wie man sie durchschaut, also versteht. Und zuletzt, wie man die Beeinflussung gegebenenfalls unschädlich macht, folglich bannnt.

Fluch

Wirkung: Nekhatheth vermag das Schlechteste in den Menschen zu wecken. Mit dem Fluch Ängste Mehren (WdZ 118) verstärkt er bestehende Phobien oder einen schlechten Charakter. Außerdem kann er den Kolonisten gänzlich neue Schwächen verpassen. Der Fluch wirkt nicht, wenn

dem Opfer eine Gegenprobe auf MU +15 gelingt. Besitzt der Verfluchte die ausgewählte Angst (wie Höhenangst oder Totenangst) oder Schlechte Eigenschaft (wie Arroganz, Goldgier, Neugier, Vorurteile) bereits, erhöht sich der Wert um 10 Punkte. Litt er bisher noch nicht daran, hext ihm der Dämon die Schlechte Eigenschaft auf einem Wert von 15 an. Die Wirkungsdauer beträgt 12 Tage, danach baut sich die Schlechte Eigenschaft mit einem Punkt pro Tag wieder ab.

Erkennen: Ein ODEM ARCANUM +4 zeigt das Vorhandensein von magischer Kraft. Eine Probe auf Magiegespür wäre ebenfalls um +4 Punkte erschwert. Verdächtig ist jedoch schon die schiere Menge von Menschen, die plötzlich und ohne echten Anlass ihre Contenance verlieren. Schließen die Helden daraus auf eine groß angelegte Manipulation der Opfer, können Sie als Spielleiter in den nächsten Abschnitt wechseln.

Verstehen: Mit 7 ZfP* bei seinem ODEM +4 kann der Zauberkundige eine dämonische Verunreinigung ausmachen. Als Fluch identifiziert wird die Magie beispielsweise mit einem ANALYS ARCANSTRUKTUR, der Liturgie BLICK DER WEBERIN oder auch mittels des Talents Magiekunde, falls sich der Zaubernde mit Fluchmagie auskennt. Die Probe auf den Hellsichtzauber oder das Talent ist um 12 Punkte erschwert.

Bannen: Um den Fluch vor Ablauf seiner Wirkungsdauer aufzuheben, spricht ein Antimagier den Zauber EINFLUSS BANNEN +14 (7 AsP). Einige Liturgien können den Fluch ebenso bannen oder seine Auswirkungen mildern. In Frage kommen ARGELIONS BANNENDE HAND, der HARMONIESEGEN, PRAIOS' MAGIEBANN, SEGEN DER HEILIGEN VELVENYA, VERTREIBUNG DES DUNKELSINNS und natürlich das ARCANUM INTERDICTUM. Seelenheiler können mit einer Heilkunde Seele-Probe +12 die Auswirkungen des Fluches reduzieren. Dafür müssen sich Heiler und Patient für zwei Stunden konstruktiv zusammensetzen (vgl. WdS 36).

Halluzination

Wirkung: Der Dämon erzeugt beim Opfer eine bösartige Wahnvorstellung, die alle fünf Sinne betrifft und dem Opfer völlig real erscheint (vgl. LCD 102). Die Wirkung hält meist nur wenige Minuten an (1 SR), der Dämon geizt hier gewöhnlich mit seiner Astralkraft. Die Realitätsdichte der Halluzination beträgt 28 minus 2 x MR des Opfers.

Erkennen: Sofern die Halluzination noch besteht, ist die Magie leicht mit einem ODEM oder Magiegespür festzustellen. Ist die Wirkung jedoch verflogen, wird es schwieriger (vgl. LCD 198). Dass ein Opfer kurzzeitig unter Wahnvorstellungen litt, können sich die Helden jedoch auch aus dem Kontext erschließen. Vermuten die Helden hinter dem Wahnsinn einen äußeren Einfluss, beginnt für sie der nächste Abschnitt.

Verstehen: Kenner (zum Beispiel Geoden) wissen um die genaue Wirkung und den Namen des wirkenden Spruches. Die dämonische Umformung des Zaubers offenbart sich jedoch erst durch Analysemagie oder göttliche Einsicht (siehe



oben). Der Dämon (bzw. einer seiner Wirtskörper) muss das Opfer berühren, um eine Halluzination hervorzurufen. Mit etwas Detektivarbeit können findige Helden daher den „Überträger“ des Zaubers ausfindig machen. Oft handelt es sich um Passanten, die das Opfer kurz zuvor und aus Versehen streiften, und nicht wissen, dass sie einen Teil von einem Dämon in sich tragen (siehe unten).

☀ **Bannen:** BEHERRSCHUNG BRECHEN mit 16 ZfP* hebt den Zauber auf. Ebenso wirkt der teure REVERSALIS NOITANIZULLAH (mindestens 16 AsP). Die Wirkungs-dauer des Zaubers ist jedoch normalerweise kurz genug, um das Ende der Wahnvorstellungen einfach abzuwarten.

Essenzsplitter

☀ **Wirkung:** Der Dämon verpflanzt Splitter seines Seins in die Köpfe der Kolonisten. Diese so genannten ☿ Essenzsplitter sind körperlos und unsichtbar. Die Betroffenen bemerken nicht einmal, dass sie besessen sind. Von einigen nervösen Ticks einmal abgesehen, hat es nämlich keine weiteren Auswirkungen, Wirt für einen Essenzsplitter zu sein (dies ändert sich erst in **Kapitel V**).

☀ **Erkennen:** Ein gewöhnlicher ODEM offenbart nur, dass der Essenzsplitterträger magisch ist, nicht aber warum. Erst ab 7 ZfP* lässt sich ein rötlich-magischer Schimmer im Schädel des Betroffenen ausmachen. Eine Probe auf *Magiegespür* ist um +7 Punkte erschwert und bringt nur die Erkenntnis, dass die Person magisch ist. Entdecken die Helden bei mehreren Kolonisten diese Form von Besessenheit, können Sie in den nächsten Abschnitt wechseln. Mit profanen Mitteln lässt sich nur vermuten, dass eine Person besessen ist: Sie kaut nervös an den Fingernägeln oder wippt unruhig mit den Füßen hin und her. Doch das sind alles keine Anzeichen, die zuallererst auf eine dämonische Beeinflussung hinweisen.

☀ **Verstehen:** Ab 12 ZfP* bei einem ODEM lassen sich feine Astralströme ausmachen, die den Kopf des Opfers verlassen. Ihnen zu folgen ist schwierig. Erforderlich ist ein ODEM +5

in der Variante *Umgebung* (zusätzlich +7). Alternativ kann ein OCULUS ASTRALIS hinzugezogen werden. Die magische Spur führt schließlich zu den anderen Essenzsplittern und ihren Wirten.

☀ **Bannen:** Stirbt das Opfer, sucht sich der Essenzsplitter einfach einen neuen Wirtskörper. Wirklich vernichten lässt er sich nur durch einen magischen oder göttlichen Exorzismus (siehe **Anhang II**). Dieser jedoch tilgt keineswegs den gesamten Dämon von Deres Angesicht, sondern entschwört nur diesen einen ausgewählten Essenzsplitter (☿ **-1 Essenzsplitter**). Betritt ein Besessener *geweihten Boden*, weicht der Essenzsplitter auf einen anderen Wirt aus – auf Dauer würde ihn der gesegnete Grund vernichten. Jedoch gibt es in Nova Methumisa keinen Tempel, allenfalls einfach geweihte Graberde. In Ermangelung eines Traviapriesters sind nicht einmal die Türschwellen der Kolonie geweiht.

Immer noch ratlos?

Keine Sorge: Vermutlich werden Ihre Spieler schon sehr früh auf die Idee kommen, dass hinter dem ganzen Zank und Zeter mehr als nur die schlechte Stimmung in der Kolonie steckt und sich dann auf die Suche nach den tieferen, magischen Ursachen für die Morde und den Unfrieden machen. In diesem Moment können Sie planmäßig in den nächsten Abschnitt wechseln. Was aber, wenn die Helden einfach nicht kapieren, dass es sich eben nicht um zufällige Einzelereignisse handelt, sondern die Kolonisten massiv beeinflusst werden?

Die Antwort ist einfach: Erfinden Sie weitere Szenen – Sie kennen ja mittlerweile das Repertoire des Dämons. Besonders die Szenen **Streit um Nichts** und **Kuriose Phobien** lassen sich beliebig ausbauen. Und regt sich dann immer noch kein Verdacht, kann eine Meisterperson den entsprechenden Impuls für Nachforschungen geben.

Ahnungsloses Chaos

Inzwischen haben die Helden erkannt: Ein zerstörerischer Einfluss wirkt auf die Kolonie. Aber was kann dagegen unternommen werden? Auch andere Gruppierungen sehen Handlungsbedarf. Nur weiß eigentlich keiner so genau, was oder wer für die vielen Verhaltensauffälligkeiten verantwortlich ist. Die Ahnungslosigkeit führt zu noch mehr Chaos auf den Straßen und Gewalt. Die Lage spitzt sich zu.

Das freie Spiel der Kräfte

Die Handlungen der Helden entscheiden maßgeblich darüber, welche Gruppierung im freien Spiel der Kräfte Oberwasser bekommt. Die Spielercharaktere können sich einer Fraktion anschließen – ihr helfen oder sie bekämpfen und sie sogar zerschlagen. Bevorzugen Sie als Spielleiter einen

eher linearen Spielstil, so genügt es, dafür nur die Ereignisse der untenstehenden Gruppierungstexte in Szene zu setzen. Dort ist auch vermerkt, was passiert, wenn sich die Helden einer Fraktion verweigern.

Darüber hinaus sei empfohlen, das Spiel mit den rivalisierenden Gruppierungen möglichst weit zu treiben und offen zu gestalten. Nichts außer der Moral spricht dagegen, dass die Helden Mordanschläge planen, ausgewachsene Bürgerkriege anzetteln und Intrigen spinnen. Erlaubt ist dann natürlich auch, Koalitionen zwischen den verschiedenen Parteien auszuhandeln – wie die Fraktionen zueinander stehen, ist jeweils am Ende der Gruppierungstexte angegeben.

Zwei beispielhafte Handlungsverläufe skizzieren wir am Ende dieses Kapitels (**Eine Krise, zwei Wege**).





Der Weg zum Wissen der Wilden

Wichtig ist bei alledem: Letztendlich müssen die Helden das sinkende Schiff Nova Methumisa verlassen. Denn während die meisten Gruppierungen nicht einmal von Nekhatheths Anwesenheit ahnen, kennen nur die Eingeborenen einen gangbaren Weg, den zersplitterten Dämon restlos auszutreiben.

Glücklicherweise führen viele Wege in den nächsten Abschnitt, zum **Wissen der Wilden**. Welche Wege das genau sind, ist bei den jeweiligen Gruppierungen beschrieben. Einen Überblick gibt die untenstehende Tabelle.

Gruppierung	Führt zum Wissen der Wilden?	Besonderheit
Das Schwarzoger-Problem	Nein	Abenteuerpunkte
Ramiros Gaunerei	Durch missglückte Teilhabe	Abenteuerpunkte
Suchen nach dem Sündenbock	Durch ein eskaliertes Zerwürfnis	Abenteuerpunkte
Lang lebe Amira Honak!	Nein	Optional
Die Strafexpedition	Durch erfolgreiche Teilhabe	Abenteuerpunkte
Rat vom Prinzen	Durch erfolgreiche Teilhabe	–
Indiras Heimkehr	Durch erfolgreiche Teilhabe	–
Die Separatisten	Durch erfolgreiche Teilhabe	–
Die Bürgerwehr	Durch ein eskaliertes Zerwürfnis	–
Herrschaft ist auf Sand gebaut	Durch Teilnahme oder Zerwürfnis	12+ Essenzsplitter

Die Stimmung in der Kolonie II

Die Zivilisation ist ein dünner Firnis über der menschlichen Natur. Und nun blättert er sichtbar ab. Meinungsverschiedenheiten gibt es wegen Nichtigkeiten. Kommt es zu Handgreiflichkeiten, fließt schnell Blut. Und liegt der Gegner am Boden, wird auch noch nachgetreten. Verwirrte Menschen stolpern über die Straßen und verwechseln langjährige Freunde mit Ungeheuern oder hören Beleidigungen, wo nach Hilfe gerufen wird. Die Stimmung ist vergiftet. Familien verbarrikadieren sich in ihren Hütten. Und die Menschen werden blind für die Realität und taub für gute Worte.

Die Forscherfraktion ist zerstritten – teilweise wegen Nichtigkeiten. Die Patrioten werden noch patriotischer und jeder hat einen anderen Vorschlag, wie Ruhe und Ordnung wiederhergestellt werden können.

Die Helden als Fraktion

Mit ihrem Wissensvorsprung (siehe **Wege zur Wahrheit**) können die Helden ebenfalls Anhänger um sich scharen und auf dem Markt der Meinungen mitmischen. Das ändert aber nichts daran, dass die anderen Gruppierungen weiterhin ihr eigenes Süppchen kochen. Doch vielleicht können die Helden manche Gruppierung langfristig von ihren Theorien und Methoden überzeugen und auf ihre Seite ziehen. Womöglich haben die Helden auch schon Ideen, wie sie dem Unheil begegnen können. Zwar sind diese Maßnahmen allesamt mit höchster Wahrscheinlichkeit zum Scheitern verurteilt, jedoch kommt es auf den Versuch und geeignete Verbündete an.

✳ **Massen-Exorzismus:** Mit dem Fund des ersten Essenzsplitters (siehe **Wege zur Wahrheit**) könnte die Idee aufkommen, dass es genügen würde, systematisch alle Essenzsplitterträger ausfindig zu machen und von ihrer dämonischen Besessenheit zu befreien. Abhängig davon, wie viele Essenzsplitter mittlerweile existieren, ist dies jedoch eine Mammutaufgabe. Sie dürfte einen Exorzisten im Alleingang völlig überfordern (siehe **Anhang II**).

✳ **Allianz der Mächtigen:** Die Magierdichte in Nova Methumisa ist über alle Maßen hoch. Überzeugungskraft vorausgesetzt, würden sich Magistra Nandora Trabbacantes sowie Kusminela della Cornamusa und Horadan Sciptatore (sofern beide noch leben) bereit erklären, bei der Austreibung der dämonischen Teilstücke zu helfen. Diese drei sind die einzig verbliebenen Magier in der Kolonie, welche den PENTAGRAMMA beherrschen. Jedoch sind auch die Fertigkeiten wie Astralvorräte der Meisterpersonen begrenzt. Derweil könnten abergläubische Gesellen (siehe **Suchen nach dem Sündenbock**) die Entschwörungspentagramme missdeuten und einen Magierpogrom organisieren. Ebenso wird die Streitsucht der beiden verfluchten Bethaner Kampfmagier schnell zu einem Problem.

✳ **Der heilige Bund:** Das Gros der anwesenden Götterdiener hat sich den Halbgöttern Aves oder Nandus verschrieben. Diese Priester besitzen ohnehin nur wenig Karma. Und was sie an göttlichem Beistand erbringen können, nutzten sie bereits, um Streitereien auf der Straße zu schlichten und plötzliche Ängste zu kurieren. Mancher Geweihter verfolgt auch eine eigene Agenda, und ist nicht an den Vorschlägen der Helden interessiert (siehe **Die Separatisten**). Ohnehin hätte ein Kampf mit karmalen Mitteln ohne das **Wissen der Wilden** nur wenig Aussicht auf Erfolg (siehe **Anhang II**).



☼ **Quarantäne:** Es ist schon schwierig, überhaupt einen einzigen Essenzsplitter auszutreiben. Sie alle zu entschwören, ist dagegen auch mit einem ganzen Magierzirkel fast unmöglich. Da erscheint es naheliegend, wenigstens die Ausbreitung des Dämons zu verhindern. Die Helden könnten eine Quarantäne einrichten. Allerdings wird es nicht einfach, alle Besessenen zu erwischen. Niemand lässt sich freiwillig wegsperren. Überdies können die Essenzsplitter jederzeit den Wirt wechseln und der Sperrzone spielend leicht entkommen.

☼ **Geweihte Erde:** Eine echte Gefahr für den Schädelgeier wäre zweifach *geweihter Boden* (**WdG 257**). Würde man alle Menschen unter ein Tempeldach treiben, könnten die Essenzsplitter nicht mehr auf andere Wirte ausweichen und würden auf geweihtem Grund langsam vergehen. Seesoldaten, Geweihte und die Einwohner müssten an einem Strang ziehen. Doch dafür fehlt ein gemeinsamer politischer Wille. Zumal man erst einmal einen Tempel bauen und weihen müsste.

☼ **Exil:** Je mehr Anhänger die Helden um sich scharen, desto mehr Neider und Feinde bekommen sie. Die Gouverneurin duldet keine Nebenbuhler um die Macht. Und je enger die Spielercharaktere mit der Führung zusammenarbeiten, desto schneller wird sich das Volk von ihnen abwenden. Es könnte also gut passieren, dass die Helden irgendwann aus Nova Methumisa vertrieben werden. Im Dschungel stoßen sie dann unverhofft auf das **Wissen der Wilden**.

Das Schwarzoger-Problem

Beteiligte Personen: Gouverneurin Daria ya Dergamon sendet Seesoldaten und Glücksritter aus. Den Soldaten-Trupp kommandiert Celissa Rahjamande de Tervilio. Die Ex-Söldnerin Simiona schließt sich den Abenteurern an.

Deutung der Ereignisse: Der Despotin Daria ya Dergamon ist nicht entgangen, dass die jüngsten Ereignisse durch einen magischen Einfluss befeuert werden. Sie vermutet, dass ein mächtiger Schwarzoger-Schamane die Bürger kontrolliert.

Lösungskonzept: Ein Schwarzoger-Lager in der Nähe ausräuchern. Sie lässt Steckbriefe aufhängen und instruiert ihre Soldaten.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Größenwahn)

Eines Morgens hängen überall in der Kolonie Steckbriefe, darauf die Kohlezeichnung einer hässlichen Ogerfratze. Der kurze Text darunter verspricht 10 Dukaten pro abgeschlagenem Ogerkopf und 50 Dukaten (auf Wunsch in Naturalien) für einen lebendigen, gefangenen Schwarzoger – abzugeben bei der Gouverneurin Daria ya Dergamon.

Schnell macht ein Gerücht die Runde: Eine Gruppe Schwarzoger und ihr „Hexenwerk“ soll verantwortlich für die seltsamen Ereignisse der letzten Tage sein. Deswegen sollen sie gejagt werden. Auch ein Trupp Soldaten habe einen Marschbefehl bekommen. Verlässliche Informationen gibt es im **Gouverneurspalast (2)**.

☼ Die Verwandlungsmagierin empfängt die Helden im Gewächshaus und tritt gewohnt selbstbewusst auf: Das gemeine Volk gerate langsam in Panik. Sie habe dagegen die Ereignisse schon früh und gründlich untersucht – Hesinde zum Wohlgefallen. Dabei ist ihr aufgefallen, dass sich bei vielen Streithähnen eine magische Beeinflussung nachweisen lässt.

☼ Schnell kommt sie auf ihre Theorie zu sprechen: Anders als ihre dümmlichen Verwandten im Norden haben Schwarzoger eine Sprache. Die Verwandlungsmagierin vermutet daher seit geraumer Zeit, dass die uthurischen Menschenfresser auch eine eigene, alte Magietradition besitzen: „Der Nachweis wäre eine Sensation.“

☼ Daria vermutet, dass ein Schwarzoger-Schamane für das Chaos in der Kolonie verantwortlich ist. Nördlich von Nova Methumisa hätten einige Schwarzoger einen Lagerplatz. Sie verdingen sich als Söldner und waren für die vampirähnlichen Nachtherrscher tätig, bevor diese vertrieben wurden (siehe **AfG 81f.**). Dort müsste sich auch der Schamane aufhalten.

☼ Sie hat einen Soldatentrupp unter dem Kommando der Offizierin Celissa Rahjamande de Tervilio losgeschickt. Sie soll einen Oger lebendig gefangen nehmen, damit er magisch untersucht und befragt werden kann. „Das ist eine gute Gelegenheit, mehr über die Schwarzoger-Kultur in Erfahrung zu bringen“, sagt die Gouverneurin und ihre Augen blitzen gierig.

☼ Mit den Steckbriefen mobilisiert sie zusätzlich Abenteurer und bewaffnete Bürger, „damit die Bevölkerung beschäftigt ist und sich nicht in weiteren Streitigkeiten ergeht“.

Argwöhnische Helden

Eine *Menschenkenntnis*-Probe +5 bescheinigt Daria ya Dergamon zwar eine Obsession für das Oger-Thema, doch erst Hellsichtsmagie offenbart, dass sie verflucht wurde (siehe **Wege zur Wahrheit**). Die Zaubersprüche sind um zusätzliche +4 erschwert: Die Astralmacht der Magierin überlagert die magische Aura des Dämonenfluches.

Wird Daria damit konfrontiert, dass sie manipuliert wurde, reagiert sie geschockt und betet zu Hesinde. Sie schlussfolgert schließlich, dass das Schwarzoger-Problem dadurch nur noch drängender wird. In ihrer aktuellen Verfassung will und kann sie nicht einsehen, dass ihre Theorie nur die selbstsüchtige Ausgeburd ihrer größenwahnsinnigen Forschung ist. Einzig Antimagie oder Seelenheilkunde bringt sie von ihrem Irrweg ab.





Die Helden machen mit

Die Helden können ganz alleine auf Ogerjagd gehen, dem Soldatentrupp mit Celissa folgen oder sich einer beliebigen Gruppe Glücksritter anschließen. Auch die ehemalige Strafgefangene Simiona hat sich einen Steckbrief eingesteckt und will sich ein Startgeld für ihr neues Leben in Uthuria verdienen. Sie würde gerne mit den Helden reisen, schließlich kennt man sich schon von der Überfahrt.

Egal in welcher Konstellation die Helden reisen: Das Vorhaben wird kein Zuckerschlecken. Der Urwuchs des Dschungels macht die Reise strapaziös. Details zur Ausgestaltung einer Dschungelreise gibt es im **Kapitel IV**.

Das Lager der Schwarzogger

☼ **Suche:** Die Schwarzogger (zwei Weibchen und ein Männchen) haben ihr Lager etwa 14 Meilen nördlich von Nova Methumisa aufgeschlagen. Wer die Trampelpfade mittels *Fährten suchen* +3 entdeckt, findet eine kleine Lichtung, auf der ein Lagerfeuer brennt und tote Wildtiere sowie Knochenberge vom sprichwörtlichen Ogerhungers künden.

☼ **Möglicher Hinterhalt:** Schwarzogger sind nicht (sehr) dumm. Benehmen sich die Helden wie die letzten Trampeltiere (*Schleichen* –4 misslingt), finden sie das Lager leer vor. Denn dann haben die drei Oger bereits einen Hinterhalt

vorbereitet und brechen plötzlich brüllend aus dem Unterholz hervor. Die Schwarzogger haben dadurch eine Angriffsaktion frei, welche die Helden nur parieren dürfen, wenn ihnen eine Intuitionsprobe gelingt. Je 2 TaP* einer *Kriegskunst*- oder *Gefahreninstinkt*-Probe erleichtern diese Probe um je 1 Punkt, *Aufmerksamkeit* erleichtert die Probe um 4 Punkte, *Kampfgespür* nochmals um 2.

☼ **Fallen stellen:** Geschickter wäre es, wenn die Helden das Oger-Lager zunächst vorsichtig ausspähen (*Schleichen* +2) und ihrerseits einen Hinterhalt planen. Da es gilt, einen der Schwarzogger lebend zur Gouverneurin zu verfrachten, müssten sie außerdem eine Falle vorbereiten, zum Beispiel eine (ziemlich große) Fallgrube oder eine stabile Schnappfalle. Hier helfen die Talente *Fallenstellen* oder *Mechanik*, eventuelle TaP* erschweren die fällige *Sinnenschärfe*-Probe des Schwarzoggers. Magie kann hier ebenfalls zum Einsatz kommen, hilfreich ist beispielsweise ein PARALYSIS (in diesem Fall erschwert um +1).

☼ **Zweifel:** Ein Ogerschamane lässt sich nirgends entdecken, ebenso fehlen Hinweise darauf, dass die Schwarzogger von hier aus irgendein Ritual steuern, das mit dem Unfrieden in Nova Methumisa zu tun hat. Womöglich verleitet das die Helden dazu, die Mission abzubrechen, lesen Sie in diesem Fall den Abschnitt **Die Helden machen nicht mit**.



Ein Schwarzogger

Drei Schwarzogger

Eigenschaften:

MU 19	KL 10	IN 12	CH 7
FF 10	GE 11	KO 20	KK 25
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
------------	-------	------	----------	------

Faust:

INI 12+1W6	AT 12	PA 7	TP(A) 2W6+5	DK HN
------------	-------	------	-------------	-------

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Aberglaupe 8

Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Besonderheiten: Oger gelten als große Gegner

☼ Die Schwarzogger haben am Abend zuvor heftig vergorenen Beeren zugesagt und sind so träge wie unausgeschlafen. Würfeln Sie für jeden Oger 1W6 und ziehen Sie das Ergebnis gleichmäßig von AT/PA ab. Die Oger sind außerstande einen Hinterhalt zu planen.

☼ Der männliche Schwarzogger ist kampfgestählt: AT/PA +3/+2, LeP +7, MU +2, KO +1, KK +2, Hammerschlag.



Zurück zur Kolonie

Es dürfte ein Abenteuer für sich sein, einen mehr als zweieinhalb Schritt großen, gefangenen Schwarzzoger in die Kolonie zu verfrachten. Hier helfen nur schwere Eisenketten, Beherrschungsmagie oder kreative Heldenideen.

Nicht einfacher wird das Vorhaben dadurch, dass die frühere Söldnerin und spätere Straßenräuberin Simiona unter dämonischem Einfluss (*Fluch*) versucht, den Helden die abgeschlagenen Ogerköpfe abzuluchsen, um später die versprochene Belohnung alleine einstreichen zu können. Wenn sie mit den Helden reist, wird sie sich nachts mit den Trophäen davonschleichen. Wird sie erwischt, führt sie ein Rückzugsgefecht und ergibt sich nach der ersten schweren Verletzung. Stirbt sie durch Heldenhand, stärkt dies Nekhatheths Präsenz: +1 **Essenzsplitter**.

Simiona

MU 12 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 11
FF 12 **GE** 13 **KO** 14 **KK** 13
SO 2 **LeP** 32 **AuP** 32 **MR** 4/7
RS 3 **WS** 7 **GS** 7

Kusliker Säbel:

INI 10+W6 **AT** 16 **PA** 15 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfmesser:

INI 10+W6 **FK** 15 **TP** 1W6

Fäuste:

INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Kräfteschub (Gewandtheit), Schwer zu verzaubern / Gesucht I (Methumis), Goldgier 15*, Schlafstörungen, Schlechter Ruf 2

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Defensiver Kampfstil, Kulturkunde (Horasreich), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Brigantina), Standfest

Talente: *Schleichen* 7, *Sich Verstecken* 6, *Orientierung* 5, *Wildnisleben* 4, Kräfteschub (Gewandtheit) MU/IN/KO 5

*) dämonischer Fluch

Der Menschenfresser befreit sich

Ob nun die Soldaten, die Helden, andere Glücksritter oder die verräterische Simiona – egal welcher Trupp Darias Auftrag erfüllt: Die Gouverneurin hält Wort und zahlt die Belohnung aus. Den Schwarzzoger lässt sie in einem Käfig auf dem **Campo Horas** (1) sperren, die Ogerköpfe werden auf Piken bei den Plantagen gespießt.

Eigentlich müssten nun, wo die Schwarzzoger tot oder gefangen sind, die Zwistigkeiten aufhören. Doch das tun sie nicht. Das Schwarzzoger-Problem hatte nichts mit den Ereignissen zu tun. Doch Daria ya Dergamon stört das ab diesem Zeitpunkt nicht weiter. Sie will nur noch forschen, untersucht den Oger, misst ihn aus, fertigt Skizzen an und verwandelt ihn abwechselnd in ein Huhn und mal in einen Esel, um seine magischen Resistenzen auszuloten.

Doch irgendwann kommt es zur Katastrophe: Der Schwarzzoger kann sich in der Nacht befreien: Nekhatheth beeinflusst einen Wachsoldaten derart, dass er glaubt, er müsse seinen Hauptmann aus dem Käfig befreien (*Halluzination*). Wenig später wütet ein Menschenfresser durch die Kolonie und erschlägt unschuldige Einwohner. Der erhält je nach Anzahl an toten Zivilisten +1 **bis +3 Essenzsplitter**.

Die Helden machen nicht mit

Wenn sich die Helden von Daria ya Dergamon abwenden, oder erfolglos bleiben, dann werden eben entweder die Soldaten oder Simiona und andere Glücksritter das Lager ausräuchern und einen Schwarzzoger in Ketten nach Nova Methumisa bringen. Auch dann kommt es zum oben geschilderten Desaster (**Der Menschenfresser befreit sich**). Sehen die Helden das Unheil kommen, und entlassen beispielsweise den Oger heimlich in den Dschungel oder töten ihn, verhindern sie damit zwar die Katastrophe, machen sich aber die Gouverneurin zur Feindin.

Der Lohn der Mühen

Nehmen die Helden an der Schwarzzoger-Jagd teil, erhalten sie **80 Abenteuerpunkte** sowie eine **Spezielle Erfahrung** auf ein häufig eingesetztes Wildnistalent (zum Beispiel *Fallenstellen* oder *Fährtsuchen*). Davon unabhängig gibt es für die Rettung der Kolonie vor einem entlaufenen Oger **50 Abenteuerpunkte**.

Was denkt Daria ya Dergamon über ...

... **Ramiros Gaunerei:** „Ein Malefakt im Warenlager? Mir fehlt die Zeit, solchen Torheiten nachzugehen. Und nichts rechtfertigt einen Diebstahl an der horasischen Krone.“

... **Suchen nach dem Sündenbock:** „Aberglauben und Vorurteile bilden eine Dunkelheit in den Köpfen der Gemeinen. Hesinde möge sie erleuchten.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Ich wünsche, dass der Saboteur gefunden wird.“

... **Die Strafexpedition:** „Ich erinnere mich nicht daran, einen solchen Befehl erteilt zu haben. Ich will sofort den Hauptmann sprechen.“

... **Rat vom Prinzen:** „Was soll denn der Wilde schon wissen?“

... **Indiras Heimkehr:** „Das kommt einem Staatsstreich gleich. Verhaftet sie alle.“

... **Die Separatisten:** „Diese Revoluzzer schaden dem Gemeinwohl, ich will den Rädelsführer baumeln sehen.“

... **Die Bürgerwehr:** „Der Staat hat aus guten Gründen das Monopol auf Gewalt.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Mein Lebenswerk verwelkt.“



Ramiros Gaunerei

Beteiligte Personen: Der Halunke Ramiro Picco zieht die Helden ins Vertrauen.

Deutung der Ereignisse: Der windige Händler behauptet, dass die Ereignisse von einem verfluchten Kleinod aus dem Dschungel hervorgerufen werden. Ein Avesgeweihter hatte die Jadestatuette im Dschungel gefunden, ist dann aber am Panther-Fieber gestorben. Nun liegt der Fund in einer Kiste und soll nach Aventurien verschifft werden.

Lösungskonzept: Ramiro gibt vor, das Kleinod aus dem Lagerhaus stehlen und zerstören zu wollen. Er ersucht daher die Helden um Hilfe.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Goldgier)

Der Buckelkrämer Ramiro Picco wendet sich im Stillen mit seiner Theorie an die Helden: Angeblich gibt es im Warenlager ein verfluchtes Artefakt aus dem Dschungel, das an allem Unglück Schuld sei. Doch niemand würde ihm glauben, sagt Ramiro, vor Allem nicht die Obrigkeit. Deswegen will er es heimlich stehlen und vernichten. Er braucht die Helden als Komplizen.

Die verfluchte Kostbarkeit

☀ *Das gesuchte Kleinod* ist eine armgroße Pantherstatuette. Aus horasischer Sicht wurde sie zwar mit primitiven Mitteln, jedoch mit erkennbarer Kunstfertigkeit aus einem grün-glänzenden Jadestein geschliffen. Vermutlich handelt es sich um einen alten Kultgegenstand der Owangi.



Die Pantherstatuette

☀ *Ein Avesgeweihter* hatte damals die Pantherstatuette gefunden. Kurz darauf erkrankte er am Panther-Fieber. Mit seinem letzten Atemzug verfügte der Götterdiener, dass die Figurine nach Aventurien gebracht werden soll, „auf dass das Volk wunderbares Fernweh bekommt“. Daria erklärte daraufhin die Statuette zum horaskaiserlichen Besitz und seitdem wartet das Kleinod in einer mit Stroh ausgestafften Kiste auf den Transport nach Aventurien. Seitdem ginge es mit der Kolonie bergab, so Ramiro.

☀ *Die Kiste* trägt das eingestanzte Emblem der Caysenlich Adventurischen Compagnie (siehe **Horas 112**). Ramiro beschreibt das Zeichen als „unheimliche magische Glyphe“,

in Wahrheit handelt es sich nur um eine Ligatur aus den drei Initialen.

☀ *Das Lagerhaus* wird gut bewacht, schließlich stapeln sich hier die wertvollen uthurischen Kolonialwaren: In unregelmäßigen Abständen patrouillieren drei Seesoldaten aus dem Hafenfort um das Gebäude herum, jede Stunde sehen sie auch im Gebäude nach dem Rechten.

☀ *Ramiros Plan:* Der frühere Schmuggler hat einige Gefallen eingefordert und in Erfahrung gebracht, wann in der nächsten Nacht die Patrouillen anstehen. Wenn sie erst einmal drin seien, hätten sie dann eine Stunde Zeit, um die richtige Kiste aufzubrechen und mit der Statuette wieder abzuhausen, bevor die Wachen kommen.

Argwöhnische Helden

Gesetzestreue Helden dürften ein Problem mit diesem Plan haben – aber auch phexgefällige Charaktere sind nicht unbedingt leichtgläubig und wollen sicher zunächst die Fakten prüfen, bevor sie Kopf und Kragen riskieren. Nachforschungen ergeben jedoch: Die Jadefigurine gibt es wirklich. Avessandra Casella kann auch bestätigen, dass sie von einem Avesgeweihten gefunden wurde und jetzt eingelagert ist. Es wurde niemals richtig überprüft, ob die Statuette magisch ist.

Fragen die Helden bei Ramiro nach, was er sich eigentlich von der ganzen Aktion verspricht, wird er zerknirscht zugeben, dass er bei dem Einbruch auch ein paar Kolonialwaren mitgehen lassen will. „Das ändert aber nix und gar nichts an dem Fluch auf dem Jadepanther“, verteidigt er sich kleinlaut.

Die Helden machen mit

Die Sache soll schon in der kommenden Nacht steigen. Man trifft sich um Mitternacht am **Hafenkran (5)**. Ramiro bringt ein Brecheisen, eine abblendbare Öllaterne und Dietriche mit. Dann gibt er das Zeichen und die Gruppe muss zum **Lagerhaus (6)** *schleichen*. Wem eine Probe +2 misslingt, bekommt von Ramiro einen bösen Blick zugeworfen. Sonst passiert aber erst einmal nichts.

Während die Helden Schmiere stehen, kümmert sich Ramiro um das Vorhängeschloss. Doch er patzt beim *Schlösser knacken*, der Dietrich bricht ab und bleibt im Mechanismus stecken. Ramiro deutet einem Helden, das Vorhängeschloss mit dem Brecheisen aufzuhebeln (KK+3). Vorher wickelt er ein Tuch um das Schloss, damit sich der Krach in Grenzen hält.

Sollte ein entsprechend versierter Held in der Gruppe sein, kann er mit einer *Schlösser knacken*- oder *Mechanik*-Probe +10 versuchen, den abgebrochenen Dietrich aus dem Schloss zu holen, so dass ein weiterer Versuch möglich ist. Aber das kostet natürlich Zeit, in der Ramiro immer nervöser wird. Selbstverständlich lässt sich das Schloss auch aufzaubern (HARTES SCHMELZE für 7 AsP oder FORAMEN+3 für 6 AsP oder EISENROST für 4 AsP).



Die Nadel im Heuhaufen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Das Tor ist offen. Ihr schlüpft hindurch und steht im Lagerhaus – es riecht nach feuchtem Holz und Kaffeebohnen. Säcke und Kisten stapeln sich bis unter die Decke. Der schwierigste Teil, der Einbruch, liegt hinter euch. Aber wurdet ihr gesehen? Hat jemand gehört, wie das Vorhängeschloss gebrochen ist? Zumindest Ramiro wirkt nervös. Fahrig entzündet er Kienspäne und reicht sie euch. Er flüstert: „Je weniger Licht, desto besser ist das. Wir müssen uns ’uffteilen. Sonst finden wir den kleinen Panther nie.“ Dann verschwindet er mit der Öllampe in das Dunkel.

Tatsächlich gleicht das Vorhaben der sprichwörtlichen Suche nach der Nadel im Heuhaufen. Denn unglücklicherweise tragen viele Kisten das Zeichen der Compagnie. Die meisten sind allerdings viel zu groß für das Kleinod aus Jade.

☼ Eine Kiste in passender Größe steht auf einem Turm aus größeren Kisten. Mit dem glimmendem Kienspan im Mund kann ein Held hinaufklettern (Probe +1), nur um festzustellen, dass die Kiste getrocknete uthurische Pilze enthält. Misslingt beim Öffnen des Deckels eine FF-Probe, atmet der Held die Sporen ein und leidet nun an Schwindelanfällen (GE -4 für 1 SR). Den Kistenturm derart benebelt wieder herunterzuklettern, wird zur Zitterpartie.

☼ Auch die Dunkelheit zerrt an den Nerven. Der Lichtschein des Kienspans reicht nicht besonders weit. Es dauert ewig, jede Kiste daraufhin zu untersuchen, ob sie das Zeichen trägt. Und jeder Tritt auf eine lose herumliegende Erdnuss scheint in der nächtlichen Stille meilenweit zu hallen.

☼ Eine weitere Kiste enthält eine Ammennuss: Die Form ihrer holzigen Kappen erinnert an die weibliche Brust. Und tatsächlich nutzen einige Stämme die Milch der kopfgroßen Nuss, um schwächliche Säuglinge damit aufzupäppeln.

☼ Auf einmal ein Licht am anderen Ende des Ganges! Doch schnell stellt sich heraus, dass es nur der Kollege ist, der ebenfalls halbbblind durch die Kistenfluchten schleicht.

☼ Ebenfalls nicht der gesuchte Kisteninhalt: Die Schwanzwaffe eines echsischen Chaz’shirr (uthurische Achaz) und das Ei einer Perlschildkröte.

Verraten und verkauft

Helden mit *Zeitgefühl*, entsprechender Erfahrung oder einer hohen Intuition wissen, dass eine Stunde bald verflogen ist. Die nächste Wachpatrouille steht bald vor der Tür. Und immer noch gibt es keine Spur von der Pantherstatuette.

Aber wo ist Ramiro? Tatsächlich wusste er genau, wo die Kiste mit der wertvollen Jadestatuetten stand und ist längst mit ihr aus dem Lagerhaus geschlichen. Auch die Helden sollten alsbald das Weite suchen, andernfalls werden sie von drei Seesoldaten (Werte im **Anhang IV**) auf frischer Tat ertappt.

Hals über Kopf

Es sollte den Helden gelingen, ihren Kopf aus der Schlinge zu ziehen: Es ist dunkel, die Seesoldaten sind nur mäßig motiviert und schlecht zu Fuß. Zur Not hilft immer noch ein beherzter Sprung vom Rand des Findlings in das Hafenbecken.

Für den Fall der Fälle, dass die Helden erwischt werden, erhalten sie den Nachteil *Gesucht I (Nova Methumisa)* und werden verbannt. Im Dschungel stößt die Gruppe dann auf das **Wissen der Wilden**.

Rache an Ramiro

Überstehen die Helden Ramiros Verrat, wird es Zeit für die Rache. Nova Methumisa ist nicht sehr groß, mit *Gassenwissen*-Proben und den richtigen Freunden lässt sich der Sewamunder innerhalb eines Tages ausfindig machen. Organisieren sie eine wilde Verfolgungsjagd über schwingende Hängebrücken, durch das Hafenviertel und über die Plantagen. Ramiro wird sich schließlich ergeben und gestehen, dass alles gelogen war. Die Jadestatue sei gar nicht magisch oder verflucht, sondern nur viel wert. Er wollte die Kostbarkeit verkaufen und die Helden sollten an seiner statt die Zeche dafür zahlen.

Die Zukunft des Hasardeurs liegt jetzt in Heldenhand.

☼ Erschlagen sie ihn einfach, kassieren die Helden ☼ +1 **Essenzsplitter**.

☼ Ramiro bei der Kolonialregierung anzuschwärzen ist ein zweischneidiges Schwert. Er wird zwar verbannt, aber nicht zögern zu verraten, dass die Helden seine Komplizen waren. Am Ende könnte sich die Gruppe gemeinsam mit Ramiro im Dschungel exil wiederfinden (siehe oben).

☼ Der Ex-Schmuggler bietet an, den Helden die Beute zu überlassen, wenn diese dann die Sache auf sich beruhen lassen. Die Jadedigurine löst zwar nicht direkt die Probleme der Kolonie. Zufällig ist sie aber hilfreich beim Entschwürungsritual in **Kapitel V**. Wenn die Helden sie nicht annehmen, liegt sie weiter in Ramiros Versteck in Sancta Efferdana.

Die Helden machen nicht mit

Ramiro hält sich zukünftig von den Helden fern und verkauft ihnen auch keine Waren mehr. Seinen Plan, in das Lagerhaus einzubrechen, gibt er auf. Die Jadestatuetten liegt also noch an seinem Platz, falls sie in **Kapitel IV** noch einmal benötigt wird.

Das bedeutet jedoch nicht, dass Ramiro geheilt ist von seiner Goldgier. Er erhöht die Preise für seine Waren. Er bestiehlt die Toten. Er hängt einen großen Salzkristall an ein Lederbändchen und verkauft den „Bergkristall“ als Talisman. Und Dschungelpflanzen, die heftigen Durchfall erzeugen, bringt Ramiro als „reinigendes Heilkraut“ gegen die grassierende „Krankheit der Boshaftigkeit“ auf den Markt.





Der Lohn der Mühlen

Für den Einbruch in das Warenlager können Sie **30 Abenteuerepunkte** vergeben. Lehnen die Helden die Queste dankend ab, erhalten sie eine **Spezielle Erfahrung** auf *Menschenkenntnis*.

Was denkt Ramiro Picco über ...

... **Das Schwarzzoger-Problem:** „So ein Oger knüpelt dich mit Keulen tot, die sind schwerer als mein fetter Schwager. Da muss die Daria schon mehr springen lassen, damit ich eine Matschbirne riskiere.“

... **Suchen nach dem Sündenbock:** „Von denen halt' ich mich fern. Nachher knüpfen die mich wegen meiner rothaarigen Großmutter uff. Boron hab' sie selig.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Was hab' denn ich damit zu tun?“

... **Die Strafexpedition:** „Sollen sie doch machen. Vielleicht gibt's ja was zu plündern.“

... **Rat vom Prinzen:** „Diesem Geck in den Dschungel folgen? Ihr habt wohl nicht alles beieinander.“

... **Indiras Heimkehr:** „Als ob mit Indira alles gut werden würde.“

... **Die Separatisten:** „Und woanders wird's dann alles besser? Das habe ich damals in Sewamund auch noch gedacht.“

... **Die Bürgerwehr:** „Vor den Kerlen musste dich ducken.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Hat sie eben nicht anders verdient.“

Suchen nach dem Sündenbock

Beteiligte Personen: Ein paar abergläubische Matrosen, die der Seemann Edo um sich geschart hat.

Deutung der Ereignisse: Die Anhänger glauben, dass die Kolonie verflucht sei.

Lösungskonzept: Schließlich finden sie einen Sündenbock. Die rothaarige Siedlerin Lovisa soll eine Hexe sein. Man will sie am Hafenkran aufknüpfen.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Aberglauben)

Neuerdings begegnen den Helden Zeitgenossen, die glauben, dass die Kolonie wohl verflucht sei. Deswegen springen sie über fremde Schatten, weil sie glauben, damit die „bösen Geister“ auszutreiben. Andere denken, dass die Findlinge versteinerte Giganten seien und man sie niemals hätte besiedeln dürfen. Nur wer ein Amulett mit einer Pantherklaue trage, wird von Unheil verschont. Die Preise für okkulte

Glücksbringer explodieren. Irgendwann nehmen die vielen diffusen Aberglauben die Gestalt eines wütenden Lynchmobs an – Edo und ein paar abergläubische Seeleute halten eine unschuldige Siedlerin für eine Hexe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kräftige Seemänner schleifen die Südländerin Lovisa an ihren roten Haaren durch das Hafenviertel. Sie schreit, kratzt und zetert. Anführer der johlenden Menge ist der Zimmermannsgehilfe Edo von der *Prinz Sirlan*. Er skandiert mit lauter Stimme: „Die Hex' ist tot, die Hex' ist tot – Zu Ende ist nun unsere Not!“ Derweil halten weitere Matrosen und sogar ein sympathisierender Seesoldat Lovisas Ehemann Cadron in Schach. Das Ziel des Lynchmobs ist der Hafenkran.

