

ADVENTURIER

ÜBERARBEITETE NEUAUFLAGE VON
VIER DSA-GRUPPENABENTEUERN

NR. 95
STUFEN 8 – 12

LOCKRUF DES SÜDMEERS

FUCHS · LIMPER
SIMON · STREHLE

DSA-GRUPPENABENTEUER FÜR 3 – 5
HELDEN DER ERFAHRUNGSTUFEN 8 – 12

Das Schwarze Auge

10344

Das Schwarze Auge

LOCKRUF DES SÜDMEERS

Eine DSA-Abenteuer-Kampagne von



FANTASY PRODUCTIONS



Lektorat: Florian Don-Schauen, Thomas Römer
Umschlagillustrationen der Original-Abenteuer: Claus D. Biswanger, Ugurcan Yüce
Umschlaggestaltung: Ralf Berszuck
Innenillustrationen: Jochen Fortmann, Josef Ochmann, Norbert Lösche
Karten und Pläne: Ralf Hlawatsch
Gesamtredaktion: Britta Herz, Ina Kramer, Thomas Römer
Satz und Herstellung: Fantasy Productions
Belichtung/Lithographie: DTP-Studio Meyer, Düsseldorf
Druck und Aufbindung: Druckerei Krull, Neuss

DAS SCHWARZE AUGEN und AVENTURIEN
sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH.
Copyright © 1997, 2001 by Fantasy Productions GmbH.
Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck, auch auszugsweise,
oder Verarbeitung und Verbreitung des Werkes in jedweder Form,
insbesondere zu Zwecken der Vervielfältigung auf photomechanischem
oder ähnlichem Wege nur mit schriftlicher Genehmigung von
Fantasy Productions GmbH, Erkrath

Printed in Germany 2001
ISBN 3-89064-344-2

Das Schwarze Auge

Lockruf des Südmeers

von

Werner Fuchs, Dietrich Limper, Robert Simon und Ralf Strehle

für die Neuauflage überarbeitet und ergänzt von

Gregor Rot

unter Mitarbeit von

Stefan Küppers und Anton Weste

Eine vierteilige Abenteuer-Kampagne

für den Meister und 3 – 5 Helden

der Erfahrungsstufen 8 – 12



Inhalt

Vorwort zur Neuauflage	5	Der Reise zweiter Teil: Die Insel der Risso	73
Die Südmeer-Kampagne in gebotener Kürze	5	Handlungsüberblick	74
Das Datum des Abenteuers	6	Gerulf Sandaks Bericht	74
Die Helden des Abenteuers	6	Die Vogelinsel	76
Auftakt: Das Grauen von Ranak	7	Erkundung der Insel	76
Was bisher geschah	8	Die Insel der Risso	78
Die Geschichte des Tempels	8	Erkundung der Insel	78
Handlungsüberblick und Hintergrund	9	Die Grotte der Risso	82
Im <i>Fliegenden Fisch</i>	10	Ebene 1	82
Die Überfahrt nach Ranak	12	Ebene 2	83
Das Fischerdorf	14	Auf der Klippe	87
Ermittlungen in Ranak	17	Der Krakenkönig	88
Gerüchte	18	Der Vorposten der Piraten	88
Abenteuer in und um Ranak	19	Die Befreiung der Risso	91
Der Weg zum Tempel	20	Der Lohn der Mühlen	91
Der Seeweg	20	Der Reise dritter Teil: Der Bund der Schwarzen Schlange 92	
Der Landweg	21	Handlungsüberblick	93
Das Refugium der Sekte	24	Das Archipel und die Inseele	93
Ebene 1	24	Im Archipel	95
Ebene 2	32	Seltsame Begegnungen	95
Ebene 3	37	Kreuzfahrt durch die Inselwelt	97
Tempelkeller / Felshöhlen	38	Die Pirateninsel	100
Das Ende des Grauens	41	Das Dorf an der Wand	103
Der Lohn der Mühlen	41	Die Helden im Kerker	106
Der Reise erster Teil: Die Fahrt der Korisande	42	Die Katakomben der Alten	108
Im Auftrag Seiner Majestät König Mizirion III.	42	Salamandras Domizil	116
Handlungsüberblick	43	Salamandras Reaktionen im Domizil	119
In Brabak	43	Der Todeskampf der Schwarzen Schlange	120
Expedition ins Ungewisse	46	Salamandras Plan	120
Vor der Abfahrt	46	Die Zeremonie im Kratersee	120
Aufbruch	46	Das Ende der Südmeer-Kampagne	122
Durch das Meer der Gefahren	47	Der Lohn der Mühlen	122
Eiland der Gefahren	55	Ausblick	122
Gestrandet	55	Anhänge	123
Erkundung der Insel	55	Die Risso	124
Örtlichkeiten und Begegnungsstätten	59	Die Korisande und ihre Mannschaft	126
Der Kral der Ruwangi	62	Mächtige Widersacher	130
Das Wrack der <i>Hedonia</i>	64	Persönlichkeiten des Piratenbundes	130
Tauchregeln	64	Werte von Kreaturen	134
Auf zu neuen Gestaden	72	Karten für die Spieler	135
Der Lohn der Mühlen	72		

Vorwort zur Neuauflage

Nach der **Phileasson-Saga** (Abenteuer 90) präsentieren wir Ihnen mit **Lockruf des Südmeers** erneut eine 'historische' Kampagne, einen echten DSA-Klassiker – oder besser, deren vier, denn wie bei der thorwalschen Aventurienumrundung haben wir hier vier einzeln erschienene Abenteuer zu einem Band zusammengefasst.

Außer der Präsentationsform (wir haben die damals übliche starke Untergliederung neu strukturiert), den auf das gültige System angepassten Spielwerten, überarbeiteten Karten und einigen Anpassungen der Abenteuer an die aventurischen Zusammenhänge (die ja erst später so definiert wurden), hat sich wenig geändert, ja, selbst die Illustrationen sind diesel-

ben geblieben. Das heißt auch, dass Sie das 'Flair der alten Zeiten' erleben können, ohne noch viel zusätzliche Arbeit (außer der obligatorischen Anpassung auf Ihre Gruppe) investieren zu müssen. Wobei auch gesagt sei, dass es zwar etliche Kämpfe, für die damalige Zeit 'neue Monster' und diverse architektonisch gestaltete Szenarioschauplätze (vulgo: Dungeons) gibt, aber dass es ebenfalls mit den Bewohnern Ranaks, der Besatzung der *Korisande*, den Eingeborenen auf dem Eiland der Gefahren, ja sogar den Risso genügend Meisterpersonen gibt, deren Hauptzweck es *nicht* ist, die Klinge der Helden zu röten.

In diesem Sinne: Die Zeit zurückgedreht und los!

Die Südmeer-Kampagne in gebotener Kürze

Vor nunmehr 15 irdischen und zwei Dutzend aventurischen Jahren stach von Brabak aus ein Schiff in See, dessen Fahrt in einem Atemzug mit den Abenteuern Ruban des Rieslandfahrers und Phileasson Foggwulfs genannt wird: Die *Korisande* drang tief in das bislang kaum bekannte Südmeer vor und nahm dabei ersten freundschaftlichen Kontakt mit einer Rasse humanoider Fischwesen auf, die nur wenige Aventurier zuvor erblickt hatten: den *Risso*.

Den Einstieg in die Kampagne bildet das **Grauen von Ranak**, das im entlegenen Kloster einer abtrünnigen Efferd-Sekte ausbricht, als fremdartige Fischmenschen am nahegelegenen Riff stranden und kurz darauf die Bewohner des Felsenklosters überwältigen. Auf der Suche nach den aus Ranak verschwundenen Fischern, die großteils einem gottähnlich verehrten Riesenkalmar als Opfer dargebracht wurden, dringen die Helden in das Refugium der Sekte ein und vertreiben die Risso, deren überraschendes Auftauchen an der aventurischen Südküste ihnen vorerst ein Rätsel bleibt.

Dieses zu lösen und den Risso Freundschaft und Bündnis anzubieten, beginnt im Auftrag König Mizirions III. von Brabak die **Fahrt der *Korisande***. Sie führt in die unerforschten Weiten des Süd- oder Feuermeeres, dessen zahlreiche Gefahren in einem gewaltigen Sturm gipfeln, der Schiff und Mannschaft auf ein einsames Eiland verschlägt. Zusätzlich erschwert wird der Auftrag der Helden durch alanfanisch-charyptische Agenten an Bord der *Korisande*, die das Unternehmen fortwährend zu sabotieren trachten.

Nachdem das Schiff mit der Hilfe von Eingeborenen wieder seetauglich gemacht wurde, erreicht die Expedition ein Archipel aus einem Dutzend größerer Inseln, das über 1.000 Meilen südlich von Altoum liegt. Auf der **Insel der Risso** können die Helden nicht nur Kontakt zu den Fischwesen aufnehmen, sondern diese auch aus der Versklavung durch eine

Bande aventurischer Piraten befreien. Diese gehören dem **Bund der Schwarzen Schlange** an, einer skrupellosen Vereinigung von Piraten aus *Charypso*, die durch blutige Rituale und angeblich auch den Glauben an ein dämonisches Meereseungeheuer verbunden sind. Unter ihrem Anführer *Vrak* knechteten sie von ihrem Stützpunkt südöstlich des Archipels aus den friedliebenden Rissoschwarm.

Vrak handelt, wie die ihm zur Seite gestellte Seherin *Salamandra Frynn*, auf direkten Befehl *Tar Honaks*, des Patriarchen von Al'Anfa. Dieser wollte das versklavte Volk zur Schwächung seiner Feinde verwenden, weswegen sie auch zu Überfällen auf die Südküste Aventuriens gezwungen wurden. Der Reiz des abschließenden Abenteuers liegt aber nicht nur in der Aufdeckung und Zerschlagung des Piratennestes, sondern vor allem auch der Erforschung von Relikten zweier alter Kulturen, die hier ihre Spuren hinterlassen haben: Die mysteriösen *Alten* sowie die Nachfahren des untergegangenen Reiches *A'Tall*. Das Finale der Kampagne ist der Kampf Salamandras gegen die manifestierte Seele des Archipels, deren Existenz ein weiteres Mysterium darstellt ...

Dieser Band bietet Ihnen und Ihren Helden die Möglichkeit, erneut die Planken der *Korisande* zu betreten und im Jahre 7 Hal ein bedeutendes Stück aventurischer Geschichte mitzuerleben. Nutzen Sie dabei die Möglichkeit, den Hintergrund der Kampagne auch in den folgenden aventurischen Jahren näher zu beleuchten. Material dazu finden Sie vor allem in den Heften **Al'Anfa – stolze Herrscherin (Al'Anfa)** und **Der tiefe Süden (Süden)** aus der Box **Al'Anfa und der Tiefe Süden**, insbesondere zu Brabak (**Süden** 11ff.), König Mizirion III. (**Süden** 101), *Tar Honak* (**Al'Anfa** 18), dem Südmeer (**Süden** 55f.) und der Geschichte des Südens (**Al'Anfa** 17ff.). Weitere im Text verwendete Abkürzungen verweisen auf nähere Informationen in den Publikationen **Mysteria Arkana (MA)**

und Codex Cantiones (CC) aus der Box Götter, Magier und Geweihte, das Bestiarium Aventuricum (BA) und Herbarium Aventuricum (HA) aus Drachen, Greifen, Schwarzer Lotos sowie die Enzyklopaedia Aventurica (EA) aus Die Welt des Schwarzen Auges.

Doch nun stürzen Sie sich und Ihre Helden ins Abenteuer, spüren Sie den Reiz einer Expedition ins Ungewisse, erforschen Sie unbekannte Gestade, entdecken Sie eine neue, fremdartige Rasse und wandeln Sie auf den Spuren vergessener Kulturen.

Gregor Kot

Das Datum des Abenteuers

Die Südmeer-Kampagne beginnt im Spätsommer des Jahres 7 Hal, was für viele Spieler und Meister bedeutet, sich 'in die Vergangenheit versetzen' zu müssen.

Wenn Sie nicht fest entlang der aventurischen Chronologie spielen, ist das ohnehin kein Problem, aber wenn Sie sich zumindest grob an aventurisch-historische Fakten halten wollen, sollte das Abenteuer schon spürbar vor dem Khômkrieg stattfinden.

Am besten ist es natürlich, wenn Sie eine Heldengruppe in der aventurischen Vergangenheit beginnen lassen und sich langsam an die Jetztzeit heranarbeiten. Dabei können Sie **Lockruf des Südmeeres** auch ruhig ins Jahr 10 oder gar 12 Hal verschieben und sogar als Teil oder Auftakt einer Piratenkampagne verwenden (siehe das Heft **Unter Piraten** in der Box **Al'Anfa und der tiefe Süden**).

Wenn Sie 'aktuelle' Helden verwenden wollen, bleibt Ihnen (von der unschönen Möglichkeit der Zeitreise abgesehen) eigentlich nur, Personen und Schauplätze ein wenig abzuändern (Tar Honak weilt ja schon geraume Zeit bei seinem Gott, viele Veteranen der 'Schwarzen Schlange' dienen den Heptarchen, mit dem Horasreich, dem Bornland und Trahelien interessieren sich zwar mehr Mächte für das Südmeer, aber ihr Blick ist meist gen Westen, ins Gûldenland gerichtet. Grundsätzlich aber lassen sich die Haupt-Elemente der Kampagne (die versklavten Rizzo, Spione und Saboteure an Bord einer Expedition, eine mystische Insel und Neuland jenseits des Meeres) natürlich zeitlos verwenden ...

Ach ja, etwas *Zeit* sollten Ihre Helden ihrerseits schon mitbringen, denn sie werden einige Monate unterwegs sein, und 'Heimatururlaub' steht nicht auf dem Dienstplan ...

Die Helden des Abenteuers

Lockruf des Südmeeres ist prinzipiell für alle Heldentypen geeignet, wobei sich für ein solches Seefahrtsabenteuer im Süden Aventuriens natürlich Seefahrer und Söldner, Mohas, Thorwaler, Skalden, Hesinde-, Efferd-, Nandus- und Avesgeweihte besonders anbieten.

Magische Unterstützung ist immer empfehlenswert, allerdings sind Wasser-Elementaristen oder Transformations-Magier sicherlich eher geeignet als mürrische, eher im Norden lebende Humus-Druiden.

Bedenken Sie bei allen zauberkundigen Helden, dass sich durch ihre Fähigkeiten etliche Zusatzoptionen ergeben (gerade durch den Einsatz von Elementarwesen, Vertrauten oder der Flugfähigkeit der Hexe), die Sie eventuell mit einigen zusätzlichen Zauberfähigkeiten oder Artefakten der Piraten kontern müssen (Salamandra Frynn ist zu ziemlich vielen Tricks in der Lage).

Weniger empfehlenswert sind 'nördliche' Charaktere wie

Norbarden, Nivesen oder gar Firnelfen, bei denen man schon einige Mühe aufwenden muss, um zu erklären, wie sie nach Brabak kommen und dann bereit sind, noch weiter in den Süden zu fahren. Helden aus Al'Anfa könnten gewisse Probleme mit ihrer Motivation bekommen, wenn sie nicht gerade aus der Stadt geflüchtet sind. Ebenfalls weniger geeignet sind – wegen ihrer guten 'Tieftaucheigenschaften' – Zwerge, Rondrageweihte und Krieger, die sich nicht von ihrem schweren Blech trennen wollen; und sonderlich gesetzestreu oder pazifistisch ist das Abenteuer auch nicht, so dass Praios-, Tsu- und Perainegeweihte vielleicht auch besser zu Hause bleiben. Die Stufenangabe bezieht sich auf die recht zahlreichen Kämpfe, die Sie als Meister natürlich bei niedrigstufigeren Helden durch Anpassung der AT- und PA-Werte der Gegner ein wenig ent-, bei kampfkraftigeren Helden auch verschärfen können.

So, nun aber wirklich genug der Vorreden. Vorhang auf.

Auftakt:
Das Grauen von Kanak
oder
Die Küste der Gefahren

Was bisher geschah ...

In der südlichsten Region Aventuriens liegt an der Mündung des Mysob die Hafenstadt *Brabak*. Sie ist zugleich Hauptstadt des gleichnamigen Königreiches und Sitz König Mizirions III., der auch oberster Herr über weite Teile des umliegenden Sumpflandes ist. Mizirions Einflussbereich erstreckt sich nominell etwa 150 Meilen ins Hinterland, während seine Flotte die ganze Südwestspitze von Aventurien kontrolliert. Zum Königreich gehören nördlich von Brabak die Fischerdörfer *Plesse* und *Nagra*, im Südosten der Hafenstadt die Fischerdörfer *Ranak* und *Chutal*. Weitere wichtige Ansiedlungen sind *Vinay* an der Südküste und *Sylphur* am Mysob auf halber Strecke nach H'Rabaal.

Während das Hinterland Brabaks durch den wasserreichen Mysob und seine Nebenflüsse fast völlig versumpft und zum großen Teil unerschlossen ist, bieten die Küstenstriche bestellbares Ackerland. Die Küsten Mysobiens sind jedoch ausgesprochen felsig, die Klippen erreichen stellenweise eine Höhe von bis zu 100 Schritten.

Die Steilküste im Süden von Brabak ist auch Schauplatz des Auftakts der Kampagne. Hier befindet sich ein klosterähnlicher Tempel, der sich hoch über dem Meer an eine senkrecht abfallende Klippe klammert. Erbaut wurde dieser Tempel etwa um 945–950 BF von Geweihten des Efferd. Sie hatten sich von ihren Brüdern in Brabak losgesagt, weil diese mit ihrer ganzen Macht den damaligen König Peleiston in seinem Kampf gegen Al'Anfa unterstützt hatten. Efferds Geweiht-

tenschaft in Brabak griff damals zu den Waffen, um zusammen mit der *Liga freier Reiche* (einem Bund von Brabak, Sylla und den Thorwalern der 'Blauen Rochen') den Usurpator Bal Honak von Al'Anfa und seinen Verbündeten Charypso in ihre Schranken zu weisen*. Die gesamte Bevölkerung Brabaks stand hinter den Geweihten, die am Kampf teilnahmen. Einige Priester beriefen sich jedoch auf ein altes kirchliches Prinzip der Gewaltlosigkeit, wofür sie von der Menge verachtet und gemieden wurden.

Um dem Spott und Schlimmerem zu entgehen, zogen sich die in der Auseinandersetzung untätig gebliebenen Geweihten – von ihren Brüdern und der Bevölkerung Brabaks nun als die 'Sekte' verschrien – nach Süden zurück und erbauten unter großen Schwierigkeiten den Tempel an der Steilküste. Auf diese Weise schufen sie sich ein Refugium, in dem sie ungestört ihrem Tagwerk nachgehen konnten.

Auf diese Weise unabhängig geworden, ergab es sich, dass sie in mancher Hinsicht mit den allgemein üblichen Regeln der Efferd-Gemeinschaft brachen und nach und nach wirklich zu einer eigenbrütlerischen Sekte wurden.

Spätestens seit bekannt wurde, dass die Geweihten von Ranak nicht nur offenes Feuer in ihrem Tempel zulassen, sondern sogar ein alchemistisches Labor betreiben, hat die offizielle Efferd-Kirche den Kontakt mit dieser Sekte abgebrochen und erkennt ihre Geweihten auch nicht mehr an – während die Brabaker Priester sich durchaus als Teil dieser Kirche sehen.

Die Geschichte des Tempels

Nachdem die Sekte den Tempel in jahrelanger Arbeit auf einer von natürlichen Höhlen durchzogenen Felszinne nur wenige Schritte vor der Steilküste errichtet hatte, folgte eine Zeit kargen, aber ungestörten Daseins in der Felsenzuflucht hoch über der Brandung. Zunächst verliefen die Wochen und Monate in Meditation, im Einssein mit Wind und Wellen, die die Felsklippe umspielten, auf der das Kloster stand. Nach und nach wurden die Lebensumstände im Tempel dann verbessert: Ein Dachgarten sorgte für pflanzliche Nahrung, eine Bibliothek und ein Labor für alchemistische Versuche wurden eingerichtet. Am Fuße der Felszinne wurde aus den Steinen und Felsbrocken, die beim Bau des Tempels anfielen, ein einfacher Hafen angelegt. Im seichten Wasser fungierten die Felsbrocken als Wellenbrecher und ermöglichten das Anlegen

von Fischerbooten direkt an der senkrecht aus dem Wasser ragenden Felszinne sowie die Einfahrt in die Höhle an ihrem Fuß. Noch während der Tempel gebaut wurde, war Kontakt zu den Bewohnern des zehn Meilen entfernten Fischerdorfes Ranak aufgenommen worden. Ein reger Tauschhandel entwickelte sich, wobei die Geweihten ihr alchemistisches Wissen zu nutzen wussten oder den Fischern des Dorfes öfter den Weg zu ergiebigeren Fanggründen wiesen.

Im Lauf der Jahrzehnte vertieften sich die Mitglieder der Sekte immer mehr in ihre alchemistischen Studien und verdrängten dabei viele Lehren der Efferdkirche. So haben sie etwa keine Scheu vor dem Umgang mit Feuer, auch wenn sie es selbst keinesfalls entzünden oder berühren würden. Die Efferdgeweihten aus Brabak sehen die Berufung auf Gewalt-

*) Mehr zum Alanfanisch-Brabakischen Krieg finden Sie in **Al'Anfa 17f.** sowie **Süden 11.**

losigkeit gar nur als einen Vorwand zur Separation, in Wahrheit stelle die 'Sekte' ihre wissenschaftlichen Studien über die göttlichen Gebote.

Die Zahl der Geweihten im Tempel blieb dabei relativ konstant – meist lebten um die 30 Anhänger Efferds in seinem mächtigen Gemäuer –, Todesfälle wurden durch Zulauf aus der Stadt ausgeglichen. So nahm das Leben auf der Felsenzinne seinen Lauf, bis vor fünf Monaten ein Ereignis eintrat, das 50 Jahre Geruhsamkeit mit einem Schlag beendete.

In einer stürmischen Frühjahrsnacht des Jahres 6 Hal war an der Steilküste unweit des Tempels ein seltsames Schiff zerschellt, das eine noch seltsamere Besatzung trug: menschenähnliche Wesen mit einer silbrig-grünlich glänzenden, glatten Fischhaut. Der Wächter im Ostturm des Tempels hatte die Katastrophe beobachtet und, in der Meinung, es handle sich um ein Schiff aus Mizirions Flotte, sofort die fünf Geweihten benachrichtigt, die eine Rettungsaktion anordneten. Wunder wurden gewirkt, die Boote aus der Höhle gezogen und die Unglücksstelle angesteuert. Noch während der Nacht gelang die Rettung von gut zwei Dutzend der fremden Seeleute, die dann im Tempel mit dem Nötigsten versorgt wurden. Schon bald erkannten die Geweihten, dass die Fähigkeiten der Gestrandeten im Umgang mit Meeresbewohnern die der Efferd-Geweihten bei weitem übertraf.

Das bestätigte sich endgültig, als am Tag darauf ein weiterer Besucher entdeckt wurde, den die Fremden in ihrem 'Schlepptau' mitgebracht hatten: Ein riesenhafter Kalmar von 14 Schritt Länge hatte sich in einer zweiten Felshöhle unter dem Tempel eingenistet. Alle Versuche der Geweihten, das Untier zu verjagen, schlugen fehl.

Die Fremden jedoch, Angehörige eines uralten Meeresvolks, das weit im Süden von Benbukkula lebt und sich 'Risso' nennt, standen in geistigem Kontakt mit dem Riesenkalmar und verehrten ihn wie eine Gottheit.

Als die Geweihten das Ungeheuer vertreiben wollten, weil es ihnen den Zugang zum Wasser verwehrte, griffen die Fremden an und überwältigten die Geweihten und deren Bedienten mit einer erstaunlichen Eigenschaft: Durch Körperberührung teilten sie, ähnlich den Zitterrochen, betäubende Schläge aus.

Innerhalb kürzester Zeit hatten sie die Herrschaft über den Tempel an sich gerissen. Da die Geweihten außerdem seither keine Mirakel und Wunder mehr wirken können, befürchten sie (zurecht?), dass ihr launischer Gott sie für die Verfehlungen der Sekte bestrafen will. Nur wenige der Geweihten konnten sich in das Ganglabyrinth unter dem Tempel retten, den anderen droht ein schreckliches Schicksal, denn der Riesenkalmar ist unersättlich ...

Handlungsüberblick und Hintergrund

Der Auftakt der Kampagne beginnt im Spätsommer 7 Hal in einer Brabaker Schenke. Dort bittet der verzweifelte Fischer Kaur Sandinel die Helden um Hilfe, da in seinem Heimatdorf Ranak während der letzten Monate sechs Fischer spurlos verschwunden sind.

Dort angekommen, werden die Abenteurer unwillkürlich in einen sich gerade anbahnenden Konflikt zwischen Fischern und Bauern hineingezogen. Gleichzeitig häufen sich die Hinweise auf seltsame Vorfälle im nahen Felsenkloster und einen möglichen Zusammenhang mit dem Verschwinden der Fischer.

Schließlich werden sich die Helden auf den nicht ganz ungefährlichen Weg zum Refugium der Sekte machen, das vor fast einem halben Jahr einer Gruppe von Risso (siehe *Anhang*, S. 124) in die Hände fiel.

Sie waren vom *Bund der Schwarzen Schlange* (s. S. 130) an die aventurische Südküste geschickt worden, erlitten aber in den fremden Gewässern Schiffbruch und wurden von den Geweihten aus dem Sturm gerettet, der sie an den Klippen zu zerschmettern drohte. Als sich die Priester jedoch gegen den Riesenkalmar wandten, fürchteten die Risso die erneute Versklavung eines heiligen Wesens (siehe auch *Der Krakenkönig*, S. 88) und überwältigten die wehrlosen Geweihten. Zusammen mit einigen Fischern, die ihnen auf offenem Meere in die Hände fielen, wurden die meisten von ihnen dem Riesenkalmar als Opfer dargebracht, das die erzürnte 'Mutter Meer' besänftigen sollte.

Die Aufgabe der Helden ist es nun, die Risso aus dem Kloster zu vertreiben und die wenigen überlebenden Geweihten und Fischer zu befreien ...

Im „Fliegenden Fisch“

Ihr habt euch im Hafenviertel getroffen, um eine nächtlichen Rundgang durch die malerische Stadt Brabak mit ihren gefährlichen Gassen, stinkenden Hinterhöfen und prächtigen Palästen zu unternehmen. Auf den holperigen Kopfsteinpflasterstraßen herrscht zu dieser abendlichen Stunde rege Betriebsamkeit: Trunkenbolde, Bettler, Straßenhändler, Dirnen, religiöse Fanatiker, Seeleute und Raufbolde der ganz gewöhnlichen Sorte geben sich ein Stelldichein – nicht zu vergessen natürlich die große Zahl der Vergnügungssüchti-

euch nicht leicht, Sitzplätze zu ergattern. Kaum habt ihr euch an einem gerade freigewordenen Tisch niedergelassen, kommt auch schon der Wirt angewalzt – ein echter Brecher – und bedient euch von seinem Tablett, denn außer dem Hauswein wird hier nichts gereicht.

Während ihr euch in ein lebhaftes Gespräch vertieft, betritt ein junger Mann in der üblichen Kleidung eines Fischers den Schankraum. Er macht einen unsicheren Eindruck und sieht sich auffällig um. Offenbar sucht er jemanden unter den viel-



gen, die, wie man unschwer erkennt, auch aus den besseren Kreisen der Stadt stammen.

Die Kneipen und Kaschemmen der Hafengegend sind gut besucht, und das Gejohle der Zecher dringt bis auf die dunklen Gassen. Ihr kennt natürlich die bevorzugten Jagdreviere der örtlichen Diebesgilde, deshalb entscheidet ihr euch für eine unscheinbare Seemannskneipe nicht weit vom Hafenbecken, die nur selten betuchte Gäste sieht. Über der Tür hängt ein schmiedeeiserner geflügelter Fisch an einem Stab. Ihr geht die drei Stufen zur Tür hoch und tretet unter dem seltsamen Meeresbewohner ein.

Im *Fliegenden Fisch* geht es hoch her. Die Stimmung ist prächtig, und würziger Tabakrauch liegt schwer in der Luft. Es fällt

leicht 25 ausgelassenen Gästen. Nachdem ihm der Wirt den obligatorischen Becher Wein kredenzt hat, beginnt er mit seinem Thekennachbarn ein Gespräch.

Am Nebentisch würfeln drei wettergegerbte Matrosen. Mit jedem Spielchen geht es dort lauter zu. Auch aus dem Hinterzimmer schallt Lärm, johlender Beifall brandet auf.

„Quirita tanzt bei denen auf dem Tisch“, feixt der einäugige Seemann am Tisch vor euch, als er eure verblüfften Gesichter bemerkt. Dann zeichnet er mit den Händen vielsagende Formen in die Luft. Am Tisch hinter euch wird lauthals gegrölt. Plötzlich fallen an der Theke derbe Worte. Der Fischer nimmt seinen Becher und steuert schnurstracks den Tisch der Würfler an. Er stellt sich kurz vor und beginnt auf die dort sitzenden

Seeleute einzureden: "...heimliche Vorgänge ... verschwunden ... selbst nicht ... unmöglich ... dem Untergang ..."

Die Gesprächsfetzen dringen bis zu eurem Tisch herüber – und auch das verächtliche Lachen der Matrosen, die den jungen Mann offenbar nicht ernst nehmen. Nach kurzer Zeit begibt er sich entnervt an einen anderen Tisch. Ihr bemerkt noch seinen wütenden Gesichtsausdruck, dann widmet ihr euch wieder euren eigenen Angelegenheiten.

Etwa eine halbe Stunde später kommt es zu einem Tumult. Ein Mann erhält von einem anderen einen kräftigen Stoß, taumelt und stürzt gegen den Tisch der spielenden Matrosen neben euch. Würfel- und Weinbecher fliegen in hohem Bogen durch die Luft, der Tisch fällt um, ein Matrose geht krachend mit seinem Stuhl zu Boden.

"Schon wieder du!", schreit der größte der drei Seeleute, als er sich von seiner Überraschung erholt hat. "Ich hätte alles gewonnen, du verfluchter Hund."

Dann reißt er den Unglücksvogel am Kragen hoch und versetzt ihm einen wuchtigen Schlag ins Gesicht. Der Mann fliegt herum, knallt auf euren Tisch und wirft dabei alle Becher um. Es ist der junge Fischer ...

Meisterinformationen:

Der Fortgang der Handlung hängt nun von den Entscheidungen der Spieler ab:

λ Verprügeln sie den jungen Mann (sein Name ist Kaur Sandinel), weil er sie mit Wein überschüttete, wird der Fischer unter dem Gejohle der Gäste vom Wirt aus dem *Fliegenden Fisch* geworfen.

λ Säubern sie sich nur und ignorieren den jungen Mann, machen aber auch keine Anstalten, gegen den Matrosen vorzugehen, der den Fischer schlug und eigentlich am Zustand der Helden schuld ist, wirft der Wirt den Fischer als vermeintlichen Unruhestifter auf die Straße.

λ Gehen sie gegen den Matrosen vor, der den Fischer schlug, kommt es – selbst wenn sie ihn nur zurechtweisen – zu einer Prügelei mit den drei Seeleuten. Sollten die Helden gewinnen, müssen sie leider feststellen, dass sich nun die Gäste gegen sie wenden, denn die Matrosen haben viel Geld in den Taschen und kurz vor Eintreffen der Helden eine Lokalrunde spendiert. Der Wirt und alle anderen (22 Personen) werfen die Helden und den Fischer auf die Straße.

Kaur Sandinel

MU 13 LE 35 AU 45 AT/PA 11/8 (Raufen) MR -2

Drei Matrosen

MU 12 LE 40 AU 53 AT/PA 13/9 (Raufen) MR -4

Der Wirt

MU 14 LE 45 AU 60 AT/PA 14/10 (Raufen) MR 0

Wurden die Helden in keine Schlägerei verwickelt, treffen sie beim Verlassen der Kneipe auf den jungen Fischer, der vor dem *Fliegenden Fisch* auf sie gewartet hat.

Vor der Kneipe entschuldigt sich der junge Mann für sein ungebührliches Verhalten: "Werte Herren, es tut mir sehr leid, aber die Umstände ließen mir keine andere Wahl. Ich bin in einer verzweifelten Situation. Den anderen habe ich es auch schon erzählt, aber niemand will mir zuhören, geschweige denn helfen. Aber vielleicht sollte ich mich erst einmal vorstellen: Mein Name ist Kaur Sandinel. Ich lebe in Ranak, einem kleinen Fischerdorf, eine knappe Tagesreise südöstlich von hier – das heißt, mit dem Boot geht es etwas schneller. Ich bin nämlich Fischer."

Mit diesen Worten deutet er auf das Hafenbecken, wo er offensichtlich sein Segelboot festgemacht hat.

"Unser Dorf lebt vom Fischfang, aber nun ist unsere Existenz bedroht. In den letzten Monaten war es wie verhext. Obwohl die See stets ruhig war, kamen drei Boote nicht mehr vom nächtlichen Fang zurück. Wir haben sechs Leute verloren, darunter auch meinen Vater und meinen Bruder. Und immer verschwinden die Boote kurz vor der runden Mada, zuletzt Vater und Polgar vor drei Tagen. Wir wissen nicht mehr, was wir tun sollen, manche weigern sich schon, selbst bei Tage aufs Meer hinauszufahren, und fragen sich, wer der Nächste sein wird. Es kann nicht so weitergehen. Wir müssen herausfinden, was geschehen ist. Und dazu brauchen wir Hilfe, denn es geht bestimmt nicht mit rechten Dingen zu, und nicht auf alle Leute in Ranak ist Verlass ...

Nun, um es kurz zu machen, wärt Ihr, edle Damen und Herren, bereit, mit mir nach Ranak zu segeln und nach unseren Angehörigen zu suchen? Wir haben nicht viel, aber umsonst soll es nicht sein."

Meisterinformationen:

Wir gehen davon aus, dass die Helden dem Fischer zu helfen bereit sind, den Auftrag in Ranak als eine willkommene Abwechslung sehen oder sich zumindest von der versprochenen Belohnung überzeugen lassen. Sobald sie einwilligen, wird der nächste Morgen als Aufbruchstermin festgelegt.

Die Überfahrt nach Ranak

Früh am nächsten Morgen trifft ihr im Brabaker Hafen auf Kaur Sandinel und begeben euch auf sein Fischerboot. Die 4 Schritt lange Nusschale ist gerade groß genug, um euch allen bequem Platz zu bieten. Ihr lauft aus und haltet nach Süden, eine steife Brise erlaubt flotte Fahrt.

Meisterinformationen:

Da an der Südspitze Aventuriens um diese Jahreszeit meist Westwind herrscht, kommt das Boot schnell voran. Auf dem Seeweg beträgt die Entfernung von Brabak nach Ranak etwa 90 Meilen, die Fahrt dauert unter Berücksichtigung der vorteilhaften Windverhältnisse rund 8 Stunden.

Pro Stunde kommt es bei einer 1 auf dem W6 zu einem der folgenden Ereignisse (auswählen oder mit einem weiteren W6-Wurf ermitteln):

1–2: Unerwartete große Welle. Der Bootsbesitzer ist an dergleichen gewöhnt – nicht so die Helden. Ihnen muss eine GE-Probe gelingen, sonst gehen sie über Bord. Die Rettungsaktion hält auf und sollte so spannend wie möglich gestaltet werden.

3: Flaschenpost. Die Helden sichten eine Flaschenpost. Die Nachricht ist nur noch teilweise zu entziffern: "Dies ist nun schon der vierte Versuch. Uns gehen die Flaschen aus. Wir sind getäu... Efferds Hilfe wird ... Fischmen... bezw..."

4: Widrige Windverhältnisse. Durch schlechte Windverhältnisse verliert das Boot an Fahrt, die Überfahrt verlängert sich um eine Stunde.

5: Tangfeld. Das Segelboot muss ein treibendes Tangfeld durchqueren (eine Stunde Zeitverlust).

6: Hai. Ein großer Hai umkreist das Boot mehrere Male und stößt dann dagegen. Den Helden muss eine GE-Probe-2 gelingen, um nicht ins Wasser zu fallen.

Streifenhai (BA 168)

MU 14 LE 18 RS 0 AT 12 PA 0
TP 1W+4 GS 7 AU 45 MR 7 GW 5

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

Sobald der Hai 12 SP oder einen schweren Treffer hinnehmen musste, sucht er das Weite.

Während der Fahrt erzählt der Fischer von seinem Dorf: "Ranak besteht aus etwa 20 Gebäuden und im wesentlichen aus zwei Fraktionen: den sieben Fischer- und den drei Bauernfamilien. Zwischen diesen beiden Parteien bestand bislang eine freundschaftliche Rivalität – schließlich leben wir alle aufeinander angewiesen. Ursprünglich war Ranak ein reines Fischerdorf, aber durch den Zuzug einiger Bauern aus Vinay wurden wir vielseitiger. Obwohl diese Leute nun schon lange bei uns leben, gibt es im Dorf einige Fischer, die gegen sie eingestellt sind. Ich zähle jedoch nicht dazu. Allerdings machen es

die Bauern einem auch nicht leicht – ständig treten sie geschlossen auf, stimmen gegen die anderen und handeln auf eigene Faust. Oberhaupt der Bauern ist Heterio Graduas, Anführer der Fischer Pedresco Rethez.

Nach dem Verschwinden der sechs Fischer hat sich die Lage zugespitzt. Seit Nicomo Furemuez betrunken behauptet hat, die Bauern steckten dahinter, und Pedresco meinte, dies könne man nicht völlig ausschließen, herrscht offene Feindschaft. Zwischen den Fronten stehen die meisten anderen: Gastwirt Cipriano, dessen Bruder Nicomo, unsere Efferd-Geweihte Schwester Carminia, der Dorfschulze Sefelus und auch der Schmied Dolgast. Der Bootsbauer hält es mit den Fischern, während der Hirte im Lohn der Bauern steht.

Nicht alle im Dorf sind damit einverstanden, dass Fremde in die Angelegenheit hineingezogen werden, aber wir anderen haben einfach gehandelt. 500 Silbertaler sind euer Lohn, falls es euch gelingt, das Rätsel zu lösen, dazu freie Verpflegung und Unterkunft."

Kurz bevor ihr Ranak erreicht – die Küste wird seit geraumer Zeit von steilen Felswänden gebildet –, kommt zu eurer Linken in Bauwerk in Sicht, das sich auf einer umbrandeten Felszinne erhebt, die unmittelbar vor der Steilküste aus dem Wasser ragt.

Kaur erzählt weiter: "Dieses Bauwerk dort ist der Tempel der freundlichen Brüder und Schwestern. Wir nennen sie so, weil sie uns schon oft geholfen haben, sei es mit ihren Pulverchen und Mitteln, sei es durch ihre guten Ratschläge bezüglich der reichsten Fanggründe. Eigentlich sind es ja Geweihte des Efferd, aber von ihren Brüdern in Brabaks Efferd-Tempel haben sie sich schon vor langer Zeit losgesagt. Der Handel mit ihnen brachte uns nur Vorteile ... das heißt, bis vor kurzem. Nun tauchen sie nur noch selten auf, wollen aber von Mal zu Mal mehr Fische und bieten weniger an. Im Dorf meinen viele, wir sollten ihnen gar nichts mehr geben, da wir nun ja weniger nach Hause bringen und die Geweihten selbst hinaus aufs Meer führen. Nachts sieht man ab und zu ein gespenstisches Licht dort leuchten."

Einige Zeit später wirkt die Steilküste plötzlich weniger imposant, und als sie in ganz normale Klippen übergeht, weist Kaur euch auf die Häuser Ranaks hin, die in einer kleinen Bucht auszumachen sind. Kurz darauf knirscht Sand unter dem Bug, und ihr springt auf den Strand.

Nachdem Kaur Sandinel mit den Helden angekommen ist, versammelt sich schnell das ganze Dorf, um die Ankömmlinge zu bestaunen. Von offener Begeisterung bis zu trauriger Zurückhaltung oder gar Skepsis lassen sich alle Gefühlsreaktionen auf den Gesichtern der Dorfbewohner ablesen. Sandinel stellt die Helden vor, dann begibt man sich in Ciprianos Herberge, um alles weitere zu besprechen.



Das Fischerdorf



dienen. Wenn in der Herberge Hochbetrieb herrscht, hilft er beim Bedienen der Gäste. Pano ist dummlich, versteht sich aber gut mit seinem Brötchengeber. Kommt es zu Streitereien, setzt er sich mit einem Knüppel für ihn ein.

Die Interessen des Wirtes *Marino* (42) scheinen sich auf den Umsatz der Herberge und seinen Wein zu beschränken. Ähnlich geldgierig ist seine feiste Gattin *Marchesca* (40), die Fremde gern bauernschlau über den Löffel balbiert. Das einzige Kind, Tochter *Susa* (18), macht jedem gutausschenden Mann schöne Augen, wodurch es häufig zu Eifersuchtsszenen unter den Gästen sowie zu Auseinandersetzungen mit der Mutter kommt. Die alten Ciprianos haben in ihrer Schlafkammer ein Leinensäckchen mit Geld versteckt (in der Matratze). Es enthält 5 Dukaten, 93 Silbertaler, 18 Heller und einen wertvollen Dolch.

Angebot: Fischgerichte und Wein; *Preise:* niedrig (90 % der Standardpreise)

2 - Schmiede

1 - Ciprianos Herberge

Dies ist das einzige zweistöckige Gebäude in Ranak. Die Ciprianos unterhalten hier eine florierende Gaststätte mit Übernachtungsmöglichkeiten für maximal 20 Personen. Im Erdgeschoss befindet sich neben dem Schankraum ein Gemeinschaftsschlafrum mit 6 Pritschen und 8 weiteren Schlafmöglichkeiten auf dem Boden (Strohsäcke). Im ersten Stock befinden sich 3 Gästekammern mit je zwei Betten und 2 Privaträume der Familie Cipriano. Hinter dem Gebäude schließen sich Stallungen an, die auch Knecht *Pano* (38), dem Sohn des Ziegenhirten, als Schlafstätte

Die einzige Reparaturwerkstätte für Eisenteile im Dorf. Schmied *Renar Dolgast* (36) ist stark, melancholisch, aber auch jähzornig. Er stellt Waffen, Werkzeuge und die Harpunen der Fischer her, beschlägt Pferde und repariert sämtliche Metallteile. Seit dem Tod seiner Frau vor fast zwei Jahren hat sich sein Jähzorn verschlimmert.

Das bekommt sein Sohn *Philo* (15), der ihm bei der Arbeit hilft, ab und an zu spüren. Vater und Sohn Dolgast wohnen in einem Anbau der Schmiede.

Angebot: einfache Waffen, keine Rüstungen (derzeit lagern 3 Dolche, 2 Schwerter und 7 Harpunen in der Schmiede); *Preise:* durchschnittlich

3 - Zollstation

Direkt an der Brücke über den Issel steht das gemauerte Haus des Dorfschulzen *Raftan Sefelus* (49). Dieser erhält seine Anweisungen direkt aus Brabak und fungiert in Ranak als Auge des Gesetzes und Steuereintreiber. Darüber hinaus kassiert er 3 Silbertaler Wegezoll von jedem Gefährten, das die Brücke passiert.

Sefelus ist ein Wichtigtuer, der die Dorfbewohner gern zu rechtweist, aber nach oben immer katzbuckelt. Vorgesetzten aus der Stadt gegenüber verhält er sich unterwürfig, und auch bei seiner anspruchsvollen Frau *Hermione* (45), die gerne wieder nach Brabak möchte, hat er nicht viel zu bestellen. Sie ist in Wahrheit diejenige, die ihren Gatten dazu aufstachelt, möglichst viel Geld aus der Einwohnerschaft herauszuholen, um im Ansehen von König Mizirion zu steigen. Monatlich kassiert ein Fronvogt aus der Stadt bei Sefelus den vierten Teil der Dorfeinnahmen ab. Den Helden gegenüber verhalten sich die beiden freundlich, aber misstrauisch. In einer eisenbeschlagenen Truhe im Schlafzimmer befinden sich die Steuereinnahmen, der Schlüssel dazu hängt innen im Kamin. Der Inhalt der Truhe beläuft sich auf 250 +/- 1Wx10 Silbertaler. Sefelus hat weitere 395 Silbertaler von früheren Zahlungen abgezweigt, das unterschlagene Geld ist in einem Lederbeutel am Bachufer vergraben. Seine eigenen Ersparnisse (74 Dukaten) sind unter der Feuerstelle im Kamin versteckt.

4 - Dorfladen

Inhaber ist der jüngere Bruder Marnos, *Nicomo Cipriano* (35). Viele halten seine Preise für zu hoch – ein Grund für ständige Diskussionen und Anfeindungen. Im Laden hilft ihm seine Frau *Lenia* (31). Sie ist die größte Klatschbase des Dorfes und prahlt gerne mit ihren perlenbesetzten Ohrringen. Drei freche Kinder, *Ria* (12), *Marno* und *Micirio* (beide 10), vervollständigen die Familie und nerven die Kunden beim Einkaufen.

Angebot: dürftig, 'Luxusartikel' auf Bestellung; Preise: durchschnittlich bis sehr teuer (bis zu 200 %)

5 - Tempel

Ein kleiner Tempel des Efferd, dem Gott des Meeres, des Windes und der Seefahrer und Fischer. Die Geweihte *Schwester Carminia* (38) wohnt in diesem heiligen Haus, dessen Eingang von zwei Säulen gesäumt wird, die auf den Schwanzflossen stehende Delphine darstellen. Carminia ist an ihrer Leibesfülle und der blaugrünen Robe leicht zu erkennen. Sie ist dankbar für jedes Fischopfer, das Efferd dargebracht wird (denn auch sie selbst ernährt sich davon), größere Opfer sichern ihre Freundschaft. Um im Ansehen ihres Gottes zu stei-



gen, wäre sie bereit, auch größere Mühsale auf sich zu nehmen. Carminia ist freundlich und offenherzig, den Helden erzählt sie, was immer sie wissen wollen (solange sie opfern). Den Geweihten des Felsentempels steht sie mit sehr gemischten Gefühlen gegenüber, hält sie sie einerseits doch für "vom wahren Glauben abgefallene Sektierer, die sich sogar mit Feuer abgeben", andererseits erkennt sie aber an, dass die Fischer des Dorfes mit ihrer Hilfe ihre Fangquoten erhöhen konnten.

6 - Hütte

In dieser windschiefen Hütte haust der alte *Ziganto* (64), der die Schafe und Ziegen der Bauern hütet. Ziganto ist einer der ältesten Männer im Dorf, aber immer noch recht rüstig. Allerdings ist er ein Außenseiter und ziemlich unbeliebt. Viele halten ihn für dumm oder einfältig, weil er früher immer seltsame Geschichten erzählte. Jetzt hören ihm nur noch die Kinder zu. Ziganto weiß jedoch eine ganze Menge über Geschich-

te und Geographie dieser Region. Er trinkt gerne einen Becher Wein, und wenn man ihn ernst nimmt und ihm hilft, kann er wertvolle Hinweise geben. Zigantos Neffe *Pano* arbeitet in der Herberge als Knecht.

7 - Bootsbauer

In diesem Holzhaus wohnt *Haika-Ba* (44), der Zimmermann und Bootsbauer des Dorfes. Er stammt von den Utulu Benbukkulas und wurde als Junge auf einer Planke treibend im Meer gefunden. Samos Rethez rettete den dunkelhäutigen *Haika-Ba* damals. Bis heute ist der Bootsbauer der Familie Rethez dafür dankbar und fühlt sich ihr verpflichtet.

Der geschickte und fleißige *Haika-Ba* (was in der Sprache seines Volkes 'Zwei-gute-Hände' bedeutet) steht den Helden neutral gegenüber, wird aber aggressiv, wenn die Familie Rethez verbal oder physisch angegriffen wird. Seine Frau *Krona* (29) kam vor einigen Jahren mit Händlern aus dem Norden.

7a - Bootshaus

Dies ist der Arbeitsplatz *Haika-Bas*. In dem Schuppen befinden sich zwei Fischerboote zur Ausbesserung, ein weiteres wird gerade gebaut und liegt halbfertig kieloben auf fünf Sägeböcken. Dieses Boot ist *Haika-Bas* ganzer Stolz, und wer ihm unbefugt zu nahe kommt, erweckt sofort den Argwohn des Mannes. Im Bootshaus befinden sich neben Rohmaterialien wie Holz, Pech, Leinwand, Seilrollen, Holzdübel usw. auch die zum Bootsbau benötigten Werkzeuge.

8 - Fischerhütte

In dieser Hütte lebt die Familie *Tolis*. Seit seine Frau mit den beiden älteren Kindern vor vier Wochen auf See verschollen ist, ist *Flaminio* (47) gramgebeugt und völlig verschlossen. Er ist zu keinem Gespräch mehr fähig. Da sein Sohn *Frederico* (19) nicht gerade der Hellste ist, muss sein Schwester *Miralda* (16) mehr und mehr das Ruder in die Hand nehmen. Sie ist sehr hübsch und wird von allen jungen Männern im Dorf umworben. Zum Leidwesen der Fischer (und insbesondere *Boromeos* und *Athenagos*) ist sie zugerechnet dem Bauernsohn *Ulan Graduas* zugetan.

9 - Fischerhütte

Das Haus von *Kaur Sandinel* (24) und seiner Ehefrau *Phelippa* (23) ist eine der schmucksten Wohnstätten im ganzen Dorf. Sie macht einen sehr ordentlichen Eindruck, auch von innen. Töchterchen *Tomassina* (5) ist im ganzen Dorf beliebt. *Kaur* will um jeden Preis Streit zwischen den Fischern und den Bauern vermeiden, da er fest an die Unschuld letzterer glaubt, obwohl er seinen Bruder verlor. Er hilft den Helden, wo er kann, und ist auch bereit, ihnen seine fünf in Öl einge-

legten Kajuboknospen zu vermachen. (Wer eine Knospe verspeist, kommt drei Minuten lang ohne Atemluft aus, siehe auch **HA** 31f.)

10 - Fischerhütte

Größeres Haus mit zwei Räumen. Hier wohnt *Consuela Sandinel* (49), deren Gatte *Drostin* und zweitältester Sohn *Polgar* erst vor wenigen Tagen auf See verschwunden sind. Neben ihren Kindern *Fiorenzo* (18), *Luisina* (15) und *Morisca* (13) lebt noch *Consuelas* Mutter *Balatravis* (68) in der Hütte, die sich auf die Krankenpflege versteht. In ihrem Arzneibeutel befinden sich Wirselskraut, Sansaro und Donf für je zwei Anwendungen (siehe **HA** 19, 52, 64f.).

11 - Fischerhütte

Haus des Fischers *Orlando Rethez* (28), seiner Frau *Polinés* (26) und ihren beiden Kinder *Tito* (9) und *Pisa* (7). *Orlando* stand immer unter dem Einfluss seines Vaters *Pedresco*, von dem er sich erst langsam löst. Er ist nur dem Schein nach gegen die Bauern eingestellt und würde auch bei Feindseligkeiten nicht die Partei der Fischer ergreifen. Wenn Fremde sich den Kindern nähern, greift sein Tuzaker *Baff* an, beißt aber erst, wenn man ihn schlägt.

Tuzaker

MU 9	LE 12	RS 1	AT 12	PA 3	TP 1W+1
------	-------	------	-------	------	---------

12 - Fischerhütte

Hier wohnt die Fischerwitwe *Rayadés Beratas* (33). Ihr Mann verschwand als erster vor einigen Monaten auf See und muss als tot gelten. *Rayadés* führt einen harten Kampf ums Dasein der vierköpfigen Familie und wird dabei von ihrem Sohn *Kamillio* (16) unterstützt, der zudem meisterlich mit dem Fische speer umgehen kann. Beide fangen Krustentiere in seichteren Gewässern. *Rayadés* ist eine gute Köchin und liefert *Marno Cipriano* zubereitete Speisen. Ihre Töchter *Rica* (8) und *Saranya* (3) sind noch sehr klein. *Rayadés* besitzt eine Amphore mit *Heiltrank D* (4W6 LP), der für 2 Anwendungen reicht.

13 - Fischerhütte

Domizil des Fischers *Nicomo Furemuez* (39). Seine Leidenschaft ist das Glücksspiel, dem er fast jeden Abend in der Herberge frönt. Seine Frau *Fiadora* (30) und die Kinder *Lukan* (12), *Fiorella* (11), *Kolu* (8) und *Chintale* (6) erleben oft am eigenen Leib, wenn ihr Vater wieder einmal verloren hat und betrunken nach Hause kommt. *Athenago* (25), der Bruder *Nicomos*, wohnt für sich allein in einem kleinen Anbau. Er ist der glühendste Verehrer von *Miralda Tolis*, die ihm jedoch die kalte Schulter zeigt. *Athenago* hat häufig Streit mit seinem Bruder und steht diesem beim Zechen kaum nach.

14 – Holzhaus

In diesem etwas größeren Haus wohnt *Pedresco Rethes* (55) mit seiner Familie – der wohl einflussreichsten unter den Fischern Ranaks. Im Gegensatz zu den anderen Fischerhütten weist dieses Haus drei Räume auf, einen großen Familienraum und zwei Schlafkammern. Neben *Pedresco* und seiner Frau *Saranya* (47) leben hier noch seine Söhne *Boromeo* (20) und *Terco* (17) sowie seine Tochter *Jesabela* (14), außerdem die Großeltern *Sandro* (74) und *Rosinia Rethes* (75). *Pedresco* ist Wortführer der Fischer und alles andere als ein Freund der Bauern. Er ist ein konservativer Dickschädel, der sich von keinem dreinreden lässt und nur von seinem Vater, der gemäßigtere Töne anschlägt, ab und zu einen Rat annimmt. Er sieht in den Bauern die Schuldigen am Verschwinden der Fischer und hält mit seiner Meinung nicht hinter dem Berg. Den Abenteurern gegenüber ist er sehr reserviert, ja fast feindselig. Er lehnt die Einmischung Fremder in die Angelegenheiten des Dorfes ab. Seine Kinder sind recht streitlustig und offen fremdenfeindlich.

15 – Bauernhaus

Hier lebt *Gaspardo Numez* (53), ein zugezogener Bauer aus *Vinay*, mit Familie und Gesinde. Im einzelnen sind das seine Frau *Berenis* (53), Tochter *Oralia* (23), Sohn *Zoltan* (21) sowie Magd *Alara* (40) und Knecht *Ulan* (43), die Zimmer im Anbau haben. Die *Numez* leben vom Gemüse-, Obst- und Maisanbau. Die ganze Familie und die beiden Bediensteten sind auf den Feldern zu beiden Seiten des Issel beschäftigt, *Zoltan* allerdings nur widerwillig. Ihn zieht es in die Stadt, und es ist nur eine Frage der Zeit, bis er den elterlichen Hof verlassen wird.

Der alte *Numez* hält von den Abwanderungsgedanken seines Sohnes überhaupt nichts. Wenn *Zoltan* ginge, würde die Position der Bauern im Dorf geschwächt werden. Wegen dieses Problems gab es schon manchen Streit zwischen den beiden, aber bislang hat sich *Gaspardo* mit der Hilfe seines Freundes *Heterio Graduas* noch immer durchgesetzt. *Zoltan* ist ein Meister mit der Schleuder, die er zum Vertreiben der Vögel und Kleintiere benutzt.

16 – Bauernhaus

Im größten der drei Bauernhäuser wohnt *Heterio Graduas* (47), der Sprecher der Bauern in Ranak. *Heterio* ist fraglos eine Respektsperson, wenn ihn auch einige Fischer für den Draht-

zieher einer Verschwörung gegen Ranak halten. Das mag aber auch an deren Neid liegen, denn er ist nicht nur der reichste Bauer, sondern überhaupt der reichste Mann in Ranak. Er und seine Familie leben von Viehzucht und Getreideanbau. Die *Graduas* besitzen ein Dutzend Kühe, 3 Stiere, 5 Pferde und 7 Schweine sowie mehrere Felder im Norden des Dorfes. Ihre Ziegen- und Schafherde wird von *Ziganto* gehütet. Zur Familie, die im größten Haus Ranaks wohnt, gehören die Ehefrau *Inarés* (44), Großvater *Ramon* (71) und die Söhne *Jevan* (24), *Jolan* (22) und *Ulan* (19). Der Älteste, *Sieno*, bewohnt ein eigenes Haus. In einem Anbau neben der Scheune wohnt das Gesinde: die Mägde *Galindia* (31) und *Zitre* (27) sowie Knecht *Xystus* (49), dem zwei Finger der linken Hand fehlen. Neben dem zweistöckigen Wohnhaus – im Erdgeschoss befinden sich Küche, Speisekammer und ein großer Gemeinschaftsraum, im ersten Stock drei Schlafräume und eine Rumpelkammer – gehören noch eine große Scheune, der Stall und ein Anbau zum Hof.

Heterios Söhne sind wie ihr Vater passionierte Jäger. Nach einem kürzlichen Ausflug in die Sümpfe brachten sie einen jungen Maru mit, der in einem Eisenkäfig in der Scheune gefangengehalten wird. Die *Graduas* halten zusammen, sind ständig auf der Hut, und ihre Schlagkraft als Gruppe ist nicht zu unterschätzen. Sie tragen ihre Waffen gern mit sich herum und legen sie eigentlich nur zur Arbeit und zum Schlafen ab. Aus diesem Grund gingen die Fischer auch noch nie tätlich gegen die Bauern vor, obschon sie an Zahl überlegen wären. *Heterio* versteckt sein Geld (50 Dukaten) und einen Dolch mit Silberknauf und Rubin darin (Wert: 60 Dukaten) hinter einem losen Stein in der Nordwand seines Stalles. *Inarés'* Schmuck, eine Perlenkette (Wert: 288 Silbertaler), befindet sich in einer Schatulle in ihrem Nachtschränkchen. *Zitre* ist eine latent magisch begabte Kräuterkundige und Heilerin. *Ulans* Freundin ist *Miralda Tolis*.

17 – Bauernhaus

Heterios ältester Sohn *Sieno* (25) wohnt mit seiner schwangere Frau *Peña* (23) in diesem neuerrichteten Holzhaus, ihr kleiner Sohn *Kiril* (4) vervollständigt die junge Familie. *Sieno* ist seit seiner Heirat ein wenig auf Distanz zu seinem Elternhaus. Besonders seine Brüder findet er manchmal in ihrem Verhalten ein wenig verantwortungslos – auch was deren Beziehung zu den Fischern anbelangt. *Sieno* ist der Meinung, eine Auseinandersetzung zwischen Bauern und Fischern könne sehr wohl vermieden werden. Im Ernstfall steht er jedoch zu seiner Familie.

Ermittlungen in Ranak

Meisterinformationen:

Wesentlich für das Spiel in Ranak ist die Interaktion der Helden mit den Dorfbewohnern. Die Atmosphäre gleicht

einem Fass Hylailer Feuer, das jeden Moment zu explodieren droht. Die Fischer können sich im Unterschied zu den Bauern nur behelfsmäßig bewaffnen, und es liegt an den

Helden, eine Eskalation des Konflikts um jeden Preis zu verhindern. Kommt es doch zu Auseinandersetzungen, verwenden Sie untenstehende Werte. Die Helden sollten dabei bedenken, dass keiner der Dorfbewohner ihnen gewachsen ist, und dementsprechend darauf verzichten, ihre Waffen zu ziehen.

Durchschnittlicher Dorfbewohner

MU 11 LE 35 RS 1 AT 11 PA 9 MR -2

TP je nach Waffe (Dolch, Knüppel, Dreschflegel)*

*) Die Rethez und Graduas verfügen zudem über einige Schwerter, Bögen und Armbrüste.

Die nachfolgenden Ereignisse im Dorf führen zu einigen der weiter unten aufgeführten speziellen Gerüchten (die allgemeinen können auf der Straße erfahren werden). Sie sind als Anregung zu verstehen, um das Spiel im Fluss zu halten und den Helden Informationen zuzuspielen.

Tag der Ankunft

λ Nicomo Furemuez lädt die Helden in der Herberge zu einem Spielchen ein. Er ist ein erfahrener Spieler (*Glücksspiel* 12) und erzählt Gerücht #3.

λ Susa Cipriano macht sich an den Helden mit dem höchsten CH-Wert heran (dieser erfährt von ihr Gerücht #11), was aber den eifersüchtigen Zoltan Numez auf den Plan ruft.

1. Tag

λ Orlando Rethez und Haika-Ba nehmen die Helden zu einer Bootsfahrt in zwei getrennten Boot mit. Von Orlando erfahren sie Gerücht #9, von Haika-Ba #15.

λ Der Hirte Ziganto wendet sich hilfessuchend an die Helden. Eine Ziege aus seiner Herde ist in eine Felsspalte gefallen, aus der sie der Alte allein nicht mehr befreien kann. Wenn ihm die Helden dabei helfen, erfahren sie die Gerüchte #5, #13 und #17.

λ Der betrunkene Athenago Furemuez pöbelt die Helden in der Herberge an. Kurz darauf erscheint Raftan Sefelus und bietet ihnen 50 Silbertaler pro Kopf, wenn sie wieder verschwinden.

2. Tag

λ Am Morgen trifft der Efferd-Geweihte Kuron aus dem Tempel der Sekte ein und spricht mit Schwester Carminia. Nach dem Gespräch sucht Carminia die Helden auf und teilt ihnen die Gerüchte #8 und #18 mit.

λ Die beiden jungen Heißsporne Boromeo Rethez und Ulan Graduas geraten sich wegen Miralda Tolis heftig in die Haare und beginnen einander zu verprügeln.

λ Tomassina Sandinel ist plötzlich verschwunden (siehe Szenariovorschlag 1, S. 19).

Gerüchte

Alle Informationen sind wie gewohnt als wahr (+) oder falsch (−) markiert sowie in allgemeine (A) und spezielle (S) Gerüchte unterteilt, wobei die allgemeinen recht leicht zu erfahren sind, die speziellen aber nur, wenn die Helden das besondere Vertrauen des Zuträgers genießen. Zudem ist jeweils angegeben, von wem die Helden diese Gerüchte erfahren können.

1: Marus aus den Sümpfen haben die verschwundenen Fischer entführt, weil sie ständig von Dorfbewohnern belästigt werden. (S, −, *Philo Dolgast*)

2: Raftan Sefelus treibt sich nachts oft am Strand und am Issel herum. (A, +, *Marno Cipriano*)

3: Um die Vormacht der Fischer zu brechen, haben die Bauern die Verschwundenen durch ein Feuer in den Klippen angelockt und sie in den Hügeln gefangengesetzt. (S, −, *Nicomo Furemuez*)

4: Die Graduas unternehmen häufig Ausflüge in die Sümpfe im Norden. (A, +, *Lenia Cipriano*)

5: In den Klippen treiben menschenfressende Oger ihr Unwesen. (S, +, *Ziganto*)

6: Zitire, eine Magd der Graduas, steht mit den Mächten des Bösen im Bunde. (A, −, *Lenia Cipriano*)

7: Die Fischer sind nicht auf See verschollen. Alles ist nur

eine Intrige gegen die Bauern, die aus dem Dorf vertrieben werden sollen. (A, −, *Gaspardo Numez*)

8: Bruder Kuron aus dem Tempel der Sekte, der seit Jahren mit dem Dorf Tauschhandel treibt, benimmt sich immer seltsamer. Seine Aufenthalte im Dorf werden kürzer und unpersönlicher. (S, +, *Schwester Carminia*)

9: An der Küste haust ein Seeungeheuer. Ich habe selbst gesehen, wie ein großer Delphin nach einem Kampf, der das Wasser brodeln ließ, entkam. An der Flanke hatte er eine schreckliche Bisswunde. (S, +, *Orlando Rethez*)

10: Die umliegenden Sümpfe sind reich an Heilpflanzen. (A, +, *Zitire*)

11: Neulich habe ich Marus in der Nähe des Dorfs gesehen. (S, +, *Susa Cipriano*)

12: Der Schmied hat seine Frau in Wirklichkeit im Jähzorn erschlagen. (A, −, *Lenia Cipriano*)

13: In manchen Nächten ist ein Feuerschein vom Tempel der Sekte zu sehen (+). Dort muss ein Riesenlindwurm sein (−), so hell leuchtet es. (S, *Ziganto*)

14: Haika-Ba hat die Boote der Verschwundenen aus Geldgier schlampig ausgebessert, so dass sie weit draußen sanken. (A, −, *Heterio Graduas*)

15: Vor einem Monat sah ich abends ein Segelboot in der Nähe des Tempels. Zuerst dachte ich, es seien Geweihte an Bord,

aber dann bemerkte ich, dass die drei auf dem Boot gar keine Roben trugen. (S, +, *Haika-Ba*)

16: Im Krieg mit Al'Anfa kam eine Söldnertruppe aus Brabak hier durch. Die Kiste mit ihrem Sold mussten sie zurücklassen. Sie ist an der Südspitze des Sees in den Sümpfen vergraben, aber keiner weiß den genauen Ort. (A, -, *Samos Rethez*)

17: Vor vielen Jahren machte der Orkhauptling Gaslag Gorush mit seiner Bande die Wälder und Hügel unsicher. Keiner weiß, was aus ihm geworden ist. (S, +, *Ziganto*)

18: Vor einem halben Jahr besuchte ich zum ersten Mal den Tempel der Sekte. Diese Abtrünnigen experimentieren mit den

tollsten Dingen herum. Selbst vor Feuer schrecken sie nicht zurück. Ich frage mich, wie lange Efferd noch zusieht, wie sein Name durch die Glut gezogen wird. (S, +, *Carminia*)

19: Schulze Sefelus kassiert bestimmt an Steuern und Wegezoll mit. Letztes Mal beschwerte sich der Fronvogt über die geringen Abgaben, dabei weiß ich genau, dass wir noch nie soviel zahlten mussten. (A, +, *Heterio Graduas*)

20: In einer Höhle in den Klippen wohnt der Rattenkönig Husselhahn mit seinem nagefreudigen Volk. Bei Vollmond erscheint er auf einem von sechs Ratten gezogenen Prachtswagen und macht Krach. (A, -, *Pano*)

Abenteuer in und um Ranak

Das Dorf kann als Ausgangspunkt für weitere Abenteuer benutzt werden, die folgenden Vorschläge sollen dafür nur als Anregung dienen und sind bewusst offen gehalten.

λ Tomassina Sandinel ist von Marus in die Sümpfe entführt worden – als Vergeltung für den Raub des jungen Marus, der jetzt in der Scheune der Graduas sein jämmerliches Dasein fristet. Spuren weisen auf die Marus als Täter hin. Die Helden brechen auf, um Tomassina zu befreien (was sich recht leicht bewerkstelligen lässt, wenn sie vorher den gefangenen Maru freilassen).

λ Wenn die Helden bei der Lösung des Rätsels zu lange zögern oder im Dunkeln/tappen (drei Tage oder mehr), spitzt sich die Situation zwischen Fischern und Bauern zu. Auslöser ist die gemeinsame Flucht von Ulan Graduas und Miralda Tolis. Frederico greift daraufhin Jolan Graduas aus einem Hinterhalt an und verwundet ihn. Die Helden müssen den nun entbrennenden Kampf zwischen Fischern und Bauern beenden.

λ In der dritten Nacht ihres Aufenthalts in Ranak werden die Helden von Marno Cipriano geweckt. Der Wirt eröffnet ihnen, dass ihn der Fronvogt des Königs beauftragte, ein Auge auf Raftan Sefelus zu werfen, da man Unterschlagungen seinerseits vermutet. Die Helden können sich eine Belohnung von 250 Silbertalern verdienen, wenn sie Sefelus' Schuld oder Unschuld beweisen.

λ Einige durchziehende Händler stiften Unfrieden in der Herberge. Zuerst betrinken sie sich, dann pöbeln sie alle anderen Gäste an. Von den Helden wird erwartet, die Situation zu klären.

λ Ein Ausflug in die Sümpfe mit der Absicht, Heilpflanzen und Heilkräuter zu sammeln. Er kann auch mit einer – allerdings erfolglosen – Schatzsuche verbunden werden (siehe Gerücht #16).

Ausflug in den Sumpf

Suchen die Helden nach der entführten Tomassina Sandinel oder dem legendären Schatz (siehe Gerücht #16), führt sie dies in das nördlich von Ranak gelegene Sumpfgebiet. Die Expedition in den Sumpf sollte ein spannendes Intermezzo darstellen, über das die Helden aber nicht das eigentliche Ziel des Abenteuers aus den Augen verlieren dürfen.

Im Sumpfgebiet kommen die Helden nur etwa ein bis anderthalb Meilen pro Stunde voran. Alle 3 SR kommt es bei einer 1 auf dem W6 zu einem *Zufallsereignis*, alle 6 SR ebenfalls bei einer 1 zu einer *Zufallsbegegnung*. Ein längerer Aufenthalt im Sumpf, etwa eine Übernachtung, erhöht die Gefahr, dass die Helden von Parasiten befallen werden und sich eine Krankheit holen.

Zufallsereignisse im Sumpf

1–4: **Fehltritt in eine Pfütze.** Wird die Gefahr nicht rechtzeitig erkannt (*Gefahreninstinkt-Probe*), sinkt der Fuß des Helden ein und es saugen sich 2W6–RS Blutegel an dem Betreffenden fest. Jeder Egel verursacht 1 SP; pro verlorenem LP besteht eine Wahrscheinlichkeit von 1 %, an Brabaker Schweiß (EA 93) zu erkranken.

5–6: **Einsinkgefahr.** Wird die Gefahr nicht rechtzeitig erkannt (*Gefahreninstinkt-Probe*), muss dem Einsinkenden eine GE-Probe + BE gelingen, um sich selbst zu retten. Misslingt die Probe, sollten ihm die anderen Helden schnellstens mit einem Seil zu Hilfe kommen, sonst versinkt er.

Zufallsbegegnungen im Sumpf

W6	Anzahl	Monster	Angriff bei (W6)
1	2–4	Echsenmenschen (BA 9ff.)	1–2
2	3–9	Sumpfratten (BA 95)	1–4
3	1–3	Marus (BA 24)	1–5
4	1	Riesenkaiman (BA 147f.)	1–3
5	1	Morfu (BA 210)	1–6
6	2W	Borbarad-Moskitos (BA 217)	1–6

Der Weg zum Tempel

Meisterinformationen:

Früher oder später werden die Helden das Verschwinden der Fischer mit den seltsamen Berichten über das Felsenkloster in Verbindung bringen und dieses aufsuchen wollen. Um vom Dorf Ranak zum Tempel zu gelangen, stehen

ihnen zwei Wege zur Wahl: Entweder der Seeweg oder der Weg entlang der Küste. Beide Möglichkeiten gestatten es letzten Endes, in den Tempel einzudringen, wenn auch der Landweg etwas schwieriger ist, während für den Weg übers Wasser zuerst ein Bootsbesitzer überzeugt werden muss.

Der Seeweg

Aufbruch aus Ranak

Da in letzter Zeit einige Fischer von der See verschlungen wurden und die Steilküste mit ihren Klippen den meisten Dorfbewohnern nicht ganz geheuer ist, muss den Helden klar sein, dass nicht jeder bereit sein wird, sie mit dem Boot zum Tempel zu bringen. Es steht ganz im Ermessen des Spielers, ob ein Dorfbewohner die Helden fährt. Versuchen die Helden, sich von einem Fischer oder dem Bootsbauer einen Kutter zu borgen, sind gute Argumente und/oder eine CH-Probe nötig, die gegebenenfalls durch die Beziehung der Helden zu der jeweiligen Person erschwert oder erleichtert wird. Um einen Dorfbewohner zur Mitfahrt zu überreden, ist dagegen schon eine (je nach Situation) deutlich erschwerte Probe auf Überzeugen gefragt.

Die Seefahrt zum Tempel

Der Weg zum Tempel über das Meer ist etwa 8 Meilen lang. Ein Fischerboot benötigt bei Tag für diese Strecke kaum eine Stunde, nachts etwas länger – immer vorausgesetzt, es kommt zu keinen Zwischenfällen. Haben sich die Helden ein Boot geborgt, muss eine *Boote Fahren*-Probe abgelegt werden, deren Misslingen sie eine halbe Stunde kostet.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie für jede halbe Stunde mit dem W6, bei einer 1 tritt eines der folgenden Ereignisse ein (suchen Sie ein passendes Ereignis aus oder erwürfeln Sie es mit dem W6):

1–3: Widrige Windverhältnisse. Durch starken Gegenwind verliert das Fischerboot deutlich an Geschwindigkeit. Misslingt eine *Boote Fahren*-Probe, verlängert das die Fahrt um eine halbe Stunde.