Die Vorgeschichte

Wie es zu diesem Lynchmob kam ist schnell erklärt: Edos ohnehin ausgeprägter Aberglaube wurde durch einen Dämonenfluch verstärkt – schon seit Tagen deutet er in jeder Wolke ein böses Omen. Außerdem misstraut er Lovisa, weil sie ihm sein Werkzeug gestohlen hat (siehe **Aller Anfang ist ärmlich**). Und nun hält der mürrische Seebär sie für eine böse Hexe. Schließlich hat sie rote Haare, ihren eigenen Kopf, ein seltsames Brandmal und eine Katze. Die schlichte Wahrheit ist jedoch: Sie ist nur Edos Sündenbock.

Die Helden machen mit

Sofern die Helden den Lynchmob gewähren lassen, wird der Pöbel Lovisa zum **Hafenkran (5)** bringen und den Ausleger als Galgen missbrauchen. Weder Seesoldaten noch die Bürgerwehr schreiten ein. Ihnen fehlt die Courage und manche glauben sogar, dass Edo Recht haben könnte. Lovisas Tod beendet die Krise nicht, im Gegenteil (♣ +1 **Essenzsplitter**).

Die Helden machen nicht mit

Wer eingreifen möchte, kann drei Wege beschreiten und auch grandios scheitern.

☀ **Besänftigen:** Friedfertige Helden können an Hesin des Vernunft und die Gebote der Göttin Tsa appellieren. Sendungsbewusstsein wird vorausgesetzt (*Überzeugen* +5). Durchschlagenden Erfolg erzielen Geweihte mit einem GÖTTLICHEN ZEICHEN oder der Liturgie HEILIGER BEFEHL. Denn die Menschenmasse ist leicht zu beeindrucken und fürchtet eine göttliche Strafe. Die AURA DES REGENBOGENS kann eingesetzt werden, um die Gefangene ohne Blutvergießen zu befreien.

☀ **Beeinflussen:** Begabte Demagogen können den Lynchmob von Lovisa ablenken und seine Aufmerksamkeit auf ein anderes Thema lenken. Mit einer Probe auf *Überreden (Aufwiegeln)* +5 gelingt das Kunststück und der Mob sucht sich ein neues Ziel. Hier ist Vorsicht geboten: Unbedachte Irreführungen rä-



chen sich schnell. Erfinden die Helden beispielsweise eine okulte Geheimloge, in der Patrizier mit blutigen Ritualen die Götter erzürnen würden, dann ist Lovisa zwar aus der Schusslinie, dafür aber brennt auf einmal der Campo Horas ...

☀ **Bekämpfen:** Draufgänger gehen auf Nummer sicher und retten die junge Frau in Nöten mit Waffengewalt aus den Klauen des Pöbels. Viele Mitläufer fliehen angsterfüllt, nur einige hartgesottene Seeleute (Werte im **Anhang IV**) stellen sich einem Kampf (☠ +1 **Essenzsplitter**).

☀ **Scheitern:** Unterliegen die Helden in einem offenen Schlagabtausch dem Lynchmob, kann es passieren, dass sie sich im Dschungel wiederfinden. Bürgerwehr und Seesoldaten haben entschieden, dass die Helden einen Störfaktor darstellen und sie verbannt. Schnell werden die Ureinwohner auf die Helden aufmerksam und eröffnen ihnen das **Wissen der Wilden**.

Der Lohn der Mühen

Verhindern die Helden den Mord an einer Unschuldigen ist das **40 Abenteuerpunkte** wert. Lovisa und Cadron danken den Helden von Herzen, übersähen sie mit Küssen und schenken ihnen – ob sie nun wollen oder nicht – ihre Katze Goldchen. Diese ist tatsächlich recht anhänglich und kann in **Kapitel IV** noch einmal nützlich werden.



Goldchen

Scheunenkatze Goldchen

Größe: 2 Spann Länge **Gewicht:** 4 Stein

MU 8 **KL** 5 **IN** 7 **CH** 9

FF 4 **GE** 14 **KO** 7 **KK** 3

INI 13+1W6 **PA** 11 **LeP** 10 **RS** 1 **LO** 11

Krallen: **AT** 11 **TP** 1W-1 **DK** H

GS 10 **AuP** 45 **MR** 1 / 1 **GW** 3

Vor-/Nachteile: Zäh, Nachtsicht

Besondere Kampfregelein: Hinterhalt (12) / Anspringen (0) / Verbeißen, sehr kleiner Gegner (AT+2 / PA+4)

Was denkt der Mob über ...

... **Das Schwarzzoger-Problem:** „Gefährliche Menschenfresser jagen? Ohne mich.“

... **Ramiro's Gaunerei:** „Wir sollten das Warenlager einfach abfackeln. Los, mir nach!“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Sabotage? Nein. Das ist der Fluch.“

... **Die Strafexpedition:** „Endlich macht mal jemand Nägel mit Köpfen.“

... **Rat vom Prinzen:** „Dem würde ich nicht trauen. Wer weiß, vielleicht hat er den Bösen Blick.“

... **Indiras Heimkehr:** „Heißt es nicht, die Capitana hätte etwas mit einem Al'Anfaner angefangen?“

... **Die Separatisten:** „Hier sind wir wenigstens sicher vor wilden Tieren.“

... **Die Bürgerwehr:** „Irgendjemand muss ja für Ordnung sorgen.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Die Gouverneurin hat viel zu lange nichts getan.“

Optional: Lang lebe Amira Honak!

Beteiligte Personen: Der Agent der Hand Borons Remago Vaspari besticht den Geschützbediener Elavus Gondehals. Der Geschützmeister Landor Grifone von Westerfold findet den Tod.

Deutung der Ereignisse: Der gewiefte Al'Anfaner plant, über Elavus der angeschlagenen Kolonie den Todesstoß zu versetzen.

Lösungskonzept: Sabotageakte auf das Hafenfort, das Versorgungsschiff und das Lagerhaus.

Verdachtsmomente: keiner

Zusammen mit Indiras Schivonelle *Adler von Bosparan* erreichte bei der ersten Überfahrt auch ein verborgenes Mitglied der Hand Borons das uthurische Festland. Remago Vaspari (39, fettige Haare) gibt sich bis heute als loyaler Geschützmeister aus.

Doch bereits während der Überfahrt gelang es ihm, sich den jungen Geschützbediener *Elavus Gondehals* (*1018 BF, pausbackig, blonde Haare, kaut an den Fingernägeln, ☞) hörig zu machen. Remago verspricht ihm einen Sklaven-Harem und eine Villa in Porto Velvenya. Allerdings nur unter der Voraussetzung, dass es Elavus gelingt, der Kolonie den überfälligen Todesstoß versetzen.



Hilfe, meine Helden mögen Al'Anfa!

Dass Elavus ein Handlanger der Al'Anfaner ist, stellt sich erst ganz zum Schluss heraus: Mit dem Fund einer geschnitzten Hand Borons. Auch Remagos wahre Herkunft bleibt hinter dem Schleier verborgen. Somit spielt es keine Rolle, ob die Helden Sympathien für Al'Anfa hegen oder nicht. Der Fraktion **Lang lebe Amira Honak!** können sich die Helden nicht anschließen.

Sabotage im Hafenfort

Der Peitschenknall ist in der ganzen Bucht zu hören: Im **Hafenfort (11)** reißt die mächtige Sehne einer gespannten Arbala (einer Rotze) und trennt einem Geschützbediener glatt die Schulter ab. Er ist sofort tot. Weitere Informationen dringen nicht nach außen – die Seesoldaten schweigen sich beharrlich aus.

Sollte das nicht ausreichen, um die Helden auf den Plan zu rufen, werden entweder der Gernegroß Pandolfo Hortulani oder Commodor Amero ya Vespasi die Helden im stillen Kämmerlein damit beauftragen, der Sache nachzugehen. Sie glauben beide nicht an einen Unfall, haben im Hafenfort aber keine Befugnisse. Sie vermuten ganz zu Recht, dass der Hauptmann *Jacopo Bosvani* (siehe **Anhang III**) etwas vertuschen möchte.

Die Ermittlungen können ganz unterschiedlich verlaufen: Schlitzohren wenden sich ganz einfach an den Hauptmann und bieten ihre Dienste als Rechercheure an – sie hätten gehört, es gäbe Probleme, von denen niemand etwas wissen dürfte. Sodann weiht er sie widerwillig ein. Helden mit weniger Chuzpe können sich in der **Taverne Utulu (7)** auf die Lauer legen. Die Seesoldaten *Nevina Dolva* (34, unruhig, Veteranin der Seeschlacht von Phrygaios) und Jungspund *Kalchas á Ténos* (18, trinkfest und beiden Geschlechtern zugetan) können bestochen, verführt oder betrunken gemacht werden. Sie mögen ihren Hauptmann nicht und stehen Rede und Antwort.

☀ *Es war kein Unfall:* Die Sehne am Geschütz wurde manipuliert. Sie musste schlichtweg reißen, als die Geschützbediener die Arbala für eine Schießübung spannten.

☀ *Diebstahl:* Vermutlich war die Sabotage nur ein Ablenkungsmanöver. Nachdem sich der Trubel im Hafenfort gelegt hatte, bemerkte der Quartiermeister, dass vier Brandöl-Wurfkugeln aus dem Arsenal verschwunden waren. Hauptmann Jacopo Bosvani will vermeiden, dass die Gouverneurin von diesem Vorfall Wind bekommt und lässt nur unter der Hand danach suchen; die perfekte Gelegenheit für die Helden, sich ihm als Rechercheure anzubieten.

Eine Probe auf *Mechanik* +3 bestätigt Überlegungen, dass es keine Kleinigkeit ist, eine Rotze so zu sabotieren, dass es zu spät auffällt. Verdächtig sind demnach alle, die sich einigermaßen mit Belagerungswaffen auskennen. Das grenzt den

Kreis der Verdächtigen jedoch nur ungenügend ein: In Nova Methumisa gibt es jede Menge Spezialisten, Geschützbediener und Veteranen, die so etwas bewerkstelligen könnten.

Prinz Sirlan in Gefahr

Natürlich hat Vasparis Handlanger die Brandsätze gestohlen. Elavus gießt das Hylailer Feuer aus zwei der vier Wurfkugeln in einen Eimer. An dessen Boden hat er eine Stundenkerze befestigt – sobald die Kerze genügend heruntergebrannt ist, entzündet die Flamme das magische Brandöl. Er deponiert diese einfache, aber wirkungsvolle Konstruktion auf dem Unterdeck der *Prinz Sirlan*. Das Schiff liegt aktuell am **Strand (13)** und wird überholt (siehe **Mord an der Zyklopin**). Elavus zündet die Kerze an und verschwindet unbehelligt.

Den Göttern zum Glück stößt der Geschützmeister Landor Grifone von Westerfold zufällig und gerade noch rechtzeitig auf den Brandsatz. Doch er traut sich nicht, die Stundenkerze einfach auszupusten. Das hochentflammable Brandöl könnte sich dabei entzünden. In seiner kopflosen Not nimmt er stattdessen den ganzen Eimer und will ihn im Fluss entsorgen – doch als er das Hauptdeck erreicht, schwappt das Hylailer Feuer zur Flamme. Aus dem Eimer steigt eine Stichflamme auf, verbrennt dem Geschützmeister die Hand, der daraufhin beinahe den Eimer fallen lässt. Der ganze Brandsatz schwankt und verspritzt brennendes Öl auf den Geschützmeister. Gleich einer lebendigen Fackel taumelt Landor Grifone von Westerfold über das Hauptdeck zur Reling, er stürzt sich in den Fluss. Der Geschützmeister hat die Karacke vor den Flammen gerettet, aber mit seinem Leben bezahlt.

Als die Helden eintreffen, können sie wertvolle Spuren und Zeugenaussagen sichern:

☀ Von der Kerze ist nichts übrig geblieben, auch vom Eimer nur wenig Aussagekräftiges, Holzzeimer wie diesen gibt es in großer Zahl im Hafen. Zwei Seesoldatinnen und mehrere geschockte Matrosen haben die dramatischen Szenen aber mit eigenen Augen gesehen und können die Feuerfälle ausreichend beschreiben.

☀ Der Saboteur hat in der Eile seine Zunderdose am Tatort vergessen. Wäre das Feuer im Unterdeck ausgebrochen, hätte dies keine Rolle gespielt. Doch so kann die blecherne Zunderdose mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +2 gefunden werden. Sie trägt eine Widmung: „Für Cassia“ (Elavus' Großmutter, die Zunderdose ist ein Erbstück).

☀ Zum Zeitpunkt der Explosion befand sich niemand Verdächtigtes an Bord, sagen die Seemänner. In den Stunden vor dem Feuersturm ist einem Matrosen jedoch ein Mann mit blonden Haaren aufgefallen: „Der war aber schon lange weg, als der Grifone Feuer und Flamme war“. Der Mann trug die Uniform eines Seesoldaten oder Geschützbedieners und wurde darum nicht weiter behelligt. Doch der Matrose ist sich fast sicher, dass es kein Mitglied der Mannschaft war.



☼ Im Hafenfort will man den Helden zunächst gar nicht glauben: Einige Geschützbediener erkennen die Zunderdose. Einmal hätte ein gewisser Elavus Gondehals die Zunderdose bei einer Boltan-Partie gesetzt und fast verloren, sagen die Kameraden. Und blond ist Elavus auch. Er habe gerade keinen Dienst und wohnt in einer kleinen Bretterbude im Hafenviertel.

Asche zu Asche

Jetzt ist alles eine Frage der Zeit. Denn während die Helden ihm langsam auf die Schliche kommen, hat Elavus einen ähnlichen, zweiten Brandsatz im Warenlager versteckt. Die Kerze brennt bereits herunter. Warten die Helden erst umständlich auf Verstärkung, gerät das Lagerhaus in Flammen, noch bevor der Saboteur in seiner Hütte gestellt werden kann. Den beim Brand entstehenden Tumult will er nutzen, um unbemerkt in den Dschungel zu fliehen. Elavus will sich nach Porto Velvenya durchschlagen.

Stürmen die Helden dagegen ohne Umschweife seine Hütte in **Sancta Efferdana (4)**, werden sie von Elavus Gondehals bereits erwartet: Er will das Feuer im Lagerhaus abwarten, um sich dann abzusetzen. Bis dahin verschanzt er sich im Haus. Gegenüber der nicht verschlossenen Eingangstür hat er einen schweren Tisch umgeworfen und benutzt ihn als Deckung. Zwei gespannte Leichte Armbrüste mit aufgelegten Kriegsbolzen liegen griffbereit an seiner Seite. Sein Entermesser ist vergiftet (das Gift hat er von Remago). Mit seinen letzten Worten (☼ **+1 Essenzsplitter**) verhöhnt er die Helden: „*Zu spät ... Das Lager wird brennen. Lang lebe Amira Honak!*“ Doch die Helden können die Katastrophe vielleicht noch verhindern, siehe unten.

Sollten die Helden ihn lebend fangen, wird er schnell einknicken und ihnen vom Lagerhaus erzählen, um eine passende Gelegenheit zu bekommen, Selbstmord zu begehen. Vaspari wird er nicht verraten, dieser wird ebenfalls die erstbeste Gelegenheit ergreifen, seinen Handlager Boron anzuempfehlen, bevor er alles verraten kann (☼ **+1 Essenzsplitter**). Sollte dies dem Agenten nicht gelingen, wird Elavus zum Tode verurteilt und am nächsten Tag am Hafenkran gehängt (☼ **+1 Essenzsplitter**).

Elavus Gondehals

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 9 **IN** 12 **CH** 12
FF 14 **GE** 12 **KO** 12 **KK** 13
SO 4 **LeP** 33 **AuP** 29
MR 4 **RS** 2 **WS** 8 **GS** 6

Seelentier: Schnecke

Entermesser (vergiftet):*

INI 13+1W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

*) Borunga (Stufe 6, pflanzliches Gift): 1W6-2 SP/KR; Erbrechen, Krämpfe, Pulsrasen, Atemlähmung. Gelingt eine KO-Probe +6 wird der Schaden halbiert. Beginn: 1 KR. Dauer: 3W6 KR.

Zwei leichte Armbrüste (Kriegsbolzen):**

INI 13+1W6 **FK** 14 **TP** 1W6+6

**) Mit Widerhaken bewehrte Kriegsbolzen bleiben manchmal im Opfer stecken (5-6 auf W6 beim Schadenswurf). Dort verursachen sie pro KR, in der sich das Opfer heftig bewegt, 1W3 SP(A) und einen Punkt Erschöpfung. Bewegt sich das Opfer nur langsam, gilt der Schaden pro Spielrunde. Die Bolzen können entweder gewaltsam entfernt werden (KK-Probe, 1W6+2 SP) oder mit Heilkunde Wunden: 1W6-2. Sie sind nicht wiederverwendbar.

Vorteile/Nachteile: Eisern, Entfernungssinn, Zäher Hund / Goldgier 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Defensiver Kampfstil, Finte, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I, Schnellladen (Armbrust), Schnellziehen, Scharfschütze (Leichte Armbrust), Scharfschütze (Rotze)

Talente: Belagerungswaffen (Rotze) 14 (16), Fallen stellen 9

Ausrüstung: Waffen, Uniform, eine weitere Portion Borunga, geschnitzte Miniatur-Hand aus Mohagoni-Holz



☼ Eine Lagerarbeiterin entdeckt den Brandsatz und gibt Alarm. Vaspari hat auf seinen Handlager in dessen Hütte gewartet und ihn für sein Versagen getötet. Die Helden finden nur noch die Leiche vor.

☼ Im Raum befinden sich zusätzlich Trittfallen mit spitzen Nägeln unter den Bodenbrettern (**Katakomben und Kavernen 68**). Wer hineintritt, erleidet 1W6 TP am Fuß. Vorstürmende Kämpfer sehen sie nur, wenn ihnen eine *Sinnesschärfe (Sicht)* +10 gelingt. Helden mit Gefahreninstinkt steht eine verdeckte Probe zu.

Das Lagerhaus retten

Wenn das Warenlager bereits brennt: Bestimmen Sie die Brandgröße mit 4W6. Alle fünf Kampfrunden vergrößert sich der Wert um 1W6. Hylailer Feuer lässt sich nicht mit Wasser löschen, es müssen also andere Möglichkeiten her. Ein Eimer Sand reduziert die Brandgröße um 1W6, bei einer gelungen GE-Probe sogar um 2W6. Ein ZORN DES ERZES oder ZORN DES HUMUS oder der Angriff eines Erz- oder Humusdschinns verringern die Brandgröße um die angerichteten TP. Sollte die Brandgröße auf über 30 steigen, ist das Lagerhaus nicht mehr zu retten und nur brandfeste Waren überstehen das Inferno – es wäre ein Desaster für den horasischen Überseehandel.

Die Helden sind gewarnt: Mit Elavus letzten Worten in den Ohren rennen die Helden zum Warenlager und suchen hektisch nach dem Brandsatz. Das fahle Leuchten der Stundenkerze und ihr Geruch entlarven die Feuerfalle (*Sinnesschärfe*-Probe +2). Sie zu entschärfen ist weitaus schwieriger. Wollen die Helden nicht in Flammen aufgehen, müssen sie Fingerspitzengefühl beweisen. Um die Kerze auszupusten oder den Docht mit den Fingern zu löschen, ist eine FF-Probe +3 vonnöten. Wer den Eimer aus dem Lagerhaus heraustragen möchte, dem sollte besser eine GE-Probe +4





gelingen. Sicherlich haben die Helden noch andere Ideen, wie das Inferno verhindert werden kann. Wenn die Entschärfung allerdings scheitert, verursacht die Stichflamme 4W6 TP und das Lagerhaus steht in Flammen (siehe oben). Die Brandgröße entspricht den Trefferpunkten.

☛ Das Hylailer Feuer hat eine schlechte Qualität, es zündet nur bei 4 bis 6 auf 1W6.

Die Strafexpedition

Beteiligte Personen: Soldaten unter dem Kommando von Hauptmann Jacopo Bosvani.

Deutung der Ereignisse: „Diese rädigen Wilden haben unser Obst und das Wasser vergiftet, um uns loszuwerden.“

Lösungskonzept: Geplant ist eine Strafexpedition in den Dschungel.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Jähzorn)

Die Sonne und die Moskitos machen den Capitan Jacopo Bosvani zunehmend rasend vor Ungeduld und Wut. Er ging nicht freiwillig nach Uthuria. Er wollte nicht Kommandant werden. Er hasst die schwüle Hitze hier, den Dschungel, den Fluss, alles. Früher genügte es ihm zur Beruhigung, ab und an seine Untergebenen anzubellen. Mittlerweile aber steigert er sich in seinen Hass auf diesen Kontinent hinein und projiziert seine Unzufriedenheit auf die Eingeborenen. Jacopo macht sie verantwortlich für die jüngsten Unruhen in der Kolonie: „Diese rädigen Wilden haben unser Obst und das Wasser vergiftet, um uns loszuwerden.“

Die Helden erfahren frühzeitig von seinem Plan, eine Strafexpedition in den Dschungel zu schicken, um das angebliche Fehlverhalten der Eingeborenen zu bestrafen.

Der Schlachtplan

Im Hafenfort wird mobil gemacht. Die Seesoldaten schärfen ihre Säbel, sie beschlagnahmen wichtige Nahrungsvorräte und pressen Matrosen als Lastenträger in den Dienst. Jacopo Bosvani steht derweil schwitzend an einem Kartentisch und plant die Strafexpedition. Er wirkt fähig und ist leicht aus der Ruhe zu bringen.

☛ „Wir brauchen dringend besseres Kartenmaterial von diesen nichtsnutzigen Vogelfreunden.“ Der Capitan wedelt mit einer Hand in Richtung Helden: „Macht euch nützlich. Beschlagnahmt die Karten von A vessandra Cassela oder diesem Orthos Thern.“

☛ „Besser wir hätten Magier dabei. Lebt noch ein Bethaner?“ Die Helden sollen die Maestri Kusminela della Cornamusa und Horadan Scriptatore herbeirufen.

☛ „Jemand muss der wohlgelehrten Gouverneurin klarmachen, dass diese Sache keinen Aufschub duldet.“ Sofern die Helden von gutem Leumund sind, sollen sie das machen.

☛ „Uns fehlen Südweiser. Ich glaube dieser stinkende Ramiro hortet welche unter seiner speckigen Lederjacke. Er soll sie rausrücken. Macht mit ihm, was ihr wollt.“ Ramiro wird nicht begeistert sein und versuchen, sich dem Zugriff der Helden zu entziehen.

Argwöhnische Helden

Vermutlich lassen sich die Helden ungern in diesem Tonfall herumschubsen. Und während die latent fremdenfeindliche Bevölkerung die Strafexpedition mit „Hurra“-Rufen unterstützt, stößt das Vorhaben bei einigen wichtigen Entscheidungsträgern auf wenig Gegenliebe.

☛ Am lautesten protestiert A vessandra Casella. Sie geißelt die Strafexpedition als „hilflose Großmannssucht“ und verweigert jede Mithilfe. Stattdessen bringt sie mit bissigen Protestnoten die liberale Geweihtenschaft aus Aves-, Nandus- und Hesindiedienern gegen die konservative Führungsrige in Stellung.

☛ Die Gouverneurin Daria ya Dergamon ist pikiert. Sie ist vom Hafenkommandanten Dienst nach Vorschrift gewöhnt, nicht aber solche Alleingänge. Sie zitiert den Hauptmann zu sich und verbietet ihm derartige Alleingänge rundheraus. Allerdings fördert das den Nährboden für einen Aufstand gegen sie weiter, denn Jacopo wird fortan die schlechte Stimmung gegen sie anheizen (**Herrschaft ist auf Sand gebaut**).

☛ Die Gelehrten argumentieren, dass es keine Beweise für Jacopos Theorie gibt. Das Gros der Nutztiere und Saatgut wurde aus Aventurien importiert. Auch eine Untersuchung des Trinkwassers, bei der etwas von dem Wasser einer Maus eingeflößt wird, bringt keinen Beweis dafür, dass die Ureinwohner die Kolonisten vergiften.

Die üblichen magischen oder karmalen Untersuchungen zeigen, dass Jacopo Bosvani mit einem dämonischen *Fluch* (siehe **Wege zur Wahrheit**) belegt ist.

Die Helden machen mit

Nur wenn sich die Helden massiv für die Strafexpedition einsetzen, kann es Jacopo gelingen, sich gegen die Widerstände in der Kolonie durchzusetzen. Die Geweihtenschaft muss mundtot gemacht werden (durch Drohungen, Bestechung oder Ablenkung) und es muss dafür gesorgt werden, dass Daria sich um andere Sachen schert, als um den Alleingang des Hafenkommandeurs.

Eine gute Ablenkung wäre ein gefangener Schwarzoger (siehe oben). Mit dem Argument, dass gefangene Eingeborene sicher Kenntnisse über seltene uthurische Pflanzen preisgeben würden, könnte Daria sogar von Jacopos Vorhaben überzeugt werden (*Überreden* +6). Immer wieder werden sich den Helden Mahner in den Weg stellen und sie daran erinnern, dass Nova Methumisa schutzlos zurück bleibt, wenn die Seesoldaten für eine Strafexpedition ausrücken.



Als Spähtrupp unterwegs

Setzen sich die Helden über diese Warnungen hinweg und räumen alle politischen Hindernisse aus dem Weg, steigen sie im Ansehen des jähzornigen Capitans. Er betraut sie deswegen mit einer Aufklärungsmission in den Dschungel. Sie sollen den gangbarsten Weg in das Stammesgebiet der Ureinwohner finden.

Die Helden stoßen aber schon viel früher, als ihnen lieb sein dürfte, auf die Ureinwohner. Sie konfrontieren den Spähtrupp mit dem **Wissen der Wilden**. Derweil meutern in Nova Methumisa die Seesoldaten (siehe unten) und schicken ihren Kommandanten zum Namenlosen. Die Strafexpedition ist gescheitert, bevor sie überhaupt begonnen hat.

Die Helden machen nicht mit

Ohne die politische Unterstützung der Helden gelingt es Jacopo kaum, seine Strafexpedition auf den Weg zu bringen. Er verheddert sich im klein-klein der Lokalpolitik und immer wieder verzögert sich der Aufbruch. Zudem haben die Seesoldaten schon genug damit zu tun, das **Lager der Verfemten** einzukesseln (siehe **Die Separatisten**) und die ständigen spontanen Gewaltausbrüche auf den Straßen im Auge zu behalten.

Optional: Ein Militärputsch

Irgendwann wird es dem Hafenkommandanten zu bunt – und er sagt sich los von der Gouverneurin und pfeift auf die Unterstützung der Geweihten und Gelehrten. Er schickt seine Soldaten in die Schreibstuben, um das Kartenwerk zu beschlagnahmen. Und er stellt den Aufrührern (siehe **Herrschaft ist auf Sand gebaut**) einen Freibrief aus. Bereits am nächsten Tag will er ausrücken, egal was geschieht.

Die Helden werden von allen Seiten bedrängt, ihm endlich Einhalt zu gebieten: Pandolfo Hortulani möchte die Seesoldaten hier behalten, um die öffentliche Ordnung zu gewährleisten, Boldrino ya Terdilion hält nicht viel von Säbeldiplomatie und A vessandras Meinung ist bekannt.

Die Helden könnten Jacopo Bosvani reizen und zum Duell aufs dritte Blut fordern (☛ +1 **Essenzsplitter**). Der Stiernacken ist ein harter Gegner (Werte im **Anhang III**), allerdings leidet er in der Tropensonne schnell unter *Erschöpfung* (**WdS 139**). Nach seinem Tod streiten seine Offiziere um die Nachfolge. Es bilden sich regelrecht Lager, die bis aufs Blut verfeindet sind (☛ +1 **Essenzsplitter**).

Optional: Die Meuterei

Immer mehr Seesoldaten zweifeln an der Weitsicht ihres Capitans, zumal Jacopo Bosvani jedes Augenmaß verliert. Schon kleinste Vergehen lässt er mit zwölf Peitschenhieben ahnden. Eines Mittags sammelt er die Truppen zum Appell. Und nur weil dem jungen Seesoldaten Kalchas á Tenos ein Uniformknopf abhanden gekommen ist, schlägt er den Zyklopäer vor versammelter Mannschaft tot. Noch am gleichen Tag meutern die Seesoldaten und ermorden ihren Kommandanten.

Die Meuterer können sich jedoch nicht auf einen neuen Kommandanten einigen. Es kommt zu blutigen Führungskämpfen (☛ +1 **Essenzsplitter**).

Der Lohn der Mühen

Ein *rondragefülliges* Duell gegen Jacopo Bosvani ist **30 Abenteuerpunkte** wert. Der politische Kampf für oder gegen die Strafexpedition kann mit einer **Speziellen Erfahrung** auf *Staatskunst* belohnt werden.

Was denkt der Hauptmann über ...

... **Das Schwarzoger-Problem**: „Wir folgen dem Befehl. Diesmal noch.“

... **Ramiros Gaunerei**: „Ich schulde diesem Halunken noch einen Gefallen. Und gucke eine Zeit lang weg. Doch wenn er sich erwischen lässt, kann ich für nichts garantieren.“

... **Suchen nach dem Sündenbock**: „Eine Waffe ist nirgends gefährlicher als in der Hand der geistig Schwachen.“

... **Lang lebe Amira Honak**: „Wenn ich diesen Saboteur in die Hände bekomme, schneide ich ihm persönlich den Bauch auf.“

... **Rat vom Prinzen**: „Er ist ein Geschenk für den Horas. Doch sollte dieser Wilde uns verraten, und die Hand beißen, die ihn füttert, so ist er des Todes.“

... **Indiras Heimkehr**: „Die Capitana hat immer in der ersten Reihe gekämpft. Eine Inspiration für uns alle.“

... **Die Separatisten**: „Wir lassen nicht zu, dass sich die Herde teilt.“

... **Die Bürgerwehr**: „Wir können die Unterstützung gebrauchen.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut**: „Unsere Loyalität kennt Grenzen.“





Rat vom Prinzen

Beteiligte Personen: Der „uthurische Prinz“ Anajo fasst sich ein Herz. Vermis Fiametti unterstützt ihn dabei.

Deutung der Ereignisse: Anajo ist sich nicht sicher, aber er glaubt, dass seine Familie weiterhelfen kann.

Lösungskonzept: Hilfe holen.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Angst vor Bärten)

Die Helden kennen den exaltierten Owangi vermutlich vom **Dinner mit Despotin**. Obschon er in allem was er tut oberflächlich und weltfremd wirkt, hat er die Situation der Kolonie präzise erfasst. „Uns dünkt, ein böser Geist würgt die Seele des Adlerstammes. Um ihn vor dem Exitus zu bewahren, empfehlen Wir eine Konsultation mit Pra-Jobos Volk.“ Einfacher gesagt: Die Kolonie braucht Hilfe von den Eingeborenen. Mit diesem Rat wendet er sich erfolglos an die Gouverneurin, die ihn nicht ernst nimmt, und später an die Helden.



Anajo

Vermitteln kann der dürre Schneider Vermis Fiametti. Ihn kennen die Helden von der Überfahrt (siehe **Die Besatzung und andere Expeditionsteilnehmer**). Vermis und Anajo verbindet mittlerweile so etwas wie Freundschaft. Beide lieben Brokatstoffe und grelle Accessoires. Außerdem leben beide in einer Art selbst gewähltem Exil.

Argwöhnische Helden

Der Eingeborene im Hofschranzenkostüm eignet sich mehr als Karikatur, denn als Ratgeber. Dazu kommt, dass Nekhateth dem „uthurischen Prinzen“ einen besonders perfiden *Fluch* (siehe **Wege zur Wahrheit**) angehängt hat: Anajo fürchtet sich neuerdings vor Bärten jeder Art. Ein Vollbart erschrickt ihn gar so sehr, dass er sich hinter einer Chaiselongue (einem länglichen Sofa) versteckt. Vermis Fiametti erklärt dies damit, dass die Eingeborenen vom Stamme der Owangi keine Bärte hätten und Haarwuchs im Gesicht ohnehin nur bei „Orksen und Thorwalern“ in Mode sei.

Die Helden machen mit

✱ Was genau in der Kolonie vor sich geht, kann sich auch Anajo nicht erklären. Vielleicht hat der böse Gott *Burdu* die Horasier verflucht? Sicher sei aber, dass sein Stamm schon länger als die „Adler-Menschen“ im Sarmadelta wohnt und daher sicher Rat wüsste.

✱ Das Dorf sei nicht schwer zu finden (siehe das Szenario **Anajos Familie**), allerdings ist Anajo dort nicht mehr willkommen. Es wäre ihm „genehm“, in Nova Methumisa verweilen zu dürfen. „Vermutlich schämt er sich für seine primitiven Vorfahren“, kommentiert Vermis unter vier Augen.

✱ An seiner Statt könnte doch sicherlich die Sprachenforscherin Amodena Promodia Raffacani (siehe **Die Besatzung und andere Expeditionsteilnehmer**) die Helden begleiten. Allerdings verstünde sein Stamm auch ein paar Wörter Horathi.

✱ Anajo bittet die Helden darum, seiner lieben Mutter *Kaliru* einen „herzlichen Gruß“ auszurichten. Sie möge sich bitte keine Sorgen machen.

Ausrüstung für eine Dschungelreise bekommen die Helden zum Beispiel bei Ramiro Picco, sofern dieser noch lebt und mit ihnen spricht. Nur wenige Meilen hinter den horasischen Rodungen begegnen die Helden dem **Wissen der Wilden**.

Die Helden machen nicht mit

Anajo wird sich noch einige Male an die Helden wenden, und es dann bei Pandolfo Hortulani versuchen. Der lässt ihn jedoch eiskalt abblitzen.



Was denkt Anajo über ...

... **Das Schwarzoger-Problem:** „Es ist zu assümieren, dass man Contra gegeben bekommt.“

... **Ramiros Gaunerei:** „Eine unerlaubte Visitation der Lagerhallen? Wir würden empfehlen das zu melden.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Mich deucht, der Vorfall im Hafenfort war lediglich ein bedauerlicher Unfall.“

... **Die Strafexpedition:** „Es wäre keine Exaggeration zu behaupten, dass uns dieses Vorhaben zutiefst erschrickt.“

... **Indiras Heimkehr:** „Wenn diese Person der eigentliche Häuptling ist, erscheint mir ihre Rückkehr durchaus laudabel.“

... **Die Separatisten:** „Liegt auf diesem Land ein Tabu, müssen wir es verlassen.“

... **Die Bürgerwehr:** „Wir halten uns fern von ihnen. Mehr möchten wir dazu nicht sagen.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Wer sich nicht den Regeln unserer Zeit zu beugen vermag, sieht einem schweren Los sich früher oder später gegenüber.“

Indiras Heimkehr

Beteiligte Personen: Pandolfo Hortulani und einige Patrizier sowie Kaufleute, darunter auch Boldrino ya Terdilion.

Deutung der Ereignisse: Der Kolonie mangelt es an charismatischer Führung.

Lösungskonzept: Nur die Kapitänin Indira Burbaykos Dell'Andustra könne als allgemein anerkannte Autorität den Frieden in der Kolonie wiederherstellen.

Verdachtsmomente: keine

Der Abgesandte der Cayserlich Adventiurische Compagnie, Pandolfo Hortulani, macht sich Sorgen um die Kolonie: Denn Unruhe ist schlecht für das Geschäft. Ähnlich sehen das auch einige Patrizier und Kaufleute. Pandolfo und seine Mitverschwörer glauben, dass eine charismatische Führungspersonlichkeit weiteres Blutvergießen verhindern könnte. Eine solche Heilsgestalt sehen sie in der verschwundenen Capitana Indira Burbaykos Dell'Andustra. Die Helden sollen sie zurückholen.

Die Verteidiger des Wahren Bosparan

Die Helden erreicht ein versiegeltes Schreiben (mit blauem Wachs) ohne Wappen. Das Büttenpapier ist bis auf wenige Wörter leer: „Myrovillis. Sonnenuntergang.“ Die kryptische Nachricht gibt einen Treffpunkt vor: Gemeint ist die unvollendete Uhr auf dem **Campo Horas (1)**, erbaut von Myrovillis di Castarosa.

Dort werden sie in der Abenddämmerung von einem livrierten Pagen erwartet. Ohne weiteren Kommentar führt er die Gruppe in eine der umstehenden Villen, wo sich bei Kerzenschein eine illustre Gesellschaft versammelt hat: Neben einigen stadtbekannten Patriziern und Kaufleuten eben auch Pandolfo Hortulani und Boldrino ya Terdilion. Alle tragen blaue Schärpen und beantworten die Fragen der Helden.

☼ **Was geht hier vor?** „Wir gehören zu einer einflussreichen Geheimgesellschaft überzeugter Altreicher. Wir haben einen Auftrag für euch.“

☼ **Was für eine Geheimgesellschaft?** „Die *Harbaliom Bosparani* sind die Verteidiger des Wahren Bosparans. Unsere Schutzgöttin ist Hesinde.“ Weitere Informationen gibt es im **Horas 215**.

☼ **Steckt ihr hinter den Unruhen?** „Nein. Wir sind beunruhigt von den plötzlichen Gewaltausbrüchen. Wir wollen die Kolonie retten.“

☼ **Wie wollt ihr die Kolonie retten?** „Die Menschen brauchen eine Person, mit der sie sich identifizieren können. Eine Führungspersonlichkeit mit Charisma. Sie könnte die Menschen hinter sich vereinen und den Frieden in der Kolonie wiederherstellen.“

☼ **An wen habt ihr dabei gedacht?** „Die verschwundene Capitana Indira Burbaykos Dell'Andustra führte die erste horasische Expedition nach Uthuria und gründete Nova Methumisa. Die Abenteurerin war sehr beliebt.“

☼ **Wo ist Indira?** „Nach dem Aufbau der Kolonie stellte sie eine Expedition zusammen. Mit Seesoldaten, Spezialisten und Booten wollte sie das mächtige Flussdelta erkunden. Seitdem ist sie verschwunden. Vermutlich hat sie sich verirrt.“

☼ **Wie sollen wir sie finden?** „Eine kleine Truppe wie die Eure ist wendiger und schneller als ein großer Expeditionstross. Geht nach Süden, befragt die Eingeborenen, folgt ihren Spuren. Bringt Uns Indira zurück.“

☼ **Hinter dem Fluch steckt ein Dämon.** „Ein Dämon? Seid ihr sicher?“ Im Salon wird getuschelt. „Indira hat Geweihte und Magier bei sich. Und Kämpfer. Mit einer geeinten Kolonie im Rücken wird sie eine Lösung finden.“

☼ **Was ist mit Daria ya Dergamon?** „Die Gouverneurin darf von Unseren Plänen nichts erfahren. Sie hat keine sonderlich hohe Meinung von Indira und würde ihre Rückkehr zu verhindern suchen. Versteht Uns nicht falsch: Wir wollen Daria ya Dergamon nicht aus dem Gouverneurspalast jagen. Doch offiziell vertritt die Maestra die Capitana nur. Und das schon viel zu lange.“



☀ **Gibt es eine Belohnung?** „Ihr habt euch um die Kolonie bereits bei anderen Gelegenheiten verdient gemacht. Wir hatten gehofft, ihr würdet Uns aus Idealismus unterstützen. Aber ja: Es gibt auch eine Belohnung.“ Die Verschwörer bieten 20 Dukaten im Voraus und eine Erfolgsprämie von 20 Dukaten. Beide Summen sind verhandelbar.

Die Helden machen mit

Pandolfo Hortulani überreicht als Legat der lokalen Niederlassung den Helden den Säckel mit dem Vorschuss. Damit sollen sich die Expeditionsteilnehmer Ausrüstung besorgen oder sogar Lastenträger anheuern. Ramiro kann ihnen ein Boot verkaufen. Zu groß darf die Expedition nicht werden, schärft Pandolfo den Helden ein – das würde zu viel Aufmerksamkeit erregen. Wenige Meilen hinter der Stadtgrenze erlangen die Helden das **Wissen der Wilden**. Indira finden sie nicht (siehe **Kapitel IV**).

Die Helden machen nicht mit

Sind die Helden als Agenten von Lessandro ya Strozza (siehe **Die Grauen Eminenzen**) nach Uthuria gekommen, wird Pandolfo Hortulani sie auf ihre Mithilfe festnageln und die Teilnahme an der Verschwörung für obligatorisch, also verpflichtend, erklären. Mit zunehmender Verzweiflung versucht Pandolfo Hortulani die Helden auch mit immer höheren Summen zu bestechen. Wer den Verschwörern übel mitspielen möchte, offenbart die Pläne der Loge (☠ +1 **Essenzsplitter**). Daria ya Dergamon wird daraufhin Pandolfo Hortulani in Ketten legen lassen. Und das Gerede von einem Geheimbund in der Oberstadt ist durchaus geeignet, paranoide Menschen gegen die Patrier aufzuhetzen (siehe **Suche nach dem Sündenbock**).

Was denkt Pandolfo Hortulani über ...

... **Das Schwarzoger-Problem:** „Daria ya Dergamon will die Leute nur von den wahren Problemen ihrer Herrschaft ablenken.“

... **Ramiro's Gaunerei:** „Geschwätz. Die Jadestatuetten sind horaskaiserlicher Besitz. Und sie bleibt es.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Unsere Infrastruktur sichert unser Überleben. Findet den Saboteur.“

... **Die Strafexpedition:** „Die Soldaten sollten lieber Indira suchen. Doch Capitán Bosvani ist unbestechlich. Nur Zorn treibt ihn an.“

... **Rat vom Prinzen:** „Darf man diese Anziehpuppe Ernst nehmen?“

... **Die Separatisten:** „Die Separatisten sind der lebende Beweis dafür, dass wir eine fähigere Frau an der Spitze brauchen, um die unterschiedlichen gesellschaftlichen Gruppen zu integrieren.“

... **Die Bürgerwehr:** „Bürger, die Büttel spielen. Eine bedenkliche Entwicklung.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „So weit wäre es mit Indira nicht gekommen.“

Die Separatisten

Beteiligte Personen: Arme Siedler und die Geweihte Avessandra Casella.

Deutung der Ereignisse: „Dieser Ort ist korumpiert durch die horasische Lebensart.“

Lösungskonzept: Sie wollen einfach nur weg.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Arroganz)

Die Situation der Kolonisten war schon vor den neusten Unruhen schlimm. Hunger, Panther-Fieber und Überfälle der Eingeborenen haben die Ärmsten der Armen zermürbt (siehe **Die Hafenrevolte**). Sie haben keine Hoffnung mehr – und würden diesen ganzen Schrecken am Liebsten hinter sich lassen. Avessandra Casella bietet ihnen genau das an: Sie hat genug von der „Diktatur der Schafsköpfe“ und träumt von einem avessagefälligen Neuanfang an der Küste Norduthurias.



Avessandra Casella



Das Lager der Verfeimten

Rund um das **Signalf Feuer (8)** auf dem nordwestlichen Findling sammelt Avessandra ihre „Gemeinde“. Der **Avesschrein (9)** ist nicht weit und die Geweihte hält fast stündlich flammende Reden gegen den Merkantilismus und das Militär. Mittlerweile hat Jacopo Bosvani (oder einer seiner selbsternannten Nachfolger) den Findling abriegeln lassen, indem Seesoldaten die Zugänge zur Oberstadt versperren. Er versucht die Separatisten auszuhungern und will ihre Abspaltung von der Kolonie mit allen Mitteln verhindern. Doch die Abtrünnigen sind dazu übergegangen, ihre Nahrung aus dem Fluss zu beziehen – viele arme Fischer unterstützen den Plan der Geweihten.

Die Helden machen mit

Es gehört schon eine gute Portion Naivität dazu, sich für Avessandras Sache einzusetzen. Jedenfalls mangelt es den Auswanderern an allem: Werkzeuge zur Urbarmachung neuer Siedlungsflächen, Baumaterial, Saatgut und Vieh. Dazu fehlen Spezialisten wie zum Beispiel Zimmerleute oder Steinmetze.

Doch je ärger die Lage in der Kolonie wird, desto eher lassen sich auch Facharbeiter von den Helden dazu überreden, sich den Verfeimten anzuschließen. Über Ramiro (sofern er noch lebt), können die Helden Spaten, Äxte und Weizen einkaufen. Schließlich wird Avessandra die Helden bitten, als Vortrupp einen geeigneten Siedlungsplatz an der Küste zu finden. Auf ihrer Suche werden sie mit dem **Wissen der Wilden** konfrontiert.

Die Helden machen nicht mit

Es gibt genügend Gründe, sich den Separatisten zu verweigern: Es mutet geradezu selbstmörderisch an, eine Horde unbewaffneter Siedler und ihre Kinder in den Dschungel zu führen. Ohne Nachschub aus Aventurien werden die Abweichler das erste Jahr kaum überstehen.

Was denkt Avessandra Casella über ...

... **Das Schwarzogger-Problem:** „Nur weil Schwarzogger groß und hässlich sind, heißt das nicht, dass sie immer an allem Schuld sind.“

... **Ramiro's Gaunerei:** „Er soll das Ding da liegen lassen, wo es ist.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Damit muss Bosvani alleine klarkommen.“

... **Die Strafexpedition:** „Gewalt ist keine Lösung. Ihr müsst das verhindern!“

... **Rat vom Prinzen:** „Anajo darf gerne mit uns kommen. Er wäre endlich frei.“

... **Indiras Heimkehr:** „Ich mochte sie.“

... **Die Bürgerwehr:** „Diese missratenen Derekinder schlagen erst, bevor sie fragen.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Wir fressen einander nicht. Wir schlachten uns nur.“

Avessandra steht jedoch bereits unter dem *Fluch* des Dämons, ihre Sturheit ist grenzenlos. Von ihrem Plan lässt sie sich nur schwer abbringen (siehe **Wege zur Wahrheit**). Zum Glück wagt auch Avessandra den Auszug aus der Kolonie erst dann, wenn „ihre Gemeinde“ einen gewissen Grundstock an Ausrüstung und Verpflegung zusammengesammelt hat. Und dies wird so schnell nicht passieren.