4: Fremdes Boot in Sichtweite (nachts nur als Schatten in der Ferne sichtbar). Wenn sich die Helden nähern wollen, dreht der fremde Segler ab und verschwindet.

5: Unerwartete große Welle. Der Bootsbesitzer ist an dergleichen gewöhnt, nicht so die Helden. Ihnen muss eine GE-Probe gelingen, sonst gehen sie über Bord. Die folgen-

de Rettungsaktion hält auf und sollte spannend gestaltet werden.

6: Eine Schule von Delphinen begegnet den Helden. Obwohl diese Tiere sonst sehr friedlich sind, machen sie einen aggressiven Eindruck und rammen mehrmals das Boot – auch hier sind GE-Proben der Helden fällig. Sollte ein Dorfbewohner die Helden begleiten, wird dieser nur schwer von einer Umkehr abzuhalten sein, denn Delphine gelten als heilige Tiere und Boten des Efferd (dies sollten auch die Helden bedenken, falls sie die Tiere bekämpfen wollen). Nach 3 KR verschwinden die Tiere so plötzlich, wie sie gekommen sind.

W6 Delphine (BA 165)

MU 14	LE 50	RS 1	AT 12	PA 10
TP 1W+4 (Rammstoß)	GS 12	AU 80	MR 6	

Das Fischerboot

Etwa zwei Meilen vor dem Tempel entdecken die Helden ein Fischerboot, das nahe der Steilküste mit ausgeworfenen Netzen ruhig im Wasser liegt. Als die Bootsbesatzung das Gefährt der Helden sieht, werden hastig die Netze eingeholt, das Boot macht sich zur Flucht in Richtung Felszinne und Tempel bereit. Die Helden können dies jedoch verhindern, wenn sie direkt auf das Boot zuhalten (Proben auf *Boote Fahren*, falls die Helden selbst steuern). Wenn sie sich nähern, erkennen sie in dem Boot drei menschenähnliche Wesen mit silbriggrüner Schuppenhaut. Auf Zurufe reagieren die Schuppenhäutigen nicht – sie versuchen weiter zu fliehen. Falls das Boot der Helden näher als 10 Schritt herankommt, springen sie von Bord und verschwinden spurlos im Meer.

Meisterinformationen:

Bei den schuppenhäutigen Fremden handelt es sich um drei Riassagga (siehe **Anhang**, S. 124), die hier die Gegend auskundschaften und nur zur Tarnung fischen. An Bord des Fischerboots der Risso befinden sich außer gewöhnlichen Fischfanggeräten wie Netzen und Angeln keine Gegenstän-

de, die für die Helden von Interesse sein könnten. Sollte den Risso die Flucht gelingen, werden sie den Tempel alar-

mieren. In diesem Fall wird das Eindringen der Helden zusätzlich erschwert.

Der Landweg

Meisterinformationen:

Wollen oder können die Helden nicht den Seeweg nehmen, werden sie zunächst der Handelsstraße in Richtung Brabak folgen, bis sie nach ungefähr $3\frac{1}{2}$ Meilen auf den links abzweigenden *Alten Tempelweg* stoßen. Dieser führt sie nach Überwindung einiger Hindernisse direkt vor die Pforte des Tempels. Abseits des Pfades sind die küstennahen Klippen kaum gangbar – verlangen Sie bei solchen Vorstößen deutlich erschwerte *Klettern*-Proben.

1 – Die Weggabelung

Nachdem die Helden die Handelsstraße nach Brabak verlassen haben und dem Alten Tempelweg folgen, kommen sie nach etwa einer Meile an eine Gabelung. Rechts führt der Weg weiter von der Küste weg und in westlicher Richtung in die Hügel hinein. Der linke, relativ steil ansteigende Pfad führt nach Südwesten parallel zur Küste. Er verschwindet schon nach wenigen Schritten in einer engen Schlucht.

Dem rechten Weg können die Helden nach der Abzweigung zunächst problemlos folgen. Nach etwa 500 Schritten wird er

jedoch zunehmend undeutlicher und ist nach einer weiteren halben Meile so stark ausgewaschen, dass er nicht mehr zu erkennen ist.

Meisterinformationen:

Versuchen die Helden trotzdem, dem Weg weiter zu folgen, gelingt dies mit einer erfolgreichen *Fährstensuchen*-Probe +5 – sie erreichen dann nach einer weiteren Meile in etwa einer Stunde die alte Gruft (5). Misslingt die Probe, kommen sie vom Weg ab und müssen mit einer *Orientierungs*-Probe zurück zur Weggabelung finden.

2 – Der Ogerhinterhalt

Wenn die Helden dem Weg nach Südwesten in die Schlucht folgen, erwartet sie zunächst ein mühsamer Anstieg. Unförmige Felsen erheben sich links und rechts wie von Riesenhand aufgetürmt. Dazwischen führt der steinige Weg nach oben. Das entfernte Grollen der Brandung wird plötzlich von dem heiseren Schrei eines Aasvogels übertönt. Hin und wieder geben die Klippen zur Linken den Blick auf das Meer



frei, während die Felsen zur Rechten immer bedrohlicher aufragten. Nachdem die Helden einen Felsvorsprung umrundet haben, bemerken sie, dass der Weg 20 Schritt vor ihnen mit größeren Steinbrocken übersät ist. Ein Steinschlag scheint dort niedergegangen zu sein.

Meisterinformationen:

Falls einer der Helden erklärt, er wolle die Gegend beobachten, bevor die Gruppe weitergeht, steht ihm eine (verdeckt gewürfelte) Talentprobe auf *Sinnenschärfe* zu. Gelingt diese, macht er 20 Schritt über sich in den Felsen zwei große, dunkle Gestalten aus, die gerade im Begriff sind, einen weiteren Steinschlag auszulösen, der 10 Schritt vor den Helden niedergehen wird. Es handelt sich um zwei Schwarzzoger – werden sie nicht durch Fernkampfwaffen oder mit Magie vertrieben, kommt es zum Steinschlag, wenn die Helden passieren. Den Gesteinsbrocken kann mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 ausgewichen werden, andernfalls verursachen sie 3W6 SP.

Falls die Helden den Hinterhalt nicht erkennen und sich unvorsichtigerweise dem Geröllhaufen nähern, werden sie vom Steinschlag überrascht und können ihm nicht ausweichen. Kurz darauf kommen die beiden Schwarzzoger den Hang herunter (wofür sie etwa 15 KR brauchen) und greifen die Helden mit Keulen an.

Zwei Schwarzzoger (BA 30f)

MU 22 LE 50 RS 2 AT 10 PA 6
TP 3W+4 (Keule) GS 10 AU 40 MR -1

Optionale Kampfregeln: Niederschlagen/Ringkampf

Sinkt die Lebensenergie eines Ogers auf 10, fliehen beide in die Klippen.

3 – Die Hängebrücke

Nachdem die Helden dem Weg eine weitere Meile gefolgt sind, wird dieser von einem ungefähr 20 Schritt breiten, jäh in die Tiefe abfallenden Felseinschnitt unterbrochen. Über den Abgrund führt eine recht robust wirkende Hängebrücke, unter der in 20 Schritt Tiefe die Brandung tost. Hoch in den Lüften ziehen eine Handvoll Seevögel ihre gemächlichen Kreise.

Meisterinformationen:

Wenn sich die ersten Helden ungefähr auf der Mitte der Brücke befinden, stößt einer der vermeintlichen Vögel mit schrecklichem Gekreische auf die Gruppe herab. Die Helden erkennen nun mit Grausen, dass es sich dabei um einen Harpyie handelt. Abenteurern, denen eine MU-Probe +HA misslingt, sind W6 KR lang zu keiner anderen Aktion fähig, als sich an den Seilen der Brücke festzuklammern. Kampffähige Helden agieren aufgrund des unsicheren Standes mit einem Malus von je -2 auf AT und PA. Bei jedem Treffer, den einer der Helden erleidet, muss diesem eine *Körperbeherrschungs*-Probe gelingen, um einen Sturz in die Tiefe zu verhindern. Auch bei misslungener Probe sollte sich der Getroffene aber noch an einem Felsvorsprung

halten können und mit 2W6 SP davonkommen. Wenn die LE der Harpyie auf 15 abgesunken ist, flüchtet sie zu ihrem Horst hoch in den Felszinnen, der nur durch eine erfolgreiche *Klettern*-Probe +3 erreicht werden kann. Stürzt ein Held während des Aufstiegs oder des nachfolgenden Kampfes mit der verwundeten Harpyie (AT und PA des Helden im Horst je -3), erleidet er zumindest 4W6 SP – die Gefährlichkeit dieses Unterfangens sollte den Spielern zuvor klar gemacht werden. Im Horst befindet sich das Skelett eines verstorbenen Abenteurers. Unter seinen Habseligkeiten können Sie nach eigenem Ermessen ein Hilfsmittel für die Helden platzieren – vom einfachen Heiltrank bis zur Tarnkappe (MA 201) ist alles denkbar.

Harpyie (BA 231)

MU 18 LE 40 RS 2 AT 15 PA 10
TP 1W+4 (Klauen) GS 15 AU 60 MR 9 GW 8

Optionale Kampfregeln: Gezielter Angriff, Fliegende Gegner

4 – Der Erdrutsch

An dieser Stelle ist der Küstenweg ungefähr 100 Schritt mit Geröll überschüttet. Zur Linken fallen die Klippen senkrecht zur 30 Schritt tiefer liegenden See hin ab, während zur Rechten eine schier unbegehbare Steilwand noch höher aufragt. Die Abenteurer müssen wohl oder übel über die Felstrümmer hinwegklettern (je 3 *Klettern*-Proben-4, pro Fehlschlag W3 SP).

5 – Die Gruft

Der Eingang

Der Weg scheint zunächst direkt in eine Felswand hineinzu führen. Ein Eingang ist auf den ersten Blick jedoch nicht zu erkennen.

Wenn die Helden den Fels untersuchen (*Sinnenschärfe*-Probe), entdecken sie einen 5 Finger breiten und 1 Finger hohen Spalt, der sich auf Schulterhöhe in der Wand befindet.

Meisterinformationen:

Wird ein passender Gegenstand von der Länge eines Schwertes in den Gesteinsriss eingeführt, beginnt der Fels grollend zu erzittern, und vor den Helden öffnet sich eine Geheimtür. Der eingeführte Gegenstand wird dabei zerbrochen.

Die Felskammer

Hinter der Geheimtür führt ein dunkler Gang in den Fels hinein. Im Innern ist die Luft modrig und abgestanden, auch ein Hauch von Verwesung weht den Abenteurern entgegen. Der Gang mündet nach ungefähr 30 Schritt in ein geräumiges, 5 mal 5 Schritt großes Gruftgemach.

Überall auf dem Boden sind Knochen und längst verrottete Grabbeilagen verstreut. Auf einem steinernen Thron an der gegenüber dem Eingang liegenden Wand sitzt majestätisch

ein menschengroßer, mit Bandagen umwickelter Leichnam und scheint die Eindringlinge zu mustern. Auf seinen Knien liegt ein prächtiges, juwelenverziertes Bastardschwert. Eine Untersuchung der verstreuten Knochen ergibt, dass es sich bei ihnen keinesfalls um Menschenknochen handeln kann. (*Heilkunde Wunden + 5/Anatom: Die Knochen stammen von zwei Orks.*)

Meisterinformationen:

Wenn ein Held bis auf 2 Schritt an den Thron herantritt, kommt Leben in die mumifizierte Gestalt. Sie erhebt sich von ihrem Sitz und greift den am nächsten zu ihr stehenden Abenteurer mit ihrem gewaltigen Schwert an. Außerdem beginnen sich die herumliegenden Knochen auf magische Art und Weise zu zwei Skeletten zusammenzufügen. Sie greifen nach 2 KR in den Kampf ein. Bei der Mumie handelt es sich um den Anführer eines längst vergessenen Orkstamms, der vor etwa 1.000 Jahren in den Hügeln beheimatet war.

Ork-Mumie (MA 176)

MU 30 LE 40* RS 2 AT 7 PA 7

TP 1W+6 (Bastardschwert, WV 8/6) AU unendlich MR 15**

*) Abgeschlagene Teile der Mumie kämpfen selbständig weiter oder fügen sich wieder zusammen – wer dieses Phänomens ansichtig wird, muss eine TA-Probe-4 ablegen, um nicht die Flucht zu ergreifen. Sinkt die LE der Mumie auf Null, zerfällt nicht nur sie, sondern auch die Skelette zu Staub.

Alle nichtmagischen Waffen richten nur halbe TP-Anzahl (abgerundet) an, Feuermagie erzielt doppelte TP, Fackeln verursachen 2W TP (erlöschen aber bei einem AT-Wurf von mehr als 5).

**) Mumien sind immun gegen Beherrschungen und Verwandlungen, reagieren nicht auf Illusionen und setzen *allen* anderen Zaubern ihre hohe MR entgegen.

Ork-Skelette (MA 176)

MU 25 LE 25* RS 2 AT 8 PA 2

TP 1W+2 (Hände) AU unendlich MR 5

*) Ausschließlich Hieb- und Äxte erzielen vollen Schaden, Schwerter richten nur die Hälfte ihrer TP an, Stichwaffen, Speere, Dolche und Pfeile sind völlig nutzlos.

Beim Anblick der Skelette muss jeder Held eine TA-Probe-2 ablegen.

Nach der Vernichtung der Untoten erinnert nur noch das Schwert an den gespenstischen Kampf. Die juwelenbesetzte Waffe wird in den Händen eines lebendigen Wesens zu einem *Berserkerschwert*. Wer es aus der Scheide zieht, verfällt in einen Berserkerrausch und handelt wie unter der Wirkung des Zaubers SAFT, KRAFT, MONSTERMACHT (CC 184). Der Kampfrausch währt solange, bis dem Wütenden eine *Selbstbeherrschungs-Probe* gelingt, die er einmal pro KR wiederholen darf.

Nach dieser Begegnung sollte den Spielern klar sein, dass sie sich in einer Sackgasse befinden. Nur durch eine Umkehr zur Weggabelung können sie den Tempel erreichen.

Das Refugium der Sekte

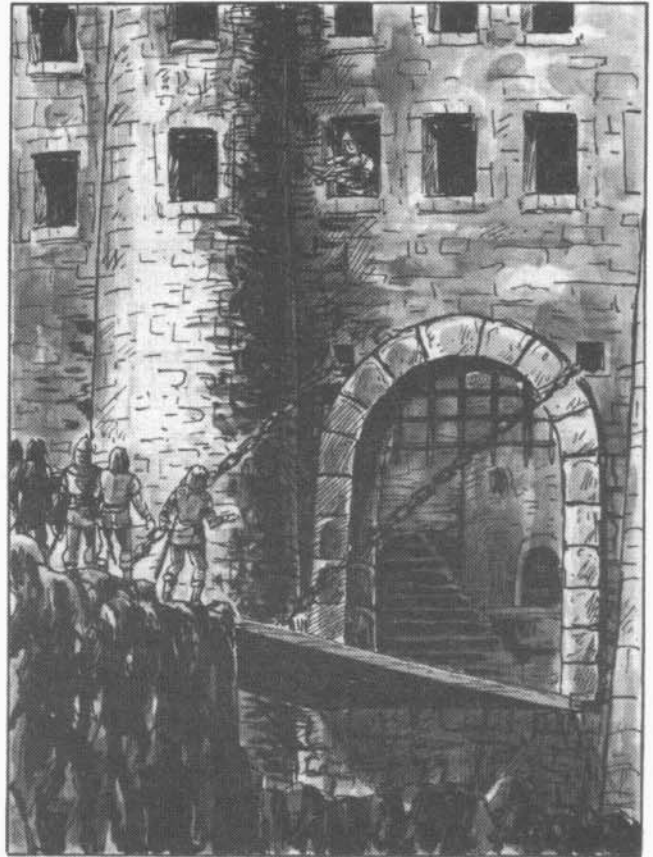
Meisterinformationen:

Wenn die Helden den Seeweg zum Tempel genommen haben, sich der Felszinne also mit dem Boot nähern, müssen sie zwischen den halbkreisförmig angeordneten Felsen hindurchsteuern, die als Wellenbrecher dienen und einen natürlichen Hafen bilden. Es ist wegen der Brandung nicht möglich, außerhalb dieser geschützten Zone an die Felszinne heranzufahren. Die Helden können dann im Hafen (K2) anlanden und von dort weiter vordringen.

Falls sie den Landweg wählen, kommen sie vor dem Tempelzugang an. Die Zugbrücke ist heruntergelassen, ein gefahrloses Überqueren des Felsspaltes zwischen Weg und Felszinne also möglich. Durch das Eingangstor kommen sie dann in den Innenhof (A1).

Sofern nicht anders angegeben, sind alle Gänge und Räume des Tempels beleuchtet und haben eine Höhe von 3,5 Schritt. Die Lage von Türen, Treppen und Gängen können dem Plan entnommen werden (s. S. 26), ebenso wie sämtliche Raummaße. Alle Türen öffnen sich in den jeweiligen Raum hinein.

Im Inneren des Tempels kann es zu Zufallsbegegnungen kommen (siehe Kasten auf der gegenüberliegenden Seite). Alle Menschen verhalten sich den Helden gegenüber freundlich oder neutral, sie alarmieren also nicht die Risso, wenn sie auf die Helden treffen.



Nach diesen Worten weist er mit einer vielsagenden Geste auf die Tür hinter den Helden.

Meisterinformationen:

Bei dem blaugrün Gewandeten handelt es sich um *Bruder Kuron*, in der Tat einen der letzten Efferd-Geweihten im Tempel. Die Risso benutzen ihn als Verbindungsmann mit der Außenwelt. Kuron hat den Auftrag, eventuelle Besucher abzuschrecken. Er wartet nicht ab, ob sein Rat befolgt wird, sondern verschwindet sofort wieder durch die Doppeltür, die er laut knarrend hinter sich schließt. Diese erweist sich dann auch als verriegelt, wenn die Helden sie öffnen wollen. Keinen Widerstand hingegen leisten die Türen in die Tortürme: Sie sind unverschlossen.

Ebene 1

A1 - Innenhof

Wenn die Helden durch das 3 Schritt breite, doppelflüglige Eingangstor treten, erkennen sie gegenüber an der Südwand ein ähnlich massives, eisenbeschlagenes Doppeltor. Links und rechts führen eisenbeschlagene Türen in die **Tortürme** (A2, A3). Der Boden ist mit Kopfsteinen gepflastert, der Hof nicht überdacht.

Vom ersten Obergeschoss blicken drohend Schießscharten auf die Ankömmlinge herab. Die Balken, welche die Zugbrücke tragen, ragen in 3 Schritt Höhe in den Innenhof hinein, an ihrem Ende sind sie mit Gegengewichten versehen.

Wenn sich die Helden alle im Innenhof befinden, öffnet sich die Doppeltür in dessen Südwand, und heraus tritt ein Mann in einer blaugrünen Robe.

„Fremde“, hebt er salbungsvoll an, „seid uns an diesem Ort der Verehrung willkommen, aber seht euch vor. Eine schlimme Krankheit kam über uns und raffte unsere Brüder und Schwestern dahin. Nun leben nur noch wenige. Also gehet in Frieden, wenn ihr nicht wollt, dass sich der Hauch des Todes über euch senkt.“

A2, A3 - Westlicher / Östlicher Torturm

Eine eisenbeschlagene, verriegelbare Tür führt in den Innenhof, eine andere genau in Richtung Süden in den Tempel. Zwei Schießscharten überblicken den Weg, der zum Tempel führt. Eine 4 Schritt lange Leiter führt nach oben durch eine Luke zum ersten Obergeschoss des Turmes. An der Turm-

Zufallsbegegnungen im Tempel

Solange sich die Helden im Tempel aufhalten, kann es zu Zufallsbegegnungen mit Menschen oder Rissen kommen. Ist das der Fall, stellt der Meister auf der entsprechenden Begegnungstabellen fest, welche Tempelbewohner angetroffen werden und aus welchem Raum sie kommen (wo sie später natürlich nicht mehr angetroffen werden können). Häufigkeit und Chance einer Begegnung hängen vom Aufenthaltsort bzw. Verhalten der Helden ab. Insgesamt halten sich je sieben Riassagga und Ta i Szatta sowie fünf Biagha im Tempel auf, von denen einer magiebegabt ist.

Zufallsbegegnungen

Situation	Häufigkeit	Chance (W6)
Gang	jede SR würfeln	1-2
Raum	alle 2W6 SR	1-2
lautes Geräusch	immer	1-3
Kampf	alle 10 KR	1-3
Alarm*	jede SR	1-2

*) Alarm wird gegeben, falls ein Rissverbündeter von den Helden angegriffen wird und flüchten kann.

Begegnungstabellen

W6	Ebene A	Ebene B
1	1 Ta i Szatta (A12)	1 Riassagga / 1 Biagha (B20)
2	Demos (A15)	2 Riassagga (B18c)
3	2 Ta i Szatta (A11c+A7)	2 Ta i Szatta (B18d)
4	Bruder Kuron	Bruder Faldo (B16)
5	1 Biagha/2 Riassagga (K1)	1 Riassagga (B20c)
6	1 Ta i Szatta (A7b)	1 Biagha (C25)

nordwand steht eine mittelgroße, unverschlossene Kiste. Sie enthält einen Vorrat an Armbrustbolzen und Pfeilen (je ein Pack zu 20 Stück).

A4 - Werkzeugkammer

Ein durch zwei Schießscharten in der Nordwand nur sehr spärlich erleuchteter Raum, in dem drei Regale und an der Ostwand ebenso viele verschlossene Kisten stehen. Die Wandregale enthalten unzählige Werkzeuge wie Spaten, Hacken, Hämmer und Brecheisen, teilweise über 50 Jahre alt und kaum mehr brauchbar, sowie etwas Bauholz und einige Ziegel. An Wandhaken hängen einige alte, zerschlissene Umhänge. Die Kammer erweckt den Eindruck, als sei sie hastig und oberflächlich durchsucht worden.

Meisterinformationen:

Die Kisten sind mit Vorhängeschlössern gesichert (*Schlösser Knacken*-Probe +4 oder mit einem Brecheisen *KK*-Probe +2) und enthalten:

- λ Rohleinen, Leder, Schuster- und Nähzeug sowie einige Nägel
- λ diverse Kleidungsstücke (2 Tuniken, 2 Joppen, 1 Wams, 5 Beinkleider, 3 Umhänge, 6 Paar Sandalen)
- λ 2 Fischernetze mit Schwimmern aus Kork

A5 - Werkstatt

Ein hell erleuchteter Raum, dessen großes Doppelfenster einen Blick aus der Ostwand gestattet. Es handelt sich dabei offensichtlich um eine Werkstatt; mehrere Handwerks-Utensilien und typische Werkzeuge sind auszumachen. Der Raum ist in vier Arbeitsbereiche unterteilt:

- λ An der Nordwand steht ein langer Holztisch mit einem Schraubstock daran, darauf liegen Schmiedewerkzeuge; drei

Hämmer, Eisenteile, Nägel, ein Bohrer aus Eisen usw. Vor dem Tisch steht ein Schemel und ein Kohlebecken.

λ Unter dem Fenster an der Ostwand befindet sich ein Webstuhl nebst Hocker.

λ Ein wuchtiger Tisch an der Südwand schließt sich an. Auf ihm liegen mehrere Steinbrocken sowie ein schwerer Hammer und ein Meißel. Über dem Tisch steckt ein Fackelhalter im Gemäuer.

λ In einer Nische an der Südwand stehen zwei Sägeböcke, über die zwei Holzplanken gelegt sind. Darauf liegen mehrere Bretter und ein Hobel. An dem rechten Sägebock hängt eine große Säge.

A6 - Ladeplattform

Dieser Raum ist nur durch die breite hölzerne Flügeltür in der Westwand zu betreten und völlig dunkel, wenn man einmal von den schmalen Ritzen an der gegenüberliegenden Wand absieht, durch die (bei Tag) einige Lichtstrahlen fallen. Im Halbdunkel ist ein großes Gestell vor der Ostwand auszumachen. Wenn sich die Augen an das Halbdunkel gewöhnt haben, kann man darin einen mächtigen Schwenkkran erkennen.

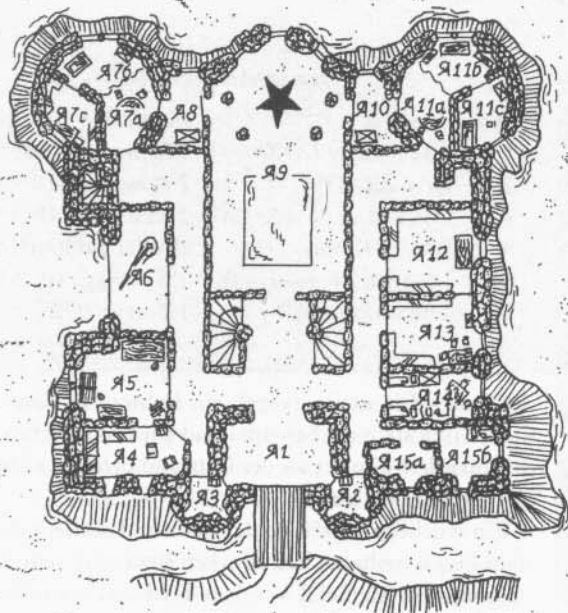
Der Zweck des Raumes offenbart sich, wenn die Helden die breiten Lukentüren an der Ostwand öffnen: Ihr Blick fällt dann auf die mehr als 30 Schritt unter ihnen liegende Wasseroberfläche (HA-Probe -4). An dieser Stelle wölbt sich der Fels nach innen und formt so eine kleine Bucht, die sich nach oben als Kamin bis unter den Tempel fortsetzt.

Der über 5 Schritt lange Kran weist an seiner Spitze eine hölzerne Rolle auf, an seinem hinteren Ende ein Gegengewicht. Er kann um fast einen Viertelkreis geschwenkt werden, was die Abmessungen des Raumes gerade zulassen. Über die Rolle ist ein Seil geführt, an dessen einem Ende ein Metallhaken angebracht ist. Das Seil wird mittels einer Winde angezogen

Das Refugium der Sekte

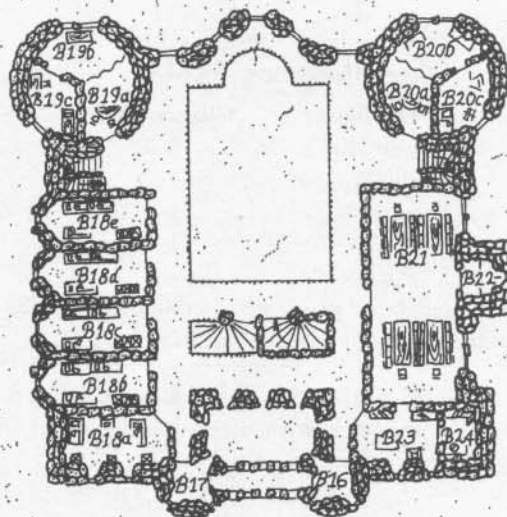
Ebene 1

4 Schritt



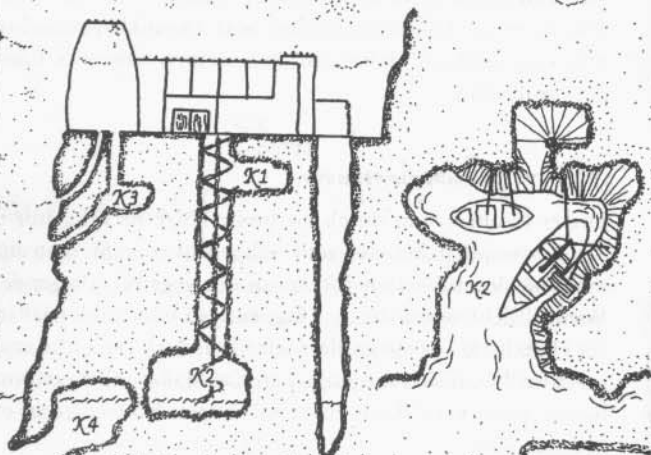
Ebene 2

4 Schritt



Querschnitt

8 Schritt



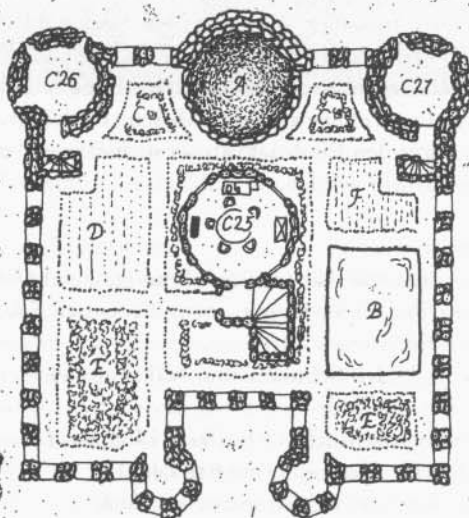
Kelleräume

4 Schritt



Ebene 3

4 Schritt



und abgerollt. In der Südwest- und der Südostecke des Raumes liegen drei Rollen Tau unterschiedlicher Stärke und ein schweres Netz.

Meisterinformationen:

Der Schwenkkran diente früher dazu, Güter (wie etwa Fische) aus Booten von der Wasseroberfläche in den Tempel zu schaffen. Die Helden können sich von hier abseilen und gelangen dann zur Hafenbucht. Der Letzte muss am Seil hinabklettern (alle 10 Schritt eine *Klettern*-Probe, sonst stürzt er ins Wasser und erleidet pro gefallen 10 Schritt 2W6 SP).

A7 – Gemächer des Bruders Ichtus

7a – Empfangsraum

In diesem sektorförmigen Raum steht ein großer runder Tisch, um den fünf schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind. Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. Auf dem feingewirkten Stoff sind in hellen Farben die unterschiedlichsten Fischarten dargestellt, ein großes, dunkles Muster beherrscht jedoch die Darstellung.

Auf dem Tisch steht ein fünf-armiger Kerzenleuchter, an der Wand zwischen den beiden Türen sind drei Fackelhalter befestigt. Von der Decke hängen präparierte Meeresbewohner: ein stachliger Igelfisch, ein Feuerfisch, eine Tigermuräne und ein sehr seltener Regenbogen-Lobsch aus dem Südmeer.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Ichtus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

Erst nach einer gelungenen *Sinnenschärfe*- oder *Gefahreninstinkt*-Probe erkennen die Helden, dass es sich bei dem dunklen Muster auf dem Vorhang um den Schatten eines menschengroßen Wesens handelt, das unmittelbar hinter dem Vorhang steht. Die Ta i Szatta ist mit einer Harpune bewaffnet und greift an, sobald die Helden sie entdecken



oder ihr den Rücken zuwenden. Fällt ihre LE auf 10, versucht sie zu entkommen.

7b – Studierzimmer:

Durch den Vorhang betreten die Helden einen weiteren sektorförmigen Raum. Zwei Fenster in der Südwand geben den Blick auf die See frei. Davor steht ein großer Arbeitstisch, auf dem eine Vielzahl von Werkzeugen und Unterlagen verstreut liegt. Alle Wände werden von Regalen eingenommen, in denen sich dickleibige Folianten, präparierte Meerestiere und Einmachgläser mit farbigen Flüssigkeiten befinden. Auf einer Holzkommode links neben dem Fenster steht ein Aquarium aus dickem Glas.

In den Einmachgläsern befinden sich verschiedene Kleintiere (Kaulquappen, kleine Fische, Krebse, Seesterne usw.), auf

dem Tisch die Arbeitsutensilien des Geweihten (Präparierwerkzeug wie Messerchen, Pinsel, Zangen, kleinere Fläschchen und Tiegeln sowie handschriftliche Unterlagen). Auf dem Boden des Aquariums ist bei näherem Hinschauen zwischen den vielen Wasserpflanzen ein goldener Armreif zu erkennen. Bei den Folianten handelt es sich um Bestiarien.

Meisterinformationen:

Im Aquarium befindet sich außerdem ein Zitteraal, der sich im Dickicht der Wasserpflanzen verbirgt. Sollte ein Abenteuerer unvorbereitet in das Fischglas greifen, erhält er einen Schlag von dem Zitteraal (siehe Kasten). Der Goldreif hat einen Wert von 24 Dukaten. Das Aquarium diente Meister Ichtus als Experimentierbecken, er wollte den Einfluss von Gold auf die Eigenschaften des Tiers testen.

7c – Schlafräum:

Das dritte sektorförmige Zimmer weist ein Fenster nach Nordost auf. Die Einrichtung besteht aus Bett, Schrank und Stuhl sowie einer kleinen Kommode, vor der ein Gebetsteppich liegt. Auf der Kommode, deren drei Schubladen offen sind, steht eine spannhoch eifernde Statue. Hinter der Tür liegen die Scherben eines bemalten Tontellers, der eine maritime Szene zeigt.

Meisterinformationen:

Wenn man die Bruchstücke des Tellers zusammenfügt, kann man einen aus den Wellen springenden Delphin erkennen. Die Schubladen der Kommode enthalten Unterkleidung, die unterste außerdem noch Glasscherben (wer unachtsam darin herumwühlt, zieht sich eine Schnittwunde im Finger zu, die sich wundersamerweise sofort wieder schließt). Sie stammen von einem Fläschchen mit Heiltrank, dessen Inhalt verschüttet ist. In einem Fach, das nur zu erreichen ist, wenn die dritte Schublade vollständig herausgezogen wird, befindet sich ein Trank, der dem Anwender für W6+3 SR erlaubt, sich über jegliche Wasserfläche zu bewegen, als wäre es fester Boden (ähnlich der Wirkung des Zaubers ÜBER STROM UND ÜBER SEE, CC 114). In dem unverschlossenen Schrank hängen die Kleider von Bruder Ichtus.

A8 – Sakristei

Ein Fenster in der Südwand erleuchtet eine Kammer, die bis auf einen Schrank an der gegenüberliegenden Wand leer ist. Darin hängen zwei meerblaue Zeremonienroben: eine ist mit Fisch-, die andere mit Vogelornamenten bestickt.

A9 – Altarraum

Der größte Raum dieser Tempel Ebene. Seine Decke wölbt sich in mehr als doppelte Höhe und erreicht so fast 8 Schritt. In Höhe des nächsten Stockwerks verläuft eine Balustrade entlang der West-, Nord- und Ostwand. Das südliche Ende der Decke wird von einer Lichtkuppel mit 6 Schritt Durchmesser

Der Zitteraal

Der Zitteraal erreicht eine Länge von bis zu zweieinhalb Schritt und ist ein Bewohner der südlichen Meere, wo er vor allem in der Nähe großer Tangfelder (*Sargasso-Seen*) zu finden ist. Ähnlich wie der Zitterrochen (BA 183) ist er in der Lage, im Kampf schlagartig eine rätselhafte magische Energie auszusenden, die durch das Wasser übertragen wird und auf alle Kampfteilnehmer stark lähmend wirkt. Da abenteuerlichen Meeres- und Tierkundler kaum etwas über den Zitteraal bekannt ist, weiß man auch nichts über seine Verwandtschaft zum deutlich größeren Zitterrochen und die Herkunft der geheimnisvollen Kraft.

Verbreitung: südliche Meere (Tiefsee, Tangfelder)

Größe: 10 bis 13 Spann Gewicht: 6 bis 8 Stein

MU 10 (8–12) AT 8/20* PA 0

LE 10 (6–14) RS 0 TP 1W+1 (Biss) / 1W+2 (Schlag)*

GS 8 AU 15 MR 8 GW 6

*) Biss/Schlag (letzterer kann nicht pariert werden). Nach jeweils 2W6 KR sendet der Aal einen Schlag aus, der bis zu einer Entfernung von 5 Schritt wirkt. Misslingt eine KK-Probe+SP, so ist das Opfer für 5 KR gelähmt. In jedem Fall werden KK, GE und GS des Getroffenen für 1 SR um 3 Punkte reduziert (diese Wirkung ist nicht kumulativ).

Beute: 3–4 Rationen Fleisch

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

gebildet. Direkt unter der Kuppel, deren tragende Säulen einen weiten, annähernd halbkreisförmigen Erker im Saal bilden, befindet sich ein sternförmiger Altar aus einer halbschrittstarken, gelben Sandsteinplatte, die auf dem Boden aufliegt. Darüber bilden zwei 3 Schritt große Delphine eine Art Torbogen. Sie bestehen aus schwarzgrünem Vulkanglas, allerdings sind bei beiden Tieren Schwanz- und Rückenflossen beschädigt. Auch die leeren Augenhöhlen weisen Spuren von Gewaltwirkung auf, der linken Statue wurde zudem der Unterkiefer abgebrochen. Zwischen den Delphinen fällt auf dem Mittelstück ein 1 Schritt durchmessender Holzdeckel auf. Parallel zur Ost- und Westwand verlaufen je 2½ Schritt lange Bankreihen. Im Zentrum des Raumes ist ein 5 mal 4 Schritt großes Wasserbecken eingelassen. Im seinem trüben Wasser lassen sich keine Bewegungen ausmachen.

Meisterinformationen:

Unter dem Deckel führt ein dunkler, 1 Schritt durchmessender Schacht in die Tiefe. Diese Anlage dient als Opferstätte, durch eine mehrere Schritt lange Röhre gelangen die Opfergaben ins Meer. Wenn ein Held ungesichert den Schacht hinabklettert, muss ihm eine Klettern-Probe+2 gelingen, ansonsten gleitet er an der glatten Innenseite ab und rutscht wie eine Opfergabe hinab, bis er 20 Schritt über dem Wasserspiegel von der Felsrinne ausgespien wird. Der Sturz verursacht 4W6 SP.

Im Opferschacht ist zweieinhalb Spann unter dem oberen Rand ein kleiner Hebel in einer Nische versteckt. Wird er



betätigt, dreht sich die Altarplatte um ein Zehntel und gibt unter dem nach Norden weisenden Zacken einen geheimen Einstieg nach unten frei. Auch hier ist wieder ein Hebel in einer Nische verborgen, mit dem man die Platte zurück drehen kann. In den Fels gehauene Eisensprossen ermöglichen einen problemlosen Abstieg nach K3 (s. S. 39). Sollte jemand auf die Idee kommen, in dem 4 Schritt tiefen Wasserbecken ein Bad nehmen zu wollen, wird ihm dies schlecht bekommen. Zwei Graumuränen tummeln sich am Bassinboden, von dem sie farblich kaum zu unterscheiden sind – sie greifen gleichzeitig an. Auf dem Beckengrund, direkt am nördlichen Rand, liegt das Skelett eines Priesters, der von den Risso hineingestoßen wurde. Er hatte einen magischen Wurf dolch bei sich, der sein Ziel nie verfehlt.

Zwei Graumuränen (BA 178)

MU 18 LE 20 RS 0 AT 14 PA 6
TP 1W+4 (Biss+Gift)* GS 10 AU 15 MR 6 GW 5

*) Bei Schaden durch Biss wirkt das Gift (Stufe 2, mehrfach): 1 SP/SR für 2W6 SR.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

A10 – Sakristei

Ein Fenster in der Südwand erleuchtet eine Kammer, die bis auf einen Schrank an der gegenüberliegenden Wand leer ist. Darin hängen zwei meerblaue Zeremonienroben: Eine ist mit alchemistischen Symbolen, die andere mit Pflanzenornamenten bestickt.

A11 – Gemächer des Bruders Philus

11a – Empfangsraum

In diesem sektorförmigen Raum befindet sich ein großer runder Tisch, um den fünf schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind.

Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. In den halbtransparenten Stoff sind die sechs alchemistischen Symbole für Feuer, Wasser, Eis, Humus, Erz und Luft eingewirkt.

Auf dem Tisch steht ein fünfarmiger Kerzenleuchter, an der Wand zwischen den beiden Türen befinden sich drei Fackelhalter. Von der Decke hängt eine ausgestopfte Eidechse herab.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Philus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

11b – Studierzimmer:

Hinter dem Vorhang schließt sich ein weiterer sektorförmiger Raum an, der tagsüber von einem großen Doppelfenster in der Südwand erleuchtet wird.

Vor dem Fenster steht ein großer Experimentiertisch, der wahllos mit alchemistischem Handwerkszeug überfüllt ist. Bei eingehender Betrachtung lässt sich eine komplizierte Versuchsvorrichtung erkennen, neben der mit alchemistischen Symbolen beschriebene Notizblätter verstreut liegen.

Bis an die Decke reichende Regale, in denen schwere Folianten, weitere alchemistische Gerätschaften und symbolbeschriftete, mit den unterschiedlichsten Stoffen gefüllte Glasbehälter einsortiert sind, nehmen die restlichen Wände ein. Von den ungefähr 50 Behältern, die sich in diesem Raum befinden, sind drei mit Raben- und fünf mit Storchsymbolen bemalt. Bei den Büchern handelt es sich um alchemistische Abhandlungen, Lexika und Werke über Heilkunde.

Meisterinformationen:

Die drei Behälter, die mit einem Raben (dem Symbol des Todesgottes Boron) gekennzeichnet sind, enthalten *Schlafgift*, *Drachenspeichel* und *Feuerzunge* (EA 97f). Bei den fünf mit Storchensymbolen (dem Schutztier der Göttin Peraine) versehenen Gefäßen handelt es sich um zwei *Heiltränke D* (4W6 LP) und *E* (alle LP), ein *Antidot D* (stoppt Gifte bis 9. Stufe), 5 Dosen *Sansaro* (HA 52) und 1 Dosis *Donf* (HA 19). Will man die einzelnen Stoffe erkennen, müssen (je nach Stoff) Proben auf *Alchimie* oder *Pflanzenkunde* gelingen.

11c – Schlafrum

Dieser ebenfalls sektorförmige Raum weist ein Fenster nach Nordwesten auf. Die Einrichtung besteht aus Bett, Truhe und Stuhl sowie einer kleinen, wurmstichigen Kommode. Darauf liegt ein Eisenhandschuh, neben dem Bett ein aufgeschlagenes Buch. Der Stuhl ist umgekippt, ein Bein abgebrochen. Schon beim Eintreten vernehmen die Helden ein leises Knarren, sehen sie hinter die Tür, erblicken sie dort ein menschengroßes Wesen mit seltsamer Fischhaut. Es ist mit einer Harpune und einem Zackenmesser bewaffnet.

Meisterinformationen:

Der Fremde ist ein Ta i Szatta, der zu fliehen versucht, sobald seine LE auf 10 gefallen ist.

Die Kommode weist drei Schubladen auf, die sich alle nur halb herausziehen lassen. Ganz hinten in der obersten Schublade hat Philus sein *Wahrheitsamulett* (MA 202f.) hinter einer doppelten Rückwand versteckt, deren linke Hälfte nach Entsicherung eines Riegels hochgeklappt. Das Amulett kann nur ertastet werden. Das Kleinod wird jedoch von einem Feuerskorpion bewacht, der jeden, der in das Geheimfach greift, in die Hand sticht. Bruder Philus stülpte sich als Schutz den Eisenhandschuh über die linke Hand. In den restlichen zwei Schubladen befindet sich wertloser Kleinkram. Die Truhe enthält die persönlichen Kleidungsstücke des Bruders.

Feuerskorpion (BA 195)

MU 7	LE 2	RS 0	AT 12*	PA 0
TP 1W+1 (Stachel)(+Gift)**	GS 2	AU 10	MR 10	GW 1

*) Der Skorpion trifft in diesem Fall automatisch.

**) Bei Schaden durch Stich Gift: Stufe 8, Wirkung wie Zauber HÖLLEN-PEIN (CC 177), Dauer W6 x W6 KR.

A12 – Alchimistenküche

Ein Fenster in der Westwand erhellt einen mit allerlei alchemistischen Utensilien gefüllten Raum. Neben einem großen Experimentiertisch vor dem Fenster befinden sich hier hunderte, in Regalen und Wandschränken eingeräumte Apparaturen wie Becher, Kolben, Retorten, Schläuche etc. Dazu kommen noch mindestens ebenso viele, mit verschiedenfarbigen Pulvern, Kristallen, Gesteinen und Flüssigkeiten gefüllte Glasbehälter in den unterschiedlichsten Formen.

Auf dem Experimentiertisch steht eine kalte Kohlepflanze und vier Öllampen, links neben dem Fenster sind drei mit brackigem Wasser gefüllte Holzeimer aufgereiht. Alle Behälter, in denen sich alchemistische Stoffe befinden, sind mit Symbolen beschriftet, die für einen Nicht-Alchimisten ein Buch mit sieben Siegeln darstellen.

Meisterinformationen:

Wer über einen positiven Wert in *Alchimie* verfügt und die Alchimistenküche intensiv durchsucht, darf einmal pro SR eine Talentprobe ablegen, bei deren Gelingen eine brauchbare Substanz gefunden wurde. Diese wird vom Meister ausgesucht oder mit dem W6 bestimmt, es können höchstens acht Substanzen gefunden werden:

- 1: Fläschchen mit *Heiltrank B* (2W6 LP).
- 2: Phiole mit Zaubergift: 1–2: *Schlafgift*, 3–4: *Angstgift*, 5–6: *Halbgift* (EA 96ff).
- 3: Giftphiole: *Arachnae* (EA 96).
- 4: Glaskolben mit Heilkraut: *Finage* (HA 21).
- 5: Tiegel mit Heilkraut: *Lulanie* (HA 37).
- 6: Karaffe mit selbstdestilliertem Algenlikör, der selbst den stärksten Helden aus den Schuhen hebt. Nach einer misslungenen *Zeichen*-Probe+9 werden GE, AT, PA halbiert, während der MU verdoppelt wird.

A13 – Bibliothek

Sämtliche Wände dieses Raumes, der von einem Fenster in der Westwand erhellt wird, werden von bis an die Decke reichenden Regalen eingenommen, die ausnahmslos mit schweren, in Leder eingebundenen Büchern gefüllt sind. Der leicht modrige Geruch vergangener Jahrzehnte erfüllt die Luft.

In der Mitte der Bibliothek liegt ein riesiger, vergilbter Foliant aufgeschlagen auf einem steinernen Sockel. Um einen Holztisch in Fensternähe sind drei gepolsterte Stühle gruppiert.

An den Titeln der Bücher, die meist in Gold auf deren Rücken geprägt sind, kann ein des Lesens Kundiger erkennen, dass sämtliche Wissensgebiete, die auch nur im entferntesten etwas mit der See zu tun haben, ausführlich abgedeckt werden: Kartographie, Meerespflanzen und -tiere, Seevögel, Seefahrt und Meeresströmungen sollen hier als Beispiele genügen. Lehrbücher über Alchimie, Heilkunde, Geschichte etc. füllen die restlichen Regale.

Bei dem aufgeschlagenen Folianten handelt es sich um ein Register, das zu einer Vielzahl von Schlagwörtern Verweise



auf Titel und Seite eines sich in der Bibliothek befindlichen Buches angibt, z.B. "Purpurseewalze: *Geheimnisvolle Bewohner des Perlenmeeres* Band IV, S. 365–67".

Meisterinformationen:

Ein zielloses Durchstöbern der Bibliothek fördert auf keinen Fall irgendwelche nützlichen Informationen zutage. Wenn die Helden jedoch zunächst einen Begriff im Register nachschlagen und dann die dort angegebene Textstelle herausuchen, lassen Sie ihnen einige improvisierte Informationen, die durchaus mit Gerüchten verquickt sein können, zukommen (ziehen Sie hierzu getrost das **Lexikon des Schwarzen Auges** zurate). Falls die Helden unter 'Risso' recherchieren, geben Sie ihnen einige oberflächliche Informationen aus dem **Anhang** (S. 124). Jede Suche nach einem Hinweis dauert 2 SR.

A14 – Gästezimmer

Durch ein Fenster in der Westmauer fällt Licht in ein spärlich möbliertes Zimmer. Drei einfache Betten, ein Tisch, drei Stühle und ein (leerer) Wandschrank bilden die schmucklose Einrichtung der Kammer.

A15 – Schlaf- und Wohnräume der Bediensteten

15a: Zwei Betten, zwei Truhen und ein Tisch mit zwei Stühlen stellen die karge Möblierung der Kammer. Am Tisch sitzt ein Mann, der sich als *Demos* vorstellt, ehemaliger Bediensteter der Geweihten. Ansonsten macht er einen sehr verwirrten Eindruck und faselt dauernd etwas über ein "hereingebrochenes Unheil".

Meisterinformationen:

Trotz eingehender Befragung ist aus Demos nichts herauszuholen. Der Handstreich der Risso und ihre Methoden haben ihn um den Verstand gebracht. Demos stellt keine Gefahr, aber auch keine Hilfe dar.

Demos

MU 8 LE 30 RS 1 AT/PA 10/8 (Raufen) AU 39 MR -4

Die Truhe ist unverschlossen und enthält Männerkleidung. In dieser Kammer wohnte außer Demos noch ein Tempeldiener.

Ihnen kam (zusammen mit den Bediensteten aus Raum 15b) die Aufgabe zu, all diejenigen Arbeiten auszuführen,

für die sich die Geweihten als zu gelehrt erachteten oder bei denen der direkte Umgang mit Feuer unumgänglich war, etwa die Bedienung des Kohlebeckens, das Entzünden und Befüllen der Öllampen in der Alchimistenküche oder die Betreuung der Küche.

15b: Die Einrichtung entspricht der benachbarten Kammer

(15a), außerdem ist in der Westwand gegenüber der Tür ein Fenster.

Meisterinformationen:

In den Truhen befindet sich Frauenkleidung. Diese Kammer war ehemals Wohn- und Schlafkammer zweier weiblicher Bediensteter.

Ebene 2

B16 – Westlicher Torturm

Ein Turmraum mit kreisförmigem Grundriss. Er weist drei Schießscharten auf, von denen zwei nach Norden auf den Weg, eine in den Torhof weisen. Der Raum hat vier Zugänge, zwei Türen nach draußen und je eine Luke in Boden und Decke. Vier Schritt lange Leitern führen nach oben und unten, an der Turmnordwand steht eine mittelgroße Kiste.

Im Raum befindet sich ein Geweihter mit Armbrust.

Meisterinformationen:

Die Kiste ist unverschlossen; sie enthält Armbrustbolzen (20 Stück), einen Topf mit Pech, drei Fackeln sowie Feuerstein und Zunderkästchen. Bei dem Geweihten handelt es sich um Bruder Faldo. Gegen die Helden wird er seine Waffe

nicht erheben – höchstens gegen die Risso, wenn Faldo sicher ist, dass die Fischmenschen den Kampf verlieren (das zahlenmäßige Verhältnis zwischen Helden und Risso also zumindest ausgeglichen ist).

Faldo schlägt nicht Alarm, er arbeitet nur zum Schein mit den Risso zusammen.

Bruder Faldo

MU 10 LE 32 KE 22 AT/PA 10/8 (Raufen) RS 3 MR 3

Fernwaffe (Leichte Armbrust, 2W+2): 12

B17 – Östlicher Torturm

Die Einrichtung entspricht der des westlichen Torturms (B16), er ist jedoch unbesetzt.



B18 – Schlafquartiere der Geweihten

18a – Schlafquartier der Ozeanus-Adepten

Ein größerer Schlafraum mit drei Etagenbetten, drei (unverschlossenen) Spinden und drei Stühlen um einen runden Tisch. In der Nordwand befinden sich zwei Schießscharten. Ost- und Westwand sind mit maritimen Szenen bemalt. Sie zeigen ein Schiff im Kampf mit den Wellen, windgepeitschte See, einen ruhigen, friedlichen Sandstrand in malerischer Bucht, Seevögel und -pflanzen sowie Fische.

Meisterinformationen:

Die Spinde enthalten fünf blaugrüne Roben (der östlichste nur eine, die anderen je zwei) und diverse Kleidungsstücke ohne besonderen Wert. Auf dem Boden des östlichsten Spinds liegt ein Saphirring (Wert: 54 Dukaten). Unter dem Etagenbett, das der Tür am nächsten steht, befindet sich eine gespannte Rattenfalle. Wer so unvorsichtig ist und einfach unter das Bett greift, löst die Falle aus. Die entsprechende Hand ist für 2 SR unbrauchbar.

Die Räume 18b–e gleichen sich in ihrer Einrichtung: Es handelt sich um große Schlafräume mit Fenster in der Ostwand. Zwei Etagenbetten stehen an der Süd-, eines an der Nordwand, vor der auch drei Spinde stehen. Ein runder Tisch und drei Stühle vervollständigen das Mobiliar.

18b – Schlafquartier der Botanicus-Adepten

Die Westwand ist mit einem Unterwasserwaldmotiv bemalt. Die Betten machen einen verwahrlosten Eindruck, das Fenster ist geborsten. Tisch und Stühle sowie die Bettbezüge sind voller Vogelkot.

Meisterinformationen:

In zwei der oberen Betten nisten Seemöwenpärchen, die protestierend auffliegen und durch das Fenster das Weite suchen, sobald die Helden eintreten. In den unverschlossenen Spinden ist außer ein paar alten Kleidungsstücken nichts zu finden.

18c – Schlafquartier der Aviana-Adepten

An der Westwand kann der Besucher ein Wandgemälde bewundern, das Seevögel in majestätischem Fluge zeigt. Die Etagenbetten sind mit je einer federbesetzten Decke verhängen, so dass die Sicht auf das untere Bett verwehrt ist. Die Spinde an der Nordwand sind verschlossen.

Meisterinformationen:

In den unteren Betten an der Südwand schlafen zwei Rias-sagga. Sie wachen auf und greifen mit ihren Dreizacken an, sobald die Helden den Raum betreten. Wenn ihre LE auf 10 gesunken ist, versuchen sie auf Ebene 3 zu fliehen. Zum Öffnen der verschlossenen Spinde ist ein Brecheisen oder eine *Schlösser Knacken*-Probe +5 vonnöten. Ent-

täuschenderweise enthalten sie nichts von besonderem Wert, lediglich im mittleren befindet sich ein Gegenstand: ein hölzernes Totem, das den Risso gehört hat.

18d – Schlafquartier der Philus-Adepten

Ein Wandgemälde auf der Südwand zeigt einen alten Mann, der über wissenschaftliche Geräte gebeugt ist. Im hinteren Etagenbett an der Südwand, etwas verdeckt von dem Bett davor, schlafen zwei menschliche Gestalten. Wenn die Helden eintreten, wachen sie auf und springen aus den Betten. Die Spinde sind offen, was sich darin befand, ist über den Boden verstreut.

Meisterinformationen:

Bei den beiden Schlafenden handelt es sich um zwei Ta i Szatta (siehe *Anhang*, S. 124). Beim Eintreten der Helden wachen sie auf und greifen an, versuchen aber zu fliehen, sobald ihre LE auf 10 gesunken ist.

Der Raum enthält außer den verstreuten Kleidungsstücken nichts von Wert.

18e – Schlafquartier der Ichthus-Adepten

Die Westwand ist mit einem Wandgemälde verziert, auf dem Zierfische abgebildet sind, die zwischen Korallen umher schwimmen. Zwei der Spinde stehen offen, der dritte ist jedoch verschlossen. Die beiden geöffneten Spinde enthalten lediglich herkömmliche Kleidungsstücke.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel des dritten Spindes ist hinter einem lockeren Stein in der Nordwand auf Höhe des oberen Bettes verborgen. Finden die Helden den Schlüssel oder gelingt es ihnen, den Spind durch eine *Schlösser Knacken*-Probe +5 zu öffnen, entdecken sie darin eine unter den obligatorischen Kleidungsstücken versteckte Schatulle. Sie lässt sich problemlos öffnen und enthält eine Sammlung von Münzen, in die allesamt maritime Motive eingeprägt sind.

B19 – Residenz der Schwester Aviana

19a – Empfangsraum

In diesem sektorförmigen Raum befindet sich ein großer, runder Tisch, um den fünf schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind.

Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. Auf dem durchscheinenden Stoff sind in transparenten Farben eine Vielzahl von Seevögeln dargestellt: Seemöwen, Albatrosse, Seeadler, Töpel und andere geben sich ein munteres Stelldichein. Auf dem Tisch steht ein fünfarmiger Kerzenleuchter, darüber schwebt ein mit Schnüren an der Decke befestigter, ausgestopfter Pelikan, dessen ausgebreiteten Schwingen eine Spannweite von gut zwei Schritt haben. An der Wand zwischen den beiden Türen befinden sich drei Fackelhalter.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Schwester Aviana die ihr untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm zu verkünden.

19b – Studierzimmer

Hinter dem Vorhang befindet sich ein weiterer sektorförmiger Raum. Durch zwei geöffnete Fenster in der Südwand fällt Licht in das Gemach. Außer einem großen Arbeitstisch, auf dem neben einem halbpräparierten Kormoran auch Präparierwerkzeug und ein Stundenglas liegen, befinden sich hier noch mehrere Regale mit ausgestopften Seevögeln und ein Vogelkäfig mit einigen toten Möwen. Die Tiere müssen schon längere Zeit tot sein, was unschwer an dem unangenehmen Geruch im Zimmer festzustellen ist. Das Fenstersims ist dick mit Guano (Vogelmist) überzogen. Von draußen dringt das heisere Gekreisch vieler Seevögel herein.

Meisterinformationen:

Eine Minute nachdem die Helden diesen Raum betreten haben, schwillt das Vogelkreischen an, und W6+3 Seemöwen (siehe Kasten) fliegen durch das geöffnete Fenster herein. Offenbar halten sie die Eindringlinge für eine Gefährdung ihrer Nistplätze an der Außenwand dieses Turmes, denn sie greifen unverzüglich mit ihren starken Schnäbeln an. Wegen der Enge des Zimmers können sich die Helden nur mit kurzen Waffen verteidigen und müssen überdies einen Abzug von jeweils 3 Punkten auf AT und PA in Kauf nehmen.

In einer größeren Stadt lassen sich die ausgestopften Vögel sicherlich für W20 Silbertaler verkaufen. Nicht so hinderlich beim Transport wäre ein Schächtelchen mit W20 Silberringen (zum Kennzeichnen lebender Vögel), das sich unter dem Kormoran befindet (Wert: 1 Silbertaler pro Stück). Außerdem haben die drei Möwen im Vogelkäfig auch jeweils einen dieser Ringe am Bein.

19c – Schlafraum

In diesem dritten sektorförmigen Raum, der von den beiden anderen durch eine Wand getrennt ist, befinden sich ein Bett, ein (abgeschlossener) Schrank, ein Tisch und zwei Stühle. Über dem Bett hängt ein Mobile. Es stellt verschiedene Vögel dar, die aus Stroh-

Die Seemöwe

An allen Küsten Aventuriens zuhause, hat diese größte aller Möwenarten eine Flügelspannweite von bis zu anderthalb Schritt. Die Seemöwe ernährt sich von am Strand angespülten oder aus dem Wasser aufgenommenen Meerestieren. Nicht selten jagen stärkere Exemplare den schwächeren die Beute ab. Oft begleiten sie Schiffe oder Fischerboote aufs Meer hinaus, um sich an den Abfällen gütlich zu tun. Die Möwe ist ein Vogel, der dem Menschen im Grunde nicht gefährlich wird. Nur in Ausnahmesituationen kann es zu Angriffen der Tiere kommen, etwa wenn sie ihre Jungen bedroht sehen. Dann allerdings stellen ihre harten Schnäbel gefährliche Waffen dar. Allgemein gilt die Möwe den Seefahrern als Glückstier, denn ihr Auftauchen kündigt von nahem Land.

Verbreitung: ganz Aventurien (Meeresküsten)

Größe: 7 bis 8 Spann Gewicht: 4 bis 5 Stein

MU 12 (10–14)

AT 13

PA 4

LE 12 (10–15)

RS 1

TP 1W+1 (Schnabel)

GS 1/18

AU 50

MR 0

GW 2

Beute: 2 Rationen Fleisch

Optionale Kampfregeln: Fliegende Gegner

halmen und Pergament gebastelt sind, farbige Steinchen bilden die Augen der Vögel.

Im Gegensatz zu den anderen Betten im Tempel handelt es sich bei diesem um ein echtes Federbett mit großen Kissen, über denen eine etwas zerschlissene Federdecke liegt.

Meisterinformationen:

Auch nach ausgiebigem Suchen ist kein Schlüssel für den Schrank zu finden. Zum Aufbrechen muss (mit geeignetem Werkzeug) eine KK-Probe gelingen. Im Schrank hängen die Kleider von Schwester Aviana: zwei Leinentuniken, eine Jacke und ein Umhang. Auf einem Einlegebrett daneben liegt Unterwäsche und eine Federmütze. Werden die Kleider durchsucht, findet sich in einer Jackentasche ein Amulett an einer langen Kette. Auf dem Amulett ist der Buchstabe 'A' eingraviert. Es ist ganz aus Silber und sicherlich 50 Silbertaler wert. Die bunten Steinchen, die den Mobile-



vögeln als Augen dienen, sind nicht etwa Edelsteinsplitter, sondern nur aus farbigem Glas. Um dies zu erkennen, muss allerdings eine *Schätzen*-Probe gelingen.

Wollen Sie Ihren Helden ein magisches Hilfsmittel an die Hand geben, handelt es sich bei der Federdecke auf dem Bett um ein echtes *Adlergewand* (MA 201), das allerdings schon so abgenutzt ist, dass es nur noch für *einen* Einsatz taugt.

B20 – Residenz des Bruders Botanicus

20a – Empfangsraum

In diesem sektorförmigen Raum befindet sich ein großer, runder Tisch, um den fünf schlichte Stühle und ein Polstersessel gruppiert sind. Der Raum ist fensterlos, Licht fällt jedoch durch einen Vorhang, der die Südwand bildet. Auf dem Stoff sind in zarten Pastelltönen Wasserpflanzen aller Art aufgemalt: Tang und Wasserschlingpflanzen, aber auch Pflanzen, die in Küstennähe gedeihen, wie Strandhafer, Bambus, Schilf und Riedgras. Auf dem Tisch steht ein fünfarmiger Kerzenleuchter, an der Wand zwischen den beiden Türen befinden sich drei Fackelhalter.

Meisterinformationen:

In diesem Raum empfing Bruder Botanicus die ihm untergebenen Geweihten, um ihnen das Tagesprogramm kundzutun.

20b – Studierzimmer

Ein weiterer sektorförmiger Raum mit einem zweiflügeligen Fenster in der Rundung der Südwand. Links von diesem Fenster steht ein Arbeitstisch, rechts davon hängt ein Regalbrett an der Wand mit Tiegeln und Fläschchen darauf. Auf dem Tisch liegt ein schwerer Foliant, der gepresste Pflanzen (Gräser, Blumen, Blätter ...) enthält. Auf dem Fenstersims steht ein Blumenkasten, in dem etwa halbschritthohe, hellgrüne Gräser gedeihen, zwischen ihnen versteckt wächst eine schwarzrote Blume.

Meisterinformationen:

Bei der schwarzroten Pflanze handelt es sich um eine sehr schöne, aber gefährliche Orchidee: *Schleichender Tod* wird sie genannt, aber auch *Kamaluqs Tatze* oder *Scharlachkatze* (HA 88). Sollte jemand der Blüte zu nahe kommen und dabei die Pollen einatmen, macht er Bekanntschaft mit dem Rauschmittel *Samthauch*, wenn auch nur in geringer Dosierung: Der Unglückliche beginnt derart zu halluzinieren, dass er 10 SR lang von Wahnvorstellungen befallen wird. (Die genaue Wirkung wird mit dem W6 festgelegt: Bei 1–2 ist er 10 SR lang nicht ansprechbar; bei 3–4 will er aus dem Turmfenster springen (4W6 SP); bei 5–6 greift er seine Kameraden an.)

Die Tiegel und Fläschchen enthalten diverse Substanzen in Form von zerstoßenen Pflanzenteilen oder Flüssigkeiten. Für jeden Punkt, den der Talentwert *Pflanzenkunde*

eines Helden den Wert 5 übersteigt, kann er eine der Substanzen identifiziert werden (welche das ist, entscheidet der Meister).

Tiegel: *Belmart* (grün, HA 14), *Wirselskraut* (dunkelgrün, HA 64), *Pfeffer* (braun), *Guano* (Vogelmist, grau)

Fläschchen: *Blut* (klar mit rotem Bodensatz), *Kelmon* (glas-klar, EA 97), *Saft der Vierblättrigen Einbeere* (rot und sirup-ähnlich, HA 62), *Honig* (gelbe, zähe Masse), *Atanax* (brauner Sud, HA 11), *Wurara* (milchiger Saft, EA 98)

20c – Schlafraum

In diesem Raum stehen drei Fischmenschen mit silbriger Haut inmitten eines gewaltigen Durcheinanders. Zwei von ihnen sind mit Dreizacken bewaffnet, der dritte mit einem Zackenmesser.

Das Bett an der Ostwand ist durchwühlt, die Kissen sind aufgeschlitzt. Auf dem Boden liegen eine Menge trockenes Laub, Tonscherben, Erde und eine entwurzelte Palme herum. Das Mobilar, ein Schränkchen, Tisch und Stuhl, ist zerschlagen.

Meisterinformationen:

Die beiden Riassagga und der Biagha hatten gerade den Schlafraum des Botanicus nach Wertsachen durchwühlt, als sie die Helden hörten und sich still verhielten. Jetzt haben sie das Überraschungsmoment auf ihrer Seite und die Initiative in der ersten KR. Nach Möglichkeit werden sie flüchten, um ihre Kumpane zu warnen, ansonsten versuchen die beiden Riassagga den Biagha zu schützen. Bei ihrer Suche haben die Risso jedoch übersehen, dass ein Metallfläschchen an einer Schnur aus dem Fenster hängt. Es enthält einen Trank, der, auf eine Pflanze aufgetragen, dem Anwender eine Beeinflussung ähnlich dem HASELBUSCH UND GINSTERKRAUT ermöglicht (CC 219, Wirkungsausmaß nach Maßgabe des Meisters).

B21 – Speisesaal

Ein rechteckiger Saal mit zwei mächtigen Flügelfenstern in der Westwand. Zwischen den Fenstern führt eine Tür in einen angrenzenden Raum. Der Saal wird von vier 4 Schritt langen, schmalen Holztischen dominiert, die paarweise längs der Ost- und Westwand stehen. Dazwischen verläuft ein 2 Schritt breiter Gang, der die Eingangstür an der Ostwand mit der Tür an der Westwand verbindet.

Vor jedem der vier Holztische stehen neun einfache Stühle, je vier an den Längsseiten, einer an der Stirnseite zur Nord- oder Südwand. Der Mittelgang bleibt frei. Auf dem Tisch links von der Eingangstür befinden sich drei Holzteller – teilweise noch mit Speiseresten – und Besteck. Die Fenster, die einen schönen Ausblick auf Küste und Meer erlauben, können mit blau-grünen Vorhängen zugezogen werden.

Meisterinformationen:

Der Speisesaal des Tempels bot der ganzen Sekte und etwaigen Besuchern Platz, wird nun aber nur noch von den



Geweihten Kuron und Faldo sowie ihrem Bediensteten Demos benutzt, von denen auch Teller und Besteck stammen.

B22 - Abort

In diesem kleinen Raum mit quadratischem Grundriss stehen zwei Holzkabinen an der Westwand, deren Türen geschlossen sind. Darüber ist eine Fensteröffnung in der Mauer, die sich nach außen erweitert. Hinter jeder Kabinentür befindet sich eine Abtrittöffnung.

B23 - Küche

An der Nordwand dieses Raumes befinden sich zwei Schießscharten, zwischen denen sich eine kaminartige Feuerstelle befindet. Von der Decke herab hängen an dieser Stelle zwei große Kessel. Zu beiden Seiten der Tür in der Südwand befinden sich Wandregale, die voller Töpfe, Teller und Besteck sind. Mehrere Pfannen unterschiedlicher Größe hängen ebenfalls an dieser Wand. In der nordöstlichen Ecke sind Holzscheite aufgeschichtet.

Die Küche macht einen unaufgeräumten Eindruck. Es ist jedoch zu sehen, dass hier noch jeden Tag gekocht wird.

B24 - Speisekammer

Eine kleine, fensterlose Kammer mit nur einem einzigen Zugang (von der Küche B23). An allen vier Wänden befinden sich Regale.

In der Nordwestecke steht ein kleines Fass. In der Südwestecke liegen zwei Säcke, einer ist aufgeplatzt. Vor den Säcken überzieht eine Mehlschicht den Boden, in der sich Fußspuren abzeichnen. Steingtöpfe in den Regalen enthalten verschiedene Lebensmittel in den unterschiedlichsten Altersstadien.

Meisterinformationen:

Wird die Kammer durchsucht, werden 1W6 Ratten aufgestöbert.

W6 Ratten (BA 94)

MU 10	LE 3	RS 0	AT 5	PA 0
TP 2 SP*	GS 4	AU 20	MR 1	GW 1

*) Ratten können Krankheiten übertragen.

Ratten lassen sich am besten mit Fußtritten bekämpfen (erfolgreiche GE-Probe verursacht W6 TP, bei 1 oder 2 ist eine Ratte tot, eine weitere erleidet W6 TP).

Ebene 3

C25 – Residenz des Bruder Ozeanus

Ein runder, halbkugelförmiger Raum mit 6 Schritt Durchmesser, dessen Wand aus milchigtrüben Steinen besteht. In sie eingelassen sind vier runde Fenster in Mannshöhe und ein großes rundes Fenster an der Kuppelspitze.

Der Raum ist üppig eingerichtet. In der Mitte steht ein großer, runder Tisch mit fünf Polstersesseln, im Süden an der Wand ein Bett, daneben eine Kommode mit drei übereinanderliegenden Schubladen, im Westen ein Schrank, im Osten ein kleiner Altar mit einer schritthohen Efferdstatue. Am Tisch sitzen zwei Fischmenschen mit silbriger Haut, eine weitere liegt auf dem Bett, während ein vierter vor dem Schrank auf und ab geht. Eine der beiden Gestalten am Tisch trägt eine Kette mit spitzen Haifischzähnen um den Hals, die andere ist mit einem Dreizack bewaffnet.

Meisterinformationen:

Bei dem Risso mit der Haifischzahnkette handelt es sich um den Biagha-Zauberer *Tioghtoss*, der zugleich Anführer der Risso ist. Sein Gegenüber am Tisch ist ein *Riassagga*, die beiden anderen sind ebenfalls *Biagha*. Bis auf *Tioghtoss*, der seine Magie einzusetzen versucht, greifen alle anderen zunächst mit ihren Waffen an, dann versuchen die *Biagha*, Schläge auszusenden.

Wenn die Risso in Gefahr geraten, den Kampf zu verlieren, ruft *Tioghtoss* die beiden Wächter von den südlichen Türmen herbei, die nach 10 KR eintreffen. Wenn die Risso auf verlorenem Posten stehen, fliehen sie in den Keller, um mit Ozeanus als Geisel in einem Boot zu entkommen. Sorgen Sie dafür, dass dies auch mindestens zwei Risso gelingt (ein Wiedersehen mit *Tioghtoss* auf der Insel der Risso wäre äußerst reizvoll).

Tioghtoss

MU 13	LE 30	AE 20*	AT 11	PA 9
TP 1W+1 (Fischbeindolch, WV 2/1)	RS 1	AU 40	MR 8	

*) Zur Magie der Risso siehe Anhang (S. 124).

Die Efferdstatue ist aus Treibholz geschnitzt und höchstens 10 Silbertaler wert. In ihrem Sockel ist ein kleiner Schlüssel verborgen, mit dem sich die drei Schubladen der Kommode öffnen lassen. Dagegen sind die vier großen Saphire (je 15 Karat), die einst die Augen der Delphinstatuen im Altarraum (A9, s. S. 28) darstellten, ein kleines Vermögen. Sie befinden sich in der abgeschlossenen obersten Schublade der Kommode in einer zähen Schwimmblase. In der untersten Schublade liegt eine Karte aus Pergament, die neben den südaventurischen Inseln von *Töken* bis *Benbukkula* noch weiter südlich gelegene Inseln zeigt, die jedem Aventurier unbekannt sein müssten. Sie zeigen einen Teil der Risso-Heimat, nicht das Archipel dieser Kampagne, und

können nur von Risso korrekt gelesen werden. Der Schrank ist nicht verschlossen, enthält aber nur einige unbedeutende Gegenstände der Risso und Kleider des Ozeanus.

C26, C27 – Wachposten Ost-/Westturm

Auf der dritten Ebene der Türme ist nur ein leerer Raum mit drei Schießscharten und einer 4 Schritt langen, durch eine Luke in der Decke führenden Leiter. Die darüber liegenden Wach- und Aussichtsplattformen haben nur einen Durchmesser von 2 Schritt, die Mauer ringsum ist zinnenbewehrt.

Meisterinformationen:

Beide Plattformen werden von je einem *Ta i Szatta* bewacht, die mit je drei Harpunen bewaffnet sind und diese auch als Wurfaffen einsetzen. Die Wachposten greifen jeden Eindringling sofort an.

C28 – Dachgarten

Große Teile der dritten Ebene sind als Dachgarten angelegt. Dieser macht einen verwilderten Eindruck – Gemüse, Zierpflanzen und Kräuter sind zertrampelt und teilweise von Unkraut überwuchert. Zier- und Nutzpflanzenbeete wechseln sich mit wild wuchernden Pflanzungen und artifiziellen Einrichtungen ab, zwischen den einzelnen Sektionen verlaufen Kieswege.

Im Süden ist eine Kuppel aus durchsichtigem Stein (A) zu sehen, durch die man in den Altarraum (A9) blicken kann. Auf den südlichen Türmen ist je eine Gestalt zu erkennen, die das Meer beobachtet. Zwischen Türmen und Kuppel liegen Zierpflanzenbeete (C), in deren Mitte große schwarze Feuerstellen zu sehen sind.

Nördlich davon schließen sich – rund um eine zentrale, mit Fenstern versehene Kuppel – ein Gemüsegarten (D), ein Kräutergarten (F) und ein Auffangbecken für Regenwasser (B) an. Die Sektionen mit den Großpflanzen (E) im Norden wirken besonders ungepflegt; Schlingpflanzen und andere Schmarotzer haben Bäume und Büsche überwuchert.

Meisterinformationen:

Im Auffangbecken steht das Regenwasser einen halben Schritt tief.

In den Zierpflanzenbeeten vor der Südmauer entzündeten die Risso in Vollmondnächten große Feuer (um die Geweihten zu demütigen, vielleicht aber auch aus rituellen Gründen oder um den Riesenkalmar anzulocken).

Wer in den östlichen Großpflanzen-Bereich eindringt, läuft Gefahr, auf die Blätter einer im Pflanzengewirr versteckten *Disdychonda* zu treten. Um dies zu vermeiden, muss jedem Helden eine *Gefahreninstinkt*-Probe gelingen.

Disdychonda (HA 99f)

LE 20 (Stamm) / 4x10 (Blätter)

RS 4 AT 8* TP W6 SP/KR

*) Um ein Opfer einzufangen, kann die Pflanze mit jedem der vier Blätter höchstens zwei AT durchführen. Wer in einem Blatt gefangen ist, erleidet W6 SP/KR, bis entweder das Blatt 10 SP oder der Stamm 20 SP hinnehmen musste.

Durch die Fenster der in der Mitte des Dachgarten stehenden Wohnkuppel können die Abenteurer in den Raum des Bruders Ozeanus (C25) blicken. Eine *Sich Verstecken*-Probe entscheidet, ob der Spion von den Risso in der Kuppel entdeckt wird. Darüber hinaus werden die Helden bei der Erforschung des Gartens von den Risso gesichtet, die von den Aussichtsplattformen der südlichen Türme das Terrain überblicken, falls sie sich nicht verstecken und geräuschlos verhalten.

Tempelkeller / Felshöhlen

K1 - Kellerraum

Über die Wendeltreppe gelangt man in eine Felskammer, in der ringsum an den Wänden Fässer, Kisten, Holztruhen und Leinensäcke fein säuberlich aufgereiht sind. Offensichtlich handelt es sich um den Vorratskeller des Tempels. In der Kammer befinden sich insgesamt zwei Fässer, drei Kisten, vier Säcke und eine große Truhe. Hinter den Säcken an der Nordwand ist eine Tür zu erkennen.

Auf drei Schemeln vor einem der Fässer sitzen ebensoviele Fischmenschen beim fröhlichen Zechgelage. Sobald jedoch Eindringlinge den Raum betreten, springen sie auf und greifen die Fremden an. Zwei von ihnen greifen mit Dreizacken an, der dritte trägt ein Zackenmesser im Gürtel.

Meisterinformationen:

Während sich die beiden Riassagga den Helden stellen, versucht der Biagha, die Treppe hinauf zu flüchten und seine Kumpane zu warnen, wozu er auch einen Schlag einsetzt. Wenn ihm dies nicht gelingt, verteidigt er sich mit seinem Zackenmesser.



Die beiden Fässer enthalten Wein, in den Truhen befinden sich gesalzene Fische, Zwieback und Pökelfleisch, in die Säcke ist Getreide gefüllt. Die Tür in der Nordwand ist lediglich verriegelt.

K1a - Gefängnis

Ein stockdunkler Raum. Wenn die Tür weit geöffnet wird, fällt auf, dass es sich um eine natürliche Höhle mit unbearbeiteten Wänden handelt. Sie ist nur wenige Rechtschritt groß und kaum 2 Schritt hoch. Auf schmutzigem Stroh sind drei bärtige Gefangene zu sehen. Sie halten schützend die Arme vor die Augen. Sobald sie erkennen, dass es sich bei den Ankömmlingen nicht um Risso handelt, fangen alle zugleich an zu reden. Sie stellen sich als Drostin und Polgar Sandinel sowie Bruder Ozeanus, der Hochgeweihten des Tempels, vor.

Meisterinformationen:

Die drei Gefangenen sind sehr geschwächt und kaum eine große Hilfe für die Helden, wenn es zu einem Kampf kommen sollte.

Die Sandinels können nicht viel erzählen. Sie wissen nur, dass sie vor einigen Tagen mit ihrem Fischerboot seltsamerweise die Orientierung verloren haben und dann auf ein anderes Boot trafen, das mit den Gestalten besetzt war, die sie nun als Risso kennen. Sie wurden durch Berührung überwältigt und hierher gebracht.

Bruder Ozeanus kann natürlich von der Ankunft der Risso berichten (siehe **Geschichte des Tempels**, S. 8), weiß aber nicht, dass sich Geweihte verstecken konnten oder was sich seither im Tempel abgespielt hat. Er ist sehr verwundert darüber, dass er seit der Ankunft der Risso keine Wunder mehr wirken kann und hält das für eine Strafe Efferds für die Abtrünnigkeit der Sekte.

K2 – Hafen

Eine natürliche Höhle in der Ostwand der Felszinne. Sie ist fast 12 Schritt tief und am Eingang mit gut 4 Schritt am schmalsten. Die Deckenhöhe beträgt zwischen 3 und 5 Schritt, und das Wasser in ihrem Inneren ist recht tief, so dass man mit einem Boot direkt hineinfahren kann. Im Inneren der Höhle, an Felszacken vertäut, liegen zwei Fischerboote von 6 und 4 Schritt Länge.

Nördlich schließt ein künstlich gehauener Gang an die Höhle an, der schon nach wenigen Schritt in eine spiralförmig nach oben (zu K1) führende Treppe übergeht.

In dem größeren der beiden Boote sitzen zwei Fischmenschen, sie sind in ein fremdartiges Spiel vertieft.

Meisterinformationen:

Die beiden Ta i Szatta können leicht überrascht werden, wenn die Ankömmlinge nicht zu viel Lärm verursachen. Sobald aber jemand offensichtlich die Höhle betritt oder mit einem Boot in sie einfährt, schrecken sie auf und greifen an. Wenn ihre LE auf 10 gesunken ist, versuchen sie zu fliehen – in die entgegengesetzte Richtung, aus der ihre Gegner gekommen sind.

Das kleinere Gefährt ist ein herkömmliches Fischerboot. Das trifft auf das größere auch zu, allerdings ist dieses mit seinem Mast und dem Segel seetüchtiger als das kleine. An Bord beider Boote befinden sich je 4 Ruder, in dem kleinen sind außerdem ein Fischnetz, ein Schlauch mit 25 Maß Süßwasser, Angelschnüre und 5 Tagesrationen.

K3 – Versteck

Der Schacht unter der Altarsteinplatte führt 6 Schritt senkrecht nach unten, bevor er in eine natürliche Höhle im Fels mündet. Diese Höhle misst etwa 6 mal 3 Schritt und ist im Durchschnitt 2 Schritt hoch. In ihr befinden sich zwei Män-



Der Riesenkalmar

Dieser unheimliche Verwandte der Tintenfische wird bis zu 14 Schritt lang und lebt in den südlichen Meeren um Aventurien. Wie der nur wenig größere Dekapus (BA 171) weist dieser Bewohner der Tiefsee im Gegensatz zu den meisten Kraken (und auch dem ihm an Größe nur wenig unterlegenen Krakenmolch) zehn Tentakel auf. Sein Körper ist länglich mit einem pfeilförmigen Schwanzteil, die recht schnelle Fortbewegung erfolgt durch Ansaugen und Ausstoßen von Wasser. Neben seinen acht gewöhnlichen Tentakeln, die bis zu sechs Schritt lang werden können, besitzt der Riesenkalmar zwei Fangarme, die bis zu zehn Schritt messen können. Mit diesen versucht er seine Beute zu greifen, wenn sie groß genug ist.

Der Riesenkalmar zeichnet sich durch räuberische Lebensweise aus und ernährt sich von kleineren Fischen und wirbellosen Tieren, schreckt aber auch nicht davor zurück, etwa Haie oder Meeressäuger anzugreifen. Seine Nahrung nimmt er durch den großen Hornschnabel am vorderen Ende des

Kopfes auf, nachdem er sie mit seinen Fangarmen herangeführt hat.

Verbreitung: südliche Meere (Tiefsee)

Größe: 4 Schritt + 6/10 Schritt Fangarme *Gewicht:* 100 bis 140 Quader

MU 20 (15–25) **AT** 9 (je nach Situation 1 bis 10 AT/KR) **PA** 0

LE 320 (20 LP je Tentakel / 30 LP je Fangarm / 100 LP am Rumpf)

RS 2 **TP** KR x W SP (Umschlingen, Würgen)* / 4W (Biss)**

GS 6 **AU** 250 **MR** 12 **GW** 18

*) Der Würgegriff der acht Tentakel verursacht in der ersten KR 1W SP, in der zweiten 2W usw. Um sich zu befreien, müssen eine GE- und KK-Probe jeweils +KR-Anzahl gelingen.

**) Mit den beiden Fangarmen versucht der Riesenkalmar das Opfer zum Schnabel zu führen, um es dort zu beissen.

Beute: je 120–150 Rationen Fleisch (abgetrennter Fangarm)

Optionale Kampfregeln: Flucht (Rumpf unter 30 LP oder 5 Fangarme verloren), Tentakelangriffe, Meeresungetüme gegen Schiff, Kampf im/unter Wasser (und dort auch: Doppelangriff, Unterschwimmen (Anzahl der Tentakelx2))

ner und eine Frau, die es sich mit Decken so gut wie möglich auf dem nackten Boden bequem gemacht haben. Ein andert-halb Schritt breiter, aber nur einen halben Schritt hoher Spalt führt aus der Südwand ins Freie. Hier schimmert bei Tag Licht herein. Der Spalt ist gerade groß genug, um einem schlanken Mensch den Durchschlupf zu ermöglichen.

Die drei sind zunächst sehr verängstigt, wenn sie bemerken, dass jemand in ihr Versteck eindringt. Erst nachdem man ihnen klargemacht hat, dass man ihnen nichts Böses will, tauchen sie auf und stellen sich vor als Schwester Aviana, eine der fünf Erleuchteten, sowie Kaliamo und Pertas, zwei ihrer Adepten.

Meisterinformationen:

Sie sind von ihrer langen freiwilligen Gefangenschaft ziemlich mitgenommen, Pertas hat gar hohes Fieber, und Schwester Aviana fragt, ob die Helden vielleicht etwas Atanax hätten, das, wie sie weiß, Bruder Botanicus bei sich aufbewahrt. Alle drei haben sich in den letzten Monaten nur von den Vorräten ernährt, welche die Geweihten in dieser natürlichen Kühlkammer aufbewahrt hatten: eingesalzene Fische, Zwieback, Wein und eingemachte Früchte. Wasser mussten sie sich auf gefährvolle Weise von oben organisieren.

Die drei wären sicherlich keine große Hilfe für die Helden, wenn es zu einem Kampf käme, aber sie können wertvolle Informationen liefern: Aviana erzählt von der Ankunft der

Risso und deren besonderen Fähigkeiten (siehe **Geschichte des Tempels**, S. 8), darüber hinaus wissen sie Näheres von dem grauenregenden Untier zu berichten, das am Fuß der Felszinne haust. Kaliamo ist häufig auf dem Bauch in den flachen Felsspalt gekrochen, bis er das Meer unter sich sehen konnte. Und immer zu Vollmondzeiten hatten die Risso dem Riesenkalmar Menschen geopfert: meistens Geweihte, manchmal aber auch Menschen in Fischerkleidung. Ihrer Meinung nach muss sich das Untier in einer der Unterwasserhöhlen aufhalten, die den Fels wie einen Käse durchlöcherten.

K4 – Unterwasserhöhle

Meisterinformationen:

Der Riesenkalmar, den die Risso durch ihre empathischen Fähigkeiten angelockt haben und den sie als Diener des *Krakenkönigs* (siehe S. 88) verehren, hat sich in einer nur durch das Wasser zugänglichen Höhle an der Südwand der Felszinne eingenistet. Der größte Teil dieser Höhle liegt unter Wasser, ganz oben befindet sich jedoch eine Luftblase. Der Kalmar liegt dort untätig herum, bis er wieder von seinen Anbetern gefüttert wird, was jeden Tag mit Fischen und Fleisch geschieht. In Vollmondnächten opfern ihm die Risso Menschen.

Das Ende des Grauens

Das Rätsel, das die Risso umgibt – wer sie sind, woher sie kommen, und warum sie gerade am Kap von Brabak aufgetaucht sind –, kann von den Helden erst im Verlauf der Kampagne gelöst werden, dieses Abenteuer ist mit der Vertreibung der Risso und der Rückkehr der gefangenen Fischer nach Ranak gelöst.

Einigen Risso sollte in jedem Fall die Flucht gelingen, sie ziehen sich dann in den Hafen am Fuß der Felszinne (Höhle K2, s. S. 39) zurück, bemächtigen sich des größeren Bootes

und steuern auf die offene See hinaus. Falls die Helden ihnen in dem anderen (oder einem mitgebrachten) Boot folgen, rufen die Risso den Riesenkalmar aus seiner Unterwasserhöhle herbei. Das Untier greift die Helden an, die dadurch soviel Zeit verlieren, dass die Risso entkommen können.

Den Kampf gegen den Riesenkalmar würden die Helden vermutlich nicht überstehen, doch zieht er sich glücklicherweise nach W20+10 KR zurück, um den fliehenden Risso zu folgen.

Der Lohn der Mühen

Jedem Helden stehen nach dieser Etappen **200 AP** sowie für den Kampf mit dem Riesenkalmar weitere **100 AP** zu, außerdem je ein freier Steigerungsversuch auf *Tier-* und *Pflanzenkunde*, *Alchimie*, *Götter und Kulte* und eventuell auch *Schwimmen* und *Boote Fahren*. Weitere AP nach eigenem Ermessen können sie für gutes Rollenspiel verteilen. Sollte es in Ranak

allerdings zu Blutvergießen gekommen sein, ziehen sie jedem **100 AP** ab.

Schätze, welche die Helden während ihres Aufenthalts im Tempel an sich gebracht haben, werden ihnen von den dankbaren Geweihten überlassen, außerdem stehen ihnen noch die versprochenen 500 Silbertaler der Fischer Ranaks zu.

Der Reise erster Teil:
Die Fahrt der Korisande
oder
Die Expedition ins Ungewisse

Im Auftrag Seiner Majestät, König Mizirion III.

Handlungsüberblick

Nach der Befreiung des Klosters und der Beilegung der Streitigkeiten in Ranak scheint das Abenteuer beendet, dennoch bleiben Herkunft und Verhalten der Risso vorerst ein Rätsel. Dieses zu ergründen und die Fischwesen überdies zu einem Bündnis mit Brabak zu bewegen, begeben sich die Helden im Auftrag der brabakischen Krone auf eine Fahrt in die Tiefen des Süd- oder Feuermeers (mehr zu diesem Ozean finden Sie in **Süden** ab S. 55).

Die mehrwöchige Fahrt birgt zahlreiche Gefahren, die von Spannungen innerhalb der Mannschaft über Sabotage durch an Bord befindliche Verräter bis zu einem schweren Sturm reichen, der das Schiff stark beschädigt. Schließlich stranden Helden und Besatzung auf dem 'Eiland der Gefahren', wo sie sich mit einem eingeborenen Stamm arrangieren und neben Nahrung vor allem auch Segeltuch besorgen müssen, um die Reise schließlich fortsetzen zu können.

In Brabak

Meisterinformationen:

Eine Woche ist seit der Rückkehr der Helden nach Brabak vergangen, die Sie bei Bedarf mit Hilfe der Informationen aus **Süden** 11f. auch näher ausgestalten können.

Nun haben die Abenteurer Quartier in der Herberge *Seestern* bezogen.

Ihr sitzt bei einem Becher Wein im Schankraum und diskutiert die Lage. Der Wirt des *Seestern*, von seinen Gästen 'Zulle' genannt, hat euch eine Nachricht zukommen lassen: Ein hoher Beamter vom Königshof wünscht an diesem Nachmittag eine Unterredung mit euch. Nun seid ihr zu Recht ein wenig nervös, denn eigentlich sollte der Abgesandte schon hier

sein. Ihr fragt euch auch, was man von so hoher Stelle von euch will, und durchforscht die jüngere Vergangenheit nach Anhaltspunkten für diese Ehre – vermutlich hat es etwas mit Ranak und dem Kloster zu tun.

Der Schankraum ist um diese Zeit nur halb gefüllt. Eine Gruppe Matrosinnen sitzt am größten Tisch bei einem einfachen Mahl. Die Tische neben dem euren sind ebenfalls besetzt, zu eurer Linken sitzt der rundliche Händler Gaiomo Begostav – der in Brabak offensichtlich lukrativen Geschäften nachgeht – mit seiner allgegenwärtigen und stets bewaffneten Begleiterin Harka. Die beiden wohnen schon seit längerer Zeit in diesem Gasthaus, und bisher habt ihr nicht in Erfahrung bringen können, welcher Art ihre Geschäfte sind.

Hinter euch geht es lautstark zu – dort sitzen seit einer Stunde drei noch fast halbwüchsige junge Männer. Jede neue Runde Wein wird von ihnen mit einem Gejohle begrüßt, das ihrer vornehmen Abstammung spottet.

In der Nische rechts von euch hat ein schwarzhaariger Seemann Platz genommen. Er trägt einen großen Ring im Ohr und starrt mürrisch in seinen Bierhumpen.

Während ihr in euer Gespräch vertieft seid, betritt ein großgewachsener Mann in Lederrüstung den Raum, zwei Bewaffnete der Stadtwache folgen ihm. Am Tisch hinter euch ist es mit einem Mal still. Der Ankömmling spricht kurz mit Zulle und kommt dann an euren Tisch. "Im Namen des Königs – Ihr seid festgenommen!", sagt er laut. "Leistet keinen Widerstand, das Haus ist umstellt."



Meisterinformationen:

Die Helden haben im wesentlichen zwei Möglichkeiten: Entweder sie lassen sich widerstandslos abführen, oder sie widersetzen sich der Verhaftung – verbal oder mit Gewalt. Wenn die Gruppe Widerstand leistet, muss sie feststellen, dass vor dem *Seestern* tatsächlich Bewaffnete postiert sind (insgesamt ein Dutzend), und falls es zum Kampf kommt, erweisen sich diese Männer als erfahrene Kämpfer (was die Spieler bei Stadtwachen durchaus verwundern sollte), die den Helden erbitterten Widerstand leisten, sie aber nicht schwer verletzen oder gar töten. Es sollte den Recken bewusst werden, dass sie durch Gewalt nichts zu gewinnen haben, zumal zu den Bediensteten des Königs auch ein Magier gehört, der etwaige magische Fluchtversuche zu vereiteln vermag.

Königliche Leibwache

MU 14	LE 50	RS 3	AT 15	PA 12
TP 1W+4 (Hellebarde, WV 5/2)			AU 65	MR 4

Wenn die Helden abgeführt werden, wozu es früher oder später kommen muss, verlassen Gaiomo Begostav und Harka, gefolgt von dem Seemann mit dem Ohrring, das Gasthaus. Der Händler schlägt mit seiner Begleiterin schon bald eine andere Richtung ein, aber der Seemann folgt der Gruppe in einigem Abstand. Sieht ein Held sich aufmerksam um, bemerkt er ihn bei einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +3. Es handelt sich bei dem Seemann um einen Spion aus Al'Anfa, der sofort verschwindet, wenn er sich entdeckt glaubt.

Die Wachen bringen euch auf Schleichwegen in den Palast Mizirions III., wo ihr von einem älteren Mann in blauem Umhang freundlich empfangen und in ein Audienzzimmer geführt werdet. Er stellt sich vor als Ebenezon, Berater des Königs, und entschuldigt sich für das Verhalten der königlichen Leibwache.

“Wir mussten so handeln”, erklärt er, “um unsere Absichten zu verbergen. In Brabak wimmelt es von Spionen, seit Al'Anfa gemeinsame Sache mit Charypso macht, um dem König zu schaden. Und wir durften nicht riskieren, dass man so bekannte Recken wie Euch in Zusammenhang mit dem Palast bringt. Daher die Verkleidung der Leibwache und ihr forsches Auftreten ...

Nun aber zum Grund Eures Hierseins. Ich spreche im Auftrag König Mizirions III. und möchte Euch einen Vorschlag unterbreiten. Um es kurz zu machen, es handelt sich um einen Auftrag von großer Tragweite für Brabak. Unsere Vormacht als wichtigste Seehandelsstadt im Süden ist gefährdet. Unser alter Gegner Al'Anfa hat mit der Hafenstadt Charypso einen wichtigen Bundesgenossen gewonnen und weitet seinen Einflussbereich nun auch auf das Meer aus. Schon jetzt hat Al'Anfa mehr Schiffe auf den Gewässern zwischen Altoum und Maraskan als wir, und auch der Handel mit den Inseln östlich von Altoum gestaltet sich immer schwieriger. Piraten treiben an der Südküste ihr Unwesen, und zu allem Überfluss

tauchten dort auch noch diese Fischmenschen auf – aber die kennt Ihr ja besser als ich.

Diese Fischmenschen sind unser Hauptproblem. Wir wissen praktisch nichts über sie. Wir glauben zwar nicht, dass sie mit Al'Anfa in Verbindung stehen, aber ganz sicher sind wir nicht. Schon mehrere Male tauchten die Riso an der Südküste auf – der Tempel der Efferdgeweihten bei Ranak war kein Einzelfall. Bei einer dieser Gelegenheiten fiel uns eine seltsame Karte in die Hände – offenbar eine Seekarte der Riso –, die uns unbekannte Inseln zeigt, welche aller Wahrscheinlichkeit nach im Südmeer liegen.

Aus diesem Grund hat sich der König entschlossen, eine Expedition nach Süden zu schicken, die herausfinden soll, woher die Riso kommen. Mit den Fischmenschen muss unbedingt Kontakt aufgenommen und nach Möglichkeit ein Bündnis geschlossen werden, bevor dies Al'Anfa gelingt. Daher wird die Expedition auch unter Geheimhaltung ausgerüstet und losgeschickt, und dabei hat der König an Euch als Botschafter gedacht, da Ihr über die größte Erfahrung mit den Fischmenschen verfügt. Wenn Ihr diesen Auftrag annimmt und erfolgreich durchführt – das heißt, die Riso entweder auskundschaftet oder sie zu einem Bündnis mit uns vorbereitet, erhält jeder von Euch 1.000 Silbertaler zusätzlich zu der Ehre und dem Ruhm, Brabak entscheidend geholfen zu haben.”

Meisterinformationen:

Falls die Helden keine Lust auf eine Reise in den Süden verspüren, versucht der Berater des Königs, sie durch eindringliche Schilderung der Situation umzustimmen, greift aber notfalls auch zu Drohungen – und scheut sich auch nicht davor, die königlichen Wachen dazu erneut einzusetzen. Wir gehen aber davon aus, dass die Helden den Auftrag annehmen.

“Geleitet wird die Expedition von Kapitän Zenkauskas”, fährt Ebenezon fort, “der morgen früh mit seinem Schiff *Korisande* ausläuft. An Bord der Karavelle befindet sich bereits eine Kiste mit allerlei Tand – Glasperlen und dergleichen –, um Wilde zu beeindrucken, falls Ihr auf solche trefft. Für die Riso gibt Euch der König diesen goldenen Dreizack und eine Urkunde mit seinem persönlichen Siegel mit. Bewahrt beides gut, denn es sollen Gastgeschenke für die Riso sein.

Offiziell habt Ihr den Auftrag, nach neuen Inseln zu suchen und diese zu kartographieren. Dafür werdet Ihr auch bezahlt. Zenkauskas weiß nichts vom eigentlichen Ziel der Expedition, für ihn ist sie nur eine Suche nach neuen Handelspartnern und Absatzmärkten. Aber er ist einer unserer besten Seeleute und absolut vertrauenswürdig. Morgen holt er Euch in Eurer Herberge ab und sticht mit Euch in See. Alle Ausrüstung, die Ihr benötigt, ist schon an Bord. Nehmt also die Urkunde und den Dreizack und versucht das Unmögliche. Mögen die Zwölfe mit Euch sein und zum Gelingen Eurer Mission beitragen.”

Nach diesen Worten lässt Ebenezon euch hinausgeleiten. Auf dem Weg zurück zum *Seestern* kommt ihr über den Krämer-

markt, wo eine Hellscherin für 2 Silbertaler ihre Dienste anbietet.

Meisterinformationen:

Wenn einer oder mehrere Helden an einem Blick in die Zukunft interessiert sind, prophezeit die Hellscherin Belanglosigkeiten. Darunter ist aber auch folgende Warnung: "Hütet Euch vor der schwarzen Seeschlange!"

Weitere Einzelheiten dazu kann oder will sie nicht preisgeben.

Alles ist sehr mystisch, aber vielleicht noch eindeutiger als das, was Ebenezon den Helden am Hofe erzählte. So blieben einige Tatsachen – diplomatisch geschickt – von ihm unerwähnt:

λ Zenkauskas musste sich vor kurzem eine neue Mannschaft suchen und weiß noch nicht, woran er mit ihr ist.

λ Man wählte die Expeditionsteilnehmer mit Bedacht unter Zivilisten, weil man kein Schiff aus der königlichen Flotte bei diesem riskanten Unternehmen verlieren will.

λ Am königlichen Hof räumt man der Expedition allgemein keine guten Chancen ein, weil man mit Maßnahmen seitens Al'Anfas rechnet – ganz zu schweigen von den bevorstehenden Herbststürmen.

Eines wusste Ebenezon aber noch nicht: Ein Verräter ist schon an Bord, und seinen linken Oberarm ziert die Tätowierung einer schwarzen Seeschlange, die sich um einen Anker ringelt ...



Expedition ins Ungewisse

Vor der Abfahrt

Da Kapitän Zenkauskas schon vor den Helden über die Mission informiert wurde, liegt die *Korisande* bereits abfahrbereit im Hafen von Brabak. Wer noch einige persönliche Einkäufe tätigen will, um seine Ausrüstung für die Seefahrt zu vervollständigen, hat hierfür am Vorabend der Abfahrt ausreichend Zeit.

An Geldmitteln wurden ihnen von Ebenezon pro Kopf 250 Silbertaler für kleine Einkäufe zur Verfügung gestellt. Bei Giften und Heilkräutern ist der Markt sehr begrenzt (sie sollten nur in Ausnahmefällen käuflich zu erwerben sein), Kajuboknospen sind derzeit in Brabak zu keinem Preis aufzutreiben.

Aufbruch

Am nächsten Morgen werden die Helden von Kapitän Zenkauskas bereits zur ersten Boronstunde (vier Uhr früh) geweckt, draußen ist es noch dunkel.

Auf dem Weg zum Anlegeplatz der *Korisande* begegnen ihnen nur wenige verschlafen wirkende Hafenarbeiter und einige offensichtlich betrunkene Spätheimkehrer. Der Rest der Stadt schläft noch. An Bord der *Korisande* jedoch herrscht bereits reges Treiben.

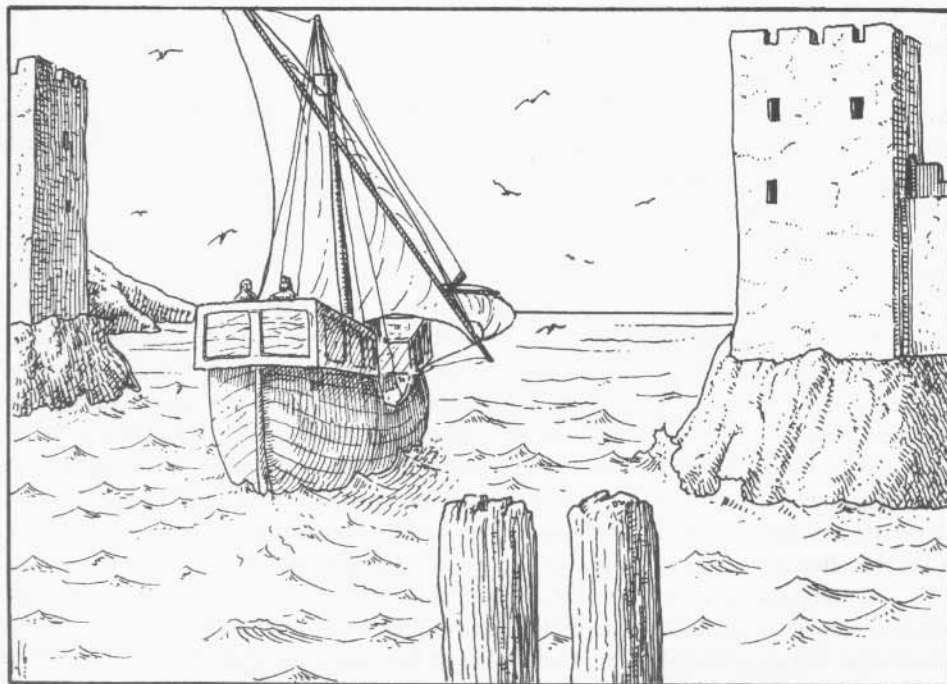
„Meine Jungs und Mädels sind schon seit anderthalb Stunden auf den Beinen und treffen die letzten Vorbereitungen“, erklärt der Kapitän den Helden, als sie über die Laufplanke das Schiff betreten. „Jetzt werde ich Euch erst mal mein Schiff und meine Mannschaft vorstellen.“

Meisterinformationen:

An dieser Stelle sollten Sie in die Rolle des Kapitäns schlüpfen und den Helden die Mannschaft vorstellen (siehe **Anhang**, S. 126). Beachten Sie aber dabei, nicht zu viel über die einzelnen Besatzungsmitglieder zu verraten, zumal selbst der Kapitän kaum mit seinen neuen Leuten vertraut ist. Die Spieler sollten auf jeden Fall einen ersten Eindruck der Seeleute bekommen, und wie diese sich den Helden gegenüber verhalten.

Danach legen Sie ihnen die Deckpläne der *Korisande* vor und erklären die einzelnen Örtlichkeiten, während der Kapitän die Helden über das Schiff führt.

Gerade als Zenkauskas mit der Führung fertig ist, kommt der Steuermann Marno auf ihn zu und meldet: „Schiff klar zum Auslaufen!“



Auf dem Hauptdeck befinden sich bereits alle Seeleute auf ihren Positionen. Der Kapitän gibt vom Achterkastell aus den Befehl zum Ablegen, und schon wird die Mannschaft aktiv: Taue und Brassen werden gelöst, Taljen angezogen, das Ruder herumgelegt ...

Noch bevor das Schiff in den Wind gedreht hat, merken die Helden, dass sie auf dem Hauptdeck nur im Weg sind, und steigen zum Kapitän auf das Achterdeck hinauf.

Langsam nimmt das Schiff Fahrt auf. Brabak wird zusehends kleiner, und bald schon befindet sich die *Korisande* allein auf hoher See.

Durch das Meer der Gefahren

Meisterinformationen:

Die nachfolgenden Ereignisse an Bord dienen dazu, die Überfahrt so unterhaltsam wie möglich zu gestalten und die Helden mit der Mannschaft in Kontakt zu bringen. Sie sind in chronologischer Reihenfolge festgehalten und basieren durchwegs auf Interaktion von Mannschaftsmitgliedern und Helden, die vom Meister großteils improvisiert werden muss. Daher werden nur wenige Vorgaben gegeben, um Ihnen größtmöglichen Freiraum zu lassen.

Darüber hinaus können Sie selbst entscheiden, wie ausführlich Sie jedes Ereignis behandeln wollen – mit ein wenig Vorarbeit kann allein die Seereise mehrere unterhaltsame Spielabende füllen.

Selbstverständlich kann die Ereignisliste beliebig erweitert oder aber gekürzt werden, um schneller zum Kern des Abenteuers vorzustoßen. Dabei ist stets zu bedenken, dass die Vorkommnisse und Begegnungen während der Fahrt zwar spannend sein, nicht aber die Erfüllung des Auftrags ge-

fährden sollen. Versuchen Sie daher zu verhindern, dass heikle Situationen an Bord eskalieren oder ein Kampf mit dem Untergang der *Korisande* endet. Schrecken Sie jedoch nicht davor zurück, einen Helden für offensichtliche Dummheiten zu bestrafen.

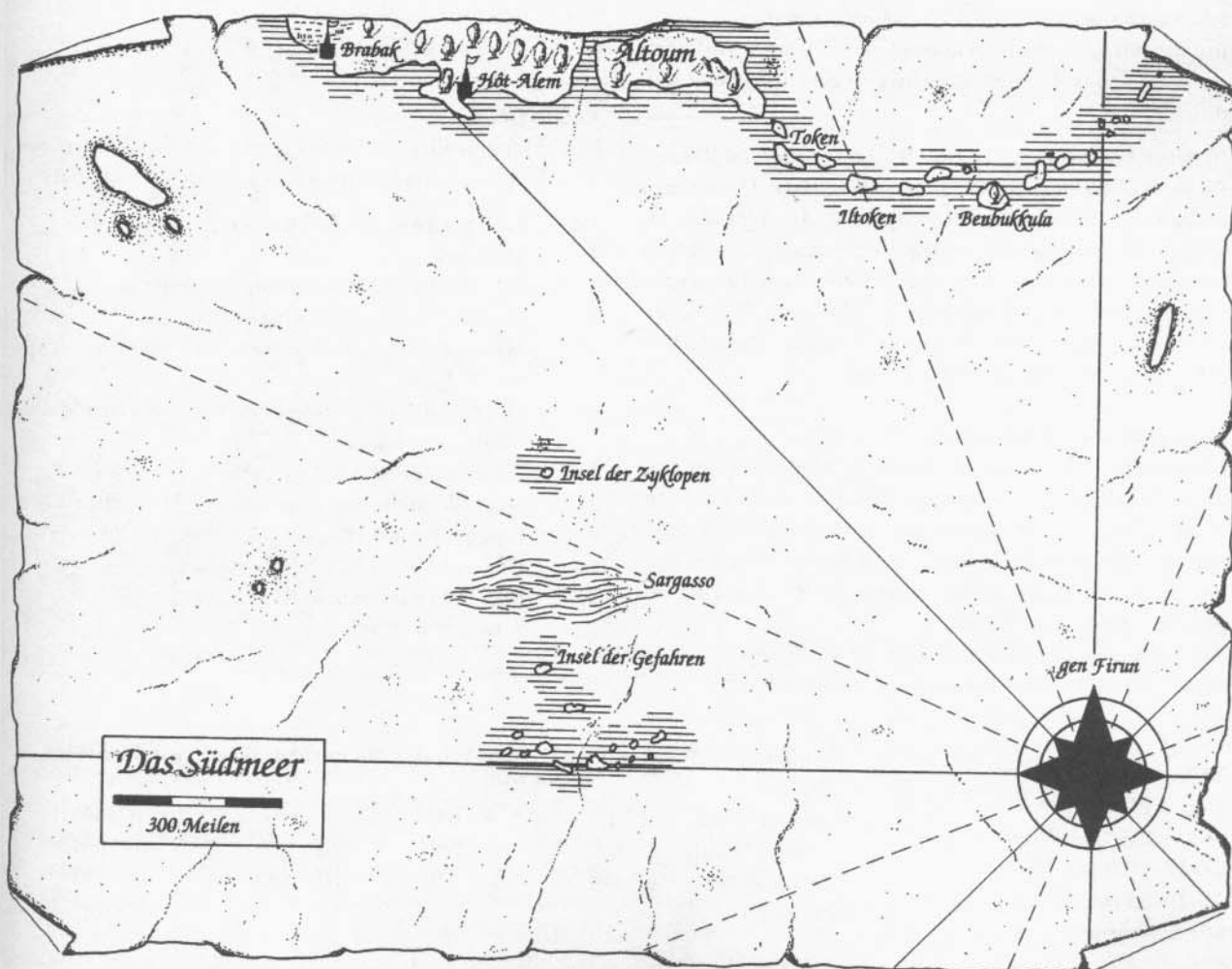
Dieser Abschnitt endet mit dem 19. Tag, an dem die *Korisande* auf dem Eiland der Gefahren strandet.

1. Tag

λ Garko pöbelt einen der Helden an und beschimpft ihn als Landratte. Er lässt es auch auf eine Schlägerei ankommen.

λ Sigya Vintabil fordert den stärksten Helden zum Armdrücken auf (siehe Kasten *Zeitvertreib an Bord*, S. 52).

λ Kapitän Zenkauskas lädt die Helden abends zu einem Umtrunk in seine Kajüte ein und erzählt ihnen von seinen Sorgen. Schließlich ist er maßlos betrunken und schläft am Tisch ein.



Die Expedition ins Ungewisse in detail

Um die mit Sicherheit mehrwöchige Fahrt über das Südmeer näher auszugestalten oder die im Abschnitt **Durch das Meer der Gefahren** (S. 47) beschriebenen Ereignisse zu ersetzen oder ergänzen, können Sie die folgenden Tabellen zur Ermittlung von Zufallsereignissen, Wind und Wetter sowie Reisegeschwindigkeit verwenden. Dabei sollte aber berücksichtigt werden, dass der zeitliche Rahmen von *Piratenüberfall*, *Sargasso-See* und insbesondere *Sturm und Schiffbruch* nahe des Eilands der Gefahren für das Abenteuer von entscheidender Bedeutung sind.

Wetter, Windrichtung und Windstärke

Am Anfang jedes Tages können Sie mit einem Wurf auf der Wassertabelle die im Südmeer recht unbeständige *Wetterlage* und die sich daraus ergebenden Sichtverhältnisse ermitteln. Nachts und am Morgen ist das Wetter meist um eine Kategorie schlechter.

Die *Windrichtung* wird am ersten Tag mit dem W20 ermittelt, das Ergebnis dann jeden Tag anhand der zweiten Tabelle modifiziert. Um die *Windstärke* zu bestimmen, würfeln Sie zweimal mit dem W20 und verwenden jenes Ergebnis, das näher an dem des Vortages liegt. Dieses wird dann noch um den in der Wassertabelle angegebenen Faktor modifiziert.

Beispiel: Am ersten Tag zeigt der W20 eine 13 für das Wetter, 9 für die Windrichtung und 12 für die Windstärke. Demnach ist es bewölkt, und es geht leichter Westwind. Am folgenden Tag wird für das Wetter eine 3 gewürfelt, es ist dunstig. Der W6 für die Windrichtung zeigt eine 5, es wird zu der 9 des Vortages also 1 dazugaddiert, nun weht der Wind aus Südwest. 2W20 für die Windstärke zeigen 2 und 18. Die 18 wird um -2 modifiziert (Dunst), es weht also nur mäßiger Wind.

Strategische Schiffsbewegung

Die Geschwindigkeit der *Korisande* in Meilen/Stunde und die in 24 Stunden zurückgelegte Strecke kann in untenstehender Tabelle abgelesen werden. Kommt der Wind direkt von achtern, segelt das Schiff *vor dem Wind*, schräg von hinten *mit rauhem Wind*, schräg von vorn *am Wind* und bei Gegenwind gar *hart am Wind*.

Am Ende jedes Tages können Sie auf der Karte 'Das Südmeer' (S. 47) die neue Position des Schiffes ermitteln.

W20	Wetter	Sichtweite
1	Nebel (Wind-4)	50-100 Schritt
2-3	Dunst (Wind-2)	100-300 Schritt
4-6	Starker Regen (Wind+4)	500-2000 Schritt
7-10	Leichter Regen (Wind+2)	2-5 Meilen
11-15	Bewölkt (Wind+0)	5-15 Meilen
16-20	Sonnig und klar (Wind-1)	10-25 Meilen

W20 Windrichtung (zu Beginn)

1-9	West
10-12	Südwest
13-14	Südost
15	Ost
16-17	Nordost
18-20	Nordwest

W6 Windrichtung (Veränderung)

1	Ergebnis des Vortages -2
2	Ergebnis des Vortages -1
3-4	Ergebnis des Vortages +/-0
5	Ergebnis des Vortages +1
6	Ergebnis des Vortages +2

Zufallsereignisse

Es steht Ihnen offen, aus der folgenden Tabelle auszusuchen oder die Entscheidung wirklich den Würfeln zu überlassen.

2W6 Ereignis (Anzahl: W3 pro Tag)

2	Meuterei
3	Diebstahl unter Mannschaftsmitgliedern
4	Kapitän Zenkauskas betrinkt sich
5	Mannschaftsmitglied berichtet den Helden von seinem Leben
6	Streit (unter der Mannschaft oder zwischen Mannschaft und Helden)
7	keine besonderen Ereignisse
8	Spiel (Würfeln, Armdrücken oder Messerwerfen)
9	Begegnung mit Haien, Rochen oder Delphinen
10	Diebstahl (ein Held wird bestohlen)
11	Begegnung mit einem Riesenkalmar
12	Sabotage an Bord

W20	Windstärke	Windstärke	hart am Wind	am Wind	mit rauhem Wind	vor dem Wind
1-5	Flaute	Flaute	-	-	-	-
6-13	Leichter Wind	Leichter Wind	2 / 50	4 / 100	6 / 150	6 / 150
14-17	Mäßiger Wind	Mäßiger Wind	4 / 100	8 / 200	12 / 280	10 / 240
18-19	Starker Wind	Starker Wind	6 / 150	10 / 240	18 / 440	14 / 340
20	Sturm	Sturm	*	*	*	20 / 480

*) Bewegung in diese Richtung nicht möglich.

2. Tag

λ Hecantez stachelt Garko und Pamule gegen Al'jokal auf. Die drei beschuldigen den Dunkelhäutigen, Unglück über die Expedition zu bringen. Wenn die Helden ihn verteidigen, erzählt er ihnen seine Lebensgeschichte.

λ Gegen Mittag entdeckt Tito vom Krähenest aus ein Segel am Horizont. Im Laufe der nächsten Stunden kommt das fremde Schiff – man kann mittlerweile erkennen, dass es sich um eine einmastige Karavelle handelt – zusehends näher. Die *Korisande* versucht ihm auszuweichen, doch trotz verzweifelter Bemühens der Mannschaft scheint eine Konfrontation unvermeidlich. Als das Schiff bis auf etwa 200 Schritt aufgeholt hat, erkennt Zenkauskas es als eines der Piratenschiffe, die ihn vor wenigen Monaten in jenen Hinterhalt gelockt haben, bei dem seine gesamte Ladung gestohlen wurde und zwei Drittel seiner Mannschaft ums Leben gekommen sind. Nun scheint die Gelegenheit zur Rache günstig, zumal sich die Helden an Bord der *Korisande* befinden. Schnell gibt Zenkauskas ihnen Anweisung, sich unter Deck zu verstecken und erst in den Kampf einzugreifen, wenn die Piraten sie bereits geentert haben. Kurz darauf legt das feindliche Schiff neben der *Korisande* an. Enterseile werden geworfen, und die Piraten springen an Bord.

Piratenkapitän

MU 14 LE 60 RS 3 (Iryanrüstung) AT 14 PA 12
TP 1W+3 (Degen, WV 6/6) AU 74 MR 4

Drei erfahrene Piraten

MU 13 LE 52 RS 3 (Iryanrüstung) AT 13 PA 10
TP 1W+3 (Entermesser, WV 7/5) AU 66 MR 3

Fernwaffe (Wurfbeil, 1W+3): 20

Zehn geübte Piraten

MU 12 LE 42 RS 1 (Alltagskleidung) AT 12 PA 9
TP 1W+3 (Entermesser, WV 7/5) AU 55 MR -2

Sechs unerfahrene Piraten

MU 11 LE 32 RS 1 (Alltagskleidung) AT 11 PA 8
TP 1W+1 (Dolch, WV 2/1) AU 43 MR -8

3. Tag

λ Garko und Pamule laden die Helden zum Glücksspiel Schiff, Kapitän, Mannschaft ein (siehe *Zeitvertreib an Bord* auf S. 52), Garko versucht zu betrügen.

4. Tag

λ Hecantez schikaniert Tito beim Deckschrubben und stellt ihm ein Bein. Wenn die Helden Tito zu Hilfe eilen, werden sie von Hecantez und Garko als aufgeblasene Wichtigtuer beschimpft und aufgefordert, sich in Zukunft aus Angelegenheiten herauszuhalten, die sie nichts angehen.

λ Abends gibt Belfedor Seemannsgarn zum besten.

5. Tag

λ Tagsüber keine besonderen Vorkommnisse.

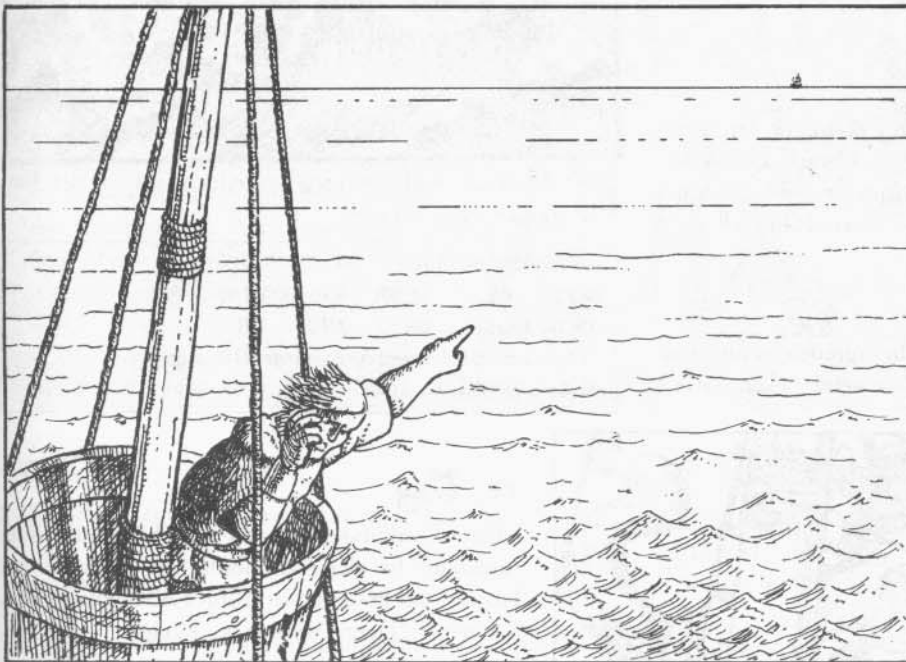
λ Abends Armdrücken.

6. Tag

λ Hecantez ist den ganzen Tag über unausstehlich. Er stößt lästerliche Flüche aus, legt sich mit allen möglichen Besatzungsmitgliedern an und lässt seine Wut an Tito aus.

7. Tag

λ Nach Sonnenuntergang erscheint Kapitän Zenkauskas sturzbetrunken an Deck, grölt lauthals Seemannslieder und beschwört die gute alte Zeit herauf. Vintabil versucht die Aben-



Meisterinformationen:

Von den insgesamt 20 Piraten bleiben drei auf ihrem Schiff zurück, die restlichen 17 greifen an. Während der ersten 3 Kampfunden sind ihre AT- und PA-Werte um je 3 Punkte vermindert, bis sie die Reling übersprungen und sicheren Halt auf dem Deck der *Korisande* gefunden haben. Sobald die Helden in den Kampf eingreifen, versuchen sich die Matrosen der *Korisande* aus dem Gefecht zurückzuziehen.

teurer von der offensichtlichen Unfähigkeit des Kapitäns zu überzeugen.

8. Tag

λ Zarubiko spricht die Helden auf das gestrige Verhalten des Kapitäns an und erklärt ihnen, wieviel für Zenkauskas vom Erfolg der Expedition abhängt.

λ Abends fordert Vintabil einen der Helden zum Messerwerfen auf (siehe *Zeitvertreib an Bord*, S. 53). Der Einsatz beträgt 5 Silbertaler.

9. Tag

λ Garko versucht, einem der Helden einen wertvollen Gegenstand zu stehlen. Wenn er ertappt und dem Kapitän gemeldet wird, erhält er 20 Peitschenschläge. Gelingt der Diebstahl, so versteckt er seine Beute zwischen den Stoffballen im Laderaum.

λ Abends Armdrücken.

10. Tag

λ Alles in allem ein sehr langweiliger Tag.

λ Abends Messerwerfen.

11. Tag

λ Gegen Mittag legt die *Korisande* zur Ergänzung der Trinkwasservorräte bei einer kleinen Insel an. Gerade als das Beiboot auf den Strand gezogen wird, stürmt ein dunkelhäutiges Zyklopenpärchen keulenschwingend aus dem Palmendickicht und greift die Beibootbesatzung an.

Meisterinformationen:

■ Wenn die Helden sofort die Flucht ergreifen, schleudern die Zyklopen ihnen noch einige kleine Steinbrocken (3W+3



■ SP) hinterher und stampfen schließlich laut vor sich hinstrommend von dannen.

Zwei Zyklopen (BA 42)

MU 30 GE 14* LE 60 RS 1 AT 10 PA 9

TP 3W (Faust) GS 10 AU 70 MR 12

*) Auf bis zu 75 Schritt wird die *Korisande* bei einer gelungenen GE-Probe+4 getroffen.



12. Tag

λ Pamule erkundigt sich bei den Helden über ihre Abenteuer bei der Austreibung des 'Grauens von Ranak' und bestärkt sie in ihrer Abneigung gegen die Risse. ("Denen werden wir's zeigen!")

13. Tag

λ Das Schiff gerät in ein großes Tangfeld, das die Geschwindigkeit halbiert. Würfeln bis zum 16. Tag einmal täglich auf die Ereignistabelle Sargasso (s. S. 51).

Ereignistabelle Sargasso

Vom 13. bis zum 16. Tag kommt es einmal täglich zu einem der folgenden Ereignisse:

- 1: Treibgut/Flaschenpost.** Die Flaschenpost enthält die grobe Karte einer Insel, die von einem Vulkan dominiert wird. Es handelt sich dabei um das Eiland der Gefahren.
- 2: Treibgut/Fass.** Das Fass enthält verdorbenen Schiffszwieback.
- 3: Begegnung.** 2W6 Sargassomöwen (Werte siehe *Seemöwe*, S. 34) greifen die *Korisande* an.
- 4: Begegnung.** Bohrwürmer am Schiff. Die Steuerbordwand wird knapp unterhalb der Wasserlinie von 11 Bohrwürmern (25 Finger lang) angefallen, die sich durch die Planken fressen. Einer ist schon durch, die anderen folgen im Abstand von 6 KR. Von Bord aus können nur zwei Personen die Würmer (LE 3) mit Klingen- oder Stangenwaffen wegschlagen (GE-Probe+2). Springen Helden oder Mannschaftsmitglieder ins tangbedeckte Wasser, um die Würmer von dort zu bekämpfen (ohne GE-Probe), greift sie ein Stachelrochen an. Mehr als 5 Löcher in der Bordwand gefährden das Schiff.

Stachelrochen

MU 12 LE 25 RS 0 AT 9 PA 0 TP 1W* GS 8 AU 40 MR 6

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

*) Nach drei Treffern beginnt das tödliche Gift des Stachelrochen (Stufe 15) zu wirken.

5: Treibgut/Galionsfigur. Ein zähnefletschender, springender Panther aus Holz. Kapitän Zenkauskas erkennt in ihm die Galionsfigur des lange verschollenen Piratenjägers *Leander* aus Brabak und will sie unbedingt bergen. Die Augen des Panthers bestehen aus Schwarzglas und könnten in jedem Hafen für 10 Dukaten verkauft werden. Sie erregen daher das Interesse einiger Mannschaftsmitglieder, doch der Kapitän beansprucht die Figur für sich.

6: Treibgut/verlassenes Ruderboot. Das Boot ist schon so verrottet, dass jede Person, der keine GE-Probe gelingt, durch den Boden bricht und es zum Sinken bringt. Im Bug ist ein Kästchen versteckt, das einen Rubinring im Wert von etwa 45 Dukaten enthält.



Mehr zu Sargasso-Szen finden Sie in der *Phileasson-Saga* auf S. 101f.

14. Tag

λ Das Schiff bewegt sich weiterhin im Tangfeld.

15. Tag

λ Gegen Sonnenuntergang bemerkt der Steuermann, dass das Schiff unerklärlicherweise im Tangfeld zum Stillstand kommt. Wenige Sekunden darauf greifen fünf saugnapfbesetzte Tentakel und zwei überlange Fangarme aus dem Wasser und versuchen, Besatzungsmitglieder zu ergreifen, um sie anschließend über Bord zu ziehen.

Meisterinformationen:

Bei der anhänglichen Bestie handelt es sich um einen freilebenden Riesenkalmar (siehe S. 40).

16. Tag

λ In der unzufriedenen Mannschaft kursieren erste Meuterei-gespräche.

λ Abends kommt das Schiff aus dem Tangfeld frei.

17. Tag

λ Von früh morgens bis spät abends brennt die grelle Tropensonne erbarmungslos auf das in Windstille ruhende Meer hernieder. Auf der *Korisande*, die bewegungslos im Wasser liegt, macht sich eine drückende Stimmung breit. Die Mannschaft hängt lustlos auf Deck herum, selbst Glücksspiele können das Gefühl des drohenden Unheils nicht verdrängen.

λ Gegen Abend kommt es zur Meuterei, als Kapitän Zenkauskas wieder einmal angetrunken an Deck stolpert. Vintabil fordert ihn im Namen von Garko, Pamule, Hecantez und der

Mehrheit der Schiffsbesatzung zur Umkehr auf, sobald wieder ein Luftzug weht. Doch Zenkauskas denkt gar nicht daran, sich "von einem solchen Wichtigtuer Vorschriften machen zu lassen". Nur Zarubico, Tilzic und Tito stellen sich auf seine Seite, Al'jokal und Belfedor halten sich aus dem Streit heraus. Es liegt also an den Helden, die aufgebrachten Matrosen zu beschwichtigen und danach den Kapitän davon abzuhalten, sie alle über die Planke zu schicken.

18. Tag

Bis zum Nachmittag gleicht das Wetter dem des Vortages. Gegen Abend türmen sich zunehmend dunkle Wolkenmassen auf und machen den Tag zur Nacht. Binnen kurzem bricht ein Sturm los und wütet W6+1 Stunden. Das Schiff kann nun nicht mehr gesteuert werden, Mast und Segel gehen über Bord.

Meisterinformationen:

Wem unter Deck nicht jede Stunde eine GE-Probe gelingt, muss jeweils so viele SP hinnehmen, wie über dem GE-Wert gewürfelt wurde. An Deck ist zwar die Verletzungsgefahr geringer (GE-Probe-3, sonst W6 SP), doch wird man bei einem Patzer über Bord gespült – zumindest W6 Matrosen kommen dabei ums Leben. Nach dem Sturm stellt man fest, dass alle Wasserfässer zerschlagen und ausgelaufen sind. Dafür ist Belfedor verantwortlich, der für sich selbst einen kleinen Wasservorrat zurückbehält.

19. Tag

Es kommt erneut starker Wind auf, nun bricht auch das Ruder. Die *Korisande* wird damit vollends manövrierunfähig und läuft gegen Abend vor einer fremden Küste auf Grund – dem Eiland der Gefahren ...

Zeitvertreib an Bord

Schiff, Kapitän, Mannschaft

Auf der langen und einsamen Fahrt der *Korisande* vertreiben sich die Seeleute die Zeit oft mit Spielen, wenn keine wichtigen Arbeiten anstehen. Eines der beliebtesten ist *Schiff, Kapitän, Mannschaft*, das wohl die meisten Matrosen Aventuriens kennen. Ziel des Spieles ist es, eine einsame Insel zu verlassen, auf der man als Seemann gestrandet ist. Dazu be-

einen vorher festgelegten Einsatz bringen müssen. Dann würfelt jeder Spieler mit fünf sechsseitigen Würfeln, wobei eine 6 für das *Schiff* steht, eine 5 für den *Kapitän* und eine 4 für die *Mannschaft*. Diese drei Zahlen müssen in höchstens drei Würfeln fallen, und zwar in der genannten Reihenfolge. Fallen alle drei Werte in einem Wurf, hat der Spieler das Spielziel in dieser Runde erreicht, also die Insel verlassen. Fällt dagegen im ersten nur die 6, wird der zweite Wurf mit 4



nötigt man ein *Schiff*, einen *Kapitän*, der das *Schiff* befiehlt, und eine *Mannschaft*, ohne die das *Schiff* nicht fahren kann. Beteiligen können sich beliebig viele Mitspieler, die

einen vorher festgelegten Einsatz bringen müssen. Dann würfelt jeder Spieler mit fünf sechsseitigen Würfeln, wobei eine 6 für das *Schiff* steht, eine 5 für den *Kapitän* und eine 4 für die *Mannschaft*. Diese drei Zahlen müssen in höchstens drei Würfeln fallen, und zwar in der genannten Reihenfolge. Fallen alle drei Werte in einem Wurf, hat der Spieler das Spielziel in dieser Runde erreicht, also die Insel verlassen. Fällt dagegen im ersten nur die 6, wird der zweite Wurf mit 4 Würfeln ausgeführt. Er muss nun eine 5 bringen, andernfalls wird ein drittes Mal gewürfelt. Fällt beim zweiten Wurf eine 5, aber keine 4, wird der dritte mit drei Würfeln ausgeführt und muss eine 4 bringen, sonst verliert der Spieler. Wer in drei Würfeln nicht alle drei Werte erzielt, bleibt gestrandet und scheidet aus.

Das Spiel wird fortgeführt, bis nur noch der Gewinner übrig bleibt, der alle Einsätze erhält. Da es sich hierbei um ein sehr simples Spiel handelt, gerät man darüber auch leicht in Streit, besonders dann, wenn die Einsätze hoch sind und manche Spieler immer zu gewinnen scheinen. Die Anzahl der mitspielenden Meisterpersonen können Sie festlegen oder mit dem W6 bestimmen, die Höhe der Einsätze beträgt in der Regel wenige Kreuzer bis zu einigen Hel-

Armdrücken

Armdrücken ist eine der beliebtesten Kraftproben unter Seeleuten und dient auch oftmals dazu, kleinere Streitereien zu bereinigen.

Matrosen der *Korisande* werden die Helden besonders zu Beginn der Expedition zu einer Runde Armdrücken auffordern, um sich mit ihnen zu messen. Ein Mannschaftsmitglied wird dabei möglichst einen Gegner auswählen, der ihm kräftemäßig ebenbürtig erscheint. Der Ausgang solcher Wettkämpfe hat maßgeblich Anteil daran, ob die Helden von der Mannschaft akzeptiert werden oder nicht.

Beim Armdrücken beginnen die beiden Kontrahenten mit KK-Proben-5. Diese werden solange wiederholt und jede Runde um einen Punkt erschwert, bis nur einem der beiden die Probe gelingt. Die Hand seines Gegners schwebt dann schon knapp über dem Holz. Gelingt diesem eine KK-Probe+5, konnte er seine Niederlage noch abwenden und die Proben werden mit dem letztgültigen Zuschlag fortgesetzt, andernfalls hat er verloren. Wenn beiden Kontrahenten zwei Proben in Folge misslingen, müssen sie eine kurze Pause einlegen. Danach wird das Kräfteressen entweder erneut begonnen oder für unentschieden erklärt.

Messerwerfen

Messerwerfen hat für die Seeleute Aventuriens einen ähnlichen Stellenwert wie Armdrücken, nur dass dabei nicht Kör-

perkraft, sondern Geschicklichkeit die entscheidende Rolle spielt. An Bord der *Korisande* werden schwächere Mannschaftsmitglieder die Helden eher zum Messerwerfen als zum Armdrücken auffordern, es können sich beliebig viele Spieler daran beteiligen.

Vor Beginn des Wettstreits einigen sich die Mitspieler auf die Rundenzahl, den zu leistenden Einsatz und die Wurferntfernung (meist zwischen vier und acht Schritt). Getroffen werden muss eine hölzerne Scheibe am Mast – in seltenen Fällen auch deren Mitte von wenigen Fingern Durchmesser.

Der Zuschlag auf die FK-Probe ergibt sich aus Ziel und Entfernung:

Scheibe: +5 (4 Schritt), +8 (6 Schritt), +12 (8 Schritt)

Mitte: +8 (4 Schritt), +11 (6 Schritt), +15 (8 Schritt)

Um den Sieger zu bestimmen, gibt es mehrere Varianten:

- 1) Der Spieler, der in der festgelegten Rundenzahl die meisten Treffer erzielen kann, hat gewonnen.
- 2) Es wird keine Rundenanzahl festgelegt – statt dessen wird so lange geworfen, bis ein Spieler eine vorher bestimmte Anzahl von Treffern erzielt hat.
- 3) Der Spieler, der als erster drei Treffer in Serie erzielt, gewinnt.
- 4) Zwei Mannschaften spielen gegeneinander, die Mannschaft mit den meisten Treffern gewinnt.
- 5) Bei einer großen Spieleranzahl kann nach dem Ausscheidungsprinzip gespielt werden – wer daneben wirft, scheidet aus.

Wunder am Firmament

Aventurien liegt größtenteils unter dem Nordhimmel mit seinen acht markanten Sternbildern, die ausnahmslos von wilden Kräften, Ungeheuern und Heldentaten sprechen. Wie Goldborte und zugleich Sternenwall des Himmels spannt sich der aus den Sternzeichen der Göttern bestehende Zwölfkreis über die Mitte des Firmaments. An ihm orientiert sich der Lauf des Praiosauges, er diente seit jeher als Grundlage zur Erstellung von Sternen- und Sonnenkalendern.

Der Südhimmel, immer nur teilweise sichtbar, gilt mit seinen sieben bekannten Konstellationen als fern und mysteriös verhüllt. Nur die Sternweisen der Kemi, des Groß-Sultans Elem und des Vizekönigreichs Meridiana, in deren Tradition sich auch der berühmte alfanische Astronom *Brin Tycho* sieht, konnten ein wenig mehr vom Himmelsglanz am südlichen Horizont betrachten, doch auch ihnen blieb stets der südlichste Abschnitt von Phexens Schatzkammer verschlossen. Er ist neben der Quadratur des Kreises, der Kritischen Essenz und dem *horror vacui* eines der größten Rätsel hesindianischer Wissenschaften. Verzweifelt suchen

die Gelehrten in Bibliotheken nach den 46 fehlenden Seiten in Niobaras letzter Originalversion des *Folianten* (über 400 Jahre alt), die dieses *firmentum incognitum* in Wort und Bild darlegen sollen. Eine archaische Kuppel im Konzil der Elemente zu Drakonia zeigt zwar alle Sternensphären, jedoch zu einer Zeit, die vom Heute durch zahllose Himmelserschütterungen und Sternverschiebungen getrennt ist. Hier zeigt sich die Erstarrung des aventurischen Wissens – man könnte natürlich nach Süden fahren und den Himmel beobachten, aber dafür braucht es wagemutiger Helden ... Was von Aventurien aus sichtbar ist, können Sie in der **Enzyklopaedia Aventurica**, S. 52, nachschlagen.

Zwar gab es auch schon vor der Fahrt der *Korisande* vereinzelt Vorstöße in die südliche Hemisphäre – von den treibenden Floßmenschen über die Fahrten *Belsarius Süderstrands* bis zu den Abenteuern *Ruban ibn Dhachmanis* – doch fanden ihre (oft spärlichen) Aufzeichnungen nie den Weg bis in die großen Häuser der Weisheit, in denen die Hesindegeweihten entnervt sind von zahllosen gefälschten Reiseberichten und Utopien. Ganz zu schweigen von man-

chen geheimen Gruppen, die eine Veröffentlichung dieses Wissens verhindern wollen ...

(Eine echte Wahrnehmung des Südhimmels wird sich in Aventurien erst Jahre nach der Weltumsegelung *Harikas der Roten* abzeichnen.)

Ihre Helden haben auf der Fahrt ins Feuermeer die Möglichkeit, den 'mittäglichen' Sternenmantel zu betrachten. Machen Sie Ihnen – je nach Interesse und TaW: *Sternkunde* – die nachfolgenden Informationen zugänglich.

λ Reisende im Feuermeer betonen immer die schimmernde Pracht des Südhimmels, der mehr Sternenstaub, bunte Nebel und Leuchtkonglomerate beherbergt als die nördliche Hemisphäre: die zahllosen Kreuzer und Heller in Phexens Schatzkammer, die in ihrer Gesamtheit aber doch den Wert aller Goldstücke übersteigen. Außerdem werden die Sterne des Südhimmels im Vergleich zu ihren nördlichen Verwandten stets als fantastischer und vor allem unberechenbarer charakterisiert. Dies mag mit ihrer größeren Entfernung zum Nordstern zusammenhängen, des astronomischen Inbegriffs für Ruhe, Ordnung und Bestand.

λ Basreliefs an echsischen Zikkurats zeigen das Sternbild *Ringe* mit sieben anstatt den bekannten sechs Lichtpunkten. Im 3. Jahrtausend vor unserer Zeit soll es dort einen "loдерnden Himmelsbrand unter den Klauen des Drachen" gegeben haben, von dem nur noch ein blaugehöckerter Ringnebel kündet, der als *Zyklopenauge* (Süderstrand, 320 v. H.) oder *Ibn'Baloth* (Dhachmani, 8 v. H.) bekannt ist.

λ Tocamuyac berichten uns von einem dreimal jährlich stattfindenden göttlichen Himmelsputz, bei dem unzählige Sternschnuppen den Himmel glänzen lassen und ein mörderischer Regen glühender Funken, faustgroßer Stahlbrocken und mächtiger Meteoriten in das Meer niedergeht. Die Waldmenschen nennen das Ereignis *Guachakabu* – Silben, die sie für gewöhnlich nur Raubtieren geben.

λ Irgendwo auf der Höhe der Rubine mit seinen pulsierenden Lichtern soll es ein weiteres, kleines Sternbild aus drei, vier oder fünf hellen Sternen geben, das jedoch nur an den Toren von Tag und Nacht kurz sichtbar wird: Seine Subsphäre rotiert sehr schnell – in exakt zweimal zwölf Stunden – um die Achse des Mysteriums von Kha und steht nur dann über dem Horizont, wenn das alles überstrahlende Praiosauge den Himmel beherrscht. Eine expurgierte Magierin aus Punin behauptet, dieses Himmels-Ikon sei von einem früheren Volk, das ein goldenes Schiff im Regenwald zurückließ, als *Nykal* bezeichnet worden.

λ Südlich von Satinav ballen sich große Mengen von Himmelsstaub zu einer ausgedehnten *Sternensuppe*, deren Ränder sich spiralartig winden, als wollten sie den ganzen Kosmos umfassen. Nahe des gelblich glimmenden Zentrums,

vor das sich immer wieder Dunkelwolken schieben, leuchtet in allen Rottönen von Magenta, Zinnober und Jaspis ein Nebel, wie ihn kein sterblicher Künstler auf Leinwand bannen könnte: Manche sehen in dem Gebilde eine *Rose*, eine *gehörnte Krone* oder eine *Assel*, die sich periodisch öffnet und wieder schließt.

λ Vor dem matt schillernden Hintergrund des Südhimmels wird eine Erscheinung besser sichtbar, die bereits das Arcanum andeutet: die *Finstersonne*. Ein lichtloser Körper von der Form einer Sphäre, eines Ikosaeders oder Gallertklumpens, schwarz wie Endurium und ohne jegliche Reflexionseigenschaft, schiebt sich alle Jahre über den Himmel Deres und verdunkelt alles in seiner Aura. Bis auf die dreifache Größe von Sonne und Mond angewachsen, verharrt er nächtelang, während das Firmament flimmert und sich ein Flüstern von jenseits der Sterne über den Himmel stiehlt. Nächte später ist er wieder verschwunden.

λ Nur im Feuermeer wird sichtbar, dass in Sumus Schale ein opalisierender Nebel liegt, dessen Schlieren immer wieder aus dem Sternbild fließen und tief im Süden als Himmelslichter gesehen werden können, die dem Ifirnslicht der nördlichen Eisregionen gleichen sollen. Dieser *Atem Sumus* gilt als das himmlische Ebenbild zu den Lüften im Tempel des Lebens aus Dere.

λ Jenseits erstrecken sich Sternentiefen, die von Aventurien aus immer unsichtbar waren. Harika ni Coalgha hat hier 5 v. H. mit einem Fernrohr grün und weiß glosende Risse im Himmelszelt ausgemacht, als hätten Krallen über das Firmament gekratzt oder Linien aus Kraft ein Geflecht gebildet. Wegen ihrer Form haben diese Spalten den naiven Namen *Kiefernzweige* erhalten.

λ Was altgüldenländische Texte und Niobara als 'das Unwissbare' bezeichnet haben, das achte und letzte Sternbild des Südhimmels, wurde von der Roten Harika als das erkannt, was es ist: Die *Hand* beherrscht mit vierzehn hellen bis mittelgroßen, gleißenden Sternen und Sternhaufen die südlichsten Breiten. Sie greift (manche sagen: mit sechs Fingern) klauenartig nach dem unteren Himmelspol oder hält ihre Finger schützend darüber. Ihre astrologische Bedeutung ist ebenso ungewiss wie die Interpretationen uthurischer und südmyranischer Völker, die dieses Himmelsmal keinesfalls übersehen können.

λ Von der Hand umschlossen liegt der zweite unbewegliche Punkt des Firmaments, der *Himmelsnadir*. Was sich an seiner Stelle zeigt, der adamantene Südstern, das primordiale Zeichen von Kha oder die Empfänger Gottheit Gror, kann kein Nautiker des Südmeeres berichten, obwohl alle betuern, ihre Augen darauf gerichtet zu haben. Ein universaler Verhehlungszauber auf diesem Punkt der Sechsten Sphäre?

Eiland der Gefahren

Gestrandet

Nach zweitägigem Tosen ist der mörderische Taifun so plötzlich zu Ende, wie er begonnen hat. Nichts mehr erinnert an die zerstörerischen Naturgewalten, die euer Schiff haben auf Grund laufen lassen.

Staunend betrachtet ihr und die überlebenden Seeleute der *Korisande* das Bild des Unheils, das sich vor euren Augen ausbreitet: Kapitän Zenkauskas' Schiff erinnert mehr an ein Wrack als an die stolze Handelskaravelle, die euch bislang so sicher durch die Wogen des Südmeeres getragen hat. Mit Schrecken stellt ihr fest, dass neben Mast und Segel auch der Ballen Ersatzleinwand während des Tropenorkans über Bord gegangen ist und das Schiff auch sonst recht ramponiert erscheint. Außerdem habt ihr kein Frischwasser mehr.

"So, wie die Lage aussieht, werden wir uns wohl auf einen längeren Aufenthalt einrichten müssen", meint der Kapitän angesichts des ihn umgebenden Trümmerhaufens trocken, "aber schließlich habe ich schon ganz andere Situationen gemeistert."

"Der Mast ist kein Problem, wenn ich mir die Umgebung so ansehe", erwidert Belfedor, der Schiffszimmermann, "aber wo sollen wir ein neues Segel hernehmen?"

Als ihr darauf den Blick landeinwärts richtet, entdeckt ihr, dass die *Korisande* in einer etwa eine Meile langen Sandbucht auf Grund liegt, hinter der Urwaldriesen und schier undurch-



dringliches Dickicht in die Höhe ragen. Seltsame, noch nie vernommene Tiereschreie dringen von dort zu euch herüber. Fern im Westen hebt in ungefähr fünf Meilen Entfernung ein wie es scheint erloschener Vulkan sein Haupt über das Urwalddach.

Meisterinformationen:

Die *Korisande* ist vor einer fremden Küste auf Grund gelaufen und schwer beschädigt, die Trinkwasserfässer sind leckgeschlagen, und auch die Nahrungsvorräte gehen zur Neige. Die notwendigen Reparaturen werden Tage, wenn nicht gar Wochen in Anspruch nehmen. In der Zwischenzeit müssen die Helden Nahrung und vor allem Frischwasser besorgen, was ihnen Gelegenheit gibt, die Küste und das Hinterland zu erkunden. Auf der Karte der Insel (siehe Seite 58)

sind neben wichtigen Geländemerkmale auch die unterschiedlichen Begegnungsstätten markiert, an denen die Helden bei der Erkundung des Eilandes auf andere Wesen stoßen können. Wenn sie nicht selbst auf die Idee kommen, wird ihnen Kapitän Zenkauskas den Vorschlag unterbreiten, zunächst den Vulkan zu erklimmen, um einen Überblick über das unbekannte Land zu gewinnen. Sobald sie den Gipfel erreicht haben, händigen Sie ihnen eine grobe Skizze der Insel aus. Die Helden können dann gezielter die Insel erkunden.