Die Bürgerwehr

Beteiligte Personen: Einige Patrioten, Halbstarke und Cornaro Menderath terrorisieren die Bevölkerung.

Deutung der Ereignisse: Auf den Straßen regiert das Chaos. Die Zeit ist reif für Taten.

Lösungskonzept: Sie nehmen das Gesetz selber in die Hand.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Eitelkeit und Gerechtigkeitswahn)

Der **Fluch aus Unfrieden** überlässt die Gassen dem Chaos: Überall verlieren Menschen aus heiterem Himmel ihre Contenance. Reiche Patrizier prügeln sich auf offener Straße neidisch um ein Hühnerei. In der Rodung werden zwei Erntehelfer schwer verletzt, als sie ein Holzfäller angreift. Er verwechselte die beiden mit angreifenden Stammeskriegern.

Eines Tages hält der ehemalige Söldnerführer Cornaro Menderath in der **Taverne Utulu (7)** eine seiner berühmten Fensterreden. Er begründet damit die Bürgerwehr, die fortan in kleinen Grüppchen durch die Straßen patrouilliert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der Condottiere erhebt seine Stimme: „Dies ist ein Aufruf zur Tat! Mit reinem Gewissen kann kein Mensch mehr zusehen, wie der Nächste in der eigenen Stadt stirbt, weil ein Wahnsinn die Menschen umfängt. Wir Altreicher müssen jetzt zusammenstehen. Hört nicht auf das Geschwätz der Tsajünger, Gutmenschen und Bedenkenträger. Wir selbst müssen dem Gesetz wieder Gehör verschaffen. Wir gründen eine Miliz! Hussa!“ Und die ganze Taverne brüllt zurück: „Hussa! Hussa! Hussa!“

Die Miliz läuft aus dem Ruder

Die Bürgerwehr bekommt schnell Zulauf. Sie wird zu einem Sammelbecken für gewaltbereite Patrioten, korrupte Ehrgeizlinge und Menschen, die sich stark fühlen, wenn sie auf Schwachen herumtrampeln.





Egal ob die Helden sich der Miliz angeschlossen haben oder nicht: mit folgenden unschönen Szenen müssen sie umgehen.

☼ Milizionäre haben sich einen Matrosen geschnappt, der neuerdings an *Krankhafter Reinlichkeit* leidet. Sie schmieren ihn mit Schlamm voll und erleichtern sich auf ihm: „Sauber genug, Sonderling?“

☼ Ein Siedler mit *Brünstigkeit* hat eine alte Dame unsittlich berührt. Zwar schämt er sich sehr, trotzdem wollen ihn die Milizionäre mit zwei Ziegelsteinen kastrieren.

☼ Ein *jähzorniger* Steinmetz-Gehilfe hat Streit mit seinem Nachbarn angefangen. Die Bürgerwehr zerrt ihn aus seinem Haus und jagt ihn davon: „Wenn du deinen Nachbarn nicht magst: Zieh’ doch woanders hin!“ Die Anführerin der Gruppe lässt sich vom Nachbarn für diese Gefälligkeit bezahlen.

☼ Die Bürgerwehr hat *goldgierige* Plünderer bei frischer Tat ertappt. Sie lassen sie kopfüber von einer Hängebrücke baumeln. Dort sollen sie langsam verrecken.

☼ Einige Milizionäre haben die Treppen zu den Plantagen abgesperrt und fordern einen Wegzoll: „Nur so halten wir das Gesindel von den Straßen fern.“

Milizionäre (Anzahl der Helden)

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 12 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12

SO 7 **LeP** 28 **AuP** 29

MR 3 **RS** 2 **WS** 7 **GS** 8

Seelentier: Schnepfe, Wiesel, Zornbrechter Bluthund

Rapier:

INI 10+1W6 **AT** 13 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** N

Raufen:

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

Vorteile/Nachteile: Gefahreninstinkt 4, Glück im Spiel / Eitelkeit 16* oder Gerechtigkeitswahn 16*, Vorurteile (Andersgläubige) 6

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I

Talente: *Selbstbeherrschung* 8, *Sinnenschärfe* 5, *Menschenkenntnis* 6, *Überreden (Aufwiegeln)* 9 (11), *Kriegskunst* 4

Ausrüstung: Waffen, Kürass, grüne Schärpe der Bürgerwehr
*) dämonischer Fluch

Die Helden machen mit

Um Mitglied zu werden, reicht es, eine der Patrouillen anzusprechen, einen guten Leumund zu haben und tunlichst kein Ausländer oder Nicht-Mensch zu sein. Schnell müssen die Helden feststellen, dass es der Bürgerwehr nur um Machtspiele und Stammtischgerechtigkeit geht. Andererseits lässt sich der patriotische Mob vortrefflich instrumentalisieren. Es genügt zum Beispiel, eine bierselige Brandrede gegen die „reichsfeindlichen Avespriester“ zu schwingen

(*Überreden* +2). Als bald schikaniert die Bürgerwehr solche Fischer, welche das Lager der Verfeimten (**Die Separatisten**) mit Nahrung versorgen.

Genauso schnell können die Helden auch in Ungnade fallen und müssen ihre Schärpe abgeben. Werden sie zum Beispiel beobachtet, wie sie Gnade vor Recht ergehen lassen, werden sie als „Tsajünger“ beschimpft. Almosen für die Armen sei „Zucker für die Faulen“. Wer Umgang mit Nicht-Menschen oder Waldmenschen pflegt, gilt als „Tierliebhaber“.

Die Helden machen nicht mit

Die Bürgerwehr strebt nicht nach Herrschaft, sondern nach Dominanz. Nebenbuhler im Kampf gegen die Straßenkriminalität duldet sie nicht. Irgendwann wird es deswegen unweigerlich zur Konfrontation kommen (siehe oben).

Je nachdem wie sehr sich die Helden die Bürgerwehr dabei zur Feindin machen, kann es passieren, dass die Milizionäre später regelrecht Jagd auf die Heldengruppe machen. Sofern die Helden unterliegen, landen sie als Exilanten im Dschungel. Eine weitere Chance, sie mit dem **Wissen der Wilden** bekannt zu machen.

Rolle des Condottiere

Cornaro Menderath ist die Galionsfigur der Bürgerwehr, ihr Anführer ist er aber nicht. Denn sobald es um mehr geht, als Stammtischparolen aufzusagen, gehen die Meinungen der Milizionäre sehr weit auseinander. Auf eine gemeinsame politische Agenda oder einen Befehlshaber konnte sich die Bürgerwehr nicht einigen.

Was denkt die Bürgerwehr über ...

... **Das Schwarzoger-Problem:** „Soll die Maestra unständig nach der Ursache suchen. Wir kurieren direkt die Krankheit.“

... **Ramiros Gaunerei:** „Zeigt mir diesen Haderlump. Einbrecher jagen wir in den Dschungel.“

... **Suche nach dem Sündenbock:** „Sie hätten das mit uns absprechen sollen. Man hätte eine Lösung gefunden.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Wir werden den Saboteur finden. Mir nach!“

... **Die Strafexpedition:** „Endlich traut sich mal jemand, die Wahrheit zu sagen: Die Wilden sind schuld.“

... **Ein Rat vom Prinzen:** „Wir müssen aufpassen, dass unsere Kolonie nicht zu vielen Fremden Gehör schenkt.“

... **Indiras Heimkehr:** „Eine Frau der Tat. Das gefällt uns.“

... **Die Separatisten:** „Wir sind nicht genug Leute, um ihr Lager aufzulösen. Wenn wir doch nur mehr Waffen hätten.“

... **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** „Wir machen keine Politik. Wir sorgen für Sicherheit auf den Straßen.“



Je nachdem, ob die Helden Feinde oder Alliierte der Bürgerwehr sind, können Sie Cornaro also zum Erzfeind der Helden aufbauen. Oder Sie stellen ihn als schuldbewussten Zauberlehrling dar, der Geister rief, die er alleine nicht mehr loswird. In beiden Rollen ist er für die Bürgerwehr entbehrlich.

Herrschaft ist auf Sand gebaut

Beteiligte Personen: Pöbel, Dissidenten, Dämokraten, Verfluchte. Diese Fraktion formiert sich erst ab **12+ Essenzsplitter**.

Deutung der Ereignisse: Die Führung hat versagt.

Lösungskonzept: Sie planen einen Aufstand.

Verdachtsmomente: *Fluch* (Rachsucht, Jähzorn, Streitsucht, Vorurteile gegen Magier), *Essenzsplitter*

Die aufgehetzten Kolonisten haben endgültig genug von einer Magokratin, die lieber in ihrem Glashaus sitzt, als die Probleme der Kolonie zu lösen. Doch nur die Einflüsterungen Nekhatheths formen aus der unterschwelligen Frustration eine revolutionäre Bewegung. Erst wenn **12 oder mehr Essenzsplitter** im Spiel sind, gehen die Menschen auf die Straße. Dann sind viele Aufrührer Opfer eines dämonischen *Fluches* (siehe **Wege zur Wahrheit**). Sie sind unverhältnismäßig zornig, streitbar und lassen sich auf keine Diskussionen ein.

Die Aufständischen tragen Fackeln, Haumesser oder Henserknoten und marschieren zum **Campo Horas (1)**. Dort fordern sie lautstark die Absetzung von Daria ya Dergamon und schmeißen Steine durch die Fenster des **Gouverneurspalastes (2)**.

Die Helden machen mit

Wenn es zu ihrer Agenda passt, können die Helden in der ersten Reihe der Revolution mitmischen. Als Frauen und Männer der Tat werden sie von den Aufständischen dann sogar vorgeschickt, als es darum geht, den Gouverneurspalast zu stürmen. Bis auf wenige treue Diener und loyale Seesoldaten stellt sich ihnen niemand in den Weg. Daria ya Dergamon erwartet die Helden im Gewächshaus.

☀ Die Magierin schimpft die Helden als „Aufhetzer zur Dämonkratie“ und geißelt ihr Tun als „Schändlich Rütteln an den Grundfesten von Dere und Alveran“.

☀ Sie appelliert an die Vernunft der Helden. Der Aufstand beschleunige den Zerfall der Kolonie doch nur.

☀ Geben sich die Helden Gesprächsbereit, senkt die Magierin ihre Waffen und spricht: „Die zarte Pflanze dieses Handelspostens verlangte nach der strengen Hand eines erfahrenen Gärtners.“ Manchmal sei sie wohl zu streng gewesen. Daria will fortan mit den Helden zusammenarbeiten. „Ich tue alles, was nötig ist, um diese Kolonie zu retten.“

☀ Mit diesem herrschaftlichen Blankoscheck in Händen wollen die Helden die Gouverneurin nun vielleicht doch vor dem Mob retten (siehe unten).

☀ Oder die Helden lassen ihre Waffen sprechen (**+1 Essenzsplitter**). Die Werte der Magierin und ihre Kampfstrategie finden Sie im **Anhang III**. Vermutlich stirbt Daria ya Dergamon bei dieser Auseinandersetzung. Wenn gewünscht, kann die Verwandlungsmagierin aber auch rechtzeitig in den Dschungel fliehen, um dort ein von Rachedgedanken getriebenes Einzelgängerdasein zwischen uthurischen Monstren zu führen.

Nach der Revolution

In einem Punkt hatte Daria ya Dergamon vollkommen recht: Ihr Sturz beschleunigt den Zerfall der Kolonie und macht Nova Methumisa unregierbar. Zu viele Fraktionen buhlen um die Macht – das zersplitterte Lager der Seesoldaten, die Bürgerwehr, Kaufleute und dazu die Revolutionäre, die sich nach ihrem Sieg nicht einmal mehr untereinander grün sind. Jetzt herrscht endgültig Chaos.

Auch die Heldengruppe kann sich wenig Hoffnungen auf Regentschaft machen. Sie werden vielleicht vom Volk geachtet. Doch in diesen unruhigen Zeiten zählt Respekt nur wenig. Wahrscheinlicher ist sogar, dass die Revolution ihre Kinder frisst: Sobald die Helden Ambitionen auf die Herrschaft zeigen, wendet sich der neidische Mob gegen sie und setzt die Helden vor die Tür. Im Dschungel entdecken sie dann das **Wissen der Wilden**.

Die Helden machen nicht mit

Nur mit Unterstützung der Seesoldaten und der Bürgerwehr kann der Aufstand niedergeschlagen werden. Doch beide Fraktionen haben ihre Gründe, sich zurückzuhalten. Den Helden bleibt eigentlich nur, sich selber um die Rettung der Gouverneurin zu bemühen.

☀ Die Helden müssen sich am Aufstand vorbeischieben (oder sich als Revolutionäre ausgeben). Je nach Situation müssen Proben auf *Überreden (Lügen)*, *Sich Verstecken* und *Schleichen* abgelegt werden.

☀ Daria ya Dergamon ist im Gewächshaus. Eigentlich hat sie vor, sich den Revolutionären zu stellen. Sie hofft, „mit Hesinde an meiner Seite“, die Rebellen zur Besinnung zu bringen.

☀ Sie muss erst *überredet* oder gezwungen werden, aus dem Palazzo zu fliehen. Der schnellste Weg führt über den Garten den Findling herunter. Daria kann sich aber auch mit einem VISIBILI unsichtbar machen – erwägt dies jedoch nur als letzte Option, weil es unter ihrer Würde ist, sich nackt davonzuschleichen.

Greifen die Helden überhaupt nicht ein, oder scheitern, stirbt Daria ya Dergamon in den Revolutionswirren und Nova Methumisa stürzt in tiefes Chaos (siehe oben, **Nach der Revolution**).





Die Exilregierung

So schnell wie der Aufstand gekommen ist, so schnell zerstreuen sich die Revolutionäre auch wieder. Doch Nova Methumisa ist danach nicht mehr die gleiche Kolonie. Der Gouverneurspalast ist verwaist und Daria ya Dergamon regiert aus dem Hafenfort – oder aber, falls das Hafenfort Schauplatz eines Militärputsches war, sie zieht sich auf die Plantagen zurück. Sie ist eine gebrochene Frau: „Ich sage es äußerst ungern. Aber vielleicht sind die Wilden unsere letzte Hoffnung.“ Folgen die Helden ihrem Rat, können sie das **Wissen der Wilden** erlangen.



Was denken die Aufständischen über ...

... **Das Schwarzoger-Problem:** „Die eitlen Pläne einer Magierin. Seht, wohin sie uns gebracht haben.“

... **Ramiros Gaunerei:** „Er hat mich im letzten Mond kräftig übers Ohr gehauen. Noch einmal falle ich nicht darauf herein.“

... **Lang lebe Amira Honak:** „Und was unternimmt Daria? Nichts.“

... **Die Strafexpedition:** „Sie sollten uns lieber unterstützen.“

... **Ein Rat vom Prinzen:** „Das Haustier der Despotin hat uns nichts zu sagen.“

... **Indiras Heimkehr:** „So lange wollen wir nicht warten.“

... **Die Separatisten:** „Sie fliehen vor der strengen Hand der Herrscherin.“

... **Die Bürgerwehr:** „Das sind nur käufliche Horasbüttel.“

Das Wissen der Wilden

Viele Wege führen in den Dschungel – und in diesen Abschnitt (siehe **Der Weg zum Wissen der Wilden**). Diese Wege haben jedoch eines gemeinsam: Wenn Sie alles richtig gemacht haben, sind die Helden mit leichtem Gepäck unterwegs und werden von keinem oder nur wenigen Meisterpersonen begleitet, im besten Fall von jemandem, der sich mit den Sprachen der Wilden Stämme auskennt. Denn schon bald werden die Helden auf Eingeborene treffen, die wissen, was das Problem der Kolonie ist. Und noch viel wichtiger: Die Ureinwohner kennen ein Ritual, mit dem sich der Dämon restlos austreiben lässt.

Zu Fuß oder auf Booten?

Im weiteren Verlauf gehen wir davon aus, dass sich die Helden zu Fuß auf die Reise gemacht haben. Die Idee liegt jedoch nahe, sich mit Flussbooten auf die Suche nach Indira oder hilfreichen Eingeborenen zu machen. Schließlich ist das Sarmadelta riesig und gut befahrbar.

Für den Fall, dass Helden mit dem Boot unterwegs sind, müssen Sie nur ein paar Anpassungen vornehmen. Die Begegnung mit den Wapengo (siehe unten) findet dann zum Beispiel nicht mitten im Dschungel statt. Stattdessen lauern sie am Flussufer auf die Helden.

Begegnung mit den Wapengo

Nur wenig später, nachdem die Helden Nova Methumisa verlassen, treffen sie auf eine Gruppe Krieger der Wapengo. Die Begegnung mit den Eingeborenen ist ein Einstiegszenario für die Suche nach dem Ritual, mit dem der Dämon

Nekhatheth besiegt werden kann. Springen Sie zum Abschnitt **Wir sind entkommen** und in das **Kapitel IV**.

Optional: Ein Unwetter zieht auf

Sobald die Helden Nova Methumisa hinter sich lassen, brauen sich hinter ihnen dunkle Wolken über der Kolonie zusammen: Der unheimliche Nekhatheth steht zwar wie sein erzdämonischer Lehnsherr Lolgramoth für Friedlosigkeit, Zwietracht und Verrat, doch werden dem Schädelgeier zudem auch Kräfte der verderbten Luft zugesprochen.

Essenzsplitter

6-10

11-20

21-30+

Unwetterstärke

Während der Rest des Himmels klar ist, bilden sich über Nova Methumisa gräuliche Cumulus-Wolken. Der Sumpf scheint noch mehr zu stinken als sonst.

Die dunklen Wolken bewegen sich offensichtlich gegen die Windrichtung. Manchmal glauben Betrachter, das Abbild eines Geiers in den Wolken zu erkennen. Fliegenschwärme belagern die Kolonie.

Wo sich die dunklen Wolken berühren, knistert es. Manchmal zucken lautlose, senfgelbe Blitze durch die Wolkenberge. Die Menschen in der Kolonie tragen Mundschutz, um sich vor den Fliegen und dem Sumpfgestank zu schützen.



Das dämonische Unwetter sollte die Helden darin bestärken, dass die Lage ernst ist – und sie sich sputen müssen, um rechtzeitig eine Lösung zu finden.

Den Absprung verpasst?

Die Helden haben alle Intrigen überstanden. Sie schlugen jeden Weg aus, der sie in den Dschungel geführt hätte. Was nun? Insbesondere mit den beiden Fraktionen **Indiras Heimkehr** und **Rat vom Prinzen** sollte es eigentlich gelingen, die Helden beizeiten aus der Kolonie zu locken. Auch wenn die Gruppe die Kooperation zunächst ausgeschlagen hat, kann die zunehmend desolate Lage in der Kolonie die Helden davon überzeugen, diesen Pfad doch noch einzuschlagen.

Doch für den extrem unwahrscheinlichen Fall, dass die Helden auch nach 16 oder mehr Essenzsplittern nicht in den Dschungel aufbrechen, gibt es zwei einfache Lösungen.

☀ Ein zufälliger Mob jagt die Helden aus der Stadt: Mittlerweile reicht ein falsches Wort, um sich bei den gereizten Zeitgenossen unbeliebt zu machen. Schnell werden (dämonisch potenzierte) Ressentiments gegen Adlige, Zauberer oder Ausländer auf den Tisch gepackt und sofort kocht die Volksseele.

☀ Kommt der Prophet nicht zum Berg, muss der Berg zum Propheten kommen: Die Wapengo schicken ihre Krieger in das **Contado (3)**, um „die Menschen vom Stamm des Adlers“ dazu zu bringen, ihnen Gehör zu schenken. Verlegen Sie die Begegnung **Wir sind entkommen** (aus **Kapitel IV**) auf die Plantagen. Die Helden müssen verhindern, dass die Bürgerwehr und den Seesoldaten die Wapengo vertreiben oder angreifen.

Eine Krise, zwei Wege

Der Abschnitt **Ahnungsloses Chaos** kann konservativ, also einigermaßen linear bespielt werden. Wer sich mehr zutraut, gibt den Helden jede Menge Freiraum.

Mit zwei Beispielen wollen wir darlegen, was alles passieren könnte.

Beispiel A: Demagogen im Scherbenhaufen

Die Helden sind erklärte Gegner der herrschenden Magokratie und machen die Verwandlungsmagierin Daria ya

Dergamon verantwortlich für das Chaos in der Kolonie. Sie glauben: Womöglich experimentiert die größtenwahnsinnige Forscherin mit uthurischen Pflanzen, die das Bewusstsein verändern. Das Oger-Desaster ist dann natürlich Wasser auf die Mühlen der Helden. Hat nicht schon der gefallene Hofmagus Gaius Cordovan Eslam Galotta einst einen Ogerzug provoziert? Die Helden initiieren einen Volksaufstand gegen die Herrschaft und erstürmen persönlich den Regierungspalast. Sie bezwingen Daria nach einer regelrechten Schlacht im brennenden Gewächshaus.

Doch in der Zwischenzeit gerät der Pöbel auf dem Campo Horas völlig außer Kontrolle. Auf einmal ist jeder Zauberkundige verdächtig. Es geht das Gerücht, dass der Alchimist in der Heldengruppe nun die Macht an sich reißen wolle. Plötzlich sind die Helden gejagte Außenseiter. Zusammen mit Nandora Trabbacantes fliehen sie vor dem Magierpogrom. Im Dschungel erlangen sie das **Wissen der Wilden**.

Beispiel B: Diktatur der Vernunft

Die Gruppe glaubt, sie könne die Situation durch Akribie und Fleiß in den Griff bekommen. Sie planen die „Besessenen“ von den „Gesunden“ zu trennen. Zur Quarantänezone wurde der Findling Neu-Kethenis erkoren. Für die Umsetzung ihrer Pläne biedern sich die Helden bei allen Fraktionen an: Die Bürgerwehr soll die Besessenen aussondern, dafür bekommen sie Waffen von Ramiro. Im Gegenzug helfen sie dem Gauner bei seinem Einbruch in das Lagerhaus und überlassen ihm die Beute. Damit die Seesoldaten nicht in den Dschungel ausrücken, und stattdessen auf Befehl der Gouverneurin den Findling abriegeln, beseitigen sie den Hauptmann des Hafenforts.

Doch es dauert nicht lange, bis die Verbündeten über die Stränge schlagen. Die Bürgerwehr besäuft sich an der neuen Macht, sie drangsaliert die Bevölkerung ohne jedes Maß. Und Ramiro organisiert die systematische Plünderung der evakuierten Häuser. Einige Seesoldaten fordern, die Besessenen gleich zu töten, anstatt wegzusperren, damit der Spuk ein Ende hat.

Die Helden bekommen es mit der Angst zu tun. Was haben sie nur angerichtet? Sie hoffen, dass eine charismatische Anführerin wie Indira Burbaykos Dell' Andustra die Lage noch in den Griff bekommt. In aller Eile stellen sie eine Rettungsexpedition zusammen und klauen ein paar Boote. Das Flussdelta hält für sie das **Wissen der Wilden** bereit.





Kapitel IV: Schuld und Sühne

„Wir alle machen Fehler, mein Sohn, denn als Menschen sind wir fehlbar.
Aber in Praios' Angesicht zählt auch, wie wir mit unseren Fehlern umgehen.“
—Donator Luminis Greifdan aus Breitenau zu einem reuigen Dieb

Willkommen in Kapitel IV

Die Helden haben am Ende von **Kapitel III** Nova Met-humisa verlassen und sich auf den Weg gemacht, Hilfe zu holen oder mehr über die Gründe der seltsamen Vorkomm-nisse in der Kolonie herauszufinden.

In diesem Kapitel ist es Aufgabe der Helden, einiges über die Hintergründe und den Dämon selbst zu erfahren und eine Möglichkeit an die Hand zu bekommen, den Dämon aus seinen Essenzsplittern zu vereinen. Diese Möglichkeit ist das uralte Ritual H'ssm, das der Wapengo-Schamane *Usutimba* beherrscht, der erst überzeugt werden muss und dann von den Helden einige Ritualzutaten und eventuell weitere Infor-mationen verlangt. Bevor es in **Kapitel V** zurück in die Kolo-nie und in den Kampf gegen Nekhatheth geht, müssen diese Hilfsmittel und Informationen erst gesammelt werden.

Aufbau dieses Kapitels

Generell ist dieses Kapitel baukastenartig strukturiert, die Reihenfolge der einzelnen Szenarien ist frei bestimmbar, lediglich **Wir sind entkommen** oder **Findet die Capitana** stehen am Anfang. Einige der Aufgaben führen wiederum zu anderen, besonders **Die Geschöpfe des Wassers** ist hier ein Knotenpunkt, der sich auch mehrfach anlaufen lässt.

Bei allen Szenarien gibt es Angaben zur Menge an *Essenz-splittern*, um die Nekhatheth stärker wird, während die Hel-den diese Aufgabe erledigen. Dabei ist immer eine Spanne angegeben, die niedrigste Zahl ist der Idealfall, in dem die Helden die Szenarien gut kombinieren und sich geschickt anstellen. Die höchste Zahl dagegen gilt für das Gegenteil. Wie auch schon in **Kapitel III** sind die Essenzsplitter mit einem kleinen Lolgramoth-Symbol gekennzeichnet.

Bei allen Szenarien steht außerdem dabei, was die Helden dort an Ergebnissen erzielen können. Sollten sich die Hel-den allerdings wie ein uthurischer Dschungelelefant in Da-rias Gewächshaus verhalten, können sie auch in einzelnen Szenarien scheitern, ohne dass dies gleich das Schicksal der Kolonie besiegelt. Sollten sie ein Szenario anfangen, dabei aber scheitern, gewinnt Nekhatheth trotzdem die angegeb-nen Essenzsplitter dazu.

Für jedes absolvierte Szenario, ob gescheitert oder erfolg-reich abgeschlossen, bekommen die Helden **25 Abenteuer-punkte**.

Hilfsmittel und Informationen

Die möglichen Ergebnisse der Szenarien gliedern sich in die Bereiche *Hilfsmittel* und *Informationen*. Beides ist bei jedem Szenario mit einem Punktwert versehen. Die Helden müs-sen eine bestimmte Mindestmenge an beidem erlangen, da-mit das Ritual überhaupt abgehalten werden kann. Wenn die Helden deutlich mehr ansammeln, bringt es ihnen Boni, zu den Details siehe Tabelle **S. 97**.

Das Minimum für das Ritual sind **4 Informationen** und **9 Hilfsmittel**.

Gibt ein Szenario sowohl Hilfsmittel als auch Informatio-nen, bekommen die Helden allerdings nicht zwangsläufig beides, das hängt von ihrem Vorgehen im Szenario ab.

Jedes Szenario hat eigene Voraussetzungen, oft Szenarien oder Themen aus **Kapitel III** und verweist wieder auf andere Szenarien. Außerdem ist bei jedem vermerkt, um welche *Art* es sich handelt, ob es vorwiegend kämpferisch oder sozial ist oder ob es eher die Wildnisfähigkeiten der Helden fordert.

Soziale Interaktion

Bei allen Szenarien mit einem starken Sozialaspekt gibt es einen Kasten, in dem aufgeführt ist, welche Argumente an dieser Stelle besonders gut funktionieren, womit die Helden anderweitig punkten können und auch, was sie besser nicht tun sollten. In einigen Fällen ist das sehr harmlos, in ande-ren dagegen recht kompliziert.

Diese Kästen sind immer gleich aufgebaut und benennen Er-leichterungen und Erschwernisse auf die *Überreden*-Proben der Helden. Außerdem führen sie in Kurzform auf, welche Menge an angesammelten Punkten aus *Überreden*-Proben welche Konsequenzen hat.

Proben können dabei pro Spielrunde und Gespräch abgelegt werden.

Sollten die Helden Sprachschwierigkeiten haben, weil sie die entsprechende Sprache nicht sprechen und ihr Gegen-über keine andere Sprache beherrscht, in der Kommunikati-on möglich ist, können die Helden auf andere, nicht-verbale Talente ausweichen und die Hälfte der übriggebliebenen Punkte der entsprechenden Talente als *Überreden-TaP** verwenden. Passende Talente wären *Gaukeleien*, *Holzbear-beitung*, *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, *Schauspielerei*, *Sich ver-kleiden*, *Stimmen imitieren*, *Steinmetz*, *Tanzen* oder *Töpfern*.



Amodenas Diarium

Eine weitere Möglichkeit, die Verständigung zu erleichtern, bietet das Diarium von Amodena, von dem sie den Helden eventuell auf der Überfahrt erzählt hat, dass es von einem alananischen Uthuriareisenden verfasst wurde. Die Sprachforscherin trägt es meistens bei sich, traut sich aber seit Beginn der Unruhen kaum noch aus ihrer Hütte. Wenn die Helden ihr erklären, warum sie das Diarium benötigen, wird sie es ihnen schweren Herzens leihweise überlassen, außer wenn die Helden der **Bürgerwehr** angehören oder sich der **Strafexpedition** angeschlossen haben. Von den Milizionären wurde sie als „Eingeborenenfreundin“ schikaniert und sie möchte die fremden Kulturen lieber erforschen als töten. Es ihr mit Gewalt zu entwinden, ist aber ohne Probleme möglich, die Forscherin ist keine Kämpferin.



Das Buch wurde von einem ungenannten Verfasser geschrieben und ist eine unsystematische Sammlung an Notizen zur Lebensweise verschiedener Ureinwohner, Vokabellisten, Beschreibungen und Skizzen von Pflanzen und Tieren.

Wer mag uns?

Einige der Menschen, denen die Helden begegnen können, haben bereits schlechte Erfahrungen mit den Horasiern gemacht, andere dagegen sind immer offen für Neues. Diese *Einstellung* zu den Horasiern modifiziert gesellschaftliche (und andere) Proben im Umgang miteinander. Die Einstellungen sind immer bei der jeweiligen Gruppe vermerkt, hier eine Übersicht der Probenmodifikatoren.

Einstellung	Modifikator
Hass/Feindschaft (H)	+7
Abneigung (A)	+4
Skepsis (S)	+2
Neutralität (N)	+/-0
Offenheit/Neugier (O)	-2
Bündnis (B)	-4
Freundschaft (F)	-7

Ein Wort zur Zeit

In diesem Kapitel haben die Helden grundsätzlich die Wahl zwischen schnell und gründlich. Je mehr Hilfsmittel und Informationen sie haben, desto schneller kann das Ritual ablaufen, es erleichtert ihnen im Finale die Situation.

Allerdings bedeutet das auch, dass Nekhatheth so lange weiter in Nova Methumisa wütet, der Schaden an der Kolonie wird dadurch also größer. Außerdem steigt die Zahl der Essenzsplitterträger an, die den Helden in **Kapitel V** das Leben schwer machen werden.

Die ideale Reisezeit ist schwer zu bestimmen, da vieles davon abhängt, ob die Helden sich durch den Bewuchs des Dschungels hacken, die Pfade der wilden Stämme nutzen oder sogar mit einem Wasserfahrzeug auf den Armen des Sarmadeltas unterwegs sind.

Einige Entfernungen

Start	Ziel	Meilen
Nova Methumisa	Dorf der Tapiwakpa	120
Nova Methumisa	Dorf der Immu-wati	200
Dorf der Tapiwakpa	Dorf der Immu-wati	200
Dorf der Tapiwakpa	Chazya	200
Sr'dak	Chazya	250
Sr'dak	Dorf der Immu-wati	150

Ein Wort zum Ort

Die Helden sind vorwiegend im Dschungel unterwegs. Eine Hilfe bei der Orientierung bietet, vor allem in der Küstenregion, die Rauchsäule, die dick und schwarz am Strand von Nova Methumisa aufsteigt. Auch ein *Südweiser* wäre Gold wert. Weitere Details zur Reise durch den uthurischen Urwald siehe **Anhang VI**.

Hilfe, meine Helden wollen zurück nach Nova Methumisa

Je nachdem, was passiert, können die Helden auf die Idee kommen, nach Nova Methumisa zurückzuwollen, um Ausrüstung zu besorgen oder Informationen einzuholen, die ihnen jetzt wichtig erscheinen und um die sie sich vorher nicht gekümmert haben.

Prinzipiell steht ihnen das frei, allerdings kostet jede Reise Zeit, in der Nekhatheth weiter an Macht gewinnt (addieren Sie zum folgenden Szenario **+2 Essenzsplitter** für die Reise nach Nova Methumisa und wieder weiter). Außerdem haben sie sich vermutlich einige Feinde gemacht, bevor sie gegangen sind, die es zu umgehen gilt, wenn sie nicht mit diesen aneinander geraten wollen.





Anajo und andere Begleiter

Es besteht die Möglichkeit, dass die Helden Anajo mitgenommen haben. Er wird sich nach ihren Anweisungen verhalten und sich in Kämpfen darauf beschränken, sich zu verteidigen, ist er doch kein Krieger. Im Dschungel findet er sich passabel zurecht, aber vor allem ist er ein exzellenter Dolmetscher, nicht nur für die Sprache der Owangi. Hin

und wieder wird er sich mit Vorschlägen zu Wort melden, besonders, wenn er als Person ernst genommen wird, und kann so als Joker des Meisters fungieren.

Eventuell haben die Helden auch andere Begleiter, z.B. Amodena oder sie haben von Pandolfos Geld Träger mitgenommen. Diese können eventuelle Defizite der Helden ausgleichen und ebenfalls Joker des Meisters sein.

Name	Ergebnisse	Essenzsplitter
Wir sind entkommen	Informationen +1	1-3
Findet die Capitana	–	1
Anajos Familie	Hilfsmittel +1, Informationen +1	1-2
Die Geschöpfe des Wassers	Informationen +4	1-3
Einen Schamanen zu finden	Hilfsmittel +3 (Schamane), Informationen +2	2-5
Zurück zur Schädelbucht	Hilfsmittel +3, Informationen +1	3-6
Chazya	Hilfsmittel +1, Hilfsmittel +5 (Wahrer Name)	3-6
In den Ruinen von Srr'dak	Hilfsmittel +1	2-4
Bernsteinsuche	Hilfsmittel +1	1-3
Geierjagd	Hilfsmittel +1	1-4
In die Tiefe	Hilfsmittel +2	2-4

Wir sind entkommen

Art: sozial

Ergebnisse: Die Helden erfahren von Nekhatheth, können erste Hilfe bekommen; Informationen +1

Voraussetzungen: Die Helden haben Nova Methumisa verlassen.

Mögliche Weiterleitungen: Einen Schamanen zu finden, Anajos Familie

♣ : 1-3 Essenzsplitter

Anmerkung: mögliches Einstiegsszenario

Kaum haben die Helden Nova Methumisa verlassen, treffen sie auf eine Gruppe Krieger der Wapengo, die ihnen sehr deutlich mit vorgehaltenen Waffen klar machen, dass sie hier unerwünscht sind. Dennoch wollen die Wapengo mit den Helden reden, *Lusuthu* (*1001 BF, groß, rasierter Schädel, vorwurfsvoll), die Anführerin der Gruppe und zugleich Kriegshäuptling der Sippe, hat kein Interesse daran, dass der von den Kolonisten freigelassene böse Geist auch den Wapengo schadet.

Gespräch mit Lusuthu

Lusuthu spricht *Petaya*, aber auch einige Brocken *Horathi*, sie und ihre Krieger begegnen den Helden mit *Abneigung*. Sie ist fest davon überzeugt, dass die hellhäutigen Fremden einen alten, bösen Geist freigelassen haben und fürchtet, dass er auch die Wapengo finden und töten wird. Um dies zu verhindern, muss er wieder eingefangen werden. Ihr Wissen

über den Geist ist nicht sehr konkret, aber als Kriegshäuptling der direkten Nachbarn der Horasier ist ihr nicht entgangen, dass sich das Verhalten der Aventurier seit der Ankunft der *Prinz Sirlan* verändert hat und noch unberechenbarer und seltsamer wurde und hat auf das Wirken böser Geister geschlossen. Von Nekhatheth und der Schädelbuchtinsel kennt sie nur eine vage Form eines Tayas, das von einem bösen Geist berichtet, der in ganze Menschengruppen einfährt und sie dazu bringt, unberechenbar aufeinander loszugehen. Wäre die Verhaltensänderung der Horasier kein Geisterwirken, wäre Lusuthu das sogar sehr recht, denn eigentlich würde sie Nova Methumisa am liebsten niederbrennen und alle Horasier töten, hat dafür aber zu wenig Krieger. Wie oder dass sich der Dämon überträgt, weiß sie nicht, in diese Gefahr würde sie weder sich noch ihre Krieger bringen.

Haben sich die Helden vorher bereits um einen Ausgleich mit den Eingeborenen bemüht, dann hat Lusuthu bereits von ihnen gehört und wird ihnen deutlich freundlicher begegnen.

Einige Fragen und Lusuthus Antworten

☼ Womit haben wir es zu tun?

„Es ist alt, es ist böse, es gehört nicht hierher! Aber ihr habt es mitgebracht! Ihr habt es freigelassen. Es ist eure Schuld, also müsst ihr es auch wieder in Ordnung bringen.“

☼ Wir waren es nicht, es waren die Matrosen (oder irgendjemand anderes).

„Es waren Mitglieder eures Stammes. Und in einem Stamm steht man füreinander ein.“

☼ Es tut uns sehr leid. Was müssen wir tun?

„Das sollte es auch. Ihr müsst das Böse vertreiben.“



☼ Was ist das Böse?

„Das Böse ist der Zerstörer-der-Sippe, ein mächtiger, alter böser Geist.“

☼ Wir können das nicht allein, wir wissen nicht genug.

„Ah, wenigstens könnt ihr zugeben, dass ihr Hilfe braucht. Ihr werdet einen mächtigen Schamanen brauchen.“

☼ Wo können wir einen mächtigen Schamanen finden?

„Der klügste Schamane ist Usutimba. Er lebt in Richtung der Abendsonne.“

Überredungskasten für Lusuthu

Grundsätzlich ist jede *Überreden*-Probe durch die schlechten Erfahrungen mit den Horasiern um 4 erschwert (durch die *abgeneigte* Einstellung der Wapengo).

Wann mag sie die Helden?

sie überreichen Geschenke: *Überreden*-Probe -3

sie zeigen Bedauern und Schuldgefühle: *Überreden*-Probe -3

sie haben eine Katze dabei: *Überreden*-Probe -7

Wann mag sie die Helden nicht?

arrogantes Auftreten: *Überreden*-Probe +3

sie zeigen keine Einsicht: *Überreden*-Probe +7

sie geben anderen Horasiern die Schuld: *Überreden*-Probe +2

sie geben komplett Anderen die Schuld (z.B. den Schwarzogern): *Überreden*-Probe +7

sie bedrohen sie: *Überreden*-Probe +5

Was dürfen die Helden auf keinen Fall tun?

Sie ignorieren

Erfolg:

7-10 TaP* Lusuthu wird sich die Helden in Ruhe anhören, sagen, was sie weiß und ihnen ausführlich den Weg zu Usutimba erklären.

3-7 TaP* Lusuthu wird den Helden eine knappe Wegbeschreibung geben.

unter 3 TaP* Lusuthu kommt zu dem Schluss, dass die Helden Teil der Gefahr sind und greift sie an. Das Szenario ist gescheitert.

Sollten sich die Helden sehr ungeschickt anstellen, kommt es zum Kampf mit den Wapengokriegern (Werte siehe **S. 118**). Sie wollen die Helden nicht töten, sondern vertreiben, sie setzen also bei stark verletzten oder fliehenden Helden nicht nach. Sollten mehr als drei von ihnen eine *Wunde* erlitten haben, werden sie den Rückzug antreten. In diesem Fall benötigen die Helden eine andere Möglichkeit, den Schamanen zu finden und eventuell auch Unterricht in Verhandlungsführung mit Eingeborenen.

Wenn es nicht zum Kampf kommt, wird Lusuthu die Helden zu dem Versprechen drängen, dass sie sich darum kümmern werden, den Geist zu vertreiben. Den Weg zu Usutimba kann sie ihnen grob beschreiben, sie könnte sie sogar führen, will es aber nicht. Sollten die Helden ihr erzählt haben, dass sich der Fluch ausbreitet, fürchtet sie die Ansteckung ihrer Krieger, aber auch wenn nicht, kann sie auf die Gesellschaft der hellhäutigen Menschen vom Adlerstamm gut verzichten.

Findet die Capitana

Art: Wildnis

Ergebnisse: keine

Voraussetzungen: Die Helden haben gehört, dass Indira im Sarmadelta unterwegs ist.

Mögliche Weiterleitungen: **Wir sind entkommen, Die Geschöpfe des Wassers, Anajos Familie**

☼ : 1 Essenzsplitter

Anmerkung: mögliches Einstiegsszenario

Einige Bewohner Nova Methumisas sind fest davon überzeugt, dass der Zustand der Kolonie nur an der schlechten Führung Daria ya Dergamons liegt und das alles unter der Capitana Indira Burbaykos Dell'Andustra nicht passiert wäre. Allerdings ist die abenteuerlustige Capitana relativ kurz nach Gründung der Kolonie mit einem Schiff und einer kleinen Mannschaft aufgebrochen, um den Südkontinent weiter zu erforschen, für Politik und Kolonieführung interessiert sie sich nicht.

Wenn die Helden sich an der Suche nach Indira aktiv beteiligen (siehe **Die Helden machen mit** in **Kapitel III, Indiras Heimkehr, S. 70**), landen sie in diesem Abschnitt.

Indira werden sie hier nicht finden, es weiß niemand, wo sie sich momentan aufhält, allerdings kann die Suche nach der verschwundenen Capitana in Anajos Heimatdorf führen (**Anajos Familie**), zu den Axolotl (**Die Geschöpfe des Wassers**) oder zur Begegnung mit Lusuthu und ihren Kriegern (**Wir sind entkommen**).

Weil die Helden allerdings erst eine Weile suchen, kann Nekhatheth in dieser Zeit zumindest etwas weiter wachsen. Indira zu finden ist nicht Teil dieses Abenteuers, deshalb tritt sie hier nicht auf.

Unter Umständen begegnen die Helden im Sarmadelta einem der für die Region typischen Tapire, den niedlichen, aber gefährlichen Säbelzahneichhörnchen oder einem der aggressiven Fleckpanther (alle Werte siehe **Anhang VI**).



Anajos Familie

Art: sozial

Ergebnisse: Hilfsmittel +1, Informationen +1

Voraussetzungen: Mit Anajo Kontakt gehabt haben, von ihm geschickt werden (**Rat vom Prinzen**) oder von selbst auf die Idee kommen.

Weiterleitungen: Einen Schamanen zu finden

♣ : 1-2 Essenzsplitter

Anmerkung: mögliches Einstiegsszenario



Das Dorf der Tapiwakpa-Sippe

Anajo wurde von seiner Familie verstoßen, dennoch nimmt er an, dass seine Sippe wenig Interesse daran hat, dass das Übel aus Nova Methumisa überschwapen könnte und sich deshalb an Gegenmaßnahmen beteiligen würde. Selbstverständlich können auch Helden auf diese Idee kommen, wenn sie mit dem Häuptlingssohn zu tun hatten, ohne von ihm geschickt zu werden. Einerseits sind hier die Sprachbarrieren am niedrigsten, auf der anderen Seite ist gerade diese Wapengsippe nicht besonders gut auf die Horasier zu sprechen. Das Dorf der Tapiwakpa-Sippe (Tapirwasser-Sippe) zu finden ist nicht sonderlich schwer, dort Gehör zu finden, schon eher. Die Sippe begegnet den Helden mit *Skepsis*, selbstverständlich sprechen alle *Petaya*, aber etliche sprechen wenigstens ein paar Sätze *Horathi*.

Das Dorf liegt an einem der Arme des Sarma-Stromes, den die Wapengo das Tapirwasser nennen, leben dort doch über-

durchschnittlich viele Tapire. Die nach dem Flussarm benannte Sippe lebt neben etwas Landwirtschaft vorwiegend von der Jagd auf Tapire, Krokodile und fast faustgroße, rotbraune Wasserfrösche, die sie *Gask-na* nennen. Zu diesem Zweck befahren sie in fragilen Einbäumen sogar den Fluss, haben aber in Bezug auf andere große Gewässer weiterhin die für Owangi typische Scheu vor darin hausenden Schrecken.

Gespräch auf heißen Steinen

Sollte der Häuptlingssohn die Helden geschickt haben, wird er ihnen einschärfen, dass er sich nicht sicher ist, dort noch willkommen zu sein. Tatsächlich hat Anajos Vater *Anwa-ti* (*982 BF, hager, etliche Kampfnarben, Kette aus Krokodilzähnen, zerzauste Locken) seinen Sohn für tot erklärt und öffentlich mit der ganzen Sippe um ihn getrauert. Jetzt eine Nachricht von Anajo zu bekommen, wäre wie eine Nachricht aus dem Jenseits und würde die Owangi tief verstören.

Dennoch würde sich seine Mutter *Kaliru* (*985 BF, rundes Gesicht, scharfe Zunge, meisterliche Köchin) über die heimlich überbrachte Nachricht, dass es ihm gut gehe, und eventuell seine Grüße (**Rat vom Prinzen**), sehr freuen, glaubt sie doch nicht an seinen Tod. Sie wird sich danach für die Interessen der Helden einsetzen.

Das Gespräch mit der Sippe gleicht einem Tanz auf heißen Steinen, bei dem es leicht ist, einen Fehler zu machen. Je nach Verhalten der Helden kann es ihnen passieren, dass sie mit Waffengewalt aus dem Dorf geworfen

werden. Plötzlich gute, freundliche Stimmung kann durch ein einziges unbedachtes Wort kippen und umgekehrt.

Wer weiß was

Anajos Eltern und einige der Alten der Dorfgemeinschaft kennen die Geschichte der Schädelbuchtinsel in Form eines Tayas, das den Fokus darauf legt, dass der Schamane sich mit Kräften einließ, die er nicht kontrollieren konnte und gegen Pra-Jobos Gebote verstieß. Vor allem aber können und werden sie an Usutimba verweisen und den Weg zu ihm beschreiben.

Mit Geistern kennen sich die meisten hier nicht besonders gut aus, lediglich die Kriegerin *Taraku* (*1009 BF, verspielt, schlangenförmige Hautmalereien, auf Partnersuche) kann einiges über die Geister des Dschungels erzählen. Neben Berichten über menschenfressende, böse Geister in Baum-



gestalt und sprechenden Jaguaren, die aufrechten Krieger im Kampf helfen, erzählt sie auch, dass es Zeichnungen und besondere Orte oder Gegenstände gibt, die Geister anziehen.

Einen eigenen Schamanen hat die Sippe nicht, was einige als großen Verlust empfinden, andere halten dagegen, dass sie sich auch so an Pra-Jobos Gebote halten können.

Überredungskasten für Anajos Familie

Grundsätzlich ist jede *Überreden*-Probe durch die Erfahrungen mit den Horasiern um 2 erschwert (durch die *skeptische* Einstellung der Tapiwakpa-Sippe).

Wann mögen sie die Helden?

sie bringen sehr großzügige Geschenke (z.B. mehrere Metallwaffen, Bernstein): *Überreden*-Probe -3

sie haben eine Katze dabei: *Überreden*-Probe -7

sie teilen öffentlich die Trauer um Anajo: *Überreden*-Probe -5

sie verraten Kaliru heimlich, wie es Anajo geht: *Überreden*-Probe -3

Wann mögen sie die Helden nicht?

forderndes Auftreten: *Überreden*-Probe +3

sie sprechen über Anajo (außer als Totem oder gegenüber Kaliru): *Überreden*-Probe +5

sie bedrohen die Sippe: *Überreden*-Probe +7

Was dürfen die Helden auf keinen Fall tun?

jemanden bedrohen

Erfolg:

mehr als 10 TaP* Die Helden bekommen alle Informationen, Taraku bietet ihnen ein Tauschgeschäft an, dazu bekommen sie Lebensmittel und einen Führer für die nächsten zwei Tage.

7-10 TaP* Den Helden wird die Geschichte der Schädelbuchtinsel erzählt, außerdem erklärt man ihnen den Weg zu Usutimba. Taraku bietet einem der Helden ein Tauschgeschäft an.

3-7 TaP* Den Helden wird erklärt, wie sie Usutimba finden können. Taraku erzählt Geistergeschichten.

unter 3 TaP* Die Helden werden gebeten zu gehen und vage an Usutimba verwiesen.

unter 0 TaP* Die Helden werden aus dem Dorf geworfen. Das Szenario ist gescheitert.

Anajos Grüße überbracht Die Helden bekommen neben Kalirus Engagement für sie noch ein großes Essenspaket (Anzahl der Helden+3 Rationen).

Tarakus Tauschgeschäft

Sollte sich einer der Helden gut mit Taraku verstehen oder in ihren Augen als aufrechter und fähiger Krieger erscheinen, wird sie ihm ein Tauschgeschäft vorschlagen. Sie hat etwas, das gegen böse Geister hilft, aber dafür möchte sie ein Geschenk, am liebsten eine Waffe oder ein goldenes Schmuckstück. Wird man sich einig, so überreicht sie dem Helden einen Stab aus Holz, der mit Schnitzereien und weißen Streifen verziert ist. Er wurde von einem mächtigen Schamanen erschaffen und befand sich schon im Besitz ihrer Mutter.

Die Geschöpfe des Wassers

Art: sozial

Ergebnisse: Informationen +4

Voraussetzungen: keine, die Axolotl leben im Sumpf und können durch Zufall gefunden werden

Mögliche Weiterleitungen: Alle, außer **Findet die Capitana**

 : 1-3 Essenzsplitter

Anmerkung: Dieses Szenario lässt sich gut einsetzen, wenn die Helden nicht wissen, wohin sie sich wenden sollen.

Sollten die Helden dieses Szenario mehrfach anlaufen, wächst Nekhatheth jedes Mal wieder um die Menge der Essenzsplitter, allerdings können die Helden hier auch bei mehrmaligen Besuchen nicht mehr als insgesamt 4 Informationspunkte bekommen.

In den Sümpfen des gewaltigen Sarmadeltas leben einige Axolotl. Diese äußerst friedliebenden, hilfsbereiten Wesen sind Ziliten, auch wenn sie ihren aventurischen Verwandten nicht mehr sehr ähnlich sehen. Axolotl sammeln und bewahren Geschichten der Landbewohner. Dabei hüten sie Wissen, das teilweise Jahrtausende alt ist und so können sie den Helden wichtige Informationen geben. Axolotl teilen ihr Wissen bereitwillig, wenn man ihnen im Gegenzug neue Geschichten erzählt. Einige Völker Norduthurias verehren sie als heilige Wesen und Ratgeber, so dass Owangi wie Jucumaqh die Helden dorthin schicken können, um sich Rat zu holen. Ebenso ist es möglich, dass die Helden durch Zufall in den Sümpfen am Sarma die Axolotl-Behausungen finden.

Sprachbarrieren gibt es hier keine, die Axolotl sind grundsätzlich erstmal allen Kulturschaffenden gegenüber *neugierig* eingestellt.





Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Schritte vor euch zeichnen sich im brackigen Wasser der Sarmasümpfe wie so oft Mangrovenwurzeln ab. Nur dass diese hier sorgfältig ineinander verflochten wurden, gerade so, als würden sie ein Bau-

werk unter Wasser bilden. Direkt davor erhebt sich ein bleicher, molchartiger Kopf mit breitem Lächeln aus dem Wasser und in euren Köpfen hört ihr eine freundliche, sanfte Stimme: „Ihr kommt von sehr weit weg und braucht jemanden, der euch hilft.“



Die Axolotl

Kopf und Stimme gehören zu Xochiko, einem der hier lebenden 27 Axolotl. Er kann, wie alle Mitglieder seiner Spezies, per Gedankensprache kommunizieren und Gedanken lesen, so dass Helden etliche ihrer Fragen nicht aussprechen *müssen*, es aber trotzdem tun können. Außerdem müssen sie so nicht alles beschreiben, es reicht, an einige Ereignisse zu denken. Durch die Gedankensprache der Axolotl gibt es hier keine Sprachbarriere.

Beim kleinsten Gedanken seitens der Helden, den Axolotl anzugreifen, wird er untertauchen und sich verstecken.

Aber eigentlich ist er sehr hilfsbereit und wird den Hel-

den alles sagen, was er weiß. Wenn er nicht weiter weiß, wird er mittels Pfeiftönen einige seiner Artgenossen herbeirufen, die aus dem Mangrovenbau getaucht kommen und das Fehlende ergänzen.

Im Gegenzug wünscht er sich, dass die Helden ihm Geschichten erzählen, die er für die Zukunft bewahren kann. Hier bekommen die Helden alle Informationen, die sie benötigen, sei es über das H'ssm, Nekhatheth, die Vorgänge in der Schädelbucht und die Bewohner der Grünen Hölle. Aber natürlich haben die Axolotl auch zahlreiche Informationen, die nicht direkt mit dem Abenteuerverlauf zu tun haben.

Überredungskasten für die Axolotl

Grundsätzlich ist jede *Überreden*-Probe um 2 erleichtert (durch die *neugierige* Einstellung der Axolotl).

Wann mögen sie die Helden?

sie stellen kluge Fragen: *Überreden*-Probe -5

sie erzählen Geschichten: *Überreden*-Probe -5

Wann mögen sie die Helden nicht?

sie verhalten sich aggressiv (z.B. durch Angriffe):
Überreden-Probe +5

Was dürfen die Helden auf keinen Fall tun?

Die Axolotl töten wollen

Erfolg:

über 7 TaP* Die Axolotl erzählen den Helden, was sie wissen. Über Geschichten und neues Wissen freuen sie sich natürlich weiterhin.

3-7 TaP* Gegen Geschichten beantworten die Axolotl den Helden ihre Fragen.

unter 3 TaP* Die Axolotl sind zögerlich und wollen erst mehr über die Helden erfahren, bevor sie ihnen Wissen anvertrauen.

unter 0 TaP* Die Axolotl beobachten die Helden weiter, halten sich aber zurück.

Was denken die Axolotl über ...

... **die Schädelbucht:** An diesem Ort geschah ein großes Unglück und viel Böses.

... **die Wapengo:** Die dunklen Landbewohner verehren den Sonnenvater und seinen Sohn. Sie bewahren die Orte, wo der Sonnensohn über das Land geschritten ist.

... **den Schamanen Usutimba:** Wir haben von ihm gehört. Es heißt, er sammle Wissen, um es zu bewahren, so wie wir.

... **Chazya:** Einstmals lebten an diesem Ort jene, die die Sonne meiden. Heute leben dort die Watam, deren Weise zugleich klug und wahnsinnig sind und Dinge sehen können, die vielleicht waren und vielleicht sein werden.



... **die Ruinen:** Ein alter Ort der Geschuppten. Wollt ihr den Weg dorthin wissen?

... **Indira:** Wir kennen diese Menschenfrau nicht. Bitte erzählt uns von ihr.

... **Aventurien:** Das Land auf der anderen Seite des Großen Wassers.

Einen Schamanen zu finden

Art: sozial

Ergebnisse: Hilfsmittel +3 (in Form des Schamanen), Informationen +2

Voraussetzungen: **Anajos Familie** oder **Die Geschöpfe des Wassers** oder **Wir sind entkommen**

Mögliche Weiterleitungen: Alle, außer **Anajos Familie**, **Die Geschöpfe des Wassers**, **Wir sind entkommen**, **Findet die Capitana**

♣ : 2-5 Essenzsplitter

In diesem Abschnitt geht es darum, jemanden zu finden, der das Böse aus Nova Methumisa vertreiben kann. Dafür werden die Helden an *Usutimba* (Beschreibung siehe **Anhang III** auf **Seite 117**) verwiesen, den alten Schamanen der Immu-wati-Sippe, die westlich des Sarmadeltas lebt. Usutimba ist nicht der mächtigste Schamane der Owangi, wohl aber einer der ältesten und klügsten. Er hat den Ruf, Dinge zu wissen, die kein anderer *Timaro* (Schamane) beherrscht. Und weil die Helden und ganz Nova Methumisa es mit einem alten Bösen zu tun haben, ist er der richtige Ansprechpartner für sie.

Wenn sich kein passender Held in der Gruppe findet, wird er das H'ssm durchführen, sonst wird er es dem entsprechenden Helden beibringen.

Allerdings muss er erst davon überzeugt werden, dass die Helden es wert sind, dass er ihnen hilft. Er hat von der Ankunft der Aventurier auf dem Südkontinent gehört und weiß nicht, was er von den Fremden halten soll, ob sie Menschen, kulturlose Wilde, Tiere oder gar böse Geister aus dem Meer sind. Wenn er das weiß, kann er eine Entscheidung treffen, ob er den Helden hilft.

Bei der Immu-wati-Sippe

Das Dorf von Usutimbas Sippe liegt westlich des Sarmadeltas, etliche Tagesreisen von Nova Methumisa entfernt. Die Wapengo haben ihr Dorf um die Überreste einer riesigen Katzenstatue errichtet, von der sie sich Schutz versprechen. Der Statue verdanken sie auch ihren Namen: Immu-wati bedeutet Wo-Katzen-tanzen. Sie sind erfahrene Jäger und bewirtschaften ein paar Felder um das Dorf aus Palmblatt gedeckten Hütten.

Sie begegnen den Helden *neutral* und mit einer gewissen Neugier, denn anders als die Wapengo in direkter Nähe der Kolonie hatten sie noch keinen Kontakt mit den Horasiern. Entsprechend beherrschen sie auch kein *Horathi*, sondern nur *Petaya* und einige, darunter Usutimba, auch *Uthurisch*.

Sobald die Helden bei ihrer Ankunft am Dorf signalisieren, keine Angreifer zu sein, werden sie ins Dorf geleitet, wo sie schnell von neugierigen Kindern und Hunden umringt werden.

Usutimba selbst empfängt sie vor seiner Hütte, wo er auf einem Fell sitzt und aus Holzperlen und Federn Halsketten herstellt, die die Fruchtbarkeit steigern sollen. Dem ersten Helden, der das Wort an ihn richtet, wird er erstmal eine davon umhängen.

Anschließend wird er sich die Helden und ihre Bitte anhören.

Überredungskasten für Usutimba

Überreden-Proben sind weder erschwert noch erleichtert (durch die *neutrale* Einstellung der Immu-wati-Sippe und des Schamanen).

Wann mag er die Helden?

sie bringen Geschenke mit: *Überreden*-Probe -3

sie bringen sehr großzügige Geschenke (z.B. mehrere Metallwaffen, Bernstein, Tarakus Stab): *Überreden*-Probe -5

sie haben eine Katze dabei: *Überreden*-Probe -7

sie erinnern ihn daran, dass das Böse auch die Wapengo erreichen kann: *Überreden*-Probe -3

Wann mag er die Helden nicht?

forderndes Auftreten: *Überreden*-Probe +3

sie machen sich über seine Weltsicht lustig: *Überreden*-Probe +7

sie stellen sich dumm an: *Überreden*-Probe +2

sie bedrohen ihn: *Überreden*-Probe +7

Was dürfen die Helden auf keinen Fall tun?

an den Fähigkeiten des Schamanen zweifeln

Erfolg:

über 7 TaP* Usutimba wird den Helden bereitwillig helfen und ihnen alle ihre Fragen beantworten.

3-7 TaP* Usutimba wird den Helden helfen.

0-3 TaP* Usutimba wird den Helden vielleicht helfen, alle Proben um ihn von ihrer Kultur zu überzeugen, sind um 1 erschwert (**Usutimbas Fragen**).

unter 0 TaP* Usutimba wird den Helden nahelegen, zu gehen. Für Rüpel hat er keine Zeit.



Usutimbas Fragen

Usutimba interessiert sich für die Aventurier und stellt Fragen nach Weltsicht und Alltagsleben. Dabei versucht er herauszufinden, ob es die Fremden wert sind, dass sie mit seiner Hilfe überleben oder ob er sie lieber doch dem Schädelgeier überlassen soll. Es gibt seiner Meinung nach vier Aspekte, die zeigen, ob Lebewesen eine Kultur haben und nach allen wird er die Helden fragen. Sie sollten in keinem davon völlig versagen, aber gute Ergebnisse können schlechte an anderen Punkten ausgleichen und allgemein die Position der Helden verbessern.

Welche Götter habt ihr?

Die Helden müssen hier etwas über die Götter der Aventurier erzählen. Besonders die Verehrung von Praios (als Sonnengott) und Firun (als Jagdgott, Schnee kennt Usutimba nicht) gefällt dem Schamanen, für den Eferdkult dagegen fehlt ihm jegliches Verständnis, da die Owangi zahlreiche Schrecken aus der Tiefe des Meeres fürchten. Machtvolle Wesen, die Sippe und Heim schützen, hält er in diesem konkreten Fall auch für sehr bedeutend, macht dabei aber keinen Unterschied zwischen einer Göttin wie Travia und einem mythischen Helden wie dem Heiligen Horas.

Sollte sich ein Geweihter unter den Helden befinden, so kann er mit dem Wirken einer Liturgie, z.B. eines GÖTTLICHEN ZEICHENS, und der grundsätzlichen Akzeptanz der Götter der Wapengo etliche neue Anhänger seines Kultes gewinnen, denn diese würden seine Gottheit einfach in ihr Pantheon aufnehmen.

Passende Talente wären *Götter/Kulte, Sagen/Legenden, Überreden, Überzeugen* und *Liturgiekenntnis*.

Wie kämpft ihr?

Die Wapengo sind Jäger, als solche können sie es sich nicht leisten, immer ehrenhaft zu sein. Vor allem aber legen sie Wert auf Können. Das einfachste an dieser Stelle ist es, wenn sich einer der Helden im Zweikampf mit einem der Krieger misst oder mit diesen auf die Jagd geht. Es müssen hier nicht alle Helden kämpfen, die Wapengo kennen Aufgabenteilungen und halten sie für relativ selbstverständlich. Sollte es einen Zweikampf geben, muss der Held auch nicht siegen, um die Wapengo zu überzeugen, so lange er seine Fähigkeiten unter Beweis gestellt hat.

Ein bewaffneter Zweikampf dauert bis zur ersten schweren Verletzung (erste *Wunde* oder bis einer der Kontrahenten unter der Hälfte seiner maximalen LeP angekommen ist), ein unbewaffneter bis zur Bewusstlosigkeit eines der Kontrahenten, eine Jagd natürlich bis zum Erlegen eines passenden Beutetieres.

Passende Proben wären natürlich auf bewaffnete und unbewaffnete *Kampftalente*, eventuell *Kriegskunst* oder *Wildnisleben* und *Schleichen*.

Wie kocht ihr?

Usutimba ist als Genießer fest davon überzeugt, dass eine hochentwickelte Kultur eine gute, vielseitige Küche hat und möchte deshalb etwas über die Speisen der Aventurier erfahren.

Mit einer Beschreibung kann man den Schamanen gewogen stimmen, aber mit einem aufwendigen mehrteiligen Menü können die Helden hier richtig punkten. Selbstverständlich bekommen die Helden zum Kochen Zutaten und Ausrüstung der Wapengo zur Verfügung gestellt.

Die Talente der Wahl sind hier natürlich *Kochen* und *Hauswirtschaft*, aber auch *Pflanzenkunde* und *Tierkunde*. Sollten die Helden nicht kochen, sondern andere Wege wählen, müssen sie eventuell *Überreden* oder *Malen/Zeichnen*.



Usutimba

Wie sehen eure Werbungsrituale aus?

Nur die niedrigsten Tiere paaren sich ohne irgendwelche Rituale, um das andere Geschlecht zu beeindrucken. Und da es zu beweisen gilt, dass sie eine Kultur haben, müssen die Helden etwas darüber erzählen, wie sie um jemanden werben, den sie lieben. Von käuflicher Liebe sollten sie dabei eher nicht erzählen, Prostitution übersteigt das Verständnis der Wapengo, sondern von Minnesang, Geschenken für Angebetete und Flirten beim Tanzen. Das Konzept von ehelicher Treue ist den Wapengo bekannt, sie legen eine solche Entscheidung aber in die Hände des jeweiligen Paares. Die Helden können gerne ihre Werbungsrituale vorführen, entweder miteinander oder mit einigen der Wapengo (woraus sich durchaus auch mehr ergeben kann).

Das passendste Talent hier ist sicherlich *Betören*, aber auch *Singen*, *Tanzen*, *Musizieren* und *Schauspielerei* können gut weiterhelfen.



Ich habe einen Vorschlag

Wenn Usutimba zu der Erkenntnis gekommen ist, dass die Helden (und damit „ihr“ Stamm, die Horasier) Menschen mit Kultur sind, wird er sie zu einem Gespräch bitten.

Er eröffnet ihnen, dass er eine Möglichkeit hat, das Böse, das sich in ihrem Stamm verbirgt, sichtbar zu machen, damit man es besiegen kann. Es ist ein sehr altes Ritual, das er für das entsprechende Böse anpassen muss. Und wie es bei mächtigen Ritualen üblich ist, benötigt er dafür bestimmte Zutaten und auch noch einige Informationen über das Böse. Wenn die Helden diese besorgen, wird er mit ihnen in das Dorf des Adlerstammes (nach Nova Methumisa) kommen und dort das Ritual durchführen, so dass das Böse sichtbar und besiegt wird.

Die Helden haben an dieser Stelle eigentlich keine Wahl, wenn sie seine Hilfe wollen, müssen sie sich um die Ritualzutaten kümmern. Er wird ihnen genau erklären, was er braucht und auch, wo sie es eventuell bekommen können, sofern er das weiß.

Im Weiteren wird davon ausgegangen, dass die Helden sich auf Usutimbas Angebot einlassen.

Was müssen wir tun?

Usutimba erklärt den Helden relativ genau, was er für das Ritual benötigt an Zutaten. Er erwähnt außerdem, dass das Ritual lang und kraftzehrend ist, aber er nach Wegen sucht, es schneller abzuhalten, aber dafür muss er die Macht vieler guter Geister an seiner Seite wissen, gute Zutaten haben und mehr über den Schädelgeier wissen. Deshalb sollten die Helden auch bemüht sein, alle Informationen über ihn mitzubringen, die sie bekommen können.

An Zutaten benötigt der Schamane im Einzelnen:

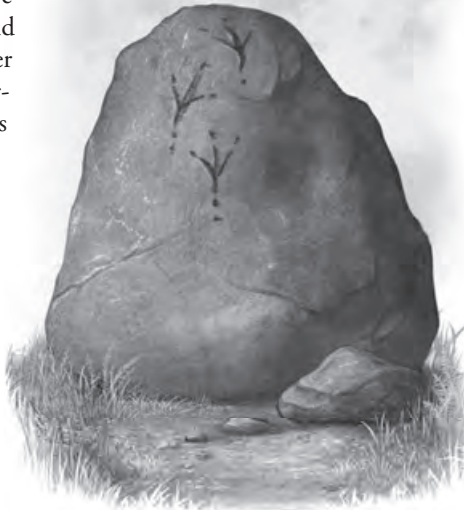
☼ *Rauschmittel*: am besten Bowan-Toku, die Blauflechte. Man findet sie in Höhlen, siehe das Szenario **In die Tiefe**.

☼ *Rasseln und Farben für den Schamanen*: das hat Usutimba selbst.

☼ *Holz für ein großes Feuer*: sollte sich vor Ort finden lassen

☼ *Räucherwerk*: Auch hier ist die Blauflechte ideal. Dafür müssen die Helden **In die Tiefe**.

☼ *etwas vom Ort, wo der Dämon gerufen wurde*: Usutimba ist nicht sicher, was da am besten ist, er kann sich einen Gegenstand vorstellen, etwas Erde, eine (getrocknete) Pflanze oder ein Teil vom Gewand des Schamanen. In jedem Fall müssen die Helden **Zurück zur Schädelbucht**.



Bilder des Schamanen

☼ *etwas, das den Dämon anzieht*: das, was ihn wirklich anzieht, ist der Schädel eines denkenden Wesens. Schädel gibt es ebenfalls auf der Schädelbuchtinsel, auch hier bietet sich das Szenario **Zurück zur Schädelbucht** an.

☼ *Geierfedern für das Tiergewand Usutimbas*: Dafür müssen die Helden auf **Geierjagd** gehen.

☼ *Bilder, die der Schamane malte, der den bösen Geist rief*: Schamanen, so erklärt Usutimba, malen Bilder, die die Geister, die sie rufen wollen, anziehen oder in eine bestimmte Richtung lenken. Entsprechende Darstellungen müssten sich in einem der Dörfer auf der Schädelbuchtinsel finden lassen, die Helden müssen also **Zurück zur Schädelbucht**. Die gesuchten Darstellungen sehen aus wie Vogelspuren und sind im Jucumaghdorf auf der Insel auf zahlreiche Steine geschmiert.

☼ *Mächtige Bannfetische mit Tradition*: Usutimba benötigt machtvolle, alte Darstellungen von guten Geistern oder Göttern, am besten welche, die schon anderen Schamanen geholfen haben. Entsprechende Darstellungen lassen sich **In den Ruinen von Srr'dak** finden, aber auch die

Pantherstatuette aus **Ramiros Gaunerei** ließe sich verwenden. Auch andere Fetische helfen, wie Tarakus Stab oder die Kette aus **Chazya**. Außerdem gehört Bernstein in diese Kategorie, sollten sich die Helden auf **Bernsteinsuche** begeben.

☼ *Der Name des Feindes*: Nach Ansicht Usutimbas und vieler anderer Wapengo hat alles einen Namen, bei dem man es wirklich rufen kann. Sollten die Helden den Namen des Schädelgeiers erfahren, würde es Usutimbas Macht über den Dämon stärken. Den Wahren Namen können sie in **Chazya** erfahren, aber davon weiß der Wapengo-Schamane nichts.

Tarakus Handel

Sollte einer der Helden von Taraku im Szenario Anajos Familie den Stab erhandelt haben, der gegen Geister helfen soll, ist dies eine gute Gelegenheit, ihn Usutimba zu zeigen. Dieser zeigt sich hochofreut, dass die Helden bereits etwas haben, das gegen den Schädelgeier hilft und wird den Stab im Ritual als Hilfsmittel verwenden. Die Helden können ihn so lange im Dorf lassen, aber auch mitnehmen, das stellt er ihnen frei.

Sollte einer der Helden auf die Idee gekommen sein, ihn Usutimba zu schenken, wird der Schamane ihn trotzdem im Ritual verwenden.





Zurück zur Schädelbucht

Art: Wildnis, Kampf

Ergebnisse: Hilfsmittel +3, Informationen +1

Voraussetzungen: Einen Schamanen zu finden (oder andere Ideen, dass man dort etwas finden kann)

Mögliche Weiterleitungen: Geierjagd, Bernstein-suche

 : 3-6 Essenzsplitter

Die Helden erfahren durch das Gespräch mit Usutimba und über seine Anforderungen für das Ritual, dass sie wohl auf die Schädelbuchtinsel zurück müssen, um dort nach Hilfsmitteln und Informationen über den Dämon und auch seinen Beschwörer zu suchen.

Ein Königreich für ein Schiff

Um auf die Schädelbuchtinsel zu kommen, benötigen die Helden ein Schiff.

Neben von Heldenseite eventuell vorhandenen Möglichkeiten wie einem Dschinn, einem Dämon, dem Zauber ADLERSCHWINGE oder der Liturgie TIERGESTALT ist ein Wasserfahrzeug der einfachste Weg zur Insel. Aber woher ein solches nehmen?

In Nova Methumisa gibt es selbstverständlich Wasserfahrzeuge, Fischerboote ebenso wie große Schiffe.

☼ Ein *Fischerboot* könnten die Helden stehlen, kaufen oder anderweitig beschaffen, ohne dass es zu großem Aufsehen führt. Ein solches ist allerdings nicht auf eine Fahrt über das Meer ausgelegt (*Seefahrt* +5).

☼ Eines der *Beiboote* der großen Schiffe wäre für eine solche Fahrt besser geeignet, ist aber nur im Hafen zu bekommen und deutlich besser bewacht (*Schleichen* oder *Überreden* +4, *Seefahrt* +2).

☼ Ein größeres *Schiff*, z.B. die *Prinz Sirlan*, benötigt eine Mannschaft und ist deutlich schwieriger zu beschaffen. Je nachdem, welche Position die Helden in **Kapitel III** in den Abschnitten **Herrschaft ist auf Sand gebaut** oder **Die Bürgerwehr** eingenommen haben, bietet sich ihnen hier eventuell eine Option, indem sie ihre Verbündeten zur Herausgabe eines Schiffes oder zum Stellen einer Mannschaft überreden. Allerdings werden die Helden dabei mindestens einen von Nekhatheth Besessenen mit an Bord haben, der zur Gefahr für die ganze Fahrt werden kann (*Seefahrt* -3, zusätzlich  +2 Essenzsplitter).

☼ Einige Sippen der Jucumaqh fahren zur See, wenn auch normalerweise nicht so weit. Wenn die Helden danach suchen, können sie an der Küste ein Dorf finden und dort gegen großzügige Geschenke ein fragil wirkendes, aber erstaunlich stabiles Boot aus Baumrinde bekommen (*Ori-*

entierung +2 (um das Dorf zu finden), *Überreden* +4 oder großzügige Geschenke, *Seefahrt* +2).

☼ Die Owangi fahren nicht zur See, sie fürchten das Meer und die Dämonen, die in seiner Tiefe hausen. Die Tapiwakpa-Sippe, aus der Anajo stammt, befahren zwar zur Jagd den Sarma, allerdings sind ihre Boote nicht seetauglich (*Seefahrt* +7).

Auf zur Schädelbucht!

Die Helden könnten zumindest ungefähr von der Überfahrt wissen, wo die Schädelbuchtinsel liegt, hier können ebenfalls die Axolotl mit einer sehr präzisen Angabe oder notfalls die Owangi weiterhelfen, die den Ort grob im Meer vor der Sarmamündung positionieren. Auch die seefahrenden Völker der Nordküste Uthurias kennen die Position der Insel.

Um die Insel zu erreichen, sind 3 Proben auf *Seefahrt* nötig, selbiges gilt auch für die Rückfahrt. Ein Misslingen der Probe bedeutet, dass die Helden vom Kurs abkommen, ihre Reise länger dauert und Nekhatheth entsprechend um mehr Essenzsplitter wächst, als wenn die Fahrt glatt verlaufen würde. Im Idealfall dauert die Reise von Nova Methumisa aus acht Tage, bei nötigen Kurskorrekturen entsprechend länger.

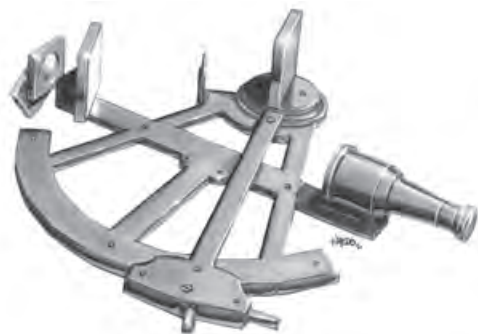
Egal mit welchem Fortbewegungsmittel, irgendwann setzen die Helden wieder den Fuß auf den Boden der Schädelbuchtinsel.

Eine ausführliche Beschreibung der Insel befindet sich in **Kapitel II** auf **S. 33**, die wichtigsten Orte sind die beiden zerstörten Dörfer und die Schädelbucht selbst.

Hilfe, meine Helden haben schon alles

Es kann natürlich sein, dass die Helden die Schädelbuchtinsel bereits auf der Reise ausgiebig erkundet haben, sich Notizen gemacht oder gar einen MEMORANS gesprochen haben, aus dem sich das Symbol erkennen lässt und einen Gegenstand von der Insel mitgenommen haben. Vielleicht hat auch ein anderes Expeditionsmitglied entsprechende Aufzeichnungen angefertigt oder Bodenproben mitgenommen, die die Helden in Nova Methumisa bekommen können.

Wenn sie dann noch anderweitig gute Ideen haben, die den Besuch auf der Insel obsolet machen, z.B. einen Echschädel aus Srr'dak, dann bekommen sie keine Abenteuerepunkte für den Abschnitt, dafür ein lobendes Kopfnicken von Usutimba, und Nekhatheth keine weiteren Essenzsplitter. Sie müssen nicht um jeden Preis auf die Insel.





Chazya

Art: sozial

Ergebnisse: Hilfsmittel +1 und Hilfsmittel +5 (Wahrer Name des Dämons)

Voraussetzungen: die Helden haben von Chazya gehört (z.B. durch **Die Geschöpfe des Wassers** oder **Wir sind entkommen** oder von Nandora Trabaccantes)

Mögliche Weiterleitungen: **Die Geschöpfe des Wassers, In den Ruinen von Srr'dak, Geierjagd**

 : 3-6 Essenzsplitter

Chazya liegt am Usra, einem Nebenfluss des Sarma, und war zur Zeit von Pyrdacors Herrschaft eine blühende Stadt der Echsen. Heute gelten die Ruinen den Jucumaqh als heilig, sie veranstalten dort einmal im Jahr ein großes Treffen, *Dasatha* genannt. Eine große Sippe aus dem Stammesverband der Watam lebt das ganze Jahr dort, sie hüten den heiligen Ort, betreiben Ackerbau auf dem Schwemmland um die Stadt und halten Vieh.

Angeführt werden sie vom *Qoru*, dem Rat, der aus fünf *Rachdim*, weisen Alten, einem Kriegs-, einem Friedenshäuptling und dem Schamanen besteht.

Der Schamane wird *Karzzeq* genannt und gilt den Watam als eine Person, auch wenn es eigentlich drei sind. Sie sprechen gemeinsam, teilen sich im permanenten Rauschzustand ein Bewusstsein und können prophezeien. Sogar die Owangi haben von ihnen gehört und betrachten das Phänomen mit großer Scheu. Usutimba kann sich aber vorstellen, dass die Helden hier trotzdem Wissen erlangen können.

Karzzeq besteht zurzeit aus zwei Männern und einer Frau, die ständig die Wurzeln der *Dschahal*-Pflanze einnehmen, einer hochhalluzinogenen farnartigen Pflanze, die auf feuchtem Schwemmland gedeiht und von den Watam in Chazya für ihren Schamanen kultiviert wird. Karzzeq wird von den Mitgliedern des Stammes umsorgt und versorgt und lebt in einer eigenen, mit Girlanden verzierten Hütte mitten im Dorf.

Die drei Mitglieder des Schamanen halten sich oft an den Händen und neigen dazu, gegenseitig ihre Sätze zu beenden. Nur wenn sie prophezeien, sprechen sie alle gemeinsam mit einer Stimme. Da sie sich ein Bewusstsein teilen, teilen sie auch ihre Erinnerungen miteinander. Sollte ein Mitglied des Schamanen sterben, berufen die Überlebenden ein neues Mitglied, dadurch bewahren sie das Wissen und die Erinnerungen mehrerer Schamanengenerationen im kollektiven Bewusstsein.

Nach Chazya

Der einfachste Weg nach Chazya führt den Hauptstrom des Sarma und dann den Usra aufwärts, ein deutlich kürzerer Weg wäre durch den Dschungel, dieser erfordert aber einen guten Orientierungssinn (*Orientierungs-Probe* +4), um sich nicht zu verirren.

Auf beiden Wegen kommen die Helden früher oder später zu Dörfern der Watam, die auf Pfahlbauten geschützt vor Bodenbewohnern errichtet wurden. Verglichen mit anderen Stämmen der Jucumaqh sind die Watam wenig kriegerisch und schlechte Jäger, halten sie doch Schweine, Büffel und Kleintiere wie Gänse und Pei-Pei-Asseln und betreiben, so möglich, auch Ackerbau. Dennoch sollte man sie nicht für harmlos und ungefährlich halten.

Die Watam begegnen den Helden *neutral*, sie sprechen vorwiegend *Dschuku*, die Sprache der Jucumaqh, aber einige beherrschen auch *Petaya* oder *Uthurisch*. Sie haben kein direktes Interesse daran, den Helden zu helfen, aber auch keines, ihnen zu schaden, so lange man sich gegenseitig in Ruhe lässt. Wenn die Helden (kleine) Geschenke machen und auch sonst freundlich auftreten, wird ihnen der Weg nach Chazya gewiesen.

Chazya

Das echsische Chazya war deutlich größer als es die Siedlung der Jucumaqh ist. Direkt am Usra steht die einzige erhaltene Tempelpyramide des Echsenzeitalters, auf dessen Spitze einmal im Jahr beim *Dasatha* Opfer dargebracht werden. Mitten im Fluss ragt der *Felsen der Erinnerung* auf; daran, wie weit er aus dem Wasser ragt, messen die Jucumaqh den Jahresverlauf. Einige hundert Schritt usraabwärts davon liegt das Dorf der Watam, diesmal keine der typischen Pfahlbauten, sondern im Ganzen gut zwei Schritt über dem Boden auf dem Fundament einer alten Tempelpyramide errichtet. Von den Steinquadern der Echsen sieht man allerdings nicht mehr viel, ist doch alles schon seit Jahrhunderten von Pflanzen überwuchert und die Oberfläche mit Erde bedeckt. Nur an den Rändern des Dorfes fallen die Kanten an zwei Seiten unter den Pflanzen steil nach unten ab, an den beiden anderen Seiten verraten ausgetretene Steinstufen die ursprünglichen Baumeister der Anlage.

Um das Fundament herum in Richtung des Dschungels gibt es zahlreiche leere Hütten, in denen zum *Dasatha* die ange-reisten Jucumaqh unterkommen. Dazwischen und im Regenwald liegen etliche halbüberwucherte Steine herum, die ebenfalls Überreste der Echsenstadt sind. Nur das Flussufer ist frei von Ruinenresten, auf dem Schwemmland betreiben die Watam Ackerbau.

Die Ruinen bieten den Watam Schutz vor Gefahren, wozu sie auch ihre Erzfeinde, die Echsen, zählen und wurden vor sehr langer Zeit von ihren Vorfahren errichtet. Dass das auf Befehl der Echsen geschah, verdrängen sie und wollen es auch nicht hören.

Ankunft bei den Watam

Sobald die Helden sich den Feldern nähern, laufen ihnen nicht nur neugierige Kinder, sondern auch einige Krieger entgegen, die sie am Weitergehen hindern.

Leider spricht keiner der Krieger etwas anderes als *Dschuku*, aber auch wenn die Helden mehrfach nachdrücklich das Wort *Karzzeq* erwähnen, werden die Krieger sie ins Dorf in die Ratshütte führen. Dabei sind sie misstrauisch und halten ihre Waffen auf die seltsamen Fremden gerichtet.



In der Ratshütte müssen die Helden erst einmal warten, während die Kinder versuchen, zwischen dem Flechtwerk hindurch einen Blick auf sie zu erhaschen und einige der Krieger noch immer jede ihrer Bewegungen beobachten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Zwei alte Frauen und ein sehr alter Mann betreten die Hütte, gefolgt von zwei Männern von etwa vierzig Jahren, alle fünf sind mit ringförmigen Hautmalereien bemalt.

Umständlich setzen sich die drei Alten und fordern euch mit einer Geste auf, es ihnen gleich zu tun. Gemeinsam mit euch setzen sich auch die beiden anderen Männer, während der Krieger an der Tür euch immer noch wachsam beobachtet, bereit jederzeit einzugreifen, so nötig. Einer der beiden jüngeren Männer bedenkt euch mit dem gleichen Blick und hat die Hand auf seinem großen Obsidianmesser ruhen.

Der andere etwa Vierzigjährige, ein athletischer, auffallend hellhäutiger Mann öffnet mit den Händen eine grüne Frucht und bietet euch etwas von ihrem zartrosafarbenen Fruchtfleisch an.

Den Helden gegenüber sitzt ein Teil des Quorus, und *Nerelko* (*998 BF, athletisch, sehr hellhäutig, sprachgewandt), der Friedenshäuptling, bietet ihnen etwas von der *Poro-Frucht* an, die mit aventurischen Mangos verwandt ist, aber schrecklich sauer schmeckt.

Sie anzubieten, ist eine typische Begrüßung für Fremde, die Watam wollen die Reaktion testen. Wenn die Helden hier nicht gerade nach den Waffen greifen, können sie jedoch nicht viel falsch machen, Ausspucken, Grimassen schneiden oder sich nichts anmerken lassen wollen werden bei den Alten für großes Gelächter sorgen, bis *Nerelko* schließlich das Wort ergreift und versucht, herauszufinden, was die Helden wollen. Sollten die Helden bereits in einem der Watam-Dörfer zuvor Bekanntschaft mit der *Poro-Frucht* gemacht haben, können sie mittlerweile wissen, dass die richtige Reaktion im Ablehnen besteht. Damit bringen sie zwar die Alten um ihren Spaß, aber machen sich ihre eigene Sache nicht schwerer.

Nerelko spricht recht flüssig *Petaya* und *Uthurisch*, so dass er übersetzen kann, aber es macht auf die *Rachdim* mehr Eindruck, wenn die Helden versuchen, möglichst schnell ein paar Worte *Dschuku* zu lernen und anzuwenden.

Die Watam hören sich an, was die Helden zu sagen haben, sind aber generell der Meinung, dass die Ereignisse recht weit weg sind und sie nicht erreichen werden. Wenn die Helden weiter drängen, werden sich die Alten kurz beraten und die Entscheidung, ob man ihnen hilft, dann an *Karzzeq* abgeben.

Überredungskasten für die Watam in Chazya

Überreden-Proben sind weder erschwert noch erleichtert (durch die *neutrale* Einstellung der Watam).

Wann mögen sie die Helden?

Sie überreichen Geschenke: *Überreden*-Probe -3

Sie überreichen kostbare Geschenke (z.B. Metallwaffen): *Überreden*-Probe -7

Sie versuchen *Dschuku* zu sprechen: *Überreden*-Probe -2

Sie benehmen sich anderweitig amüsant für die *Rachdim*: *Überreden*-Probe -2

Wann mögen sie die Helden nicht?

Sie bedrohen jemanden: *Überreden*-Probe +3

Sie äußern sich positiv über lebende Echsen (gleich welcher Größe): *Überreden*-Probe +5

Sie äußern sich abwertend über den *Dschungel*: *Überreden*-Probe +3

Sie sagen, dass *Chazya* mal eine Echsenstadt war: *Überreden*-Probe +7

Was dürfen die Helden auf keinen Fall tun?

Dem Schamanen schaden (wollen)

Erfolg:

Mehr als 10 TaP* Die Helden dürfen sofort mit *Karzzeq* sprechen und bekommen nach dem Gespräch die Halsketten. Sie können so lange in *Chazya* bleiben, wie sie wollen.

7-10 TaP* Die Helden werden als Gäste angesehen und dürfen so lange in *Chazya* bleiben, wie sie wollen. Ob sie mit *Karzzeq* sprechen können, müssen die Alten noch beraten (2 Tage Wartezeit).

3-7 TaP* Die Helden werden als Gäste angesehen und dürfen so lange in *Chazya* bleiben, wie sie wollen. Ob sie mit *Karzzeq* sprechen können, müssen die Alten noch beraten (4 Tage Wartezeit).

0-3 TaP* Die Helden dürfen in *Chazya* übernachten.

Unter 0 TaP* Die Helden werden mit vorgehaltenen Waffen aus dem Dorf vertrieben.

Der Name des Feindes

Karzzeq bewohnt eine prächtig geschmückte Rundhütte mitten im Dorf, die von einem leichten Geruch nach Räucherwerk umgeben ist. Dorthin führt *Nerelko* die Helden, sollten ihre Verhandlungen erfolgreich verlaufen sein. Bevor er ihnen erlaubt,



Karzzeq, Schamane der Watam

einzutreten, weist er sie nochmals darauf hin, Karzzeq ja mit dem nötigen Respekt zu begegnen. Er wird die Hütte gemeinsam mit den Helden betreten und übersetzen, wenn nötig.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr betretet die Hütte, Rauch aus unzähligen Räucherschalen beißt euch in die Augen und benebelt ein wenig die Sinne. Kräuterbündel und Jagdtrophäen hängen von den Deckenbalken, der Boden ist mit unzähligen Fellen und Decken übersät. In der Mitte der Hütte lagert Karzzeq, der legendäre Schamane von Chazya, entspannt mit geschlossenen Augen auf dem Boden. Es sind wirklich drei Menschen, eine Frau und zwei Männer, der eine höchstens achtzehn Götterläufe alt. Ihre Köpfe berühren einander, und ihr langes Haar hat sich dazwischen vermischt wie laut den Geschichten auch ihr Geist.

Ohne die Augen zu öffnen, beginnt einer der Männer zu sprechen: „Wir haben ...“

„... Besuch“, ergänzt der andere.

Die Frau öffnet die Augen, setzt sich auf und greift dabei nach den Händen der beiden Männer.

Es ist durchaus möglich, mit Karzzeq ein normales Gespräch zu führen, auch wenn es irritierend sein kann, dass sie offenbar alle drei dasselbe denken und sich gegenseitig die Sätze ergänzen. Außerdem beherrscht der Schamane neben *Dschuku* auch fließend *Petaya* und *Uthurisch* sowie brockenweise *Xoxota* und *Nathani*, muss aber häufiger im kollektiv angesammelten Gedächtnis nach dem passenden Wort suchen.

Die Helden müssen zuerst viele Fragen über sich und ihre Sicht auf die Welt beantworten. Ob sie bereit sind, sich zu wandeln, ob auch sie dem *Ewigen Wald* entstammen und wie es in Nova Methumisa aussieht. Wenn sie danach fragen und Karzzeq daran erinnern, dass sie auch Fragen haben, können sie hier einige Informationen über Nekhatheth bekommen, den Karzzeq als „Nicht-Wesen“ bezeichnet.

Während des Gesprächs über den Dämon greift einer der Männer plötzlich nach einer Schale mit getrockneter *Dschahal*-Wurzel, die in der Hütte steht, nimmt einige Stücke und kaut sie. Dabei wird sein Blick glasiger, die beiden anderen antworten den Helden unzusammenhängender und schließen irgendwann die Augen.

Nerelko wird das ganze voll Ehrfurcht betrachten und die Helden beruhigen, sollten sie sich Sorgen machen. Karzzeq will ihnen offenbar etwas Wichtiges mitteilen, sie sollten sich also geehrt fühlen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die drei Watam, die den Schamanen bilden, sind immer dichter zusammengerückt. Der ältere Mann blickt apathisch ins Leere, von der Wurzel braun verfärbter Speichel läuft über sein Kinn. Der junge hat den Kopf in den Nacken geworfen, die Frau zittert am ganzen Leib. Irgendetwas passiert hier.