Erkundung der Insel

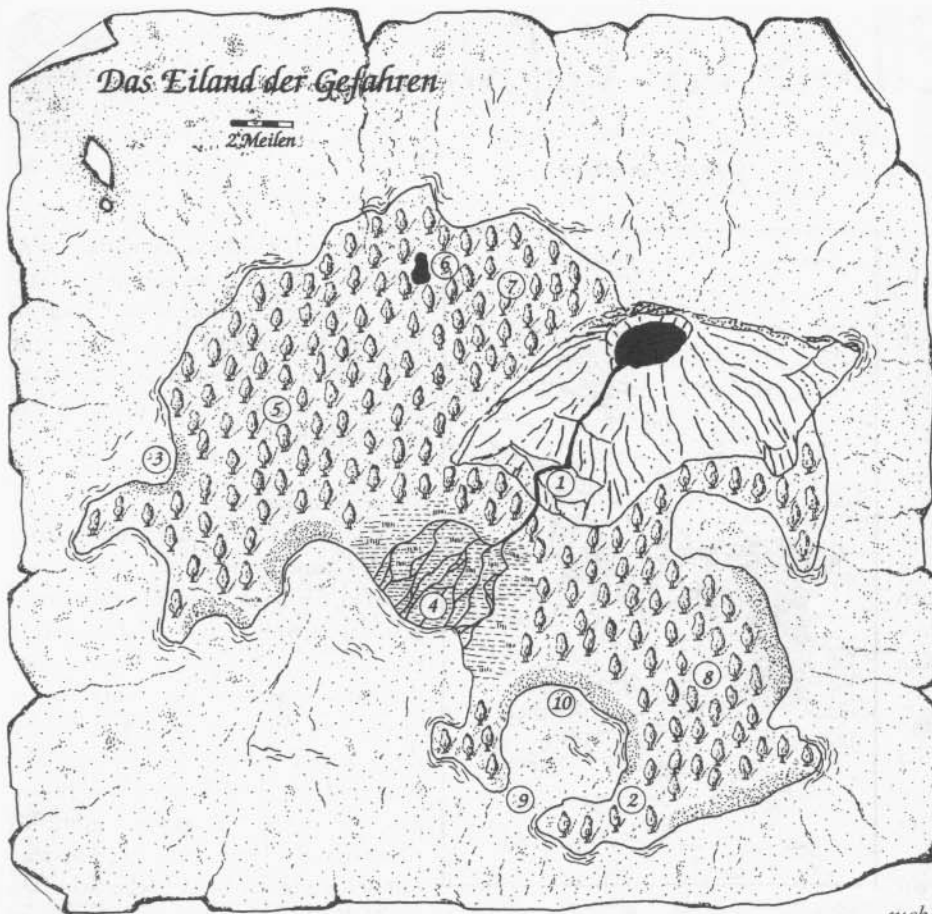
Strand

Unter euren Füßen breitet sich ein von Dschungel eingefasster, 50 Schritt breiter Strand aus. Der gelbe Sand ist fein und sauber, das Meer kristallklar. Hier und da spendet eine Kokospalme erholsamen Schatten. Direkt hinter dem Strand beginnt der unberührte Dschungel, aus dem eine Vielzahl nicht identifizierbarer Tierschreie dringt und das Plätschern der Wellen übertönt.

Meisterinformationen:

Am Strand können pro Stunde etwa drei Meilen zurückgelegt werden. Es kommt zu keinerlei Zufallsbegegnungen, ein Aufenthalt auf dem Strand ist für die Abenteurer völlig ungefährlich.

Um eine Kokospalme zu erklettern, muss einem Held eine *Klettern*-Probe +1 gelingen, bei einem Sturz erleidet er 2W6 SP. Die Früchte einer Palme entsprechen 2W6 Tagesrationen.



Meisterinformationen:

Im Dschungel kann pro Stunde etwa eine Meile zurückgelegt werden. Wenn sich die Helden quer durch den Urwald bewegen, können sie sehr leicht die Orientierung verlieren. Alle halbe Stunde sollten Sie für den Helden mit dem höchsten TaW eine verdeckte *Orientierungs-Probe* würfeln. Bei Misslingen der Probe weichen die Helden für jeden fehlenden Punkt um etwa 10° nach links (1–3 auf W6) oder rechts (4–6 auf W6) von der gewünschten Richtung ab.

Im Regenwald dieses Eilands wachsen einige seltene Pflanzen. Die Helden können im Dschungel einen Kajubo-Strauch mit 2W6 Knospen (HA 31f.) finden, wenn ihnen eine *Pflanzenkunde-Probe* gelingt. Diese Probe können sie stündlich wiederholen, doch nur bei einer 20 auf dem W20 wächst in der Umgebung auch Kajubo.

Bei einer erfolgreichen *Fährten-suchen-* oder *Pflanzenkunde-Probe* erlegt

oder findet ein Held so viele Rationen Nahrung, wie er TaP bei der Probe übrigbehalten hat. Nahrungssuche im Dschungel nimmt W6 Stunden in Anspruch. (Alternativ können Sie auch die Jagdregeln aus *Drachen, Greifen*, S. 44f. verwenden.) Regenwasser kann aus Pflanzenkelchen geschöpft werden.

Dschungel

Dschungel in Küstennähe: Über dem Schlamm der Gezeitenzone erheben sich auf Stelzwurzeln die Mangroven. Die sonderbaren Wurzeln gehen in Höhen von bis zu drei Schritt aus dem Stamm hervor, laufen schräg seitwärts nach unten und verzweigen sich in Bodennähe in ein undurchdringliches Wurzelwerk, so dass die Fortbewegung in Küstennähe äußerst beschwerlich ist.

Dschungel im Inneren der Insel: Über euch wölbt sich in 30 Schritt Höhe ein mächtiger Baldachin von Baumwipfeln, ein dichtes, grünes Blätterdach, das die Sonnenstrahlen filtert, so dass unten am Boden trübes Zwielflicht herrscht. Ständig dampft und tröpfelt es irgendwo. Farne und dichtes Unterholz bedecken den Boden. Seltsame Tiereschreie dringen an euer Ohr, und hin und wieder erblickt ihr einen buntgescheckten Vogel, der aufgeschreckt davonfliegt, oder ein pelziges Etwas, das bei eurem Auftauchen die Flucht ergreift.



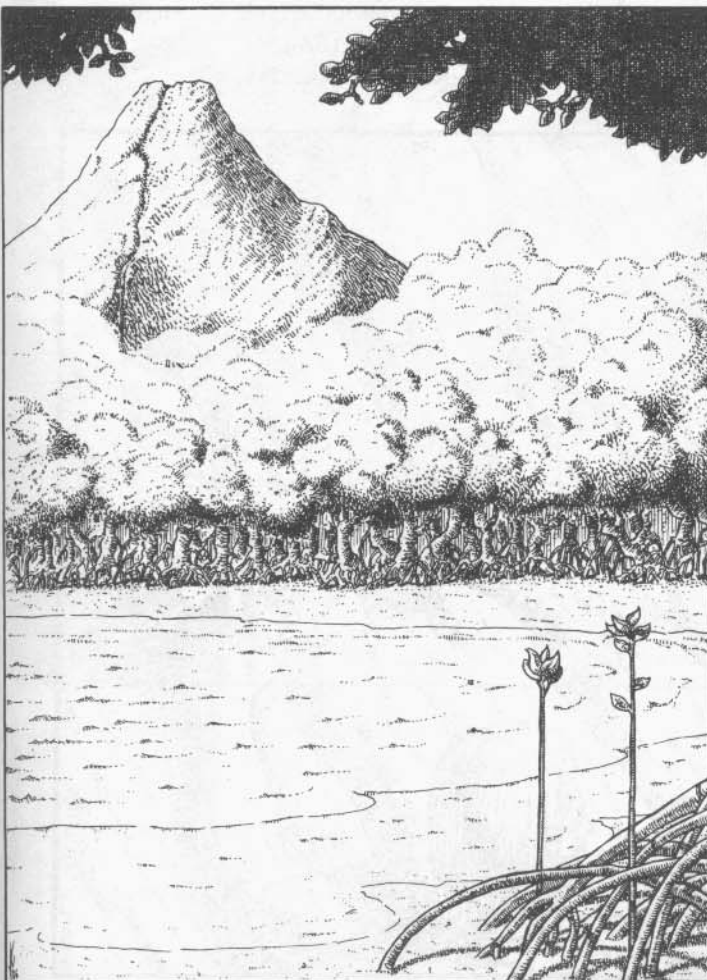
Es kommt recht häufig zu weiteren Begegnungen. (Wenn Sie es auswürfeln wollen: pro Stunde ein Wurf mit dem W6, bei einem Ergebnis von 1 oder 2 geschieht etwas.)

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	1-3	Jaguar (BA 91)	1-5
2	1	Würgeschlange (BA 156)	1-4
3	1	Disdychonda (HA 99f)	1-6
4	4W6	Ratten (BA 94)	1-4
5	1	Gelbschwanzskorpion (BA 196)	1-3
6	-	Undurchdringbares Dickicht*	-

*) Die Gruppe muss umkehren und einen anderen Weg einschlagen.

Vulkan

Vor euch reckt ein wohl 400 Schritt hoher Vulkan sein Haupt in den Himmel. Seine zerklüfteten Hänge sind bar jeder Vegetation, so dass ihr euch nach der Durchquerung des Dschungels in eine völlig andere Welt versetzt fühlt. Eine Besteigung des Vulkans erscheint nicht unmöglich, wenn auch eine solche Kletterpartie mit einigen Gefahren verbunden sein wird. Dennoch habt ihr den Eindruck, dass der Ausblick vom Gipfel diese Strapazen durchaus wert sein könnte.



Meisterinformationen:

An den Hängen des Vulkans können pro Stunde nur etwa 500 Schritt zurückgelegt werden, der Aufstieg dauert also bestenfalls vier Stunden. Die Steigung des Vulkanhangs beträgt im Durchschnitt nur 25 %, so dass bei einer günstigen Aufstiegsroute jeder den Kraterand erreichen kann. Pro Auf- oder Abstieg muss jeder Held daher nur eine Klettern-Probe ablegen. Misslingt die Probe, zieht sich der Betreffende einige Prellungen und Schürfwunden in der Höhe von W3 SP zu, erreicht aber dennoch schnaufend und zerschunden den Gipfel. Einige Zufallsbegegnungen können die Kletterpartie jedoch erheblich erschweren (pro Stunde bei 1-2 auf dem W6).

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	1	Höhlenpanther (BA 90f)	1-5
2	2	Seeadler (BA 115f.)	1-4
3	-	Lavasteilhang*	-
4	-	Felskamin**	-
5	-	Überhang***	-
6	-	Steinschlag****	-

*) Klettern-Probe (sonst W6+2 SP) und Zeitverlust von W6 SR

**) Zeitgewinn von W3 SR

*** Klettern-Probe (sonst W6 SP) und Zeitverlust von W3 SR

**** Körperbeherrschungs-Probe (sonst 2W6 TP)

Sumpf

Der Boden wird zusehends feuchter und matschiger, bis ihr euch in einem regelrechten Sumpf befindet. Auch Vegetation und Tierwelt haben sich verändert: Die Bäume erheben sich gespenstisch auf schritthohen Stelzwurzeln über den Morast, Insekten schwirren und das Gebrüll der Affen wird vom vereinzelt Keckern eines Leguans abgelöst.

Ein beklemmendes Gefühl beschleicht euch angesichts dieser Unheil verheißenden Umgebung, und ihr verspürt den Wunsch, den Sumpf so schnell wie möglich wieder zu verlassen.

Meisterinformationen:

Im Sumpf können pro Stunde etwa anderthalb Meilen zurückgelegt werden.

Bei mindestens 1 SR Aufenthalt im Sumpf besteht pro Held eine Chance von 1-4 auf dem W20, dass er von Egel n befallen wird. Die Egel verursachen W3 SP, und bei 1 auf dem W20 handelt es sich um Krankheitsüberträger. Ist dies der Fall, wirft der Meister mit W20: Bei 1-14 wurden der Held mit Brabaker Schweiß, bei 15-18 mit Paralyse und bei 19-20 mit Lutan as infiziert (EA 93).

Jede Stunde wirft der Meister einen W20. Bei 1-5 ist in der Nähe Donf (HA 19) zu finden, das Kraut kann

mit einer erfolgreichen *Pflanzenkunde*-Probe entdeckt werden.

Pro Stunde kommt es bei einem Wurf von 1 oder 2 auf dem W6 zu einer Begegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	2	'Sumpfmönster' (siehe S. 60)	1-6
2	1-3	Riesenkaimane (BA 147f)	1-4
3	1	Boronsotter (BA 152)	1-3
4	2W6	Stechlibellen (BA 206)	1-5
5	3W20	Moskitos (BA 207)	1-6
6	-	Einsinkgefahr/Egel*	-

*) Wird durch erfolgreiche Probe auf *Wildnisleben* vermieden. Falls sie misslingt, muss dem Einsinkenden eine *GE*-Probe + *BE* gelingen, um sich selbst zu retten, sonst versinkt er binnen (7-*BE*) *SR* im Morast und kann nur mit einem Seil gerettet werden. Außerdem saugen sich Blutegel an dem Betreffenden fest (siehe oben).

Klippen

Die Landschaft wird felsig und zerklüftet. Nur noch spärlicher Pflanzenbewuchs bedeckt den steinigen Boden. Über den Klippen dreht hier und da ein Raubvogel seine Kreise. Von jenseits der Felsen könnt ihr das Rauschen des Meeres vernehmen, und wenn ihr genau hinhört, dringt auch hin und wieder ein Möwenschrei an euer Ohr.

Meisterinformationen:

Auf den Klippen können pro Stunde etwa anderthalb Meilen zurückgelegt werden. Pro Stunde kommt es bei einem Wurf von 1 auf dem W6 zu einer Begegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	2	Seeadler (BA 115f)	1-4
2-3	W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1-2
4-6	-	Sturzgefahr*	-

*) *Klettern*-Probe (sonst W6 *SP*)

Bach

Ein Bach windet sich durchs Unterholz. Braunes, schlammiges Wasser verwehrt euch den Blick auf seinen Grund. Die Ufer sind sumpfig und mit Mangroven bestanden.

Meisterinformationen:

Das Durchqueren des Baches dauert 2 *SR*, das Wasser reicht den Helden bis zur Brust. Alle Ausrüstungsgegenstände, die trocken bleiben sollen, müssen daher über dem Kopf getragen werden.

Wenn die Helden den Bach durchqueren, kommt es bei einer 1 auf dem W6 zu einer Begegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1-3	W20	Piranhans (BA 163)	1-6
4-6	1-2	Riesenkaimane (BA 147f)	1-4



Örtlichkeiten und Begegnungsstätten

1 - Kral

Meisterinformationen:

Eine genaue Beschreibung des Kral und seiner Einwohner finden Sie im Kapitel **Der Kral der Ruwangi** (S. 62). In der Nähe des Kral können die Helden im Dschungel auf eine Gruppe Ruwangi oder auf Fallgruben stoßen, welche die Eingeborenen zum Schutz gegen das Sumpfmonster ausgehoben haben. Würfeln Sie pro Stunde, die Helden im Umkreis von zwei Meilen um den Kral aufhalten, einmal mit dem W6:

1: Fallgrube. Unter 1–3 Helden gibt plötzlich der Boden nach. Die Unglücklichen stürzen in eine 3 Schritt tiefe Grube und ziehen sich dabei je W6 SP zu. Um mit eigener Kraft aus der Grube zu gelangen, ist eine erfolgreiche *Klettern*-Probe erforderlich. Mit fremder Hilfe und einem Seil ist eine Rettung ein Kinderspiel. Bei einer erfolgreichen *Gefahreninstinkt*-Probe entdeckt ein Held rechtzeitig die Fallgrube und kann ihr ausweichen.

2: Ruwangipatrouille. Die Helden treffen auf W6+2 Ein-

2 - Hütte der Gestrandeten

Eine notdürftige Unterkunft, wenig mehr als ein paar in den Boden gesteckte Äste mit einem Blätterdach. Die Hütte steht nicht fern vom Strand am Waldrand zwischen drei Palmen und ist leer.

Meisterinformationen:

Die Hütte diente vier Überlebenden der *Hedonia* als Notunterkunft. Drei davon ließen bei einem Kampf mit den Ruwangi ihr Leben, der vierte (Schiffszimmermann Gerulf) ist Gefangener der Eingeborenen. Von dem Kampf zeugen noch zwei zerbrochene Speerschäfte im Wald hinter der Hütte.

3 - Korisande

Das Schiff liegt im flachen Wasser vor dem Sandstrand fest. Der Mast ist gebrochen und wie Takelage und Segel über Bord gegangen.

Meisterinformationen:

Für die Weiterreise ist es unerlässlich, dass das Schiff ins tiefe Wasser geschleppt und mit neuem Mast und neuen Segeln ausgestattet wird.

Zum Freischleppen werden mindestens 400 KK-Punkte benötigt (5 Kanus mit je 8 Paddlern sollten ausreichen). Wo die Helden diese Hilfskräfte herbekommen, ist ihre Sache. Für das Anfertigen eines neuen Mastes braucht ein Schiffszimmermann zwei Tage; steht kein Experte zur Verfügung, verdoppelt sich die Zeit.

Die Leinwand für die Segel stellt allerdings ein Problem dar, das die Hel-



geborene. Näheres zur Kontaktaufnahme mit den Eingeborenen und deren Werte finden Sie im Abschnitt **Der Kral der Ruwangi** (S. 62).

3: Eingestürzte Fallgrube. Sie mag den Helden zur Warnung dienen, damit sie besser auf ihren Weg achten.

4-6: Kein besonderes Ereignis.

den allein lösen müssen. 100 Rechtschritt werden benötigt, um die *Korisande* wieder manövrierfähig zu machen ...

4 - Behausung des Sumpfmonsters

Vor euch seht ihr einen kleinen See im Sumpf – eigentlich mehr einen Pfuhl, denn das Wasser ist schlammig und stinkt abscheulich.



5 - Revier der Riesenameisen

Ihr bemerkt, dass viele Blätter und Blüten von den Pflanzen abgeschnitten oder abgerissen wurden.

Untersucht einer der Helden eine dermaßen zugeordnete Pflanze, ist leicht (*Pflanzenkunde*-Probe-5) zu erkennen, dass die Pflanzenteile glatt abgeschnitten wurden.

Meisterinformationen:

Das Revier der Riesenameisen durchmisst etwa sieben Meilen.

Jede Stunde führt der Meister mit dem W6 einen zusätzlichen Be-

Meisterinformationen:

Gelungene Talentproben auf *Gefahreninstinkt* signalisieren große Gefahr. Wenn sich die Helden länger als 10 KR an diesem abscheulichen Gewässer aufhalten, entsteht ihm mit infernalischem Schmatzen das Sumpfmonster (siehe Kasten).

gegnungswurf aus. Bei 1–2 trifft die Heldengruppe auf W6 Riesenameisen, die bei 1–3 auf W6 angreifen.

Eine *Tierkunde*-Probe+5 verrät, dass diese 2 Schritt langen Tiere sonst nur in der Khôm-Wüste zu finden sind.

Das Sumpfmonster

Hier begegnen die Helden einem der fremdartigsten Monster, die aventurischen Abenteurern je über den Weg liefen. Bisher wurde das Sumpfmonster nur auf dem Eiland der Gefahren angetroffen, dort terrorisiert es einen kleinen Stamm Eingeborener, die sich seiner nicht zu erwehren wissen. Wo das Monster herkam oder wie es entstand, ob es lebt oder ein untotes Wesen ist, ob es Verstand, Instinkt, Gefühle oder überhaupt nichts von alldem hat, weiß kein Mensch zu sagen. Tatsache ist nur, dass es in den Sümpfen im Süden der Vulkaninsel haust, meist nachts aus den gurgelnden Tiefen steigt und dann auf der Insel sein Unwesen treibt, wobei es eine stinkende, schlüpfrige Spur hinterlässt.

Das Sumpfmonster ist etwa $3\frac{1}{2}$ Schritt groß und hat annähernd humanoide Gestalt – also zwei Beine, zwei Arme, Rumpf und Kopf. Es scheint aus vermoderten organischen Substanzen zu bestehen: abgestorbene Äste, verfaultes Laub, schimmelige Pflanzenstengel und glitschiges Pilzfleisch, zusammengehalten von stinkendem Schlamm und Moder.

Das Wesen ist nahezu unverwundbar. Normale Waffen machen ihm nur wenig aus, gegen Zaubersprüche ist es auch kaum anfällig. Abgeschlagene Teile des Monsters haben zudem die unangenehme Eigenschaft, sich ihrerseits zu ähn-

lichen, kleineren Wesen zu formen. Das Sumpfmonster auszutrocknen oder festzufrieren wäre vielleicht eine Lösung, doch dazu fehlen wohl die Mittel.

Falls die Helden die Auseinandersetzung mit dem Sumpfmonster suchten, kämpft es bis zum Ende, wurden sie von dieser Urkreatur überrascht, verschwindet das Sumpfmonster nach 5 KR wieder im Pfuhl.

Sumpfmonster

MU 30	LE 100*	RS 0	AT 10	PA 10
TP 2W	GS 3	AU 1000	MR 15	GW 12

*) Das Monster kann nur verwundet werden, wenn ihm in einer KR insgesamt 10 SP oder mehr beigebracht wurden. Dann sinkt die LE um 10 und es spaltet sich ein Tochtermonster ab. Sinkt die LE auf 10, kämpft es mit den Werten eines Tochtermonsters weiter.

Tochtermonster

MU 20	LE 10*	RS 0	AT 5	PA 5
TP 1W	GS 3	AU 1000	MR 15	

*) Werden dem Monster in einer KR insgesamt mindestens 5 SP zugefügt, sinkt die LE um 5, sonst ist es unverwundbar. Nach zwei solchen Treffern zerfließt es und zieht sich abscheulich stinkend in den Sumpf zurück.

W6 Riesenameisen (BA 194)

MU 10 LE 25 RS 4 AT 8* PA 0 GW 8
TP 1W+3 (Biss) / 1W-2 SP (Säure)* GS 5 AU 30 MR 13

*) Die Riesenameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt. Für je 5 SP durch Säure sinkt der RS des Getroffenen um 1 Punkt.

6 - Wasserloch

Vor euch tut sich im Dschungel eine Lichtung auf, in deren Mitte sich ein Wasserloch befindet. Um das Wasserloch, das von Regenwasser gespeist zu sein scheint, befinden sich zahlreiche Tierspuren.

Meisterinformationen:

Hier findet eine automatische Zufallsbegegnung statt. Bei einer 6 (*Undurchdringbares Dickicht*) treffen die Helden auf W6+1 Riesenaffen (siehe unten).

7 - Revier der Riesenaffen

Hin und wieder übertönt der gellende, langgezogene Schrei eines Affen die gewohnten Geräusche des Dschungels. (*Tierkunde*: Es handelt sich dabei um Riesenaffen.)

Meisterinformationen:

Das Revier der Riesenaffen erstreckt sich rund um das Wasserloch und durchmisst etwa sechs Meilen. Jede Stunde führt der Meister mit dem W6 einen zusätzlichen Begegnungswurf aus. Bei 1-2 treffen die Helden auf W6+1 Riesenaffen, die bei 1 auf W6 angreifen. Ein Kampf kann verhindert werden, wenn die Helden den Riesenaffen rechtzeitig Nahrung anbieten.

Wo auf der Karte die Ziffer 7 eingezeichnet ist, befindet sich die Höhle der Riesenaffen. Dort hausen sechs männliche und zehn weibliche erwachsene Riesenaffen mit ihren

sechs Jungen. Wenn die Helden sich der Höhle auf 500 Schritt nähern, versuchen die erwachsenen Riesenaffen zunächst, die Eindringlinge zu vertreiben. Sollten die Helden nicht darauf eingehen, werden sie von den Männchen angegriffen. Die Weibchen werden nur kämpfen, wenn ihre Jungen unmittelbar bedroht werden, die selbst wehrlos sind.

Riesenaffen (BA 96)

MU 15 LE 50 RS 2 AT 8 PA 6
TP 3W+2 GS 7 AU 20 MR 4 GW 9

Optionale Kampfregeln: Niederschlagen, Lautstarke Verteidigung

8 - Hauptjagdgebiet der Ruwangi

Ihr kommt in diesem Dschungelgebiet deutlich schneller voran, weil mehr Trampelpfade als sonst den Urwald durchqueren.

Meisterinformationen:

Pro Stunde können hier bis zu zwei Meilen zurückgelegt werden. Jede Stunde führt der Meister mit dem W6 einen zusätzlichen Begegnungswurf aus. Bei 1-2 treffen die Helden auf eine Jagdgruppe aus W6+1 Ruwangi. Sie ergreifen bei 1-4 auf dem W6 die Flucht, bei 5-6 greifen sie die Helden sofort an und flüchten erst, wenn einer von ihnen stirbt. Werte der Eingeborenen finden Sie im Abschnitt *Der Kral der Ruwangi* (S. 62).

9 - Wrack der Hedonia

Im seichten Wasser der Bucht sieht man das Wrack eines größeren Schiffes liegen, das dort untergegangen ist. Nur noch ein kleiner Teil des Vorschiffes und drei abgebrochene Masten ragen aus dem Wasser.

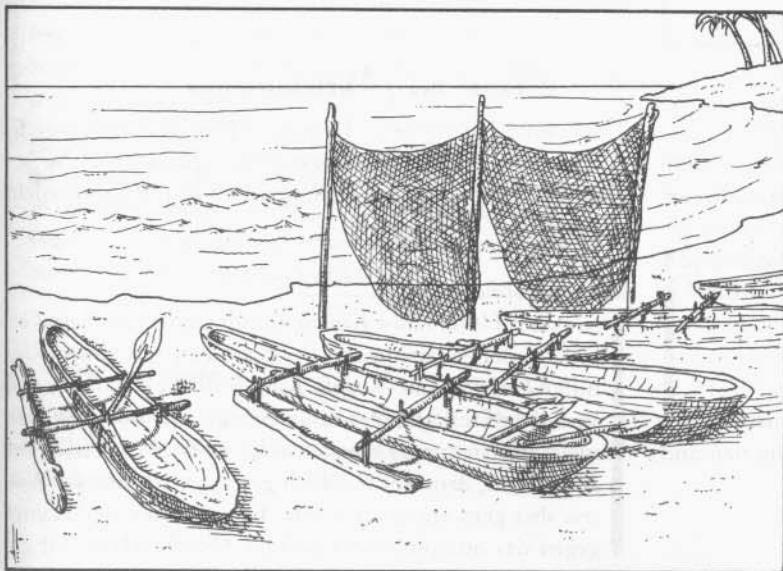
Nähere Beschreibung finden Sie im Kapitel *Das Wrack der Hedonia*, S. 64.

10 - Kanus der Eingeborenen

Am Strand liegen sechs Auslegerkanus, in jedem befinden sich acht Paddel. Neben den Kanus sind zwei Fischernetze auf Pfählen zum Trocknen aufgespannt. Vom Strand führt ein schmaler Trampelpfad in den Dschungel.

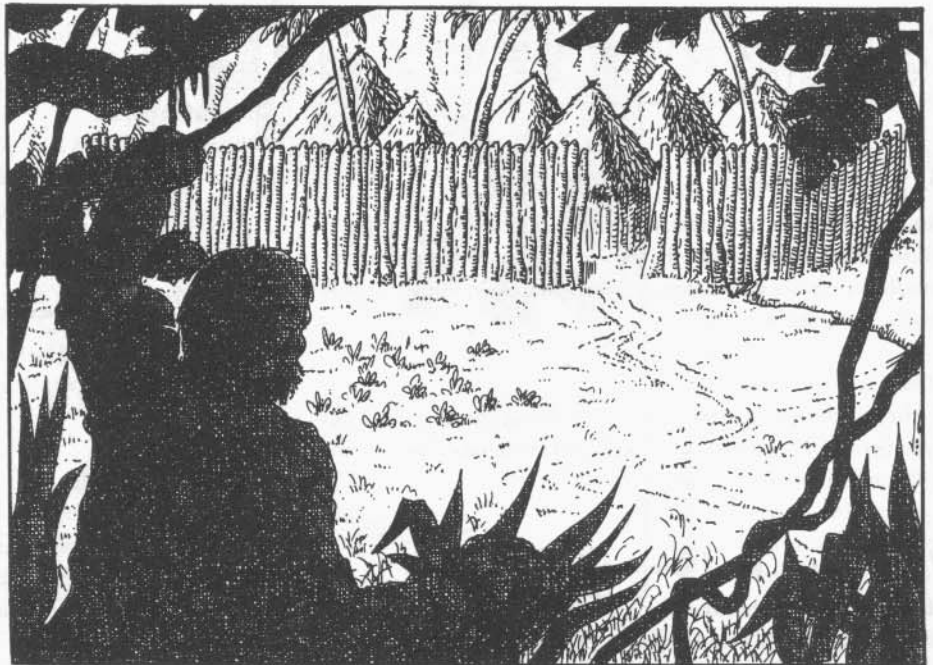
Meisterinformationen:

Wenn die Helden die Kanus sichten, würfelt der Meister mit dem W6, ob sich Eingeborene am Anlegeplatz befinden. Bei 1-2 ist dies der Fall, andernfalls wird der Wurf alle 2 SR wiederholt. Die Anzahl der Eingeborenen kann mit W6+2 bestimmt werden. Näheres zur Kontaktaufnahme mit den Eingeborenen und deren Werte finden Sie weiter unten (s. S. 62 f.).



Der Kral der Ruwangi

Das Dorf der Eingeborenen liegt am Fuße des Vulkans an dem Bach, der im Krater seinen Ursprung hat und an der Südküste in einem sumpfigen Delta ins Meer mündet. An der Vulkanfelswand bildet er einen Wasserfall, darunter – innerhalb des Dorfes – einen kleinen Teich. Das Eingeborenendorf – insgesamt zwölf Hütten – ist von einer 3 Schritt hohen Palisadenwand umgeben. Im Dorf stehen mehrere Palmen, rings umher erstrecken sich Felder, auf denen Mais, Hirse und Maniok angebaut werden.



Meisterinformationen:

Die Eingeborenen vom Stamm der Ruwangi sind entfernte Verwandte der aventurischen Waldmenschen, kleinwüchsig und von ähnlicher schwarzer Hautfarbe wie die Utulu. Sie begegnen den Helden mit Neugier und Angst, die schnell in Feindseligkeit umschlagen kann. Auf Geschenke reagieren sie jedoch äußerst wohlwollend und werden versuchen, die Helden für den Kampf gegen das Sumpfmonster zu gewinnen. Ist einer der Helden des Mohischen mächtig, kann er sich trotz ihres eigenartigen Dialekts mit ihnen verständigen, andernfalls ist man auf Handzeichen und Gesten angewiesen.

Durchschnittlicher Ruwangi

MU 11 LE 40 RS 0 AT 11 PA 10
TP 1W+2 (Holzspeer, WV 4/3) AU 52 MR -4
Fernwaffe (Blasrohr, 1W+Wurara, EA 98): 15

1 – Wasserfall

Meisterinformationen:

Hinter dem ewig rauschenden Vorhang des Wasserfalls verbirgt sich eine kleine Höhle im Fels, in der der Schatz des Stammes versteckt ist: W20+10 Perlen im Wert von je 1 Dukaten.

2 – Häuptlingshütte

Mit 9 Schritt Durchmesser und 4 Schritt Höhe ist dies die größte Hütte im Dorf. Sie besteht aus Palmenstämmen und ist mit Palmwedeln gedeckt.

Meisterinformationen:

In dieser Hütte wohnt *Ulambo* (Ragt-frei-auf), Häuptling und mit 9½ Spann größter Mann des Stammes, mit seinen sieben Frauen und 23 Kindern. Vier von seinen männlichen Nachkommen sind im streitbaren Alter und verteidigen im Notfall die Hütte. Von den Frauen und Kinder sind tagsüber je W6 in der Hütte, nachts alle. In der Häuptlingshütte lagern 8 Speere, 5 Kurzbögen und 3 Holzschilde.

Ulambo

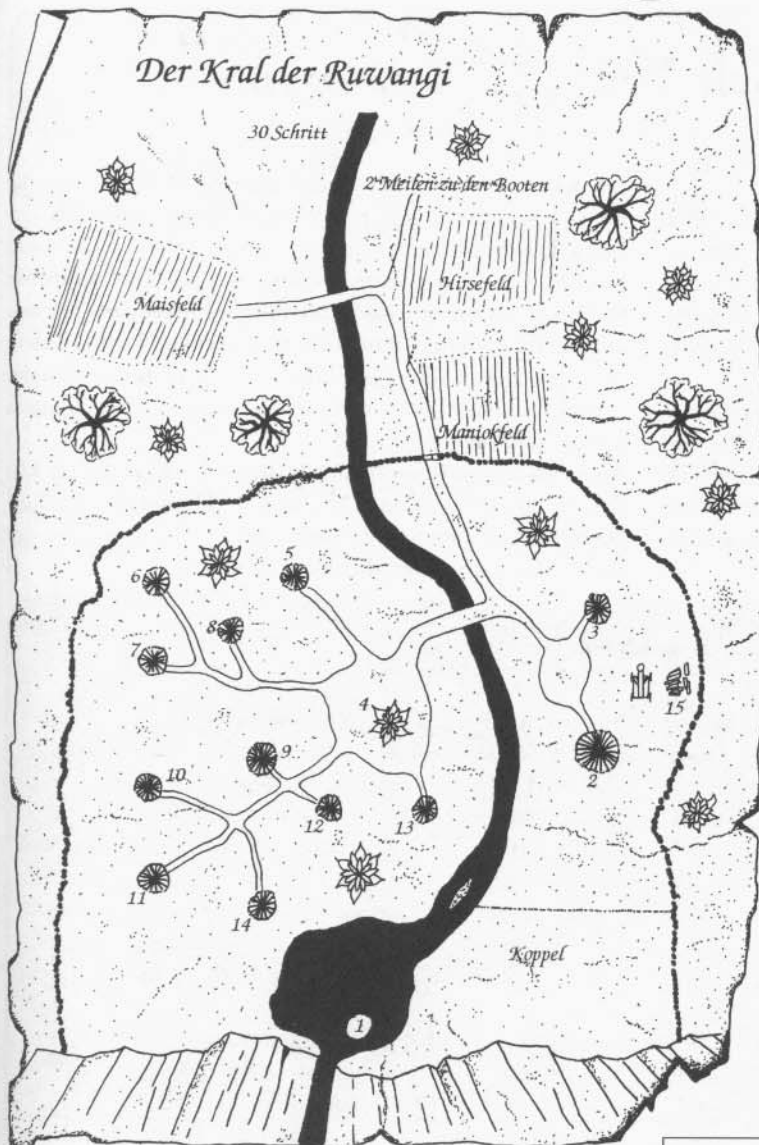
MU 12 LE 55 AT 14 PA 13
TP 1W+2 (Holzspeer, WV 4/3) RS 0 MR 0
Fernwaffe (Kurbogen, 1W+3): 17

3 – Hütte des Medizinmanns

Über dem Eingang dieser kleineren Hütte (6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe) prangt ein Jaguarschädel. Sie besteht aus dünnen Palmenstämmen und ist mit Palmwedeln gedeckt.

Meisterinformationen:

In dieser Hütte haust *Kinsale* (Läuft-und-klettert-im-Gebüsch), der Medizinmann des Stammes, mit seinem Gehilfen *Looro* (Bunte-Kugel). Kinsale ist der Schamane und heimliche Herrscher des Kral. Er wird alles unternehmen, um seine Stellung zu halten – auch nach Eintreffen der Abenteurer, denen er feindlich gesonnen ist, sich ihr Wissen aber gern aneignen würde. Er organisiert den Kampf gegen das Sumpfmonster und hat Gerulf (Hütte 14) ge-



5-13 - Wohnhütten der Ruwangi

Alle übrigen Hütte haben 6 Schritt Durchmesser und 3 Schritt Höhe. Sie bestehen aus dünnen Palmstämmen und sind mit Palmwedeln gedeckt.

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um die Wohnhütten des Stammes. In jeder Hütte lebt eine größere Familie – W6+8 Personen, wovon drei Viertel Frauen und Kinder sind. In den Hütten befinden sich außer Gegenständen des täglichen Lebens W6 Speere und Holzschilde.

14 - Gefängnis

Auf dem ersten Blick unterscheidet sich diese Hütte nicht von den Wohnhütten (5-13).

Meisterinformationen:

Wer genauer hinsieht, kann entdecken, dass die Hütte von außen verriegelt ist. Hier wird der 37-jährige *Gerulf Sandak*, Schiffszimmermann der *Hedonia*, gefangen gehalten.

Er ist der letzte Überlebende des gesunkenen Schiffes, und wenn er befreit wird, erzählt er den Helden, dass sich an Bord der *Hedonia* Ersatzsegel, eine Lieferung stabiles Tuch und Seekarten des Südmeeres befunden haben. Er berichtet auch von einer südlich gelegenen Insel, die offensichtlich von *Risso* bewohnt ist (siehe auch *Gerulf Sandaks Bericht* auf S. 74). Der Schiffszimmermann baut für den Stamm ein Katapult (15) gegen das Sumpfmonster, das kurz vor der Vervollendung steht.

zwungen, eine Waffe gegen das Untier zu konstruieren. Er trägt ständig seine Knochenkeule mit sich, in seiner Hütte befindet sich außer abergläubischem Tand und Ritualgegenständen nichts von Wert.

Kinsale

MU 13 LE 40 AE 27 AT 12 PA 11

TP 1W+3 (Knochenkeule, WV 7/5) RS 0 AU 50 MR 4

Kinsale beherrscht alle Schamanenrituale der Waldmenschen mit einem Wert von 7 oder mehr (siehe *Magie DSA* S. 83f.).

Gerulf

MU 10 LE 48 AT 13 PA 10

TP je nach Waffe RS 1 MR -2

15 - Katapult

Hier steht ein fast fertiggestelltes Katapult, das schwere Steine verschießen kann.

Meisterinformationen:

Wird das Katapult fertiggestellt (wofür Gerulf nach Ankunft der Helden noch zwei Tage benötigt), verursachen die von ihm geschleuderten Felsbrocken 5W6+10 TP. Ohne ausgebildeten Richtschützen wird diese improvisierte Waffe aber kaum mehr als Zufallstreffer landen.

4 - Dorfplatz

Hier befinden sich zu jeder Tageszeit W6 männliche Stammesmitglieder und 2W6+3 Frauen und Kinder bei Arbeit und Zeitvertreib.

Das Wrack der „Hedonia“

Meisterinformationen:

Das Wrack der *Hedonia* ist für die Gestrandeten eine wahre Schatztruhe. Im Inneren des Schiffes, das durch mehrere Luken und Lecks zugänglich ist, harren viele nützliche Dinge und auch Kleinodien ihrer Bergung. Besonders wichtig ist die Leinwand, denn es gilt für die Helden, 100 Rechtsschritt Segelfläche auf der *Korisande* zu ersetzen.

Doch diese Schätze wollen erst einmal gehoben sein, denn das gesunkene Schiff birgt auch manche Gefahr. Für eine durchschnittliche Heldengruppe – selbst dieser Stufe – ist es ohnehin nicht leicht, das ganze Wrack zu durchsuchen. Man muss schon ein guter Taucher sein, wenn man Aussicht auf Erfolg haben möchte.

Bei der *Hedonia* handelt es sich um eine Dreimastkarracke mit fast 30 Schritt Länge und 9 Schritt Breite (beides Wasserlinie). Das Schiff lief vor einem knappen Jahr bei schwerem Seegang vor der Südküste der Insel auf ein Riff und wurde von Brechern auf eine Korallenbank am Eingang der Lagune gedrückt. Dort sank es und liegt nun in etwa 10 Schritt Tiefe auf Grund. Nur Teile des Vorderkastells und die Spitzen der abgebrochenen Masten ragen noch aus dem kristallklaren, blaugrünen Wasser.

Am bugwärtigen Rumpfboden klafft ein Leck (zu **Raum 13**), das wie die Decklichter (**DL**) und die Hauptluke (**L**) Tauchern Zugang zum Schiffsinneren gewähren könnte. Von der Wasseroberfläche ist es aber nicht zu sehen.

Tauchregeln

Wer aus dem Wrack Gegenstände bergen möchte, sollte über einen Talentwert *Schwimmen* von mindestens 8 verfügen, was ihn als mäßigen Taucher ausweist. Grundsätzlich gibt der TaW die Tauchstrecke in Schritt an, unabhängig davon, ob weit oder tief getaucht wird. Um die effektive Tauchstrecke in Schritt zu ermitteln, wird bei jedem Tauchgang mit dem W6 gewürfelt: gerade Ergebnisse werden addiert, ungerade subtrahiert.

Tauchversuche kosten natürlich Kraft in Form von Ausdauer. Der erste Tauchgang nach einer Ruhephase kostet 1W6+1 AU-Punkte, der zweite 1W6+2, der dritte 1W6+3 usw. Für je 10 verlorene AU-Punkte sinkt der TaW *Schwimmen* um 1 Punkt. 6 SR Erholung bringen jeweils 10 AU-Punkte und 1 Talentpunkt zurück.

Sinkt die Ausdauer auf 10 oder darunter, muss in jedem Fall eine Ruhepause von 12 SR eingelegt werden. Kraftanstrengungen unter Wasser führen ebenfalls zu Ausdauerverlusten (zum Kampf und der Bergung von Gegenständen siehe weiter unten, jede KK-Probe kostet W6 AU-Punkte).

Kampf unter Wasser

Kommt es unter Wasser zu Kämpfen, verkürzen diese die Tauchstrecke um einen Schritt pro KR, zudem verliert der Taucher 2xBE+2 AU-Punkte pro KR. Ausschließlich Stichwaffen sind unter Wasser sinnvoll einzusetzen, die wirkungsvollste Parade ist immer noch das *Ausweichen*, dessen Wert dem halben *Schwimmen*-Wert entspricht. AT und PA sind jeweils um die fehlenden Punkte zu 10 im TaW *Schwimmen* zu vermindern, die BE zählt im Wasser doppelt. Werden andere Waffen als Messer oder Dolche mitgeführt, vermindern diese den TaW *Schwimmen* um 1 (bis 100 Unzen) bis 2 (ab 100 Unzen) Punkte. Mehr zum Kampf unter Wasser finden Sie in **Drachen, Greifen**, S. 58f.

Suchen und Bergen von Gegenständen

In dem Schiffswrack herrscht ein heilloses Durcheinander und die Lichtverhältnisse sind äußerst bescheiden, bei der Suche nach Gegenständen verstreicht daher wertvolle Zeit. Da die verschiedenen Kajüten und Räume der *Hedonia* und das Durcheinander unterschiedlich groß sind, ist die Suchdauer für die einzelnen Räume jeweils angegeben. Sie kann auch auf mehrere Taucher und Tauchgänge aufgeteilt werden, oder es können nur Teile des Raumes durchsucht werden.

Bei der Suche nach Gegenständen entsprechen 2 KR einer Tauchstrecke von 1 Schritt, Proben auf das Talent *Schlösser Knacken* dauern (10-übriggehaltene TaP) KR.

Zufallsfunde können Sie anhand der Tabelle **Funde im Wrack** (siehe Kasten auf der gegenüberliegenden Seite) ermitteln. Die Bergung von Gegenständen zehrt zudem ebenfalls an der Ausdauer:

Gewicht* bis	Zusätzlicher AU-Verlust
100 Unzen	1 Punkt
200 Unzen	2 Punkte
300 Unzen	4 Punkte
400 Unzen	8 Punkte
500 Unzen	10 Punkte

*) Unter Wasser herrscht Auftrieb, daher dürfen alle Gewichte halbiert werden. Gewicht (in Unzen) und Wert (in Silbertalern) sind bei jedem Gegenstand angegeben.

Natürlich können Seile eingesetzt werden, um schwere Gegenstände zu heben oder Taucher zu sichern.

Funde im Wrack

Sie können anhand der folgende Tabelle jeden einzelnen Fund zufällig ermitteln. Bestimmen Sie dazu zuerst mit 2W6, um was es sich allgemein handelt, und dann mit 1W6, was es genau ist. Bei organischem Material (Holz, Seil, Stoff, Leder) wird noch einmal gewürfelt (nachdem der Gegenstand aus dem Wasser ist), um festzustellen, ob es vom Salzwasser verdorben wurde. Bei 1–3 auf W6 ist der Gegenstand unbrauchbar, das gilt auch für Werkzeug- oder Waffenstiele.

2: Fläschchen (Gewicht: 10)

- 1–4: Heiltrank C (3 Dosen, je 10 LP)
- 5: Charismaelixir C (CH+2 für 2 SR)
- 6: Atanax (HA 11)

3: Tiegel (Gewicht: 5)

- 1–2: Schminke
- 3–4: Waffenbalsam D (TP+1 pro Tag, BF–3)
- 5: Angstgift (EA 96)
- 6: Goned (EA 97)

4: Amphore (Gewicht: 140)

- 1–2: Wein
- 3–4: Öl
- 5: Talg
- 6: Teer

5: Lederbeutel (Gewicht: 20)

- 1–2: Glaskugeln
- 3–4: Kautabakdose
- 5–6: Proviant (verdorben)

6: W6 Teile Essbesteck (Gewicht: je 3)

- 1–5: Zinn (Wert: je 2)
- 6: Silber (Wert: 10)

7: Holzstück

- 1–3: Brett (Gewicht: 50–500)

4–5: Stange (Gewicht: 50–200)

- 6: Belegnagel (Gewicht: 30)

8: Seil

- 1–3: Strick (10 Schritt, Gewicht: 45)
- 4–6: Tau (6 Schritt, Gewicht: 300)

9: Werkzeug

- 1: Hammer (Gewicht: 40)
- 2: Säge (Gewicht: 45)
- 3: Brecheisen (Gewicht: 85)
- 4: zwei Dutzend Eisennägel (Gewicht: 20)
- 5: ein Dutzend Kletterhaken (Gewicht: 60)
- 6: Sextant für Navigation (Gewicht: 30; Wert: 350)

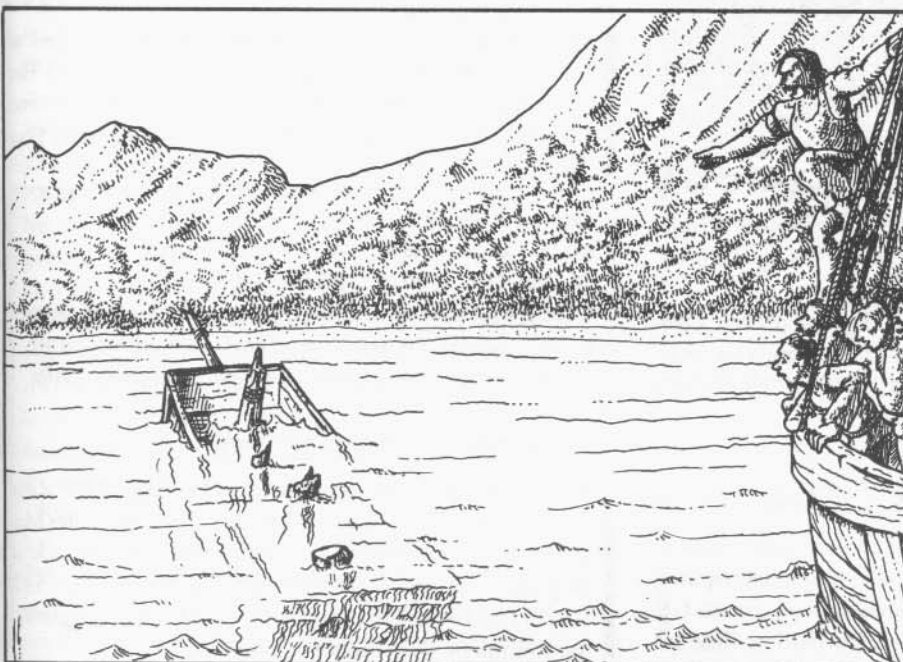
10: Waffe

- 1–2: Dolch (Gewicht: 20)
- 3–4: Wurfbeil (Gewicht: 60)
- 5: Entermesser (Gewicht: 70)
- 6: Eisenharpunen (Gewicht: 100)

11: Münzen

- 1–2: W20 Heller
- 3–5: W20 Silbertaler
- 6: W20 Dukaten

12: Schmuckstück mit Juwel (Gewicht: 10 / Wert nach Maßgabe des Meisters, je nach Edelstein)



Die zerbrochenen Fenster am Heckteil – von Großer Kabine (1) und Kapitänskajüte (2) – sind hingegen von der Oberfläche gut auszumachen.

Ausgangspunkte der Tauchversuche können das aus dem Wasser ragende Vorderkastell oder das Achterdeck (keine zwei Schritt unter Wasser), aber auch ein Floß sein.

Im stillen Wasser vor der Lagune rotet die *Hedonia* vor sich hin. Sie ist der ideale Wohnort für das vielfältige maritime Leben an Riff und Lagune und zum großen Teil schon von Muschelbewuchs überzogen. Insgesamt ist die *Hedonia* noch intakt, besonders die Bordwand und ihre sechs Decks, wenn

auch dünnere Bretter, die die einzelnen Räume voneinander trennen, schon durchgefault sind.

In den folgenden Raumbeschreibungen wird aus Gründen der Vereinfachung auf die dritte Dimension (in diesem Fall die Tiefe oder Breite des Schiffes) verzichtet. Die Breite des Wracks beträgt auf dem sechsten Deck 5 Schritt, auf dem fünften 6 Schritt, auf dem vierten $7\frac{1}{2}$ Schritt, auf dem dritten 9 Schritt (Wasserlinie), auf dem zweiten $7\frac{1}{2}$ Schritt und auf dem ersten $5\frac{1}{2}$ Schritt.

Durch die Lage des Schiffes, dessen Heck tiefer liegt als der Bug, sind die meisten losen Gegenstände dem Gesetz der Schwerkraft gefolgt und achterwärts gerutscht. Folglich ist in vielen Räumen in der Nähe der heckwärtigen Bord- oder Trennwände eine größere Ansammlung an Gegenständen als an bugwärtigen Wänden.

L - Hauptluke (Deck 4 / mittschiffs)

Durch diese 2 mal 2 Schritt große Luke konnte die Fracht bis auf Deck 1 abgelassen werden konnten. In der Luke führt eine Treppe bis zum Stauraum (12) hinab.

Während des Sturms wurde die Hauptluke mit einer Holzverkleidung abgedeckt, die 5.000 Unzen wiegt. Um die Hartholzplatte von der Luke zu heben, muss zwei Tauchern jeweils eine KK-Probe gelingen, um die Abdeckung gemeinsam von der Luke zu heben.

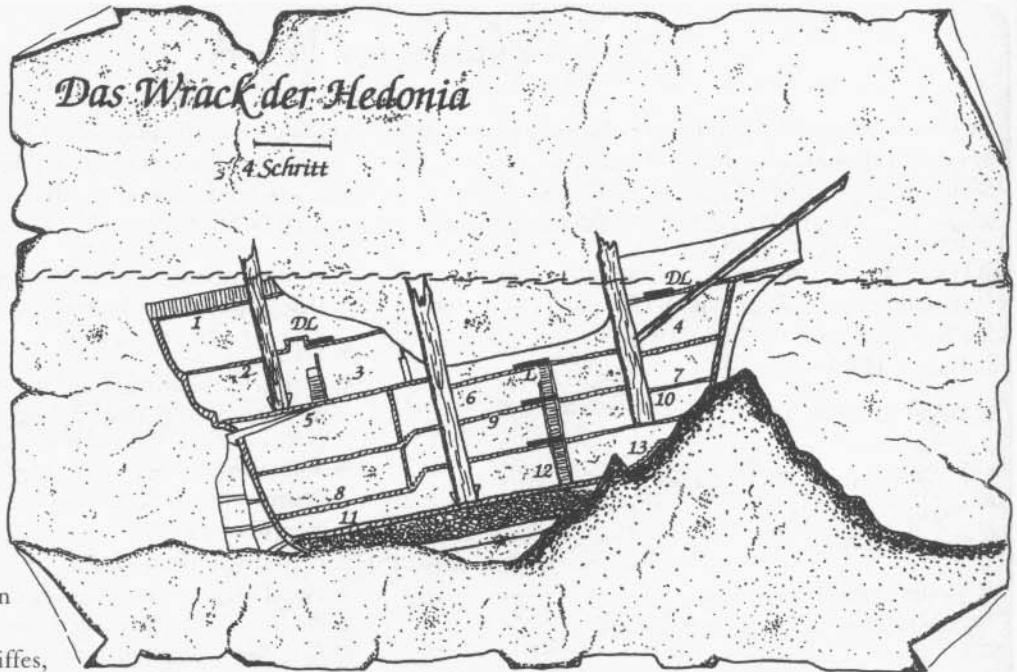
DL - Decklicht (Deck 5 / Bug & Heck)

Diese beiden kleineren Luken von einem Rechtschritt Größe im Vorder- und Achterkastell dienten in erster Linie dazu, die darunter liegenden Decks zu erhellen.

Beim Sturm wurden sie ebenfalls mit Hartholzplatten abgedeckt (Gewicht je 2.000 Unzen, einem Taucher muss eine KK-Probe gelingen). Vom achteren Decklicht führt eine kleine Treppe in den Steuerraum (3) darunter.

1 - Große Kabine (Deck 5 / Heck)

Das Eindringen durch die Heckwand ist nicht ganz einfach. Zwar sind die Heckfenster zerstört, aber einige Glassplitter stecken noch in den Rahmen, und dahinter blockiert ein Gewirr aus Stühlen und einem Tisch den Durchstieg. Eine ge-



lungene GE-Probe ist vonnöten, um 1W SP zu vermeiden, in jedem Fall aber hält das Möbelgewirr auf: Um den Eingang frei zu machen, bedarf es 6 KR (die ob der erhöhten Anstrengung 6 Schritt Tauchstrecke kosten) und einer gelungenen KK-Probe.

Eine Tür in der bugwärtigen Wand führt hinaus auf das offene Deck. Zum Öffnen dieser Tür muss eine Probe auf *Schlösser Knacken* gelingen. Bei dem Raum handelt es sich um eine gut 2 Schritt hohe und 5 Schritt lange Kabine. In der achteren Hälfte herrscht *großes Durcheinander* (15 KR), in der bugwärtigen *geringes Durcheinander* (6 KR).

Meisterinformationen:

Dieser Raum diente für Kapitänsbesprechungen und als Messe, falls Passagiere transportiert wurden. Der erste Taucher, der hier eindringt, wird von einer leuchtend roten Feuerqualle überrascht, die sich hier unter dem großen Tisch eingenistet hat.

Feuerqualle (BA 166)

MU 10 LE 20 RS 0 AT 11* PA 0
TP Säure*GS 1 AU 20 MR 8 GW 4

*) Säure: W20-10 SP, bei negativen Ergebnissen wurde eine geschützte Hautstelle getroffen. Fällt eine 20, wurde das Gesicht getroffen und der Held erblindet für 3W6 KR, nach einem weiteren Gesichtstreffer gar für 3W6 Stunden.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

Im achteren Bereich sind unter dem Gerümpel W6 Zinnbecher zu finden (je Gewicht: 15 / Wert: 10), unweit des Mastes eine verschlossene Glaskaraffe, deren Inhalt sich als Brantwein entpuppt (G: 100). W6 Zinnteller (je G: 15 / W: 10) sind im Bereich des Decklichtes unter einer umgestürzten Kommode (KK-Probe) verborgen.

2 – Kapitänskajüte (Deck 4 / Heck)

Hier ist die Situation ähnlich wie bei der genau darüber liegenden Großen Kabine (1). Die Fenster in der Heckwand sind zerbrochen, und das Mobiliar – in dieser Kabine befindet sich noch erheblich mehr Kleinkram – türmt sich im Inneren davor auf. Ganze Schwärme kleinerer Fische stieben heraus, wenn ein Taucher sich an dem Gerümpel zu schaffen macht. Um durch die zerbrochenen Fenster in die Kabine einzudringen, gelten die gleichen Bedingungen wie bei Raum 1. Einfacher geht es durch die Tür in der bugwärtigen Wand (Probe auf *Schlösser Knacken*).

Der Raum ist gut 2 Schritt hoch und knapp 5 Schritt lang. Im achteren Teil herrscht *großes Durcheinander* (15 KR), im vorderen Drittel *erhebliches Durcheinander* (3 KR). In der bugwärtigen Wand befindet sich eine Tür, die zum Steuerraum (3) führt.

Meisterinformationen:

Wer in diesen Raum eindringt, befindet sich in der Kapitänskajüte, die allerdings kaum noch als solche zu erkennen ist. Ein großer Tisch, Stühle, ein Schrank und dessen Inhalt sowie viele kleine Gegenstände liegen verstreut herum. Im achteren Bereich hat sich je eine Muräne im Gerümpel verborgen. Sie wird aufgestört und greift an, nachdem dort 2 KR lang gesucht wurde.

Muräne (BA 178)

MU 18 LE 20 RS 0 AT 14 PA 6
TP 1W+4 (Biss+Gift)* GS 10 AU 15 MR 6 GW 5

*) Bei Schaden durch Biss wirkt das Gift (Stufe 2, mehrfach): 1 SP/SR für 2W6 SR.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

Die Kapitänskajüte ist natürlich einer der interessantesten Räume an Bord, er birgt insgesamt drei Zufallsfunde. Unter dem Schrank in der Mitte des Raumes ragt eine skelettierte Hand hervor. Wird er angehoben (*KK-Probe*), kommen darunter die Überreste des Kapitäns zum Vorschein. Um die Wirbelsäule ist ein Gürtel geschlungen, an dem ein größerer Eisenschlüssel hängt (reißt bei *KK-Probe*–5 ab). An der bugwärtigen Wand steht eine eisenbeschlagene Truhe, die sich nicht bewegen lässt, da sie am Boden angenagelt ist. Sie wurde vom Kapitän als Tresor benutzt. Sie lässt sich mit dem Schlüssel öffnen, aufgrund des verrosteten Schlosses erfordert das jedoch eine Probe auf *Schlösser Knacken*. Die Truhe ist durch eine Nadelfalle gesichert, die aber nicht mehr funktioniert. Sie enthält:

λ ein Lederwams (G: 180 / W: 120)

λ eine lange Hose (G: 20 / W: 15)

λ ein prunkvolles Entermesser an einem Gürtel (G: 90 / W: 150)

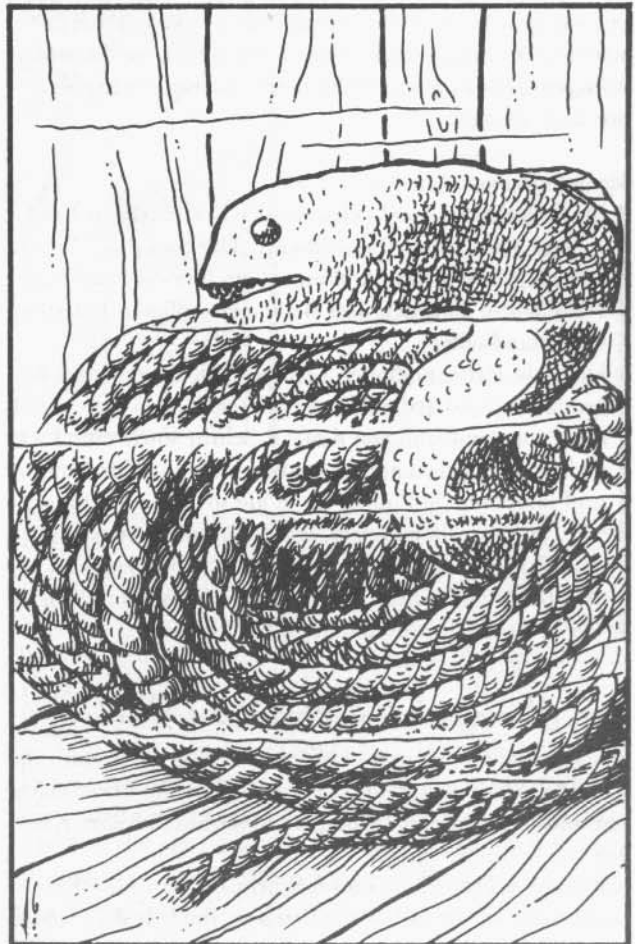
λ der kleine Elfenbeinzahn eines Elefanten (G: 120 / W: 250). Er ist hohl und enthält zwei Seekarten. Eine zeigt eine unbekannte Insel und ist mit "Insel der Rizzo" beschriftet, die andere das Südmeer mit der Lage des Eilands und

anderer Inseln (händigen Sie den Spielern die entsprechenden Karten aus dem Anhang aus).

3 – Steuerraum (Deck 4 / mittschiffs)

Dieser Raum ist von der Mitte des vierten Decks aus oder über die Kapitänskajüte (2) zugänglich. Die Tür zum Deck steht offen, Schwärme kleiner Fische huschen umher.

In der Decke des Raumes befindet sich das achterne Decklicht (DL), mitten im Raum die Steueranlage, die von einem Podest aus bedient wurde. Der Steuermann, der auf dem Podest stand, konnte über ein großes Steuerrad die Ruderpinne bewegen; er stand so hoch, dass er bequem das Deck überblicken konnte. Im ganzen Raum herrscht *geringes Durcheinander* (12 KR), an der achteren Wand steht ein spindähnlicher Schrank.



Meisterinformationen:

Die Mitte des Raumes birgt einen Zufallsfund. Der Schrank an der hinteren Wand ist verschlossen und kann nur mit einem Brecheisen oder ähnlichem Werkzeug sowie einer gelungenen *KK*- und *GE*-Probe aufgebrochen werden. Es handelt sich um den Waffenschrank des Schiffes, er enthält:

- λ 4 Entermesser (G: 70 / W: 45)
- λ 3 Degen (G: 40 / W: 50)
- λ 5 Eisenharpunen (G: 100 / W: 30)
- λ 7 Dolche (G: 20 / W: 20)
- λ 12 Messer (G: 10 / W: 5)
- λ 12 Belegnägel (G: 30 / W: 2)
- λ 1 Brecheisen (G: 110 / W: 20)
- λ 1 Armbrust (G: 200 / W: –, da nicht mehr brauchbar)
- λ 20 Bolzen (G: 80 / W: 10)

4 – Vorderkastell (Deck 4 / Bug)

Der einfachste Weg in diesen Raum führt über das vordere Decklicht (DL), man kann ihn aber auch über die achtere Tür erreichen. Diese ist verschlossen und erfordert eine Probe auf *Schlösser Knacken*.

Das Vorderkastell ist 2½ Schritt hoch und 5 Schritt lang. Im bugwärtigen Teil herrscht *geringes Durcheinander* (10 KR), im achteren Drittel *großes Durcheinander* (10 KR). Vor der achterwärtigen Wand liegen sechs Fässer, bugwärtig einige teils zerbrochene Stangen.

Meisterinformationen:

Im Vorderkastell der *Hedonia* wurden Ersatzteile für Takelage und Reservesegel aufbewahrt. Die Stangen (Anzahl W6+2, je 3 Schritt lang, 4 Finger Durchmesser) sind bei 1–2 auf W6 so verrottet, dass sie keiner größeren Belastung mehr standhalten.

Die sechs Fässer enthalten Reservesegel, die in Öltuch eingeschlagen sind. Jedes Fass wiegt 3.000 Unzen und enthält eine Leinwandbahn von 6 mal 4 Schritt sowie eine Licknadel (um Segel zu nähen) und eine Schnur. Zur Bergung sind insgesamt 50 Punkte KK nötig sowie eine gelungene GE-Probe pro Beteiligten, sonst kommt es zu kleineren Unfällen (Quetschungen mit 1W SP). Für jedes an die Oberfläche gebrachte Fass würfelt der Meister mit W6, bei 4–6 ist das Tuch verrottet und unbrauchbar.

5 – Passagierkabine (Deck 3 / Heck)

Zugang zu diesem Raum ist über eine Tür in der Trennwand zum Mannschaftsraum (6) zu erlangen. Die Tür ist verschlossen und erfordert eine gelungene Probe auf *Schlösser Knacken*.

Mit fast 3 Schritt Höhe und 8 Schritt Länge ist die Kabine geräumiger als die meisten anderen an Bord. Je drei Schlafkojen säumen die Back- und Steuerbordwand. Im Bereich der achtern gelegenen Kojen herrscht *erhebliches Durcheinander* (18 KR), während das vordere Viertel der Kabine nur *geringes Durcheinander* (4 KR) aufweist. An der Heckwand steht neben einer der Schlafkojen eine fast unversehrte Kommode mit drei Schubladen. In zwei der Kojen liegt je ein Skelett. Unter der Decke treibt eine verschlossene, durchsichtige Phiole mit dunklem Bodensatz.

Meisterinformationen:

In einer der hinteren Kojen hatte der Schiffsarzt sein Domizil aufgeschlagen, da nur fünf Passagiere an Bord waren. Die mittlere, unverschlossene Schublade enthält sein Medizinkästchen (G: 1000). Es ist unter Wasser nicht zu öffnen und enthält:

- λ ein weißes Fläschchen (3 Dosen Sansaro, HA 52)
- λ ein grünes Fläschchen (3 Dosen Heiltrank, je 10 LP)
- λ ein braunes Fläschchen (1 Dosis Mandragora, EA 97)
- λ 3 Kajuboknospen (HA 31f.), eingeschlagen in wasserdichtes Tuch

In der Phiole (G: 20) ist Schwarzer Lotos (HA 75). Das kleinere der beiden Skelette, das näher an der Tür liegt, hat einen goldenen Ring am Knochenfinger (G: 1 / W: 100).

6 – Mannschaftsraum (Deck 3 / mittschiffs)

Neben dem Zugang durch die Ladeluke (L) mittschiffs befindet sich in der bug- und heckwärtigen Trennwand jeweils eine Tür. Die bugwärtige ist offen, die heckwärtige verschlossen (Probe auf *Schlösser Knacken*).

Der Mannschaftsraum ist 2 Schritt hoch und 12 Schritt lang, insgesamt herrscht *geringes Durcheinander* (24 KR). An den Wänden und am Hauptmast sind Hängematten festgemacht, achtern liegen vier Fässer.

Meisterinformationen:

Der Raum birgt insgesamt drei Zufallsfunde. Es besteht die Möglichkeit, dass sich Taucher in den Hängematten verheddern. Wem eine *Schwimmen*-Probe–5 misslingt, der verfängt sich in den Stricken und kann sich nur durch eine gelungene GE-Probe oder eine scharfe Waffe wieder befreien (in jedem Fall 4 KR Zeitverlust). In den Fässern ist Schiffszwieback und Pökelfleisch – aber alles ist verdorben.

7 – Ankerraum (Deck 3 / Bug)

Dieser 4 Schritt lange und 2 Schritt hohen Raum ist durch die offene Tür vom Mannschaftsraum (6) aus zugänglich.

Es herrscht *erhebliches Durcheinander* (12 KR), bugwärtig liegt eine große Taurolle. Das Tau führt durch eine runde Luke in der Bordwand nach draußen. Hinter der Tür steht eine große Holzkiste.

Meisterinformationen:

Die Taurolle birgt einen Zufallsfund, aber auch eine Gefahr: Ein Zitteraal hat sie sich zur Behausung erkoren. Er sendet einen Schlag aus, wenn ein Taucher die Taurolle durchsucht. Starke Erschütterungen oder ein Schrei verjagen den Aal.

Zitteraal

MU 10	LE 10	RS 0	AT 8/20*	PA 0	GW 6
TP 1W+1 (Biss)	1W+2 (Schlag)*		GS 8	AU 15	MR 8

*) Biss/Schlag (letzterer kann nicht pariert werden). Misslingt eine KK-

Probe+SP, so ist das Opfer für 5 KR gelähmt. In jedem Fall werden KK, GE und GS des Getroffenen für 1 SR um 3 Punkte reduziert.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

Die Holzkiste ist problemlos zu öffnen, sie hat einst dem Schiffszimmermann gehört und enthält folgende Werkzeuge: Hammer (G: 40), Säge (G: 45), Lieknadel (G: 2), Pricker (G: 5), Kistchen mit 100 Nägeln (G: 60), Hobel (G: 25), Täljen (Flaschenzüge, G: je 120) sowie 5 Schritt Tau (G: 100).



8 - Frachtraum (Deck 2 / Heck)

Der Raum ist durch eine offene Luke in der Trennwand vom Mannschafts- und Frachtraum (9) aus zugänglich. Es handelt sich um einen 8 Schritt langen, 2 Schritt hohen Lageraum für Frachtgut. Es herrscht *erhebliches Durcheinander* (24 KR). Von achtern bugwärts verteilen sich folgende Gegenstände über den Raum: 4 Fässer und 1 Kiste; 3 Fässer; 1 Kiste und 2 Seesäcke; eine lange, halbschrittdicke dicke Rolle.

Meisterinformationen:

Wenn ein Taucher die Rolle untersucht oder berührt, stößt aus der Öffnung eine Muräne hervor (Werte siehe Raum 2, S. 67). Bei der Rolle handelt es sich um einen in Öltuch eingeschlagenen, wertvollen Teppich, der aber leider zerstört ist. Auch der Inhalt der Seesäcke ist im Salzwasser zerfallen.

Vier der sieben Fässer enthalten wertvolles, in Ölpergament eingeschlagenes Tuch, dessen Qualität ausreicht, um daraus Segel zu nähen. In jedem Fass befinden sich 5 Ballen von je 4 Schritt unverdorbenem Tuch von etwa 1 Schritt Breite. Die restlichen Fässer enthalten Salz, Teer und Nägel und wiegen je 3.000 Unzen (im Gegensatz zu den Tuch-

fässern, die nur je 1.000 Unzen wiegen). In den Kisten finden sich Tierhäute und Seide, jedoch alle verdorben (je 1.500 Unzen). Die Mitte des Raumes birgt zwei Zufallsfunde.

9 - Mannschaftsfracht (Deck 2 / mittschiffs)

Zugang zu diesem Raum erhält man durch die Ladeluke (L), offene Luken befinden sich in der bug- und der heckwärtigen Trennwand (zu den Frachträumen 8 und 10). In dem 8 Schritt langen und 2 Schritt hohen Raum herrscht von hinten nach vorn *großes* (16 KR), *erhebliches* (12 KR) und *geringes Durcheinander* (10 KR). In der hinteren Hälfte des Raumes sind insgesamt 9 Fässer zu sehen.

Meisterinformationen:

Zwischen den Fässern im hinteren Bereich dieses Raumes hat sich ein Oktopus breitgemacht (siehe Kasten). Wird eines der Fässer untersucht, kommt er hervor und verteidigt sein Revier. Die Fässer enthielten Lebensmittel, Süßwasser, Öl, Wein und Fett. Einige sind zerbrochen, bei allen anderen ist der Inhalt ebenfalls verdorben. Der bugwärtige Bereich birgt neben drei Skeletten einen Zufallsfund.

Der Oktopus

Der Oktopus ist die bekannteste Form des Tintenfisches. Er zeichnet sich durch seine acht mit einer Doppelreihe von Saugnäpfen besetzten Arme sowie einen Trichter am Kopf aus, durch den Wasser ausgestoßen wird. Auf diese Weise kann der Oktopus Rückstoßbewegungen vollführen, die ihm eine beachtliche Geschwindigkeit verleihen.

Im Gegensatz zu seinen größeren und weit gefährlicheren Verwandten Riesenkalmar, Riesenkralke und Krakenmolch lebt der Oktopus vorwiegend in Unterwasserhöhlen, Riffen oder Felsspalten. Wähnt er sich in Gefahr, stößt er einen Schwall Tinte aus und 'nebelt' sich ein.

Verbreitung: Alle Meere (Unterwasserhöhlen, Tiefsee)

Größe: 1 Schritt Rumpf + 1½ Schritt Fangarme

Gewicht: bis 50 Stein

MU 10 (8-12)

AT 8*

PA 0

LE 30 (3 LP je Fangarm / 6 LP am Rumpf) RS 0

TP 1W+2 (Arm)

GS 4

AU 40

MR 7

GW 3

*) Pro KR kann nur ein Fangarm eingesetzt werden.

Beute: 20 Rationen Fleisch

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

10 – Frachtraum (Deck 2 / Bug)

Der Raum ist über die offene Luke in der Trennwand zum Mannschafts- und Frachtraum (9) zugänglich, 4 Schritt lang und 2 Schritt hoch. Es herrscht *großes Durcheinander* (20 KR), Seilrollen und drei zerbrochene Fässer liegen umher.