Nerelko beobachtet alles voller Ehrfurcht und ohne sich aus der Ruhe bringen zu lassen.

Plötzlich streckt die Frau die Hand aus und packt dich [*Held mit der höchsten Intuition, ein Medium oder jemanden mit der Gabe Prophezeien*] am Arm.





Sie, nein alle drei, flüstern ein Wort in einer fremden Sprache, wieder und wieder. Es klingt obszön und misstönend wie das Kratzen von Fingernägeln auf einem glatten Stein, das Gurgeln einer Gans, der man den Hals umdreht oder das Zerbrechen eines leeren Schädels. Die Haare auf deiner Haut stellen sich auf, du willst am liebsten weglaufen, aber ihr Griff ist erstaunlich fest. Das schreckliche Wort hämmert sich in deinen Geist, jede Silbe ist wie ein Faustschlag gegen deine Schädeldecke. Verzerrte Vogelfratzen tanzen vor deinem Auge. Als du dir sicher bist, dass du es nicht mehr vergessen kannst, erschläfft ihr Griff ebenso plötzlich. Karzzeq verstummt, erschöpft sacken alle drei in sich zusammen.

Der entsprechende Held bekommt 1W6+2 SP und hat den Rest des Tages schreckliche Kopfschmerzen, allerdings kennt er jetzt Nekhatheths Wahren Namen und kann ihn Usutimba und gegebenenfalls auch einem anderen Exorzisten mitteilen.

Die anderen Helden haben ihn auch gehört und können selbstverständlich ebenfalls versuchen, ihn sich zu merken, allerdings hat Karzzeq ihn nur einem der Helden quasi ins Gedächtnis gedrückt.

Nerelko bedeutet den Helden, dass sie jetzt die Schamanenhütte verlassen sollten.

Die Helden werden anschließend mit großem Respekt von den Watam behandelt und bekommen feierlich von den Mitgliedern des Quorus eine *Halskette* überreicht, an der getrocknete Echsenkrallen hängen, die bei jedem Schritt leise rasseln. Dieses Zeichen des Sieges über den geschuppten Feind soll ihnen helfen, ihren eigenen Gegner zu besiegen.

Zauberei?

Eine magische Analyse des Schamanen würde von den Watam als unhöflich abgelehnt, ein ODEM lässt sich allerdings recht schnell sprechen. Sollte ein Held das tun, zeigt der Zauber, dass alle drei Magiedilettanten sind und sich ihre Matrices so weit überlagern und vermischen, dass sie beinahe wie ein Lebewesen wirken.

Eine magische Analyse des Helden, den Karzzeq am Arm hielt, ergibt Folgendes:

ODEM ARCANUM

3 ZfP* Es wurde ein Zauber auf den Helden gewirkt, allerdings kein besonders starker.

7 ZfP* Die Kraftfäden konzentrieren sich um den Kopf des Helden. Der Zauber ist nicht mehr aktiv und war weder dämonisch noch blutmagisch verunreinigt.

12 ZfP* Der Fluss der Magie war *in* den Kopf des Helden hinein.

ANALYS

Analyseschwierigkeit: +5

3 ZfP* Die Repräsentation ist sehr fremdartig. Das wirkende Merkmal ist Verständigung.

7 ZfP* Der gewirkte Zauber hat Ähnlichkeiten mit einem GEDANKENBILDER. Seine Wirkung wurde erzwungen. mehr als 7 ZfP* Es gibt eine gewisse Ähnlichkeit zu schamanistischer Magie, aber auch die sieht etwas anders aus.

Hilfe, meine Helden wollen Dschahal probieren

Den Watam ist die Pflanze heilig und ausschließlich dem Schamanen vorbehalten, was sie den Helden auch sehr deutlich zu verstehen geben. Auch glauben die Watam (zu recht), dass der Dschahal-Rausch für unkundige Anwender kaum zu kontrollieren ist. Sollten sich die Helden an den Feldern oder den Vorräten in der Schamanenhütte vergreifen, begehen sie aus Sicht der Jucumagh ein Verbrechen, das nur mit dem Tod gesühnt werden kann.

Zu einer respektvollen Erforschung (betrachten, zeichnen ...) dagegen kann man sie überreden (*Überreden*-Probe +4).

In den Ruinen von Srr'dak

Art: Wildnis, Kampf

Ergebnisse: Hilfsmittel +1

Voraussetzungen: Einen Schamanen zu finden, Die Geschöpfe des Wassers oder ausgiebige Interaktion mit Nandora Trabaccantes oder in Chazyra

Mögliche Weiterleitungen: Geierjagd

☞ : 2-4 Essenzsplitter

Usutimba benötigt Darstellungen von guten Geistern, die gegen den Schädelgeier helfen, am besten alte, bedeutende Darstellungen, die schon vielen Schamanen geholfen haben. Als besonders hilfreich gelten für die Wapengo Katzen, sind diese doch Boten der Götter, aber auch Greifen- und Sonnenbilder sind sehr hilfreich.

Die Helden müssen einen alten, machtvollen Ort aufsuchen und von dort eine Darstellung eines guten Geistes holen. Es gibt einen solchen Ort, aber dorthin zu gehen, gilt als gefährlich. Viel mehr als das und eine grobe Richtung weiß der alte Schamane nicht. Sollten die Helden sich ausgiebig mit der Magierarchäologin Nandora unterhalten haben oder sich für die Herkunft der Jadestatuette interessiert haben, können sie von selbst auf die Ruinen kommen.



Aber meine Helden haben die Jadestatuette schon!

Sollten die Helden die Jadestatuette aus **Kapitel III Ramiros Gaunerei** mit sich tragen oder beschreiben, wird Usutimba sie für passend erklären. Die Helden können damit die Suche nach und in den Ruinen umgehen.

Sie haben aber selbstverständlich auch die Möglichkeit, sowohl in den Ruinen zu suchen als auch bei ihrer Rückkehr nach Nova Methumisa die Statuette zu holen. In diesem Fall gibt das *Hilfsmittel* +2.

Meine Helden haben was dabei!

Natürlich kann es sein, dass die Helden ein Bildnis dabei haben oder etwas als passend ansehen. Möglicherweise kann eine Helden-Magierin Usutimba davon überzeugen, dass ihr Hesindeamulett schon von anderen ehrwürdigen, machtvollen Götterdienern genutzt wurde, ein Geweihter in der Gruppe hat vielleicht sogar ein Bild seiner Gottheit mit. Usutimba wird die entsprechende Darstellung prüfen, eventuell Fragen über die Gottheit stellen und anschließend entscheiden.

Hier gilt zur Abwechslung, dass viel auch viel hilft, mehrere Götterdarstellungen also auch mehr helfen, auch dann bekommen die Helden *Hilfsmittel* +2.

Srr'dak

Srr'dak war wie Chazya eine Stadt der Echsen, als sie noch die Region beherrschten. Letztlich wurden sie durch die Menschen vertrieben und ihre Macht beendet, mehrere Jahrhunderte lebten menschliche Völker in den Ruinen der alten Echsenstadt und erschufen etliche Abbilder von Göttern und guten Geistern aus Jade und anderem Stein. Doch eines Tages kehrten die Echsen zurück und vertrieben die Menschen.

Die *Chaz'shirr* sind die uthurischen und aggressiveren Verwandten der Achaz (siehe **Anhang V, S. 120**), die die Ruinen von Srr'dak als eine ihren H'Ranga heilige Stätte ansehen und immer einige Wachen dort postiert haben. Sie wollen nicht mit den Warmblütern sprechen und greifen die Helden an, wenn sie sie bemerken.

Niemand kann den Helden im Vorfeld sagen, wo in den Ruinen sie Abbildungen finden werden, die Usutimbas Maßstäben gerecht werden, allerdings liegen die verbliebenen Statuetten nicht offen zwischen den verfallenen, überwucherten Gebäuden herum.

Die Helden müssen sich also an den Wachen der Chaz'shirr vorbeischieben oder mit ihnen kämpfen, um in die Ruinen eindringen zu können. Momentan sind hier 5 Echsen als Wächter postiert (Werte siehe **Seite 120**).

Die Ruinen

Die Ruinen waren größere und kleinere pyramidenartige Gebäude, die heute teilweise nur noch überwucherte Steinhäufen sind. Andere dagegen sind noch betretbar, zumindest wenn man sich durch die dicke Pflanzenschicht gekämpft hat, die über den Eingang hängt. Die besten Erfolgsaussich-

ten, etwas zu finden, hat man in den noch stehenden Gebäuden, allerdings ist es darin in Ermangelung von Fenstern auch tagsüber ziemlich dunkel, Licht ist empfehlenswert, lockt aber eventuell die Chaz'shirr-Wächter an.

Um in einem der Gebäude etwas zu finden, benötigt es 10 TaP* in Sinnenschärfe (eine Probe pro Spielrunde, eventuelle Lichtverhältnisse bedenken).

Aber auch in den Steinhäufen lässt sich mitunter etwas entdecken, die Reliefplatten sind alle hier zu finden oder müssen an der Außenseite eines noch stehenden Gebäudes unter den Pflanzen hervorgekratzt und anschließend ausgemeißelt werden. Um in einem der zerstörten Gebäude, die jetzt Steinhäufen sind, etwas zu finden, benötigt es 17 TaP* in Sinnenschärfe (eine Probe pro Spielrunde, eventuelle Lichtverhältnisse bedenken).

Beispielfunde

Einige beispielhafte Fundstücke, die die Helden aus den Ruinen bergen können:

- ☼ eine Steinplatte mit einem Raubkatzenrelief
- ☼ der Adlerkopf einer verschollenen Steinstatue
- ☼ eine kleine Statuette aus Jade, die eine Schildkröte darstellt
- ☼ eine Statue, die einem Greifen ähnelt. Allerdings ist sie fast zwei Schritt hoch und über einen Quader schwer
- ☼ Reliefplatten mit teilweise stark beschädigten Sonnendarstellungen
- ☼ eine grobe Schnitzerei aus Knochen, die mit viel gutem Willen als Schlinger erkennbar ist
- ☼ eine Steinstatuette, die einen wachenden Krieger mit einem Speer in der Hand darstellt

☠ Die Chaz'shirr bekommen Verstärkung. Oder in einer der Ruinen gibt plötzlich Boden oder Decke nach und droht, die Helden zu verschütten.

☞ Die Wachen der Chaz'shirr sind damit beschäftigt, einige lebende Frösche oder ein Säbelzahnhechhörnchen zu verspeisen und daher abgelenkt.

Bernsteinsuche

Art: Wildnis

Ergebnisse: Hilfsmittel +1

Voraussetzungen: Einen Schamanen zu finden oder **Die Geschöpfe des Wassers**

Mögliche Weiterleitungen: keine

☼ : 1-3 Essenzsplitter

Für die Owangistämme ist Bernstein ein ganz besonderes, göttliches Material, einige sagen, es seien die Tränen, die Pra-Jobo weinte, als er seinen Sohn Obaran bestrafen musste. Die Wapengo machen da keine Ausnahme, auch für sie ist Bernstein von großem, religiösem Wert.





Bernstein kann an dieser Stelle zwei Zwecke erfüllen: zum einen kann Usutimba etwas davon als Hilfsmittel für das H'ssm verwenden. Zum anderen können die Helden den Bernstein aber auch an die Wapengo verschenken, um in deren Gunst zu steigen und den eigenen Argumenten Nachdruck zu verleihen (gilt als *sehr großzügiges Geschenk*).

Bernstein kommt an der Nordküste Uthurias vor, ist aber recht selten. Die Helden könnten, wenn sie an der Küste sind, dort einfach suchen. Dafür wird pro Tag, den sie suchen, ein W20 gewürfelt, bei 1-3 werden sie welchen finden.

Alternativ können sie versuchen, Bernstein auf anderem Wege zu bekommen:

Am einfachsten ist es natürlich, wenn die Helden selbst welchen aus Aventurien mitgebracht haben, z.B. als Teil eines Schmuckstücks.

In Nova Methumisa können sie einen Bernsteinanhänger beim Ehepaar Langwaat (Teil eines Praiosamuletts) oder eventuell bei Ramiro bekommen.

Außerdem können sie auf der Schädelbuchtinsel in den Überresten der Hütten suchen und in den elemitischen Ruinen auf der Insel einen kleinen, bräunlichen Bernsteinanhänger finden. Dafür müssen 20 TaP* aus *Sinnenschärfe*-Proben +7 angesammelt werden (eine Probe pro 4 Stunden).

Eventuell versuchen sie auch, Bernstein bei einem der Stämme zu bekommen, die Jucumaqh haben wenig Verwendung dafür, haben aber auch normalerweise keinen. Die Wapengo, egal welche, dagegen können welchen haben. Um ihn einzutauschen, müssen die Helden wirklich wertvolle Dinge hergeben, wenn sie ihn stehlen, verärgern sie ihre aktuellen Gastgeber. In den meisten Dörfern würden sie dafür mit Waffengewalt vertrieben werden.

Geierjagd

Art: Wildnis und Kampf

Ergebnisse: Hilfsmittel +1

Voraussetzungen: Einen Schamanen zu finden

Mögliche Weiterleitungen: In den Ruinen von Srr'dak, Chazya

☙ : 1-4 Essenzsplitter

Um das H'ssm korrekt durchzuführen, benötigt Usutimba passende Modifikationen für sein Tiergewand. Da die Wapengo Nekhatheth als Schädelgeier kennen, wären Geierfedern (oder andere Jagdtrophäen von Geiern wie z.B. Krallen) gut geeignet.

Die Helden sollten sich also auf die Jagd nach Geiern begeben und einige Trophäenteile erbeuten. Wenn sie den Geier nicht gerade per IGNIFAXIUS in einen scheußlich schmeckenden Bratvogel verwandelt haben, ergibt ein Tier bereits ausreichend Federn.

Geier leben zwar nicht im Dschungel direkt, doch überall dort, wo Felsen und Berge aus dem immergrünen Wald aufragen, kann man die Aasfresser finden. Die Helden können sich gezielt nach Nistplätzen erkundigen oder auf eine passende Gelegenheit warten.

Geier gibt es einzeln oder zu zweit auf der Schädelbuchtinsel, auf einigen Felsen bei den Ruinen von Srr'dak und in großer Zahl in der Nähe von Chazya.



Spannweite: bis zu 2 Schritt

Gewicht: 6 Stein

Schnabel oder Klauen:

INI 8+1W6 AT 9 / 11* TP 1W6+2 DK H

LeP 16 AuP 100 PA 6 / 5* RS 2 WS 6

MR 2 / 3 GS 1 / 18

Beute: 3 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfregelein: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge)

* am Boden / in der Luft

In die Tiefe

Art: Wildnis

Ergebnisse: Hilfsmittel +2

Voraussetzungen: Einen Schamanen zu finden

Mögliche Weiterleitungen: keine

☙ : 2-4 Essenzsplitter



Dieses Szenario führt die Helden in die Tiefe einer Höhle im Dschungel. Usutimba benötigt für das Ritual Räucherwerk und Rauschmittel. Natürlich gibt es dafür verschiedene Möglichkeiten, aber das Beste, besonders bei der Austreibung von Burdus Dienern, ist *Bowan-Toku*, die Blauflechte. *Bowan-Toku* ist eine Flechte, die mit Wasser eingenommen stark berauscht. Außerdem verbrennt sie mit dichtem, blauen Rauch und gilt bei Schamanen der Wapengo als das beste Räucherwerk für die Austreibung böser Geister.

Allerdings hat *Bowan-Toku* einen Nachteil: es wächst nur an feuchten Orten, wo Pra-Jobos Strahlen niemals hinkommen, also in tiefen Höhlen.

Das nächste Gebirge ist weit, aber es gibt, abseits sumpfiger Orte wie dem Sarmadelta, im Dschungel Norduthurias immer wieder Höhlen, die in die Tiefe der Erde führen. Einige von ihnen sind komplett mit Wasser gefüllt, andere sind nicht tiefer als einen Schritt, manche dagegen sind weitverzweigt, tief und vollkommen unüberschaubar. Einige sollen sogar eine Verbindung zu Uthars Pfaden haben, einem mystischen Netz an Höhlen und Tunneln, die sich unter ganz Uthuria erstrecken sollen.

Alle der Höhlen haben einen Eingang, der ein großes, erstaunlich kreisförmiges Loch im Boden ist. Die kulturschaffenden Bewohner des Dschungels haben zu den Höhlen sehr weit auseinandergehende Meinungen zwischen „Loch im Boden“ und „Eingang ins Dämonenreich“.

Die Wapengo halten die tieferen Höhlen zurecht für sehr gefährlich und halten es für möglich, dass darin böse Geister leben, daher meiden sie sie für gewöhnlich.

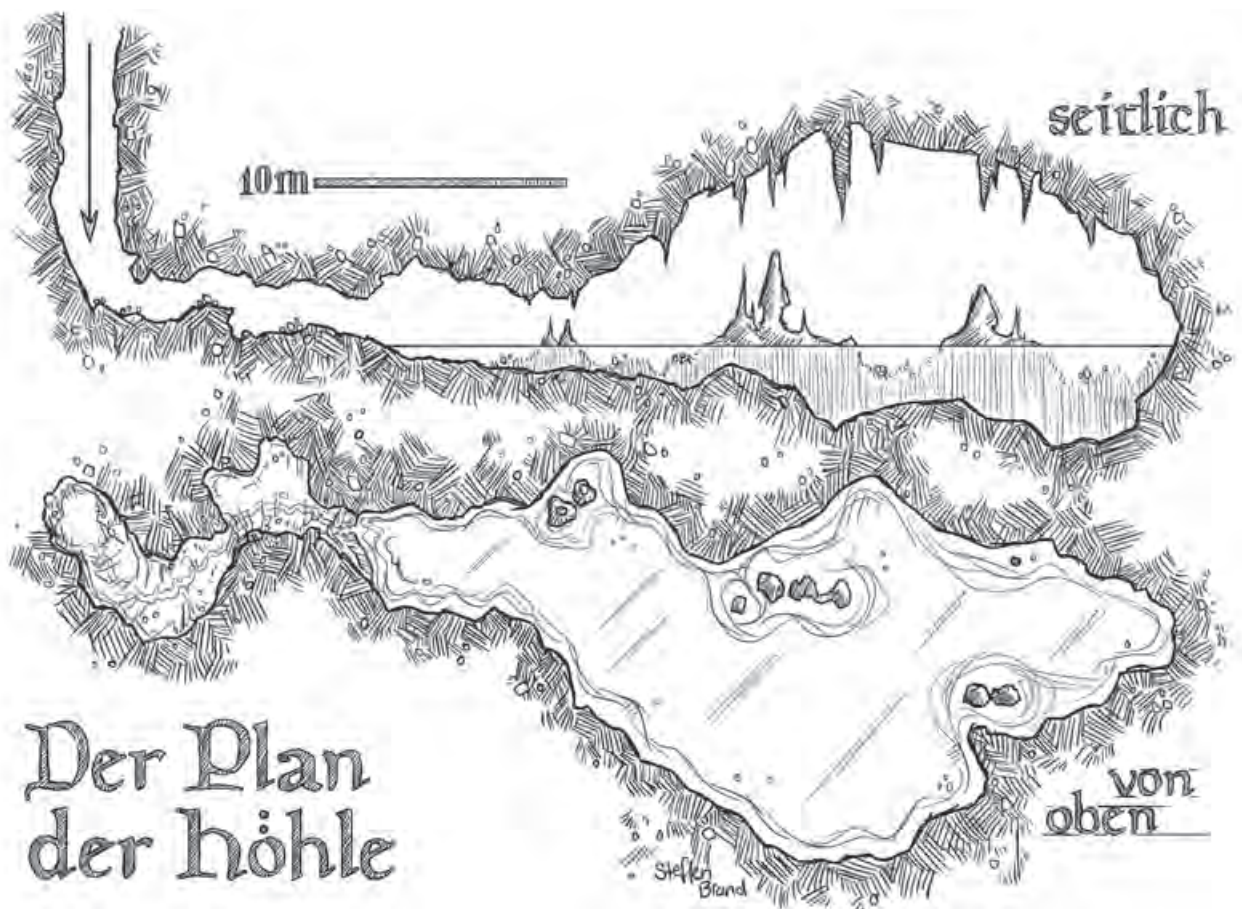
Es ist aber davon auszugehen, dass man in ihnen Bowan-Toku findet.

Ein verdammtes Loch im Boden

Zuerst müssen die Helden eine Höhle finden. Usutimba weiß nur von einer, die aber komplett unter Wasser steht. Weiterhelfen können hier natürlich wieder die Axolotl, aber auch Anajos Familie (**Anajos Familie**) und Karzzeq (**Chazya**) wissen von großen Löchern im Boden, wo es weit in die Tiefe der Erde geht. Selbstverständlich können die Helden auch durch Zufall eine finden.

Die Blauflechte wächst nicht am Rand, dieser ist überwuchert mit hineinragenden Pflanzen und Lianen. Die Helden müssen also in die Tiefe der Höhle hinabsteigen und die Flechte dort pflücken, für einen Helden mit *Höhenangst*, *Raumangst* oder *Dunkelangst* eine besondere Herausforderung.

Die exakte Ausgestaltung der Höhle obliegt dem Meister, Folgendes ist daher als Vorschlag zu betrachten. Generell gilt für diese Höhlen, dass es, neben der Blauflechte, vier Herausforderungen gibt: die Dunkelheit, die Enge, Teile der Höhle stehen unter Wasser, an einigen Passagen und besonders beim Betreten und Verlassen muss geklettert werden.





Die Beispielhöhle

Um in die Beispielhöhle hineinzukommen, müssen die Helden zuerst 11 Schritt in die Tiefe. Außer für einen geübten Freikletterer ist die Wand zu steil (*Klettern-Probe* +8), es ist hier zu empfehlen, sich am Seil hinabzulassen.

Nach diesen 11 Schritt verändert sich die Form der Höhle, von einem steilen Schornstein wird sie zu einem Tunnel, der schräg in die Tiefe führt. Ab hier kann man laufen, allerdings kommt hier kaum noch Licht hinein, es wird mit jedem Schritt dunkler. Ein schmales Rinnsal dreckigen Dschungelwassers sickert durch den Tunnel weiter in die Tiefe und macht den Boden glatt und rutschig (*Körperbeherrschungs-Probe*).

Die Wände kommen sich immer näher, das Rinnsal wäscht sich tiefer ein, so dass der Boden steil wird. Es gibt mehrere Engstellen (*Körperbeherrschung* oder *Akrobatik*).

Irgendwann flacht der Tunnel ab, es geht nicht weiter in die Tiefe, das Wasser sammelt sich und steht etwa bis zu einem Schritt tief im Gang. Man muss hindurchwaten und sich dabei mit der Strömung am Boden auseinandersetzen (*Körperbeherrschung* oder *Athletik (Kraftakte)* +4) oder *Schwimmen* (einfache Probe). Außerdem ist das Wasser sehr kalt!

Letztlich öffnet sich der Gang zu einer Höhle, das Wasser strömt in sie ein und breitet sich ziemlich plötzlich aus. An drei Stellen öffnen sich weitere Gänge, die tiefer in das Höhlensystem führen.

Die Höhle steht etwa knietief unter Wasser, an einigen Stellen verbergen sich aber auch unerwartete Löcher oder Felsbrocken. An ihren Rändern hängen Stalaktiten von der Decke, die im mitgebrachten Licht verzerrte Schatten werfen. Hinter und teilweise auch auf den Stalaktiten wächst die Blauflechte an der Wand.

Allerdings blüht sie auch, in der feuchten Höhlenluft schweben zahllose Samen der Blauflechte herum und werden von den Helden eingeatmet.

Bowan-Toku wird nicht ohne Grund von Schamanen verwendet, sie wirkt in der Mischung mit Wasser stark berauschend. In der feuchten Luft reichen die in der Luft schwebenden Samen zwar nicht für einen starken Rausch, aber durchaus für eine leichte Wirkung.

Um ausreichend Blauflechte für Usutimba zu ernten, benötigen die Helden mindestens 3 *Spielrunden*.

Auswirkungen

Pro Spielrunde, die die Helden die Sporen einatmen, bekommen sie:

- ☀ übersteigerte Sinneswahrnehmung: *Sinnenschärfe-Proben* auf *Hören* –2
- ☀ Paranoia: das Gefühl, verfolgt zu werden: *Verfolgungswahn* 4 (wie *schlechte Eigenschaft*)
- ☀ Einbildungen: überall in den Schatten scheinen sich Dinge und Wesen zu bewegen, die jedoch kein anderer sieht: *Einbildungen* (nach 5 Spielrunden werden daraus *Wahnvorstellungen*)

Gegenmaßnahmen

Ein Tuch vor den Mund halten: Auswirkungen halbiert

Ein *HARMONIESEGEN* reduziert den Verfolgungswahn um LkP* und nimmt die Einbildungen.

Sobald die Helden den Höhlenbereich verlassen, bauen sich die Auswirkungen in denselben Staffeln wieder ab.

Bowan-Toku, die Blauflechte

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Dschungelgebiete Norduthurias

Verbreitung: Höhlen (gelegentlich)

Bestimmung: + 3

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: je nach Größe der Pflanze, mindestens 1W6 Handvoll

Dosis und Wirkung: nicht sicher, für Rauschzustände reichen schon kleinste Mengen

Haltbarkeit: 4W6 Tage (frisch), unbegrenzt (trocken)

Preis: unbekannt

Alchimistische Verwendung: keine bekannt, wird von Schamanen Norduthurias als Rauschmittel konsumiert. Mit Wasser eingenommen oder inhaliert erzeugt sie übersteigerte Sinneswahrnehmung, Einbildungen und Paranoia.

Besonderheiten: Blüte etwa alle zwei Monate, in jeder Höhle zu eigenen Zeitpunkten

☼ Die Höhle ist einfacher zugänglich.

☼ Die Höhle ist schwerer zugänglich, außerdem lebt in ihr eine Riesenamöbe (*Zoo-Botanica* 157).

Zurück zu Usutimba

Egal, wie viele der Szenarien die Helden absolviert haben, am Ende sollten sie mit ihren Funden und ihrem Wissen zu Usutimba zurückkehren.

Der Schamane sortiert alle mitgebrachten Gegenstände und hört sich die Berichte der Helden an.

Er selbst war in der Zwischenzeit auch nicht untätig, sondern hat sich mit dem Ritual und seiner Durchführung beschäftigt.

Sollten die Helden besonders erfolgreich gewesen sein, wird er sie loben, ansonsten wird er sich darauf beschränken, sie zu erinnern, dass der Dämon schon viel zu lange sein Unwesen treibt.

Sollte einer der Helden das H'ssm von ihm lernen wollen, um es selbst durchzuführen, ist spätestens jetzt der passende Zeitpunkt dafür. Außerdem sollte geklärt werden, wie man sich dem Dämon nach dem Ritual stellen will, bevor es zurück nach Nova Methumisa und in die finale Konfrontation mit Nekhatheth geht.



Kapitel V: Krieg und Frieden

*„Lasst uns dem da entgegentreten! Ganz gleich aus welcher Niederhölle es stammen mag, schicken wir es dahin zurück!“
— Perainfriede Eisendengler, Söldnerführerin angesichts eines Dämons, neuzeitlich*

In diesem Kapitel geht es darum, Nova Methumisa vom Schädelgeier zu befreien. Die Helden reisen (mit oder ohne Usutimba) in die Kolonie zurück, wo das große Ritual abgehalten wird, um Nekhatheths Essenzsplitter zusammenzuführen und ihn so dazu zu zwingen, sich zu manifestieren. Allerdings wird der Dämon alles versuchen, sich dagegen zu wehren, abgesehen davon, dass er am Ende noch gebannt werden muss.

Zurück nach Nova Methumisa

Die Helden und ihre Helfer reisen zurück nach Nova Methumisa. Wie sie das anstellen wollen, ist ihre Sache, natürlich kann man zu Fuß durch den Dschungel gehen, wobei die Wapengo gute Führer sind.

Usutimba wird von 8 Kriegern begleitet, die auf den alten Schamanen achtgeben und ihn nach dem Ritual auch heile zurück ins Dorf bringen sollen. Sollten die Helden ihr Wasserfahrzeug aus **Kapitel IV, Rückkehr zur Schädelbucht** noch besitzen, könnte man damit zumindest einen Teil der Strecke zurücklegen, was schneller als zu Fuß wäre.

Allerdings weigern sich die Wapengo standhaft, ein Schiff zu betreten. Das Meer ist für sie ein Ort der Gefahren, sie kennen viele Geschichten, in denen schreckliche Dämonen aus der Tiefe des Wassers kommen. Es zu befahren, ist Wahnsinn, erst recht, wo der Schamane so eine wichtige Aufgabe hat. In wie weit sich allerdings die Schrecken aus der Tiefe auch in Flüssen aufhalten, sind sich die Wapengo nicht einig.

Die Lage in der Kolonie

Während die Helden unterwegs waren, hat sich die Lage in Nova Methumisa nicht viel weiter verschärft. Nekhatheth spielt mit den Menschen und lässt sich Zeit, bis er sie alle tötet. Den Fehler, an einem Ort festzusitzen, will er nicht nochmal begehen. Dennoch, blutiges Chaos und Faustrecht bestimmen die horasische Kolonie. Häuser sind verwüstet oder verrammelt, Wände beschmiert, Müll und Tote liegen in der Gosse, fauliger Geruch steigt aus dem Sumpf auf und die Luft ist zum Schneiden dick.

Jede der Fraktionen hat ihre eigenen Ziele weiter vorangerieben oder es zumindest versucht:

☀ **Ramiro:** Eventuell hat er die Jadestatuette. Ob er noch lebt, ist von den Aktionen der Helden in **Kapitel III** abhängig.

☀ **Der Hauptmann des Hafenforts:** Egal ob sich die Helden an der Strafexpedition beteiligt haben oder nicht, er ist tot und mit ihm ein Teil seiner Leute.

☀ **Anajo:** Er hat überlebt, indem er sich versteckt und gehorcht. Ernst genommen wird er noch immer nicht.

☀ **Die Separatisten:** Wenn die Helden sie nicht unterstützt haben, sind sie noch in Nova Methumisa und haben sich über ihre Ziele (Himmelsrichtungen ebenso wie Umgang mit den Eingeborenen) zerstritten.

☀ **Herrschaft ist auf Sand gebaut:** Sollte Daria noch regieren, herrscht sie durch das Militär mit größtmöglicher Härte. Sollte sie abgesetzt worden sein, haben sich die Aufständischen zerstritten, so dass die Kolonie unregierbar im Chaos versunken ist.

☀ **Die Bürgerwehr:** Die Bürgerwehr existiert immer noch, ihr Vorgehen ist von Willkür und Korruption, kurz von Nekhatheths Wirken, geprägt.

☀ **Die Harbaliom Bosparani:** Sie haben sich mit wenigen Vertrauten eingeschlossen und versuchen, sich so zu schützen. Gleiches gilt auch für Commodor ya Vespatri.

Hilfe, meine Helden haben Verbündete in Nova Methumisa

Wenn die Helden in vorherigen Kapiteln sehr engagiert waren, Freunde und Verbündete zu gewinnen, sollte das auch Konsequenzen haben. Natürlich ist es nicht gesagt, dass ihre Verbündeten das immer noch sind. Während die Helden unterwegs waren, hat sich die Lage in Nova Methumisa weiter verschärft, Menschen kamen ums Leben und einstmals gute Freunde sind sich plötzlich spinnefeind.

Wenn die Verbündeten noch leben und nicht alle von Nekhatheth beeinflusst und entsprechend wahnsinnig sind, ist leider auch noch nicht sicher, dass sie den Helden glauben oder den Fähigkeiten des „rauschkrautfressenden Wilden“ vertrauen. Gelehrte interessieren sich eventuell mehr für die Magie des Schamanen, Entdecker für Flora, Fauna und gesehene Orte, Kämpfer für die militärische Stärke der Eingeborenen und schlichte Gemüter haben Angst vor Usutimba. Aber natürlich dürfen Verbündete den Helden auch Vorteile bringen. Zum Beispiel einen gut geeigneten Ritualplatz, Feuerholz, eine Unterkunft und nicht zu vergessen, genaue Berichte über die Lage in der Stadt. Vielleicht helfen sie auch bei dem Ritual, indem sie Neugierige (und nachher Verfluchte) fernhalten, die Jadestatuette aus dem Versteck holen oder an der Seite der Helden den Kampf gegen den manifestierten Dämon antreten.



Wir müssen da rein

Das H'ssm muss in größtmöglicher Nähe zum Dämon durchgeführt werden, am besten mitten in der Kolonie, aber auch am Rand wäre möglich. Also müssen die Helden samt Usutimba und dessen Eskorte einen Weg nach Nova Methumisa finden, ohne dabei aufzufallen und mit möglicherweise gemachten Feinden oder wahnsinnigen Verfluchten aneinander zu geraten.

☀ **Vorher nachsehen:** Es bietet sich an, vorher nachzusehen, wie die Lage ist.

☀ **Offen:** Je nachdem, wie die Helden Nova Methumisa verlassen haben, können sie auch offiziell wieder zurückkommen und die Wapengo als Verbündete, angeheuerte Helfer oder exotische Mitbringsel präsentieren. Dabei müssen sie sich natürlich mit den geänderten Machtverhältnissen auseinander setzen.

☀ **Heimlich:** Eventuell wollen die Helden auch heimlich in die Kolonie schleichen. Wo es für eine Kleingruppe kein Problem sein mag, nicht aufzufallen, wird das für eine so große Gruppe schwieriger, auch wenn die Wapengo gut schleichen können.

☀ **Nachts:** Nachts wird man deutlich schwerer erkannt, andererseits sind aber die, die unterwegs sind (vorwiegend Wachen, Bürgerwehler, Betrunkene, Wahnsinnige) oft noch misstrauischer oder korrekter. Bewacht werden offiziell nur wichtige Gebäude, aber die Bürgerwehr patrouilliert ebenfalls in „ihrem“ Gebiet. Dies ist die einfachste Möglichkeit, wenn die Helden einen Ort haben, wo sie bis zum Beginn des Rituals sicher sind.

☀ **Felsen hochklettern:** Wie steil die Felsen sind, haben die Helden eventuell schon bei dem Versuch erlebt, den Amokläufer zu stoppen (siehe **Amok**). Und diesmal haben sie einen alten Mann und mehrere eingeborene Krieger dabei, die sofort das Misstrauen eventueller Beobachter wecken. Außerdem ist Usutimba durch sein Alter kein guter Kletterer mehr.

☀ **Seeweg:** Nova Methumisa lässt sich ausgezeichnet mit dem Schiff erreichen, allerdings werden Hafen und Strand recht gut bewacht. Man müsste also einen Weg finden, die Wachen abzulenken oder anderweitig loszuwerden, sollte man die Kolonie heimlich anlaufen wollen.

Der Ritualplatz

Um das Ritual durchzuführen, braucht Usutimba einen passenden Ort möglichst in der Kolonie. An diesem Platz muss er ein großes Feuer entzünden und tanzen können (mindestens 7 Schritt Radius Platz), außerdem benötigt er über sich den freien Himmel. Der Sumpf zwischen den Felsen kommt für ihn nicht in Frage, dort brennt wahrscheinlich sein Feuer nicht, außerdem gibt es dort zu viele Wassergeister, die laut dem Schamanen das Ritual stören. Die übrige Wahl des Platzes überlässt er den Helden, immerhin kennen sie sich hier aus.

Sollten die Helden ein Haus oder zumindest ein Grundstück in der Kolonie haben (siehe **Kapitel III**), wäre das natürlich

eine Möglichkeit. Je nachdem, wo sie sich niedergelassen und wie sie sich als Neusiedler verhalten haben, sind aber mittlerweile eventuell andere Siedler auf ihrem Grundstück, liegt ein besoffener Matrose vor der Tür oder wurde das Grundstück oder sogar das Haus verwüstet.

Je offener der gewählte Ritualplatz ist, desto leichter fällt man auf und umso schwerer wird es, ihn zu verteidigen, sollte der Dämon Widerstand leisten, was der alte Schamane durchaus für wahrscheinlich hält. Mitten auf dem Campo Horas ist deshalb eher weniger zu empfehlen, allerdings hat man dort auch die beste Übersicht.

Die Ritualzeit

Die beste Zeit, um das H'ssm durchzuführen, ist mittags, wenn die Sonne im Zenit steht. Einen besonders passenden Tag gibt es aus Usutimbas Sicht nicht, die Helden müssen also kein bestimmtes Datum abpassen.

Allerdings benötigt der Schamane Zeit (zwei bis drei Stunden) zur Vorbereitung, in denen er mit den Geistern des Ortes spricht und den Ritualplatz vorbereitet (Holz bereitlegen etc.). Man kann ihm dabei helfen, aber mindestens eine Stunde wird er immer noch benötigen. Außerdem braucht das Ritual noch einmal etwa eine halbe Stunde, währenddessen niemand Usutimba stören sollte.

Lasst die Rituale beginnen

Nach mehr oder weniger in Nova Methumisa verbrachter Zeit ist es so weit, es gilt, das H'ssm und auch die gewählte Methode der anschließenden Vernichtung des Dämons vorzubereiten, um Nova Methumisa von der Plage des Schädelgeiers zu befreien.

Nekhatheth wird nicht freiwillig aufgeben und den Helden und ihren Verbündeten alle entgegen schicken, die einen Essenzsplitter im Kopf tragen. Je deeskalierender die Helden tätig waren, desto weniger Gegner haben sie jetzt also.

Nekhatheth kann die Splitterträger nicht gezielt kontrollieren, er verstärkt seinen Einfluss auf sie, so dass sie unkontrolliert ihren jeweiligen Ängsten und anderen Nachteilen nachgeben. Besonders verstärkt er dabei Nachteile wie *Jähzorn* oder *Grausamkeit*, je weiter das Ritual nachher fortschreitet, desto eher wird er auch Menschen per HALLUZINATION vorgaukeln, die Helden oder Usutimba seien Wesen aus ihren schlimmsten Träumen.

Neben Problemen durch quasi besessene Bewohner der Kolonie und den Dämon selbst zieht auch noch ein Unwetter auf (siehe **Dämonisches Unwetter, Kapitel III**), das sich allerdings erst im Kampf mit Nekhatheth entladen wird und sich vorerst in stinkender Schwüle ausdrückt.

Der Ritualablauf

Das Ritual dauert üblicherweise *6 Spielrunden*, die folgende Liste zeigt, wann in dieser Zeit grob was passiert, wenn der Schamane nicht gestört wird.



Das Ritual beginnt

Zuerst muss der Platz gefegt werden (Beginn der 1. Spielrunde)
 Dann muss ein großes Feuer entzündet werden
 Dann müssen alle Gegenstände gut greifbar neben das Feuer gelegt werden
 Der Schamane bemalt sich und bindet sich Rasseln an die Fußgelenke
 Der Schamane nimmt etwas von dem Rauschkraut ein
 Der Schamane verbrennt etwas von dem Rauschkraut
 Der Schamane platziert die hilfreichen Abbildungen
 Der Schamane tanzt und steigert sich in seine Trance
 Die ersten Beherrschten erreichen den Ritualplatz (siehe **Die Verfluchten kommen**; Ende der 2. Spielrunde)
 Der Schamane schwingt seine Keule, um störende Geister abzuwehren
 Der Schamane bemalt Stellen des Ritualplatzes
 Der Schamane tanzt weiter
 Weitere Besessene erreichen den Ritualplatz
 Der Schamane malt das Symbol auf den Schädel
 Der Schamane nimmt mehr Rauschkraut ein
 Der Schamane berührt alle hilfreichen Abbildungen
 Weitere Besessene erreichen den Ritualplatz
 Der Schamane verbrennt etwas von dem Rauschkraut
 Die ersten Anzeichen des Dämons (der Schädel zuckt)
 Weitere Besessene erreichen den Ritualplatz
 Der Schamane schwingt seine Knochenkeule erneut
 Der Schamane tanzt weiter
 Der Schamane droht dem Dämon
 Der Schamane verbrennt etwas von dem Rauschkraut
 Der Schamane verbrennt einige Geierfedern
 Der Schamane schlägt mit der Keule ein Loch in den Schädel
 Nekhatheth erscheint (siehe **Der Schädelgeier erscheint**)
 Der Schamane wirft den Schädel ins Feuer und muss sich erstmal etwas ausruhen (Ende der letzten Spielrunde)

Meine Helden waren gründlich

Wenn die Helden in **Kapitel IV** sehr gründlich vorgegangen sind und besonders viele Hilfsmittel und Informationen gesammelt haben, hat das natürlich positive Auswirkungen für sie. Damit gelingt es Usutimba, das Ritual schneller abzuhalten, die Helden müssen also den Ritualplatz deutlich kürzer gegen Verfluchte verteidigen.

Informationen

4	Minimum zur Durchführung des Rituals
9	das H'ssm-Ritual dauert eine Spielrunde weniger

Hilfsmittel

9	Minimum zur Durchführung des Rituals
13	das H'ssm-Ritual dauert eine Spielrunde weniger
17	das H'ssm-Ritual dauert zwei Spielrunden weniger

Die Verfluchten kommen

Sobald Nekhatheth begreift, dass es an sein derisches Dasein geht, also sobald das Ritual beginnt zu wirken, schickt er alle diejenigen, die einen Essenzsplitter im Kopf haben, gegen den Ritualwirker. Er hat keine gezielte Kontrolle über sie, ihre Gründe zu dem Ort zu wollen, entspringen ihren entsprechend dämonisch verstärkten Nachteilen.

Die ersten Verfluchten erreichen nach Ablauf der zweiten Spielrunde den Ritualplatz, egal wie lange das Ritual letztlich dauert!

Es ist Aufgabe der Helden, den Schamanen zu schützen, damit dieser das Ritual durchführen kann. Dabei sollten sie den Besessenen möglichst keinen Schaden zufügen, sind diese doch kaum Herr über sich selbst. Außerdem gibt wei-





tere Eskalation des Konflikts Nekhatheth so kurz vor dem Ziel zusätzlich Kraft! Deshalb sollten die Helden auch bemüht sein, zu verhindern, dass die Verfluchten sich gegenseitig abschlagen.

Der Dämon profitiert nicht davon, wenn die Helden beginnen, die Verfluchten reihenweise bewusstlos zu schlagen, sehr wohl aber, wenn dabei unnötig brutal vorgegangen wird.

Anfangs sind es nur einige, wenige, nämlich die mit kurzen Wegen.

Verflucht!

Da natürlich nicht alle Essenzsplitterträger Opfer des gleichen Fluches sind, hier eine kleine, beispielhafte Auswahl an möglichen *Schlechten Eigenschaften* und entsprechendem Verhalten.

☛ *Angst vor Feuer* Bei einer panischen Angst vor Feuer gibt es nur eins, was getan werden muss: jegliches Feuer in der Umgebung löschen. Ja, auch das Ritualfeuer! Und es ist vollkommen egal, ob da jemand im Weg steht.

☛ *Blutdurst* Blut muss fließen! Egal welches, Hauptsache viel.

☛ *Brünstigkeit* Angesichts gut gebauter Helden oder der leicht bekleideten Owangi bricht bei einigen Verfluchten plötzliche Geilheit aus, die auch gegen Einspruch und Widerstand befriedigt werden muss.

☛ *Gerechtigkeitswahn* Was in der Kolonie passiert, ist nicht richtig und schon gar nicht gerecht. Jedes Vergehen muss bestraft werden, auch vermeintlich begangene. Und hier gibt es gleich mehrere, die Helden haben Wilde in die Stadt gebracht, ein Feuer wurde außerhalb eines Herdes angezündet, von eventuellen Taten der Helden als Siedler ganz zu schweigen.

☛ *Goldgier* Die Götterabbildungen sind doch sicher sehr wertvoll. Auch die Knochenkeule von einem echten Schamanen aus Uthuria ist in Kuslik sicher große Summen Gold wert.

☛ *Grausamkeit* Jemand muss leiden! Lange und schrecklich. Am besten einer der Helden.

☛ *Jähzorn* Jeder kleinste Blick ist eine persönliche, tödliche Beleidigung.

☛ *Krankhafte Reinlichkeit* Was Aventurier auf dem Südkontinent vor einigen Krankheiten bewahren kann, wird in übersteigerter Form zum Problem, wenn keinerlei Dreck mehr geduldet wird. Das Ritualfeuer, Flecken auf der Kleidung der Helden oder Staub an ihren Füßen, er muss sofort entfernt werden! Am besten mit der Wurzelbürste.

☛ *Neid* Bestimmt haben die Helden einen Ausrüstungsgegenstand, den auch jemand anderes gerne hätte, eine besondere Waffe oder einfach nur ein paar sumpftaugliche Stiefel oder ein Schluck Schnaps.

☛ *Neugier* Besonders wissenschaftlich geprägte Personen sind für diesen Nachteil prädestiniert. Sie wollen jetzt sofort unbedingt und augenblicklich erfahren, was Usutimba macht, woher die Götterabbildungen stammen und natürlich auch alles anfassen.

☛ *Streitsucht* Jedes Wort kann Anlass zum Streit bieten, auch jeder Blick.

☛ *Totenangst* Usutimbas Schamanenkeule ist aus Knochen, dazu liegt neben dem Feuer ein menschlicher Schädel. Das sind alles Gründe, um in Panik zu verfallen, zu schreien und andere Verfluchte gegen sich oder die Helden aufzubringen.