Meisterinformationen:

- Der hintere Bereich birgt einen Zufallsfund.

11 – Stauraum (Deck 1 / Heck)

Der Raum ist 8 Schritt lang, 2 Schritt hoch und durch die offene Luke in der Trennwand zum Stauraum 12 erreichbar. Insgesamt herrscht *geringes Durcheinander*, im Schiff finden sich Krustentiere und Muschelbewuchs.

Meisterinformationen:

- Der hintere Bereich birgt einen Zufallsfund. Bei einer 1 auf W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung auf der Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff.

Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff. (Riesenmuscheln kommen in diesem Raum allerdings nicht vor, in diesem Fall wird der Wurf wiederholt.)

12 – Stauraum (Deck 1 / mittschiffs)

Der Raum ist 8 Schritt lang, 2 Schritt hoch und 5½ Schritt breit. Erreichbar ist er durch die Ladeluke (L), die Luke in der hinteren Trennwand zum Stauraum (11) sowie durch das Leck im Bug (13). Es herrscht *erhebliches Durcheinander* (24 KR) und starker Muschelbewuchs, im Schiff finden sich Krustentiere und Wasserpflanzen.

Meisterinformationen:

- Die Wasserpflanzen verringern die Tauchstrecke um ein Drittel. Der hintere Bereich birgt zwei Zufallsfunde, bei 1–4 auf W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung auf der Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff. (Riesenmuscheln kommen in diesem Raum allerdings nicht vor, in diesem Fall wird der Wurf wiederholt.)

Begegnungstabelle Meeresgrund / Riff

W6	Begegnung	Angriff bei (W6)
1	Riesenmuschel (BA 175)	–
2	Scherenkrabbe (BA 176)	–
3	Pfeilseeigel (BA 175)	–
4	Zitteraal (siehe S. 68)	1–3
5	Muräne (BA 178)	1–5
6	Streifenhai (BA 168)	1–5

Der Pfeilseeigel

Ein stacheliger und überaus faszinierender Meeresbewohner ist der Pfeilseeigel. Das höchsten 1 Spann große Tier lebt vorzugsweise im seichten Wasser in Küstennähe, in Riffen und Korallenbänken. In kälteren Gegenden ist es kaum anzutreffen. Der Pfeilseeigel zeichnet sich gegenüber seinem Verwandten, dem gemeinen Seeigel, durch eine Eigenschaft aus, die ihn berühmt-berüchtigt gemacht hat: Er ist in der Lage, kurz hintereinander einige seiner etwa 2½ Finger langen Stacheln abzuschießen. Worauf dieser Harpuneneffekt beruht, konnten die Gelehrten Aventuriens noch nicht ergründen. Wer dem Pfeilseeigel auf einen Schritt nahe kommt, wird von ihm mit bis zu W6 Stacheln beschossen.

LE 2 RS 2 AT 10 PA 3 TP 1W

Die Scherenkrabbe

Dieser Bewohner des Meeresbodens in Küstennähe hält sich mit Vorliebe auch in Korallenbänken auf. Das bis zu einem halben Schritt große Tier besitzt zwei starke Scheren, mit denen es Krustentiere aufzuknacken pflegt, die seine Nahrung darstellen.

Scherenkrabben sind nicht angriffslustig, wehren sich aber, wenn man ihnen näher als einen Schritt kommt.

MU 8 LE 5 RS 4 AT 8 PA 4 TP 1W–1

Die Riesenmuschel

Eine übergroße, bis zu zwei Schritt durchmessende Muschel mit sehr starken Schalen. Der Schließmuskel hat eine ungeheure Kraft, selbst mit einer Brechstange ist die geschlossene Muschel kaum zu öffnen. Erzählungen, wonach die Riesenmuscheln auf größere Meeresbewohner lauern oder Menschen gezielt einklemmen, gehören ins Reich der Seemannsphantasien, denn die Riesenmuschel ernährt sich von Plankton. Es trifft jedoch zu, dass sie manchmal Perlen in sich trägt, und wenn diese unter Wasser ohne Vorsichtsmaßnahmen entnommen werden, kann es durchaus vorkommen, dass ein vorwitziger Taucher eingeklemmt wird und umkommt.

Die Riesenmuschel kommt in südlichen Meeren vor, das Perlmutter ihrer Schalen ist neben den Perlen eine begehrte Handelsware. Bei 1–2 auf W6 enthalten Riesenmuscheln Perlen, die man aber vorher nicht sehen kann – man muss schon in die Muschel hineingreifen.

Wird das Innere einer Muschel berührt und die Schalen schließen sich (bei 1–2 auf W6), kann der Arm mit einer gelungenen GE-Probe rechtzeitig zurückgezogen werden. Ein eingeklemmter Mensch kann nur mit einer KK-Probe +5 oder der schnellen Amputation des eingeklemmten Körperteils entkommen.

13 - Leck (Deck 1 / Bug)

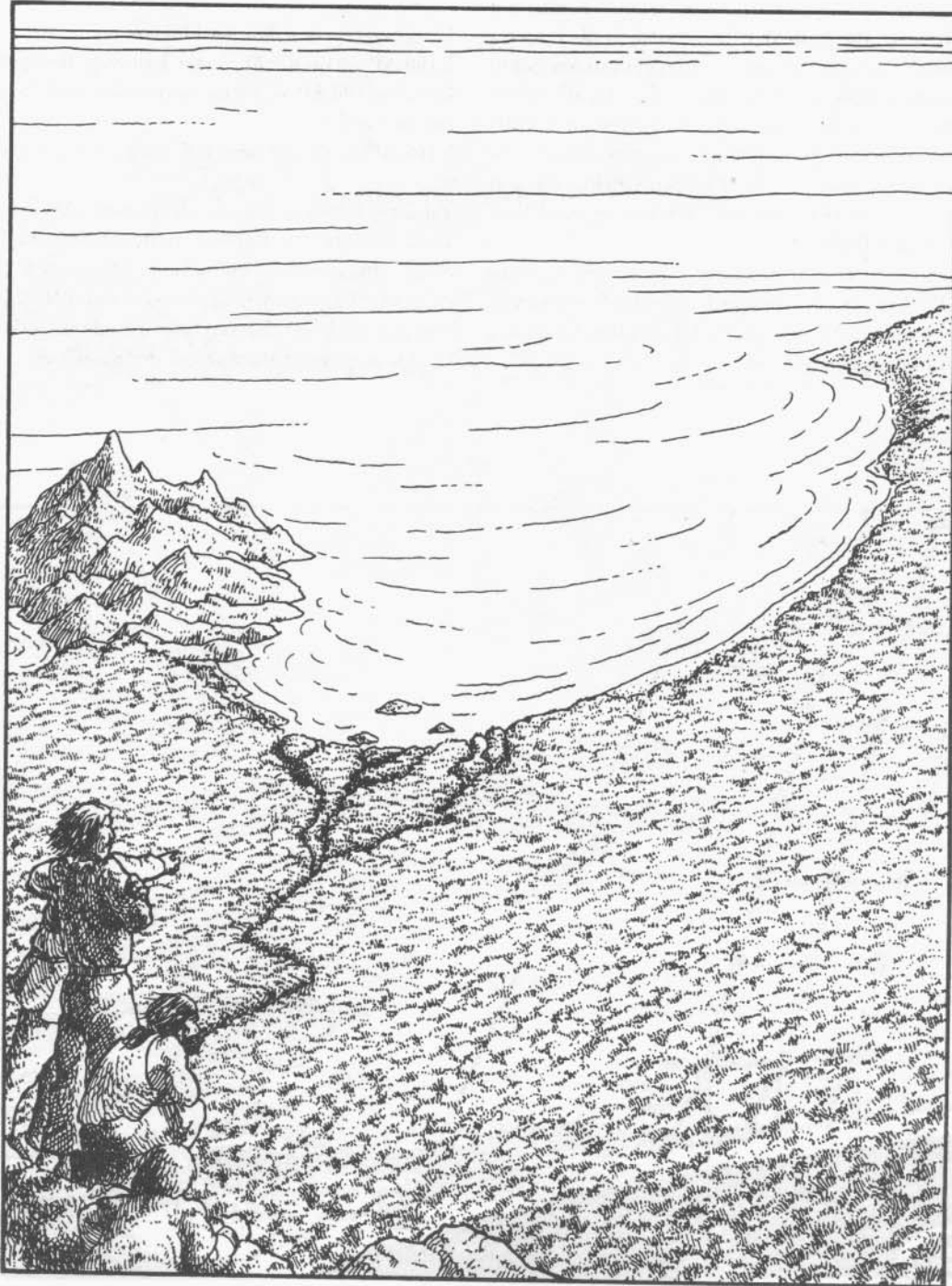
Ein etwa 3 mal 2 Schritt großes Leck in der Bordwand. Auf diesem Weg können Taucher in das Schiffswrack eindringen oder es verlassen.

Meisterinformationen:

Auf der Korallenbank vor dem Schiff kommt es zu einer Zufallsbegegnung auf der Begegnungstabelle Meeresgrund/Riff.

Bilge

Ein mit Steinen gefüllter Raum unter Deck 1, direkt über dem Kiel. Er verleiht dem Schiff größeren Tiefgang und damit eine bessere Lage im Wasser.



Auf zu neuen Gestaden

Dem Geheimnis der Risso werden die Helden in diesem Teil der Kampagne kaum näher gekommen sein. Um die Heimat der Risso anzusteuern, müssen die Helden aber zuerst in der Lage sein, das Eiland der Gefahren zu verlassen – und dazu muss die *Korisande* wieder flott und seetüchtig gemacht werden.

Um das Schiff freizuschleppen, sind mindestens 5 Kanus mit je 8 Paddlern nötig, die Hilfe der Eingeborenen als Ruderer ist also fast unerlässlich. Seetüchtig wird das gestrandete Schiff durch einen neuen Mast (keine Schwierigkeit, ihn aus einem jungen Baum herzustellen, wenn einer der gelernten Schiffszimmerleute Belfedor oder Gerulf am Leben bleibt) und neue Segel (mit einer Segelfläche von 100 Rechtschritt), die von der *Hedonia* geborgen werden müssen (Reservesegel und Tuch tun hier gleich gute Dienste).

Schließlich würde es den Helden enorm weiterhelfen, wenn sie über die Karten aus der Kapitänskajüte der *Hedonia* verfügten, welche sichere Navigation und damit den Übergang zur nächsten Etappe ermöglichen.

Wenn die Helden nicht alle drei Voraussetzungen erfüllen, müssen Sie sich eine Alternativlösung zurechtlegen.

Der Lohn der Mühen

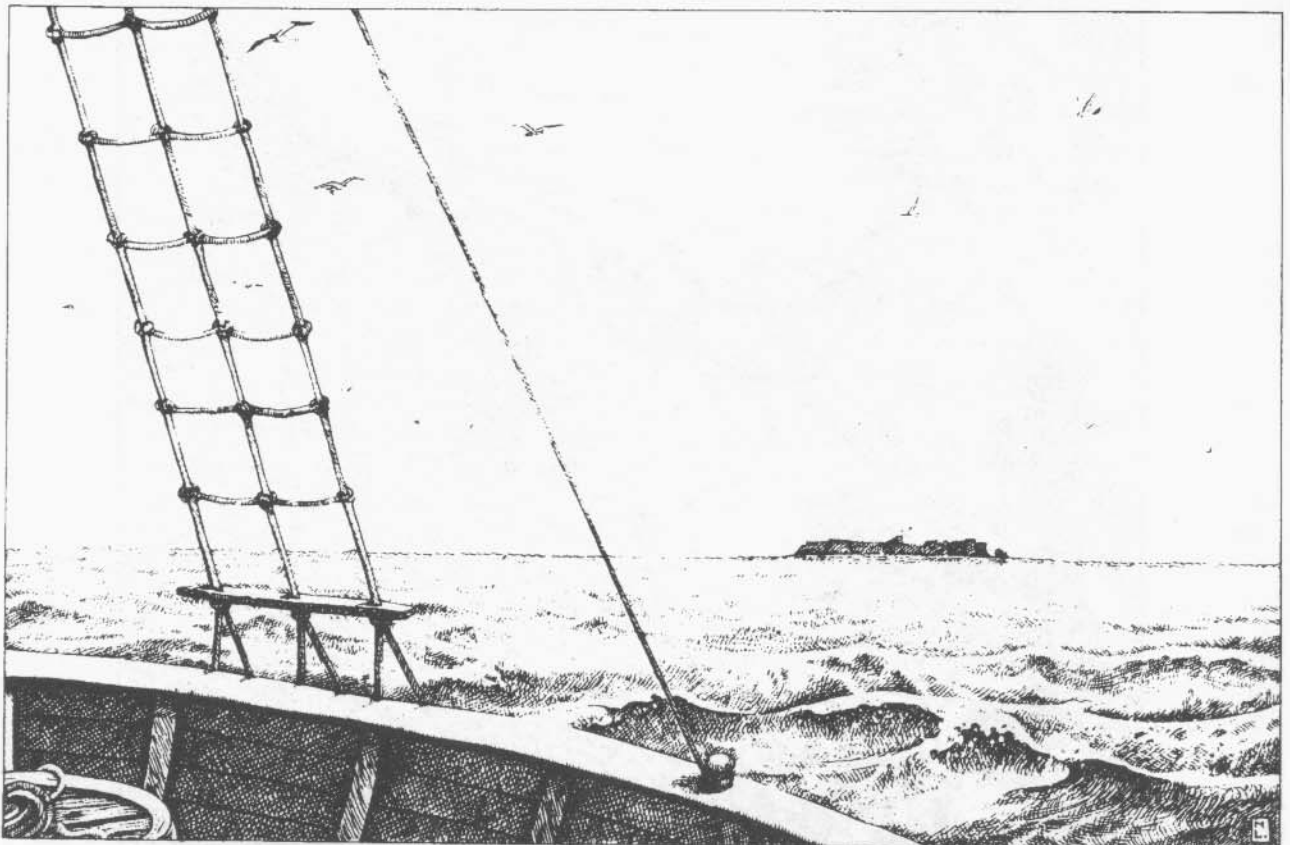
Vergeben Sie an jeden der Helden

λ 100 AP, wenn die *Korisande* halbwegs flottgemacht wurde;

λ weitere 100 AP, wenn die *Korisande* wirkliche seetüchtig gemacht wurde;

λ 100 AP, wenn die beiden Karten gefunden wurden.

Zusätzlich können Sie frei bemessene AP für gutes Rollenspiel verteilen, außerdem stehen jedem Held zwei freie Steigerungsversuche auf *Schwimmen* sowie je einer auf *Orientierung*, *Wettervorhersage*, *Sternkunde* und *Glücksspiel* zu. Von den geborgenen Schätzen beansprucht Kapitän Zenkauskas die Hälfte für die Mannschaft der *Korisande*.



*Der Reise zweiter Teil:
Die Insel der Kisso*

Handlungsüberblick

Nach dem Verlassen des Eilands der Gefahren wird die *Korisande* südwärts steuern, um schließlich die Insel der Risso zu erreichen.

Nun schließt sich der Kreis, und die Helden erkennen den Grund für die grausamen Taten der Risso: Sie wurden von einigen Piraten versklavt, die den *Krakenkönig*, ein ihnen hei-

liges Meereswesen, gefangen halten und sie auf diese Weise einschüchtern und unter ihren Willen zwingen.

Um die friedliebenden Fischmenschen aus dieser Abhängigkeit zu lösen und ihnen ihre Freundschaft zu beweisen, müssen die Helden den Krakenkönig befreien und die Piraten vertreiben.



Gerulf Sandaks Bericht

Bevor die Helden mit der *Korisande* zu neuen Abenteuern aufbrechen und das Südmeer weiter erforschen, erzählt Gerulf Sandak, der befreite Schiffszimmermann der *Hedonia*, wie es ihn auf das 'Eiland der Gefahren' verschlagen hat:

“Der Heimathafen der *Hedonia* war Sylla, die Stadt an der Meerenge zwischen dem Festland und der Insel Altoom. Wie ihr vielleicht wisst, herrscht zwischen Sylla und Charypso, der größten Stadt Altooms, eine alte Rivalität – das ist bei zwei Seehäfen, die einander genau gegenüberliegen, ja auch kaum verwunderlich. Seit Menschengedenken ist es um den Handel mit den äußeren Waldinseln gegangen, die sich weit im

Osten von Altoom erstrecken – und um die Zölle, die alle Schiffe den beiden Städten entrichten mussten, wenn sie die Straße von Sylla passieren wollten. Seit einiger Zeit hat sich das wirtschaftliche und militärische Gleichgewicht zugunsten Charypsos verschoben. Piraten machen die Handelsrouten an der Südküste unsicher, und offenbar haben sie es besonders auf die Schiffe Syllas abgesehen. Innerhalb eines Jahres verlor Sylla über ein Dutzend Schiffe, was bei einer Handelsflotte von etwa 70 Seglern einen bedeutenden Verlust darstellte. Während Syllas Schatzmeister immer weniger Goldstücke zählen, schwelgt Charypso im Reichtum, der aus dem nun

fast konkurrenzlosen Handel mit den Inseln und Al'Anfa stammt.

Der Rat von Sylla wollte nicht länger tatenlos zusehen. Mehrere Karracken wurden nach Osten geschickt – auf den ersten Blick Gewürzhändler, in Wirklichkeit aber mit ausgesuchter Mannschaft und Mitgliedern der Stadtmiliz besetzt: Jedes ein Köder für die Haie. Die *Hedonia* war eines dieser Schiffe. Wir brachen mit 40 Frauen und Männern im Frühling des Jahres 6 Hal auf, und unsere Reise schien sich schon bald zu lohnen. Südlich von Iltoken sichteten wir einen schnellen Segler, der den Abstand zwischen uns rasch verkürzte. Es bestand kein Zweifel, es war ein Pirat, der uns aufbringen wollte. Doch er schöpfte offenbar Verdacht und drehte im letzten Moment ab. Da wir zwischen ihm und der Insel standen, floh er nach Süden. Wir verfolgten das Piratenschiff mehrere Tage, doch dann verloren wir es nachts, als der Wind auffrischte. Am nächsten Tag wurde das Wetter schlechter, und wir gerieten schließlich in einen Sturm, der eine ganze Woche anhielt. Als es wieder aufklarte, waren wir weit nach Süden abgetrieben worden. Da wir mit so vielen Leuten an Bord nicht auf eine lange Fahrt eingestellt waren, kamen wir mit unseren Wasservorräten in größte Schwierigkeiten. Unser Kapitän wusste nicht genau, wo wir uns befanden, aber er wusste eines: Er musste Land finden, und zwar schnell.

Nun begann ein Wettlauf gegen die Zeit. Wir schlugen Kurs nach Westen ein, da unser Ausguck in dieser Richtung Seevögel ausgemacht haben wollte. Aber unsere Fahrt wurde zu einem scheinbar endlosen Schrecken. Wir gerieten in eine Flaute. Tagsüber war es drückend heiß, und wir kamen kaum von der Stelle. Der Kapitän ließ das Schiff von unserem Ruderboot ziehen, doch das erschöpfte die auf halbe Rationen gesetzten Ruderer. Die Männer, die nicht ruderten, bekamen noch weniger Wasser und Nahrung, doch auch diese Maßnahmen nützten wenig. Nach einer weiteren Woche war der Wasservorrat aufgebraucht, und unser Martyrium begann. In den nächsten drei Tagen starben elf Leute, dann frischte der Wind auf. Das war unsere Rettung, denn am Abend des dritten Tages ohne Wasser sichtete der Ausguck Land am Horizont. Wir erreichten die Insel mehr tot als lebendig und fanden dort zum Glück Süßwasser. Die nächsten Tage erholten wir uns und frischten unsere Vorräte auf.

Die Männer und Frauen der Stadtmiliz drängten nun auf eine sofortige Rückfahrt nach Sylla, unser Kapitän wollte jedoch nicht mit leeren Händen zurückkehren und befahl eine oberflächliche Kartographierung des Archipels, in dem wir uns befanden. Dass es eine ganze Inselgruppe war, hatten wir schon am ersten Tag nach unserer Ankunft festgestellt: Selbst vom Ausguck waren die nächsten Inseln weiter im Westen zu

erkennen, und ein Ausflug auf einen Hügel der Insel brachte die Gewissheit, dass hinter ihnen noch weitere existierten. Also umsegelten wir die Inselgruppe, zählten die einzelnen Inseln und stellten ihre Küstenlinien fest, die wir in mehrere Karten einzeichneten."

Meisterinformationen:

■ Nur eine der Karten konnte aus dem Wrack der *Hedonia* gerettet werden (siehe **Kapitänskajüte**, S. 67).

Gerulf fährt fort: "Einzelne Inseln fuhren wir auch an und erforschten sie, andere nicht. Bestimmt war diese Arbeit für Sylla ein sehr wichtiger Dienst, aber wir hätten auf die Leute von der Miliz hören sollen. Denn das Schicksal meinte es zum zweiten Mal nicht gut mit uns.

Wir waren wieder auf der Fahrt nach Osten, zurück zu unserer ersten Insel, als nachts das Unheil über uns hereinbrach: Ich schlief gerade unter Deck, da warf mich ein fürchterlicher Stoß aus der Hängematte. Waren wir auf Grund gelaufen? Oder von einem anderen Schiff gerammt worden? Auf der *Hedonia* herrschte totales Chaos. Alle schrien und rannten durcheinander, und ich wollte gerade durch die Luke an Deck klettern, als ein Zackenmesser nach mir schlug und im Lukenrand steckenblieb. Mit einem Satz war ich an Deck und ... befand mich mitten im Kampfgetümmel. Im Licht des Mondes und unserer Laternen sah ich zuckende Schatten, Milizsoldaten, die mit schuppigen Fischmenschen kämpften. Harpunen und Dreizacke flogen durch die Luft, wilde Schreie und das Stöhnen Getroffener folgte. Ein Kamerad lag direkt vor mir. Ich wollte seine Axt an mich nehmen, als plötzlich eines dieser Wesen direkt vor mir stand. Ich starrte in giftgrüne Augen, der Zackenkamm auf seinem Fischkopf zitterte. Ich wollte mit dem Beil zuschlagen, aber da traf mich ein Schlag, und ich konnte mich nicht mehr rühren. Ich hörte noch die heiser geschrien Befehle unseres Kapitäns, der den Steuermann beidrehen und Kurs aufs offene Meer nehmen ließ, dann schwanden mir die Sinne.

Als ich wieder zu mir kam, waren wir weit auf dem Meer, außer Sicht der Inseln. Die *Hedonia* war in schlechtem Zustand; eine Bordwand war eingedrückt, und das Schiff nahm Wasser. Außerdem hatten wir bei dem Kampf fast die gesamte Mannschaft verloren – wir waren nur noch zu siebt. Es war ausgeschlossen, dass wir Sylla noch erreichen würden. Als dann diese Insel in Sicht kam, steuerte der Kapitän das Schiff in die Südbucht, wo es in der Brandung auf einen Felsen lief und sank. Wir retteten uns an Land, aber die Eingeborenen sahen Feinde in uns und griffen uns an. Ich überlebte und wurde gefangengenommen. Den Rest wisst ihr ja."

Die Vogelinsel

Am Horizont lässt sich ein Möwenschwarm ausmachen, der eine weitere Insel ankündigt. Das Vogelgeschrei wird immer lauter, je weiter die Helden sich der Insel nähern, und schon bald sind die steilen Klippen der Insel deutlich zu erkennen. Die wild umbrandeten Felsen ragen an die 20 Schritt aus dem Meer, darüber gleiten viele Seevögel in der flimmernden Luft dahin. Eine kleine Bucht in der Mitte der Insel bietet sich hier als einzige Landungsmöglichkeit an. Nicht weit von der Bucht entfernt rieselt ein kleines Rinnsal die Klippen hinunter ins Meer. Im Osten der Insel sind vom Meer aus die Kronen einiger verkrüppelter, nahezu blattloser Bäume zu erkennen, gerade eben ragen sie über die Klippen hinaus. Nach Westen und Süden hin steigt die Insel leicht an.

Meisterinformationen:

Diese Insel wurde von den Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange* mehrfach besucht, ein Lager (1) befindet sich hinter dem Knorrigen Hain in einer halb verfallenen Hütte, die vom Meer aus nicht zu sehen ist. Auf der Insel sollte ursprünglich ein Außenposten eingerichtet werden, wozu Nachschub und Vorräte hergebracht wurden. Nachdem die Piraten aber festgestellt hatten, dass von der weiter nördlich liegenden Insel keine Gefahr drohte, verloren sie das Interesse an diesem Eiland und ließen nur eine kleine Besatzungstruppe zurück. Diese Handvoll Piraten wurden von



der *Korisande* gestört und sind übereilt aufgebrochen, ohne alles mitnehmen zu können.

Wenn die Helden auf der Vogelinsel ankommen, sehen sie das kleine Schiff dieser Truppe in der Ferne in Richtung Süden verschwinden. Anhand der zurückgelassenen Vorräte können sie erste Hinweise auf die Piraten erhalten.

Erkundung der Insel

Nördlicher Strand

Die Landung verläuft ohne Probleme, der Strand besteht aus Kieselsteinen der verschiedensten Größen und erstreckt sich auf über 1½ Meilen. Zum Inselinneren hin wird er immer felsiger und steigt langsam an, bis er nach 500 Schritt vollständig in hartes Felsgestein übergegangen ist. Außer angeschwemmtem Tang, Treibholz und einer Vielzahl von Möwen ist hier nichts Bemerkenswertes zu finden.

Meisterinformationen:

Am Strand können pro Stunde etwa drei Meilen zurückgelegt werden. Bei 1–2 auf dem W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung. Die Piraten mieden diese Bucht, die Helden werden hier also keinerlei Hinweise auf sie finden.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1–3	2W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–4
4–5	W6/2	Scherenkrabben (siehe S. 70)	1–3
6	1	Gelbschwanzskorpion (BA 196)	1–4

Südlicher Strand

Der Strand besteht aus grobem Sand, durchsetzt mit kleineren Kieseln. Er ist etwa 1½ Meilen breit und endet nach 200 Schritt vor einer hohen Steilküste. Bucht und Strand sind verhältnismäßig ruhig, die Möwen sind hier nicht so zahlreich wie andernorts.

Meisterinformationen:

Am Strand können pro Stunde etwa drei Meilen zurückgelegt werden. Bei einer 1 auf dem W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung (siehe oben).

Die Piraten haben hier erst vor sehr kurzer Zeit überhastet abgelegt – die Spuren zweier Ruderboote sind noch für jeden zu erkennen, dem eine *Fährtsuchen*-Probe +2 gelingt. An der Steilküste führt ein schmaler Pfad hinauf. Um ihn zu entdecken, müssen die Klippen abgesucht werden und eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingen, die alle 2 SR wiederholt werden darf.

Felsklippen

Die Felsen hier sind kahl und voller Möwendreck. Überall sitzen die Seevögel und kreischen so laut, dass man sein eigenes Wort nicht mehr versteht. Hier und da sieht man ein paar Nester zwischen den Felsen. Dünne Flechten und ein paar vereinzelte Grasbüschel sind die einzigen Pflanzen.

Meisterinformationen:

Auf den Klippen können pro Stunde etwa anderthalb Meilen zurückgelegt werden. Alle halben Stunden kommt es bei 1-2 auf dem W6 zu einer Begegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1-3	2W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1-4
4-5	-	Lautes Möwengeschrei	-
6	1	Seeadler (BA 115f)	1-4

Der Knorrige Hain

Hier bedeckt eine dünne Erdschicht die Felsen. Dürre Sträucher und niedrige, verkrüppelte Bäume, gerade mannshoch, finden ausreichend Halt und Nahrung, um existieren zu können. Die Bäume tragen kaum Blätter, und ihre Wurzeln liegen größtenteils über der Erde. Die Luft ist stickig, nichts rührt sich. Alles ist geisterhaft still.

Meisterinformationen:

Hier können pro Stunde etwa drei Meilen zurückgelegt werden.

Für das menschliche Auge nicht wahrnehmbar, schweben die Blütenpollen der knorrigen Bäume in der Luft. Sie erschweren die Atmung und führen zu Hustenanfällen und akuter Atemnot. Jeder Held muss einmal pro SR mit W20 würfeln und dabei seine Ausdauer/5 unterbieten. Gelingt dies nicht, verliert der Held 10 AU-Punkte. Außerhalb dieser Zone erlangt man alle 6 SR 5 Punkte zurück.

Ein feuchtes Tuch vor Mund und Nase schützt für eine SR, dann muss es erneuert werden.

1 - Die verfallene Hütte

Am Rande des Hains seht ihr eine halb verfallene Holzhütte. Die Tür hängt schief in den Angeln und bewegt sich mit leisem Knarren. Das Holz der Hütte sieht schon recht morsch und mitgenommen aus. Fenster sind keine zu sehen, im Inneren ist es düster.

Meisterinformationen:

Diese Hütte war das Lager der Piraten. Hier kamen auch Vorräte von Charypso an, und zwar einmal im Monat. Die Piraten aus dem Archipel holten sich dann ab, was sie brauchten. Diesmal wurde der kleine Besatzungstrupp der Piraten von der *Korisande* zum vorzeitigen Aufbruch gezwungen, so dass einige Dinge in der Eile zurückgelassen wurden. In der Hütte finden sich nur mehr eine gelöschte Fackel, drei dicke Taue (jeweils 20 Schritt lang) und ein Stofffetzen, der an einem Nagel an der Tür hängengeblieben ist (aber keine weiteren Hinweise liefert).

2 - Ehemaliger Ausguck

In einer Felsspalte seht ihr in der Sonne etwas metallisch blinken.

Meisterinformationen:

Der Ausguck, der hier nach ungebetenen Gästen Ausschau hielt, schnitzte gelangweilt an einem Stück Holz herum, während die restliche Inselbesatzung Vorräte zu dem vor kurzem angekommenen Piratensegler hinausruderte.

Als der Ausguck die *Korisande* erblickte, ließ er vor Schreck sein Messer fallen und rannte los, um die anderen zu warnen. Wenn die Helden sich an der Felsspitze umschauen und ihnen eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt, finden sie das Messer, das angeschnitzte Holzstück und ein paar Späne. In den Messergriff ist ein Name eingraviert: *Hieronymus Tarlos*. Wem eine KL-Probe +2 gelingt, dem fällt ein, dass dies der Name eines bekannten Waffenschmiedes aus Charypso ist.

Die Insel der Risso

Meisterinformationen:

Die große, teilweise von Kreidefelsen gesäumte Bucht bot dem ausgestoßenen Rissoschwarm (siehe **Anhang**, S. 124) idealen Schutz.

Die Höhlen dienen ihnen als natürliche Behausung, in denen der Nachwuchs problemlos herangezogen werden kann, darüber hinaus ließen sie sich im weichen Kalkstein leicht erweitern und ausbauen. Die Risso legten zudem Muschelbänke an und nutzen ihre alte Gabe, die Meerestiere zu nützlichen Diensten zu bewegen.

Vor euch taucht eine größere Insel auf. Wenn ihr näher kommt, stellt ihr fest, dass die Küste meist von steilen, hellen Fels-

klippen gebildet wird, hier und dort unterbrochen von schmalen Streifen steinigen Strandes.

An der Westküste der Insel befindet sich eine große Bucht, deren Einfahrt von gischtumschäumten Riffen blockiert wird. In der Bucht ist die See sehr ruhig und lockt als Ankerplatz, in ihrem hinteren Teil scheint die Küste zum größten Teil aus Strand zu bestehen.

Meisterinformationen:

In den südöstlichen Teil der Insel erstreckt sich eine weitere, sehr schmale Bucht, deren Einfahrt so eng ist, dass sie nur aus nächster Nähe, das heißt aus einer Entfernung von unter einer Meile, ausgemacht werden kann.

Erkundung der Insel

Strand

Es wechseln sich teilweise mit Steinen durchsetzter Sand- und Kieselstrand ab.



Meisterinformationen:

Am Strand können pro Stunde etwa drei Meilen zurückgelegt werden, es kommt zu keinen Begegnungen.

Dünen

Die Westküste südlich der großen Bucht ist von hohen Sanddünen gesäumt. Sie sind stellenweise mit Gras bewachsen, an dem man sich leicht verletzen kann.

Meisterinformationen:

In den Dünen können pro Stunde etwa zwei Meilen zurückgelegt werden, es kommt zu keinen Begegnungen.

Klippen

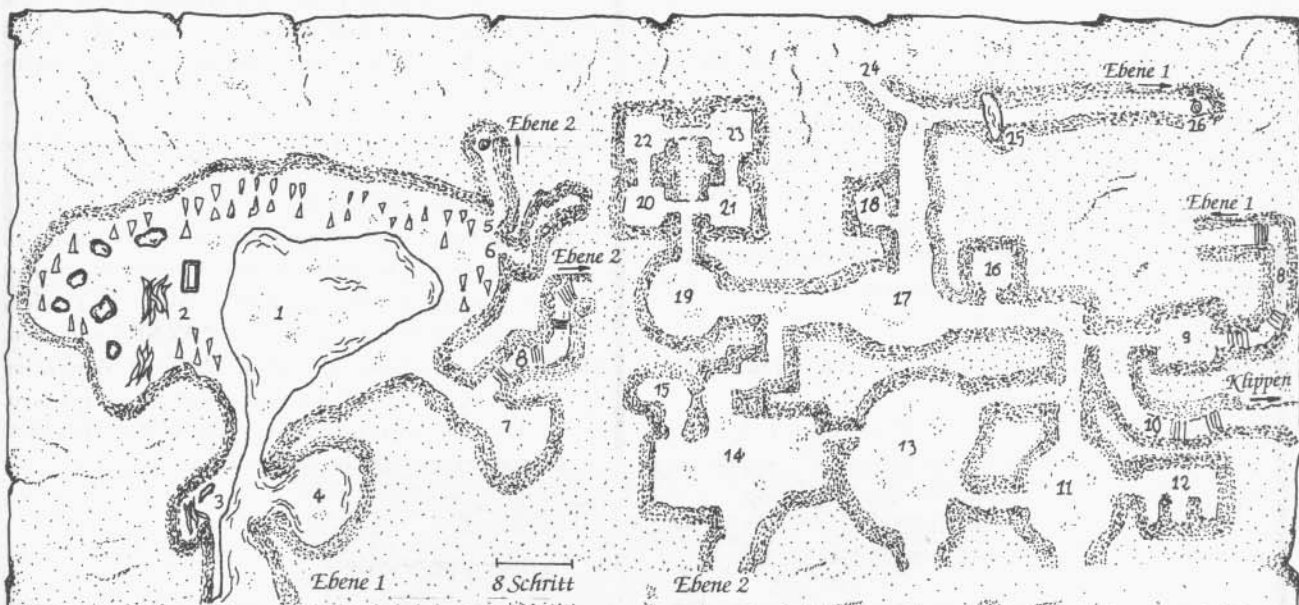
Die Klippen im Norden und Osten der Insel sowie zu beiden Seiten der großen Bucht sind geprägt von felsigem, mitunter stark zerklüftetem Untergrund und scharfkantigen Steinen.

Meisterinformationen:

Auf den Klippen kann pro Stunde kaum eine Meile zurückgelegt werden. Jede Stunde kommt es bei 1–2 auf dem W6 zu einem Zufallsereignis.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	2	Seeadler (BA 115f)	1–4
2–3	W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–2
4–6	–	Sturzgefahr*	–

*) Klettern-Probe, sonst W6 SP



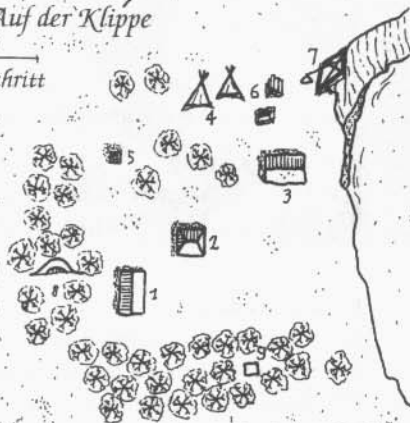
B: Korallenbänke

100 Schritte



D: Auf der Klippe

20 Schritte



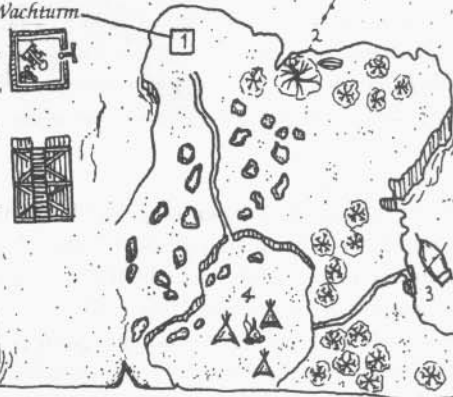
Die Insel der Risso



Vorposten der Piraten

20 Schritte

Wachturm



Dschungel

Im Inneren der Insel erstreckt sich dichter Urwald, stellenweise mit undurchdringlichem Unterholz. Die Tier- und Pflanzenwelt ist ausgesprochen reichhaltig und für (Nord-)Aventurier recht fremdartig.

Meisterinformationen:

Im Dschungel kann pro Stunde etwa eine Meile zurückgelegt werden. Einmal pro halber Stunde kommt es bei 1–2 auf dem W6 zu einem Zufallsereignis.

W6	Anzahl	Begegnung/Ereignis	Angriff bei (W6)
1	1	Jaguar (BA 91)	1–5
2	1	Würgeschlange (BA 156)	1–4
3	1	Disdychonda (HA 99f)	1–6
4	3W20	Moskitos (BA 207)	1–6
5	2W6	Stechlibellen (BA 206)	1–5
6	–	Undurchdringliches Dickicht* –	

*) Die Gruppe muss umkehren und einen anderen Weg einschlagen.

Berge

Das kleine Gebirge im Osten der Insel erreicht eine Höhe von fast 500 Schritt. Die steilen Hänge sind nur teilweise mit Erde bedeckt und der Pflanzenwuchs spärlich.

Meisterinformationen:

In den Bergen kann pro Stunde etwa eine halbe Meile zurückgelegt werden. Jede Stunde kommt es bei einer 1 auf dem W6 zu einem Zufallsereignis.

W6 Ereignis

- 1–2 Steilhang (Klettern-Probe, sonst W6 SP)
- 3–4 Unwegsames Gelände (Zeitverlust von W6 SR)
- 5–6 Steinschlag (GE-Probe, sonst 2W6 TP)

A – Riff

An der Einfahrt zur Bucht umschäumt Gischt scharfkantige Felsen, die hier und da gefährlich aus dem Wasser ragen. Längere Beobachtung aus der Nähe sowie aus verschiedenen Blickwinkeln legt den Schluss nahe, dass eine Durchfahrt mit einigem Risiko für das Schiff verbunden sein muss.

Meisterinformationen:

Die Bucht ist etwa 2½ Meilen lang, 600 bis 1.000 Schritt breit und in der Mitte bis zu 40 Schritt tief. Zwei Fahrrinnen führen relativ gefahrlos in die Bucht – direkt an der nördlichen und der südlichen Küste entlang. Hier gibt es nur wenige Riffe, und eine gelungene Orientierungs-Probe (von Kapitän, Steuermann oder auch von einem Helden abzulegen) genügt, um das Schiff sicher in die Bucht zu steuern.

Der Weg quer durch die Riffe ist gefährlich, hierbei ist eine Orientierungs-Probe +5 vonnöten, um unbeschadet durchzukommen. Bei missglückten Proben wird mit W20 gewürfelt:

- 1–5: Das Schiff streift Felsen und nimmt Wasser, bleibt aber seetüchtig. Die Reparaturarbeiten beschäftigen drei Leute für zwei Tage.
- 6–15: Das Schiff wird auf ein Riff gedrückt, es kommt zu schweren Schäden. Ausgiebige Reparaturarbeiten beschäftigen fünf Leute für eine Woche. Wer zudem keine GE-Probe besteht, muss 2W6 SP hinnehmen.
- 16–20: Das Schiff läuft auf ein Riff und sinkt. Wem keine GE-Probe +3 gelingt, muss W20 SP hinnehmen. Danach entscheiden Schwimmen-Proben, ob das rettende Ufer erreicht werden kann.

B – Korallenbänke

Weit in der Bucht, nahe ihrem hinteren Ende, bilden fünf längliche, flache Inselchen einen Ring. Auf einigen der Inseln sind Spuren auszumachen, die auf menschliche oder tierische Aktivitäten hinweisen.

Meisterinformationen:

Die Inseln sind Korallenbänke, die aus dem Wasser ragen und eine oft unsichere Oberfläche aus Meeresorganismen, abgestorbenen Wasserpflanzen und Sand aufweisen. Das Becken, das sie umschließt, ist sehr flach und Tummelplatz vieler junger Risse sowie einer Unzahl von Fischen und anderen Kreaturen des Meeres.

Korallenbank 1

Die nördlichste der Koralleninseln ist in ostwestlicher Richtung 120 Schritt lang und zwischen 30 und 50 Schritt breit. Auf ihr sind mehrere Holzgestelle zu erkennen. Sie dienen zum Trocknen von Fischen, die dann dem Nahrungsvorrat der Risse zugeführt werden.

Meisterinformationen:

Bei 1–2 auf W6 kommt es zu einer Zufallsbegegnung:

W6 Begegnung

- 1–3 W6 Seemöwen (siehe S. 34)
- 4–6 W3 Riassagga (siehe S. 124)

Korallenbank 2

Die östlichste Koralleninsel ist von unregelmäßiger Form, auf dieser Insel sind mehrere flache Hügelchen zu erkennen. Wer diese Insel betritt, wird zuerst einen mehr als unangenehmen Geruch bemerken. Dieser stammt von Muscheln und Austern aller Größen, die hier in ganzen Haufen herumliegen und verwesen.

Meisterinformationen:

Die Gewässer um diese Korallenbank sind reich an Perlmuscheln und Austern. Die Piraten zwangen die Risso, systematisch nach Perlen zu suchen, und nahmen, wenn die Ausbeute gering blieb, auch mit dem weniger wertvollem Perlmutter vorlieb.

Die Chance, hier auf W6 Ta i Szatta zu treffen, beträgt 1–2 auf W6.

Korallenbank 3

Die südlichste und größte der Koralleninseln ist fast gänzlich mit Sand bedeckt.

Korallenbank 4

Eine längliche Insel, die sich von Norden nach Süden erstreckt. Im Wasser tummelt sich eine Vielzahl kleiner Risso, die sofort zwischen den Korallen verschwinden, wenn sich jemand nähert.

Korallenbank 5

Die westlichste der Koralleninseln unterscheidet sich von den anderen durch ihren starken Pflanzenbewuchs.



Die Grotte der Risso

Meisterinformationen:

Am nördlichen Steilufer der Bucht, hinter einem Felsvorsprung verborgen, liegt die Grotte der Risso. Ihr Eingang befindet sich zum größten Teil unter der Wasseroberfläche und kann nur aus nächster Nähe als Eingang zu einer Höhle erkannt werden.

Von außen ist lediglich eine Höhlung im Kalkfelsen zu erkennen, die schräg nach unten weiterführt. Auf zwei Ebenen leben und arbeiten hier mehr als 100 erwachsene Risso,

■ wenn sie sich nicht gerade im Wasser aufhalten.

Am Ufer vor euch liegt der Rumpf eines in Bau befindlichen Schiffes am Strand. Etwa 40 Schritt links davon schlagen sanfte Wellen glucksend in eine nach Westen führende Höhlung im Felsen. Oben in der etwa 25 Schritt hohen Steilwand befinden sich in vielleicht 15 Schritt Höhe drei größere Höhleneingänge mit einem Durchmesser von je etwa 4 Schritt. (Die Eingänge führen zu den Räumen 11, 13 und 14.)

Ebene 1

Kleinen Öffnungen in der Decke und phosphoreszierende Pflanzen sorgen für düsteres Licht (alle FK-Proben +3). Nicht an die Dunkelheit gewöhnte Augen sind auf mitgeführte Lichtquellen angewiesen.

1 - Haupthöhle

Der Eingang ist relativ breit, aber nicht so hoch. Er führt zunächst leicht nach unten und steigt, schmaler werdend, wieder an. Nach etwa 10 Schritt mündet er in eine Höhle, die sich kurz darauf nach links und rechts verbreitert, während der Hauptgang geradeaus tiefer in den Fels hineinführt.

Etwa 30 Schritt vom Eingang entfernt beginnt eine große Halle, die nur noch teilweise mit Wasser angefüllt ist. Die maximale Deckenhöhe in der Haupthöhle beträgt etwa 8 Schritt, zum Eingang und den Seiten hin fällt die Decke aber stark ab. Entlang der Wände kann man Tropfsteine erkennen, plätschernde Wassergeräusche ertönen aus der Mitte des Höhlensees.

2 - Versammlungsort

Im südlichen Teil der Haupthöhle bilden Felsen vor einer Tropfsteinwand einen Halbkreis. Im Zentrum steht ein quaderförmiges Podest, rund herum ist der Steinboden mit getrocknetem Seetang bedeckt. An dem Podest und Felsen ist nichts Ungewöhnliches zu entdecken.

Meisterinformationen:

Hier ist ein Versammlungsort der Risso, an dem sich die Kinder und Jungen gern aufhalten, wenn sie überhaupt in der Grotte sind.

Bei 1-3 auf W6 kommt es hier zur Begegnung mit W3 Risso. Eine intensive Suche (5 SR) fördert im östlichen Tangteppich W6 seltene Muscheln zutage, die einen Wert von je W20 Silbertalern haben.

3 - Wachposten

Vom Wasser aus ist eine breite Nische in der Höhlenwand zu sehen, in der ein Felsbrocken liegt. Auf einem Seetanglager neben dem Felsen hockt ein Risso, der beim Anblick der Helden keinerlei Reaktion erkennen lässt. Er ist mit einer Harpune bewaffnet.

Meisterinformationen:

Sobald ein Held an Land klettert, stößt der Tã i Szatta einen Pfiff aus (worauf der Oktopus aus Grotte 4 die Helden angreift) und läuft in die Haupthöhle. Wird er angegriffen, schleudert er seine Harpune auf den nächsten Helden, dann springt er in den See, schwimmt zum nördlichen Ufer und versucht über den Treppenaufgang (8) oder den westlichen Gang (5) auf Ebene 2 zu entkommen.

4 - Oktopusgrotte

Vom Wasser aus ist eine kleine Nebengrotte zu erkennen, darin ist es ziemlich finster. Wird ein Licht in der Grotte entzündet, kann man feststellen, dass sie annähernd kreisförmig ist, einen Durchmesser von etwa 12 Schritt aufweist und die Wasseroberfläche von mehreren Tentakeln gekräuselt wird.

Meisterinformationen:

Der 'Torwächter' der Höhle ist ein Oktopus. Er greift jeden Schwimmer an, der die Nebengrotte passiert oder in sie eindringt.

Oktopus

MU 10 RS 0 AT 8* PA 0
LE 30 (3 LP je Fangarm / 6 LP am Rumpf)
TP 1W+2 (Arm) GS 4 AU 40 MR 7 GW 6

*) Pro KR kann nur ein Fangarm eingesetzt werden.

Optionale Kampfregeln: Kampf im/unter Wasser

5 - Geräumiger Gang

Hinter einer Wand aus Tropfsteinen führt ein Gang in westlicher Richtung weiter. Er ist etwa 2 Schritt breit und hoch, verengt sich aber nach etwa 10 Schritt und endet abrupt.

Meisterinformationen:

Am Gangende hängt ein Seil aus einem 2 Schritt durchmessenden Schacht in der Decke, falls der Riso von Wachposten (3) nicht hierher floh und nach oben kletterte (in diesem Fall wurde es nach oben gezogen). Der Schacht führt zu Ebene 2 (26), er ist 12 Schritt hoch und ohne Hilfsmittel nicht zu durchklettern.

6 - Schmäler Gang

Ein schmaler Gang führt rechts neben dem geräumigen Gang (5) in den Fels. Er ist etwa 1 Schritt breit und 2 Schritt hoch, darin ist es stockfinster. Der Gang windet sich gut 15 Schritt in den Fels, bricht dann aber ohne jede Besonderheit ab.

7 - Kultstätte

Ein schmaler Gang im Nordosten der Höhle verbreitert sich

zu einer kleinen Kammer. Sie ist 4 Schritt hoch und durchmisst etwa 6 Schritt. Im Zentrum der Kammer steht ein altarähnliches Gebilde. Davor ist der Boden mit Seetang und Gras gepolstert.

Meisterinformationen:

Dies ist die Kultstätte der Riso, an der regelmäßig religiöse Feiern abgehalten werden. Eine genaue Untersuchung des Altars bringt eine mit Perlen und Muscheln besetzte Risofigur aus Fischbein an den Tag, die einen geschätzten Wert von 100 Dukaten hat.

Bei 1-2 auf dem W6 kommt es zu einer Begegnung mit W3 Riassagga, die sofort angreifen, wenn ihr Artgenosse vom Wachposten (3) den westlichen Teil der Höhle erreichte. Werden die Riso verletzt, versuchen sie über den Treppenaufgang (8) auf Ebene 2 zu fliehen.

8 - Treppenaufgang

Aus dem Gang zur Kultstätte (7) zweigt ein weiterer Gang nach Nordwesten ab. Er ist 2 Schritt breit und ebenso hoch. Der Gang steigt stetig an und führt zum Vorraum (9) auf Ebene 2, Steilstücke werden größtenteils mit Steinufen überwunden.

Ebene 2

Das Licht ist auf dieser Ebene erheblich besser als auf der darunterliegenden, so dass keine mitgeführten Lichtquellen mehr nötig sind. Die Deckenhöhe der Gänge und Kammern beträgt, wenn nichts anderes angegeben ist, 2 Schritt.

9 - Vorraum

Der Gang (8) verbreitert sich zu einem 8 mal 6 Schritt großen Raum, in dessen Südwand sich eine Tür befindet. Diese ist unverschlossen, kann aber von der anderen Seite verriegelt werden. Der Raum wird als Zwischenlager für Tang, Fisch und Algen benutzt.

10 - Treppenaufgang

Vom Hauptgang biegt ein breiterer, ansteigender Gang mit unbehauenen Wänden zuerst nach Osten, dann nach Norden ab. Treppen führen an steileren Teilstücken nach oben. Je weiter man kommt, um so dunkler wird es in dem Gang. Dann führt eine Treppe senkrecht nach oben und endet vor einer Holzfläche.

Meisterinformationen:

Der Ausgang liegt oben auf der Klippe ganz in der Nähe des Piratenlagers (siehe **Auf der Klippe**, S. 87). Um die Si-

tuation besser im Griff zu haben, verbauten die Piraten den Ausgang mit einem Bretterstapel (D6).

11 - Raum der Biagha

Ein großer, heller, achteckiger Raum mit Zugängen in allen vier Himmelsrichtungen. Der Zugang nach Osten führt bereits nach wenigen Schritt ins Freie.

In der Mitte des Raumes stehen mehrere große Wasserbecken, die Wände sind gesäumt von Tischen, Regalen, Schränken und Sitzgelegenheiten aus Knochen, Fischbein und Treibholz. Ein Schemel ist aus einer Galionsfigur geschnitzt, unter der die Buchstaben *A.lm..de..* lesbar sind. Hier halten sich W6+3 silberne Riso auf.

Meisterinformationen:

Dies ist der Aufenthaltsraum der wenigen Biagha des ausgestoßenen Rissoschwarms. Sie verhalten sich abwartend, wenn sie die Helden bemerken. Werden sie angegriffen, greift die Hälfte von ihnen zu ihren Zackenmessern. Die Wasserbecken dienen als Schlafstätte.

12 - Vorratsraum

An der Westwand des Raumes 11 führt ein 2 Schritt breiter

Gang in einen weiteren Raum, der drei 4 Schritt tiefe und 2 Schritt breite Nischen in der Ostwand aufweist. Er ist nur schwach beleuchtet, eine oberflächliche Untersuchung ergibt, dass in den Nischen Vorräte gelagert sind.

13 - Raum der Ta i Szatta

Ein großer, unregelmäßig geformter, aber heller Raum. Das Licht rührt von einer großen Öffnung im östlichen Teil der Höhle her. Insgesamt führen drei Gänge in diesen Raum, zwei im Norden und einer im Süden. Die Deckenhöhe beträgt mehr als 4 Schritt.

In diesem mit allerlei Handwerkszeug ausgestatteten Raum halten sich 2W6+2 Risso auf, deren Schuppen bläulich schimmern. Im Westen stehen mehrere große Wasserbecken.

Meisterinformationen:

Dies ist der Aufenthaltsraum der Ta i Szatta. Sie verhalten sich abwartend, wenn sie die Helden bemerken, verteidigen sich aber, wenn sie von diesen angegriffen werden. In diesem Fall greifen zwei Drittel der anwesenden Risso zu ihren Fischharpunen.

14 - Raum der Riassagga

Ein großer, heller, annähernd rechteckiger Raum mit drei Zugängen – je einem in der Ost-, der Nord- und der Westwand. Der Zugang in der Ostwand führt nach mehreren Schritt ins

Freie. Eine größere Anzahl grünlich geschuppter Risso hält sich in diesem Raum auf, in dem sich neben den Wasserbecken im Südosten des Raumes nur noch Regale an den Wänden, Tische und Stühle befinden.

Meisterinformationen:

Im diesem Raum halten sich 3W6+3 Riassagga auf, von denen die Hälfte kampfbereit ist. Die Risso verhalten sich ihrerseits nicht aggressiv, verteidigen sich aber im Falle eines Angriffs auf die Gruppe. Ansonsten umringen sie die Helden und versuchen, sie in die Runde Halle (19) zu bringen.

15 - Lagerraum

Ein sackförmiger Raum, der vom Raum der Riassagga (14) ausgeht und dann nach Süden abknickt. Seine Breite beträgt knapp 4 Schritt, die Länge gut 10 Schritt.

Überall an den Wänden befinden sich Körbe verschiedensten Inhalts: Trockenfisch, Algenbrot, frische Muscheln, Salz usw. Ein Korb ist mit einer seerosenähnlichen Pflanze mit leuchtend roten Blüten gefüllt.

Meisterinformationen:

Dies ist ein Vorratsraum, in dem in erster Linie die Nahrungsmittel der Risso gelagert sind.

Bei den Pflanzen mit den roten Blüten handelt es sich um *Wasserlotos*, eine in Aventurien unbekannte Seerosenart. Wer



eine der Blüten zu sich nimmt, ihren Duft inhaliert oder die Nase zu tief in den Korb steckt bzw. zu lange neben ihm steht, erliegt einer 20 SR anhaltenden Rauschwirkung. Die KL-, GE- und AU-Werte der betreffenden Person werden halbiert, während der Mut um 6 erhöht wird.

16 – Gefängnis

In der Westseite des Ganges ist eine verschlossene Tür.

Meisterinformationen:

Mit Gewalt lässt sich die Tür nicht öffnen, und allein der Versuch würde die Bewohner der ganzen Ebene alarmieren. Um die Verriegelungsmechanik zu knacken, ist eine *Schlösser Knacken*-Probe +1 vonnöten.

Der Raum hinter der Tür ist finster und kahl. Er misst 6 mal 6 Schritt und beherbergt drei Gefangene auf Lagern aus trockenem Tang. Es handelt sich dabei um den abtrünnigen Piraten *Koran Bark* (30) sowie die Matrosen *Jesidoro* (24) und *Povis Duul* (32) von der *Hedonia*, die von den Risso verschleppt wurden, als diese vor etwa anderthalb Jahren mit dem Krakenkönig die *Hedonia* angriffen.

Durch die Gefangenschaft sind sie arg geschwächt, die Werte in Klammern geben ihren derzeitigen Zustand an. Bei guter Versorgung und Pflege gewinnen sie die verlorene LE aber durch nächtliche Regeneration schnell wieder zurück. Wenn Bark befreit wird, zeigt er sich misstrauisch und egozentrisch, während sich die anderen beiden kooperativ verhalten.

Koran Bark

MU 14 LE 61 (41) RS 1 AT 14 PA 13
TP je nach Waffe AU 75 MR 2

Jesidoro

MU 10 LE 39 (19) RS 1 AT 10 PA 10
TP je nach Waffe AU 50 MR -2

Povis Duul

MU 11 LE 43 (23) RS 1 AT 12 PA 10
TP je nach Waffe AU 55 MR -2

17 – Tümpelhöhle

Eine langgestreckte Höhle von unregelmäßiger Form, in die von Norden, Westen und Süden Gänge münden. Die Höhle ist etwa 14 Schritt lang, bis zu 10 Schritt breit und mit 5 Schritt Deckenhöhe erheblich geräumiger als die gewöhnlichen Gänge. Der Boden ist nahezu ganz mit Wasser bedeckt, nur ein schmales Sims entlang der Wände liegt über dem Wasserspiegel.

Meisterinformationen:

Die Mulde, in der sich das Wasser gesammelt hat, ist nicht sehr tief – in der Mitte der Höhle etwa einen halben Schritt. Im Wasser verbirgt sich nichts, und es ist sogar sicherer, diese Höhle mit nassen Füßen zu durchqueren, als auf dem

glitschigen Sims einen Sturz (W6–2 SP) zu riskieren, der jedem droht, dem eine GE-Probe misslingt.

Bei 1–3 auf dem W6 sind hier zwei Ta i Szatta anzutreffen.

18 – Waffenkammer

Ein 6 mal 4 Schritt großer Raum, der durch eine verriegelte Holztür gesichert ist. Entlang der Wände stehen Regale, die voller Werkzeuge, Waffen und weiterer Utensilien sind. Ansonsten ist der Raum leer und unbeleuchtet.

Meisterinformationen:

Um die Tür zu öffnen, bedarf es einer gelungenen Probe auf *Schlösser Knacken*. Bei dem Raum handelt es sich um die Waffenkammer der Risso. Die einst sehr friedliebenden Kreaturen haben unter dem Druck der Piraten 'aufgerüstet' und sich bis an die Zähne bewaffnet. Daher lagern hier ihre traditionellen Waffen – Zackmesser, Fischharpune und Dreizack – in großer Zahl. Ebenfalls vorhanden sind Tangeile, Schnüre, Körbe und Werkzeug aller Art.

19 – Runde Halle

Eine runde Kammer im Fels mit einem Durchmesser von 10 Schritt, einer Deckenhöhe von 5 Schritt und Ausgängen nach Westen und Norden. Durch ein Loch in der Decke fällt Licht. Dieser Raum ist völlig leer. Der knapp 2 Schritt durchmessende Schacht in der Decke führt nach 5 Schritt ins Freie.

Meisterinformationen:

Dies ist die Versammlungshalle auf dieser Ebene, in der die Biagha sich öfter beraten und den übrigen Risso Aufgaben zuweisen oder sich Bitten und Beschwerden anhören. Der Schacht in der Decke führt zum Oberlicht (D9) südlich des Piratenlagers (siehe *Auf der Klippe*, S. 87).

20–23 – Quartiere der Anführer

Vier im wesentlichen identische Räume von jeweils 6 mal 6 Schritt und einer Höhe von 3 Schritt, die gut beleuchtet und nicht ganz so spärlich eingerichtet sind wie die meisten anderen Kammern.

Die Räume 20–22 enthalten jeweils vier Wasserbecken als Schlafstellen an den Wänden, einen großen Tisch in der Raummitte sowie Sitzgelegenheiten. In jedem der Räume sind W3 Risso anwesend, die durch die leichte Färbung ihrer Schuppen zu unterscheiden sind: silbern (20), blau-silbern (21) und grün-silbern (22).

Raum 23 ist voller Kisten, Körbe und lose verstreuter Gegenstände – offensichtlich Beute aus Raubzügen der Risso: Auf den ersten Blick erkennt man eine Schiffslaterne, das Horn eines Narwals, eine Seemannstruhe, eine Hängematte sowie eine Vitrine mit Schnitzereien, Tiegeln, einem Stundenglas und einer großen, feuerroten Muschel. Der einzige Zugang zu diesen Räumen ist der Gang zur Runden Halle (19).

Meisterinformationen:

Bei den Rissos handelt es sich um die Anführer dieser Kolonie, von denen W3 von vier jeder 'Sippe' anwesend sind. Nach einem Augenblick der Überraschung greifen die Rissos an. Wenn die Helden mehr als zwei von ihnen gefangen nehmen (nicht aber töten oder schwer verwunden), ergeben sich die anderen. Auf diese Weise könnte der ganze Schwarm ohne großes Blutvergießen überwunden werden.

Riassagga: Birrisst (m), Bouiisch (w), Magihssso (m), Noumiss (w)

Ta i Szatta: Baissgo (m), Roiouss (m), Sikkliit (w), Tiiitou (m)

Biagha: Kairiss (w), Nizssirr (m), Tioghtoss (m), Zirriigt (w)

In den Gemächern findet sich nichts Besonderes, geschweige denn Wertvolles. Raum 23 ist jedoch so etwas wie das Trophäenzimmer der Rissos. Besonders das *Horn* dürfte bei betuchten Seeleuten Aventuriens Herzklopfen auslösen, denn es ist überaus selten und lässt sich obendrein noch als Speer oder Lanze benutzen.

Die *Seemannstruhe* enthält eine gut gezeichnete Karte des Archipels nebst dieser Insel. Eine weitere Karte zeigt die Grundrisse beider Ebenen der Grotte. Unter Menschenkleidung versteckt, befindet sich auch ein Säckchen mit 3W20 Perlen in der Truhe.

Auch die *Vitrine* enthält mehrere auffällige Gegenstände:
λ das *Muschelhorn* (siehe Kasten)

λ ein mit Kukris vergifteter Vulkanglasdolch (eine Anwendung, EA 97)

λ ein Glas mit W6 Kajuboknospen (HA 31f)

λ das Logbuch der *Hedonia*, das den Gefangenen abgenommen wurde

24 - Treppenaufgang

Ein leicht ansteigender Gang führt nach Südwesten und dann weiter nach Westen. Steilere Teilstücke werden durch Felstreppe überwunden, in der Ferne schimmert Licht.

Das Muschelhorn

Dieses mächtige Artefakt stammt noch aus der Zeit des Auszugs aus der Heimat und gilt dem ausgestoßenen Rissoschwarm als heilige Reliquie zur Verehrung des Krakenkönigs. Die drei Spann lange, feuerrote Muschel ist ein Instrument, mit dem die Biagha über weite Strecken Kontakt zu Meerestieren, insbesondere dem Krakenkönig, aufnehmen können. Menschen können zwar keinesfalls mit Wasserlebewesen kommunizieren, aber wenn ein Held das Muschelhorn bläst, könnte er damit den Krakenkönig herbeirufen (eine gelungene *Musizieren*-Probe vorausgesetzt, beträgt die Reichweite des Artefakts 25 Meilen, unter Wasser sogar das Doppelte).

Der Schlamm-sauger

Der Schlamm-sauger ist ein etwa zweieinhalb Spann langer amphibischer Schmarotzer, der in Höhlen und am Wasser lebt – vornehmlich in schlammigem Untergrund. Das Tier ist blind, hat aber dennoch einen ausgezeichneten Orientierungssinn. Ähnlich einem Blutegel saugt es sich an Mensch und Tier fest, wenn diese in seine Nähe kommen. Der Schlamm-sauger ist sogar in der Lage, über Entfernungen von bis zu 4 Schritt durch die Luft zu schnellen, um so sein Opfer zu überraschen.

MU 15 LE 6 RS 1 AT 10* PA 0
TP 1W+KR SP** GS 20 AU 25 MR 9 GW 2

*) Es werden ausschließlich ungeschützte Körperstellen befallen, der AT-Wurf ist um den RS des Opfers erschwert.

**) In der ersten KR verursacht der Schlamm-sauger 1W SP, in der zweiten 1W+1 SP usw.

Meisterinformationen:

Der Gang führt an die Oberfläche, der Ausgang (D8) liegt nahe des Piratenlagers (siehe **Auf der Klippe**, S. 87).

25 - Felsspalte

Der Gang wird von einer etwa 2 Schritt breiten Felsspalte jäh unterbrochen, schmatzende Geräusche dringen daraus hervor. Am Grunde der vielleicht 3 Schritt tiefen Spalte zerplatzen kopfgroße Blasen auf einer schlammigen Oberfläche.

Meisterinformationen:

Wer die Spalte untersucht, verliert je W6 Punkte auf KK und LE. Zeigt zumindest einer der beiden Würfe eine 5 oder 6, verliert der Betreffende zudem das Bewusstsein und stürzt in die Spalte (2W6 SP). Dort gilt ein Abzug von je 4 Punkten auf AT und PA, große Waffen sind nicht einsetzbar. Wer über die Spalte springt, den Kopf darüber hält oder gar hineinstürzt, wird von einem Schlamm-sauger (siehe Kasten) angesprungen.

26 - Schacht

Ein etwa 2 Schritt durchmessender Schacht, der nach unten führt und sich auch nach oben fortsetzt. Von oben dringt Licht herein. Er führt nach oben ins Freie, die Oberfläche ist etwa 10 Schritt entfernt.

Meisterinformationen:

Dieser Schacht führt nach unten auf Ebene 1 (Gang 5) und an die Oberfläche auf die Klippe (D5, siehe S. 83). Er kann nur mit Hilfsmitteln (Seil, Leiter) durchklettert werden.

D - Auf der Klippe

1 - Werkstatt

Ein 12 mal 8 Schritt messendes, recht primitives Gebäude, das nur teilweise überdacht ist. Die Eingänge befinden sich an der West-, Süd- und Ostseite. Es sind W6+4 Risso anwesend, die unter Anleitung eines Menschen verschiedenen Arbeiten nachgehen: Tang schneiden, Netze knüpfen, Waffen schmieden usw.

Meisterinformationen:

Wenn der Pirat die Helden bemerkt, stößt er einen überaschten Schrei aus und hetzt die Ta i Szatta auf die Helden. Alle zwei KR befolgen ein bis drei Risso seinen Befehl, bis alle ins Kampfgeschehen verwickelt sind.

Sollten die Risso zu unterliegen drohen, versucht der Pirat, sich durch einen der Eingänge davonzumachen und seine Kumpane zu warnen.

2 - Rissohütte

Ein 8 mal 8 Schritt großer, primitiver Schuppen, der einen auffälligen Eindruck macht. Als Baumaterialien wurde neben Brettern auch Äste und offensichtlich Seetang verwendet.

Meisterinformationen:

Hierbei handelt es sich um ein rasch zusammengezimmertes Quartier der Risso, die hier oben auf der Klippe von den Piraten zum Bau des Schiffes angehalten werden. Die Risso fällen Bäume im nahegelegenen Wald und verarbeiten die Stämme zu Planken.

Tagsüber befinden sich W6 Riassagga in dieser Hütte, nachts 3W6+2 Riassagga und Ta i Szatta. Sie sind nur mit Zackenmessern bewaffnet.

3 - Tischlerei

Ein 12 mal 8 Schritt großer Schuppen mit einer Tür in der West- und einem Fenster in der Nordwand. Improvisierte Werkbänke und allerlei Werkzeug wie Sägen, Hämmer, Nägel und Hobel legen den Schluss nahe, dass es sich hierbei um eine Schreinerei handelt.

Vier Risso arbeiten an Holzteilen.

Meisterinformationen:

Die vier Ta i Szatta verhalten sich abwartend, wenn sie die Helden erblicken, und greifen nicht von sich aus an.

4 - Piratenlager

Zwischen einem Wäldchen und zwei Holzstapeln stehen zwei Zelte, davor ist eine Feuerstelle.

Meisterinformationen:

Wer sich den Zelten bis auf 10 Schritt nähert, muss eine *Schleichen*-Probe ablegen, bei deren Misslingen zwei Piraten mit gezogenen Waffen hervorstürzen. Sie erhalten nach 10 KR Verstärkung von zwei weiteren Piraten mit zwei Riassagga, nach 20 KR trifft noch ein Pirat mit W6 Riassagga ein. Sobald die Hälfte von ihnen kampfunfähig ist, versuchen die Piraten zu fliehen, während die Risso die Waffen strecken. Die Befragungen gefangener Piraten hat nur nach erfolgreichen Talentproben auf *Menschenkenntnis* und *Bekehren/Überzeugen* Aussicht auf Erfolg.

5 - Schacht

Ein großer, mehr als 2 Schritt durchmessender Schacht führt senkrecht nach unten. Der Boden ist nicht zu sehen.

Meisterinformationen:

Der Schacht geht bis hinab zur ersten Ebene der Grotte der Risso (C5), in etwa 10 Schritt Tiefe zweigt zudem ein Gang (C26) zu Ebene 2 ab. Mit einer gelungenen KL-Probe +5 kann anhand eines fallenden Steines die Schachttiefe auf 20 bis 30 Schritt geschätzt werden.

6 - Holzlager

Baumstämme und Bretter sind hier zu je einem großen Stapel aufgetürmt.

Meisterinformationen:

Der Bretterstapel verbirgt den Treppenaufgang C10 und damit den zweiten Eingang zur Grotte der Risso.

Das Abräumen der Bretter dauert alleine etwa eine Stunde, für die Stämme sind mindestens vier Leute nötig, die ebenfalls eine Stunde brauchen.

7 - Seilwinde

Eine Holzkonstruktion steht unmittelbar am Klippenrand und ist unschwer als Seilwinde zu erkennen.

Meisterinformationen:

Über diese Winde werden Bretter und Holzteile zum Strand hinuntergelassen, wo man sie beim Bau des Schiffes verwendet. Sie wird tagsüber von zwei Riassagga bedient.

Der Krakenkönig

Seit ihrer Ankunft auf der Insel verehren die Risso den 'Krakenkönig' wie eine Gottheit, die älteren Biagha des Schwarms erzählen sogar davon, dass er der Grund für die Trennung von ihrem Volk war und sie vor langer Zeit in ihre neue Heimat führte. Der halbintelligente Tentakelfisch, von dem bisher nur dieses eine Exemplar bekannt ist, hat die Größe eines kleinen Wals und misst vom Maul bis zur Schwanzspitze 15 Schritt. Etwa einen Schritt hinter seinen tellergroßen Augen säumt seinen Kopf ein Kranz aus acht relativ dünnen, je 4 Schritt langen Tentakeln. Sie dienen dem Wesen als Greifinstrumente und zur Nahrungsaufnahme, sind beim Schwimmen aber eng an den Leib angelegt.

Durch ihre emphatischen Fähigkeiten waren die Risso in der Lage, Kontakt mit dem Tentakelfisch aufzunehmen und seine Wünsche zu erspüren – mit dem *Muschelhorn* (siehe S. 86) besitzen sie sogar ein Artefakt, das den Krakenkönig auf viele Meilen rufen kann.

Schon bald erkannten die Risso sein großes Verlangen nach den Blüten des Wasserlotos, die er als euphorisierende Lekturbissen schätzt, und kultivierte diese Pflanze in der kleinen Bucht an der Ostseite der Insel. Seitdem durchstreifte der Riesenfisch auf Nahrungssuche ausschließlich die Gewässer um die Insel, hielt dadurch kleinere Haiarten fern,

die den jungen Risso gefährlich werden konnten, und schlug bereits mehrfach Eindringlinge zurück, indem er deren Schiffe beschädigte oder ihnen schon allein durch seine Gestalt Angst und Grauen einflößte – so begann eine Symbiose zwischen den ungleichen Meeresbewohnern.

Die Bucht an der Ostküste wurde zum liebsten Futterplatz des Krakenkönigs, aber seine Gier war so groß, dass er auch auftauchte, wenn der Wasserlotos noch gar nicht blühte, und dann die Knospen abfraß. Um ihn und andere ungebetene Gäste von der Lotoszucht fernzuhalten, stellten die Risso aus elastischen Pflanzenfasern ein überaus kräftiges Netz her, mit dem sie den Zugang zur Bucht – einen Flaschenhals mit 60 Schritt Breite – versperren konnten.

Als die Piraten die Insel der Risso erkundeten, erkannten sie die Verbindung zwischen Risso und Krakenkönig, besetzten die Halbinsel und hievten das Netz hoch, als der Fisch sich in der Bucht befand – die Falle für den Krakenkönig war zugeschnappt. Danach drohten die Piraten, ihn mit Hylailer Feuer zu verbrennen, das den Risso als 'brennendes Wasser' großen Schrecken einjagte. So unterwarfen sie sich den friedliebenden Schwarm und zwangen ihn zu zahlreichen Diensten, darunter auch der Ausflug an die Südküste Aventuriens und der Überfall auf die *Hedonia* ...

8 – Eingang zur Wohnhöhle

In dichtem Gebüsch liegt der Eingang zu einem schräg nach unten führenden, finsternen Tunnel (C24) mit einem Durchmesser von 2 Schritt. Abgebrochene Zweige vor dem Eingang sowie ausgetretene Stufen im Kalkstein legen den Schluss nahe, dass der Tunnel oft begangen wird.