☛ *Vorurteile gegen Eingeborene* Die Eingeborenen sind schuld an der miesen Lage der Kolonie. Und jetzt tanzt einer von denen auch noch mitten in der Stadt rum, er wird bestimmt Dämonen rufen. Man sollte sie alle töten!

Hilfe, ich habe verfluchte Helden!

In **Kapitel III** konnte es sein, dass auch ein oder zwei Helden von Nekhatheth verflucht wurden. Das bedeutet aber nicht, dass entsprechende Helden auch einen Splitter von Nekhatheths Essenz in sich tragen. Selbst wenn dies so war, hatte der Dämon kein Interesse daran, zu einem Teil die Kolonie zu verlassen und mit den Helden in die Wildnis zu gehen.

Aber natürlich kann es sein, dass der Held oder die Heldin sich jetzt angesichts der Verfluchten davor fürchtet, dass der Nachteil wieder ausbricht.

Sollte die Lage eskalieren, kann es natürlich sein, dass Nekhatheth so weit an Macht gewinnt, dass neue Essenzsplitter entstehen und auch Helden zu Trägern werden. Eventuell werden sie dann auch Opfer eines Fluches, ein neuer oder einer, mit dem sie schon zu tun hatten. Allerdings ist eine Menge schief gelaufen, sollte es dazu kommen.

Mögliche Szenen

Im Folgenden sind einige mögliche Szenen aufgelistet, die während des Rituals passieren können. Einige von ihnen können den Helden helfen, andere machen es ihnen schwerer. Es gibt außerdem ein paar generelle Möglichkeiten, es den Helden leichter oder schwerer zu machen:

☛ Die Meisterpersonen am Ritualplatz (Wapengo-Krieger, eventuelle Verbündete) sind gute, tatkräftige Helfer oder in der Nähe stehen noch Fässer oder Ähnliches, das sich gut als Barrikade nutzen lässt.

☛ Die Meisterpersonen stehen den Helden nur im Weg herum oder einer von ihnen eskaliert den Streit mit einem der Verfluchten, was Nekhatheths Macht wieder wachsen lässt.

Angst im Dunkeln

Ein Bessener hat Dunkelangst und will um jeden Preis Licht machen, denn auch wenn es taghell ist, fürchtet sich der gestandene Fischer vor jedem winzigen Schatten. Um Licht zu machen, ist ihm alles recht und wenn man ihn nicht aufhält, wird er umliegende Holzhütten in Brand setzen gegen die Finsternis.

Ramiro

Sollte der Krämer noch leben, überkommt ihn jetzt eine übergroße *Goldgier*, außerdem erkennt er, dass die Götterdarstellungen um das Ritualfeuer ganz eindeutig zu dem Panther aus dem Lagerhaus passen. Er versucht, sich an den Wapengo vorbeizuschleichen oder in einem geeigneten Moment über die Barrikade zu springen und sich eine weitere Statuette (oder den Panther selbst) zurückzuholen.



Goldchen in Gefahr

Eine besessene Handwerkerin verfällt in Hass auf alles, was klein und niedlich ist. Aus diesem Grund will sie die Katze Goldchen, die die Helden eventuell seit Lovisas Rettung begleitet und ansonsten in Nova Methumisa herumstreunt, fangen und töten. Allerdings gelten Katzen den Wapengo als Götterboten, mindestens einer der Krieger wird seinen Posten verlassen, um das Tier zu retten und dabei nicht nur mit der Handwerkerin, sondern auch mit einem Milizionär mit *Vorurteilen gegen Eingeborene* kämpfen müssen.

Wissenschaft darf man nicht aufhalten

Einer der beiden Bethaner Kampfmagier entdeckt plötzlich seine wissenschaftliche Seite und beginnt mitten im Geschehen, sich Notizen zu machen und den Helden fundierte, magietheoretische Fragen zu stellen. Wer versucht, ihn oder sie davon abzuhalten, dabei zu stören oder gar anzustoßen, so dass die Notizen unleserlich werden, findet sich schnell am falschen Ende eines IGNIFAXIUS' wieder. Schlecht, wenn jetzt auch noch ein Besessener mit *Angst vor Feuer* oder *Arkanophobie* in der Nähe ist.

Rache

Einer der Seesoldaten oder Matrosen, den die Helden auf der Überfahrt in den Spielen besiegt haben oder deren Avancen abgewiesen wurden, will jetzt *Rache*, die in diesem Fall darin besteht, den entsprechenden Helden zusammenzuschlagen.

Die Miliz kommt

Einige Mitglieder der Bürgerwehr, die keine Essenzsplitter in sich tragen, kommen auf ihrer Patrouille am Ritualplatz vorbei. Sie sind entsetzt angesichts „des dreckigen Wilden“ in der Kolonie und des Mobs und beschließen, diesen mit ihren Knüppeln zu zerstreuen und die Wapengo festzusetzen. Ob sie auf mahnende Worte der Helden hören, hängt davon ab, wie schwer es die Helden haben sollen.

Massenpanik

Plötzlich bricht bei einer Matrosin mitten im Gedränge *Angst vor Menschenmengen* aus. Die Frau schreit, schlägt in wilder Panik um sich und versucht zu fliehen. Eigentlich müsste sie jemand beruhigen und zur Seite führen, aber bis dahin hat sie mindestens einem *Jähzornigen* den Kiefer gebrochen.

Schrecklicher Lärm

Einer der Patrizier hat *Angst vor lauten Geräuschen*. Eigentlich wollte er sich bei den Helden über Usutimbas Ruhestörung beschweren, aber bei den ersten lauten Geräuschen (Kampf, Streit o.ä.) verfällt er in Panikstarre und kauert sich auf den Boden. Wenn man ihn nicht rettet, wird er totgetrampelt.

Barrikadenmaterial

Wenn die Helden eine Barrikade gebaut haben, kommt mindestens einer der Ärmsten der Armen durch *Goldgier* auf den Gedanken, aus dem Material eine Hütte bauen zu wollen. Immerhin liegt es hier herum und kostet nichts, oder?

Der Schädelgeier erscheint

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein grellgelber Blitz spaltet den Himmel, ein dumpfes Knacken ertönt und scheint in der schwülen, schweren Luft nachzuhallen wie der Ton eines riesigen Gongs. Der feuchte, stinkende Dunst ballt sich zusammen und aus ihm schält sich quälend langsam und gleichzeitig viel zu schnell eine Gestalt: ein riesiger Geier. Sein Schädel ist nur nacktes Skelett, sein gesamtes Gefieder scheint nur aus bestialischem Gestank zu bestehen. In den leeren Augenhöhlen seines Schädels brennt niederhöllisches Feuer mit dunklen Flammen.

Einen Herzschlag steht die Welt still, dann wirft Usutimba den Schädel ins Feuer und sackt zusammen, und der Dämon stürzt sich mit einem schrillen Kreischen auf euch.



Nekhatheth



Es ist so weit, das Ritual ist gelungen, die Essenzsplitter fügen sich zusammen, Nekhatheth muss sich zeigen. Jetzt ist es Aufgabe der Helden, ihn in die Niederhöhlen zu schicken, während immer wieder schmutzig-gelbe Blitze die dicke Wolkendecke durchschneiden.

Aufrechte Streiter

Eine Möglichkeit, die sich den Helden bietet, ist, sich Nekhatheth mit der Waffe in der Hand zu stellen. Der Dämon ist ein gefährlicher Gegner, erst recht, da er fliegen kann. Es steht zu hoffen, dass die Helden sich auf den Kampf vorbereitet haben.

Wenn sich die Helden für die kämpferische Lösung entscheiden, wird sich Nekhatheth auf keinen von ihnen gezielt konzentrieren, sondern immer wieder chaotisch den Gegner wechseln und sich hin und wieder sogar auf Usutimba oder einen der jetzt nicht mehr Besessenen stürzen.

Die Krieger der Immu-wati können die Helden im Kampf unterstützen, wobei sich mindestens vier auf den Schutz von Usutimba konzentrieren und nur im Notfall eingreifen.

Mit göttlichen Gaben

Die andere Möglichkeit, Nekhatheths Wirken zu beenden, besteht darin, ihn zu exorzieren, sei es mit hesindegescenkter Magie oder göttlichem Wirken. In diesem Fall wird Nekhatheth nach der ersten Kampfunde bemüht sein, seine Angriffe auf den Exorzisten, sei es Magier oder Geweihter, zu konzentrieren. Die Aufgabe der Helden wird also darin bestehen, ihren Exorzisten zu schützen und dabei gegen den Dämon zu kämpfen.

Auch in diesem Fall werden die Krieger aus Usutimbas Gefolge bemüht sein, die Helden falls nötig zu unterstützen.

Was ist eigentlich mit ...

Die Besessenen sind jetzt sehr plötzlich den Einfluss des Dämons los. Sie reagieren verwirrt oder ängstlich, erst recht angesichts Nekhatheths. Die meisten von ihnen wollen fliehen, stolpern dabei über ihre Füße oder Bewusstlose oder rennen ineinander, kurz, unter ihnen brechen Chaos und Panik aus.

Einige sind auch wütend und werden sich auf den nächsten Schuldigen stürzen, wozu durchaus die Wapengo gehören können.

Mit einer gelungenen *Überreden*-Probe +5 können die Helden 1W6 von ihnen dazu bringen, sich aktiv am Kampf gegen Nekhatheth zu beteiligen.

Alternativ können die Helden eine bestimmte Meisterperson dazu bewegen, ihnen beizustehen, hierfür muss ebenfalls eine *Überreden*-Probe +5 gelingen.

Mögliche Szenen im Kampf

Wie auch schon beim Ritual sind im Folgenden einige mögliche Szenen aufgelistet, die während des Kampfes gegen Nekhatheth passieren können. Einige von ihnen können den Helden helfen, andere machen es ihnen schwerer.

Bäh, der stinkt!

Nekhatheth riecht allgemein nicht sehr gut, aber ein hartes Flügelschlagen weht eine besonders große, übelkeiterregende Wolke Gestank auf die Helden herunter. Wem eine KO-Probe +2 nicht gelingt, atmet zu viel dämonischen Miasmas ein, erleidet 1W6 SP(A) und muss eine Aktion aufwenden, um den Brechreiz zu bekämpfen.

Mit aller Kraft

Die Krieger der Wapengo haben zwar üblicherweise gewisse Hemmungen, einen Geist, egal ob gut oder böse, anzugreifen, aber sie sind entschlossen, ihren Schamanen zu beschützen und wissen von ihm, dass es notwendig ist, den Schädelgeier zu vernichten. Während vier von ihnen an Usutimbas Seite bleiben, stürzt sich der Rest mit Speeren und Handäxten in den Kampf. Sie sind tapfer und bereit, ihr Leben zu geben, wenn es sein muss. Wenn es auf Heldenseite einen „Schamanen“, also einen Zauberer oder Geweihten, gibt, wird sich einer der Wapengo auch dazwischen werfen und einen tödlichen Angriff gegen diesen abfangen.

Alles was geht

Sollte einer der beiden Bethaner Magier noch leben, ist Horadan oder Kusminela ein idealer Verbündeter der Helden. Beide beherrschen den PENTAGRAMMA, sind aber auch gute profane wie magische Kämpfer. Und beide wären bereit, für einen starken IGNIFAXIUS oder einen PENTAGRAMMA die Verbotenen Pforten so weit aufzureißen, dass sie es mit ihrem Leben bezahlen.

Flucht

Viele der Verfluchten werden bei Nekhatheths Anblick panisch und suchen schreiend das Weite. Wer auf der Flucht stolpert, wird niedergetrampelt, gleiches kann auch dem erschöpft am Boden sitzenden Usutimba passieren. Einige von ihnen rennen sogar so dicht am Ritualfeuer vorbei, dass sich ihre Kleidung entzündet und sie das Feuer in die Kolonie tragen.

Gewitter

Während des Rituals braute sich ein Gewitter über Nova Methumisa zusammen, das sich jetzt entlädt. Es durchnässt alle bis auf die Haut, Regen vermischt sich mit dem Blut und verwandelt den Boden im Kampfbereich in Schlamm. Um nicht darin auszurutschen, ist eine Probe auf *Körperbeherrschung* nötig, bei Misslingen rutscht der Held aus, bekommt 1W6 SP(A) und gilt als *am Boden liegend*.



Das Ende

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Den Göttern sei Dank, ihr habt es geschafft! Vom Dämon ist nur eine Wolke fauligen Gestanks geblieben. Ein letzter Blitz zuckt, dann fallen endlich die ersten Regentropfen, spülen über eure erschöpften Gesichter und den staubigen Boden.

Es schüttet, als wolle der Regen alle Spuren des Bösen, das hier hauste, von Deres Antlitz tilgen. Und zum ersten Mal seit ihr Uthuria betreten habt, scheint der Regen kühl und angenehm zu sein.

Es steht zu hoffen, dass es den Helden am Ende gelingt, Nekhatheth zu besiegen und Nova Methumisa zu retten, entweder weil sie ihn erfolgreich exorziert oder im Kampf besiegt haben. Der Dämon vergeht mit einem ohrenbetäubenden Kreischen und hinterlässt nur eine Gestankwolke. Dann bricht der Regen los, der sich die ganze Zeit ankündigte.

Je nachdem, wo das Ritual abgehalten wurde, kommen jetzt langsam die ersten Kolonisten aus ihren Häusern um nachzusehen, was los ist.

Und jetzt?

Nekhatheth wurde vertrieben, Nova Methumisa ist gerettet, doch der Schaden, den der Dämon angerichtet hat, bleibt. Etliche Menschen sind tot, andere reden nicht mehr miteinander. Offiziell werden die Ereignisse als dämonisches Fluchwerk bezeichnet und im Weiteren totgeschwiegen beziehungsweise unter Verschluss gehalten. Auch die Kolonisten sprechen nicht gerne über „das Ereignis“, sondern stürzen sich in die Probleme des Alltags.

Alle die, die einen Essenzsplitter in sich trugen oder unter Fluchwirkung handelten, können sich an ihr Tun erinnern, sie handelten bewusst. Niemand von ihnen wird für sein Handeln gesetzlich verurteilt, aber die Schäden in etlichen Beziehungen sind angerichtet.

Die anwesenden *Geweihten* werden sich in der nächsten Zeit darauf konzentrieren, den Leuten zu helfen, die Geschehnisse zu verarbeiten und wieder Frieden zu stiften. Vor allem die Diener Hesindes und Nandus' werden sich auch der Erforschung des dämonischen Fluchs widmen und dabei sehr am Wissen der Helden interessiert sein.

Der *Zustand der Kolonie* hängt stark davon ab, wie sehr sich die Helden erst um Ausgleich bemüht und dann beeilt ha-

ben. Er schwankt zwischen einigen Müllhaufen auf den Straßen und niedergebrannten Straßenzügen. In den nächsten Monaten wird verstärkt Bauholz im Dschungel geschlagen, um die Schäden auszubessern, aber da jeder selbst für seine eigenen Verluste aufkommen muss, ändert sich nicht viel an den grundsätzlichen Schwierigkeiten Nova Methumisas.

Daria ya Dergamon ist entweder tot, geflohen oder legt ihr Amt nieder, die Verwaltung der Kolonie übernimmt bis auf weiteres Commodor *Amero ya Vespatis*, der sich selbst für diese Position für vollkommen ungeeignet hält, aber in seinem Amt bestätigt wird, wenn die Nachrichten in Aventurien angekommen sind.

Usutimba und seine Krieger kehren in ihr Dorf zurück, beladen mit Geschenken von dankbaren Kolonisten. Möglicherweise legt ihre Hilfe den Grundstein für ein friedlicheres Zusammenleben zwischen Horasiern und Uthuriern.

Anajo bleibt in der Kolonie und wird weiter auf seinen Auftritt vor dem Horas vorbereitet. Je nachdem, wie die Helden mit ihm umgegangen sind, können sie in ihm einen echten Freund fürs Leben gewonnen haben.

Die Helden gelten ab sofort als „Helden von Nova Methumisa“ und bekommen ein eigenes Haus am Campo Horas als Belohnung. In der Kolonie wird man sie bewundern, aber auch im Horasreich kann der Titel Eindruck machen.

Der Lohn der Mühen

Die Helden bekommen für den Kampf gegen Nekhatheth **200 Abenteuerpunkte**, **Spezielle Erfahrungen** auf *Magiekunde* und ein passendes, zur Vertreibung des Dämons besonders genutztes Talent. Außerdem erhalten sie den Vorteil *Guter Ruf I* (*Nova Methumisa*). Sollten sie das Angebot von Pandolfo in **Kapitel III** angenommen haben, bekommen sie auch die versprochene Belohnung. Sie haben zwar Indira nicht gefunden, aber die Ruhe in der Kolonie wieder hergestellt.





Anhang I: Nova Methumisa

Nova Methumisa für den eiligen Leser

(1037 BF)

Einwohner: 400

Wappen: das heraldische Wappen des Horasreiches, goldener, rotbewehrter Adler auf grün

Herrschaft/Politik: Despotie unter Daria ya Dergamon

Garnisonen: 50 Seesoldaten, dazu die Seesöldner und Matrosen der *Prinz Sirlan*

Tempel: Avesschrein

Wichtige Gasthöfe: Taverne und Gasthaus *Utulu* (Q4/P5/S10), Bordell *Schwarze Schönheit* (Q3/P6)

Besonderheiten: Die Palazzos und Bretterbuden stehen auf gigantischen Kieselsteinen, die einen natürlichen Hafen bilden. Gelegentlich wütet Panther-Fieber in der Kolonie. Moskitos machen es den Bewohnern schwer und übertragen weitere Krankheiten.

Stimmung in der Stadt: Schlecht, mehr als schlecht. Die Bedingungen in der Kolonie verbessern sich nur sehr langsam. Deswegen droht alle paar Monate ein Aufstand gegen die Herrscherin.

Was die Bewohner Nova Methumisas 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.“

Die Unternehmung Uthuria gelang den Liebfeldern weit weniger prächtig als dem direkten Konkurrenten. Während das alananische *Porto Velvenya* im Osten von günstigen Meeresströmungen und den Überresten einer alten Echsenstadt profitiert, brachte die Standortwahl der Horasier bisher viele Nachteile mit sich.

Der Sarma-Strom

Die Liebfelder wurden mit ihrer ersten Expeditionsflotte weit nach Westen abgetrieben. Sie stießen auf das Mündungsdelta des gewaltigen Sarma-Stromes und errichteten flussaufwärts die Kolonie Nova Methumisa. Dort wählten sich die Siedler sicher vor Nanshemu-Piraten und Nachstellungen der Al'Anfaner.

Doch das hiesige Buchtensystem ist das Stammesgebiet der Wapengo und Jucumaqh. Schnell sorgte das gierige Auftreten der Liebfelder für Verstimmungen. Ohne Aussicht auf das Heilkraut gegen das Panther-Fieber starben schon früh

wichtige Spezialisten (siehe **Die Seuche aus dem Dschungel** in **Kapitel III**). Später wurde das unübersichtliche Flussdelta der Expeditionsleiterin Indira Burbaykos Dell'Andustra zum Verhängnis. Ihre Dschungel-Expedition verlor sich in den zahlreichen Armen des Sarma-Stromes und ist bis heute verschollen. Seitdem regiert Daria ya Dergamon die Kolonie. Die Magierin herrscht zwar nach bestem Wissen und Gewissen, ihr mangelt es jedoch an Führungsqualitäten.

Auf den Schultern von Riesen

Entscheidend bei der Wahl des Kolonie-Standortes waren militärische Überlegungen – die seltsamen wie gigantischen Gesteinsbrocken, auf denen Nova Methumisa errichtet wurde, bieten Schutz vor allerhand wildem Getier aus dem Dschungel und formen einen natürlichen Flusshafen.

Der Ursprung der Findlinge

Die enorm großen Gesteinsbrocken sind mitnichten die runden Felsspitzen kleiner Berge. Die Findlinge haben kein Fundament oder dergleichen, sondern liegen einfach in der Landschaft – es gibt sie nur hier, sonst nirgends im Flussdelta. Die Gelehrten haben einige Theorien zur Entstehung der Findlinge, tapen allerdings im Dunkeln.

☉ Handelt es sich um die Überreste einer **göttlichen Waffe** aus dem fünften Zeitalter? Legenden legen nahe, dass einige aventurische Gebirge in Wahrheit Waffen gegen das Omegatherion waren. Womöglich verhält es sich bei den uthurischen Findlingen genauso. Die Rede ist von einer „göttlichen Bola“ oder der „Steinschleuder Alverans“. Einige Matrosen verballhornen diese Theorie und nennen die Findlinge abfällig „Uthars Murmeln“.

☉ Eine **elementare Katastrophe**. Besonders im 10. Zeitalter kam es unter Einwirkung des Gottdrachen Pyrdacors zu derweiten elementaren Verschiebungen. Womöglich wurden dabei auch große Mengen des Elementes Luft in Felsen verwandelt und fielen vom Himmel in den norduthurischen Dschungel.

☉ Besonders beliebt ist die Theorie von einer **zerborstenen fliegenden Festung**. Womöglich wurde die Kriegsmaschine einer feliden Rasse oder der Gryphonen im Krieg gegen *die Nacht* oder vielbeinige Schrecken vom Himmel geschossen. Dagegen sprechen jedoch die Form der Findlinge und das Fehlen von Bernstein, welches die Gryphonen verwendeten.



Tatsächlich haben die steilen Hänge der „Findlinge“, wie sie im Volksmund genannt werden, schon so manchen Angriff der Schwarzoger, Echsen und Eingeborenen vereitelt.

Morast und Moskitos

Zu spät erkannten die Horasier, dass der nahe gelegene Sumpf den Vorteil der Findlinge wieder zunichte macht: Das Feuchtgebiet ist Brutstätte von Tausenden und Aber-tausenden von Moskitos. Diese wiederum übertragen zahl-reiche Krankheiten. Zwar nicht das Panther-Fieber, welches aus dem Dschungel kommt, wohl aber andere Seuchen, denen geschwächte Fieberpatienten nichts entgegenzusetzen haben.

Wer das Sumpfgebiet erkundet, begibt sich in Lebensge-fahr. Zahlreiche Irrlichter (**WdZ 205**) locken leichtsinnige Schatzsucher in ihr Verderben.

Das Stadtbild

Nova Methumisa ist eine eigentümliche Mischung aus lieb-feldischer Perfektion und verzweifelter Behelfsmäßigkeiten. Während einige Palazzi mit Stuckdecken protzen, bestehen andernorts die Verbindungswege zwischen den Findlingen nur aus wackeligen Provisorien. Während die Bessergestell-ten hochtrabende Pläne für die Kolonie haben, knurrt dem Pöbel der Magen.

Den Stadtplan finden Sie im Umschlag dieses Buchs.

Campo Horas (1)

Horasische Gartenkultur in den uthurischen Tropen: Der zentrale Platz des Villenviertels besticht mit ornamentalen Rasenflächen und sorgfältig in Form geschnittenen Buchs-baumhecken. In der aktuellen Krisenzeit allerdings verwelkt der Park, der überhaupt nur mit intensiver Pflege das ex-treme Klima überstehen kann. Im Zentrum der Garten-anlage steht ein Uhrenturm, der jedoch unvollendet und funktionsuntüchtig ist. Der Militärmechaniker *Myrovillis di Castarosa*, ein Abgänger der Mechanikerschule von Aldyra, wollte sich mit der ersten uthurischen Uhr ein Denkmal set-zen. Doch er starb vor der Fertigstellung am berüchtigten Panther-Fieber. Seitdem rosten die feinen Zahnräder und ziselierten Zeiger vor sich hin. Um den Zentralplatz herum haben die wichtigsten Kontore und reiche Patrizier ihre An-wesen errichtet. Zu beinahe jeder Tageszeit flanieren feine Damen und Herren mit Sonnenschirmen und Gehstöcken durch die Parkanlage.

Wichtige Person(en): Amodena Promodia Raffacani, Ana-jo, Boldrino ya Terdilion, Pandolfo Hortulani, Vermis Fia-metti, Horadan Scriptatore, Kusminela della Cornamusa

Abenteuerideen: Ein Held mit grünem Daumen kann sich um den welken Buchsbaum verdient machen. Dadurch steigt sein Ansehen bei der Oberschicht. Eine echte Heraus-forderung stellt die Vollendung des Uhrenturmes dar. Werk-

zeuge und Materialien vorausgesetzt nimmt das Projekt 30 Zeiteinheiten in Anspruch. Es werden 6 Proben auf *Fein-mechanik* +5 fällig, aus denen am Ende zusammen mindes-tens 20 TaP* übrig bleiben müssen. Die Großtat geht in die Annalen der Kolonie ein. Später wird die Uhr dem Herrn Praios geweiht.

Gouverneurspalast (2)

Der große Palazzo steht direkt an der Stirnseite des Campo Horas. Obschon prächtig, ist er wie alle anderen Gebäude der Siedlung eingeschossig. Hier residiert die Gouverneurin Daria ya Dergamon in Gemächern, die man wohlwollend „repräsentativ“ nennen kann. Pragmatiker nennen die rei-che Ausstattung jedoch eine Verschwendung von knappen Ressourcen: Einige Wände sind mit Seide bespannt und die Decke ist mit Stuck verziert. In der Diele steht eine Rahja-Statue, die einem bedeutsamen bosparanischen Original nachempfunden wurde. Tatsächlich befanden sich an Bord der ersten Uthuria-Expedition Kunsthandwerker, die für genau solche Arbeiten eingeschifft wurden: Al’Anfa hatte bei der Entdeckung Uthurias einen zeitlichen Vorsprung, das Horasreich wollte deswegen wenigstens mit kultureller Überlegenheit glänzen.

☼ Im Palast ist die *Kolonialverwaltung* untergebracht. Hier werden Grundstückskäufe besiegelt und Urkunden beglaubigt. Nominell muss jedes Schreiben, dass mit ei-nem Versorgungsschiff nach Aventurien gebracht wird, von einem Secretarius der Gouverneurin geprüft werden. Enthält es unerwünschte Details zur Kolonie, wird der Brief zensiert.

☼ Für gewöhnlich werden Gäste in die protzige *Amts-stube* der Gouverneurin geführt. Meistens jedoch befindet sich Daria ya Dergamon in ihrem kleinen *Gewächshaus* hinter dem Palazzo. Dort frönt sie ihren botanischen For-schungen.

☼ Im Garten hat die Verwandlungsmagierin einen kleinen gemauerten *Schmelzofen* errichten lassen. Sie versucht, das aventurische Rezept für Glas an den uthurischen Quarzsand anzupassen. Noch ist sie jedoch auf importierten Khômsand angewiesen.

Wichtige Person(en): Daria ya Dergamon

Abenteuerideen: Ein findiger Alchimist kann der Gouver-neurin helfen, die Rezeptur für die Herstellung von Glas unter uthurischen Bedingungen zu perfektionieren. Die Experimente dauern 20 Zeiteinheiten, erfordern 5 Proben auf *Alchimie* +4, und am Ende muss der Alchimist 50 TaP* zusammengesammelt haben. Misslingen die Experimente, können sie wiederholt werden, wobei die Hälfte der TaP* als Grundstock behalten werden kann und die benötigte Zeitdauer halbiert ist. Bei Erfolg belohnt die Magierin den Helden mit einer Widmung in ihrem uthurischen Bestiari-um und lebenslangen Nutzungsrechten an ihrem Glasofen. Außerdem steigt der Ruf der ganzen Gruppe.





Contado (3)

Östlich der Findlinge haben die Horasier den Urwald brandgerodet. Auf den Feldern versuchen Tagelöhner und Freiwillige aventurisches Getreide, Obst und Gemüse anzubauen. Das Milch- und Mastvieh grasst auf provisorisch eingezäunten Wiesen. Wilde Tiere, wütende Ureinwohner und das Panther-Fieber machen den Viehtreibern das Leben schwer. Doch obschon die Kolonie Hunger leidet, wird auf den Plantagen immer mehr Kaffee angebaut. Die vier Meter hohen Sträucher mit weißen Blüten bringen ein- bis zweimal im Jahr rote Früchte hervor. Die Ernte von Hand dauert bis zu 10 oder sogar 12 Wochen, weil die Früchte auch am selben Strauch unterschiedlich lange für die Reifung benötigen. Die Früchte werden vor Ort eingeweicht und geschält. Im **Lagerhaus (6)** warten die Bohnen darauf, verschifft zu werden.

Wichtige Person(en): Cadron, Simiona, Torvo

Abenteuerideen: Die aventurischen Feldfrüchte gedeihen nicht sehr üppig auf dem ungewohnten Boden. Die Helden können sich daher um einen friedlichen Kontakt zu den umliegenden Stämmen bemühen, um Eisenwerkzeuge gegen das hiesige *Butterkorn* einzutauschen. Die maisähnliche Feldfrucht gedeiht hierzulande prächtig.

Sancta Efferdana (4)

Das Hafenviertel ist eine Anhäufung von windschiefen Hütten und Bretterbuden. Weil niemand freiwillig im **Contado (3)** siedeln möchte, sondern die vermeintliche Sicherheit oben auf den Findlingen vorzieht, herrscht ein dichtes Gedränge. Manches Haus ragt weit über den Rand des Findlings hinaus und hängt halb in der Luft. Diese Hütten werden dann oft nur von wenigen angewinkelten Stützpfeilern getragen. Nicht selten fallen diese gewagten Konstruktionen eines Nachts in sich zusammen und die Trümmer krachen die Felswand hinab und landen 12 Schritt tiefer im südlichen Sumpf.

Hafenkran (5)

Der riesige Auslegerkran mag genauso wie die unvollendete Turmuhr auf dem Campo Horas oder die prächtige Gouverneursvilla als horasische Eitelkeit gedeutet werden. Wozu braucht eine derart kleine Ansiedlung einen Hafenkran, der einer Hafenstadt im Range Kusliks oder Khunchoms würdig wäre? Die Antwort ist einfach: Wie sonst sollen die Waren vom Hafen auf den 12 Schritt hohen Findling gelangen.

Lagerhaus (6)

Aberhunderte kleine und große Kisten, Säcke und lose Waren liegen im bewachten Warenlager im Hafenviertel **Sancta Efferdana (4)**. Es gibt zwei scheunentorgroße Eingänge an den Querseiten des Gebäudes. Beide sind normalerweise mit Vorhängeschlössern gesichert. Regelmäßig patrouillieren Seesoldaten um das Gebäude herum und sehen ab und zu auch im Inneren nach dem Rechten.

Taverne Utulu (7)

Ein beliebter Treffpunkt für Seesoldaten ist eine schlichte Kaschemme im Hafenviertel. In einem winzigen Schlafsaal hinter dem Schankraum ist Platz für seltene Übernachtungsgäste und solche Siedler, die noch kein Zuhause haben. Die Wirtin *Ivica* (*997 BF, schwatzhaft und übergewichtig) hat jedoch kein Herz für Zechpreller oder Bittsteller und kann als altgediente Matrosin ordentlich austeilen. Anstelle von Münzen nimmt sie aber auch Naturalien als Bezahlung an.

Bordell Schwarze Schönheit (8)

Das Freudenhaus im Hafenviertel hat einen klingenden Namen, aber einen schlechten Ruf. Die Lustknaben und Huren sind keineswegs von exotischer, uthurischer Abstammung oder dunkelhäutig. Es handelt sich vielmehr um gemeine Siedler, die aus blanker Not heraus ihre Körper verkaufen. Viele Prostituierte sind völlig ausgehungert oder leiden am Panther-Fieber.

Signalfeuer (9)

Seinen Bedarf an Nahrungsmitteln deckt Nova Methumisa zu einem hohen Anteil aus der Flussfischerei. Die meisten Fischer wohnen im Umkreis des Signalfeuers, welches allerdings nur nachts und in Erwartung eines Versorgungsschiffes angezündet wird.

Avesschrein (10)

Aus der Felswand des nördlichen Findlings, ganz in der Nähe des **Signalfeuers (9)**, haben Eingeborene vor etlichen Generationen eine vogelköpfige Statue aus dem Stein gemeißelt. Warum weiß heute niemand mehr, vermutlich zeigt die stark verwitterte Statue einen uthurischen Gryphonen aus dem Sechsten Zeitalter. Die Avesgeweihten von Nova Methumisa jedenfalls erkannten in der Figur in der Felsennische eine Darstellung ihres reisenden Gottes, der gewöhnlich in bunter Tracht und mit Vogelfedern geschmückt dargestellt wird. Die Nische wurde mit weißer Farbe neu verputzt und ein kleines Fresko zeigt ein Schiff, das von einem Paradiesvogel geleitet wird. Um den Vogelmenschen herum haben Gläubige Federn und duftende Blütenblätter abgelegt.

Wichtige Person(en): Avessandra Casella

Abenteuerideen: Einige Matrosen wollen das Steuerrad der *Prinz Sirlan* ausbauen und über dem Avesschrein anbringen. Das ist ihre Art, den Göttern für die geglückte Überfahrt zu danken. Doch so ohne weiteres gibt der Commodor Amero ya Vespatis das Steuerrad nicht heraus. Erst muss Ersatz für die *Prinz Sirlan* beschaffen werden.

Neu Kethenis (11)

Dieser kleinere Findling ist bisher nur durch eine einzige Brücke mit dem Rest der Siedlung verbunden. Aufgrund der rötlich glitzernden Ablagerungen im Gestein des Findlings haben die Siedler ihr Eiland nach der zyklöpäischen Insel Kethenis getauft, die für rotes Obsidian und aggressive Zyklopen bekannt ist.



Hafenfort (12)

Hinter den angespitzten Palisadenwänden lauern tödliche Torsionsgeschütze: Die Arbalas (schwere Rotzen, **Aventurisches Arsenal 51ff.**) kommen von Bord der ersten Expeditionsflotte. Ihre Geschosse sind Stein- oder Bleikugeln sowie mit Hylailer Feuer gefüllte Tonkugeln, die in einem massiven Steinhaus neben der Kommandantur gesondert gelagert werden. Während die Geschützbediener Tag und Nacht den Fluss im Auge behalten, patrouillieren die hier stationierten Seesoldaten durch den Hafen und die Stadt.

Wichtige Person(en): Jacopo Bosvani, Celissa Rahjamande de Tervilio, Kalchas á Tenos, Nevina Dolva

Abenteuerideen: Findige Helden finden vielleicht eine Möglichkeit, die Felsbrocken unterhalb des Hafenforts abzutragen (siehe unten). Einige Trümmerstücke behindern die Einfahrt in den Hafen, besonders gefährlich sind Steinbrocken, die sich unterhalb der Wasserlinie befinden.

Strand (13)

Auf der gegenüberliegenden Flussseite hängen die Fischer ihren Fang auf Holzgestelle zum Trocknen. Der Stockfisch dient in erster Linie der Versorgung von Schiffsmannschaften, weil er nicht verdirbt.

Boronanger (14)

Hier werden die Toten bestattet, geschützt vor wilden Tieren.

Die halbfertige Festung

Kurz nach Gründung der Kolonie begann der erfahrene Kampfmagier *Caldor von Bethana* damit, eine moderne Festungsanlage für das Hafenfort aus dem Findling zu sprengen. Mit einer Heerschar von Arbeitern ließ er nach seinen Anweisungen tiefe Löcher in den Fels bohren und diese dann mit Flusswasser füllen. Auf die jeweiligen Wassersäulen sprach der Maestro den Zauber CALDOFRIGO HEISS UND KALT, den er in Punin erlernt hatte. Das Wasser erstarrte augenblicklich zu Eis. Dabei dehnte es sich schlagartig aus und sprengte das umliegende Gestein ab.

Das Projekt starb mit seinem Schöpfer: Caldor wurde im Kampf gegen eine Horde Chaz'shirr erschlagen. Seitdem ist die Festungsanlage eine Bauruine und die abgesprengten Felsbrocken behindern den Schiffsverkehr.





Anhang II: Der Dämon im Detail

Nekhatheth

Der zersplitterte Zwist, das lachende Dritte, der Schädelgeier, Zerstörer-der-Sippe; ein vermutlich zweigehörnter und einzigartiger Diener Lolgramoths

„Ja, mein Schüler, es war grausam. Und ja, es war notwendig alle Menschen in dem Haus zu verbrennen. Ein böser Geist hatte Besitz von ihnen ergriffen. Nur so konnte er vernichtet werden. Ach, reiche mir die Feder, die mir heruntergefallen ist ...“

—die letzten Worte, die der junge Odumboro hörte, bevor sein Meister ihm mit einem Stein dutzendfach den Schädel zerschmetterte

Der in Aventurien unbekannte Dämon ist für die Owangi ein böser Geist und Diener des Götterfeindes *Burdu*, für die Jucumaqh ein Geschöpf des Weltfeindes *Uguan*, die Axolotl würden ihn deutlich präziser als Dämon bezeichnen. Alte Geschichten berichten deshalb auch, wie dieser Dämon Niemandes Freund ist und Allen, auch denen, die ihn gerufen haben, Heim und Familie nimmt.

Wer seine Macht gespürt hat, weiß, dass er jede Gemeinschaft vernichten will und dafür jede Schwäche des Menschen tausendfach verstärkt, bis ein Zusammenleben nicht mehr möglich ist. Dann, wenn jeder für sich alleine steht, wird reiche Seelenernte eingefahren. Als körperlose Gestalt nistet er sich in den Geist der Menschen und manipuliert diese. Je erfolgreicher er dabei ist, je mehr Konflikte es gibt, je eher zu den Waffen gegriffen wird, desto mächtiger wird er und desto weiter kann er sich verbreiten. Hierbei muss gesagt sein, dass er die Menschen beeinflusst, aber nicht kontrolliert.

Seine regeltechnischen Fähigkeiten sind hier und in ihren Auswirkungen ausführlich in **Wege zur Wahrheit** in **Kapitel III** dargestellt. Mit der Eigenschaft *Essenzsplitter* kann sich der Dämon in vielen Köpfen gleichzeitig aufhalten. Die Austreibung, ob nun magisch oder göttlich, vernichtet so immer nur einen Teilleib. Erst die Zusammenfügung mithilfe des **H'ssm-Rituals** kann die Vernichtung des gesamten, dann körperlich präsenten Dämons einleiten.

Werden die Essenzsplitter zusammengeführt, manifestiert sich der Dämon in seiner körperlichen, großen, geierartigen Gestalt. Die gebogene Schnabelspitze ist dunkel glänzend, beständig tropft ätzender Schleim von dort herab. Der Kopf selbst mit den Augenhöhlen erinnert an einen Totenschädel. Der lange rote Hals ist faltig und mit violetten Flecken bedeckt ebenso wie seine Krallen. Das schmutzige und grauschwarze Gefieder ist struppig, hart und brüchig. An manchen Stellen glänzt es auch ölig. Die Hörner sind unter dem Nackengefieder verborgen.



Nekhatheth

Beschwörung: +15

Wahrer Name: 1/0

INI 16+W6

LeP 20+3 pro Essenzsplitter

RS 2*

Schnabel:* **DK** N **AT** 12 **TP** 2W+4

Krallen:* **DK** NS **AT** 17 **TP** 1W6+4

GS 10* **MR** 16 **GW** 19

Besondere Kampfregeln und -manöver:* 3 Aktionen (mind. 1 Reaktion) pro KR, fliegendes Wesen, Gegenhalten, großer Gegner, Niederwerfen, Wuchtschlag

Eigenschaften: Astralsinn (TaW 12), Essenzsplitter, Existenz, Fluch, Geisterpanzer, Immunität gegen die Merkmale Eigenschaften, Form, Heilung, Illusion, Objekt, Telekinese und Umwelt, Immunität gegen Gifte und Krankheiten, Körperlosigkeit II, Paraphysikalität I, Regeneration im Limbus I, Resistenz gegen die Merkmale Einfluss, Hellsicht, Herrschaft und Verständigung, Resistenz gegen profane Waffen, Schreckgestalt I (immer beim ersten Anblick), leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte der Travia

Talente:** Spionage 12

Zauber: HALLUZINATION 14, Ängste Mehren 12 (ein Hexenfluch, **WdZ** 118)

Mögliche Dienste: Bindung, Bewegung und Beratung (Zwietracht säen), Bereitstellung von Fähigkeiten (Fluch), Paktvermittlung, Spionage, Zauber



Anmerkungen: Die körperlosen Essenzsplitter nisten sich in den Schädeln der Lebenden und Toten ein. Sie können durch das altechsische Ritual *H'ssm* zusammengeführt und gebannt werden. Direkt nach seiner Beschwörung (und zu Beginn dieses Abenteuers) besitzt Nekhatheth nur einen einzigen Essenzsplitter. Bestimmte Krisenereignisse können aber die Anzahl vervielfachen.

*) Gilt nur in körperlicher Geierform

**) Gilt nur in der körperlosen, zersplitterten Form

Magische Bannung

Es gibt verschiedene Möglichkeiten, die einzelnen Essenzsplitter mittels Magie zu bannen.

☼ Es ist möglich, den Beschwörungsschwarz durch den REVERSALIS ROJAM OITACOVNI (**LCD 219**) umzudrehen und das Wesen auf diese Weise zurückzuschicken. Die Probe für den umgedrehten Beschwörungsschwarz ist neben den +2 aus dem REVERSALIS ähnlich modifiziert wie der Beschwörungsschwarz (+15).

☼ Der DESTRUCTIBO (**LCD 66**) ist möglich, aber um die MR des Dämons erschwert.

☼ Durch den Zauber PENTAGRAMMA (**LCD 205f.**) kann ebenfalls eine Bannung probiert werden. Der Zauber ist um die Beschwörungsschwierigkeit (+15) und die Erschwerung für Gehörnte Dämonen (+9) erschwert.

☼ Das Schamanenritual EXORZISMUS (**WdZ 157**) muss auf Grad V aufgestuft werden, kostet also 5+ permanente AsP. Zusätzlich zum Ritualgrad ist es um die Beschwörungsschwierigkeit (+15) erschwert.

Göttlicher Beistand

Mit göttlichem Beistand können auch entsprechende Bannversuche unternommen werden.

☼ Mit der Liturgie EXORZISMUS (**LL 146**) kann der Dämon, erschwert um die Beherrschungsschwierigkeit (+10), exorziert werden. Traviageweihte müssen die Liturgie auf Grad IV, alle anderen Geweihten auf Grad V sprechen.

☼ Die Liturgie ZERSCHMETTERNDER BANNSTRAHL (**LL 343**) kann einzelne Essenzsplitter vernichten.

Das H'ssm-Ritual

Das echsische *H'ssm* (Rssah: Heiliges Zusammenführen) ist eine Protoform und Ritualvariante des PENTAGRAMMA SPHÄRENBANN. Im Gegensatz zur heutigen Universalformel benötigt das langwierige Ritual allerdings grundsätzlich materielle Komponenten und muss zudem auf die zu entschwörende Entität abgestimmt werden. Dafür allerdings vermag das *H'ssm* auch, die verstreuten Essenzsplitter bestimmter Dämonen zusammenzufügen. Das Wissen um die Ritualkomponenten ging mit dem Fall der Echsenreiche weitgehend verloren, doch bei einigen einstigen Sklavenvölkern (namentlich den norduthurischen Stammesmenschen) wird die Erinnerung an die veraltete Entschwörmungsformel bis heute bruchstückhaft tradiert.

Die dämonische Eigenschaft Essenzsplitter

Der Dämon hat kein zentriertes derisches Dasein. Seine Essenz verteilt sich auf mehrere unabhängige Bruchstücke seiner selbst. Die Anzahl dieser ☼ Essenzsplitter hängt von der Mächtigkeit des Dämons ab, jeder Splitter muss aufwendig separat gebannt werden. Die Austreibungsschwierigkeit pro Splitter entspricht derjenigen des kompletten Dämons, ebenso verhält es sich mit den Kosten. Eventuell können die Essenzsplitter aber auch zusammengeführt und gemeinsam entschworen werden – das Ob und Wie, sowie eventuelle Nebenwirkungen, sind beim jeweiligen Dämon vermerkt.

Kosten: 7 ZfP*

Das H'ssm wider Nekhatheth

V / P (Einzelwesen)

Herkunft: Owangi

Reichweite: RKWx2 in Meilen

Ritualdauer: Ritual (6 SR)

Technik: Der Schamane versetzt sich in Trance, tanzt, um dem Dämon seine Fähigkeiten zu demonstrieren, droht dem Dämon und erklärt ihm, dass er sich an den bereitliegenden Schädel binden solle. Am Ende des Rituals schlägt der Schamane ein Loch in den Schädel und wirft diesen ins Feuer, um dem Dämon zu zeigen, dass seine Macht nun beendet sei.

Auswirkungen: Das Ritual zwingt den Dämon, sich körperlich zu zeigen und Form anzunehmen. Dabei werden die Essenzsplitter aus den Köpfen gezogen und per geistiger Kraft zusammengefügt.

Ritualprobe: Geister bannen

Wirkungsdauer: augenblicklich

Merkmale: Antimagie, Dämonisch (Lolgramoth)

Benötigtes Material: Hilfreich für das Ritual sind Rauschmittel, Rasseln und Farben für den Schamanen, Geierfedern für das Tiergewand, Holz für ein großes Feuer, Räucherwerk, etwas vom Ort, wo der Dämon gerufen wurde, etwas, das den Dämon anzieht (ein Schädel eines denkenden Wesens), die Bilder, die der Schamane malte, der den bösen Geist rief, mächtige Bannfetische mit Tradition, z.B. machtvolle, alte Darstellungen von guten Geistern oder Göttern, die schon anderen Schamanen geholfen haben. Optional kann hier auch der Wahre Name des Dämons hilfreich sein. Ein Nicht-Schamane braucht auch etwas, um nachher ein Loch in den Schädel zu schlagen, der Schamane nimmt seine Knochenkeule. Details siehe **Kapitel IV** auf Seite 97.



Anhang III: Dramatis Personae

Meisterpersonen auf der *Prinz Sirlan*

Celissa Rahjamande de Tervilio,
Erste Offizierin der *Prinz Sirlan*

Erscheinung: Die Erste Offizierin (*1004 BF, 1,72 Schritt) ist mit ihren langen blonden Haaren und ihrem schlanken athletischen Körper schon ein Blickfang. Allein ihre Nase ist vielleicht etwas zu spitz. Ihr gewinnendes Lächeln entschädigt aber dafür.

Geschichte: Celissas militärische Karriere war von ihrer Familie vorgezeichnet, aber in irgendeiner Garnison zu versauern, das war nicht ihr Ding. Also entschied sie sich für die horaskaiserliche Marine und lange Fahrten ins Südmeer.

Charakter: Strebsam, abenteuerlustig und manchmal unkonventionell, so kann man Celissa am besten beschreiben. Während der Commodor bedächtig agiert, ist Celissa kaum zu bremsen. Aber auch ihr Wagemut kennt Grenzen, denn sie weiß, welche Verantwortung sie für das Schiff und die Mannschaft trägt.

Rolle: Sie ist ein Verbündeter der Helden bei abenteuerlichen Aktionen.

Moral: Ihre adlige Herkunft und Erziehung kann sie nicht verleugnen. Wenn sie aber ein Abenteuer für sich wittert, bröckelt ihre Mauer aus Etikette und Ehre.

Motivation: Dies ist das große Abenteuer, das sich Celissa immer erträumt hat. Sie will etwas erleben und Ehre erlangen.

Mittel: Als Erste Offizierin hat sie eine gewisse Kommandogewalt. Dennoch macht sie vieles selbst.

Loyalität: Ihre Loyalität gilt erst einmal dem Commodor und dem Schiff, aber dann vor allem sich selbst.

Konfliktverhalten: Celissa ist gern bereit, die Mächtigen zu unterstützen, um einen Vorteil für sich herauszuschlagen. So kann sie Dharja ya Dergamon unterstützen, um einen guten Stand in der Kolonie zu bekommen oder auch Boldrino ya Terdilion, um sich diese wichtige Familie gewogen zu machen. Ihre Abenteuerlust stört aber manchmal dieses strebsame Voranschreiten.

Zukunft: Sie wird ihren Weg unbeirrt gehen, auch wenn sie zwischendrin auf das falsche Pferd setzt. Vielleicht aber bricht sie aus den Hierarchien und Routinen aus und macht in Uthuria ihr eigenes Ding.

Zitat: „Ich weiß, dass dies keine Burleske ist, sondern ein Parseker Ende nehmen könnte. Deshalb gilt es mit Grandezza [Charakterstärke] voranzuschreiten!“



Eigenschaften:

MU 14	KL 12	IN 12	CH 14
FF 12	GE 14	KO 13	KK 13
SO 9	LeP 33	AuP 34	
MR 4	RS 0	WS 7	GS 8

Seelentier: Otter

Rapier:

INI 12+W6 AT 17 PA 12 TP 1W6+3 DK N

Vorteile / Nachteile: Adlige Abstammung, Akademische Ausbildung (Krieger), Standfest / Neugier 7, Prinzipientreue (Ehrenhaftigkeit, Gehorsam), Angst vor Spinnen 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Binden, Finte, Geländekunde Meer, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Kulturkunde (Horasreich), Linkhand

Talente: Selbstbeherrschung 8, Sinnenschärfe 8, Menschenkenntnis 10

Ausrüstung: Runder, goldener mit Diamanten besetzter Anhänger, Sturmlaterne, Grabwerkzeug, Baumdrachenschuppe als Glücksbringer



Boldrino ya Terdilion, Lebemann

Erscheinung: Dem untersetzten Boldrino (*999 BF, 1,75 Schritt) sieht man sein gutes Leben an, doch ist er sehr gepflegt. Der Schnauzbart und das gewellte lange braune Haar sind immer perfekt von seinem Diener geschnitten und gerichtet.

Geschichte: Boldrino ist ein Lebemann, der das Geld seiner Familie in vollen Zügen ausgibt. Vor nicht allzu langer Zeit erwuchs in ihm der Wunsch etwas Bedeutendes zu leisten und nicht nur seine Abende beim Spiel und Tanz zu verbringen. So überzeugte er seine Mutter, Pervalia ya Terdilion, davon, dass er in Uthuria seine Bestimmung zu suchen habe.

Charakter: Er ist von seinem Stand und seinen Vorrechten restlos überzeugt, wobei er das, was ehrenhaft ist, weit ausdehnt. Eine gewisse Arroganz ist ihm nicht abzusprechen.

Rolle: Er ist der leicht nervende Adlige, mit dem man es sich nicht verscherzen sollte. In anderen Dingen erscheint er aber als kompetent und lernwillig, was ihn dann wieder sympathisch macht.

Moral: Boldrino ist kein Schurke, aber die Menschen niedriger Stände sind für ihn weniger wichtig.

Motivation: Boldrino hat den unbedingten Willen, Ruhm zu erwerben. Seine in Belhanka erworbenen Fähigkeiten in *Etikette* und *Zechen* sind dabei nur bedingt hilfreich. Aber er will lernen und zeigt sich interessiert.

Mittel: Seine Familie gehört zu den wichtigen im Horasreich. Ansonsten kann er auch leicht mit Gold um sich werfen und tut es auch.

Loyalität: Boldrinos Loyalität gehört seiner Mutter und erst dann dem Horasreich.

Konfliktverhalten: Er lässt sich nicht zu einem Duell provozieren, außer das Gegenüber ist gleichrangig. Er kann kämpfen, aber wird nicht bis zum Tode fechten. In der Kolonie sieht er sich mindestens gleichrangig mit allen anderen wichtigen Persönlichkeiten und wird sich nichts befehlen lassen.

Zukunft: Das Chaos in der Kolonie versetzt ihm erst einmal einen Dämpfer. Er merkt, dass das Leben sehr kompliziert und von Rückschlägen begleitet sein kann. Dies spornt ihn nur umso mehr an, Vizekönig oder etwas anderes Wichtiges von Uthuria zu werden. Er wird jedem anderen Gouverneur das Leben schwer machen, um selbst irgendwann der Retter der Kolonie zu sein und das horasische Uthuria in ein Goldenes Zeitalter zu führen.

Zitat: „Kippt den Wein über Bord, seine schwere Art passt nicht zur Seefahrt. Bringt dafür den 1023er.“

Eigenschaften:

MU 13	KL 14	IN 14	CH 15
FF 12	GE 12	KO 12	KK 12
SO 13	LeP 29	AuP 30	
MR 4	RS 0	WS 6	GS 8

Seelentier: Hahn

Florett:

INI 13+W6 **AT** 15 **PA** 10 **TP** 1W6+3 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Adlige Abstammung, Gutes Gedächtnis / Eitelkeit 6, Arroganz 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I, Finte, Gezielter Stich, Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen

Talente: *Selbstbeherrschung* 6, *Sinnenschärfe* 7, *Etikette* 14, *Menschenkenntnis* 10, *Brettspiel* 12, *Staatskunst* 8, *Handel* 14

Ausrüstung: Seiden- und Brokatgewänder, erlesene Ringe für jeden Finger, silberne Pfeife mit passendem Tabaksdöschen, Brevier des Reisenden





Cornaro Menderath, Condottiere

Erscheinung: Cornaro Menderath (*1002 BF, 1,84 Schritt) trägt einen breiten Schnauzbart und eine Glatze. Verbunden mit dem an seinem Körper getragenen Waffenarsenal sieht das sehr aggressiv aus, und er weiß das. Seine wulstigen Brauen und seine breite Nase zeugen von mehr als einem Boxkampf.

Geschichte: Aus armen Verhältnissen kommend hatte er das Glück und das Geschick rasch im horasischen Bürgerkrieg aufzusteigen. Seinen Vorgesetzten fiel er immer positiv auf, aber seine niedere Geburt und sein Mangel an entsprechenden Kontakten haben das Söldnergeschäft in den letzten Jahren schwieriger werden lassen. So hat er ein paar alte Mitstreiter versammelt, um sein Glück in Uthuria zu suchen, wo Leistung mehr zählt als Verbindungen.

Charakter: Mutig und kompromisslos ist Cornaro. Man sieht ihm förmlich die Qualen an, wenn er sich unterordnen muss.

Rolle: Er ist das Spiegelbild der Helden, manchmal Vorbild, manchmal abschreckendes Beispiel.

Moral: Cornaro kennt die schmutzigen Tricks und setzt sie auch ein.

Motivation: Reich und mächtig werden, damit niemand mehr einem etwas befehlen kann, das ist sein großes Ziel.

Mittel: Seine Leute würden ihm bis ans Ende Deres folgen.

Loyalität: Seine Loyalität kann man kaufen. Ansonsten hat er gelernt, dass man sich auf nichts und niemanden verlassen kann.

Konfliktverhalten: Er scheut keinen Konflikt und auch kein Blutvergießen.

Zukunft: Sollte Cornaro das Abenteuer überleben, versucht er unabhängig zu bleiben. Entweder wird er nicht weniger als ein Reich in Uthuria erobern oder aber er und seine Leute werden einen qualvollen Tod im Dschungel sterben.

Zitat: „Damals vor Dröl haben wir zusammen mit der Costamana die so überrascht, die wussten gar nicht wie ihnen geschah.“

Eigenschaften:

MU 16 **KL** 12 **IN** 13 **CH** 13

FF 11 **GE** 14 **KO** 14 **KK** 15

SO 7 **LeP** 38 **AuP** 38

MR 4 **RS** 4 (Kürass, Armschienen) **WS** 9 **GS** 6

Seelentier: Tiger

Reitersäbel:

INI 16+W6 **AT** 16 **PA** 14 **TP** 1W6+5 **DK** N

Warunker Hammer:

INI 14+W6 **AT** 18 **PA** 14 **TP** 1W6+3 **DK** NS

Langdolch:

INI 15+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Eisern, Schnelle Heilung 1 / Aberglaube 4, Farbenblind, Goldgier 6

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Gegenhalten, Linkhand, Kampfflexe, Kulturkunde (Horasreich), Meisterparade, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Waffenlos Mercenario, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 9, Sinnenschärfe 7, Kriegskunst 10, Menschenkenntnis 13

Ausrüstung: Belobigungsschreiben, zwei abgewetzte, hölzerne Ritterfiguren aus der Kindheit

Meisterpersonen in Nova Methumisa

Daria ya Dergamon, Despotin von Nova Methumisa

Erscheinung: Eine Verwandlungsmagierin (*1000 BF, 1,72 Schritt) mit asketischen Gesichtszügen. Ihr braunes Haar ist zu einem strengen Flechtdutt hochgesteckt, sie trägt ein dunkelgrünes, hochgeschlossenes Magiergewand.

Geschichte: Die konservative Familie ya Dergamon gehört zum vornehmen Patriziat Kusliks. Die strenge Erziehung an der Halle der Metamorphosen und herbe menschliche Enträuschungen haben ihr Fein- und Mitgefühl abgestumpft. Ihre Kenntnisse der Zoologie und Botanik qualifizierten die Verwandlungsmagierin für eine Expedition nach Uthuria. Nachdem *Indira Burbaykos Dell'Andustra* (AfG 136) im Dschungel verschwand, übernahm Daria pflichtgemäß das Kommando über die neue Kolonie Nova Methumisa.



Charakter: Daria ya Dergamon führt die Kolonie mit eiserner Hand und interessiert sich mehr für die fremdartigen Gewächse Uthurias als für die Bedürfnisse der Bevölkerung. Müßiggang sei ein Frevel an Hesinde und Gehorsam ein Weltgesetz, das hat man ihr in der Jugend eingebläut. Entsprechend hart ist sie gegen sich selbst und andere.

Rolle: Als Gouverneurin des einzigen horasischen Handelspostens auf Uthuria verkörpert sie die Akkuratessie der horasischen Heimat. Wäre sie nicht so desinteressiert an der Tagespolitik, wäre sie eine kompetente Herrscherin und nicht die herzlose Despotin, die sie ist.

Moral: Daria handelt im Glauben, das Rückgrat der Zivilisation zu sein. Daher agiert sie rücksichtslos, wenn es darum geht, die Ordnung aufrechtzuerhalten.

Motivation: Sie möchte mit ihren Forschungsergebnissen über die uthurische Flora und Fauna ihre Cousine *Caviara ya Dergamon*, die horasische Gesandte in Al'Anfa, übertreffen. Die Verwaltung der Kolonie erscheint ihr manchmal wie eine unbequeme Last.

Mittel: Die Herrin des Handelspostens besitzt Autorität und Befehlsgewalt.



Loyalität: Sie fühlt sich Hesinde und dem Horasreich verpflichtet. Und zwar in dieser Reihenfolge.

Konfliktverhalten: Aus direkten Konfrontationen hält die Magierin sich heraus und schickt ihre Untergebenen vor. Sie wird einen Aufstand eher niederschlagen lassen, als mit den Rädelsführern zu verhandeln. Wird sie in einen offenen Kampf verwickelt, aktiviert sie einen ARMATRUTZ im Zauberspeicher und wird dann versuchen, sich per ADLERSCHWINGE in einen gefährlichen Pailoswaran (**Zoo-Botanica 146**) zu verwandeln.

Zukunft: Höchstwahrscheinlich erlebt Daria ya Dergamon einen gewaltsamen Tod während der bürgerkriegsähnlichen Zustände in Nova Methumisa. Ihren Posten als Gouverneurin verliert sie in jedem Fall (■).

Zitate: „Die zarte Pflanze dieses Handelspostens verlangte nach der strengen Hand eines erfahrenen Gärtners.“

„Die Wilden hatten genug Zeit, sich diesen Kontinent zu Eigen zu machen. Jetzt sind wir am Zug.“

„Wie soll die Brillanz von Führung wirken, wenn der Pöbel nicht im Glied steht?“

Eigenschaften:

MU 15	KL 16	IN 12	CH 12
FF 13	GE 12	KO 12	KK 11
SO 11	LeP 28	AuP 29	AsP 53
MR 9	RS 0	WS 6	GS 8

Seelentier: Smaragdspinne

Magierrapier:

INI 12+W6	AT 12	PA 9	TP 1W6+3	DK N
-----------	-------	------	----------	------

Magierstab:

INI 11+W6	AT 9	PA 8	TP 1W6+1	DK N
-----------	------	------	----------	------

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Amtsadel, Vollzauberer / Arroganz 5, Festgefügtes Denken 2, Gerechtigkeitswahn 6, Neugier 7, Prinzipientreue (strenger Hesinde-Glauben, Gehorsam, Bewahrung der praiosgewollten Ordnung) 10

Sonderfertigkeiten: Astrale Meditation, Konzentrationsstärke, Kulturkunde (Horasreich), Merkmalskenntnis (Eigenschaften, Form), Repräsentation Gildenmagie, Ritualkenntnis (Gildenmagie) 9, Tanz der Mada, Zauberkontrolle

Zauber: ADAMANTIUM 7, ADLERSCHWINGE (PAILOSWARAN) 13, ARMATRUTZ 11, ATTRIBUTO 12, BLITZ DICH FIND 8, CORPOFESSO 7, CORPOFRIGO 9, GARDIANUM 8, KLARUM PURUM 12, MEMORANS 9, ODEM 11, PSYCHOSTABILIS 12, SALANDER 16, VERWANDLUNG BEENDEN 9, VISIBILI 6

Talente: Selbstbeherrschung 8, Etikette 9, Schriftlicher Ausdruck 6, Magiekunde 14, Pflanzenkunde 16, Staatskunst (Verwaltung) 13 (15), Tierkunde (Monster) 13 (15)

Ausrüstung: Verzierter Zauberstab (Bindung, Ewige Flamme, Kraftfokus, Zauberspeicher mit ARMATRUTZ), Kristallkugel (Warnendes Leuchten), Schreibzeug, Pergamente aus uthurischer Tierhaut, Schmetterlingsnetz, Lebendfallen, Käfige, Bücher (Herbarium Kuslikum, Bestiarium von Belhanka, Folianth der Kreutherkunde)



Capitan Jacopo Bosvani, Kommandant des Hafenforts

Erscheinung: Jacopo Bosvani (*994 BF, 1,78 Schritt, rotblonde Haare) ist ein Berg von einem Mann. Massig, hart und mit dem Brustumfang eines Schaukämpfers auf dem Jahrmarkt. Wenn er schreit, wird sein kantiges Gesicht schnell knallrot – und er schreit viel. Der Hauptmann ist immer verschwitzt, kommt mit dem tropischen Klima nicht klar, und trotzdem trägt er immer seinen prächtigen Kürass, steht kerzengerade.

Geschichte: Der Stiernacken verbrachte fast sein ganzes Leben in Inradella, der Unterstadt von Methumis. Als Kind rannte er durch die engen Gassen beim Pflaumenmarkt, in der Jugend verlor er seine Unschuld an eine Hafendirne. Später diente er als einfacher Seesoldat im Kriegshafen. Dann schwängerte Bosvani die Tochter eines vorgesetzten Offiziers. Er heiratete sie und wurde fortan vom Schwiegervater gefördert. Bald wurde er Corporal. Doch die Ehe verlief unglücklich: Jacopos Affären und Gewaltausbrüche trieben seine empfindsame Gattin in den Freitod. Der trauernde Vater gab seinem Schwiegersohn die Schuld – und versetzte Jacopo Bosvani auf die Karavelle *Rose von Uthuria*, „auf dass er im Feuermeer verbrennen möge“. Doch Jacopo war zäh und überlebte alle seine Vorgesetzten und sogar das Panther-Fieber.

Charakter: Der Kommandant des Hafenforts zeigt selten Eigeninitiative. Wenn er Ärger oder schlechte Stimmung hat, lässt er das an seinen Untergebenen aus.

Rolle: Zunächst ist der Unsympath nur der willfähige Erfüllungsgehilfe der Despotin Daria ya Dergamon. Später emanzipiert ihn sein Jähzorn.

Moral: In dieser Hinsicht reist Bosvani mit leichtem Gepäck. Den letzten Aufstand hat er blutig niedergeschlagen. Für ein Kommando ist er eigentlich nicht geeignet.

Motivation: Jacopo Bosvani wollte nie nach Uthuria. Er hasst die schwüle Hitze, den Dschungel, die Moskitos. Irgendwann beginnt er damit, seinen Selbsthass auf die Eingeborenen zu projizieren.

Mittel: Ihm untersteht das gesamte horasische Militär südlich des Feuermeers.

Loyalität: Er gehorcht der Gouverneurin. Aber nur aus Bequemlichkeit. Sollte ihr Stern irgendwann sinken, wird Bosvani sich anders orientieren.

Konfliktverhalten: Treibt man den Capitan in die Enge, wird er gefährlich. Gesetze und Befehle sind ihm dann weitgehend egal. Im Zweikampf hält er seinen Gegner auf Distanz. Und wenn dieser versucht, den Abstand zu verringern, ist Bosvani hartgesotten genug, in diesen Schlag hineinzugehen (ein *Gegenhalten*-Manöver auf eine *Attacke zur Distanzverkürzung*, siehe **WdS 69**). Auf geringer Distanz greift der Kommandant seine sperrige Langaxt kürzer (*Halbschwert*).

Zukunft: Durch den Einfluss des Dämons gerät Jacopo Bosvani völlig außer Kontrolle. Er stirbt durch Heldenhand oder bei einer Meuterei (☹).

Zitate: „Dieser Kontinent ist wie ein Löwe – kämpfst du nicht, wirst du gefressen.“

„Zwanzig Liegestütze für alle. Aber du frisst zuerst Erdnüsse aus meinem Nachtopf.“

Eigenschaften:

MU 15	KL 11	IN 13	CH 9
FF 11	GE 12	KO 15	KK 17
SO 8	LeP 42	AuP 31	
MR 4	RS 5	WS 8	GS 5 (7)

Seelentier: Rind

Neethaner Langaxt:

INI 11+W6	AT 17	PA 12	TP 2W6+3	DK 5
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Kusliker Säbel:

INI 13+W6	AT 14	PA 12	TP 1W6+4	DK N
------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

Vorteile / Nachteile: Eisern, Herausragende Eigenschaft (Körperkraft), Hohe Lebenskraft, Immunität (Panther-Fieber), Zäher Hund / Behäbig, Hitzeempfindlichkeit, Jähzorn 5, Ungebildet

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Gegenhalten, Halbschwert, Kampfrelexe, Kulturkunde (Horasreich), Meisterparade, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung I, Standfest, Wuchtschlag

Talente: *Speere (Neethaner Langaxt)* 14 (16), *Säbel* 9, *Körperbeherrschung* 8, *Selbstbeherrschung* 4, *Menschenkenntnis* 4, *Kriegskunst* 6

Ausrüstung: Der prächtige Kürass seines Vorgängers und ein Morion mit grüner Feder

Ramiro Picco, Hasardeur und Buckelkrämer

Erscheinung: Der schlammige Mantel, der fettige Zopf, ein befederter Schlapphut und Taschen voll mit Krimskrams? Das kann nur Ramiro (*1002 BF, 1,71 Schritt) sein.

Geschichte: Der Schieber aus Sewamund verlor alles beim Spiel mit gezinkten Karten und floh vor seinen Gläubigern bis an das Ende der Welt – nach Uthuria. Jetzt hofft er hier den großen Coup zu landen. Doch bis er genug Geld zusammen hat, um groß in den Überseehandel einzusteigen, verhökert er dubiose Kuriositäten an naive Neulinge.

Charakter: Ramiro ist nicht direkt verschlagen, nimmt es aber mit der Wahrheit alles andere als genau. Wenn es um ein Geschäft geht, kann er aufdringlich bis nervtötend sein.

Rolle: Er verkauft Dinge, die Helden interessieren. Neben teils wertlosem Tand nämlich auch unerwartet interessante Fundstücke aus dem Dschungel sowie Südweiser und Waffen aus zweiter Hand.

Moral: Er pflegt zumindest einen Gauner-Ethos. Doch letztlich ist jeder sich selbst der Nächste.

Motivation: Ramiro will das schnelle Geld.

Mittel: Hier und da kann er einen Gefallen einfordern. Doch sein Erspartes reicht noch lange nicht, um sich in den lukrativen Uthuria-Handel einzukaufen.

Loyalität: Seine Loyalität gilt in erster Linie sich selbst.

Konfliktverhalten: Abhauen!

Zukunft: In den bevorstehenden unruhigen Zeiten plant er ein krummes Ding, das ihn den Kopf kosten könnte. Ramiro wird offiziell keine Rolle mehr spielen (☹).



Zitate: „Hab’ alles verloren. Phex hat einen harten linken Haken. Doch irgendwann werd’ ich vom Glück verfolgt und komme zurück mit beiden Taschen voll Gold.“
 „Das hier. Steckt pure Magie drin. Für zwei Quader Kaffeebohnen gehört es dir.“

Eigenschaften:

MU 13 **KL** 12 **IN** 14 **CH** 11
FF 13 **GE** 13 **KO** 12 **KK** 11
SO 2 **LeP** 30 **AuP** 33
MR 4 **RS** 0 **WS** 6 **GS** 8

Seelentier: Albino-Rotfuchs

Kusliker Säbel:

INI 12+W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** N

Wurfmesser:

INI 12+W6 **FK** 19 **TP** 1W6

Vorteile / Nachteile: Gefahreninstinkt 4, Glück, Verbindungen 8 (Hehler und Händler in Sewamund) / Gesucht (Sewamund), Goldgier 7, Schlechter Ruf 2 (Nova Methumisa)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag, Schnellziehen, Scharfschütze (Wurfmesser)

Talente: Klettern 5, Schleichen 7, Sich Verstecken 8, Überreden (Feilschen) 8 (10), Fallenstellen 4, Schätzen 5

Ausrüstung: Säbel, Liebingshut, diverse obskure Handelswaren, Krokodil-Maske (siehe unten)

Piccos Bauchladen

Wenn Ramiro etwas nicht vorrätig hat, kann er es meist nach ein paar Tagen auf verschlungenen Pfaden besorgen. Er lässt sich auch auf Tauschgeschäfte ein.

Ausrüstung	Gewicht	Preis
Wurfhaken	10	6 S
Brecheisen	80	2 D
Satz gezinkte Karten	10	1 D
Meerschaumpfeife	4	1 D
Lemgu-Pilz*	1	1 D
Wundnähezeug	2	2 D
Stulpenstiefel	100	3 D
Südweiser als Pendel	10	3 D
Purpurner Onyx*	4 Karat	4 D
Hanfseil (6 Schritt)	30	5 D
Entermesser	70	6 D
Stachelkeule*	100	7 D
Uburu-Rüstung*	110	7 D
Kusliker Säbel	70	18 D
Reisedestille	200	33 D
Periskop	40	44 D
Bernsteinbrille	2	55 D

*) Eine uthurische Besonderheit. Weitere Informationen in der Regionalkampagne **Grüne Hölle I** oder der Spielhilfe **Uthars Land**. Diese steht auf der **Ulisses-Homepage** zum kostenfreien Download bereit.

Die Krokodil-Maske

Ein Soldat fand diese Holzschnitzerei am Flussufer und tauschte sie bei Ramiro Picco gegen Schnaps und wasserdichte Stiefel ein. Es handelt sich um die Tiermaske eines Owangi-Schamanen, die einem Krokodil nachgebildet ist. Der Buckelkrämer versucht sie als Zaubermaske an den Mann zu bringen. Was Ramiro nicht weiß: Sie ist tatsächlich magisch. Auf der Maske wirkt ein Ritual ähnlich der **SCHÜTZENDEN ROTTE (WdZ 162)**. Getragen wehrt sie 12 TP aus magischen Angriffen ab. Danach ist die Wirkung verbraucht und das Holz verfault.

Anajo, ein uthurischer Prinz

Erscheinung: Ein schlaksiger, jugendlicher Owangi (*1020 BF, 1,65 Schritt) mit ebenholzschwarzer Haut. Seine horasischen „Berater“ kleiden ihn in extravagante höfische Kleidung und brachten ihm übertrieben vornehme Manieren bei.

Geschichte: Dem naiven Häuptlingssohn einer Wapengo-Sippe wurde seine Neugier zum Verhängnis. Er folgte einer Gesandtschaft der Horaskaiserlichen Derographischen Gesellschaft zurück nach Nova Methumisa, prompt wurde er aufgegriffen. Jetzt soll er als „uthurischer Prinz“ nach Vinsalt verschifft und dem Horaskaiser vorgeführt werden.





Charakter: Wie es ihm seine Erzieher beibrachten, gibt sich der Owangi vornehm distanziert, höflich, zuvorkommend. Es ist schwer, durch das draufgepappte horasische Getue hindurchzusehen und den alten, echten Anajo kennen zu lernen.

Rolle: Anajos würdelose Existenz ist ein lebendes Mahnmal gegen eine Kolonialherrschaft. Von den meisten Einwohnern der Kolonie wird er belächelt, allerdings kann der Häuptlingssohn den Helden als hervorragender Dolmetscher dienen.

Moral: Eine krude Mischung aus Owangi-Tabus, gekünstelten Höflichkeiten und teils missverstandene zwölfgöttliche Gebote bestimmen mittlerweile Anajos Weltbild.

Motivation: Niemand nimmt den „uthurischen Prinzen“ ernst, er ist nicht mehr als eine Marionette höherer Herren. Das Traurige ist: Das weiß er selbst. Doch der Owangi ist wie ein Schwamm, er saugt Vokabeln und Wissen nur so auf. Er wird das Spiel der Horasier so lange mitspielen, bis er gesehen hat, was er sehen wollte.

Mittel: Nur sein erworbenes Wissen über Etikette und Intrige. Sein Stamm hat ihn mittlerweile verstoßen.

Loyalität: Er gehorcht.

Konfliktverhalten: Er scheut Konfrontationen und stellt seine Bedürfnisse notfalls bis zur Selbstaufgabe zurück. Zumal er völlig unbewaffnet ist und nie ein besonders guter Jäger war.

Zukunft: Anajo wird die dämonischen Unruhen überleben. Er wird für zu gering erachtet, als dass sich jemand die Mühe macht, ihn zu erschlagen.

Zitate: „Wir dürfen Uns felicitiert schätzen, Euch in dieser diffizilen Angelegenheit zu advisieren.“

„Man darf assümiere, dass es sich bei diesem Wesen nicht um eine Alveranität handelt?“

Eigenschaften:

MU 12 **KL** 14 **IN** 13 **CH** 13
FF 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 12
SO 5 **LeP** 30 **AuP** 35
MR 3 **RS** 0 **WS** 7 **GS** 8

Seelentier: Ein bunter Frosch

Waffenlos:

INI 10+W6 **AT** 14 **PA** 13 **TP(A)** 1W6+1 **DK** H

Vorteile / Nachteile: Gutes Gedächtnis, Hitzeresistent, Linkshänder, Soziale Anpassungsfähigkeit / Aberglaube 4, Neugier 8, Randgruppe

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kulturkunde (Horasreich), Ortskenntnis (Teile des Sarmadeltas)

Talente: *Selbstbeherrschung* 6, *Sich Verstecken* 5, *Etikette* 12, *Sprachen kennen:* *Garethi* 15, *Bosparano* 5, *Dschuku* 10, *Petaya* 14, *Nathani* 4, *Uthurisch* 8

Ausrüstung: Höfische Kleidung, ein Schnupftuch, horasischer Schmuck



Pandolfo Hortulani, Abgesandter der C:A:C:

Erscheinung: Pandolfo Hortulani (*992 BF, 1,76 Schritt) trägt stets schwarze Kleidung, dazu einen weißen Mülsteinkragen aus Spitze. Zusammen mit seinem Spazierstock erzeugt dies einen Eindruck von elitärer Steifheit.

Geschichte: Die Cayserlich Adventiurische Compagnye (**Reich des Horas** 112, kurz C:A:C:) ist die älteste Handelsgesellschaft Aventuriens. Doch Ruhm und Gloria vergangener Epochen sind längst verblasst, jetzt soll die Investition in den Übersee-handel das Ruder wieder umreißen. Weil aber die Kredite für die Unternehmung über das Bankhaus ya Strozza laufen, ist Pandolfo Hortulani ein Mann mit zwei Herren – zum Einen ist er der örtliche Aufseher für die Compagnye, zum Anderen ist er ein Strohmann von Lessandro ya Strozza.

Charakter: Hortulani gibt sich gerne ränkevoll und unterkühlt. Seine Nase trägt er ganz buchstäblich etwas höher als seine Mitmenschen, dem Mülsteinkragen sei Dank. Sein einziges Laster ist die Lektüre bosparanischer Liebeslyrik.

Rolle: Er verkörpert die finanziellen Großmächte, welche den Fernhandel mit Uthuria vorantreiben. Hortulani wird deswegen alles daran setzen, dass Nova Methumisa nicht in den Wirren dieses Abenteuers untergeht. Und mit „alles“ sind in erster Linie Ihre Helden gemeint.

Moral: Er ist fähig, harte Entscheidungen zu treffen. Mord oder Totschlag kommen ihm jedoch nicht ohne weiteres in den Sinn.



Motivation: Die Kaufmannsseele wäre gerne die graue Eminenz der Kolonie.

Mittel: Sein Wort hat ein Gewicht. Die Depeschen, die er zurück an seine aventurischen Auftraggeber schickt, entscheiden darüber, ob weiter in die Kolonie investiert wird oder nicht. Darüber hinaus kann Pandolfo Hortulani auf ein ansehnliches Vermögen zurückgreifen oder lukrative Kontrakte mit der C:A:C: in Aussicht stellen. Er ist Zenturio im Geheimbund *Harbaliom Bosparani* (**Horas 215**).

Loyalität: Lessandro ya Strozza bezahlt ihn gut.

Konfliktverhalten: Er denkt langfristig. Versprechen und Schmiergelder sind die Mittel seiner Wahl.

Zukunft: Pandolfo Hortulani kann seine Machtposition ausbauen. Doch irgendwann werden sich die Anweisungen von ya Strozza und der Cayslerich Adiventiurischen Compagnie einmal widersprechen. Dann muss sich Hortulani entscheiden.

Zitate: „Moral muss man sich leisten können.“

„Die Bürokratie ist die Mutter der Steuerschraube.“

Eigenschaften:

MU 13 KL 15 IN 12 CH 13

FF 14 GE 11 KO 11 KK 11

SO 8 LeP 27 AuP 28

MR 4 RS 0 WS 6 GS 7

Seelentier: Habicht

Stockdeggen:

INI 12+W6 AT 8 PA 6 TP 1W6+3 DK N

Vorteile / Nachteile: Behäbig, Gebildet 2, Gutes Gedächtnis, Schwer zu verzaubern, Verbindungen (Handelshäuser) / Eitelkeit 6, Geiz 2

Sonderfertigkeiten: Kulturkunde (Horasreich), Nandusgefälliges Wissen

Talente: Selbstbeherrschung 12, Schriftlicher Ausdruck 16, Überreden 13, Überzeugen 9, Kryptografie 10, Rechnen (Buchführung) 16, Rechtskunde 8, Staatskunst 6, Handel 12

Ausrüstung: Hochwertiges Schreibzeug, Handelsbücher, Inventarlisten, Gehstock, Oktavhefte mit antiken Lehrgedichten über die Liebe



Nandora Trabbacantes, Maestra aus Methumis

Erscheinung: Eine blonde Magierarchäologin (*1003 BF, 1,73 Schritt) mit spröden Lippen. Nandora trägt zu jedem Anlass robustes Schuhwerk und hat ständig blaue Flecken an den Armen und Beinen. Ihren kleinen Zauberstab trägt sie an einer Kordel am Hosenbund.

Geschichte: Maestra Nandora Trabbacantes verkörpert die neue Ausrichtung der Akademie des magischen Wissens zu Methumis. Mit dem Wiedererstarken der *Renascentia*-Bewegung widmet man sich verstärkt der magischen Archäologie und Magiehistorie. Trabbacantes kam aus einer bürgerlichen Familie an die Akademie und erarbeitete sich schnell einen guten Ruf. Die Spektabilität Hesindiane Gilindor empfahl sie deswegen dem Herzogenhaus Berlinghan für ein Stipendium. Eolan IV. Berlinghan war es dann auch, der sie für die Uthuria-Expedition anheuerte.

Charakter: Nandora ist nicht unbedingt neugierig, aber beharrlich. Paradoxerweise hat die Expertin für echsische Sprachen und Schriften eine ausgeprägte Angst vor Schlangen. Aufdringliche oder laute Menschen hält sie genervt auf Abstand, arbeitsscheue Grabungshelfer frisst sie zornig zum Frühstück.

Rolle: Die Magistra extraordinaria vertritt in Uthuria ihren Mäzen Eolan IV. Berlinghan. Nur zu gerne würde sie den Gerüchten über die echsische Ruinenstadt Chazya nachgehen. Doch seitdem Indira Burbaykos im Dschungel verschwand, will niemand mehr sein Leben leichtfertig im Dschungel riskieren. Ihre frühen Hinweise auf den Standort der Echsenstadt werden den Helden noch von Nutzen sein.

Moral: Nandora Trabbacantes ist weltoffen und glaubt, dass alle von Wissen und Bildung profitieren.

Motivation: Die Archäologin sieht sich selbst in der Tradition des großen methumischen Altertumsforschers *Horatio di Bravaldi*. Nun hat es sie in die Wiege der alten Echsenreiche verschlagen – wer weiß, was es hier noch zu entdecken gibt.

Mittel: Gering. Übermäßigen politischen Einfluss oder finanzielle Reserven hat sie nicht.

Loyalität: Sie verehrt ihren Förderer Eolan IV. Berlinghan.

Konfliktverhalten: Von Ärger hält sie sich fern, zumal sie Intrigen nicht interessieren. Wird sie bedroht, feuert sie einen äußerst starken BLITZ DICH FIND auf die Menge und verlängert ihren Magierstab auf eine kampftaugliche Größe.

Zukunft: Die Magierin aus Methumis überlebt den Schrecken aus der Schädelbucht. Die Wiederentdeckung eines alten Entschwörungsskripts durch die Helden und die Berichte aus der Ruinenstadt Chazya beflügeln ihre Absichten, das echsische Erbe Uthurias zu enträtseln.

Zitate: „Würden sich doch nur alle Fürsten ein Beispiel an den Berlinghans nehmen. Wir würden einem Goldenen Zeitalter für Wissenschaft und Forschung entgegengehen.“

„Mit Verlaub, Signora, aber Sie kann mich am Arsch lecken.“



Eigenschaften:

MU 13 **KL** 15 **IN** 13 **CH** 12
FF 13 **GE** 13 **KO** 13 **KK** 11
SO 9 **LeP** 30 **AuP** 31 **AsP** 43
MR 7 **RS** 0 **WS** 5 **GS** 8

Seelentier: Wildkatze

Sehr kurzer Magierstab (vergrößert auf doppeltes Maß):

INI 10+W6 **AT** 13 **PA** 15 **TP** 1W6 **DK** N

Vorteile / Nachteile: Akademische Ausbildung (Magier), Vollzauberer, Magiegespür 7 / Angst vor Schlangen 8, Glasknochen, Jähzorn 6, Neugier 4, Verpflichtungen (Eolan IV. Berlinghan)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Astrale Meditation, Merkmalskenntnis (Hellsicht), Nandusgefälliges Wissen, Repräsentation Gildenmagie, Große Meditation, Kulturkunde (Horasreich), Ritualkenntnis (Gildenmagie) 9

Zauber: ADLERAUGE 6, ANALYS 13, BALSAM 11, BLICK AUFS WESEN 5, BLITZ DICH FIND (MEHRERE PERSONEN) 15, EXPOSAMI 10, FORAMEN 4, HELLSICHT TRÜBEN 8, ILLUSION AUFLÖSEN 12, OBJEKT ENTZAUBERN 14, ODEM 15, PENETRIZZEL 12, PENTAGRAMMA 8, VERWANDLUNG BEENDEN 6, XENOGRAPHUS 14

Talente: Selbstbeherrschung 5, Sinnenschärfe 10, Geschichtswissen (Echsenreiche) 13, Magiekunde 12, mehrere alte Schriften mit TaW 7+ (darunter Chrmk und Imperiale Zeichen)

Ausrüstung: Sehr kurzer Zauberstab (Apport, Bindung, Doppeltes Maß), Schwere Stiefel, Lupe, kleiner Pickel/Hammer, ein breiter Pinsel, Maßband, Notizkladde

Avessandra Casella, Geweihte des Aves

Erscheinung: Die Avesgeweihte (*1000 BF, 1,64 Schritt, jungenhafter Körper, helle Haut) trägt gerne leichte weiße Sommerkleider. Selten wird sie ohne ihren Sonnenschirm aus Pfauenfedern gesehen.

Geschichte: Geboren auf dem Yaquir, zuhause im Südmeer – so beschreibt Avessandra ihren Lebenswandel. Die Mutter starb im Kindbett, der Vater war Treidelschiffer auf der Strecke zwischen Kuslik und Punin. Sie musste schon früh Verantwortung übernehmen. Ein Erweckungserlebnis war der Besuch in der Galleria der Schönen Künste im Theaterviertel von Punin. Dort entdeckte sie ihre Liebe zur Malerei. Später reiste sie als blinde Passagierin mit einem Handelsschiff zu den Waldinseln, offenbarte sich auf hoher See einem Avesgeweihten und ließ sich kurzerhand weihen. Ihre naturalistischen Zeichnungen von exotischen Südseebewohnern und idyllischen Stränden lösten vor vier Jahren ein wildes Fernweh in der Kulturszene aus. Sie zögerte keine Sekunde, als sie für die Uthuria-Expedition angefragt wurde.

Charakter: Die Graziosa (Geweihte) wirkt zerbrechlich und oberflächlich. Manche Seesoldaten unterstellen ihr, es mange ihr am nötigen Ernst für die heikle Mission. Doch die Avesgeweihte ist trotz der Allüren mit allen Flusswassern gewaschen.

Rolle: Einige Horasier sind nur an der schnellen Ausbeutung der Jucumaqh interessiert. Vielleicht fallen Avessandras Mahnungen bei den Helden auf fruchtbaren Boden.

Moral: Avessandra trägt ihre kosmopolitischen Überzeugungen wie eine Monstranz vor sich her, egal, ob es passend ist oder nicht. Für Gewalt hat sie kein Verständnis.

Motivation: Mit ihren Zeichnungen von bisher ungesesehenen Wundern am anderen Ende der Welt will sie den Horizont der einfachen Menschen erweitern.

Mittel: Überzeugungskraft und das gelebte Beispiel von Toleranz und Freiheit.

Loyalität: Die Avesgeweihte hat in letzter Konsequenz keinen anderen Herrn als die Götter.

Konfliktverhalten: Im Streit führt sie moralinsaure Argumente ins Feld. An Kämpfen beteiligt sie sich nicht und ruft im Notfall die Lapislazuliflöte (mit der Liturgie ALLER WELT FREUND), die auch ein mächtiges Werkzeug gegen den Schädelgeier sein kann.

Zukunft: Ihre übereilten Separationsbestrebungen führen dazu, dass sie auch den letzten Rest Autorität verliert. Doch ihre Bilder von fischenden Owangis im Sarmadelta und Riesenfaultieren im Nebel verzaubern das aventurische Publikum und locken Abenteurer nach Nova Methumisa.

Zitate: „Es sollte nicht unser Weg sein, alte Kulturen zu zerstören, Menschen zu entwurzeln, Familien und ganze Völker zu spalten.“

„Mystik ist die Urmutter der Kultur.“





Eigenschaften:

MU 13 KL 13 IN 15 CH 13
 FF 15 GE 14 KO 12 KK 10
 SO 8 LeP 27 AuP 30 KaP 20
 MR 4 RS 0 WS 6 GS 8

Seelentier: Rahjatänzer (Hund)

Improvisierte Hiebwaaffe

(unzebrechlicher Sonnenschirm):*

INI 11+W6 AT 8 PA 9 TP 1W6 DK H

*) Patzer schon bei 19 und 20; der Prüfwurf ist um 5 Punkte erschwert.

Vorteile / Nachteile: Breitgefächerte Bildung (Malerin), Geweiht (nicht-alveranische Gottheit), Glück / Arroganz (in Bezug auf politische Überzeugungen) 6, Neugier 9, Moralkodex (Glaubensgrundsätze), Verschwendungssucht 5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Akklimatisierung (Hitze), Dschungelkundig, Karmalqueste, Kulturkunde (Horasreich), Liturgiekenntnis (Aves) 10

Talente: Klettern 12, Körperbeherrschung 10, Schleichen 7, Schwimmen 8, Sich Verstecken 9, Stimmen imitieren 6, Betören 5, Menschenkenntnis 9, Überreden 8, Überzeugen 11, Geografie (Südmeer) 12, Sagen und Legenden (Tayas der Moha) 11, Malen/Zeichen 15

Liturgien: Alle Grad I Liturgien des Aveskirche, (II) HANDWERKSEGEN, HILFE IN DER NOT, INITIATION, NIMMERMÜDE WANDERSCHAFT, OBJEKTWEIHE, PHEXENS WUNDERBARE VERSTÄNDIGUNG, REISESEGEN, (III) EXORZISMUS, FREUNDLICHE AUFNAHME, GROSSER REISESEGEN, MONDSILBERZUNGE, (IV) ALLER WELT FREUND, RAHUAS FREIHEIT

Ausrüstung: Sonnenschirm aus Pfauenfeder (mit OBJEKTWEIHE III und der gebundenen Liturgie SCHUTZSEGEN), zusammenklappbare Staffelei, Ölfarben, Kohlestifte, Zeichenblock

Usutimba, Schamane der Wapengo

Erscheinung: Ein etwas beleibter, gemütlich wirkender Mann Ende 60 (*971 BF, 1,83 Schritt) mit langen, weißen Haaren, oft vergnügt funkelnden Augen und einem goldenen Halsreifen. Seine linke Körperhälfte ist meistens mit einem Muster aus Katzenpfotenabdrücken bemalt.

Geschichte: Der Sohn einer Jägerin wurde in seiner Jugend vom Schamanen seiner Sippe als Schüler erwählt und hat sich seitdem unter den Schamanen der Owangi vor allem durch sein großes Wissen einen Namen gemacht.

Charakter: Usutimba ist sehr neugierig, dieser Neugier entspringt auch sein großes Wissen. Er liebt gutes Essen, gute Witze und den Genuss eines entspannten, gemütlichen Lebens. Dennoch ist er sich seiner Verantwortung als Timaro bewusst und bereit, alles in Bewegung zu setzen, um seine Sippe zu schützen.

Rolle: Er ist derjenige, der den Helden helfen kann, Nekhatheth zu bannen; der weise, augenzwinkernde Alte.

Moral: Usutimba steht zu seinem Wort, wenn sein Gegenüber es auch tut.



Motivation: Usutimbas Motivation ist der Schutz seiner Sippe vor dem Schädelgeier. Und wenn er sich sicher ist, dass auch die Helden einem Volk mit Kultur entstammen, kann er sich ihrer Bitte um Hilfe nicht verschließen.

Mittel: Seine Fähigkeiten und sein Einfluss bei seiner Sippe

Loyalität: Seine Loyalität gilt Pra-Jobo und seiner Sippe.