9 – Oberlicht

Zwischen Büschen versteckt, gähnt ein quadratisches Loch im Boden.

Die Kantenlänge beträgt 2 Schritt, die Tiefe etwa 5 Schritt. Darunter liegt eine Felskammer (C19).

Der Vorposten der Piraten

Meisterinformationen:

Für den dramatischen Aufbau dieser Episode ist es wichtig, dass sich die Helden zuerst mit den Risso auseinandersetzen, bevor sie auf den Krakenkönig und das Piratenlager stoßen. Steuern sie die Insel daher von Süden oder Osten an, befindet sich der Piratensegler gerade auf dem Rückweg vom Stützpunkt, während der schmale Eingang zur Bucht beim Vorbeifahren ohnehin nur schwer zu entdecken ist.

Die Süßwasserbucht

Die Bucht ist etwa 1 Meile lang und bis zu 300 Schritt breit. Die Wassertiefe variiert zwar und beträgt in der Mitte bis zu 18 Schritt, insgesamt ist die Bucht aber mit einer durchschnitt-

lichen Tiefe von 8–12 Schritt sehr flach. Der Salzgehalt im des Wasser ist hier sehr gering, denn der Bach speist sie mit Süßwasser von den westlichen Berghängen, das sich dort als Niederschlag gesammelt hat.

Ebenso spült er Minerale in die Bucht, in der als Folge ein großer Reichtum an Wasserpflanzen entstand. Insbesondere der seltene Wasserlotos gedieh in ganzen Feldern am Nord- und Südufer sowie bei der Flussmündung, doch sind die schönen Blüten jetzt gänzlich abgefressen.

Meisterinformationen:

Der Krakenkönig ist durch die lange Gefangenschaft und mehrere Ausbruchversuche, die mit Hylailer Feuer alle schmerzhaft vereitelt wurden, völlig verstört und hält sich meist in der Mitte der Bucht im tieferen Wasser auf.

Während sich die Helden auf der Halbinsel aufhalten und mit den Piraten zu tun haben, schwimmt der Krakenkönig ziellos umher. Machen Sie die Helden bei Gelegenheit auf die imposante Kreatur aufmerksam und beflügeln Sie die Phantasie Ihrer Spieler durch vage Beschreibungen eines riesigen Schattens, den einige von ihnen im Wasser gesehen haben wollen ...

1 - Wachturm

Am äußersten Nordwestrand der Landzunge steht ein hölzerner Turm auf einer Bodenerhebung. Das quadratische Gebäude sieht sehr solide aus, hat eine Seitenlänge von 8 Schritt und mit dem etwa schritthohen Geländer der Plattform eine Höhe von fast 10 Schritt.

Wenn man sich dem Turm tagsüber von Süden oder Osten nähert, kann man am östlichen Geländer ein Gestell erkennen, an dem ein größerer Gegenstand in der Sonne blinkt. Nachts ist es erst in einer Entfernung von unter 30 Schritt auszumachen.

Meisterinformationen:

Der Turm dient den Piraten als Ausguck und Signalturm, von hier aus halten sie den Krakenkönig in Schach. Dazu haben sie einen kleinen 'Bock' auf den Turm gehievt, der von hier oben ihre tödlichen Geschosse schleudert – neben drei Dutzend Geschossen mit dem gefürchteten *Charypser Feuer* (der charyptischen Form des *Hylailer Feuers*) lagern auf der Plattform auch noch 20 Felsbrocken als Munition. Der Bock hat eine Reichweite von 300 Schritt und muss von vier Personen bedient werden (mindestens zwei müssen die Berufsfertigkeit *Richtschütze* aufweisen).

Ein Geschoss Charypser Feuer verursacht zumindest 8W TP und 3W6 KR lang einen Folgeschaden von je 1W SP, sofern das Feuer nicht mit Sand (nicht jedoch mit Wasser!) gelöscht wird. Der Treffer eines Felsbrockens richtet 2W20+10 TP an.

Der blinkende Gegenstand in dem Gestell ist ein Signalspiegel, über den die Piraten in Verbindung mit ihren Kumpanen auf See oder einer Nachbarinsel stehen. Der Spiegel kann innerhalb von zwei Spielrunden gegen eine Linse ausgetauscht werden, die wie ein riesiges Brennglas funktioniert. Bis zu einer Entfernung von 200 Schritt können damit Segel oder Holzteile in Brand gesetzt oder Kreaturen 1W SP/KR zugefügt werden (bei *Risso* wird der Schaden verdoppelt).

Auf dem Turm sind zu jeder Tages- und Nachtzeit vier Piraten anzutreffen. Werden sie angegriffen, verteidigen sie sich mit allen zur Verfügung stehenden Mitteln (bei starkem Sonnenschein setzen sie auch die Linse ein) und versuchen in jedem Fall, ihre Kameraden im Zeltlager durch lautes Geschrei zu alarmieren. Wenn ihre Situation aussichtslos wird, springen sie vom Turm aus ins Wasser, um schwimmend das andere Ufer zu erreichen.

2 - Das Netz

In relativ gerader Linie schwimmen im Abstand von je 2 Schritt kopfgroße Brocken auf dem Wasser, am südlichen Ufer liegt ein Ruderboot. Bei den Brocken handelt es sich um Schwimmer, die scheinbar ein gewaltiges Netz an der Oberfläche halten. Es ragt an beiden Seiten aus dem Wasser und führt am südlichen Ufer über einen Felsen zu einer Art Flaschenzug, während es am anderen Ende an einem großen Baum befestigt ist.

Meisterinformationen:

Das Netz sperrt den Eingang zur Bucht. Es ist sehr stark (eine solide *Risso*-Arbeit aus geflochtenen, elastischen Pflanzenfasern) und am unteren Rand beschwert, so dass es bis auf den hier in durchschnittlich 10 Schritt Tiefe liegenden Meeresboden reicht. Die Schwimmer bestehen aus Kork und sind allein keinesfalls in der Lage, das Netz gespannt und an der Oberfläche zu halten. Über den Flaschenzug kann das Netz abgesenkt und angehoben, die Durchfahrt freigegeben oder blockiert werden. Um den Flaschenzug bedienen zu können, ist eine gelungene *Mechanik*-Probe erforderlich.

Das Ruderboot benutzen die Piraten, um ans andere Ufer überzusetzen, den Zustand des Netzes zu überprüfen und gegebenenfalls Reparaturen vorzunehmen. Es handelt sich dabei um das Beiboot des unweit ankernden Seglers (3), das mit einer Länge von 5 Schritt und 1½ Schritt Breite für sechs Personen angelegt ist und im Notfall zehn aufnehmen kann. An Bord sind zwei Ruder sowie Proviant und Wasser für sechs Personen und drei Tage.

3 - Piratensegler

Wenige Schritt vom Ufer entfernt liegt ein kleiner Einmaster vor Anker. Das Schiff ist etwa 20 Schritt lang und 6 Schritt breit, an Bord sind keine Aktivitäten zu beobachten.

Meisterinformationen:

Bei diesem Segler handelt es sich um jenes Schiff, mit dem die Piraten auf die Insel gekommen sind, um auf dieser Halbinsel einen Vorposten zu errichten. Es stellt das einzige Verbindungsmittel mit dem Piratenstützpunkt im Südosten des Archipels dar (siehe *Die Pirateninsel*, S. 100). Von ihm werden in unregelmäßigen Abständen Nachschub und Verstärkung herangeschafft. Manchmal umrunden die Piraten mit dem Segler die Insel, kontrollieren den Schiffsbau der *Risso* oder holen Perlmutter und Perlen ab, die ihnen die *Risso* liefern müssen. An Bord befinden sich zu jeder Zeit drei bis sechs Piraten, die sich jedoch meist unter Deck aufhalten.

Die Vorräte an Bord umfassen:

λ je 500 Tagesrationen Lebensmittel (Schiffszwieback, Dörrfleisch, Salz, Honig usw.) und Wasser

λ 3 Harpunen, 6 Enterhaken, 10 Entermesser, 15 Messer und Dolche sowie 25 Belegnägel

λ eine Linse am Mastkorb, die als Brennglas eingesetzt wird und jener am Wachturm (1) entspricht – allerdings nur bei bewegungslosem Meer funktioniert

λ Seile, 2 Fässer mit Nägeln, Hämmer, Sägen, Äxte und anderes Werkzeug

4 – Piratenlager

In einer etwa 2 Schritt tiefen Senke haben die Piraten ihr Lager aufgeschlagen. Von Osten her ist sie von einem Streifen dichten Gebüschs verborgen, zwischen der Westküste der Landzunge und der Senke versperren verstreute Felsen die Sicht.

Das Lager besteht aus vier Zelten, die sich um eine Feuerstelle gruppieren. Aus der Senke führen zwei Pfade, einer zum Wachturm (1) hinüber, ein anderer zum Ankerplatz des Piratenschiffs (3).

Meisterinformationen:

In diesem Lager hält sich der größte Teil der 25 Piraten auf, die sich momentan auf der Insel befinden. Insgesamt sind es zehn bis dreizehn Personen (darunter auch der Anführer), tagsüber können davon 1W Piraten auf Erkundungsgängen in der näheren Umgebung sein oder anderen auswärtigen Aufgaben nachgehen.

Die sich außerhalb des Lagers befindlichen Piraten kommen aber im Falle eines Angriffs ihren Kameraden zu Hilfe, wenn sie durch Schreie oder Ähnliches alarmiert werden. Sie brauchen dafür vom Wachturm (1) 40 KR, vom Schiff (3) 50 KR und aus dem Gelände W20x10 KR.

Ein unbemerktes Eindringen in das Lager ist auch nachts fast unmöglich, es wird ständig von mindestens zwei Piraten bewacht.

Sollte es zu Kämpfen am Wachturm oder auf dem Schiff kommen, werden drei Piraten zur Erkundung zum jeweiligen Schauplatz geschickt – das Lager wird nie ganz verlassen.



Die Befreiung der Risso

Solange der Krakenkönig in der Bucht gefangen ist und von den Piraten bewacht wird, können die Risso nicht aus ihrer Abhängigkeit befreit werden. Erst wenn der Tentakelfisch nicht mehr direkt bedroht ist, geben die Risso ihre feindselige Haltung gegenüber der Besatzung der *Korisande* auf. Wird das Netz am Eingang der Süßwasserbucht gesenkt und der Krakenkönig mit Hilfe des Muschelhorns herausgerufen, werden die Risso sich sogar dem Endkampf gegen die Piraten anschließen.

Wenn die Helden die Piraten in die Flucht schlagen und den Krakenkönig befreien, werden ihnen die Risso in Zukunft

freundschaftlich verbunden sein. Erinnern sie sich zudem ihres eigentlichen Auftrags, berichten den Risso vom Königreich Brabak und überreichen die Gastgeschenke, bieten die Risso auch König Mizirion III. ihre Freundschaft an. Als Zeichen übersenden sie ihm durch die Helden das wertvolle Horn des Narwals. Zwar werden die Helden von den Risso gerne bei Schiffsreparaturen und der Ergänzung ihrer Ausrüstung unterstützt, doch wird sich keiner von ihnen dazu bereit erklären, sie auf der Suche nach dem Stützpunkt der Piraten zu begleiten – denn die Zeiten des Kämpfens sind vorbei, nun müssen sie zurück zu ihrer alten Lebensweise finden.

Der Lohn der Mühen

Vergeben Sie an jeden Helden **150 AP** sowie **50 AP** für die Erfüllung der diplomatischen Mission. Für gutes Rollenspiel vergeben Sie Punkte nach eigenem Ermessen, jedem Held stehen freien Steigerungsversuchen auf *Schwimmen* (zweimal), *Orientierung*, *Wildnisleben* und *Geographie* (je einmal) zu.

Jene Abenteurer, die aktives Interesse an Kultur und Sprache der Risso zeigen, sollten mit weiteren **100 AP** und Freiwürfen auf *Götter und Kulte* sowie *Sprachen Kennen* (Rissoal) belohnt werden.

Von den gefundenen Schätzen beansprucht Kapitän Zenkauskas die Hälfte für die Mannschaft der *Korisande*.

Der Reise dritter Teil:
Der Bund der
Schwarzen Schlange

Handlungsüberblick

Nach der Befreiung der Risso bricht die *Korisande* auf, um das Archipel zu kartographieren. Die Piraten auf der Insel der Risso aber waren Mitglieder des *Bundes der Schwarzen Schlange*, und die Stellung des Signalspiegels auf dem Wachturm lässt ihren Stützpunkt in südöstlicher Richtung vermuten. Die Helden werden darauf brennen, diesen ausfindig zu machen und den Bund zu zerschlagen. Zudem teilt sich ihnen auf verschlungenen Wegen eine wundersame Wesenheit mit, die sie um ihre Hilfe gegen die Seherin *Salamandra* bitet. Diese ist in ihrer Gier nach Macht im Begriff, die friedliche Zukunft des Archipels endgültig zu zerstören.

Wenn die Helden die Pirateninsel erreichen, finden sie dort uralte Gebäude und Katakomben vor. Darin lebten einst nicht

nur die *Alten* (siehe auch die Box *Myranor*), ein Volk mit außergewöhnlichen magischen Fähigkeiten, hier war ebenso ein Außenposten des schon lange untergegangenen Reiches von *A'Tall* (siehe auch *Lexikon*, S. 1). Welche der beiden Kulturen sie einst errichteten, ist unbekannt.

Die Erforschung des Piratennestes und der Katakomben führt die Helden schließlich auf die Spuren von *Salamandra* und die Hintergründe des Piratenbundes, der im Auftrag des Patriarchen von Al'Anfa handelt.

Im Finale der Kampagne schließlich versucht *Salamandra* in einem blutigen Ritual, die 'Seele des Archipels' zu vernichten, und kann nur unter Aufbietung aller Kräfte daran gehindert werden.

Das Archipel und die Inseele

Das Archipel entstand vor sehr langer Zeit durch heftige vulkanische Eruptionen, als die Zwölfgötter noch jung und die Länder karg waren. Durch heftige unterseeische Beben wurde eine Wesenheit geweckt, die bis dahin tief unter der Meeresoberfläche geschlummert hatte und einige bemerkenswerte Eigenschaften besaß: Zum ersten war ihr Geist an keinen bestimmten Körper gebunden, er konnte sogar an mehreren Orten gleichzeitig sein und sich so über einen relativ großen Entfernungsbezug erstrecken. Er war aber auch in der Lage, sich zusammenzuziehen und sich auf einen Punkt zu konzentrieren, oder über einen bestimmten Bereich hinweg allgegenwärtig sein.

Je weiter er sich dabei ausdehnte, desto schwächer wurde er. Zwar war die Wesenheit nicht von irgendeinem Körper abhängig, aber sie bevorzugte es, sich längere Zeit (mehrere Menschenalter) in einem 'Körper' aufzuhalten, um mit ihm vertraut zu werden. Je länger sie dort verweil-

te, desto schwieriger wurde es für sie, sich wieder von ihm zu trennen. Auch konnte dieses Wesen sein Bewusstsein verschließen, wenn es der Welt überdrüssig geworden war.

Bei der Geburt des Archipels wurde das Wesen durch die brutale physische Kraft geweckt, die den gewaltigen Eruptionen innewohnte. Danach schwirrte es orientierungslos im Raum,

denn Jahrtausende waren seit seinem letzten Wachzustand vergangen.

Ängstlich klammerte es sich an die Dinge, die vor ihm lagen: erkalten- de Lava und kleine Atolle. Erst nach einigen Jahrzehnten konnte es seinen dämmerartigen Trancezustand abschütteln und sich langsam orientieren. Inzwischen war die Lava erkalte- t, und viele kleinere und größere Inseln waren daraus entstanden. Das Wesen erforschte in kurzen Streifzügen die Inseln und ihre nähere Umgebung, es fehlte ihm jedoch die Kraft für längere Reisen, daher musste es immer wieder zu einer Ruhepause auf die Insel zurückkehren, auf der es erwacht war.

Dort lag noch ein Teil seines



Seins, der die Reise aus dem Reich der Träume in die Wirklichkeit nicht ganz vollzogen hatte. Diese Insel war für die Wesenheit eine Art Zuhause, dort schöpfte sie Kraft für weitere Reisen – die Zeit verging darüber wie im Fluge ...

Die Wesenheit machte sich mit dem Archipel vertraut, beobachtete mit Entzücken die Entwicklung der ersten Pflanzen und Vögel, die von Süden her kommend im Archipel Fuß fassten, und erkannte die Schönheit des sich entwickelnden Lebens. Mit der Zeit gelang es ihr sogar, sich auf die benachbarten Inseln auszudehnen und sich dort festzusetzen. Sie gewöhnte sich mehr und mehr an das Leben auf den Inseln und war von seinen vielfältigen Formen fasziniert.

Besonders einer Rasse von Fischwesen galt ihr Interesse, die sie jüngst mit Hilfe eines uralten Meeresbewohners zu sich gerufen hatte. Die Risso waren ihr ein angenehmer Aspekt in der Entwicklung der Inseln. Sie waren unterhaltsamer als die restliche Fauna und Flora, und mit ihnen hielten andere Lebensformen Einzug in die Inselwelt. Auch waren sie an sich friedlich. Sie hegten keine zerstörerischen Absichten und fügten sich reibungslos in den Lebenskreislauf der Atolle und ihrer Bewohner ein.

In all den Jahren zuvor war die Wesenheit so weit mit den Inseln verschmolzen, dass man das Archipel durchaus als ihren 'Körper' bezeichnen könnte – oder, aus einem anderen Blickwinkel betrachtet, es stellte die Seele der Inseln dar. Wir wollen dieses Wesen, das so viel zur Entwicklung der Inseln beitrug, in Ermangelung eines besseren Namens als *Inseele* bezeichnen. Jegliches Leben auf und zwischen diesen Inseln wurde von ihr geschützt, falls es nicht das natürliche Gleichgewicht der Kräfte in diesem abgelegenen Teil Deres störte.

Dann kamen die Piraten aus Charypso und beeinflussten das Leben der Inselwelt auf ihre Weise, die ganz und gar nicht den Vorstellungen der Inseele entsprach, die ja die Natur als Ganzes über die Interessen einzelner Lebewesen stellte. Die Inseele erkannte intuitiv, dass sie es mit höchst durchtriebenen Wesen zu tun hatte, die sich selbst als Menschen bezeichneten und deren Gedankengänge so gewunden und kompliziert waren, dass sie sie sofort als Fremdkörper einstufte und ihre Aktivitäten aufmerksam verfolgte.

Gelähmt durch das aggressive Verhalten und das Manipulationsbedürfnis dieser Wesen konnte die Inseele in den nächsten Jahreszeiten nicht mehr tun, als ihren Aktivitäten passiv beizuwohnen und wehr mitzuverfolgen, wie sie die friedlichen Risso unter ihre Kontrolle brachten.

Zu allem Überfluss verspürte die Inseele auch noch die Anwesenheit eines anderen mächtigen Geistes, der ständig in die Bereiche des Immateriellen vorzudringen versuchte, in denen sie selbst sich aufhielt. Der Inseele gelang es zwar, die übersinnlichen Reisen dieses Geistes einzuschränken, aber sie stellten eine echte Bedrohung für sie selbst dar. In diesem Geist lag die Ursache allen Übels, die seltsame Veränderung der Risso, die in letzter Zeit zunehmend aggressiver wurden und sich mehr und mehr von der Inseele entfernten, um den Diensten der Eindringlinge Folge zu leisten. Die Risso drängten aus dem Archipel heraus und schädeten ihm, indem sie Wälder abholzten, um seltsame Wasserfahrzeuge zu bauen, die sie eigentlich gar nicht benötigten.

Der Frieden im Archipel war gestört, und das konnte die Inseele nicht hinnehmen, weshalb sie bei der Ankunft der Helden zu handeln beginnt.

Im Archipel

Seltsame Begegnungen

Die Meernixe

Kaum hat sich die *Korisande* einige hundert Schritt von der Küste entfernt, als ein Delphin vor dem Bug auftaucht und eine Zeitlang neben dem Schiff her schwimmt. Dann lenkt er durch ausgelassene Sprünge eure Aufmerksamkeit auf sich, ändert unvermittelt seinen Kurs und schwimmt in nordöstlicher Richtung weiter.

Plötzlich ist der Delphin verschwunden, und wie aus dem Nichts taucht ein Mädchen im Wasser auf. Es hat tiefschwarze Haare und schwimmt sehr schnell – kaum verwunderlich, denn die junge Frau ist nur halb menschlich: Ihr Unterleib besteht aus einem Fischschwanz. Sie schlägt mit der Schwanzflosse und richtet sich tänzelnd im Wasser auf. Dann nähert sie sich dem Schiff bis auf wenige Schritt, so dass sogar ihre großen grünen Augen zu erkennen sind, und ruft:

*“Überlegt nicht gar so viel,
dort drüben liegt das Ziel!”*

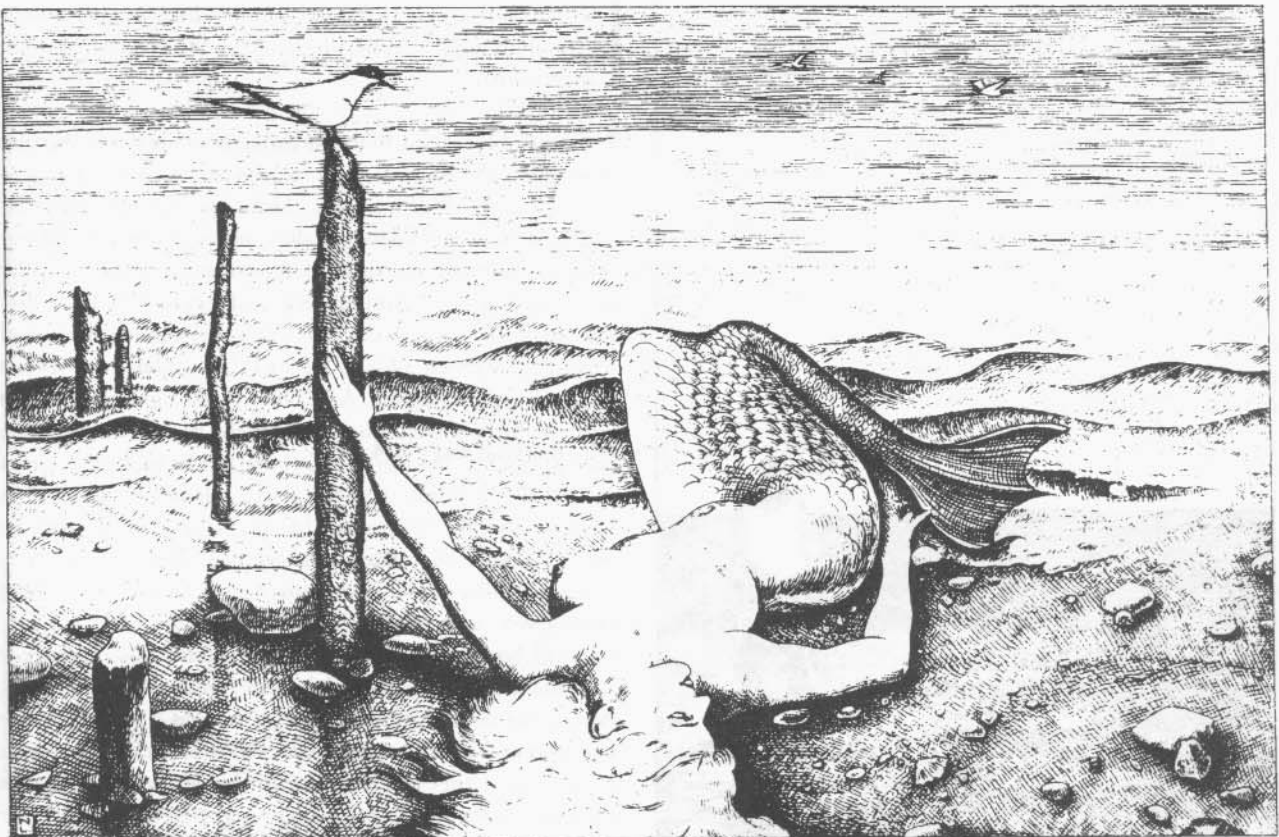
Mit diesen Worten zeigt sie nach Nordosten und schwimmt mit kräftigen Flossenbewegungen in die angegebene Richtung. Kurz darauf ist sie verschwunden.

Meisterinformationen:

Bei der seltsamen Meernixe handelt es sich um *Salamandra Frynn* (siehe **Anhang**, S. 132), die die Helden in dieser Gestalt zunächst auf eine falsche Fährte locken und Zeit gewinnen will, um sich auf die neue Situation einstellen, also auf die Helden vorbereiten zu können.

Der Einsiedler (Insel 10)

Bei Einfahrt in die Inselgruppe erkennt ihr zehn kleinere Eilande, bewachsen mit Palmen und niedrigem Gehölz. Die Inseln liegen dicht beieinander und setzen sich größtenteils aus Sandbänken und Korallenriffen zusammen.



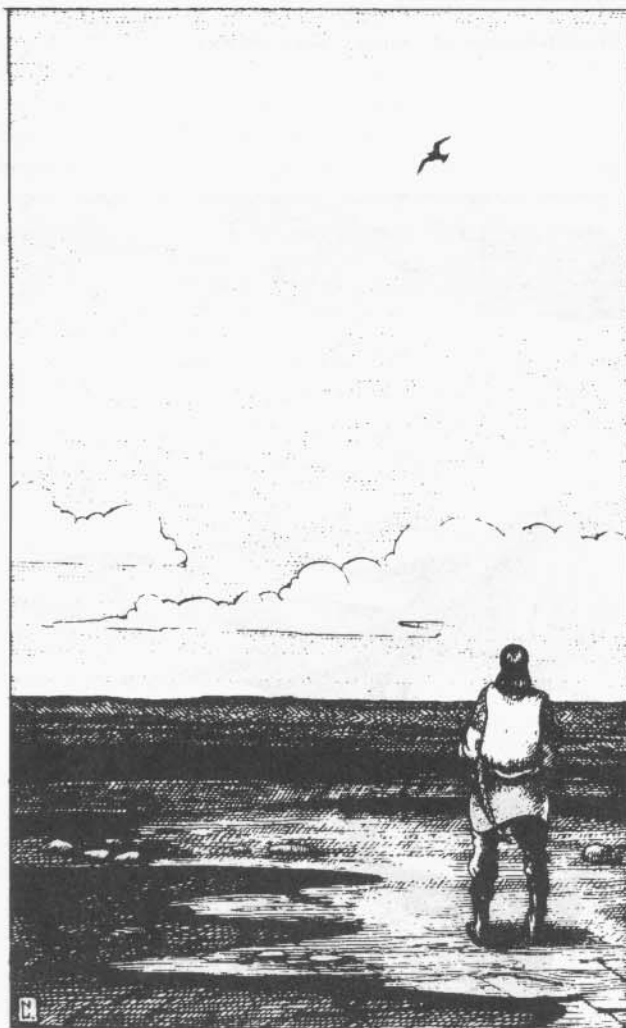
Meisterinformationen:

Eine Insel zu durchsuchen dauert 10 bis 20 SR, alle 4 SR kommt es bei 1–4 auf dem W6 zu einer Begegnung.

1W6	Anzahl	Begegnung	Angriff bei (W6)
1	3W20	Moskitos (BA 207)	1–6
2	2W6	Riesenameisen (BA 194)	1–3
3	3W20	Drachenlibellen (BA 204f)	1–6
4–5	W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–2
6	1	Würgeschlange (BA 156)	1–4

Ihr betretet eine Insel, die sich kaum von den anderen Inseln dieser Gruppe unterscheidet. Bei näherer Untersuchung des Strandes enthüllt eine geglückte *Fährtsuchen*-Probe + 2 die Fußabdrücke eines Menschen, verwischt von Wind und Wetter. Die Spuren führen zu einer windschiefen Hütte, die mehr schlecht als recht aus Schiffsplanken gezimmert wurde. Nichts regt sich.

In der Hütte betet ein ausgemergelter alter Mann mit glänzend schwarzer Hautfarbe und einem seltsamen Glitzern in den Augen. Er sitzt auf dem Boden und wirkt völlig geistesabwesend.



Meisterinformationen:

Der Südmeerinsulaner *Sulacco* (Oberkörper-auftragenglänzendschwarz) stammt von den Ruwangi und lebt hier schon seit seiner Jugend als Eremit.

Eines Tages packte ihn der Drang, sein Kanu zu nehmen und loszufahren. Ein schrecklicher Sturm schleuderte ihn auf den Strand dieses Eilands, und als der Mann am nächsten Tag aus einer Ohnmacht erwachte, verspürte er eine seltsame Freude: Er hatte seine Bestimmung gefunden und zimmerte sich aus den angespülten Überresten eines Bootes eine bescheidene Behausung.

Sulacco ernährt sich von Muscheln, Krebsen und Fischen und führt ein glückliches Dasein in Einsamkeit. Sein innerer Frieden liegt in der Inseele begründet, von der Sulacco allerdings nichts weiß. Er ist sich nur sicher, hier seinen Frieden gefunden zu haben und diesen Ort nie wieder verlassen zu wollen.

Sollte Sulacco bedroht oder gar angegriffen werden, kauert er sich zusammen und lässt den Dingen ihren Lauf, selbst wenn es ihn das Leben kostet. Er ist ein friedliebender, aber auch ein wenig einfältiger Geselle. Die jahrelange Einsamkeit und die enge, unbewusste Verbindung mit der Inseele haben ihn allem Weltlichen entrückt. Er macht einen leicht verstörten Eindruck, murmelt vor sich hin und starrt ständig aufs Meer hinaus, in Richtung Südwesten. Die Helden scheint er nicht wahrzunehmen, es sei denn, sie erwähnen den Namen seines Stammes oder ein anderes Wort in seiner Sprache, das ihn an seine Vergangenheit erinnert. Dann schreit Sulacco auf, wirft sich auf den Boden, fängt bitterlich an zu wimmern und ist für 1W6 Stunden nicht mehr ansprechbar.

Während dieser Zeit brabbelt Sulacco unentwegt. Wer des Mohischen mächtig ist, kann seinen unzusammenhängenden Sätzen mit Mühe folgen: "Hm ... muss beten, muss sie schützen, muss nachdenken, alles anders geworden, ich war mal froh, war mal sehr froh, doch jetzt ist alles anders ... alles ist schwach. Mmh ... mmh ... weiß nicht, es ist dort (*mit einem Blick nach Südwesten*), das Meer ist anders, die Wolken sind anders, die Zeit ist anders. Sie ist in Not, Gefahr ... sie hat Angst, ich spüre Angst ... Angst und Hilflosigkeit. Wie kann man auch leben, wenn man nicht mehr nach Hause kann ... nach Hause? ... Hause? Die Geburt, das ist es doch ... sie ist doch so alt, ihr gehört das doch alles ... alle Inseln ... sie wohnt darin ... es ist ihr Körper, ich bin ihr Körper, ja, ja! Wir alle sind ihr Körper, aber da sind Dinge, die sind nicht ihr Körper, Dinge, die böse sind ... böse, anders, grausam ... wie soll das weitergehen, sie schreit ohne Stimme, es ist schrecklich. Oh, ich weiß, woher es kommt. (*Er blickt wieder nach Südwesten und gebärdet sich zunehmend wilder.*) Aber wir werden es besiegen, wir sind älter ... mächtiger ... kein Trugbild, keine Täuschung. Täuschung? Ich habe mich nie getäuscht, sie ist da, sie lebt ... aber sie ist getäuscht worden, sie leidet, kann nicht antworten, ich habe es auch vergessen ... aber ihr!! (*Er sieht die Helden an und scheint verändert.*) Ihr ... ihr habt die

Mittel, ihr könnt helfen ... aber nicht hier, der falsche Ort ... fahrt zurück, woher ihr gekommen seid ... aber ... aber, nicht so weit ... nicht zu weit. Ich sehe, ich sehe Dampf aufsteigen, aus ihrer Geburtsstätte ... es ist das uralte Feuer, das Blut der Erde ... das aus dieser Wunde fließt."

Dann krümmt er sich plötzlich zusammen, seine Augen quellen heraus, die Gesichtsadern schwellen an und sein Körper wird von Krämpfen geschüttelt, während er wie in Trance weiterspricht, sich dabei aber des Garethi bedient: "Borons Sohn ... Tochter Tsas, gezeugt, vergessen und wiedergeboren ... Unschuldig, unwissend, des Schicksals Los ... doch Borons Schatten über ihm thront ... –

Der Rabe! Der Rabe, der die Eidechse frisst!
Todesrabe, der sein Kind vergisst ..."

Nach dem letzten Wort bricht er ohnmächtig zusammen.

Meisterinformationen:

Die letzten Worte gab ihm die Inseele ein, um sich so hilfesuchend an die Helden zu wenden. Sulacco wird sich daher später auch nicht daran erinnern – oder auch nur an ein Wort Garethi.

Der Rabe (Insel 9)

Die Insel erstreckt sich über etwa vier bis fünf Meilen und besteht offensichtlich aus Basalt. Beim Näherkommen seht ihr, dass sie unbewachsen und öd ist. Nur der Wind streift über die nackten, trostlosen Felsen, und Wellen branden an ihrem Steilufer auf.

Meisterinformationen:

Führen Sie verdeckte Proben auf *Gefahreninstinkt* aus. Gelingt die Probe, so spürt der betreffende Held angesichts des trostlosen Eilands eine gewisse Beklemmung, die er aber nicht näher ergründen kann.

Wenn die *Korisande* das Eiland auf der Rückfahrt vom Eremiten umfährt, werden die Helden eines schwarzen Punktes über der Insel gewahr. Bei erfolgreicher *Tierkunde-Probe* erkennt der Betrachter den typischen Flug des südaventu-

rischen Raben, dessen Auftauchen in dieser Gegend jedem Tierkenner ungewöhnlich vorkommen wird. Versteht sich einer der Recken auf Vogelflugdeutung (was bei allen Novadis oder einem meisterlichen Talentwert in *Prophezeien* der Fall ist), wird ihm durch die Kraft der Inseele eine Vision zuteil:

Langsam lichtet sich der Nebel, der alles verdeckte, und du siehst viele, rasch wechselnde Bilder: Inseln erheben sich aus dem Ozean und versinken, werden von der Weite verschluckt ...

Ein Torbogen aus Fels erhebt sich vor dir, du wirst hineingesogen, und ein wimmelndes Meer von Schlangen umgibt dich ...

Du siehst eine Frau, sie erscheint dir geheimnisvoll und bedrohlich zugleich ...

Urplötzlich wechselt die Szenerie, du erblickst einen Tyrannen, der über einer Stadt hockt wie eine Spinne in ihrem Netz ...

Der Nebel verdichtet sich, und du erkennst wieder den Raben.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden darauf nicht reagieren, werden sie aus der Entfernung gerade noch ausmachen können, wie der Rabe blitzartig zu Boden stößt, auffliegt und wieder und wieder zu Boden stößt. Eine *Tierkunde-Probe* (erleichtert um 5 Punkte, wenn ein Fernglas verwendet) verrät den Helden, dass dieses Verhalten völlig untypisch für einen Raben ist.

Wenn die Helden die Insel betreten und auf die Stelle zugehen, auf die der Rabe unentwegt hinabstößt, erkennen sie das Ziel des Vogels. In einer Sandmulde ringelt sich eine dunkle Schlange, die von dem wild angreifenden Raben in Stücke gehackt wird.

Meisterinformationen:

Die Auseinandersetzung der beiden Tiere symbolisiert den ungleichen Kampf Borons mit Salamandra – die Schlange kann diesen Kampf nicht gewinnen. Sollten die Helden vor der Begegnung mit dem Eremiten die Insel besuchen, bleibt sie so karg wie oben beschrieben.

Kreuzfahrt durch die Inselwelt

Meisterinformationen:

Das Archipel besteht aus zwölf größeren Inseln und zahllosen Sand- und Muschelbänken, Korallenriffen und kleineren Felsinseln. Nachfolgend wird nur auf neun davon eingegangen, die **Inseln 9 und 10** sowie die **Insel der Risse** wurden bereits weiter oben beschrieben.

Wenn es die Situation erfordert, können jederzeit zusätzliche kleine Inseln in das Abenteuer eingebaut werden – das Archipel bietet reichlich davon.

Insel 1

Ein ödes, zerfurchtes Felsplateau ragt nur wenige Schritte aus dem Meer. Die Brandung schäumt über den Felsrand hinweg. Einige kleinere Kanäle führen ins Innere der Insel, wo es von Muschelbänken, Tang und Möwen nur so wimmelt.

Meisterinformationen:

Die karge Felsinsel kann an ihrer schmalsten in weniger als einer Stunde, der Länge nach in etwa drei Stunden durchquert werden.

Alle halben Stunden kommt es bei 1–4 zu einem Zufallsereignis, sonst ist auf der Insel nichts zu finden.

W6	Anzahl	Begegnung/Fund	Angriff bei (W6)
1	–	Tang	–
2	–	Treibgut (verrottete Seile oder Planken)	–
3	1–2	Seeadler (BA 115f)	1–4
4	2W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–5
5	1W6	Scherenkrabben (siehe S. 70)	1–3
6	–	Flaschenpost*	–

*) Vollkommen unleserlich. Mit viel Mühe und einer gelungenen *Lesen/Schreiben*-Probe ist das Wort 'Hilfe' zu entziffern.

Insel 2

Ein heller Sandstrand begrüßt euch. Er weicht nach 50 Schritt jedoch dem dichten grünen Unterholz des Urwaldes. Tierlaute dringen aus dem Dickicht und übertönen fast das Rauschen der Wellen.

Meisterinformationen:

Im dichten Dschungel können pro Stunde etwa anderthalb Meilen zurückgelegt werden. Diese Insel ist die Domäne wilder Tiere, und das werden die Helden schon bald spüren. Alle 2 SR kommt es bei 1–3 auf dem W6 zu einer Zufallsbegegnung.

W6	Anzahl	Begegnung	Angriff bei (W6)
1	1	Riesenameisen (BA 96)	1–6
2	2W6	Riesenameisen (BA 96)	1–2
3	1W+1	Riesenameisen (BA 147f.) in einer Wasserstelle	1–4
4	3W20	Moskitos (BA 207)	1–6
5	3W6	Riesenameisen (BA 194)	1–5
6	1	Höhlenpanther (BA 90f.)	1–6

Insel 3

Eine riesige Sandbank taucht vor euch im Meer auf. Möwen und Krabben tummeln sich auf dem Meeresschlamm, nur im Inneren der Insel ist spärliche Vegetation zu erkennen.

Meisterinformationen:

Die Sandbank kann mit etwa drei Meilen pro Stunde durchquert werden. Sie ist der bevorzugte Brutplatz zahlreicher Meeresschildkröten. Weiter im Zentrum der Insel erheben sich spärlich bewachsene Dünen. Alle 2 SR kommt es bei 1–2 auf dem W6 zu einer Zufallsbegegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Fund	Angriff bei (W6)
1	1	Pfeilseeigel (siehe S. 70)	1–2
2	3W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–2
3	–	Treibgut	–

4	–	Treibsand	–
5	1–3	Scherenkrabben (siehe S. 70)	1–4
6	1	Schlamm-sauger (siehe S. 86)	1–6

Insel 4

Ein dunkelgrüner Fleck taucht weit vor euch auf. Die Insel steigt zur Mitte hin steil an, und der Urwald scheint dort besonders dicht zu sein. Ein leichter Dunstschleier liegt über dem Eiland. Nur dumpfe Geräusche dringen aus dem Dickicht, das fast unmittelbar am Meer beginnt.

Meisterinformationen:

Dieser Dschungel ist dem auf dem *Eiland der Gefahren* sehr ähnlich, er ist nur noch dichter. Pro Stunde kann hier kaum eine Meile zurückgelegt werden. Alle halbe Stunde kommt es bei 1–4 auf dem W6 zu einem Zufallsereignis.

W6	Anzahl	Begegnung/Fund	Angriff bei (W6)
1	3W20	Moskitos (BA 207)	1–6
2	1–2	Jaguar (BA 91)	1–3
3	W6	Stechlibellen (BA 206)	1–6
4	1	Würgeschlange (BA 156)	1–4
5	1	Gelbschwanzskorpion (BA 196)	1–3
6	–	Grab des Seeräuberkapitäns <i>Norgrok</i> (zugewuchert und kaum lesbar)	–

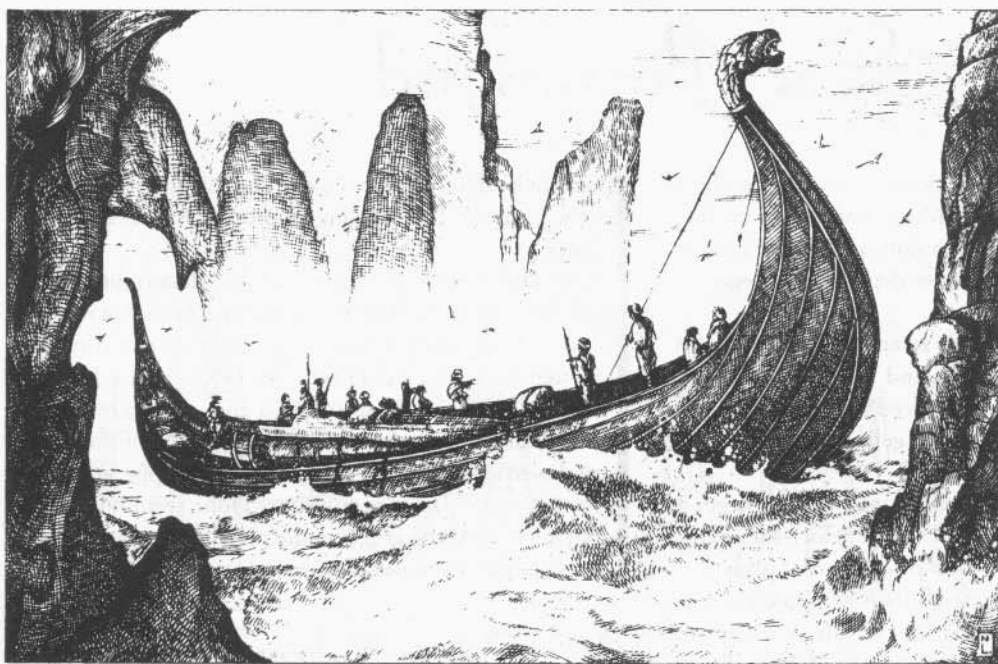
Insel 5

Hohe Wellen brechen sich an der schroffen Steilküste dieser Insel. Die Klippen ragen 30 bis 40 Schritt über das Meer hinaus, eine Landungsstelle ist nicht in Sicht.

Meisterinformationen:

Würfeln Sie pro Stunde, die die Helden nach einer Landungsmöglichkeit suchen, mit dem W6: Bei einer 6 finden sie eine schmale Bucht. Ein Felskamin an ihrem Ende scheint nach oben zu führen (*Klettern*-Probe, sonst W6 SP). Oben angelangt, können etwa drei Meilen pro Stunde zurückgelegt werden. Die Insel ist öde, selbst die niedrigen Büsche und Flechten scheinen nicht recht gedeihen zu wollen. Bei genauer Betrachtung der Büsche ist festzustellen, dass die Blätter größtenteils abgeschnitten wurden, eine erfolgreiche Talentprobe auf *Tierkunde* +4 verrät den Helden, dass hier Riesenameisen am Werk waren. Hier und da fliegt eine Möwe über die Köpfe der Abenteurer. Dreimal pro Stunde kommt es bei 1–4 auf dem W6 zu einer Zufallsbegegnung.

W6	Anzahl	Begegnung/Fund	Angriff bei (W6)
1	1W6	Riesenameisen (BA 194)	1–3
2	2W6	Riesenameisen (BA 194)	1–3
3	3W6	Riesenameisen (BA 194)	1–3
4–5	W6	Seemöwen (siehe S. 34)	1–2
6	–	Verkrüppelter Baum	–



Insel 6

Das Meer schäumt an einigen Stellen verdächtig. "Vorsicht Riffel!", ruft einer der Matrosen. Wenig später sind die Riffe genau auszumachen. Eine Landung auf der kargen Felsinsel, deren nördlicher Teil die Form eines etwa 200 Schritt hohen Tafelberges hat, scheint unmöglich.

Meisterinformationen:

In der Tat ist die Insel nicht mit dem Schiff zu erreichen, die Riffe liegen zu dicht beieinander, um sie passieren zu lassen.

Sollten die Helden schwimmend, mit einem kleinen Boot oder Floß die Insel zu erreichen versuchen, sind dazu erfolgreiche *Schwimmen-* bzw. *Boote Fahren-* Proben nötig. Danach muss mit einer *Klettern-* Probe +3 die Steilküste überwunden werden.

Vom Tafelberg der Insel aus kann man eine weitere Insel im Südosten erkennen, die nicht auf der Karte eingezeichnet ist. Dabei handelt es sich um den Schlupfwinkel der Piraten (siehe **Die Pirateninsel**, S. 100). Allerdings kann man auch einfacher darauf stoßen, denn man braucht das Eiland nur mit dem Schiff in einiger Entfernung südlich zu umfahren, dann kommt die Pirateninsel ebenfalls in Sicht.

Insel 7

Ein flaches Felsplateau ragt hier, umspült von den Wellen, aus dem Meer, das sich an einigen Stellen in Form von Kanälen in die nur spärlich mit Pflanzen bewachsene Insel hineingefressen hat. Am Ufer befinden sich viele Muschelbänke.

Meisterinformationen:

Orientieren Sie sich an der Beschreibung von Insel 1.

Insel 8

Der weiße Sandstrand der Insel verheißt eine leichte Landung, nicht weit dahinter beginnt das satte Grün des Urwaldes. Kehlige Schreie und andere seltsame Geräusche hallen den Besuchern in den Ohren. Am nordöstlichen Horizont ist ein dunkler Streifen Land zu erkennen.

Meisterinformationen:

Orientieren Sie sich an

der Beschreibung von Insel 4.

Bei einer 6 auf der Begegnungstabelle erscheint allerdings eine Giftspinne, die bei 1–4 auf dem W6 einen Helden beißt, falls diesem keine GE-Probe +5 gelingt (15 SP).

Insel 9

Nähere Informationen finden Sie im Abschnitt **Der Rabe** auf S. 97.

Insel 10

Dies ist die Insel des Einsiedlers, die ab Seite 95 eingehend beschrieben ist.

Insel 11

Dichter Urwald bedeckt das ganze Eiland, das zum Zentrum hin leicht ansteigt. Der Sandstrand ist eben, und nur ein paar kleine Krebse laufen geschäftig im Sand umher. Vogelgezwitscher dringt aus dem grünen Dickicht.

Meisterinformationen:

Dies ist die Insel aus Gerulf Sandaks Bericht, die die *Hedonia* zuerst sichtete. Orientieren Sie sich an der Beschreibung von Insel 2.

Bei einer 4 auf der Tabelle entdecken die Helden allerdings einen Bach (ohne Riesenkaimane), an dem sich relativ gut erhaltene Gräber zweier verdursteter Matrosen von der *Hedonia* befinden.

Die Pirateninsel

Aus der Ferne erkennt ihr eine kleine, schwarze Insel, die knapp eine Meile durchmisst. Weißer Dampf steigt aus ihrer Mitte auf, aber ansonsten regt sich dort nichts. Die Insel erhebt sich ungefähr 100 Schritt über den Meeresspiegel, die Felsküste steigt fast senkrecht an.

Beim Umfahren der Insel sind Riffe zu erkennen, die der nördlichen Hälfte der Insel vorgelagert sind. Nur bei vorsichtiger Fahrt und einer erfolgreichen *Seefahrer*-Probe (die nachts um +3 erschwert ist) für den Steuermann gelingt es der *Korisande*, diese unbeschadet zu durchfahren.

Im Norden der Insel führt eine halb unter Wasser liegende Grotte (P8) ins Innere des Felsens. Sie ist jedoch zu niedrig, um ein Schiff mit aufrechtem Mast passieren zu lassen.

Wirft man aus nächster Nähe einen Blick hinein, erkennt man, dass die Grotte sich nach vielleicht 100 Schritt zu einem großen See weitet, über dem dichter Wasserdampf die Sicht vernebelt.

Meisterinformationen:

Bei der Insel handelt es sich um einen großen Vulkankrater, dessen Ringwall einen fast 800 Schritt durchmessenden 'See' umgibt, aus dem sich eine zentral gelegene, kleine Insel erhebt.

Der Ringwall ist nur an den Stellen P9 und P10 zu erklettern, nachts werden diese nur bei einer erfolgreichen *Sinneschärfe*-Probe +2 zu finden sein.

Um trockenen Fußes ins Innere der Insel vorzustoßen, müssen die Helden eine Kletterpartie entlang der Steilwände wagen, die Grotte (P8) in einem Ruderboot durchfahren oder den Mast der *Korisande* absägen – dies ist allerdings nur einer wirklich einfältigen Mannschaft zuzutrauen.

P1 – Ehemaliger Signalposten

Auf dem Kamm der Steilwand steht ein Holzgerüst, ähnlich jenem auf dem vorgelagerten Piratenstützpunkt der *Risso*-Insel.

Meisterinformationen:

Der Wachposten döst tagsüber bei einer 6 auf W6, nachts schläft er bei 4–6. Sollten die Helden Geräusche verursachen, wird dieser Wurf wiederholt.

Der Posten kann das Meer nördlich der Insel überblicken und bläst mit seinem Horn Alarm, sobald er etwas Ungewöhnliches sieht.

Sollten die Helden die Grottdurchfahrt (P8) ins Innere der Insel gewählt haben, bläst er Alarm und stürzt einen Felsbrocken auf das Schiff bzw. Ruderboot, wenn es die Grottenausfahrt erreicht. Dieser trifft bei 1–2 auf W6 und beschädigt das Schiff bzw. bringt das Ruderboot zum Ken-

tern. In beiden Fällen muss den Insassen je eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 gelingen, um 2W+3 TP zu vermeiden.

Sichtet der Posten die Helden auf der Kletterroute P9, rollt er einen Felsen den Abhang hinunter, sobald sich diese auf zehn Schritt genähert haben. Der Fels trifft den vordersten Kletterer bei 1–2 auf dem W6 (4W TP), bei einer 3 streift er ihn nur (2W+3 TP). Nur durch eine gelungene *Körperbeherrschungs*-Probe, die um ein Fünftel der erlittenen TP erschwert ist, kann ein Sturz von der Klippe vermieden werden – und das wäre aus dieser Höhe absolut tödlich.

Nachdem er Alarm gegeben und die Helden abzuschütteln versucht hat, flieht der Posten ins Dorf an der Wand.

P2 – Östlicher Wachposten

Meisterinformationen:

Dieser Wachposten ist stets von einem aufmerksamen Piraten besetzt. Er schlägt Alarm, sobald er die Helden erblickt, macht sich angesichts einer Übermacht aber schnell in Richtung Dorf an der Wand davon.

Bei näherer Untersuchung ist hier eine leere Buddel ohne Rum zu finden.

P3 – Südlicher Wachposten

Meisterinformationen:

Die Aufmerksamkeit dieses Postens entspricht jener des nördlichen Wachpostens (P1). Sobald er die Helden bemerkt, flieht er durch den unterirdischen Gang (K1) zum Piratennest und warnt seine Kumpane. Die Öffnung zu diesem Gang ist nur bei näherer Untersuchung der Umgebung zu erkennen, da sie hinter einem Geröllhaufen verborgen liegt.

Sollte es den Helden gelingen, den Wachposten gefangen-zunehmen und auszuhorchen, wird er unter anderem auf eine "ganz besondere Möwe mit moosgrünen Augen" zu sprechen kommen. Bei dieser Möwe handelt es sich um eine Salamandra, die ab und zu in dieser Gestalt umherfliegt und sich von der Verteidigungsbereitschaft ihrer Leute überzeugt.

P4 – Westlicher Wachposten

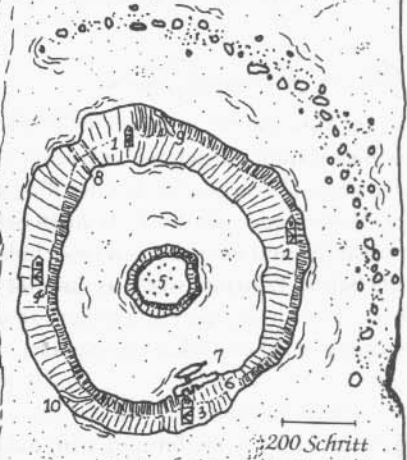
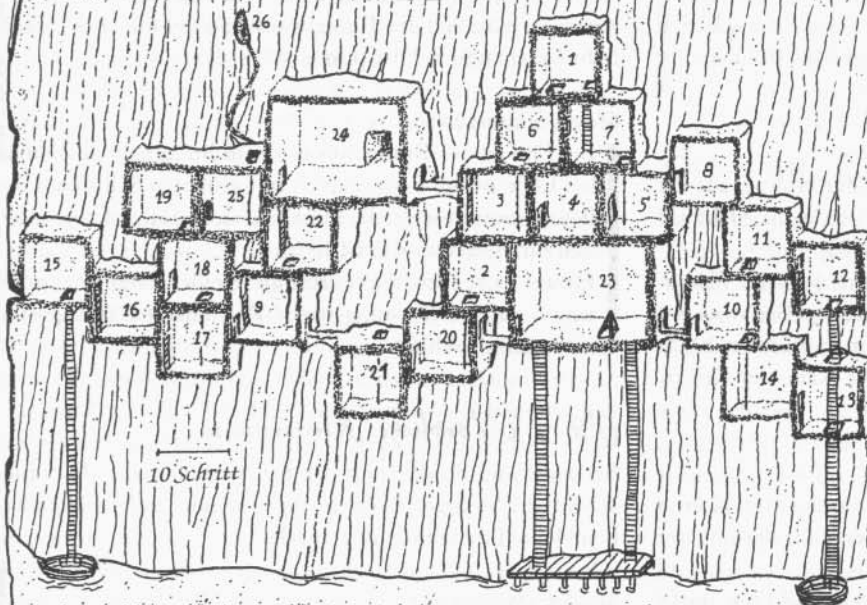
Meisterinformationen:

Aufmerksamkeit und Verhalten dieses Postens entsprechen jenen des nördlichen Wachpostens (P1), bei seiner Flucht lässt er jedoch ein Körbchen zurück. Darin finden die Helden einen Haufen Muscheln. Gelingt einem der Helden eine *Pflanzen*- oder *Tierkunde*-Probe +2 oder eine einfache

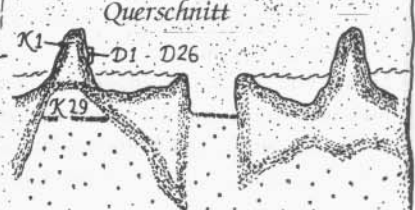
Die Pirateninsel

Das Dorf an der Wand (D1 - D26)

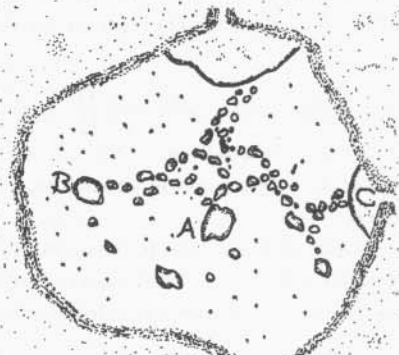
Die Pirateninsel



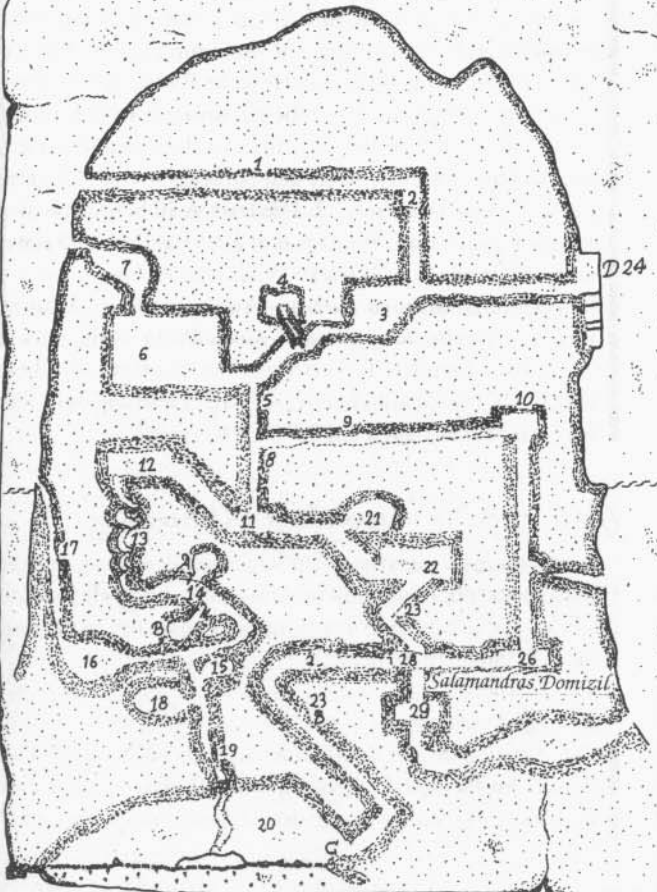
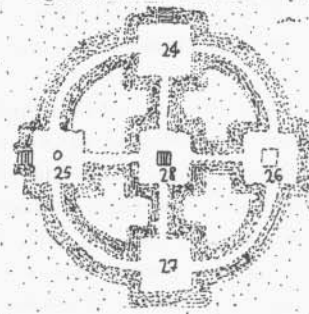
Die Katakomben (K1 - K29)



Der Lavasee (K20)



Salamandras Domizil (K24 - K28)



Fischen/Angeln-Probe, erkennt er folgende Muscheln von Wert: eine blaue Austernmuschel, die gelbgrüne Bohrmuschel, die scharfe Klaffmuschel, mehrere kleine Pilgermuscheln und die verhasste Bohrwurmmuschel. Der Pirat legte sich im Laufe der Zeit eine stattliche Muschelsammlung zu, von der er sich nach seiner Rückkehr einen hohen Profit verspricht. Sie hat einen Wert von 5 bis 10 Dukaten.

P5 - Krateröffnung

In der Mitte des Sees erkennt ihr eine Krateröffnung, aus der weißer Dampf aufsteigt. Der Dampf verdeckt die Sicht auf den gegenüberliegenden Teil des Ringwalles.

Der Kraterand ragt nur etwa einen Schritt über die Wasseroberfläche und umgibt einen brodelnden Lava-See von etwa 150 Schritt Durchmesser. Aus ihm hört man dumpfes Blubbern, und ab und an ein Zischen. In der Nähe der Krateröffnung riecht es stark nach Schwefel.

Meisterinformationen:

Hier bei der Krateröffnung wird Salamandra zum Kampf gegen die Inseele antreten (siehe **Der Totenkampf der Schwarzen Schlange**, S. 120).

Dieser Ort ist der Geburtsort der Inseele und birgt starke magische Kräfte. Sandro Vartez und zumindest acht weitere Piraten sind in der Mitte des Kratersees derzeit mit der Errichtung einer Opferstätte beschäftigt.

P6 - Das Piratennest

Siehe Kapitel und Karte **Das Dorf an der Wand** (ab S. 103).

P7 - Das Drachenschiff

An einem Steg unterhalb des Piratennestes liegt ein flaches Drachenschiff. Die Segel sind gestrichen, die Ruder hängen im Wasser.

Tagsüber treibt sich der Zimmermann mit zwei oder drei anderen Piraten an Bord des Schiffes herum, um Ausbesserungsarbeiten vorzunehmen und das Schiff instand zu halten.

Meisterinformationen:

Gegen Mittag besucht ihn regelmäßig Surmanya Tölander, dem das Kommando obliegt, solange Vrak nicht selbst an Bord ist.

Das Drachenschiff – nach thorwalschem Vorbild gebaut – benötigt 30 Ruderer sowie mindestens fünf weitere Mannschaftsmitglieder und einen Kommandant. Es ist ausgesprochen schnell und hat sogar einen umlegbaren Mast (was auch der Hauptgrund für die Wahl dieses Schiffstyps war). Der Name des Schiffes, *Borons Schwingen*, prangt in roten Lettern am Bug. Das Schiff ist momentan nicht auslaufbereit und benötigt unter günstigen Voraussetzungen 4 SR, um in See stechen zu können.

P8 - Die Grottdurchfahrt

Ein 30 Schritt durchmessender Tunnel verbindet das Inselinnere mit dem Südmeer. Der Tunnel ist 80 Schritt lang und über und über mit Algen und Muscheln bewachsen.

An einigen Stellen der Tunnelwand erkennt man bei Fackellicht Kratz- und Schürfspuren.

Meisterinformationen:

Bei Flut ist der Tunnel nur mit dem Ruderboot passierbar, bei Ebbe ist die Passage auch mit größeren Schiffen möglich – vorausgesetzt, der Mast lässt sich umlegen, wie es bei den Piratenschiffen der Fall ist.

Hinter dem Tunnel erwartet die Helden möglicherweise eine böse Überraschung (siehe P1), falls der Wachposten nicht gerade schläft.

P9 - Nördliche Kletterroute

Schwarz und dunkel ragt der Fels vor euch auf, doch hier scheint die Steigung etwas geringer zu sein. In Felsritzen haben kleine Pflanzen Halt gefunden.

Meisterinformationen:

Zum Erklimmen dieser Felswand sind mehrere *Klettern*-Proben erforderlich (die Aufschläge werden halbiert, wenn entsprechende Ausrüstung zur Verfügung steht): Für die ersten 30 Schritt genügt eine einfache Probe, die nächsten 30 Schritt erfordern eine Probe+2 sowie eine HA-Probe. Während der folgenden 20 Schritt ist das Gestein verwittert und lose und erschwert den Aufstieg weiter: *Klettern*-Probe+6 und HA-Probe-2. Die letzten 20 Schritt werden zu einer Tortur und erfordern eine *Klettern*-Probe+8 sowie eine HA-Probe mit 2W6 statt W20.

Um bei misslungenen *Klettern*-Proben nicht den Halt zu verlieren, ist eine *Körperbeherrschungs*-Probe nötig, die um die zuvor fehlenden TaP erschwert ist. Schlägt auch diese fehl, bleibt nur zu hoffen übrig, dass der Held angeseilt war, was den Sturzschaden auf 2W6 TP begrenzt.

P10 - Die südwestliche Kletterroute

Schroffe Klippen ragen aus dem schäumenden Meer, und die Gischt spritzt euch ins Gesicht. Doch an dieser Stelle scheint die Felswand genügend Vorsprünge zu haben, um einen Aufstieg zu ermöglichen.

Meisterinformationen:

Der Aufstieg ist hier deutlich leichter als im Norden (P9): Sämtliche *Klettern*-Proben sind um 2 Punkte leichter, eine einfache HA-Probe ist erst beim letzten Abschnitt erforderlich.

Das Dorf an der Wand

Meisterinformationen:

Der aus dem Kratersee aufsteigende Dampf verbirgt zunächst den Piratenschlupfwinkel, der sich genau gegenüber der Grottendurchfahrt (P8) befindet. Wenn die Helden den Weg durch die Grotte genommen haben und weiter über den Kratersee fahren, erkennen sie im Wasserdunst aber schon bald alle Einzelheiten.

An der Steilwand vor euch seht ihr würfel- und quaderförmige Gebilde aus schwarzem Stein. Ganz offensichtlich handelt es sich um Gebäude, die so eng aneinandergelassen sind, dass ihre Wände sich berühren. Weiter auseinanderliegende Quader sind durch schmale Stege verbunden. Von den unteren Kammern hängen Seile und Strickleitern zu einem Steg herab, an dem ein Drachenschiff (P7) liegt. An Bord des Schiffes sind einige Piraten damit beschäftigt, Kisten auf den Steg zu schaffen.

Meisterinformationen:

Bei genauerer Betrachtung ist zu erkennen, dass die Behausungen fast alle gleich groß sind, mit einer Breite und Höhe von etwa 5 Schritten. Nur zwei Kammern (D14 und D23) sind größer, etwa 20 Schritte breit und 10 Schritte hoch. Alle weisen rechteckige Öffnungen auf, vermutlich Fenster. Eine gelungene *Sinnenschürfe*-Probe +2 verrät den Helden, dass sich in den unteren Kammern etwas bewegt, vermutlich Menschen.

Die Piraten vom Bund der Schwarzen Schlange nisteten sich in den seltsamen Gebäudekomplex an der Innenwand des Vulkans ein. Die Häuser sind vor sehr langer Zeit von versprengten Nachfahren A'Talls oder aber den 'Alten' aus erkaltetem Vulkangestein erbaut worden und daher sehr solide. Ihre Tiefe beträgt in der Regel 5 Schritte.

Aufenthaltsorte der Piraten

λ **Vrak** koordiniert die Arbeiten (W6: 1–2 sein Quartier D6, 3–5 Opferstätte P5, 4 Drachenschiff P7)

λ **Surmanya Tolanderes** ist mit 25 Piraten und dem zweiten Piratenschiff auf der Suche nach dem Krakenkönig.

λ **Orgoff Prituez** hat mit zwei Piraten im Lager (D23) und den Vorratsräumen (D20 und 21) zu tun.

λ **Sandro Vartez** und mindestens 8 Piraten sind anfangs dort unterwegs, wo es Ihnen gerade beliebt, später errichten sie auf 3 Ruderbooten die Opferstätte in der Mitte des Kratersees (P5).

λ **Vier Piraten** sind ständig Wache auf den Posten P1–4.

λ **Drei Piraten** arbeiten an Ausbesserung und Instandhaltung des Drachenschiffes (P7).

λ **Koch und Küchenjunge** sind in der Küche (D2).

λ **Zwei Piraten** befinden sich im Wachraum K2.

λ **Drei Piraten** sind irgendwo im Dorf an der Wand.

Die einzelnen Räume sind durch schmale Steinsimse (GE-Probe–3 und HA-Probe) oder Durchgänge in den Wänden (2 mal 1 Schritt) sowie in Boden oder Decke (1 mal 1 Schritt) verbunden, die durch herabhängende Seile zugänglich sind (Klettern-Probe–4).

D1 – Waffenkammer

Im Boden sind zwei Durchgänge zu den Gemächern Vrak (D6) und Surmanyas (D7).

An den Wänden lehnen je 2W6 Säbel, Schwerter, Hellebarden, Speere, Streitäxte und Entermesser. Vieles scheint aus Beutezügen zu stammen, die meisten Waffen sind in gutem Zustand.

Zwei schwere Truhen mit großen Schlössern stehen in der Südostecke. Da die Schlösser sehr robust sind, bringt rohe Kraft oder der Einsatz einer Waffe nur unbefriedigende Ergebnisse.

Meisterinformationen:

Der Schlüssel zu den Truhen ist im Besitz des Lagermeisters Orgoff Prituez, alternativ kann (aufgrund der Größe der Schlösser) eine erfolgreiche *Mechanik*-Probe +3 auch weiterhelfen.

In den Truhen befinden sich je 3W6 Dolche, Messer, Kurzscherer und Belegnägel. Einige der Klingen sind solide gearbeitet, aber nicht von großem Wert.

D2 – Küche

Im Boden ist ein Durchgang zu einem der Vorratsräume (D20), in der Decke zu den Speiseräumen (D3).

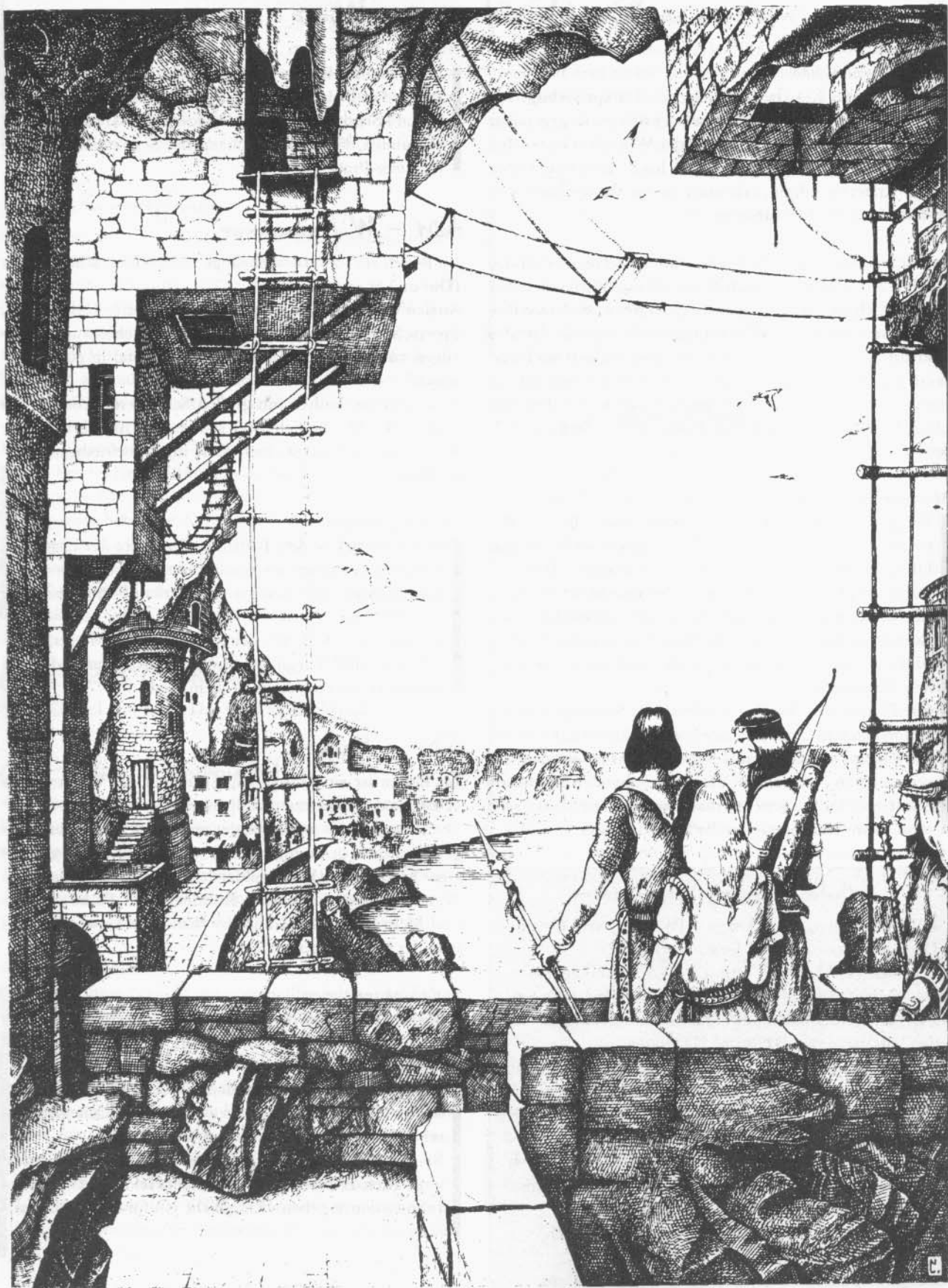
Die Piratenküche unterscheidet sich durch nichts von einer gewöhnlichen, geräumigen Küche. Eine große Feuerstelle mit einer Eisenplatte darüber bildet den Herd. An Nägeln in den Wänden hängen die üblichen Kochutensilien, Säcke mit Korn und Mehl lehnen schlaff an der Wand, ein Gewürzbord ist über der Feuerstelle angebracht.

Meisterinformationen:

Tagsüber hält sich hier der Koch mit seinem Küchenjungen auf. Sollte er der Helden gewahr werden, nimmt er mit seinem Burschen Reißaus.

In einem kleinen Krug auf dem Gewürzbord, der die Aufschrift 'Nelkenpfeffer' trägt, bewahrt der Koch einen Schlüssel zu seiner Seemannskiste auf (siehe D10).

Bei Gefangennahme macht er eine jämmerliche Figur, ist weinerlich und verängstigt, wird den Helden aber keinerlei Informationen geben. Das gleiche gilt für seinen Küchenjungen.



D3-5 – Speiseräume

Die drei Räume sind untereinander mit Durchgängen verbunden, von Raum 3 führt zudem ein Steinsims zum Tempel der Alten (D24) und je ein Durchgang zu Vraks Gemach (D6) und der Küche (D2), von Raum 5 führen Durchgänge zu Surmanyas Gemach (D7) und einem leerstehenden Raum (D8). Die Durchgänge zwischen den drei Speiseräumen wurden auf 3 Schritt Breite erweitert, so dass man fast von einem großen, rechteckigen Saal sprechen kann.