Konfliktverhalten: Usutimba hält sich im Kampf im Hintergrund und wird sich auf den Schutz seiner Krieger verlassen. Dennoch kann er sich mit seiner Knochenkeule passabel verteidigen.

Zukunft: Usutimba wird in das Dorf seiner Sippe zurückkehren und dort noch etliche Jahre leben.

Zitate: „Unsere Tayas berichten von einer Zeit, als sich Bruder gegen Schwester und Eltern gegen ihre eigenen Kinder wandten.“

„Wenn du mit ihr gerne kleine Krieger machen willst, warum sagst du ihr das nicht einfach, hm?“

Usutimba

Eigenschaften:

MU 15 KL 16 IN 14 CH 15
 FF 13 GE 12 KO 12 KK 11
 SO 4 LeP 29 AuP 34 AsP 42
 MR 7 RS 0 WS 6 GS 7

Seelentier: lustiger, bunter Vogel

Knochenkeule:

INI 10+W6 AT 11 PA 14 TP 1W6+2 DK N

Vorteile / Nachteile: Affinität zu Geistern, Gutes Gedächtnis, Halbzauberer; Behäbig, Neugier 8, Verpflichtungen (Sippe), Wahrer Name

Ausrüstung: Knochenkeule, Lendenschurz, Rauschmittel, Schmuck



Anhang IV: Siedler, Söldner und andere Schergen

Matrosen

Eigenschaften: MU 12 KL 12 IN 12
CH 12 FF 13 GE 13 KO 13 KK 13 SO 4
LeP 30 AuP 30 WS 7 RS 0 MR 3 GS 8
Entermesser:
INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK N
Wurfdolch:
INI 10+1W6 FK 17 TP 1W+1
Raufen:
INI 9+1W6 AT 13 PA 11 TP(A) 1W6+1 DK H
Vorteile/Nachteile: Balance / Aberglaube 7
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampf im Wasser, Meereskundig, Standfest, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 4, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 7, Boote fahren 10, Seefahrt 10
Erfahrene Matrosen: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, MU +1, IN +2, GE +1, KO +1, KK +1, Finte
Konfliktverhalten: Matrosen kämpfen bis zum Verlust der Hälfte ihrer LeP, dann versuchen sie zu fliehen. Häufiges Manöver ist ein Wuchtschlag + 2.

Seesoldaten, Milizionäre, Glücksritter

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 14
CH 11 FF 12 GE 14 KO 13 KK 14 SO 4
LeP 33 AuP 35 MR 5 RS 3 WS 9 GS 7
Rapier/Kusliker Säbel:
INI 11+1W6 AT 15 PA 13 TP 1W6+3 DK N
Raufen:
INI 10+1W6 AT 15 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H
Leichte Armbrust:
INI 10+1W6 FK 19 TP 1W6+6
Vorteile/Nachteile: Eisern / Goldgier 8
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Waffenloser Kampfstil: Bornländisch, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 9, Sich Verstecken 4, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 7, Überreden 6
Erfahrene Söldner: AT/PA +3/+2, FK +4, LeP +4, AuP +4, MU +1, IN +1, GE +1, KO +1, KK +1, Kampfrelexe, Meisterparade, Scharfschütze, Sturmangriff
Konfliktverhalten: Bei weniger als der Hälfte der LeP geben sie auf. Zuschläge von +4 sind keine Seltenheit im Kampf.

Siedler, Abenteurer

Eigenschaften: MU 13 KL 12 IN 13
CH 12 FF 13 GE 12 KO 12 KK 13 SO 3
LeP 29 AuP 29 WS 6 RS 0 MR 3 GS 8
Haumesser:
INI 9+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6+3 DK N
Speer:
INI 9+1W6 AT 13 PA 9 TP 1W6+5 DK S
Raufen:
INI 9+1W6 AT 11 PA 10 TP(A) 1W6+1 DK H
Vorteile/Nachteile: Aberglaube 6, Höhenangst 4
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit
Talente: Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 5, Menschenkenntnis 7
Erfahrene Siedler: AT/PA +2/+1, LeP +2, AuP +2, KL +1, IN +2, KO +2, KK +1, Finte, Wuchtschlag
Konfliktverhalten: Bei Verlust von einem Drittel der LeP geben sie auf.

Jucumaqh, Owangi

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 13
CH 12 FF 13 GE 14 KO 14 KK 13 SO 2
LeP 32 AuP 35 MR 2 RS 2 WS 7 GS 8
Speer:
INI 8+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK S
Stachelkeule:
INI 8+1W6 AT 14 PA 11 TP 1W+3 DK N
Kurzbogen:
INI 9+1W6 FK 18 TP 1W6+4
Blasrohr:
INI 9+1W6 FK 16 TP 1W6+1
Waffenlos:
INI 10+1W6 AT 13 PA 13 TP(A) 1W6+1 DK H
Vorteile/Nachteile: Entfernungssinn oder Gefahreninstinkt, Hitzeresistenz / Aberglaube 5, Eitelkeit 5 oder Arroganz 5, Meeresangst 5, Neugier 5
Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Wuchtschlag
Talente: Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 9, Sinnenschärfe 9, Menschenkenntnis 6
Erfahrene Stammeskrieger: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +2, GE +2, KO +1, KK +1, Finte, Kampfrelexe
Konfliktverhalten: Überraschende Attacken aus dem Hinterhalt und mit vergifteten Waffen sind normal. Bei einem Verlust der Hälfte der LeP fliehen sie.



Anhang V: Die Wilden Stämme Uthurias

An dieser Stelle erhalten Sie als Meister konzentrierte Informationen zu den im Abenteuer relevanten Ureinwohnern. Die Owangi und Jucumaqh werden dabei genauer beschrieben, weil sie eine größere Rolle spielen.

Die Owangi

Die Owangi ähneln den aventurischen Utulus nicht nur äußerlich sehr stark, was sich aus der gemeinsamen Herkunft ergibt. Die Utulus waren vor Urzeiten ihrem Herrscher *Obaran* nach Aventurien gefolgt. Große schöne Körper, gekräuselter Haar oder ein glattrasierter Schädel kennzeichnen dieses norduthurische Volk.

Im Delta des Sarma-Flusses leben *Wapengo*, ein Teilstamm der Owangi. Innerhalb dieser lockeren Zuschreibung gibt es die einzelnen Sippen wie *Tapiwakpa* oder *Immu-wati*, die meist die wirklich handelnde Einheit darstellen.

Im Allgemeinen leben sie wie ihre aventurischen Verwandten von der Jagd, der Viehzucht und ein wenig Ackerbau. Dabei kennen sie kein Geld, achten Bernstein aber für sehr wertvoll. Glückverheißend sind Katzen, die jedoch nur aus Geschichten bekannt sind. Das Meer hingegen meiden sie. Auch wenn sie sonst nicht viel mit Gold zu tun haben, sind uralte goldene Schmuckstücke die Zier fast jeden Owangis.

Verehrt wird *Pra-Jobo*, der Gott der Morgensonne, der die Owangi erschaffen hat. *Burdu* ist sein Widerpart, der gerne in Form von Spinnen und Ratten auftaucht. Daneben existieren unzählige weitere Gottheiten und Heroen wie *Pra-Jobos* untreuer Diener *Obaran* oder die Jagdgottheiten *Anpa-Tonku* oder *Kamala*. Die recht seltenen Magiekundigen werden entweder Schamanen (*Timaro*) oder an die Gjalskerländer erinnernde Tierkrieger (*Gesela*).

Das nur gesprochene *Petaya* gehört zu den Waldmenschen-Sprachen (Komplexität 15), so dass jeder Moha oder Utulu sich verständigen kann. Ebenfalls bekannt ist das *Uthurische*, welches als Handelssprache viele unterschiedliche Sprachen und Dialekte in sich vereint (Komplexität 10, schriftlos), aber recht einfach und einseitig ist.

Die Jucumaqh

Im Norden Uthurias leben unter anderem Menschen des Volkes der Jucumaqh. Diese sind hervorgegangen aus hellhäutigen Sklaven und Schiffbrüchigen der letzten Jahrtausende. Nach der Befreiung von den Echsen bildeten sich im Dschungel kleine Gemeinschaften, die lose miteinander verbunden waren und sind.

Körperbau und Hautfarbe erinnern an Tulamiden, aber auch Blonde oder Rothaarige kommen zuweilen vor, während die Lendenschurze, Hautmalereien und Trophäen an aventurische Dschungelbewohner gemahnen. Metall wird selten verwendet, dafür gibt es umso mehr Holz-, Knochen- und Feuersteinwaffen.

Nur lose miteinander verbunden, unterscheiden sich die einzelnen Stämme stark. Gemeinsam ist ihnen, dass man vor allem von der Jagd und dem Fischfang lebt. Im Gebiet von Nova Methumisa ist hauptsächlich der Stamm der *Watam* beheimatet, die auch den Ackerbau und die Viehzucht kennen. Ansonsten vereint die unterschiedlichen Sippen ihre Abneigung gegen alles Echsische und der Glaube an den Kampf des Gottes *Tchaluq* gegen den echsischen Dämon *Uguan*, die sich um den Ewigen Wald streiten, in dem alle Menschen, Geister, Tiere und Pflanzen leben. Die häufigen Magiedilettanten und Schamanen (*Guzulâ*) mit ihren breitgefächerten Fähigkeiten sind bei diesem Überlebenskampf wertvolle Stützen.

Das nur gesprochene *Dschuku* ist eine Mischsprache aus uthurischen und aventurischen Elementen (Komplexität 14, schriftlos, Waldmenschen-Sprache), und kann mit Mühe von *Mohisch/Utulu*-Kundigen verstanden werden. Auch bei ihnen sprechen viele *Uthurisch*.

Die Nanshemu

Die Nanshemu sind Menschen mit olivgrüner Haut und schwarzen Haaren, die hauptsächlich in Höhlen an den Küsten leben, wenn sie nicht gerade auf Katamaranen das Meer unsicher machen. Ansonsten pflegen die Uthurier keinen Kontakt zu ihnen und die Nanshemu suchen ihn auch nicht. Ihre Handwerksprodukte sind metalllos, von hoher Kunstfertigkeit und oftmals mit Magie verfeinert. Sie verehren die *Götter der Tiefe*, vor allem *Numinoru* (Meeresgott) und *Arcan'Szin* (Herr des Gesetzes und der Dunkelheit).



Die Chaz'Shirr

Die Achaz Uthurias sind wilder und urtümlicher als ihre aventurischen Verwandten. Auch im Aussehen unterscheiden sie sich. Nicht nur haben sie an den Dschungel angepasste Hautmuster, sondern sie sind auch gedrungener und kräftiger gebaut. Der Rückenkamm fehlt ebenso und die



Ein Chaz'shirr

Schnauze ist kürzer. Als Jäger und Sammler folgen sie dem echsischen Tagesablauf.

Das *Rssabh-Dra* ist die Sprache der Achaz, welches manchmal durchmischt ist vom *Dschuku* der Menschen. Erstaunlich ist, dass man Chaz'Shirr treffen kann, die ihre Götter *Zsabh*, *Kr'Thon'Chh*, *V'Sar* oder *Charyp'Yzz* anrufen, weil sie sie verehren anstatt zu fürchten.



Chaz'shirr (Achaz)

Eigenschaften: MU 13 KL 11 IN 15
CH 12 FF 12 GE 13 KO 14 KK 13 SO 1
LeP 31 AuP 31 MR 7 RS 2 WS 7 GS 8

Keule:

INI 11+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+5 DKN

Vorteile/Nachteile: Balance, Begabung: Schwimmen, Beidhändig, Dämmerungssicht, Herausragender Geruchssinn, Natürlicher Rüstungsschutz (2), Natürliche Waffen (Biss 1W6 TP(A), Schwanz 1W6 TP(A)), Richtungssinn, Zusätzliche Gliedmaße (Schwanz) / Dunkelangst 6, Eingeschränkter Sinn (Gehör), Kältestarre, Raubtiergeruch, Unfähigkeiten (Singen, Stimmen imitieren, Musizieren)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I (PA 10), Biss, Dschungelkundig, Kampfreflexe, Schwanzschlag, Überrennen, Wuchtschlag

Talente: *Selbstbeherrschung 5, Sich Verstecken 3, Sinnenschärfe 6, Menschenkenntnis 3*

Erfahrene Achaz: AT/PA +3/+2, LeP +5, AuP +5, MU +1, IN +2, GE +1, KK +1

Konfliktverhalten: Die Chaz'shirr sind im Vergleich zu ihren aventurischen Pendants primitiv, aber sehr angriffslustig. Ungeordnet attackieren sie, bis die Hälfte von ihnen erschlagen ist.





Anhang VI: Die Grüne Hölle

Reisen durch den Dschungel

☀ **Strapazen:** Die stete Schwüle verursacht Schwindelanfälle (KO-Probe um bis zu 2 Punkte misslungen: 1W3 SP(A), KL, IN und GE je -2 für 1 SR) oder einen Hitzschlag (KO-Probe um 3 oder mehr misslungen: 1W6+2 SP(A), Übelkeit und leichtes Fieber für 2 Tage: KL, GE, KO und KK je -2, AU halbiert). Das Wasser, das nach dem Abendregen die Bäume heruntertropft, ist muffig und mit Vogelkot verdreckt. Wer fahrlässigerweise davon trinkt, und nicht im Dschungel aufgewachsen ist, muss eine KO-Probe ablegen, die um bis zu 5 Punkte erschwert ist. Sonst steckt er sich mit einem Flinken Difar (**WdS 156**) an.

☀ Die Tage im Dschungel sind immer gleich. Es wird schnell hell und früh abends auch schnell wieder dunkel. Kurz davor gibt es noch einen kräftigen Regenguss. Unter dem Blätterdach ist das Erleben ein wenig anders. Das Licht bleibt diffus und der Regen muss erst durch die Baumkronen, um in dicken Tropfen und an den Stämmen entlang den Weg zu Boden zu finden.

☀ Wer sich den ganzen Tag quer durch das Dickicht schlägt, kann froh sein, 5 Meilen zu schaffen, auf Strecken mit weniger Bewuchs sind 12 Meilen ein guter Wert, auf Pfaden geht es nochmal schneller.

☀ Die Orientierung im Dschungel ist schwierig. Nur selten kann man die Sonne sehen und auch das Mooswachstum hält sich nicht an irgendwelche Windrichtungen. Ohne auf Bäume zu klettern sind *Orientierungs*-Proben um 7 Punkte erschwert. Auch sonstige Proben auf Naturtalente sind aufgrund der widrigen Bedingungen um 5-8 Punkte erschwert. Allerdings sind sich Aventurien und Uthuria ähnlich genug, die *Geländekunde (Dschungel)* hilft hier weiter.

☀ Es ist recht ruhig im Dschungel, dafür ist es nachts umso lauter. Dies gilt nicht für die von den Helden angelauene Insel, was Dschungelerfahrene irritieren könnte.

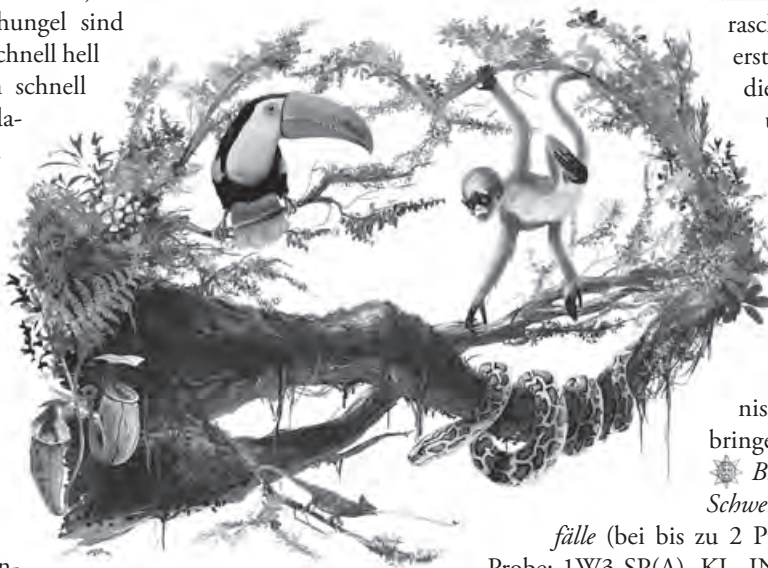
☀ Hängematten und Moskitonetze sind gut geeignet, um sich vor kleineren und größeren, aber immer gefährlichen Dschungeltieren zu schützen. Ein Feuer ist auf schlammigem Untergrund und mit feuchtem Holz schwer in Gang zu bringen, hält aber größere Raubtiere fern und lockt dafür Insekten an. Die feuchte Luft durchnässt die Kleidung, so dass man auch in den milden Nächten friert. (20-KO) Nächte ist die Regeneration um drei, dann um einen Punkt reduziert.

☀ Mit der Sonderfertigkeit *Geländekunde (Dschungel)* ist bei einigen Proben (z.B. *Pflanzenkunde*) noch nichts anzufangen, die Pflanzen- und Tierwelt Uthurias hat trotz aller Ähnlichkeit doch einige Überraschungen zu bieten, so dass erst ein längerer Aufenthalt die Geheimnisse enthüllt, um die Probenerleichterungen zu erhalten. Um sich zu orientieren, hilft sie aber. Vor- und Nachteile wie *Hitze*-, *Kälteresistenz*-, *Hitze*-, *Kälteempfindlich* und *Akklimatisierung* können weitere Erschwernisse oder Erleichterungen bringen.

☀ *Blutiger Rotz*, *Brabaker Schweiß*, daneben *Schwindelanfälle* (bei bis zu 2 Punkte misslungener KO-Probe: 1W3 SP(A), KL, IN, GE je -3 für eine SR) und Hitzschläge (KO-Probe mit 3 oder mehr Punkten misslungen: 1W6+2 SP(A), Übelkeit, Fieber für zwei Tage, KL, GE, KO, KK je -2, AU halbiert) können durch das feucht-warme Klima auftreten. Langsames Reisen und längere Pausen können die Auswirkungen abmildern.

☀ Trotz der Schwierigkeit, Essbares von Giftigem zu unterscheiden, ist in Tsas Reich relativ leicht Nahrung zu finden (Nahrung und Kräuter sammeln -2). Aus irgendwelchen Wasserlöchern zu trinken kann für nicht dschungelkundige Helden hingegen leicht mit dem Flinken Difar (**WdS 156**) enden. Eine KO-Probe+3 kann die eigene Zähigkeit beweisen.

☀ Neben den im Text genannten uthurischen Tieren und Pflanzen können Sie in **Zoo-Botanica 205** und **Zoo-Botanica 285** weitere Hinweise zur Ausgestaltung finden.





Tierische Bewohner

Im Dschungel Norduthurias leben zahlreiche Wesen, die Aventuriern teilweise höchst seltsam vorkommen.

Blutkolibri

Blutkolibris sehen aus wie normale Kolibris, nur dass sie sich von Blut ernähren anstelle von Nektar.

Schnabelstich:

INI 13+1W6 AT 10 PA 0 TP 1W3 DK H
LeP 1 AuP 50 MR 3 RS 0 WS – GS –

Besondere Kampfredeln: Folgeschaden (Blutverlust, 1 SP pro KR für 1W6 KR), Gezielter Stich (SP statt TP), winziger Gegner (AT +5, keine PA erlaubt)

Konfliktverhalten: Der Kolibri landet schnell, sticht zu, um Blut zu saugen, und ist in der Regel auch schon wieder verschwunden.

Fleckpanther

Der Fleckpanther ist die verbreitetste Raubkatze Norduthurias, der sich üblicherweise von Menschen fernhält, aber gegenüber Echten in Raserei verfällt.

Tatze:

INI 14+1W6 AT 15 PA 14 TP 1W6+4 DK H

Biss:

INI 14+1W6 AT 13 PA 14 TP 1W6+6 DK H
LeP 60 AuP 30 MR 5 RS 6 WS 7 GS 17

Beute: 30 Rationen Fleisch

Besondere Kampfredeln: 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.

Geier

Spannweite: bis zu 2 Schritt

Gewicht: 6 Stein

Schnabel oder Klauen:

INI 8+1W6 AT 9 / 11* TP 1W6+2 DK H
LeP 16 AuP 100 PA 6 / 5* RS 2 WS 6 MR 2 / 3
GS 1 / 18

Beute: 3 Rationen Fleisch (ungenießbar)

Besondere Kampfredeln: Flugangriff, Sturzflug, Gezielter Angriff / Verkrallen, Gelände (Gebirge)

* am Boden / in der Luft

Geisterkrebse

Geisterkrebse leben an den Stränden der Nordküste Uthurias und der Inseln des Südmeers.

Geisterkrebse

Zangen:

INI 8+1W6 AT 9 PA 5 TP 1W6+1 DK H
LeP 10 AuP 15 MR 7/12 RS 4 WS 5 GS 6

Großes Exemplar: LeP +15, TP +2, WS +1

Harpunier

Stachelschuss:

INI 3+1W6 AT 15 PA 0 TP 1W3 (+Gift)

Reichweite: 7 Schritt

LeP 10 AuP 100 MR 17 RS 3 WS 5 GS 0,25

Beute: 2 Rationen Fleisch, Stacheln, Skelett, Gift (5 Anwendungen)

Harpunier-Gift (1/W)

Wirkung: Lähmung (AT/PA-2)/leichte Lähmung (AT/PA-1)

Beginn: sofort **Dauer:** 1 Std./6 SR

Preis: 4 D

Halbbarkeit: 2 Wochen (rote Spitzen verfärben sich weiß)

Schwarzoger

Eigenschaften: MU 19 KL 10 IN 12
CH 7 FF 10 GE 11 KO 20 KK 25
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

Faust:

INI 12+1W6 AT 12 PA 7 TP(A) 2W6+5 DK HN

Vorteile/Nachteile: Natürlicher Rüstungsschutz (2); Abergläube 8

Sonderfertigkeiten: Gerade, Niederwerfen, Schmetterschlag, Wuchtschlag

Talente: Selbstbeherrschung 7, Sinnenschärfe 7

Besonderheiten: Oger gelten als große Gegner



Tapir

Der Tapir ist ein großer, friedliebender Pflanzenfresser, der von den Owangi wegen seines zarten Fleisches gejagt wird.

Biss:

INI 9+1W6 AT 14 PA 9 TP 1W6+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 *Sinnenschärfe*-Probe generell immer um (zusätzliche) 1W6 Punkte erschwert.

Säbelzahneichhörnchen

Sie sehen aus wie gewöhnliche rote Eichhörnchen, haben aber kleine Säbelzähne. Sie sind recht friedlich, aber man sollte nicht versuchen, sie fangen zu wollen oder ihrem Sippenbaum zu nahe kommen. Für Echsenmenschen und viele Raubtiere gelten sie als Delikatesse.

Biss:

INI 18+1W6 AT 16 PA 11 TP 1W6 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: Säbelzahneichhörnchen 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 (1W6+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) Säbelzahneichhörnchen angreifen wollen, müssen sie erst eine *Selbstbeherrschungs*-Probe +3 ablegen, ansonsten wollen sie den kleinen Nagetieren kein Leid zufügen.



Pflanzen Uthurias

Raubliane

Getarnt und im Dschungel schwer zu entdecken ist die Raubliane (*Sinnenschärfe*-Probe +8) mit bis zu zwei Dutzend Lianen und einem bauchigen Körper von drei Schritt Durchmesser. Sobald man die Lianen berührt, klebt man daran fest und wird reflexartig zum Maul der Pflanze gezogen, wo mehrere Zahnreihen das Opfer zerkleinern.

Raubliane

Maul:

INI 8+1W6 AT 13 PA 0 TP 1W+5 DK H
LeP 50 AuP 90 MR 17 RS 4 WS 8 GS – GW 11

Besondere Kampfregeln: Verbeißen (Maul)*, Umklammern (4, Klebrige Lianen)*

*Mit einer KK- oder GE-Probe +4 kann man sich aus der Umklammerung befreien. Nach W6+1 KR ist man zum Maul gezogen, wo die Pflanze mittels *Verbeißen* das Opfer beginnt zu zerkleinern. Die Lianen haben je 12 LeP, RS 3 und können einzeln abgetrennt werden.

Bowan-Toku, die Blauflechte

Typ: Nutzpflanze

Gebiet: Dschungelgebiete Norduthurias

Verbreitung: Höhlen (gelegentlich)

Bestimmung: + 3

Ernte: ganzjährig

Grundmenge: je nach Größe der Pflanze, mindestens 1W6 Handvoll

Dosis und Wirkung: nicht sicher, für Rauschzustände reichen schon kleinste Mengen

Haltbarkeit: 4W6 Tage (frisch), unbegrenzt (trocken)

Preis: unbekannt

Alchimistische Verwendung: keine bekannt, wird von Schamanen Norduthurias als Rauschmittel konsumiert. Mit Wasser eingenommen oder inhaliert erzeugt sie übersteigerte Sinneswahrnehmung, Einbildungen und Paranoia.

Besonderheiten: Blüte etwa alle zwei Monate, in jeder Höhle zu eigenen Zeitpunkten

Auswirkungen

Pro Spielrunde, die die Helden die Sporen einatmen, bekommen sie:

☼ übersteigerte Sinneswahrnehmung: *Sinnenschärfe*-Proben auf *Hören* –2

☼ Paranoia: das Gefühl, verfolgt zu werden: *Verfolgungswahn* 4 (wie *schlechte Eigenschaft*)

☼ Einbildungen: überall in den Schatten scheinen sich Dinge und Wesen zu bewegen, die jedoch kein anderer sieht: *Einbildungen* (nach 5 Spielrunden werden daraus *Wahnvorstellungen*)



Anhang VII: Meisterpersonen im Überblick

In diesem Band treffen die Helden auf eine große Anzahl von Meisterpersonen – sie machen Uthuria erst lebendig. Folgende Auflistung kann Ihnen helfen, den Überblick zu behalten. Dabei sind nicht nur die wichtigsten Handlungsträger aufgelistet, sondern auch viele Personen, die

nur am Rande eine Rolle spielen. Ein Vorhang (■) markiert Personen, die nach dem Abenteuer nicht wieder offiziell in Erscheinung treten. Ihr weiteres Schicksal liegt in Ihren Händen. Das Boronsrad (☸) zeigt das Ableben an.

Adaon ya Tortona ■: unsicherer Seejunker, der Heldentaten vollbringen will; Seite 20, 26, 28, 49

Amero ya Vespatis: Bedächtiger Commodor der Expeditionsflotte und grauhaariger Seebär, Seite 17, 20, 25, 44, 50, 64, 95, 101

Amodena Promodia Raffacani: Die Sprachkundlerin (45 Jahre alt, schlechte Zähne) hat einen unbändigen Wissensdrang und ein nützliches Notizbuch; Seite 21, 23, 38, 44, 68, 77, 103

Anajo: umerzogener Häuptlingssohn, legt horasisch-höfisches Getue an den Tag; Seite 44, 68-69, 78, 80-81, 95, 101, 103, 113-114

Anwa-ti: Häuptling der Tapiwakpa-Sippe, Vater Anajos; Seite 80, 81

Avessandra Casella: Geweihte des reisenden Gottes, Pfauenfeder-Sonnenschirm, Kolonialismus-Kritikerin; Seite 44-45, 60, 66-67, 70-71, 104, 116-117

Boldrino ya Terdilion: Adliger Taugenichts und Sohn einer wichtigen Mutter, unbeholfen und schwer zu ertragen; Seite 9, 17, 23, 28-31, 34, 49, 44, 46, 67, 69-70, 103, 109

Borso Langwaat: Bauer aus der sittenstrengen Septimana, lässt sich verführen und bereut es; Seite 20, 24, 46, 52, 92

Cadron: 25-jährig, gut gebaut, er ist ein chababischer Landarbeiter, wie er im Buche steht; Seite 20, 24, 46, 62-63, 104

Caldor von Bethana ☸: Der verstorbene Magier wollte eine Festungsanlage aus einem Findling sprengen; Seite 105

Celissa Rahjамande de Tervilio: Die junge Erste Offizierin ist abenteuerlustig und unkonventionell; Seite 29-31, 34, 44, 49, 57-58, 105, 108

Cornaro Menderath ■: glatzköpfiger Condottiere (35 Jahre alt, Glatze, Schnauzbart, athletischer Körperbau); Seite 10-11, 28-31, 34-35, 71-73, 110

Daria ya Dergamon ■: Despotin von Nova Methumisa, Verwandlungsmagierin, verbissene Forscherin; Seite 7, 43-44, 57-59, 66, 69, 73-75, 95, 101, 103, 110-111

Edo ■: Schwerhöriger Matrose (52 Jahre alt, blonder Haar- kranz), der seinem Aberglauben frönt; Seite 17, 20, 26, 46, 62-63

Elavus Gondehals ☸: Geschützbediener und Saboteur, pausbackig, blonde Haare, kaut an den Fingernägeln; Seite 63-65

Elgard Langwaat: gepflegte Bäuerin (27 Jahre alt, braune Haare) mit strengem Moralkodex; Seite 20, 41, 46, 52, 92

Elida alias Faustina Zampari ☸: Matrosin (28 Jahre alt, lockiges Haar), wollte das Schiff versenken; Seite 29, 31-33

Eolan IV. Berlinghan, Herzog von Methumis: Der kluge Fürst, der auch ein Auftraggeber der Helden sein kann; Seite 9, 45, 115

Goldchen ■: anschniegsame und neugierige Katze von Lovisa; Seite 20, 63, 99

Haldana Botta ■: gutaussehende Matrosin, lockige schwarzen Haare, wickelt jeden um den Finger; Seite 20, 24, 32-33



Horadan Scriptatore : Junger Kampfmagier aus Bethana, athletisch, trägt Tunika, arrogant; Seite 52-54, 56, 66, 100, 103

Iokaste die Zyklopin : Die Einäugige ist eine desillusi-onierte Anführerin der Söldner; Seite 20, 23-24, 49

Ivica: Wirtin der Taverne Utulu, schwatzhaft und überge-wichtig, ehemalige Matrosin; Seite 104

Jacopo Bosvani : schwitzender Stiernacken, Komman-dant des Hafenforts, er hasst Uthuria; Seite 44, 64, 66-67, 75, 95, 105, 112

Kalchas á Tenos: junger Seesoldat aus dem Hafenfort, trink-fest und beiden Geschlechtern zugetan; Seite 64, 67, 105

Kaliru: Anajos Mutter, scharfzüngige, meisterliche Köchin; Seite 68, 80-81

Karzzeq: Schamane der Watam-Jucumaqh in Chazya, be-steht aus drei Menschen, die sich ein Bewusstsein teilen; Seite 87-90

Kusminela della Cornamusa : gealterte Kampfmagie-rin aus Bethana, ergraute Schläfen, Zauberstab mit Kugel; Seite 52-54, 56, 66, 100, 103

Landor Grifone von Westerfold : pedantischer Ge-schützmeister (groß, 39 Jahre alt, schwarzer Zopf); Seite 20, 23, 26, 28-32, 63-64

Lessandro ya Strozza: Handelsherr aus Belhanka, mögli-cher Auftraggeber der Helden; Seite 8, 9, 46, 114

Lovisa : lebenslustige Lebensgefährtin von Caldron mit Brandzeichen auf der Hand; Seite 20, 21, 24, 46, 52, 62-63

Lusuthu: Kriegshäuptling der Wapengo-Sippe in der Nähe von Nova Methumisa; Seite 78-79

Muraco Butterhauer : Handwerker, erschlägt im Wahn seinen Sohn, lange Haare, schwielige Hände; Seite 51

Myronos a Putras : Hylailier Seesöldner auf erster großer Fahrt, was ihn melancholisch werden lässt; Seite 20, 21, 23, 49-50

Myrovillis di Castarosa : Der Mechaniker starb, be-vor er seine Turmuhr auf dem Campo Horas fertig stellen konnte; Seite 69, 103

Nandora Trabbacantes: Blonde Magierarchäologin aus Met-humis, verehrt die Berlinghans; Seite 44-45, 49, 56, 90, 115

Nerelko: Sprachgewandter Friedenshäuptling der Watam-Jucumaqh in Chazya; Seite 88-90

Nevina Dolva: Seesoldatin im Hafenfort, unruhig, Vetera-nin der Seeschlacht von Phrygaios; Seite 64, 105

Orthos Thern: kauziger Kartograph, ein Frühaufsteher aus Shenilo; Seite 45, 66

Pandolfo Hortulani: Abgesandter des C:A:C: mit weißem Spitzenkragen, Strohmann für ya Strozza; Seite 44-46, 64, 69-70, 101, 103, 114-115

Pervalia ya Terdilion: Primesta der Republik Belhanka, mög-liche Auftraggeberin der Helden; Seite 9, 18, 46, 109

Phedre Langwaat: sechsjährige Tochter von Elgard und Borso, immer mit ihrer Puppe unterwegs; Seite 20, 31, 33, 47

Quotos: Intriganter, sich für unglaublich anziehend halten-der Praefos von Ghurenia; Seite 25

Ramiro Picco : Straßenhändler und Kleinganove, will das schnelle Geld, trägt Schlapphut; Seite 60-62, 75, 95, 98, 112-113

Remago Vaspari: Agent der Hand Borons, tarnt sich als Indiras Geschützmeister, fettige Haare; Seite 7, 46, 63-65

Remira Butterhauer: Hart arbeitende Ehefrau von Muraco Butterhauer; Seite 51

Simiona : Gefangene Söldnerin, die hart und unerbitt-lich ist; Seite 21, 23, 58-59

Solpho Angerwacht : Amokläufer, 42 Jahre alt und mittellos, strähniges schwarzes Haar, Mundgeruch; Seite 51-52

Tala: Moha, die in Belhanka im Kolonialwarenladen arbei-tet; Seite 13

Taraku: Verspielte Kriegerin der Tapiwakpa-Owangi; Seite 80-81, 85

Torvo: junger Pechvogel, der aufgrund eines kleinen Verge-hens nach Uthuria geschickt wird; Seite 21, 41, 46, 104

Usutimba: Alter, neugieriger Schamane der Immu-wati-Owangi; Seite 76, 79-81, 83-85, 87, 91, 94-101, 117

Vanzano: siebenjähriger Sohn von Cadron und Lovisa, im-mer abenteuerlustig; Seite 20, 31, 33, 46

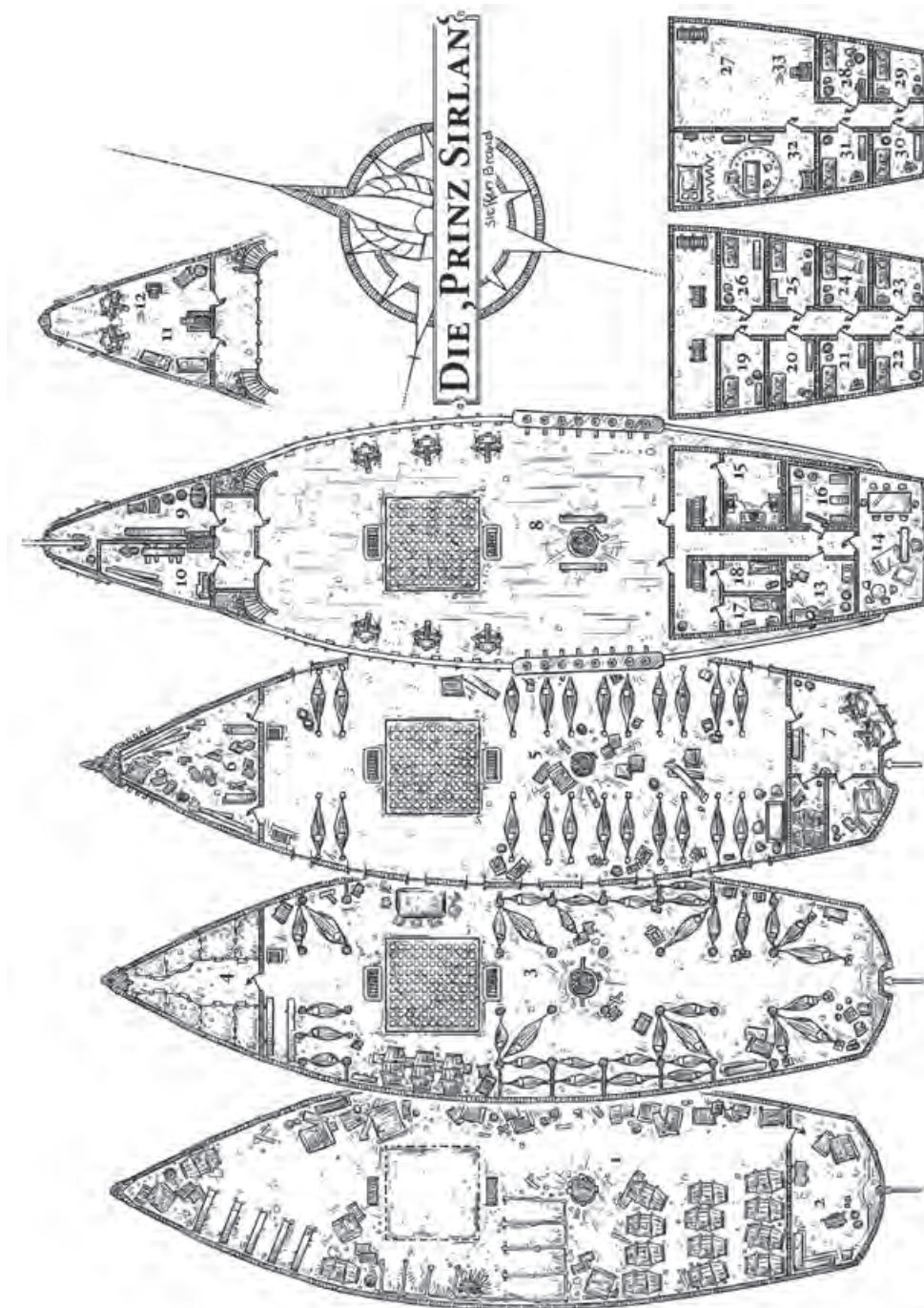
Vermis Fiametti: Tief gefallener Schneider der Mächtigen, hofft auf seine strahlende Rückkehr; Seite 21, 40, 68, 103

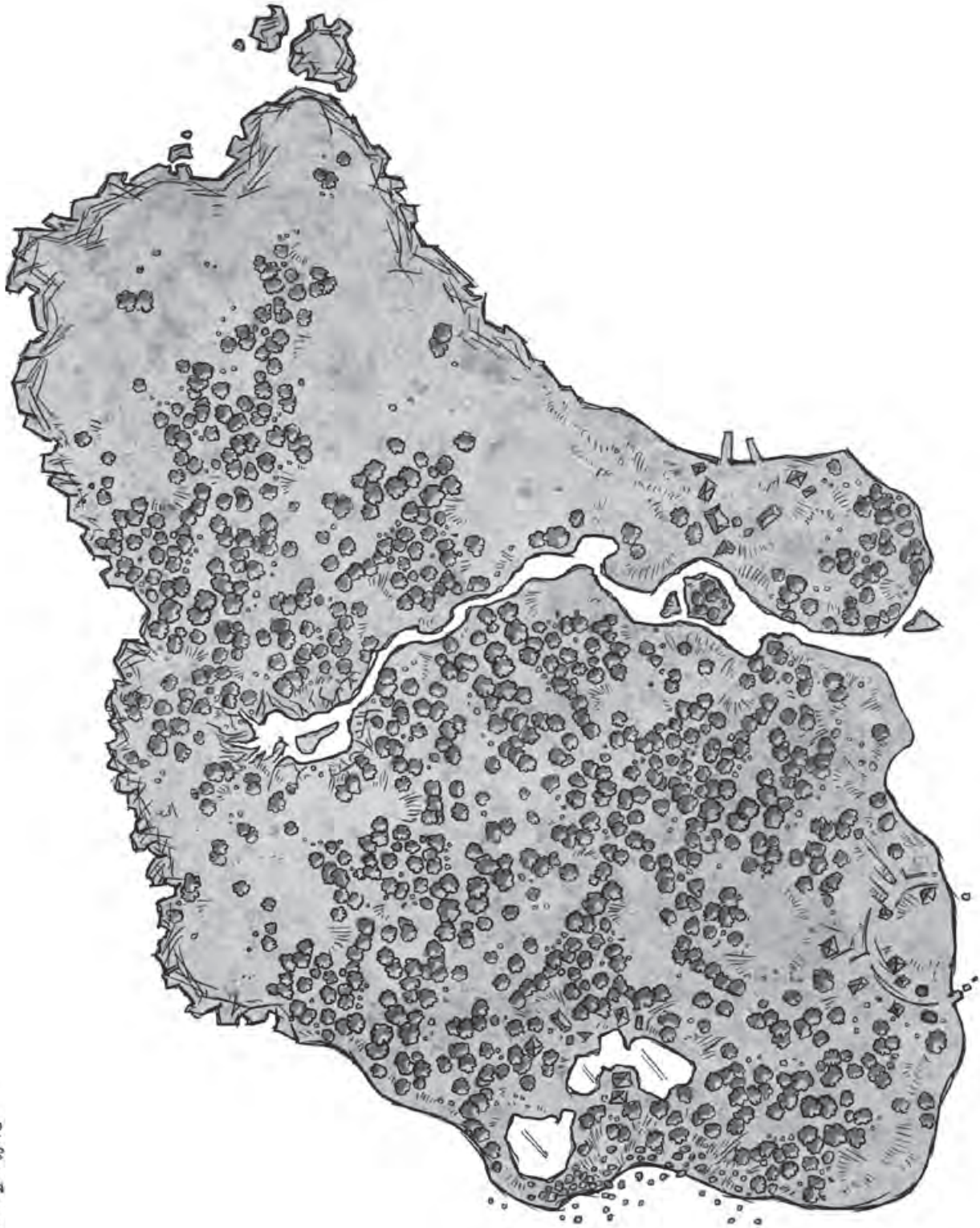
Xochiko: Ein freundlicher Axolotl; Seite 82





Anhang VIII: Karten





Steffen Brand







Nova Methumisa

- 1 – Campo Horas mit Uhrturm
- 2 – Gouverneurspalast
- 3 – Contado
- 4 – Sancta Efferdana
- 5 – Hafenkran
- 6 – Lagerhaus
- 7 – Taverne *Utulu*
- 8 – Bordell *Schwarze Schönheit*
- 9 – Signalfeuer
- 10 – Avesschrein
- 11 – Neu Kethenis
- 12 – Hafenfort
- 13 – Strand
- 14 – Boronanger
- 15 – Wachtürme





Aufregende Abenteuer erleben – gemeinsam mit Freunden eine exotische und atemberaubende Welt erforschen!

Kommen Sie mit auf die Reise nach Uthuria, in das phantastische Land der Fantasy-Rollenspiele! Begegnen Sie geflügelten Schlangen, verhandeln Sie mit wilden Stämmen, durchsuchen Sie den verlorenen Kontinent nach Spuren längst vergessener Kulturen, lösen Sie verzwickte Kriminalfälle oder erfüllen Sie Spionageaufträge im Land der zehntausend Götter.

Schlüpfen Sie in eine Rolle, die Sie selbst bestimmen: mächtiger Magier, edle Kämpferin für das Gute, gerissener Waldmensch oder axtschwingende Zwergin. 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 und 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.

Der Schrecken der Schädelbucht

Autoren: Marc-André Karpieski, Markus Lütkemeyer, Marie Mönkemeyer

Ein Jahr ist es her, dass die erste Expeditionsflotte der Horasier auf dem legendären Südkontinent Uthuria angelandet ist. Ein Jahr, in dem kaum Neuigkeiten und Schätze von fremden Gestaden das Liebliche Feld erreichten. Aber jetzt ist es an der Zeit, das zu ändern! Es ist Zeit, sich erneut auf die Reise über das Feuermeer zu machen.

Die Helden begeben sich als Teil der Versorgungsflotte auf die abenteuerliche Überfahrt nach Nova Methumisa. Dort angekommen, stellen sie jedoch schnell fest, dass die junge horasische Kolonie mitnichten das erwartete Paradies ist. Denn neben den Plagen der Grünen Hölle wie hungrigen Moskitos, wilden Dschungelkreaturen, wütenden Eingeborenen und dem allgegenwärtigen Hunger hält bald noch ein anderer Schrecken die Bewohner Nova Methumisas fest in seinen Klauen – der Schrecken der Schädelbucht!

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie die Kenntnisse der Regelwerke **Wege der Helden**, **Wege des Schwerts**, **Wege der Zauberei**, **Wege der Götter** und des **Liber Cantiones**. Die zusätzliche Lektüre des Regelwerks **Zoobotanica Aventurica** und der Spielhilfe **Efferds Wogen** ist hilfreich, aber nicht erforderlich.

Das Schwarze Auge

Abenteuer 204

SPIELER

1 Spielleiter und 3–5
Spieler ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT

(Meister / Spieler)
hoch / mittel

ERFAHRUNG

(Helden)
Erfahren

ANFORDERUNGEN

(Helden)

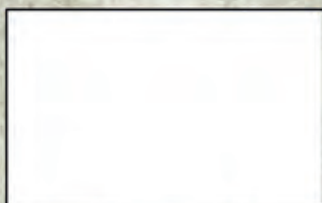
Interaktion,
Talenteinsatz,
Kampffertigkeiten,
Hintergrundwissen

ORT UND ZEIT

Belhanka,
Nova Methumisa,
Uthuria 1036-1037 BF



www.ulisses-spiele.de



ISBN 978-3-95752-700-4

PDF 13123