Grob gezimmerte Bänke und massive Tische stehen in den Räumen, schmutzige Teller und Schüsseln auf den Tischen. Insgesamt sind es je zwei größere Tische von 3½ mal 1 Schritt pro Raum. Im mittleren Raum steht zusätzlich ein kleinerer Tisch von 1 mal 1 Schritt mit vier Stühlen an der hinteren (südlichen) Wand. Der Platz ist sauber und aufgeräumt. In die Tische sind Initialen, Namen, Nachrichten und seltsame Zeichen eingeschnitzt. Darunter fällt eine geflügelte Schlange als wahres Kunstwerk auf.

Meisterinformationen:

An dem kleinen Tisch pflegen Vrak, Surmanya, Orgoff und Sandro zu speisen. Der Koch hat die Aufgabe, diesen Platz sauberzuhalten.

D6 – Vraks Gemach

Durchgänge in Boden und Decke führen in den östlichen Speiseraum (D3) und die Waffenkammer (D1).

An der Ostwand steht ein sauberes Bett, davor liegt ein Fellteppich. An der Rückwand steht eine Art Schreibtisch – eine Holzplatte wurde über zwei Fässer gelegt. Dort liegen Papiere, ein Sextant, ein Fernglas, zwei leere Rumflaschen und allerlei Krimskrams.

Wenn die Helden das linke Fass untersuchen, stellen sie fest, dass eine Daube lose ist. Im Fass befindet sich eine kleine, flache Schatulle, die sich problemlos öffnen lässt, sie enthält einen Brief mit zerbrochenem Siegel:

*»Mein lieber junger Freund,
ich gratuliere dir zum Gelingen deiner Aktion. Ich bin begeistert von der Raschheit des Unternehmens und von dem durchschlagenden Erfolg in der Angelegenheit mit den Rizzo, diesem nützlichen und einfältigen Völkchen. Ich bin froh, dass meine Pläne Erfolg hatten, und weiß deinen Anteil daran wohl zu schätzen. Auch berichtet hat man mir von deinem Unmut über die Anwesenheit unserer gemeinsamen Freundin (mir bleibt nichts verborgen). Weshalb vertraust du mir nicht völlig? Habe ich dich jemals enttäuscht oder hinters Licht geführt? Nun, so will ich dir denn einige Gedanken mitteilen, die Salamandra betreffen: Sicherlich wärest du auch in der Lage gewesen, die Rizzo ohne ihre Hilfe gefügig zu machen. Aber Salamandra ist mir noch nicht ganz vertraut. Deshalb schickte ich sie mit dir, denn dir bringe ich vollstes Vertrauen entgegen. Andererseits konnte ich nicht wissen,*

welchen Unwägbarkeiten ihr dort im Süden begegnen würdet, so dass ein Mensch mit ihren Fähigkeiten sicherlich nicht fehl am Platze ist.

Dir stößt ihr Oberkommando bitter auf? Was ist das schon? Sie ist nicht von deiner Art, und nach erfolgreichem Abschluss des Unternehmens wird sie nicht mehr deine Wege kreuzen. Also, sei nicht so verbittert und achte darauf, dass deine Männer nichts von ihrer Anwesenheit erfahren. Dies ist der wichtigste Punkt, und ich ermahne dich nochmals zu größter Sorgfalt und Verschwiegenheit. Ich wäre sehr verärgert, falls du mich enttäuschst.

Tarquinio Honak

Meisterinformationen:

Nachts schläft Vrak in diesem Raum. Tagsüber hält er sich bei 1–2 auf dem W6 hier auf.

Sollten die Helden ungestüm und unvorsichtig in seine Kammer stürzen, wird er nach einer Schrecksekunde heftigste Gegenwehr leisten und seine Leute herbeischreien. Im Falle einer Gefangennahme wird er nichts erzählen und auch unter Folter das Schweigegelübde der Schwarzen Schlange halten.

Schleichen sich die Helden nachts an, erwacht er bei einem Wurf von 1–4 auf dem W6, falls die Helden es überhaupt unbemerkt bis zu diesem Raum schaffen.

D7 – Surmanyas Gemach

Durchgänge in Boden und Decke führen in westlichen Speiseraum (D5) und die Waffenkammer (D1).

An der Westwand steht ein Bett, davor liegt ein Fellteppich. Ein grobes Holzregal steht an der Südwand, es quillt vor Büchern und Schriftstücken über. Neben dem Bett lehnt ein Degen an der Wand. Ein Stuhl und eine große Kiste, die wohl als Schreib- und Leseunterlage fungiert, stehen in der Zimmermitte. An einem Haken in der Nordwand hängen verschiedene Kleidungsstücke.

Wer den Degen näher in Augenschein nimmt und etwas von Schmiedekunst versteht, kann unschwer feststellen, dass es sich hierbei um eine besondere Waffe handelt. Die Bücher und Schriftstücke befassen sich mit der Seefahrt und dem Waffenwesen. Zwei gebundene Titel fallen auf: Der tiefschwarze Quartband *Geweihntenlied auf Boron* des Boron-Geweihnten Xanophulos, eine in ganz Aventurien gefürchtete Schrift über die unterschiedlichen Möglichkeiten der Prophezeiung in Rausch, Schlaf und an der Grenze zum Tod, sowie eine Abschrift von Jandoras *Die Magie des Stabes*.

Meisterinformationen:

Sollten die Helden Bett und Matratze durchwühlen, finden sie einen Lederbeutel mit Ringen und Juwelen (Wert W6x100 S). Näheres zur *Magie des Stabes* siehe MA 234.

Surmanya Tolanderes hält sich nicht in ihrem Schlafraum auf. Sie wurde von Vrak mit dem anderen Schiff auf die Suche nach dem Krakenkönig geschickt.

D8-9 - Gemächer von Sandro und Snarl

Von D8 führt ein Durchgang in der Ostwand zum westlichen Speiseraum (D5), von D9 in die Unterkunft D17 sowie den Besprechungsraum (D22), außerdem ein Steinsims in den Vorratsraum D21.

Beide Räume sind spärlich eingerichtet und enthalten neben Bett, Kommode und einem Tisch mit Hocker keinerlei Einrichtungsgegenstände. Persönliche Besitztümer finden sich keine.

D10-19 - Unterkünfte der Piraten

Durchgänge liegen zwischen allen sich berührenden Kammern, Strickleitern verbinden die Räume D12 und D13 und führen von D13 und D15 bis zum Wasserspiegel hinab.

In jeder dieser zehn Kammern liegen fünf Strohsäcke am Boden, die den Piraten als Nachtlager dienen. Die Räume sind unterschiedlich verschmutzt, die Decken teilweise verrußt, was von der Öllampe herrührt, die in jeder Kammer an der Decke hängt. In einigen der Räume sind Strohbesen, Woldecken, Kleidungsstücke, Würfel und Boltankarten, leere Flaschen und Werkzeuge zu finden.

Unter den Betten bewahren die Piraten in Säcken und Kisten ihre Habseligkeiten auf, die zum größten Teil aus Kleidern, Tabakspfeifen und Kleinkram bestehen (Messer, Nadel und Garn, Angelschnüre und Haken, Spiegel, Tätowierbesteck etc.). Nach uralter Piratensitte tragen sie ihre Wertsachen bei sich oder haben sie irgendwo versteckt.

Meisterinformationen:

Nur in dem Raum, wo der Koch untergebracht ist (D10), findet sich ein Kästchen, das mit dem Schlüssel aus der Küche (D2) zu öffnen ist. Der Inhalt besteht aus 40 S, einer Pfeife und Tabak sowie mehreren Ringen, die einen Gesamtwert von etwa 10 S haben.

Tagsüber sind hier nur selten Piraten anzutreffen. Vier Kammern werden zur Zeit gar nicht benutzt, weil die Bewohner mit Surmanya ausgefahren sind (D11, D14, D16 und D18). Die anderen Piraten werden von Vrak tagsüber beschäftigt, derzeit sind sie dabei, eine Opferplattform für Salamandras großen Kampf mit der Inseele zu bauen.

D20-21 - Vorratsräume

Die beiden Vorratsräume sind durch einen Durchgang miteinander verbunden, eine Luke in der Decke führt zudem in die Küche (D2), Steinsimse ins Große Lager (D23) und den leerstehenden Raum D9.

Vor euch seht ihr eine Menge aufgestapelter Kisten und Säcke. Sie sind mit Kreide nach ihrem jeweiligen Inhalt beschriftet (Charypser Feuer, Mehl, Salz, geräucherter Fisch, Segeltuch, Nägel etc.). Außer den Kisten enthalten die Lagerräume keine weiteren Gegenstände. Der Lagermeister nimmt sich und seine Aufgabe anscheinend sehr ernst, was aus seiner sorgfältigen Lagerung und Beschriftung hervorgeht.

Meisterinformationen:

■ Der Aufenthaltshort der im Lager beschäftigten drei Pira-

Die Helden im Kerker

Wenn die Helden bei der Erkundung der Insel die Aufmerksamkeit einzelner Piraten auf sich lenken, werden diese schnellstmöglich versuchen, Verstärkung zu holen. Gelingt auch nur einem Piraten die Flucht, müssen die Helden in kürzester Zeit ein geeignetes Versteck finden – sonst sehen sie sich bald einer erdrückenden Übermacht von bis zu zwanzig Piraten gegenüber. Es bleibt ihnen dann nicht viel anderes übrig, als die Waffen zu strecken und sich zu ergeben.

1. Tag

Die Helden werden in den Kerker (K4) geworfen, ihre Ausrüstung wandert in die Waffenkammer (P1).

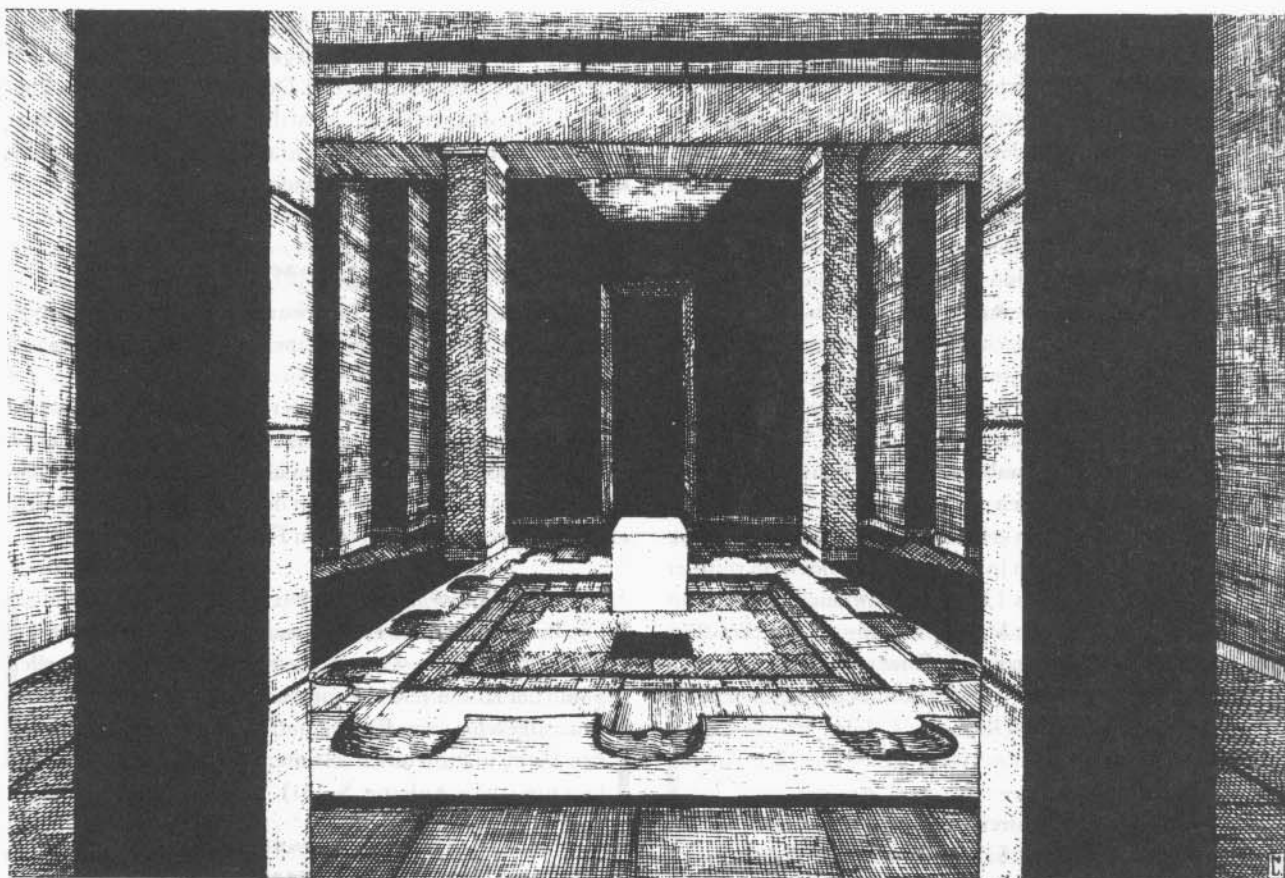
Kerkermeister Sandro freut sich diebisch, endlich wieder etwas zu tun zu haben. Er bemüht sich, den Helden mit grauenvollen Geschichten über ehemalige Opfer Angst einzujagen – sollten die Helden sich nicht gerade für abstruse Foltermethoden und -werkzeuge interessieren, gibt er aber nach einigen Stunden Ruhe.

Gegen Abend bekommen die Helden Besuch von Vrak, sein

brutales Äußeres wirkt abschreckend und furchteinflößend. Er schickt den Kerkermeister fort und beginnt die Helden auszufragen: "Woher kommt ihr? Was habt ihr hier zu suchen? Wer schickt euch? Wie habt ihr uns gefunden? ..." Erwähnen die Helden in der Befragung die Meerjungfrau, so erkennen sie, wie er plötzlich ganz still wird und sich sein Blick nach innen richtet, so als müsse er angestrengt überlegen. Bald darauf verlässt er verstört den Kerker.

2. Tag

Orgoff Prituez lässt den Helden am Morgen einen Schlüssel für das Schloss der Kerkertür und eine Botschaft in einem äußerlich völlig harmlosen Brotlaib zukommen. Das Frühstück wird vom Kerkermeister serviert. Die Botschaft lautet: "Kommt so schnell ihr könnt zu meinem Gemach neben dem Tempel." Prituez prüft den Rest des Tages Lagerbestände und sucht regelmäßig sein Gemach in Erwartung der Helden auf (hatte er bereits früher Kontakt zu ihnen, spielt er ihnen nur den Schlüssel zu).



ten wird mit dem W6 bestimmt: Bei 1–2 ist nur Orgoff anwesend (er wird nichts gegen die Helden als potentielle Verbündete unternehmen), bei 3–4 die beiden anderen Piraten (sie spielen Würfel, haben nur Messer dabei und versuchen zu ihren Kameraden zu gelangen, wenn sie mit einer Übermacht konfrontiert werden), bei 5–6 alle drei (in diesem Fall verhält sich Orgoff wie die beiden anderen).

D22 – Besprechungsraum

Durchgänge in Boden und Ostwand führen in den Raum D9 und in Orgoffs Gemach (D25).

Ihr kommt in eine völlig kahle, schmucklose Kammer. Ein großer Tisch in der Mitte ist das einzige Möbelstück in diesem Raum.

Meisterinformationen:

Hier pflegen Surmanya, Sandro und Vrak über Karten gebeugt am Tisch zu stehen und ihre Raubzüge oder ihr weiteres Vorgehen gegen die Risso zu planen. Sandro und Surmanya haben dabei lediglich beratende Funktion, in letzter Instanz entscheidet immer Vrak.

D23 – Großes Lager

Durchgänge in Ost- und Westwand führen über Steinsims zum Vorratsraum (D20) und die Piratenunterkunft D10.

Dies ist der Hauptlagerraum und die Warenanlieferungsstelle. In der Nordwand klafft eine große Öffnung, vor der ein mächtiger Flaschenzug angebracht ist, mit dem Waren von dem darunter liegenden Steg heraufgeholt werden können. Momentan sind hier nur größere Teile wie Planken, Segeltuchrollen, Seilrollen, Mastbäume und Ruder gelagert. An der Rückwand lehnt ein großer Hohlspiegel.

Meisterinformationen:

Die Helden kennen das Gegenstück zu dem Spiegel schon von dem Piratenposten auf der Risso-Insel (**Wachturm**, s. S. 89). Er diente der gegenseitigen Verständigung. Als von dem Posten keine Antwort mehr kam, ließ Vrak den Spiegel abbauen.

Findige Helden können den Spiegel dazu verwenden, Personen an der Opferstätte mittels gebündelter Sonnenstrahlen zu irritieren oder gar zu verletzen.

D24 – Tempel der Alten

Durchgänge führen zu Orgoffs Gemach (D25) und der Reinigungskammer (K3), ein schmales Steinsims zum östlichen Speiseraum (D3).

Eine große Halle öffnet sich vielleicht zehn Schritt in den Fels hinein. In ihrer Mitte schwebt kaum einen Schritt über dem Boden ein Kubus von 2 Schritt Seitenlänge, in dessen Mitte sich etwas regt. Um diesen Kubus herum befinden sich

kleine Mulden im Boden. An der gegenüberliegenden Seite der Halle ist eine große Doppeltür zu erkennen. Bei Tag fällt Licht durch große, schiefschartenähnliche Fenster.

Bei näherer Untersuchung des Würfels in der Hallenmitte ist zu erkennen, dass sich in dessen Zentrum ein weiterer Würfel befindet, der sich laufend verändert. Das Muster ist erst nach längerer Beobachtung zu erkennen (*Sinnenschärfe-Probe+2*): Der Würfel faltet sich stetig zusammen und wieder auf und strahlt dabei kaleidoskopartig Licht in allen Farben des Regenbogens aus. Der Aufbau des Würfels ist allerdings nicht durch aventurische Rechenkunst zu erklären (*Rechnen-Probe+4*). Vermutlich wurde er von zaubermächtigen Wesen mit einem völlig anderen Naturverständnis geschaffen. Der äußere Würfel, der aus einer durchsichtigen, nachgiebigen Substanz besteht, scheint unbeweglich und unzerstörbar.

Die Anordnung der Mulden – es sind zwölf, die den Kubus auf allen Seiten umgeben – lässt auf ein System schließen. Setzt sich einer der Helden in eine dieser Mulden, so spürt er (falls sein CH mindestens 13 beträgt) ein leichtes Kribbeln zwischen den Brauen. Die Mulden sind durch eine kreisförmige, schmale Furche verbunden. Eine solche verläuft auch zwischen dem Eingang zu den Katakomben und jener Mulde, die diesem am nächsten liegt.

Meisterinformationen:

Dies ist der Tempel der dreiäugigen *Alten*, einem Volk, das im fernen Myranor deutlichere Spuren als in Aventurien hinterlassen hat und das vor langer Zeit von hier verschwand. Der Tempel diente ihnen als Versammlungs-, Meditations- und Zeremonienhalle. Der Kubus in der Mitte hat zwei Funktionen. Erstens sandte er ein Licht aus, das für Aventurier unsichtbar ist, nicht aber für die Alten. Diesen diente er als Meditationsmedium und Energiespender. Zum zweiten ist dieser Würfel ein Abbild von dem *Raum im Raum*

(K29), der Zufluchtsstätte der Alten. Die Mulden dienten bei der Meditation als Sitzgelegenheiten.

Hinter der unverschlossenen Doppeltür beginnt ein über 40 Schritt langer Gang. Von ihm führt ein senkrechter Schacht aufwärts zum Wachraum K2, bevor er in die Reinigungskammer (K3) mündet.

D25 – Orgoffs Gemach

Zwei Durchgänge in der Westwand führen in den Besprechungsraum (D22) und den Tempel der Alten (D24), ein Loch in der Decke führt ins Freie.

Ein ordentliches Zimmer mit Bett, Bastteppich, Tisch und zwei Stühlen, einem großen Kerzenhalter sowie einer Pergamentrolle. Neben dem Bett steht eine geöffnete Kiste mit Kleidern, die gefaltet darin liegen. In der Mitte des Tisches steckt ein Entermesser, daneben liegen Feder und Tinte.

Meisterinformationen:

Die Pergamentrolle ist nichts anderes als die 'Buchhaltung' des Lagermeisters. Orgoff hat hier immer den aktuellen Stand der Kisten vermerkt und Lieferungen und Bestellungen aufgeschrieben. Falls Orgoff noch keinen Kontakt mit den Helden aufnehmen konnte, so wird er das spätestens hier tun (siehe *Anhang*, S. 131).

D26 – Geheime Felspalte

Meisterinformationen:

Ein Loch in der Decke von D25 führt in eine Felspalte, die sich nach einigen Schritten zu einer kleinen, schmalen Höhle weitet (*Klettern-Probe*). Die Kaverne ist feucht und ungemütlich und niemandem außer Orgoff bekannt – ein ideales Versteck!

Die Katakomben der Alten

Meisterinformationen:

Dieser Komplex von Gängen und Schächten diente früher den Alten als Beerdigungsstätte. Heute ist er nahezu verlassen, lediglich Salamandra, kleineres Getier und einige unruhige Geister leben noch dort unten. Falls nicht anders angegeben, sind die Räume und Gänge unbeleuchtet.

Um in den Katakomben eine gespenstische Atmosphäre aufkommen zu lassen und die Helden ein wenig zu verwirren, bedienen Sie sich folgender und ähnlicher Erzählelemente:

- λ Ein Seufzer ist aus dem Nichts zu vernehmen.
- λ Nebel formen sich und bilden obskure Gestalten, die plötzlich scheinbar zu leben anfangen.
- λ Eine Ratte huscht über den Gang und verschwindet in der Dunkelheit.
- λ Ein Kreischen ertönt und verstummt wieder.

K1 – Verbindungsgang

Ein fast 100 Schritt langer Gang, der unweit des südlichen Wachpostens (P3) in den Fels führt und schnurgerade bis zum Wachraum K2 verläuft.

An seinem Ende, das in der Finsternis vorerst gar nicht auszumachen ist, kann man bei Fackellicht eine hölzerne Klappe im Boden zu erkennen, in deren Mitte sich ein Eisenring befindet.

Meisterinformationen:

Dieser Gang wird heute nur noch von den Wachposten betreten, er ist bequemer als der Weg über die Kraterwand. Die Klappe ist leicht zu öffnen, sollte die Wache von P3 nicht durch diesen Gang vor den Helden geflohen sein und sie von unten verriegelt haben. Dann kann die Falltür nur

mit roher Gewalt geöffnet werden: 50 TP lassen sie zersplittern.

K2 – Wachraum

Ein 5 mal 5 Schritt großer Raum, der von zwei Fackeln an der Nord- und der Südwand erhellt wird. In der Mitte steht ein Tisch mit zwei Stühlen. An einem Eisenring in der Decke in Griffweite des Einstiegs hängt ein festes Tau, an dem man in den Raum hinabklettern und den fünf Schritt tieferliegenden Boden erreichen kann.

Im Wachraum befinden sich zwei Piraten, die mit Entermessern und Kurzbögen bewaffnet sind. In den Boden ist eine Falltür eingelassen. Unter ihr hängt ein Seil, über das man in den Gang zwischen der Reinigungskammer (K3) und dem Tempel (D24) gelangt.

Meisterinformationen:

Die beiden Wachen setzen sich augenblicklich zur Wehr. Wenn der Wachposten von oben hier durchgekommen ist, versuchen sie so lange Zeit zu gewinnen, bis W6+4 Piraten als Verstärkung eintreffen. Ansonsten liefern sie ein Rückzugsgefecht und versuchen, ihre Kameraden zu warnen.

K3 – Reinigungskammer

Eine flackernde Kerze erhellt schemenhaft ein dunkles, hohes und fremdartiges Gewölbe. Ihr betretet es über eine große Treppe, die fast die Hälfte des Raumes einnimmt und über 10 Schritt in seine Tiefen hineinführt.

Auf die westliche Kammerwand ist ein unendliches Wolkenbild gemalt, das sich bis zum Horizont zu erstrecken scheint. Die Ostwand wird durch das Bild eines Lavastroms verschönert, der in eine Esse mündet. Neben der Esse steht ein gesichtsloses Wesen, das unter Funkenregen einen Gegenstand schmiedet. Der Boden ist das Abbild eines unbestellten Feldes, kleine grüne Keimlinge sprießen und drücken die Krume beiseite, während die Decke in der Dunkelheit nicht zu sehen ist und eine unangenehme Kälte ausstrahlt.

Meisterinformationen:

Eine einfache *Alchimie*- oder *Magiekunde*-Probe identifiziert die Darstellungen als Symbole für die Elemente *Luft* (Wolkenbild), *Erz* (Schmied) und *Humus* (Feld), während die unsichtbare Decke des Gewölbes das *Eis* und die Kerze das *Feuer* repräsentiert – das *Wasser* ist hingegen nicht vertreten.

Diese Kammer diente den Alten als Reinigungsstätte auf dem Weg zur Beisetzung. Die Verstorbenen wurden hier von allen weltlichen Bürden in Form der fünf Elemente gereinigt, lediglich das Wasser, das Element der langsamen, aber steten Veränderung und des unergründlichen Geistes, sollte sie in das Totenreich begleiten. Auf lebende Charaktere haben diese magischen Symbole keinerlei Auswirkung.

K4 – Der Kerker

In der Mitte einer steilen Treppe zweigt ein Gang nach Westen ab, der in einer kleinen Naturhöhle endet. Ihr rückwärtiger Teil ist mit einem Eisengitter abgetrennt, dieses ist mit einem Vorhängeschloss gesichert.

Meisterinformationen:

Bei dem abgetrennten Raum handelt es sich um einen Kerker, in den die Helden eingesperrt werden, falls man sie gefangennimmt.

K5 – Falltür

Eine dicke Holzfalltür befindet sich in der Mitte des Ganges. Das Holz sieht solide aus, selbst die Holzwürmer scheinen von ihm keine Notiz genommen zu haben.

Meisterinformationen:

Die Falltür ist nur mit einer kombinierten Stärke von 40 KK-Punkten anzuheben. Darunter befindet sich ein tiefer Schacht (K8).

Salamandra befahl Vrak, diesen Schacht zu verbarrikadieren und allen Piraten unter Androhung der härtesten Strafen zu untersagen, ihn zu öffnen oder über ihn hinwegzuschreiten. Lediglich Kerkermeister Sandro missachtete einmal diesen Befehl. Als er die Halle dahinter betrat und seine Fackel entzündete, erschrak er so sehr bei dem Anblick, der sich ihm dort bot, dass er Hals über Kopf wieder herausstürzte und das Weite suchte.

Der Schacht führt zu Salamandras Versteck tief unten im Berg. Sollten die Helden einen der Piraten nach diesem Schacht fragen, antwortet er: "Dort unten geschehen unheimliche Dinge, riesige weiße Larven und anderes Gewürm brütet dort Ungeheuerliches aus. Versucht es nur, ihr seid auf dem richtigen Weg, har-har-har ..."

Hinter dieser ironischen Bemerkung steckt allerdings eine tiefere Wahrheit, von der er nichts ahnt ...

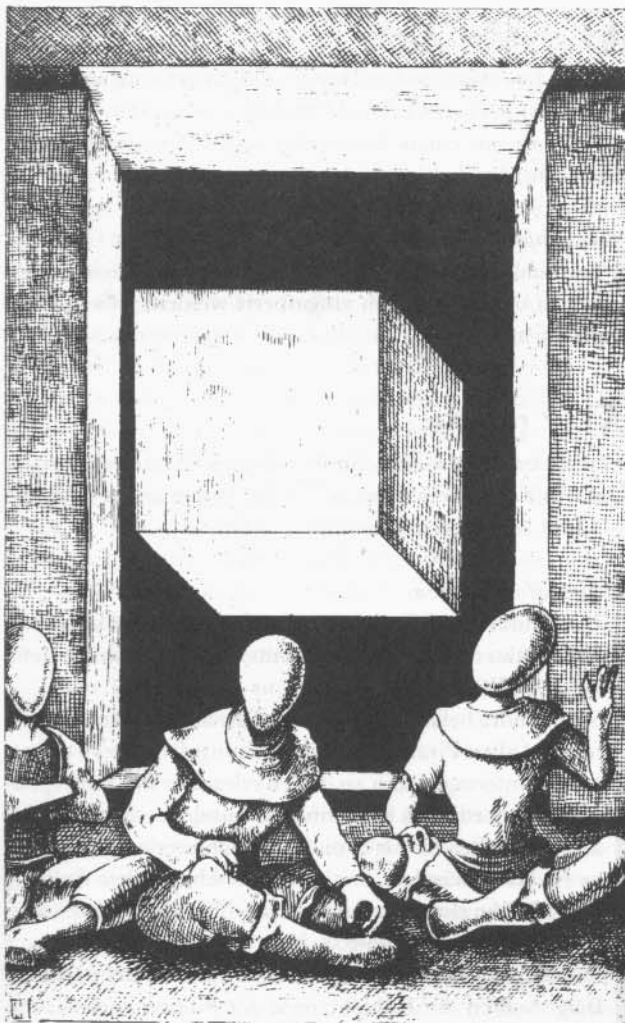
K6 – Die Sklavengräber

Vor euch liegt eine riesige Halle von über 30 Schritt Länge und 20 Schritt Höhe und Breite. Zwei Säulen ragen wie kranke Äste aus dem Boden. An der West- und der Ostwand seht ihr eine Reihe von Höhlungen unterschiedlicher Farbe. In der Decke ist eine mannshohe Spalte zu erkennen (siehe K7).

Bei näherer Untersuchung der Höhlungen erkennt man, dass die dunkleren von ihnen leer sind. In den helleren, die von einer glasklaren Substanz verschlossen sind, schweben zusammengekrümmte menschenartige Wesen.

Meisterinformationen:

An dieser Stelle muss jedem Held eine TA-Probe +2 misslingen, um nicht bibbernd in die Knie zu sinken. Wer ein Auge auf die Wesen wirft (*Sinnenschärfe*-Probe +3), kann



erkennen, dass sie weder Augen noch Nase besitzen und eine stark ausgeprägte Muskulatur sowie unverhältnismäßig breite Schultern haben. Die Wesen ähneln dem 'Schmied' auf dem Wandbild in der Reinigungskammer (K3). Keines von ihnen zeigt auch nur das geringste Lebenszeichen.

Greift einer der Helden mit geschlossenen Augen nach der glasartigen Substanz, so spürt er keinen Widerstand. Er kann durch sie hindurchgreifen und sogar das Wesen dahinter ertasten. Sobald er die Augen öffnet, wird die Substanz jedoch wieder glashart. Geschieht dies, während der Arm noch in der Vertiefung steckt, wird dieser sauber abgetrennt. Berührt man eines der Wesen mit geschlossenen Augen, fängt es langsam an, sich zu regen (TA-Probe-2). Nach etwa 3 SR beginnt es, schwerfällig aus seiner Blase herauszuklettern (ohne die glasartige Wand zu zerstören) und sich in Richtung der Reinigungskammer und von dort zum Tempel (D24) zu bewegen, wo es regungslos verharret.

In dieser Halle wurden die 'Arbeitssklaven' der Alten bereitgehalten, denn um solche handelt es sich bei den gesichtslosen Wesen. Durch Fingerdruck auf die Stirn konnten die Alten ihren Schöpfungen Gedankenbefehle über-

mitteln, wozu allerdings ein CH von wenigstens 18 nötig ist. Die Wesen sind nicht in der Lage, komplizierte Aufgaben zu lösen, und werden den Helden bei der Suche nach Salamandra oder in Bezug auf die Piraten kaum von Nutzen sein. Sie können lediglich zur Nahrungsbeschaffung, zu Reparatur- und Bauarbeiten herangezogen werden.

K7 - Fledermaushöhle

Tagsüber fällt durch den Riss in der Deckenwand des Raums der Sklavengräber (K6) ein wenig Licht in die Halle, nachts ist nur ein schmaler Riss in der Decke auszumachen, in dem sich irgendetwas lautlos bewegt. Mit einem langen Seil und viel Glück oder Zauberei könnte man dort hinauf und in die darüberliegende Höhle gelangen.

Meisterinformationen:

In dieser äußerst schwer zugänglichen Höhle schlafen tagsüber Fledermäuse. Nachts fliegen sie durch eine schmale Öffnung im äußeren Kraterand ins Freie.

K8 - Schacht

Schwarz wie die Nacht gähnt der Abgrund vor euch, ein kalter Hauch streicht euch entgegen. Die Schachtwände sind feucht und glitschig (ohne Seile oder Kletterhaken müssen Klettern-Proben +4 abgelegt werden). Im unteren Teil sind die Schachtwände von Algen bewachsen und sehr feucht.

Meisterinformationen:

In halber Höhe des Schachtes führt eine niedrige Abzweigung zum Gang K9. Der tiefere Teil des Schachtes liegt schon unter der Meeresoberfläche.

K9 - Querverbindung

Ein niedriger Gang von nur 1 Schritt Höhe und Breite zweigt von dem senkrechten Schacht (K8) ab und führt bis zum Brunnenraum (K10).

K10 - Brunnen

Goldenes Glitzern erfüllt den Raum, das von den Wänden auszugehen scheint. In der Mitte des Raumes ist ein Brunnen in den Fels getrieben.

Bei näherer Betrachtung kann man feststellen, dass die Wände mit einer hauchdünnen Goldschicht überzogen sind. Der Brunnen ist leer, eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe (ohne Fackel +4) lässt erkennen, dass der Wasserspiegel in 15 Schritt Tiefe liegt.

Meisterinformationen:

Wenn ein Held in den Schacht hinabsteigen und bis auf den Grund tauchen oder bis zum Kratersee vordringen will, verwenden Sie die Tauchregeln von S. 64. 20 Schritt unter

der Wasseroberfläche klappt eine Felsspalte in der nördlichen Schachtwand, die in den Kratersee direkt unter dem Dorf an der Wand mündet. Wenn ein Held bis zum Schachtgrund hinabtaucht und den Boden mit einem harten Gegenstand abklopft, erkennt er, dass darunter ein Hohlraum sein muss (K26). Es besteht jedoch keine Möglichkeit, zur anderen Seite zu gelangen.

K11 – Geröllraum

In diesem Raum liegt eine Menge Schutt und Geröll. Die Decke ist teilweise eingebrochen. Die südliche Wand macht einen intakten Eindruck, die nördliche wird von einem Schuttberg halb verdeckt. In der südlichen Wand sind die Umrisse einer Tür zu erkennen, die sich mit einem spitzen Gegenstand aufhebeln lässt (sie führt nach K12).

Meisterinformationen:

Hinter dem Schuttberg ist ein niedriger, gerade hüfthoher Durchgang, den Menschen und Elfen nur kriechend bewältigen können. Vor den Erfolg haben die Götter aber die Arbeit gesetzt: Um den Berg abzuräumen, sind fünf Personenstunden Budderei vonnöten, die durch nachrutschendes Gestein erschwert wird und außerdem Lärm verursacht.

Bei 1–4 auf dem W6 schaut Kerkermeister Sandro durch K5 und wirft eine brennende Fackel in den Schacht.

K12 – Totes Gangstück

Eine steile Treppe führt nach oben in einen Gang, dessen Abschluss eine schwarze Tür bildet. Kurz davor nimmt eine verborgene Falltür die gesamte Breite des Ganges ein (nur bei ausreichendem Licht und *Sinnenschärfe*-Probe + 8 erkennbar). Tritt einer der Helden auf diesen Abschnitt im Boden, fällt er in die Rutsche K13.

Meisterinformationen:

Die schwarze Tür ist lediglich eine Imitation und kann nicht geöffnet oder durchbrochen werden: Hinter der Tür befindet sich solider Fels. Dieser Gang diente den Alten dazu, Eindringlinge in die Irre zu führen.

K13 – Rutsche

Plötzlich gibt der Boden unter den Füßen des Helden nach, und er stürzt in einen Tunnel, in dem er dann spiralförmig nach unten rutscht. Je tiefer es hinabgeht, desto feuchter und schleimiger wird die Fahrt, die schließlich in einer Höhle mit abgestandener Luft endet.

Die Helden können diese Rutschpartie nicht stoppen, wenn sie sich nicht zuvor mit Seilen gesichert haben. Wenn eine *Orientierungs*-Probe + 6 gelingt, der kann abschätzen, dass er ungefähr 40 Schritte in die Tiefe befördert wurde.

Die Rutsche ist auf den letzten 20 Schritte in zunehmendem

Maße mit Schleim bedeckt, der sich an die Kleidung der Helden heftet und einen üblen Geruch verbreitet.

Meisterinformationen:

Der Schleim halbiert das CH der Betroffenen, bis sie sich davon gereinigt haben. Das Sekret rührt von den vergeblichen Versuchen des Wurmes her, aus seinem Gefängnis (K14) zu entkommen. Unglücklicherweise konnte er nie bis zum oberen Ende vordringen, sein eigenes Gewicht zog ihn immer wieder hinunter. Ist durch diese Rutschpartie ein einzelner Held von der Gruppe getrennt worden, sollten Sie bis zur Wiedervereinigung auch die entsprechenden Spieler voneinander trennen.

K14 – Das Reich des Wurms

Die Luft hier unten ist feucht und abgestanden, das Atmen fällt schwer. Es stinkt erbärmlich, und ab und zu ertönt ein Glucksen und Schlürfen. Boden und Wände sind mit Schleim bedeckt und es ist schwierig, sicheren Halt zu finden. Die Höhle ist vielleicht 15 Schritte tief und weist an den Wänden einige runde, anderthalb Schritt durchmessende Löcher auf. Am Ende der Höhle hält sich der Wurm auf und blockiert den anderen Ausgang. Sobald einer der Helden in sein Reich

Der weiße Wurm

Der weiße Wurm wurde von den Alten zur 'Entsorgung' von Grabräubern in das Höhlensystem gebracht. Es ist ein Rätsel, wie er die zahllosen Jahrhunderte überleben konnte, doch vielleicht handelt es sich auch nur um einen Nachfahren des Wurms von einst. Das Tier ist gutmütig, kann jedoch unter gewissen Umständen durchaus gefährlich werden. Es besitzt die Intelligenz eines jungen Hundes, und sein oberstes Ziel ist es, seine Larven zu beschützen. Alles, was nicht direkt seinen Körpergeruch trägt, stuft der Wurm als feindlich ein. Wenn er nicht gerade mit dem Füttern oder Reinigen der Larven beschäftigt ist, versucht er seinen Lebensraum durch stetes Graben zu erweitern. Er weiß, wann er sich aus dem Schleim machen muss, kann aber auch wütend werden, wenn man ihn ärgert. Helles Licht verabscheut der Wurm, auch wenn er sich innerhalb weniger Minuten daran gewöhnen kann. Sollte er in Bedrängnis geraten, zieht er sich zum Larvennest zurück, um seine Brut zu schützen.

Der Wurm ernährt sich von Fischen und anderem Kiementier, das durch den Schacht in den Tümpel (K16) gespült wird. Er kann aus seinem Gefängnis nicht entkommen, denn der Schlauchgang ist zu steil und zu lang für ihn, während die Hitze des Lavasees (K20) eine Flucht nach unten verhindert.

MU 19	LE 90	RS 2	AT 9	PA 0
TP 1W+3 (Biss)	GS 3	AU 75	MR -2	GW 9



eindringt, wird er sich langsam nähern. Falls man ihm mit Gewalt begegnet oder in das Larvennest (K15) einzudringen versucht, wird der Wurm sich zur Wehr setzen, ansonsten nähert er sich den schleimverschmierten Recken nur schlappernd und 'schmeckt' sie mit seinen Kauwerkzeugen ab. Danach zieht er sich wabbelnd zurück.

K14a - Seitengrotte

Dieser kleine Höhlenraum ist erstaunlicherweise kaum mit Schleim bedeckt. Statt dessen liegen hier sackartige, beigefarbene Gebilde – insgesamt sechs Stück, und jedes wiegt etwa 1.200 Unzen.

(Lederarbeiten +2: Sie haben eine lederartige Konsistenz und lassen sich eventuell zum Ausbessern von Lederrüstungen gebrauchen.)

Meisterinformationen:

Diese Nebenhöhle ist die Häutungskammer des Wurmes und die ledrigen Gebilde abgeworfene Häute

K14b - Nebenhöhle

Durchdringender Gestank weht euch entgegen.

Meisterinformationen:

Diese kleine Kammer dient dem Wurm als Kloake. Wer hier hinunterrutscht, landet im Wurmkot (CH-Wert halbieren, bis der Held sich gründlich gewaschen hat).

K15 - Larvennest

In einer Mulde in der Mitte der Höhle tummeln sich mehrere armlange, weiße Larven. Dazwischen liegen kleine, halb durchsichtige Eier. Die Larven nehmen keine Notiz von den Helden. Der Raum ist wärmer als die anderen.

In den Eiern regt sich etwas, es ist aber nicht genau zu erkennen. Insgesamt befinden sich hier zehn Eier und fünf Larven. Letztere wiegen ungefähr 400 Unzen und wehren sich nicht, falls die Helden sie mitnehmen wollen.

Meisterinformationen:

Der weiße Wurm ist sehr darauf bedacht, dass seiner Brut kein Leid geschieht. Wenn die Helden diese Kammer betreten, greift er bedingungslos an und kämpft so lange, bis er Eier und Larven zurückerobert hat oder stirbt. Sorgen Sie aber dafür, dass die Abenteurer den im Grunde altersschwachen Wurm nicht einfach abschlachten.

Die Larven ernähren sich von vorgekauter Fischnahrung und Wurmmilch. Ohne diese Nahrung sterben sie innerhalb von zwei bis drei Tagen. Aus den Wurmeiern schlüpfen innerhalb der nächsten 1W6 Wochen neue Larven aus – unter der Voraussetzung, dass sie entsprechend warm gelagert werden.

K16 - Tümpel

Eine etwa 15 Schritt lange und 8 Schritt breite Höhle, die völlig unter Wasser steht. Ein paar quallenartige Klumpen schwimmen auf dem Wasser, aus dem Hintergrund der Höhle ertönt das Rauschen des Meeres.

Der Tümpel ist zwei Schritt tief und hat einen relativ ebenen Grund. Je weiter die Helden in die Höhle hineinwaten, desto deutlicher wird das Rauschen. Es kommt aus einer Öffnung in der Höhlendecke, aus der sich von Zeit zu Zeit ein Schwall Wasser (mit kleinen Fischen) ergießt.

Die quallenartigen Gebilde entpuppen sich beim näherer Betrachtung als Wurmschleim.

Meisterinformationen:

Der Existenz dieses Tümpels hat der Wurm sein Leben zu verdanken. Durch die Felsspalte (K17) werden kleinere Meerestiere in den Tümpel geschwemmt, die dem Wurm und seinen Larven als Nahrung dienen.

Natürlich bietet der Tümpel die Möglichkeit, sich endlich von dem ekelregenden Schleim zu befreien, doch sobald dies geschieht, sieht der Wurm die Helden als Fremdkörper und greift sie an.

K17 – Felsspalte

Das Loch in der Höhlendecke befindet sich in fünf Schritt Höhe über dem Wasserspiegel.

Meisterinformationen:

Das Loch ist nur mittels einer dreifachen Räuberleiter zu erreichen. Der unterste Held steht dabei vollkommen unter Wasser und muss eine KK-Probe+4 und eine *Schwimmen*-Probe bestehen, um nicht umzufallen oder Wasser zu schlucken. Der zweite Held muss eine GE-Probe und eine KK-Probe+1 absolvieren, sonst stürzt er in den Tümpel. Dem obersten Helden schließlich muss eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingen, um eine geeignete Aufstiegsmöglichkeit zu finden. Misslingt einem der unteren Helden eine Probe, so stürzt die Räuberleiter zusammen.

Erschwert wird dieses akrobatische Unternehmung noch durch das Seewasser, das sich in unregelmäßigen Abständen durch das Loch ergießt. Bei einer 1 auf dem W6 kommt es zu einem solchen Wassersturz, während die Helden klettern. Alle Talentproben der oberen beiden Helden werden dann mit +5 modifiziert.

Der Schacht ist feucht und relativ glatt, stellenweise auch mit Algen bewachsen. Das obere Ende ist nicht zu erkennen.

Meisterinformationen:

Es ist fast unmöglich, diesen Schacht zu erklimmen. Die Helden müssen sich mit dem Rücken und den Füßen im Schacht einklemmen und sich dann langsam hinaufarbeiten. Alle zehn Schritt ist eine *Klettern*-Probe+3 erforderlich, bei einem Wasserschwall (während die Helden im Schacht sind, wird zweimal mit dem W6 gewürfelt) wird diese Probe noch um +5 erschwert. Misslingt einem der Helden eine *Klettern*-Probe, stürzt er ab und reißt die unter ihm kletternden mit sich. Ein Sturz fügt dem Helden 2W6 TP zu, +3 pro fünf Schritt Höhe.

Dieser Schacht hat eine Länge von 40 Schritt, führt zur Außenwand der Vulkaninsel und bringt die Helden der Lösung des Abenteuers keinen Schritt näher.

K18 – Felsle

Eine schlauchartige Höhle zweigt vom Hauptgang ab. Zahlreiche kleinere Gesteinsbrocken liegen an der hinteren Wand. Auch hier ist der Boden mit Schleim bedeckt, zäher als der weiter oben. Hier ist es auch etwas wärmer als in den anderen Höhlen des Wurms.

Bei näherer Untersuchung der Höhle kann man an der hinteren Wand Schleif- und Bohrspuren erkennen. Getrockneter Schleim befindet sich an dieser Wand.

Meisterinformationen:

Diese Höhle spiegelt das verzweifelte Bemühen des Wurmes wider, sich mehr Lebensraum zu schaffen. Er hat nicht

mehr viel Zeit, bis seine Larven ausschlüpfen. Dann mangelt es hier an Raum und an Nahrung. Wegen der höheren Temperatur kann der Wurm nur kurz graben. Zwischenzeitlich muss er zur Abkühlung immer wieder in den Tümpel. Die hohe Temperatur sorgt dafür, dass sein Schleim innerhalb kurzer Zeit trocknet und ihn bewegungsunfähig macht.

K19 – Heißer Schacht

Warme Luft kommt den Helden von unten entgegen, die Schleimspuren enden hier.

Sollten die Helden noch von Schleim bedeckt sein, so spüren sie, wie dieser immer zäher und härter wird, je länger sie sich in dem heißen Schacht aufhalten.

Meisterinformationen:

Die Bewegungsfreiheit der Helden wird durch den härter werdenden Schleim drastisch eingeschränkt, bis sie sich überhaupt nicht mehr bewegen können. Um dies zu verhindern, sollten sie sich das Sekret schnellstmöglich vom Leib waschen.

Das Erklimmen dieses Schachtes ist nicht besonders schwierig, alle zehn Schritt muss eine *Klettern*-Probe-2 abgelegt werden, um nicht abzustürzen. Auf den letzten 15 Höhenschritt, wo der Schacht in die Horizontale übergeht, sind keine Proben mehr nötig.

K20 – Der unterirdische Lavasee

Vor euch liegt eine Höhle von gewaltigen Ausmaßen. Ihre Decke wölbt sich bis zu 15 Schritt nach oben. Der Boden ist völlig eben, schwarz, aber von zahlreichen Sprüngen durchzogen, aus denen ein rötliches Glühen dringt. Hier und da steigen aus der Tiefe plötzlich rotglühende Lavablasen auf, um wenig später mit dumpfem Blubbern zu zerplatzen.

Die Luft ist unerträglich heiß, die Sicht wird durch aufsteigende Schwefeldünste behindert. Nach und nach könnt ihr erkennen, dass ein von einer dünnen Kruste bedeckter Lavasee mit etwa 150 Schritt Durchmesser vor euch liegt. Zahlreiche Felsplattformen und Inselchen ragen aus dem tückischen Grund.

(*Sinnenschärfe*+5: Auf einer kleinen Insel am südlichen Rande des Lavasees scheinen bläuliche Schwaden eine Gestalt formen zu wollen, aber heiße Luft wirbelt den Dunst immer wieder auseinander. Am nördlichen Ende führt eine dunkle Öffnung weg von dem Lavasee. Eine Treppe ist dort schemenhaft auszumachen.)

Meisterinformationen:

Um von einer Insel zur anderen zu gelangen, sind erfolgreiche *Körperbeherrschungs-Proben* zu absolvieren. Sprungversuche von und zur Insel A werden wegen der größeren Entfernung mit +6 modifiziert. Misslingt eine Talentprobe um einen oder zwei Punkte, rutscht der Held ab oder

verliert beim Aufsetzen sein Gleichgewicht (GE-Probe). Andernfalls taucht zumindest ein Bein in die kochende Lava: 6W SP und Verlust des Beines, wenn es nicht augenblicklich magisch geheilt wird.

A – Nest der Springteufel:

Ein kleiner Hügel erhebt sich auf der Felsinsel. Dort sind krabbelnde oder huschende Bewegungen auszumachen.

Meisterinformationen:

Wenn die Helden diese Insel betreten, erhebt sich ein Kreischen, und viele faustgroße Wesen fliegen mit weit aufgerissenen Mäulern auf sie zu. Insgesamt nisten hier 23 Springteufel (siehe Kasten). Sie stürzen sich gleichmäßig verteilt auf möglichst viele Helden. Haben sie keinen Erfolg, so werden sie sich auf die Insel A zurückziehen und die Helden bei deren Rückkehr von Insel B erneut angreifen. Dann konzentrieren sie sich auf ein Opfer nach dem anderen.

B – Der Geist der Inseele:

Aus dem Nichts heraus versucht ein formloses, blaues Etwas Gestalt anzunehmen. Es fällt immer wieder in sich zusammen. Wenn sich die Helden nähern, scheint es nochmals alle Kräfte zu mobilisieren. Plötzlich manifestiert sich das Wesen: eine Echse mit Rabenkopf. Sie scheint aus einer bläulichen, gläsernen Substanz zu bestehen und schwebt ungefähr einen Schritt über dem Boden. Die Helden vernehmen eine unwirkliche Stimme direkt in ihren Köpfen: "Ich habe nicht viel Zeit, und eure Freunde ebenso. Ihr sucht den Kopf der Schwarzen Schlange, ihr findet ihn nicht weit von hier. Lasst euch nicht in die Irre führen, achtet nur auf die grünen Augen und denkt an die Meerjungfrau ... Dort, wo die Brunnen sind, ist ein geschlossener Raum, der doch zugleich offen nach allen Seiten ist. Vielleicht werdet ihr dort Hilfe finden. Ich gebe euch

Springteufel

Der Springteufel lebt in Gruppen von fünf bis dreißig Exemplaren hauptsächlich in heißen Regionen. Bei der Jagd sind die Springteufel Einzelgänger, wenn es jedoch um den Schutz des Nestes geht oder sich ein größeres Opfer nähert, dann stürzen sie sich in Gruppen darauf. Mit ihren rasiermesserscharfen Zähnen können sie auch größeren Lebewesen gefährlich werden, und dank der enormen Sprungweite von bis zu 20 Schritt sind sie in der Lage, kleinere Tiere aus der Luft zu fangen oder größere Gegner überraschend anzufallen. Ihren Namen haben sie ob ihrer Lebhaftigkeit von den kleinen Feuerteufelchen, die wiederum nach *Taifelel*, der täuschenden Flamme, Dämonin aus dem Gefolge Agrimoths, benannt wurden (siehe *Firuns Atem*, S. 33).

MU 22 LE 6 RS 2 AT 16 PA 0 TP 1W+2 (Biss)
GS 20 AU 23 MR 4 GW 4 (in Gruppen bis 15)

etwas, das euch gleichfalls helfen kann. Doch habt acht, die Schlange ist heimtückisch, und sie wird sich lieber selbst vernichten, als anderen den Triumph zu gönnen."

Die Stimme wird schwächer.

"Ihr müsst jetzt gehen, sonst werdet ihr im Auge des Vulkans zu Ehren des Totengottes gerichtet. Das Archipel ist auf eurer Sei... Aaaaah, sie hat mich bemerkt, chiiiiuuuuuhhhhhhhh ..."

Das Wesen saust in den Lavasee hinein, ein kleiner blauer Kristall fällt klingend vor euren Füßen zu Boden.

(*Heilkunde Seele*: Der Held spürt, dass dieses Wesen von einem anderen gequält wird. Sollte er auch der Prophezeiung des Einsiedlers Sulacco Gehör geschenkt haben, kann er nach erfolgreicher KL-Probe +5 folgern, dass dieses Wesen mit dem von Sulacco beschriebenen identisch ist.)

Meisterinformationen:

Dieses Schauspiel war der letzte Kraftakt der Inseele, ein Notruf, um die Helden vor der bevorstehenden Katastrophe zu warnen. Salamandra, die für die Gefangenschaft der Inseele verantwortlich ist, bemerkte ihre Bestrebungen und drängte sie kraft ihres Hasses in die Körperlosigkeit zurück. Im letzten Moment konnte die Inseele noch einen Teil ihres Bewusstseins in Form des kleinen Kristalls abspalten. Wird dieser Kristall jemals mit Salamandra in Berührung gebracht, entzieht er ihr jegliche magische Kraft. Dies vermag er jedoch nur einmal zu tun, denn die tiefschwarze Quelle, aus der Salamandra ihre Kraft schöpft, strömt bald von neuem. Licht und Schatten ergänzen sich, daher zieht es den leuchtenden Kristall zu Salamandra. Er übt einen leichten Druck auf die Hand seines Trägers aus und lenkt ihn so zu seiner Bestimmung. Solange einer der Helden den Kristall in der Hand hält, wird er einen Zug in Salamandras Richtung verspüren. Wände, Mauern und andere materielle Objekte stellen für den Kristall allerdings kein Hindernis dar. Er vermag so zwar in Richtung Salamandras zu weisen, jedoch zeigt er den Helden keinesfalls den Weg dorthin.

C – Tunnelleingang:

Eine breite Treppe führt in den Fels hinein. Hier drinnen ist es angenehm kühl, die schwarzen Wände scheinen die Hitze aufzusaugen.

Meisterinformationen:

Die Treppe (**K23B**) führt spiralförmig in Salamandras Domizil (**K25**). Am Ende der Treppe befindet sich ein ähnlicher Mechanismus wie bei **K23**.

K21 – Vorhöhle

Im schwachen Fackellicht erkennt man zwei Gestalten zusammengekrümmt auf dem Rücken liegen. Es handelt sich um menschliche Leichen. Wasser rinnt die Wände herunter und fließt in dünnen Rinnsalen zu einer Luke im Boden. Ein

Blick in die Luke lässt eine schmale Treppe erkennen, die weiter abwärts führt (K22).

Die Leichen können noch nicht allzu lange hier liegen. Werden sie umgedreht, sieht man sofort klaffende Wunden im Rücken der beiden – offensichtlich sind sie von hinten erstochen worden. Beide Menschen sehen abgemagert und geschunden aus, Peitschenstriemen ziehen sich über Gesicht und Oberkörper. Kleine Metallringe sind ihnen durch die Nasen gezogen.

Meisterinformationen:

Dies waren zwei Sklaven, die Salamandras Gepäck hier herunter brachten. Da niemand außer Vrak von Salamandras Existenz wissen durfte, brachte sie die beiden hinterrücks um.

K22 – Falsche Grabkammer

An den Wänden dieser Kammer sind seltsame Schriftzeichen zu sehen. In ihrer Mitte steht ein großer, rechteckiger Felsquader. Wasser rinnt an den Wänden herunter und speist zahlreiche kleine Pfützen. Jedem Helden muss eine TA-Probe + 2 misslingen, sonst verlässt er fluchtartig diese Kammer.

Orientierung + 2: Dieser Raum muss sich bereits unter der Meeresoberfläche befinden.

Alte Sprachen + 4: Bei näherer Betrachtung können die Schriftzeichen als Runen erkannt werden. Der Großteil der Runen ist fremdartigen Ursprungs, ein paar von ihnen lassen sich jedoch als Todes- und Wasserrunen identifizieren.

Magiekunde: Nichts deutet auf irgendeine Art von Magie hin, die diesen Runen innewohnen könnte.

Meisterinformationen:

Untersuchen die Helden den Quader in der Mitte der Kammer genauer, erkennen sie nach gelungener *Sinnenschärfe-Probe* feine Ritzen, die parallel zur Oberfläche rundherum verlaufen. Klopft jemand gegen diesen Klotz, so ertönt ein hohles Geräusch. Der Quader besitzt in der Tat einen Dekkel, der sich ohne große Mühe beiseite schieben lässt.

Knirschend rutscht der Deckel zur Seite und erlaubt einen Blick in das Innere des Quaders. Am Boden sieht man eine finstere Öffnung, von der aus eine Steintreppe weiter hinunter ins Dunkel führt. Mehrere kurze Metallpfeile liegen am Boden des Quaders.

An den Metallpfeilen klebt getrocknetes Blut. Kommt einer der Helden auf die Idee, die Wände um die oberste Treppenstufe herum zu untersuchen, findet er mehrere kleine Löcher in der Wand, deren Durchmesser exakt mit dem der Metallpfeile übereinstimmt. Auch die Anzahl der Pfeile stimmt mit jener der Löcher überein.

Meisterinformationen:

Dieser Raum war früher eine Falle der Alten. Die Todes-

runen haben ihre Energie jedoch schon vor Monaten an Salamandra vergeudet und sind nun kaum mehr als Kerben in der Wand. Die Wasserrunen sind dagegen noch halbwegs aktiv, sie schützen diese brüchige Kammer vor dem Eindringen des Wassers und verhindern so die Überschwemmung der unteren Etagen. Die Runen sind durch Gewaltwirkung nicht zu zerstören.

Die Falle am Boden des Quaders ist Salamandra jedoch entgangen. Die Auseinandersetzung mit den Todesrunen beanspruchte sie mental so sehr, dass sie beim Abstieg die Metallpfeile übersah, von ihnen getroffen und verwundet wurde.

K23 – Ohrensausen

Die Steintreppe endet abrupt vor einer Felswand.

Meisterinformationen:

Die vorletzte Treppenstufe beherbergt einen Mechanismus, der die Steinwand im Boden versinken lässt. Tritt einer der Helden auf diese Treppenstufe, hört er ein Klicken, und die Wand vor ihm sinkt knirschend in den Boden. Bei eingehender Untersuchung der vorletzten Treppenstufe lässt sich feststellen, dass sie etwas locker ist. Direkt hinter der Tür führt die Treppe nur wenige Schritte weiter hinunter, bevor sie erneut vor einer Steinwand endet.

Auch hier ist die vorletzte Stufe wiederum der Auslöser für das Öffnen der Tür. Diesmal jedoch schließt sich zuerst die obere Tür, bevor die untere sich öffnet. Auch unter der zweiten Treppenstufe ist ein solcher Mechanismus. Dieser schließt die untere Tür und öffnet danach die obere. Sobald sich die untere Tür öffnet, verspüren die Helden einen seltsamen Druck auf den Ohren. Dies ist zunächst unangenehm, aber man gewöhnt sich an ihn, bis man ihn schließlich kaum noch spürt. Von hier aus können die Helden nun Raum K24 betreten.

Die Kammer zwischen den beiden Türen sorgt dafür, dass der gesamte darunter liegende Komplex nicht vom Meer überschwemmt wird. Wird das Schließen einer Tür verhindert und stehen dadurch beide gleichzeitig offen, ertönt irgendwo aus der Tiefe lautes Gurgeln. Es wird dadurch über ein System von hölzernen Zahnrädern und Seilzügen eine Verschlussplatte im Boden des zentralen Raumes (K28) zur Seite geschoben.

Durch diese Öffnung dringt nun das Meerwasser ungehindert in das Netz aus Gängen und Treppen. Innerhalb weniger Minuten wird der Höhlenkomplex darunter überschwemmt, und das Wasser steigt bis über die Räume K11, K21 und K22 (vorausgesetzt, die beiden Türen bleiben weiterhin offen).

Durch die Überschwemmung der unteren Höhlenräume ist Salamandras Schicksal jedoch keineswegs besiegelt. Sollte sie noch über magische Reserven verfügen, wird sie die Gestalt einer Meerjungfrau annehmen und durch die Brunnenschächte nach draußen verschwinden.

Salamandras Domizil

Meisterinformationen:

Salamandras Domizil war früher eine Bestattungsstätte der Alten, ein Komplex aus Räumen, Gängen und Brunnen-schächten. Doch die Alten zogen sich aus heute unbekannten Gründen in den 'Raum im Raum' (K29) zurück, lange Zeit bevor die Piraten das Archipel erreichten. Diejenigen, die sich damals für den Tod entschieden hatten, wurden in einen von ihnen vorher ausgewählten Brunnen gesenkt und dem Wasser übergeben.

Der gesamte Komplex liegt einige Schritt unter dem Meeresspiegel und ist fast vollkommen von der Außenwelt isoliert.

K24 - Tanzraum

Erleichtert atmen ihr auf: Endlich einmal keine düstere Gruft! Himmelblau strahlt dieser Raum, rechts und links führen schmale Gänge in einem Bogen von ihm weg. Auch geradeaus führt ein Gang weiter. Er ist schnurgerade, endet allerdings nach wenigem Schritt vor einer Tür.

1: Ein schwaches Licht erhellt den Gang. Die Lichtquelle muss jedoch hinter der Biegung liegen.

2: Wem eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt, der erkennt einen blassen, grünlichen Schimmer, der aus dem Gang zur Linken der Helden kommt.

3: Wem eine *Sinnenschärfe*-Probe gelingt, der hört Wasser schwappen. Das Geräusch kommt aus dem Gang zur Linken der Helden. Eine weitere gelungene Probe verrät, dass sich irgend etwas plätschend entfernt.

Meisterinformationen:

Diesen Raum benutzt Salamandra nur, wenn sie gute Laune hat (was nur sehr selten vorkommt) und keine Lust, sich zu verwandeln. Dann tanzt sie mit fliegenden Kleidern, bis sie vor Erschöpfung beinahe umfällt.

K25 - Salamandras Schlafgemach

Der Raum leuchtet in warmem Rot und macht einen recht gemütlichen Eindruck. In der hinteren Ecke liegt ein Sack, aus dem Strohhalme herausragen, daneben ordentlich zusammengefaltete Kleider neben einer kleinen Kiste. In der Mitte des Raumes befindet sich ein großer, mit Meerwasser gefüllter Brunnen. Gegenüber des geraden Ganges sieht man zwei parallel verlaufende Fugen in der Wand.

0: Auf dem Bett liegt eine zusammengerollte Frauengestalt. Ihre langen, schwarzen Haare verdecken das Gesicht, sie scheint zu schlafen. Falls die Helden sich ihr nähern, erwacht Salamandra gähnend, schlägt ihre moosgrünen Augen auf und fragt, wo sie so lange gesteckt haben.



Salamandras Aufenthalt

Würfeln Sie bei der Ankunft der Helden mit dem W6 aus, was Salamandra momentan macht und wo sie sich aufhält. Es gelten Modifikatoren von +2, wenn die Helden laute Geräusche machen sollten (dazu gehört auch lautstarke Kommunikation), sowie von je -1, wenn allen Helden eine *Schleichen-Probe* gelingt und sie sich nur flüsternd unterhalten. Von dem ermittelten Ergebnis hängen auch Details in den folgenden Raumbeschreibungen ab.

0: Sie schläft in ihrem Bett in S25 (nach 2 KR erneut würfeln).

1: Sie meditiert vor dem Brunnen in S25 (nach 2 KR erneut würfeln).

2: Beobachtet die Piraten durch ihre Kristallkugel in S26 (nach 2 KR erneut würfeln).

3: Kehrt gerade durch den Brunnen in S26 von einem Ausflug in Gestalt einer Meerjungfrau zurück (nach 2 KR erneut würfeln).

4: Arbeitet nichtsahnend an ihrem Schreibtisch in S27.

5-7: Löscht die Kerze, nimmt Dolch und Skizzen und schleicht nach S28.

8: Löscht die Kerze, nimmt Dolch, Skizzen und Vollmacht Tar Honaks und schleicht nach S28.

1: An dem Brunnen sitzt eine schlanke Frau in grünem Kleid, die sich just in diesem Moment aus ihrer Lotushaltung erhebt und die Helden aus ihren grünen Augen fragend anblickt.

3: Gelingt einem der Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +4, hört er in einiger Entfernung Wasser platschen und kurze Zeit später das Tappen sich nähernder Füße.

4: Ein blasser Schimmer ist vor den Helden zu erkennen, die 'Lichtquelle' muss sich jedoch noch hinter der Biegung befinden.

Meisterinformationen:

Tritt einer der Helden unmittelbar vor den Punkt, an dem sich die beiden senkrecht verlaufenden Fugen befinden, so fährt dieser Wandabschnitt knirschend nach unten und gibt eine dahinter eine nach unten führende Treppe (K23B) frei. Diese endet nach zwei Schritt vor einer Wand (zur Funktion des Schleusenmechanismus siehe K23 auf S. 115) und führt hinunter zum Lavasee (K20).

In der Kiste neben Salamandras einfacher Schlafstatt sind ihre Habseligkeiten untergebracht: ein kleiner vertrockneter Seeigel, ein Kamm, ein Bild ihres zweiten Ziehvaters Woger und mehrere Ohrhinge. (*Schätzen*: Ihr Wert beträgt zusammen etwa 150 D.)

K26 - Kristallkugelraum

Dieses Zimmer ist allseitig in einem grünen Farbton gehalten. Ein mit Meerwasser gefüllter Brunnen steht in der Mitte des Raumes. Auf einem kleinen Tischchen neben dem Brun-

nen leuchtet eine grüne Kristallkugel in sanftem Licht. Ein großes Handtuch hängt an einem Nagel an der Wand. In der Decke sind Fugen zu erkennen, die die Umrisse einer Klappe bilden.

(*Orientierung* +5: Dieser Raum befindet sich genau unter dem Brunnenraum K10.)

2: Vor der Kristallkugel steht eine schlanke, schwarzhaarige Frau, die just in diesem Moment ihren Blick von der Szene in der Kugel abwendet und die Helden anstarrt. Dabei zieht sie mit der rechten Hand die Kugel an sich. Schnell verblasst die Szenerie auf der Kugel. (*Sinnenschärfe*: Sie zeigte eine Gruppe Piraten beim Aufrichten von Pfählen in der Kratermitte.)

3: Mit lautem Platschen taucht eine Meerjungfrau aus dem Becken auf, die die Helden aus ihren großen, grünen Augen fragend anblickt. Sollten sie ihr freundlich begegnen, bittet Salamandra sie, ihr das Handtuch zu geben und sich kurz umzudrehen.

4: Eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe +3 lässt einen schwachen Lichtschein aus dem Gang nach K27 erkennen.

Meisterinformationen:

Von diesem Raum aus pflegt Salamandra die Piraten zu überwachen. Sollte irgend etwas nicht nach Plan verlaufen, verlässt sie ihr Domizil über die Schleuse (K23), verwandelt sich in eine Möwe und fliegt zu Vrak, um ihm neue Anweisungen zu erteilen. Zur Entspannung taucht sie hier von Zeit zu Zeit als Meerjungfrau in die Fluten hinab.

Diese Klappe lässt sich durch einen an der Außenseite des Brunnens versteckten Hebel öffnen. Um ihn zu finden, ist eine erfolgreiche *Sinnenschärfe*-Probe vonnöten. Sobald er umgelegt wird, leuchtet die Klappe in irisierend rotem Licht auf. Während der nächsten SR ertönt ein seltsames Pfeifen und Zischen. Danach öffnet sich die Klappe, Meerwasser dringt ein und überschwemmt Salamandras Domizil innerhalb von wenigen Minuten.

K27 - Salamandras Arbeitszimmer

Vor der Südwand steht ein kleiner Tisch, auf dem sich mehrere Gegenstände befinden: eine Kerze, Pergamente, Feder und Tinte. In einer Ecke liegen auf einem Haufen mehrere dicke Folianten.

In dem Schreibtisch befinden sich mehrere Pergamente, eine Vollmacht Tar Honaks (nicht bei 8) und ein Dolch (nicht bei 6-8).

2: Wem eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 gelingt, der kann einen blassen, grünen Schimmer ausmachen, der aus dem nördlichen Gang (K26) zu kommen scheint.

3: Nach erfolgreicher *Sinnenschärfe*-Probe hört man Wasser schwappen und kurz darauf platschende Schritte, die sich langsam nähern.

4: An dem Schreibtisch sitzt eine schlanke Frau mit schwarzen, schulterlangen Haaren und grünlichen Augen. Sie erhebt sich und blickt die Helden fragend an.

5-8: Es riecht nach verbranntem Wachs, so als ob die Kerze

erst gerade eben ausgemacht worden wäre – das Wachs ist noch warm und weich. (*Sinnenschärfe*: Eben schließt sich leise die Tür am Ende des geraden Gangstücks.)

Die Vollmacht Tar Honaks

Eine erfolgreiche *Lesen/Schreiben*-Probe + 1 ist erforderlich, um die Handschrift entziffern zu können. Wem darüber hinaus eine *KL*- oder *Heraldik*-Probe gelingt, erkennt das Siegel Al'Anfas auf dem Pergament. Der Brief lautet:

»Meine liebe Salamandra,
dank deines scharfsinnigen Weitblickes sehe ich mich in der glücklichen Lage, meinen Erzrivalen eine Lektion erteilen zu können, an die sich auch ihre Enkel noch erinnern werden. Wie du sicher weißt – denn was bleibt dir verborgen? –, gibt es im Süden unserer Welt ein unscheinbares Volk, das sich die *Risso* nennt. Dir obliegt es, diese Fischwesen für unsere Sache einzusetzen und sie gegen unsere Feinde zu führen. Morgen legt die 'Borons Schwinge' im Hafen ab. Du wirst dich an Bord begeben. Vrak, der Kapitän, ist eingeweiht, ansonsten niemand, und es ist besser, wenn du dich der Mannschaft auch nicht zeigst. Solltest du mit deiner Mission Erfolg haben – und ich hege nicht den geringsten Zweifel daran –, wird sich der erste Geweihte auf ein Wiedersehen mit dir freuen. Möge Borons Schatten über dir weilen.

Tarquinio Honak«

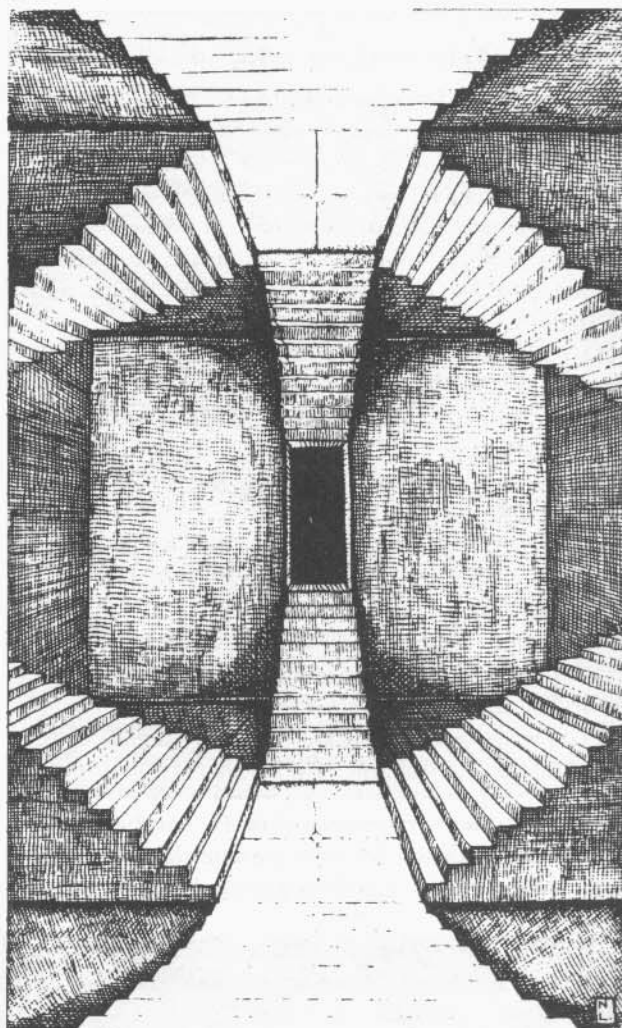
Die alten Folianten:

Die fünf Folianten tragen die Titel *Artefakte und Alchemica* oder: *Vom Wechsel der Dinge* (Festumer Ausgabe), *Ominibus et Portentis* (beide *Compendium Salamandris*, S. 38), *Der Blick in den Regenbogen*, *Corpus Mutantis* (MA 241) und *Am 50. Tor* (MA 241f).

Der Blick in den Regenbogen: Quarto von knapp 200 Seiten, ein Werk über die Vorhersage von Ereignissen; *Vorraussetzungen*: KL 12, IN 14, TaW: *Lesen/Schreiben* 5, *Sternkunde* 5, *Prophezeien* 12; *Studiendauer*: 180 Tage; *Bonus*: nach erfolgreichem Studium (KL-Probc+5) je ein Freiwurf auf *Geschichtswissen* und *Götter und Kulte* und so viele Freiwürfe auf *Prophezeien*, bis der erste misslingt (der erste um 2 Punkte erleichtert, alle weiteren um je 2 Punkte schwerer); *Wert*: bis zu 550 D.

K28 – Der zentrale Raum

In diesem Raum laufen die Verbindungen zu allen vier Kammern zusammen. Türen befinden sich in allen vier Wänden, der Boden weist in der Mitte eine bewegliche Steinplatte auf. Unter der Steinplatte führt eine Wendeltreppe senkrecht nach unten. Sie endet in einem Raum, der die gleichen Abmessungen wie der zentrale Raum hat, ebenfalls in allen vier Wänden Türen besitzt und in dessen Boden eine ähnliche Steinplatte eingesetzt ist.



Meisterinformationen:

Wenn die Helden bis hierher vorgedrungen sind, stehen sie bereits im Innenraum des 'Raums im Raum'.

Die Steinplatte im Boden lässt sich von dieser Stelle aus nicht bewegen, wohl aber zerstören (mehrere kombinierte *KK-Proben*). Sollte es gelingen, die Platte zu zerschmettern, dringt mit gewaltiger Macht Meerwasser durch die Öffnung und überschwemmt den gesamten Höhlenkomplex innerhalb weniger Minuten.

K29 – Der Raum im Raum

Meisterinformationen:

Der Raum im Raum ist ein Konstrukt der Alten und diente ihnen dazu, mit Hilfe ihrer geistigen Kraft zu anderen Inseln des Archipels zu gelangen. Salamandra hat das Geheimnis des Raums erkannt und nutzt ihn gelegentlich für ihre Zwecke. Auf jeden Fall wird sie sich des Raumes bedienen, wenn sie vor den Helden flüchten muss.

Sobald man den Innenraum des Raums im Raum betreten und alle Türen geschlossen sind, beginnen die Wände transparent zu werden, um nach und nach ganz zu verschwinden. In diesem Augenblick stellen sich die Alten in einer von ihnen gewählte Himmelsrichtung auf und konzentrieren sich auf einen Ort in dieser Richtung, den sie erreichen wollten. Dabei mussten sie sich für einen gemeinsamen Ort entscheiden, dann erschien das Bild dieses Ortes allmählich vor ihnen.

Sobald es völlig klare Konturen angenommen hatte, bewegten sich die Alten auf das Bild zu, um schließlich in es einzutreten. Dabei durchquerten sie die nun nicht mehr spürbaren Wände des Innenraums. Wenn die Alten in das Bild ihres Zielorts eingegangen waren, verloren sie für kurze Zeit das Bewusstsein. Wenige Augenblicke später wachten sie jedoch wieder auf – nun tatsächlich am Ort ihrer Wahl.

Die Reichweite dieses seltsamen, von einer fremdartigen Magie gespeisten Konstrukts erstreckt sich offenbar auf alle Inseln des Archipels und natürlich auf jeden Punkt der Pirateninsel.

Möglicherweise enträtseln die Helden nach einigem Kopferbrechen (und mehreren gelungenen KL-Proben) das Geheimnis – auf jeden Fall werden sie durch den Raum im

Raum zunächst in hoffnungslose Verwirrung gestürzt, denn teilweise geben die Wände ja Abbilder der Gedanken der Helden wieder. Wenn sie also an Plätze auf der Insel denken, werden diese auch im Raum im Raum sichtbar. Da die einzelnen Helden aber gleichzeitig an ganz verschiedene Orte denken und sich schon gar nicht alle auf ein Ziel ausrichten werden, sind um sie herum die seltsamsten, sich teilweise überschneidenden Bilder zu sehen.

Am häufigsten aber werden die Helden wohl zunächst über den merkwürdigen Ort nachdenken, an dem sie sich gerade befinden, also über einen Raum. Dann sehen sie um sich herum bizarr ineinander verschachtelte Raumgebilde, von merkwürdigen, der Schwerkraft spottenden Treppen verbunden.

Welche Wirkung der Raum auf Ihre Helden hat und wie Sie ihn im Abenteuer einsetzen wollen, bleibt ganz Ihnen überlassen, auch wie lange Sie die Helden mit den Möglichkeiten dieses Raumes beschäftigen wollen. Sollte Salamandra den Raum im Raum vor den Helden erreichen, gewinnt sie dadurch einen gewaltigen Vorsprung, denn es wird sicher eine gehörige Zeitspanne verstreichen, bis der erste Held das Geheimnis des Raumes entdeckt – und dann wissen sie immer noch nicht, wohin Salamandra floh.

Salamandras Reaktionen im Domizil

Salamandra wird versuchen, die Helden in einer direkten Begegnung so lange wie möglich zu täuschen und vorzugeben, auf ihrer Seite zu sein. Eine erfolgreiche *Menschenkenntnis*-Probe +8 entlarvt sie jedoch als Lügnerin, ebenso dürften dies die Hinweise der Inseele am Lavasee tun.

Sollten die Helden Anstalten machen, Salamandra zu nahe zu rücken oder anderweitig zu bedrohen, so nutzt sie ihre Magie, um sich binnen Augenblicken in eine Möwe zu verwandeln, um dann fliegend in den **Raum im Raum** zu entkommen.

Fühlt sie sich in die Enge gedrängt, wird sie sich mit allen ihr zur Verfügung stehenden Mitteln gegen die Helden zur Wehr setzen – diese sollten den Möglichkeiten der Helden angepasst sein und möglichst eine spannende Konfrontation ergeben. Ihre Stärken liegen in der Hellsicht- und Verwandlungsauberei. Mit dem blauen Kristall der Inseele kann Salamandra leicht in die Flucht geschlagen werden, seine eigentliche Wirkung sollte aber erst während der Opferzeremonie zum Tragen kommen.

Die Überflutung des Domizils

Wird einer der beiden Schleusenräume (K23) blockiert, die Klappe im Kristallkugelraum (K26) geöffnet oder die Steinplatte im Raum im Raum (K29) zerstört, dringt Meerwasser in die Katakomben ein. Zunächst wird innerhalb weniger Minuten Salamandras Domizil von der Flutwelle erfasst (geschlossene Türen können sie höchstens kurz bremsen, aber nicht aufhalten).

Sollten die beiden Schleusen K23 und K23B geöffnet bleiben, steigt das Wasser sogar bis K11 und K21 bzw. füllt langsam den Lavasee (K20) und das Reich des Wurmes.

Unabhängig davon, ob die Überflutung unbeabsichtigt oder willentlich herbeigeführt wurde, drängt sie die Helden zum Verlassen der Katakomben. Während Salamandra die Gestalt der Meernixe annimmt und zum Kratersee schwimmt, steht den Recken eine abenteuerliche Flucht bevor, die besonders reizvoll ist, wenn sie dabei gezwungenermaßen einen neuen Weg erkunden müssen.

Der Todeskampf der Schwarzen Schlange

Am Tag der Ankunft der Helden erhalten die Piraten von Salamandra über Vrak den Auftrag, eine Plattform in der Mitte des Sees zu errichten. Der Zweck dieser Plattform bleibt den Piraten jedoch unbekannt, nur Vrak selbst weiß um ihre Bestimmung als schwimmende Opferstätte.

Solange die Sonne Licht spendet, arbeiten täglich fast ein Dutzend Piraten daran und kehren erst gegen Abend in ihre Quartiere zurück.

Außerdem legt noch am gleichen Tag das zweite Piratenschiff mit 15 Frauen und Männern unter dem Kommando von Snarl Rotschopf ab, um nach dem Krakenkönig Ausschau zu halten und ihn wieder dingfest zu machen (was ihnen allerdings nicht gelingen wird, da die Risso ihn an einen sicheren Ort

geleitet haben). Das Schiff wird nach drei Tagen fruchtloser Suche zurückkehren.

Die weiteren Ereignisse hängen im Wesentlichen von den Aktionen der Helden ab. Sehr wahrscheinlich ist etwa die Gefangennahme und Einkerkierung der Helden (siehe Kasten auf Seite 106), aber auch ein längerer Aufenthalt in Orgoffs Versteck (P26) mit regelmäßigen Erkundungsgängen und gut durchdachter Planung des Endschlags wäre denkbar.

Die Helden sollten sich jedoch davor hüten, an den Geländern und Leitern offen umherzuspazieren. Die Gefahr, von den arbeitenden Piraten gesehen zu werden, ist hier am größten, und falls sie entdeckt werden, beginnt eine wilde Verfolgungsjagd.

Salamandras Plan

Seit langer Zeit bereitet Salamandra ihren entscheidenden Kampf gegen die Inseele vor. Das Auftauchen der Helden im Archipel veranlasste sie dazu, die Vorbereitungen einzuleiten – denn Herzstück der großen Zeremonie soll die Opferung der Helden sein, und auch Orgoff soll für seinen Verrat mit dem Leben bezahlen.

Konnten die Abenteurer aus dem Kerker entfliehen oder wurden gar nicht erst gefangengenommen, bezichtigt Salamandra einige Piraten der Kooperation mit Orgoff, um das Blutritual dennoch durchführen zu können.

Die verzweifelten, stummen Hilferufe der in Todesangst

schwebenden Opfer sollen die Inseele in Verwirrung stürzen. Irritiert vom Anprall der schreckerfüllten Gedanken wird sie sich – so hofft Salamandra zu Recht – für den Bruchteil eines Augenblicks öffnen. In diesem Moment will die Seherin zu stoßen und mit ihrer Gedankenkraft in das Bewusstsein der Inseele eindringen, um sie zu vernichten.

In grenzenloser Selbstüberschätzung ist Salamandra der Meinung, sich durch diese Tat im Dienste Al'Anfas den Dank des Todesgottes Boron zu verdienen, der ihr dafür die Unsterblichkeit schenken werde. Doch diesen Frevel wird der dunkle Gott nicht ungesühnt lassen ...

Die Zeremonie im Kratersee

Während die Helden die Katakomben erkunden und eventuell verzweifelt im Raum im Raum umherirren, werden die letzten Vorbereitungen zur großen Opferzeremonie abgeschlossen. Noch weiß keiner der Piraten genau, was der Zweck der Plattform sein soll, doch sind Opferrituale beim Bund der Schwarzen Schlange keine Seltenheit.

Vrak wurde von Salamandra angewiesen, sämtliche Piraten zu ihrem persönlichen Schutz anzusetzen, dafür verspreche sie ihnen ein blutiges Schauspiel und danach ein hemmungsloses Saufgelage.

Die folgenden Vorfälle unterliegen keinem speziellen Zeitplan, versuchen Sie die Ereignisse so zu legen, dass die Helden

immer in Bewegung bleiben und die Spannung bis zum Ende der Zeremonie stetig steigt. Die Zeremonie wird in jedem Falle im Gange sein, wenn die Helden aus den Katakomben zurückkehren.

Salamandra steht in der Mitte des Kratersees (P5) zwischen den angepöhlten Opfern auf der hölzernen Plattform. Dabei gestikuliert sie wild mit den Armen und stößt gibt einen seltsamen Singsang von sich.

Die Lava in der Mitte des Sees fängt dann langsam an zu brodeln, das ständig durch den rissigen Kraterrand eindringende Wasser stößt zischend in weißen Dampfsäulen gen Himmel.

Eine zündende Idee

Salamandra wird von drei Vierteln der verbliebenen Piraten geschützt (der Rest ist auf den Wachposten und im Dorf an der Wand), die um die Gefangenen an den Pfählen herum postiert sind.

Die Helden dürften hier einen schweren Stand haben, aber eine elegante Möglichkeit, die ihnen bleibt, das grausame Opfer zu verhindern, ist, den Hohlspiegel aus dem Großen Lager (D23) mitsamt dem demontierten Holzgerüst am Rande des Tafelberges aufzustellen. So könnte es ihnen gelingen, mittels eingefangener Sonnenstrahlen Salamandra Verbrennungen zuzufügen. Erschwert wird dieses Vorhaben durch zwei Umstände: Zum ersten könnten die Piraten das Blinken des Spiegels frühzeitig bemerken und einen Trupp mit einem Ruderboot hinüberschicken. Zum zweiten ist es den Helden lediglich in der Endphase der Zeremonie möglich, Salamandra mit dem Spiegel zu verletzen, denn erst dann muss sie ihre volle Konzentration und Energie für die Vernichtung der Inseele aufwenden und ist somit nur mit Verzögerung in der Lage, auf den Schmerz der gebündelten Strahlen zu reagieren. Wird der Spiegel schon vorher auf Salamandra gerichtet, so kann sie leicht ausweichen.

Binnen der nächsten zehn Minuten erreichen die ersten Piraten den Standort der Helden. Alle zwei Minuten ist eine GE-Probe +8 (aufgrund der großen Entfernung) notwendig, um den Brennpunkt des Spiegels auf Salamandra gerichtet zu halten. Gelingt diese Probe dreimal hintereinander, so ist Salamandra gezwungen, das Ritual abubrechen, ins Wasser zu flüchten und neue Energien zu sammeln – aber die Inseele wird sich kein zweites Mal von ihr überraschen lassen.

Die Rückkehr des Piratenschiffes

Auch mit folgender Variante lässt sich ein spannendes Finale gestalten: Auf dem Höhepunkt des Rituals fährt das zweite Schiff der Piraten in den Tafelberg ein. Nun müssen Sie abschätzen, ob die Helden in der Lage sind, allein mit den Piraten fertig zu werden oder nicht.

Sollten die Helden so stark sein, es mit insgesamt 40 bis 50 Piraten aufnehmen zu können, dann besteht die Besatzung des Schiffes in der Tat aus Piraten. Höchstwahrscheinlich ist diese Übermacht jedoch etwas zu groß für die Helden. In diesem Falle kam es während der Suche nach dem Krakenkönig zu einem Überfall der Risso, und das Schiff samt seiner Besatzung wurde gefangen genommen. Beim Einlaufen des Schiffes befinden sich zur Täuschung einige Piraten an Deck, im Schiffsbauch jedoch warten dreißig Risso.

Das Schiff steuert direkt auf die Opferstelle zu. Kurz davor stoßen die Piraten noch einen Warnruf aus, dann strömen schon die Risso unter Deck hervor. Es entbrennt ein wilder Kampf zwischen den Piraten und den Risso. Das Getümmel sollte sich über einen längeren Zeitraum hinziehen, wobei die Piraten gerade eben die Oberhand behalten. Währenddessen können sich die Helden um Salamandra kümmern,

die sonst ihr Ritual auf der Plattform inmitten der Schlacht fortsetzt.

Der Höhepunkt der Zeremonie

Je näher die Zeremonie ihrem Ende kommt, desto höher steigen Lava- und Dampffontänen um die hölzerne Plattform auf, bis sie sich schließlich über die Plattform erheben und mehrere Dutzend Schritt in den Himmel hineinschießen. Die Plattform selbst nebst Salamandra bleibt dabei seltsamerweise von den Flammen verschont. Auch das Meer schlägt nun höhere Wellen, die Erde bebt zuerst nur leicht, dann immer heftiger, und eine riesige schwarze Wolke mit den vagen Umrissen eines Raben zieht sich über der Insel zusammen. Lautes Donnernrollen und sirrende Blitzschläge dringen daraus hervor. In den Lavafontänen ist ein Wesen zu erkennen, es scheint fürchterliche Qualen erleiden zu müssen. Falls die Helden den Kristall der Inseele bei sich haben, so glüht er in grellem Licht. Auch die Opfer an den Pfählen scheinen ungeheure Qualen zu erleiden, der Schweiß bricht ihnen aus, und ihre Gesichter sind vor Schmerz verzerrt.

In demselben Maße, in dem die Lavafontänen anwachsen, findet auch mit Salamandra eine seltsame Veränderung statt. Zuerst verzerrt sich nur ihr Gesicht von der enormen geistigen Anspannung, dann verändert sich auch ihr schlanker Körper. Er wird dünner und dünner, bis er schließlich die Gestalt einer schwarzen Schlange annimmt. Lediglich der Kopf behält seine Form.

Die Piraten haben in dem Kampfgetümmel kaum die Zeit, Salamandras Veränderung Aufmerksamkeit zu schenken. Vrak allein bemerkt sie, kann oder will aber selbst kaum etwas unternehmen. Salamandra kann entweder mit physischer Gewalt oder mit Hilfe des blauen Kristalls an der Vervollendung des Zeremoniells gehindert werden. Sobald ihr Körper mit dem Kristall in Berührung kommt, stößt sie einen markerschütternden Schrei aus. Sie verwandelt sich zurück in eine – vor Verwirrung und Benommenheit wehrlose – Frau und wird ihrer Astralkraft beraubt.

Die schwarze Schlange

MU 30	LE 70	RS 7	AT 19	PA 11
TP KR x W (Umschlingen)	SP	GS 4	AU 100	MR 15

Vrak

Der Piratenführer wird sich nicht in einen Kampf zwischen Salamandra und den Helden einmischen.

Sobald ein solches Gefecht entbrennt, fasst er den Entschluss, den Ausgang abzuwarten, um dann über den Sieger herzufallen, der – wie er hofft – angeschlagen aus dem Kampf hervorgehen wird.

Für Krieger, Rondrageweihte und ähnlich ehrenvolle Kämpfer bietet sich natürlich ein Duell gegen Vrak an, das möglichst gleichzeitig zu der Konfrontation der übrigen Helden mit Salamandra stattfinden sollte.

Das Ende der Südmeer-Kampagne

Die Gestaltung des Finales obliegt Ihnen als Meister sowie vor allem dem Ideenreichtum der Spieler. Können die Helden Salamandra nicht aufhalten, erfüllt sich schließlich die

Vision von Rabe und Schlange, und die schwarze Rauchgestalt stößt auf die verwandelte Seherin herab, um mit ihr zusammen in einer aufstiebenden Aschewolke zu vergehen ...

Der Lohn der Mühen

Für das Eindringen in den Piratenstützpunkt, die Erkundung der alten Katakomben und die Vereitelung von Salamandras Ritual erscheint eine Summe von **500 bis 800 AP** pro Held durchaus angemessen. Zusätzlich zu den Abenteuerepunkten für gutes Rollenspiel sind noch folgende Prämien oder Abzüge denkbar:

λ 30 AP für das Finden der Eremiteninsel

λ 35 AP für das Finden von Tar Honaks Brief an Vrak

λ 75 AP für das Finden von Tar Honaks Brief an Salamandra

λ 50 AP für das Verschonen des weißen Wurms

λ 50 AP für den Einsatz des blauen Kristalls

λ 400 AP Abzug (pro Held), wenn es nicht gelingt, die Menschenopfer zu retten.

Außerdem stehen jedem Helden je zwei freie Steigerungswürfe auf *Klettern* und *Schleichen* sowie je einer auf *Sich Verstecken*, *Geschichtswissen*, *Geographie*, *Götter und Kulte* und *Prophезеи* zu.

Ausblick

Nachdem die letzte Schlacht auf der Pirateninsel geschlagen ist, sollte es den Helden ohne große Schwierigkeiten gelingen, nach Südaventurien zurückzukehren und König Mizirion III. über alle Zusammenhänge aufzuklären. Neben der versprochenen Belohnung von 1.000 Silbertalern pro Kopf zahlt er außerdem 100 bis 1.000 Silberstücke (je nach Qualität) für eine Karte des Archipels.

Ob die Helden darüber hinaus mit ihrem eigentlichen Widersacher, dem Patriarchen Tar Honak, abrechnen wollen, bleibt ihnen überlassen. In den folgenden Jahren gibt es dazu jedenfalls noch genügend Möglichkeiten (siehe etwa die Kampagne **Der Löwe und der Rabe**).

Was den Piratenführer Vrak betrifft, wird er sich unabhängig vom Ausgang seiner Konfrontation mit den Helden (und auch wenn diese ihm vermeintlich das Leben genommen haben) durch einen Pakt mit der Erzdämonin Charyptoroth zurück aufs aventurische Festland retten. Die nächsten Jahrzehnte macht er als freier Pirat die südlichen Meere unsicher, bis er schließlich der borbaradianischen Flotte als Admiral dient (siehe **Blutrosen und Marasken**, S. 74).

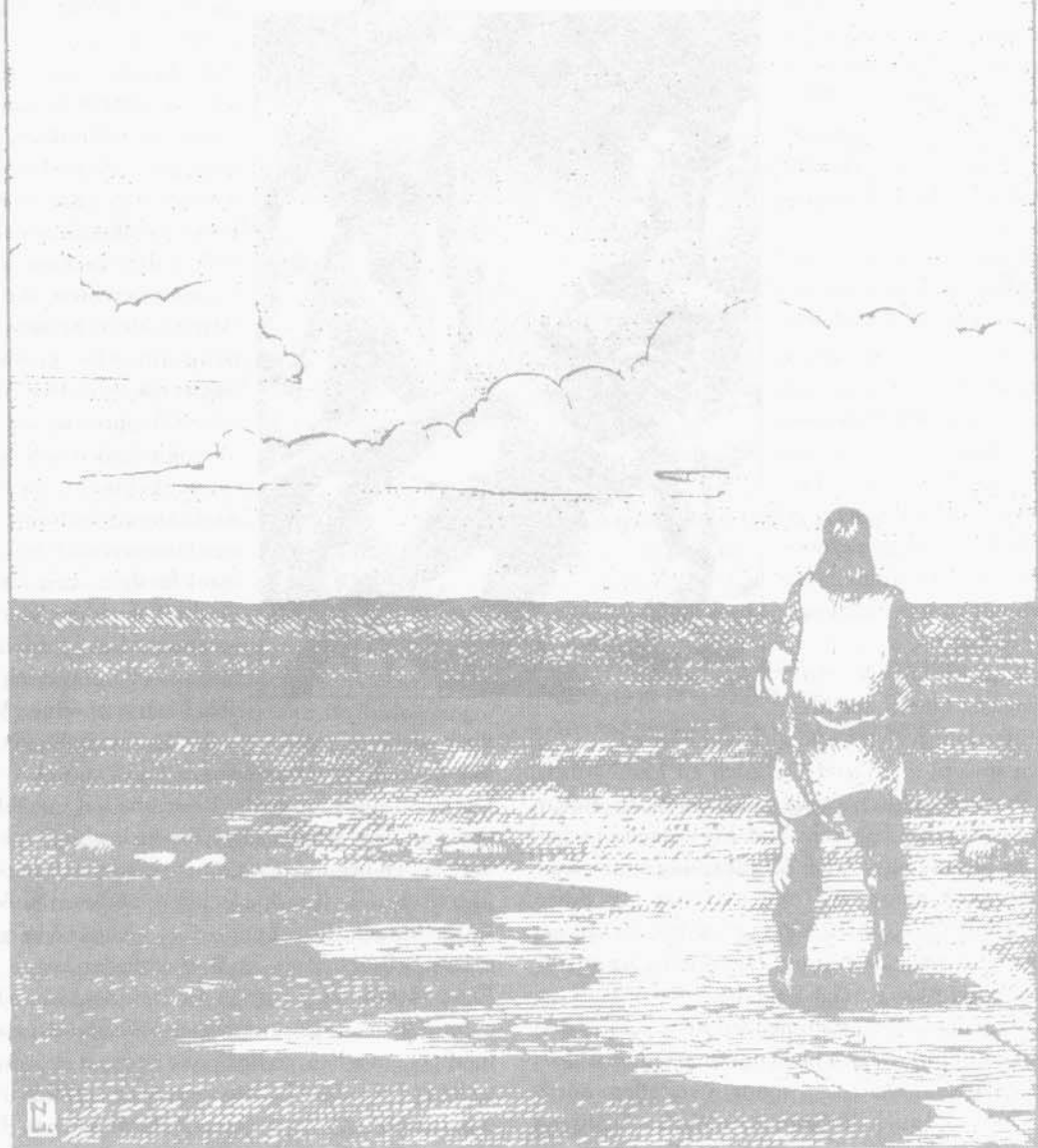
Die Inseele wird zunächst eine lange, etwa zehnjährige Phase der relativen Ruhe suchen. In dieser Zeit trägt sie ihren Teil

zur Wiederherstellung der alten Ordnung im Archipel bei: Nach und nach wird sie die verbliebenen Piraten vertreiben, vor allem aber die Risse befrieden und ihnen das Leben im Archipel wieder angenehm machen.

Nachdem die zehn Jahre der Wiedererstarkung vorüber sind, wird die Inseele sich einen Körper suchen – vermutlich den eines Menschen oder eines höheren Tieres – und nach Norden aufbrechen, um nach ihrem wahren Gegner zu suchen. Die Risse schließlich werden das gewonnene Wissen um die Menschen unter ihren Artgenossen verbreiten, und in den folgenden Jahren tauchen sie immer wieder vereinzelt an der aventurischen Südküste auf. Manche von ihnen werfen nur einen kurzen Blick auf die unbekannten Gestade, andere entschließen sich gar für einen längeren Aufenthalt.

Das Bündnis mit Brabak zerfällt allerdings nach wenigen Jahren, als eine weitere Expedition einige Risse nach Brabak bringt, wo die meisten von ihnen in den dunklen Mauern der Halle der Geister Experimenten zum Opfer fallen. Die restlichen ziehen entweder nach Hôt-Alem, um mit ihrer Gabe den sprachlosen Ziliten die Verständigung mit Menschen zu ermöglichen, oder kehren auf dem Rücken von Delphinen in ihre Heimat zurück ...

Anhänge



Die Risso

Herkunft: Die Risso sind eine Rasse des neunten Zeitalters, deren Ursprung zusammen mit Lamahria versunken ist, in Aventurien ist kaum etwas über sie bekannt.

Die Heimat der Risso diesseits des siebenwindigen Meeres liegt heute viele hundert Meilen südlich von Benbukkula. Vor langer Zeit wurden dort einige Risso aus religiösen Gründen geächtet und vertrieben (siehe auch **Der Krakenkönig**, 88). Der ausgestoßene Rissoschwarm siedelte sich auf der größten Insel des in dieser Kampagne beschriebenen Archipels an und stabilisierte mit den Jahren seine Existenz.

Körperbau: Die Haut der bis zu 88 Finger großen Risso ist mit glatten Fischschuppen bedeckt, die von silbrig-grüner, silbrig-blauer oder gänzlich silberner Farbe sind, wobei die Unterschiede nur aus der Nähe auszumachen sind. Wie die Menschen haben sie fünf Finger und Zehen an Händen und Füßen, zwischen denen sich jedoch feine Schwimmhäute spannen. Die Füße, die auch zum Greifen benutzt werden können, enden in langen Krallen.

Gleicht ihr Körper noch dem eines schlanken Menschen mit breiter Brust, so zeigt der Kopf die Fremdartigkeit dieser Wesen: Ein gezackter, etwa handbreiter Kamm zieht sich von der Stirn über den haarlosen Schädel bis zur Hüfte, wo er sich vom Körper trennt und in einem 15 Finger langen Stummelschwanz ausläuft. Die großen, pupillenlosen Fischeaugen, in verschiedensten dunklen Grüntönen leuchtend, stehen weit auseinander, so dass ihr Sichtbereich größer als der eines Menschen ist. Die Ohren der Risso sind nach hinten langgezogen und gleichen Flossen.

Risso können sowohl im Wasser wie auch an Land atmen, letzteres ist ihnen allerdings weniger angenehm. In diesem Fall benötigen sie zumindest sechs Maß Flüssigkeit pro Tag, zu nächtlicher Regeneration und Wundheilung müssen sie gänzlich in Wasser eintauchen. Trockene Hitze fügt ihnen Schaden zu (mindestens 1W+2 SP/Tag) und Feuer hat gegen sie doppelte Schadenswirkung. Die durchschnittliche Lebensspanne eines Risso beträgt 130 Jahre.

Kultur: Die aus dem Südmeer stammenden Risso kennen drei verschiedene Gattungen, die sich nicht nur durch unterschiedliche Schuppenfarbe auszeichnen, sondern vor allem durch ihren Lebensstil – und auch die Wahl ihrer Waffen. Während die *Silberrisso* oder *Biagha* Priester, Zauberer und Gelehrte stel-

len und meist mit Zackenmessern bewaffnet sind, beschäftigen sich die meisten *Tä i Szatta* (Blaue Risso) mit verschiedenen Handwerken von Waffenbau bis zur Flechtkunst rissoider Netze und führen eine oder mehrere Fischharpunen. Die Aufgabe der *Riassagga* (Grünen Risso) ist der Fischfang und die Ernährung der Sippe, sie bevorzugen den Dreizack.

Grundsätzlich ist dieser Rissoschwarm sehr friedliebend und verwendet seine traditionellen Waffen vorwiegend zu Jagd und Repräsentation. Der verderbliche Einfluss der skrupellosen Piraten vom *Bund der Schwarzen Schlange* aber beraubte sie eines Teils ihres Glaubens und schwächte vor allem die Inseele (siehe S. 93), wodurch es erst zu solchen Exzessen wie der gewaltsamen Übernahme des Efferdklosters und der Opferung seiner Geweihten kommen konnte.

Obwohl die Risso kaum Werkzeug oder technische Gerätschaften herstellen oder benutzen, sind sie dennoch in der Lage dazu. Die Helden werden sich zwar kaum mit ihrer Kultur beschäftigen, doch sei hier erwähnt, dass die Risso des Südmeeres *Mououn* verehren, die sie auch als 'Mutter Meer' kennen. Ihre Verehrung für alle großen Meereslebewesen (wie etwa Wale, Kalmare oder Oktopoden) als Abgesandte *Mououns* haben sich die Piraten zunutze gemacht, indem sie den Krakenkönig bedrohten – denn ihrem Glauben nach sind die Risso als Dank für die Gaben des Meeres auch für den Schutz der Kinder *Mououns* verantwortlich. Zudem sind Risso überaus abergläubisch und opfern dem Meer und seinen Wesen – den-

noch wissen sie auch um seine Launenhaftigkeit und ziehen sich deshalb sogar bisweilen an Land zurück.

Die Risso sind eine uralte Rasse, die aus unzähligen Legenden und dem Wissen ihrer Vorfäter schöpfen kann. Sollten die Helden beginnen, sie für einfältige Geschöpfe zu halten, überraschen Sie Ihre Spieler mit belanglosen Äußerungen und Anspielungen, die auf uralte Geschichte, verborgenes Wissen und tiefe Einblicke in die Welt schließen lassen.

Eigenschaften: Das Leben in der Tiefe des Meeres hat den Risso empfindliche Augen eingebracht. Sie können auch bei Dämmerlicht gut sehen, grelle Sonne ertragen sie jedoch nicht. Als weiteres Erbe ihrer Lebensweise sind die Wasseratmung und die Unempfindlichkeit gegen Kälte zu nennen. Unter Wasser können sie sich mit lautlosen Rufen über große Entfernun-



gen verständigen. Diese Fähigkeit ist bei Ta i Szatta wesentlich besser ausgeprägt als bei Riassagga und reicht im Extremfall einige Meilen weit. Bemerkenswert ist zudem die Gabe der Risso (insbesondere der Biagha), mit Meeresbewohnern zu kommunizieren und sie gar beeinflussen, ja steuern zu können. Diese Fähigkeit können sie zwar meist nur auf eine Entfernung von bis zu einem Schritt anwenden, mächtige Artefakte wie das *Muschelhorn* (siehe S. 86) erhöhen ihre Reichweite für bestimmte Tiere aber um ein Vielfaches.

Durch magische Rituale wandelt ein Riassagga sein Schuppen-gewand von grün nach blau, wird zum Ta i Szatta und erwirbt die Fähigkeit, über große Entfernungen zu kommunizieren. Eine weitere, deutlich seltenere Weihe führt zur Wandlung in einen Silbernen Risso, einen Biagha. Da einige Biagha magisch begabt sind, gab die Besatzung der *Korisande* ihnen die Bezeichnung 'Rissodruiden' oder 'Hohe Risso'. Ihre Magie beschäftigt sich hauptsächlich mit wasserelementaren Kräften, Verständigung oder Beherrschung maritimer Wesen. Setzen Sie diese wenigen und seltenen magischen Fähigkeiten nach eigenem Wunsch ein.

Mit der Weihe zum Biagha erhalten Risso zudem die Fähigkeit, bei Berührung Schläge ähnlich denen des Zitterrochen (BA 183) auszuteilen. Im Gegensatz zu letzterem verursachen sie jedoch 1W+6 SP (Modifikator von +3 auf Metallrüstungen). Der Getroffene muss eine Probe auf seine KK ablegen – misslingt sie, ist er für 10 KR paralysiert. Im Wasser muss ein Biagha seinen Gegner nicht berühren, um den Schlag auszusenden. Er kann jedoch keinen Gegner gezielt angreifen, sondern trifft mit seinem Angriff alle Gegner im Umkreis von 5 Schritt. Bis 3 Schritt Entfernung muss eine KK-Probe-2 gelingen, um der Lähmung zu widerstehen, in 3–5 Schritt Abstand ist sie um weitere 2 Punkte erleichtert. Eine Lähmung im Wasser ist besonders gefährlich, denn es droht der Tod durch Ertrinken! Ein Biagha kann pro Kampf nur jeweils einen Stromstoß aussenden, danach braucht er 5 SR Entspannung, um neue Kräfte zu sammeln.

Da die beiden Weiherituale aber sehr kräftezehrend sind, sinken dadurch auch die körperlichen Fähigkeiten des Risso. Sie werden auch weniger als Auszeichnung verstanden, sondern verkörpern vielmehr die Entscheidung für einen bestimmten Lebensweg. Die allermeisten Risso werden als Riassagga geboren, weshalb die meisten Rissokinder grüngeschuppt sind. *Verhalten:* Nur wenige Biagha und Ta i Szatta, die von den Piraten als Kontakteute zu ihrem Volk gebraucht werden, beherrschen die Sprache der Menschen (sie sprechen ein schlichtes Garethi im Alanfaner Dialekt), ansonsten verständigen sie sich in ihrer eigenen Sprache, dem *Rissoal*. Aufgrund dessen ist die Kommunikation zwischen Helden und Risso stark erschwert. Beschränken Sie anfängliche Kommunikation auf Gesten und lassen Sie nur im äußersten Fall ein paar Wortbrocken zu. Vielleicht hat ein Held aber auch eine Idee, wie er sich magischem Wege verständlich machen kann, oder versucht sogar, das Rissoal ansatzweise zu erlernen. Hier bieten sich zahlreiche Möglichkeiten für fruchtbares Rollenspiel. Im ersten Teil der Kampagne, dem *Grauen von Ranak*, sind

die Helden Feinde und Gegner der Risso, so dass es kaum zu einer sinnvollen Kommunikation kommen wird. Auf der Insel der Risso kann und muss es zu einem Gespräch mit den Risso kommen. Hier werden die Risso nicht feindlich reagieren, da sie die Helden ja für Piraten halten. Natürlich ändert sich das Verhalten der Fischmenschen schlagartig, wenn sie angegriffen werden oder ein echter Pirat in der Nähe der angetroffenen Risso ist und diese gegen die Helden hetzt.

Verbreitung: Südmeer (Tiefsee, Korallenriffe, Inseln)

Größe: 82 bis 88 Finger

Gewicht: um 60 Stein

MU: W3+8 (+1/+2)

KL: W3+8 (+1/+2)*

IN: W3+9 (+1/+1)

CH: W3+6 (+0/+1)

GE: W3+9 (+1/+2)**

FF: W3+7 (+1/+1)*

KO: W3+10 (+1/+2)

KK: W3+10 (+2/+3)*

Besondere Nachteile: Lichtscheu, Höhenangst (mind. 5), Landangst, Aberglaube (je mind. 3)

AT: 9 (12/15)

PA: 8 (10/13)

LE: 15+W6 (+10/+20)*

RS: 1**

TP: je nach Waffe

GS: GST1/6

AU: LE+KK

MR: 2W6 (+1/+3)

*) Biagha KL+1, Ta i Szatta FF+1, Riassagga KK+1 und LE+5

**) Im Wasser erhalten alle Risso einen GE-Bonus von +2.

***) Natürlicher RS der Schuppenhaut, Risso tragen in der Regel keine Rüstungen.

Magie: vorwiegend wasserelementare Rituale mit Schwerpunkt auf Verständigung und Beherrschung

Typische Waffen der Risso:

Zackenmesser (TP 1W+2, KK-16, WV 4/3, BF 3, 35 Unzen, 2 Spann)

Fischharpune (TP 1W+2, KK-16, WV 4/3, BF 5, 80 Unzen, 8 Spann)

Dreizack (TP 1W+3, KK-15, WV 4/4, BF 4, 90 Unzen, 7 Spann)

Durchschnittlicher Riassagga (erfahren/Veteran)

MU 12/14 **AT** 12/15 **PA** 10/13 **LE** 35/45 **RS** 1

TP 1W+3/1W+4 (Dreizack, WV 4/4) **AU** 50/61 **MR** 3/4

Fernwaffe (Dreizack, 1W+3): 20/25

Durchschnittlicher Ta i Szatta (erfahren/Veteran)

MU 11/12 **AT** 11/13 **PA** 9/12 **LE** 30/40 **RS** 1

TP 1W+2 (Harpune, WV 4/3) **AU** 43/54 **MR** 5/7

Fernwaffe (Harpune, 1W+2): 18/22

Durchschnittlicher Biagha (erfahren / Veteran)

MU 12/13 **AT** 10/12 **PA** 8/11 **LE** 25/35 **RS** 1

TP 1W+2 (Zackenmesser, WV 4/3) **AU** 37/49 **MR** 6/8

Mehr zu den Risso finden Sie im **Bestiarium** auf S. 19 sowie im **Lexikon** auf S. 212, zudem befindet sich derzeit ein Band zur Seefahrt und den Geheimnissen der aventurischen Meere in Planung. Die Risso jenseits des siebenwindigen Meeres werden in *Wege nach Myranor* S. 54f. beschrieben, dort sind auf S. 69–73 auch die einzelnen Rasseneigenschaften näher erläutert.

Die Korisande und ihre Mannschaft

Die *Korisande* ist eine einmastige Karavelle im Besitz von Waldron Zenkauskas, der als freier Händler einen Handelsbrief von König Mizirion III. besitzt und oft für den königlichen Hof oder die Kaufmannsgilde in Brabak Fahrten unternimmt. Das Schiff wurde 980 BF in Brabak auf Kiel gelegt und fuhr 15 Jahre lang in der Königlichen Handelsflotte, bevor es zu einem Sonderpreis an Waldron Zenkauskas abgegeben wurde, der sich als wagemutiger Kapitän in Diensten des Königs hervorgetan hatte.

Das Schiff besitzt einen Mast (A) mit einem Dreieckssegel, Vorder- und Achterkastell geben dieser Schiffsklasse ihr typisches Aussehen. An der Spitze des 15 Schritt hohen, etwas bugwärts geneigten Mastes befindet sich ein Ausguck, ein sogenanntes Möwennest. Zwei Luken (B und C) im Oberdeck führen zum Zwischendeck, auf dem sich die Mannschafts-

kajüte (K) und die Kapitänskajüte (J) befinden, und dem Unterdeck oder Kielraum hinab, der ganz als Laderaum benutzt wird. Teile des Zwischendecks können bei Bedarf ebenfalls als Laderaum genutzt werden.

Takelage: I (havenisch 1 plus Sprietsegel)	
Länge: 24 Schritt	
Breite: 8 Schritt	Schiffsraum: 160 Quader
Tiefgang: 2,5 Schritt	Frachtraum: 105 Quader
Besatzung: 25 M	
Beweglichkeit: hoch	Struktur: 5
Preis: geschätzt 11.000 D	
Geschwindigkeit mit dem Wind:	11 Meilen/Stunde
mit rauem Wind:	14 Meilen/Stunde
am Wind:	6 Meilen/Stunde
Bewaffnung: keine	

Die Mannschaft der Korisande

Waldron Zenkauskas

Der Kapitän der *Korisande* ist ein strenger, aber sehr fähiger Schiffsführer, der sagt, was er denkt, und auch den Helden gegenüber kein Blatt vor den Mund nimmt. Er ist absoluter Herr an Bord, kann seine Mannschaft aber noch nicht richtig einschätzen. Manchmal greift er zu rigorosen Mitteln, um sich durchzusetzen, in letzter Zeit aber auch häufig zur Flasche. Waldron Zenkauskas befuhr in den letzten Jahren das Südmeer von Brabak bis Benbukkula, trieb regen Handel mit den Bewohnern von Token und Iltoken und gilt allgemein als einer der erfahrensten Seebären dieser Region.

Allerdings sah er sich vor zwei Monaten gezwungen, eine neue Mannschaft anzuheuern, weil die *Korisande* in einen Hinterhalt geriet, den alanfanische Freibeuter gelegt hatten, und er im darauffolgenden Kampf viele seiner alten Kameraden verlor. Nur dank seiner überlegenen navigatorischen Fähigkeiten gelang es der *Korisande*, dem zahlenmäßig überlegenen Feind zu entkommen.

Zenkauskas ist ein alter Haudegen und erfahrener Seekapitän. Aus diesem Grund bot ihm Mizirion III. an, die Fahrt ins Ungewisse zu unternehmen. Zenkauskas soll die Abenteuer wider alle Gefahren über das Südmeer bringen – und diesmal geht es nicht nur an der Küste Aventuriens entlang. Als Lohn wurden ihm von Mizirion III. uneingeschränkte Handelsrechte mit eventuell entdeckten neuen Ländern in Aussicht gestellt. Zenkauskas nahm sofort an, da seine Geschäfte in letzter Zeit durch wiederholte Konfrontationen mit Freibeutern gelitten hatten.

MU 13	KL 12	IN 13	CH 14	FF 13	GE 13	KK 12
AG 4	HA 0	RA 5	TA 4	NG 5	GG 6	JZ 4
ST 8	MR 2	LE 50				
AT/PA 13/12 (Entermesser, 1W+3)				RS/BE 2/1 (Kapitänsmontur)		
Geb.: 42 v.H.		Größe: 78 F				
Haarfarbe: dunkelblond			Augenfarbe: blau			
Talente: Scharfe Hieb Waffen 9, Orientierung 13, Wettervorhersage 9, Kriegskunst 10, Boote fahren 12, Gefahreninstinkt 8, Seefahrer 10, Seeoffizier 11						

Marno Zarubico

Der Steuermann der *Korisande* ist dem Kapitän treu ergeben und steht ihm mit Rat und Tat zur Seite. Beide haben zusammen manchen Sturm gemeistert, und der Kapitän hält noch größere Stücke auf seinen Steuermann, seit dieser ihm bei dem Freibeuterüberfall, dem fast alle anderen Besatzungsmitglieder zum Opfer fielen, das Schiff unbeschadet durch ein gefährliches Riff steuerte.

Stufe 6, MU 12, FF 12, GE 13, KK 11, Alter: 37

Fernkampf (Wurfmesser) 18

Orientierung 11, Seefahrer 12

Sigya Vintabil

Die Bootsfrau gehört erst seit zwei Monaten zur Mannschaft. Sigya ist sehr muskulös, aufbrausend und lässt keine Gele-

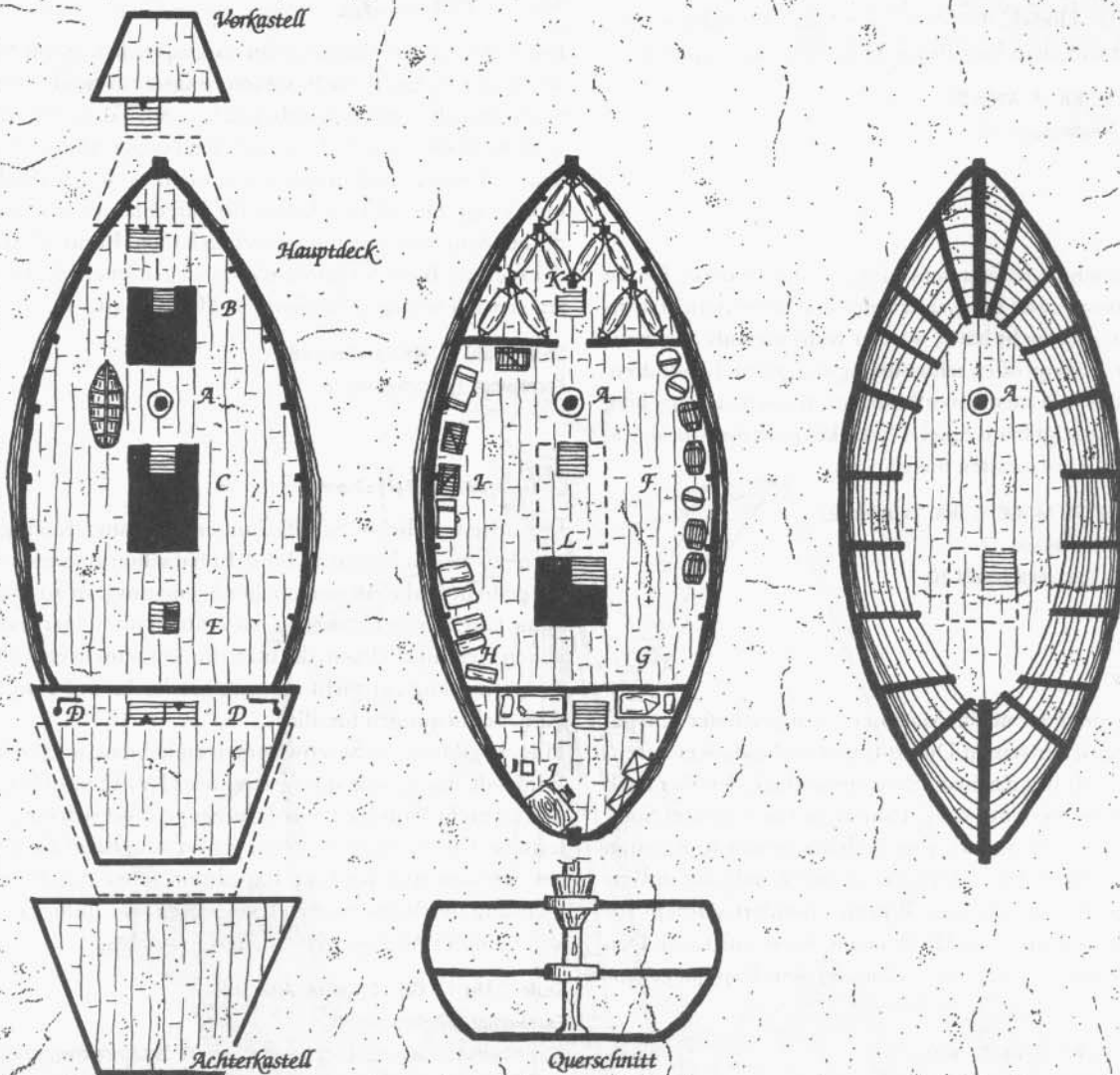
Die Korisande

2 Schritt

Hauptdeck und Kastele

Zwischendeck

Unterdeck



A: Mast; B: kleine Luke; C: Hauptlade Luke; D: Steuerruder; E: Deckkasten; F: Fässer mit Rum, Wasser und Wein; G: Schlafplatz; H: Stoffballen; I: Kisten und Truhen mit Vorräten; J: Kapitänskajüte; K: Mannschaftskajüte; L: Unterdeck Luke

genheit zu einem sportlichen oder auch unsportlichen Wettstreit aus: Messerwerfen, Armdrücken und Ringkampf gehören zu ihren Leidenschaften.

Sie gibt sich loyal – in Wahrheit aber hasst sie den Kapitän, weil dieser einst einen entfernten Verwandten von ihr kiel-

holen ließ, und versucht die Helden subtil gegen Zenkauskas aufzuhetzen.

Stufe 7, MU 14, GE 13, KK 15, Alter: 35

Fernkampf (Wurfmesser) 21

Ring 11, Wurf Waffen 12, Seefahrerin 10

Enjun Al'jokal

Der Matrose Enjun ist ein sehr schweigsamer Bursche. Er wurde in einer Kneipe Brabaks angeheuert und macht seine Arbeit bislang zufriedenstellend. Oft wird er zum Ziel von derben Späßen der Mannschaft, ist selbst aber nicht nachtragend. Niemandem an Bord ist bekannt, dass Enjun aus Al'Anfa stammt – jedoch ist er ein erbitterter Gegner des Patriarchen Tar Honak, den er für den Sklavenhandel verantwortlich macht, dem Enjuns ganze Familie zum Opfer fiel.

Stufe 3, MU 11, KK 11, Alter: 25

Fernkampf (Wurfmesser) 15

Garko

Ein Halsabschneider aus dem Hafenviertel Brabaks. Garko ist als Matrose neu an Bord, und wenn Zenkauskas nicht dringend Leute gebraucht hätte, wäre er wohl niemals angeheuert worden. Er zeigt offen seine Abneigung gegen 'Landratten' (ist aber selbst ein miserabler Matrose), hänselt ständig Tito, stiehlt und betrügt beim Spiel. Garko kennt keine Moral und folgt dem, der am meisten bietet.

Stufe 5, MU 12, FF 14, GE 12, KK 13, Alter: 33

Fernkampf (Wurfmesser) 17

Falschspiel 7, Taschendiebstahl 10

Pamule

Pamule ist einer der neuen Matrosen – ein gewitzter und geschickter Kerl, der seinen Dienst tut, ohne besonders aufzufallen. Er ist oft mit Enrisco Tilzic zusammen, der aber auch nichts Näheres über ihn weiß. Pamule ist ein versierter Spieler, dem seine Leidenschaft zum Verhängnis wurde. Agenten Tar Honaks überlisteten ihn beim letzten Landgang in Brabak und erpressen ihn nun. Pamule spioniert seitdem für Al'Anfa und soll Mizirion III. schaden, wo er nur kann. Den Helden gegenüber gibt er sich offen und dem Kapitän gegenüber loyal.

Stufe 4, MU 10, FF 14, KK 10, Alter: 26

Fernkampf (Wurfmesser) 16

Falschspiel 9, Glücksspiel 7

Enrisco Tilzic

Ein erfahrener Mann und neben Zarubico einziger Überlebender der alten Mannschaft. Immer zu einem harmlosen Späßchen aufgelegt, ist Enrisco aber gutmütig und nimmt den

Schiffsjungen Tito gegen Angriffe in Schutz. Er macht gern mit Pamule und Garko zusammen ein Spielchen, weiß aber stets, wie weit er gehen kann.

Stufe 5, MU 10, GE 13, KK 11, Alter: 42

Fernkampf (Wurfmesser) 14

Yuan Hecantez

Ein aufbrausender Matrose mit ausgesprochen loseem Mundwerk. Er ist schnell mit Beschimpfungen zur Stelle, was ihm schon manchen Streit eingebracht hat. Auf Tilzic und Al'jokal ist er nicht gut zu sprechen – auf den einen nicht, weil er ihn dauernd mahnt, auf den anderen nicht, weil der überhaupt nichts sagt. Die Helden hält er für aufgeblasene Wichtigtuer, die auf dem Schiff nichts zu suchen haben. Er tut, als wäre er der Herr an Bord der *Korisande*, dabei gehört er wie die meisten erst seit wenigen Wochen zur Mannschaft.

Stufe 3, MU 11, KK 11, Alter: 28

Fernkampf (Wurfmesser) 15

Hilgerd Belfedor

Der allseits beliebte Schiffszimmermann und Koch gehört ebenfalls zu den Neuen an Bord. Er hat schon auf vielen Schiffen gedient und weiß so manches Seemannsgarn zu spinnen. Seine langjährige Erfahrung, zusammen mit seiner beträchtlichen Geschicklichkeit, die man ihm bei seinem erheblichen Körperumfang gar nicht zutraut, macht ihn auf dem Schiff zum 'Schiffsjungen für alles'.

Hilgerd gibt vor, nicht schwimmen zu können, und keiner an Bord sah ihn je sein quergestreiftes Hemd ausziehen. Das nimmt nicht Wunder, denn darunter verbirgt sich eine verräterische Tätowierung. Belfedor gehört zum *Bund der Schwarzen Schlange* und wird die Expedition (etwa durch die Vernichtung der Wasservorräte) sabotieren, wo immer es geht. Von Pamules Auftrag weiß er allerdings nichts.

Stufe 7, MU 13, GE 14, KK 14, Alter: 44

Fernkampf (Wurfmesser) 20

Körperbeherrschung 12, Lügen 9, Kochen 10, Schiffszimmermann 8, Seefahrer 12

Tito

Für den Großteil der Besatzung ist der Waisenjunge Tito noch eine echte Landratte, was ihn zum Ziel von teilweise sehr derben Späßen macht. Vor allem Garko spielt dem Schiffsjungen übel mit. Bislang konnte er nur im Matrosen Enno

Tilzic einen Freund finden, der ihn auch gegen die anderen in Schutz nimmt. Zu den Helden schaut er mit Bewunderung und Ehrfurcht auf.

Stufe 1, MU 10, KK 8, Alter: 14

Fernkampf (Wurfmesser) 11

Die übrige Mannschaft

Die Mannschaft der *Korisande* besteht noch aus 15 weiteren Matrosinnen und Matrosen. Sollte es zu einem Kampf kom-

men, verwenden Sie die untenstehenden durchschnittlichen Werte auch für die oben beschriebenen Personen, bei denen keine Kampfwerte angegeben sind.

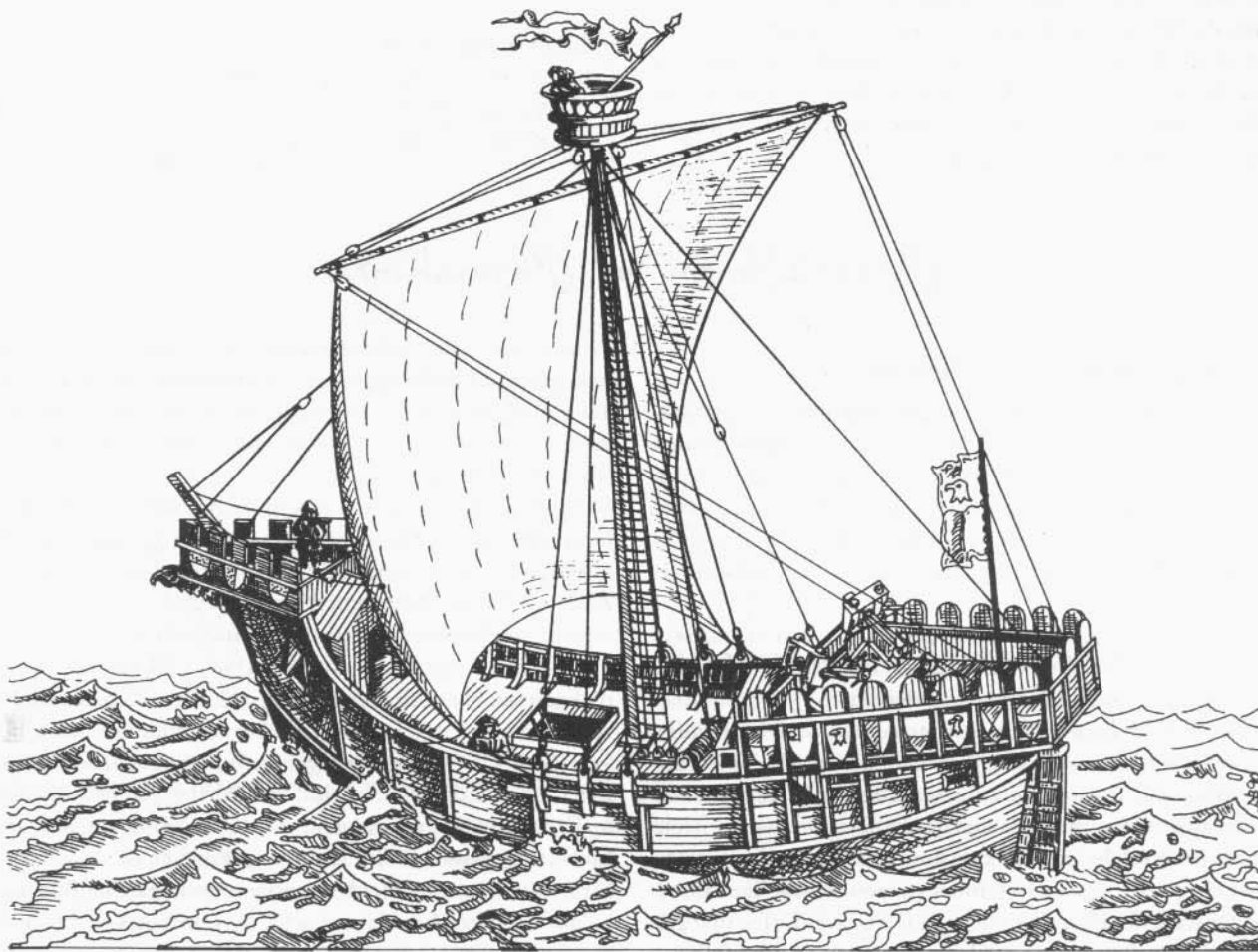
Typische Seefahrer (4. Stufe)

MU 11 LE 40 RS 1 AT 11 PA 10

TP je nach Waffe (Harpune, Entermesser, Enterhaken)*

GS GST1 AU 43 MR -2

*) Ist nicht genügend Zeit zur Bewaffnung der Mannschaft, wird mit improvisierten Waffen gekämpft: Belegnagel (1W+2), Messer (1W) oder Tauende (1W-1)



Mächtige Widersacher: Der Bund der Schwarzen Schlange

Nach der *Seeschlacht von Charypso* (28. Ingerimm 46 v.H.) ließen sich viele alanfanischen Überlebenden in Charypso nieder und machten in den folgenden Jahren die Meere als Piraten unsicher. Bald darauf schlossen sie einen zeremoniellen Bund, den sie nach dem mythischen Seeungeheuer *Bund der Schwarzen Schlange* nannten und angeblich mit blutigen Menschenopfern besiegelten. Seit kurzer Zeit operiert der Piratenbund im Auftrag Tar Honaks im Südmeer, wobei ihnen eine Insel südöstlich des Risso-Archipels als Schlupfwinkel dient (siehe *Die Pirateninsel*, S. 100). Erkennungszeichen des Bundes ist die Tätowierung einer schwarzen Seeschlange am Oberarm, die sich um einen Anker windet. Auch unter der Mannschaft der *Korisande* befindet sich ein Mitglied des Bundes, Schiffszimmermann und Koch Hilgerd Belfedor, während der Matrose Pamule ein Spion Tar Honaks ist. Beide wissen nicht um die wahre Identität des anderen.

Die Piraten des Bundes sind absolut loyal gegenüber ihrem Anführer und durch ein Schweigegelübde gebunden, sie werden also auch unter Folter keine Informationen über die Ziele der Schwarzen Schlange preisgeben.

Zum Bund der Schwarzen Schlange siehe auch **Süden** 18f. und **Al'Anfa** 66.

Geübter Pirat (4. Stufe)

MU 11 LE 40 RS 1 AT 11 PA 10

TP 1W+3 (Entermesser, WV 7/5)

GS GST1 AU 53 MR -2

Erfahrener Pirat (8. Stufe)

MU 13 LE 50 RS 1 AT 13 PA 12

TP 1W+3 (Säbel, WV 7/7)

GS GST1 AU 63 MR 3

Persönlichkeiten des Piratenbundes

Vrak, Anführer der Piraten

Schon in jungen Jahren machte sich Vrak durch seine Rücksichtslosigkeit und Verwegenheit als Bandenführer einen Namen in Al'Anfa. Tar Honak wurde auf ihn aufmerksam und nahm ihn unter seine Fittiche. Als die Macht des finsternen Geweihten langsam wuchs – und Vrak leistete dabei Hilfe in Form manch ruchloser Tat –, machte auch der junge Tunichtgut Karriere.

Vrak zog es seit jeher zur See, sein größter Traum war sein eigenes Schiff. Tar Honak nutzte dieses Interesse und ließ Vrak die bestmögliche Ausbildung angedeihen.

Bald war Vrak Erster Maat auf einem alten Seelenverkäufer, dann Steuermann, und sein größter Tag kam, als der Borongeweihte, der inzwischen zum mächtigsten Mann Al'Anfas aufgestiegen war, ihm sein eigenes Schiff präsentierte. Trotz seiner jungen Jahre hatte er es schon weiter gebracht als mancher ehrgeizige Seebär in seinem ganzen Leben. Tar Honak strebte nach der Herrschaft über ganz Südaventurien und gab Vrak den Auftrag, Hafenstädte und Schiffe zu überfallen – der Handel musste entscheidend getroffen werden, wenn die Pläne des Geweihten aufgehen sollten.

Vrak stellte eine Mannschaft zusammen und operierte eine Zeitlang sehr erfolgreich von Charypso aus, wo er ob seiner Skrupellosigkeit schnell zum gefürchteten Anführer des

Piratenbundes der Schwarzen Schlange aufstieg. Er wählte sich schon als Seekönig einer der kleineren Inseln, die ihm Tar Honak für seine Dienste sicher vermachen würde, als eine Wende in Gestalt einer Frau in sein verruchtes Leben trat: Salamandra Frynn.

In Tar Honaks Plänen um das Risso-Archipel und die Südmeerhäfen spielte Salamandra eine gewichtige Rolle, weil er in ihr und Vrak das optimale Gespann zum Erreichen seiner Ziele sah: Vraks strategischen Weitblick und seine Entschlossenheit auf der einen, Salamandras magische und seherische Fähigkeiten auf der anderen Seite. Doch Vrak fühlte sich zurückgesetzt, benachteiligt und abgeschoben, da Salamandra von Tar Honak den Oberbefehl über die Südmeeraktion bekam. So fiel Vrak die erniedrigende Aufgabe zu, Salamandras Befehle weiterzugeben, was ihn auf Dauer gegen sie aufbrachte. Er wagt es allerdings nicht, offen zu opponieren, da seine Loyalität gegenüber Tar Honak ungebrochen ist.

Das Auftauchen der Helden nimmt er recht gleichgültig hin. Salamandra hat ihm klargemacht, dass sie dieses Problem als 'persönliche' Angelegenheit betrachtet, aus der er sich herauszuhalten hat.

Im Falle einer Auseinandersetzung mit den Helden ist er unerbittlich, brutal und einzig und allein auf Beilegung des Konflikts nach seinen Regeln bedacht: Wer sich ihm in den Weg stellt, wird vernichtet.

MU 17 KL 15 IN 13 CH 17 FF 11 GE 14 KK 15
 AG 1 HA 3 RA 2 TA 0 NG 3 GG 4 JZ 4
 ST 17 MR 13 LE 90

AT/PA 17/16 (Schwert, 1W+5, WV 7/7) RS/BE 3/2 (Iryanrüstung)

Geb.: 23 v.H. Größe: 95 Finger

Haarfarbe: schwarz Augenfarbe: tiefblau

Talente: Schwerter 16, Selbstbeherrschung 15, Menschenkenntnis 11,
 Orientierung 13, Kriegskunst 12, Seefahrer 15, Seeoffizier 12

Snarl 'Rotschopf', Unterführer

Snarl ist ein älterer und ergrauter, aber durchaus noch kräftiger Mann. Mit Degen und Messer kann er gut umgehen, und bei Kämpfen und gefährlichen Unternehmungen betraut ihn Vrak stets mit der Führung einer Anzahl Piraten. Sowohl durch seinen langen Dienst als auch seine Lebenserfahrung hat er seine Stellung unter den Piraten behauptet.

Aufgewachsen ist Snarl als Waisenkind. Zunächst bei unfreundlichen Zieheltern, später als verwilderter Junge in den Straßen. Er trieb sich in den Gassen als Streuner und Dieb herum.

Im Alter von 39 Jahren schloss er sich dem damals sehr jungen Vrak an, der ein Günstling Tar Honaks war. Sie unternahmen gemeinsam zahlreiche Beutezüge und Überfälle, mit denen sie Honaks Konkurrenten erheblichen Schaden zufügten. Er erlebte Vraks Aufstieg von ganz unten mit und wurde schließlich mit ihm in den Süden geschickt.

In jüngster Zeit macht sich Snarl allerdings Sorgen um seinen Gefährten aus alten Tagen, der sich seltsam zu verändern und das alte Feuer zu verlieren scheint.

Snarl wirkt auf den ersten Blick freundlich und gutmütig, wäre nicht dieser harte Zug um seinen Mund und die Falschheit in seinen Augen – er kann einen Widersacher anlächeln und ihm dabei ein Messer in die Rippen jagen. Beherrscht wird sein Leben von Gold, Selbstsucht und Verschlagenheit. Snarl handelt nie voreilig, stets wartet er die beste Chance ab, die sich ihm bietet.

MU 15 LE 60 RS 1 Alter: 52

AT/PA 15/13 (Degen, 1W+3, WV 6/6)

GS GST1 AU 72 MR 6 ST 13

Surmanya Tolanderes, Vraks rechte Hand

Als Tochter aus gutem Hause verschlug es sie nach einem gewonnenen Duell auf Vraks Schiff: Als Duellgegner hatte sie sich unglücklicherweise einen adligen Jüngling ausgesucht, dessen Vater nun seine Schergen auf sie hetzte.

Während ihrer Flucht traf sie in einer Hafenkneipe Vrak, der bereit war, Surmanya auf sein Schiff zu nehmen. Als Schreiberin und vorzügliche Degenfechterin erwies sie sich bald als sehr nützlich und gewann Vraks Vertrauen. Ihr heller Kopf war maßgeblich an den Vorbereitungen vieler Operationen beteiligt.

Unter den Piraten hat Surmanya nicht viele Freunde, aber niemand würde sich offen gegen sie stellen. Sie mag als arrogant gelten – gefürchtet ist sie dennoch.

Sollte unter den Helden ein Gebildeter sein (etwa ein Magier oder Gelehrter), wird sie im Gespräch ihrer Freude Ausdruck verleihen, endlich einmal einen kultivierten Menschen zu treffen – den Helden und auch dem Gesprächspartner deshalb aber nicht besser gewogen sein.

MU 15 LE 65 RS 1 Alter: 31

AT/PA 18/16 (Degen, 1W+3, WV 6/6)

GS GST1 AU 78 MR 8 ST 12

Orgoff Prituez, Lagermeister

Prituez ist erst vor einiger Zeit recht unfreiwillig zu den Piraten gekommen. Sein früheres Schiff wurde von Vraks Mordbuben gekapert und versenkt. Beim Kampf an Bord fiel der Mastbaum auf ihn und zerschlug ihm das linke Bein, das daraufhin abgenommen werden musste.

Dieses Unglück hat Prituez nie verwunden können. Er dankte es den Piraten nicht, dass sie ihn verarzten und am Leben ließen, nein, er verspürt starken Hass auf Vrak und dessen Gefolgschaft (Orgoff ist auch der einzige der Piraten, der keine Tätowierung auf seinem Arm trägt). Der Wunsch, sich für seine Verkrüppelung zu rächen, wurde mit der Zeit immer stärker, und die Helden scheinen ihm das geeignete Werkzeug dafür.

Leider weiß er nichts von Salamandras Existenz, die bereits Verdacht geschöpft hat, dass Orgoffs Loyalität bröckelt. Sie verbringt kurz nach der Ankunft der Helden eine Nacht damit, Orgoffs Absichten zu ergründen und erkennt dabei seine Absichten – so muss er für seinen Verrat schließlich mit dem Leben bezahlen.

MU 12 LE 47 RS 1 Alter: 39

AT/PA 11/10 (Entermesser, 1W+3, WV 7/5)

GS GST1 AU 60 MR 2 ST 8

Sandro Vartez, Kerkermeister

Sandro obliegt die Verantwortung und Bewachung der Gefangenen, für die er mit seinem Leben haftet. Vrak hat ihn mit weiser Voraussicht auf diesen Posten gestellt, da er weiß, dass sich Sandro unbedingt auszeichnen will. Aus Angst vor einer eventuellen Bestrafung wird er schnell grob und gewalttätig, wenn die Gefangenen ihm Schwierigkeiten machen – er buckelt nach oben und tritt nach unten.

MU 11 LE 49 RS 1 Alter: 29

AT/PA 13/11 (Kriegsbeil, 1W+5, WV 8/4)

GS GST1 AU 64 MR -2 ST 8

Salamandra Frynn

Salamandra ist der eigentliche Kopf der Schwarzen Schlange, sie handelt im Auftrag des Patriarchen Tar Honak persönlich.

Sie wuchs bei einem Fischerpaar auf, das sie als Säugling eines Tages nackt am Strand gefunden hatte. Möglicherweise war sie das Kind eines Menschen mit einem mächtigen Meerwesen, denn nachdem sie herangewachsen war, entwickelte sich in ihr eine übersinnliche Kraft, die in dieser Form in Aventurien unbekannt ist.

Schon früh fiel ihr auf, dass sie eine besondere Gabe besaß: Sie konnte Dinge sehen, die es nicht gab. Um genau zu sein, dies waren Dinge, die erst sein würden. Diese Gabe entwickelte sich im Laufe ihrer Kindheit.

So sah sie zum Beispiel eines Tages beim Spielen am Strand, als sie gerade zu den Wellen laufen wollte, die so komisch an den Füßen kitzelten, einen blutenden Fuß vor ihren Augen. Schreiend rannte sie zurück ins Dorf und berichtete von dem Vorfall. Die Fischersfrauen blickten sich skeptisch an, folgten ihr aber schließlich zu der Stelle des Geschehens. Man fand dort lediglich einen kleinen Seeigel. Der Vorfall wurde von allen schnell vergessen, und niemand dachte am nächsten Tag noch daran, als Salamandras Ziehvater fluchend nach Hause kam – er war mit nacktem Fuß in einen Seeigel getreten.

Salamandra gab das Erlebnis jedoch zu denken. Anfangs zeigten sich ihr diese Bilder nur in akuten Gefahrensituationen, aber mit zunehmendem Alter verlor sie mehr und mehr die Scheu davor und lernte sogar, die seltsamen Bilder bewusst hervorzurufen. Im Alter von zwölf Jahren sah sie ihren Vater im Sturm ertrinken. Aus Angst vor seinem Tod floh sie von zu Hause und schlug sich nach Al'Anfa durch, wo sie von einem recht angesehenen Bibliotheksschreiber namens Woger aufgenommen wurde. Er kümmerte sich redlich um das Wohl des Kindes, lehrte es Lesen und Schreiben und gab ihr ob ihres schlanken Wuchses auch den elfischen Namen, da sie ihren alten samt allen Erinnerungen abgelegt hatte.

Salamandra wuchs zu einer hübschen jungen Frau mit tief-schwarzen Haaren und großen, dunklen Augen heran. Viele junge Burschen machten ihr den Hof, sie aber ließ sich mit keinem ein, sondern verbrachte ihre Zeit mit Lesen. Sie las alles, was ihr in die Finger fiel, besonders die Magie zog sie unwiderstehlich an.

Aufgrund ihrer besonderen Begabung lernte sie innerhalb kurzer Zeit mehr als manch beflissener Zauberlehrling während seiner ganzen Ausbildung. Bald jedoch langweilten sie die simplen Zauberformeln, es düstete sie nach mehr – zuerst nach mehr Wissen ... dann nach mehr Macht.

Zugang zu geheimem Wissen erhielt sie durch die Magische Fakultät der Universität von Al'Anfa, deren alte Zauberschriften sie durchforstete. Ihr Herr und Meister war in jenen Tagen der Schwarzkünstler Ragodan, der, angetan von ihrer Schönheit und Hellsicht, ihre schlummernden magischen Fähigkeiten entwickelte. Salamandras Kräfte wuchsen. Schon bald zählte sie zu den mächtigsten Zauberkundigen inner-

halb der Gilde, auch wenn sich ihre auf Hellsicht und Verwandlung konzentrierten Kräfte nicht in die geregelten Bahnen der Gildenmagie pressen ließen. Zudem war es nicht allein das Übersinnliche, das sie anzog, auch von weltlichen Dingen ging ein starker Reiz aus. Macht zu haben in Al'Anfa, das war nur wenigen vorbehalten ...

Der Gedanke an diese Macht faszinierte sie so sehr, dass sie nicht mehr davon ablassen konnte. Sie musste einen Weg finden, einen Weg, der sie ins Zentrum der Macht führen würde – und wer vermag schon die Macht eines Herrschers so sehr zu vergrößern wie eine Seherin? So musste sie nur den Patriarchen auf ihre Fähigkeiten aufmerksam machen, und schon würde sie dort sitzen, wo die Fäden zusammenliefen.

Tar Honak, der sich einer großen Anzahl von Helfern bediente, die seinen Einfluss mit mehr oder weniger legalen Mitteln vergrößerten, kam Salamandra gerade recht. Er nützte ihre Hellsicht zu einer Reihe von Intrigen, die einige Widersacher zu Fall brachten. Zugleich erkannte er aber sehr wohl die Gefahr und die Bedrohung, die in Salamandras Fähigkeiten lag, und sandte sie auf eine Mission, die sie eine Weile fernhalten würde.

Er hatte sich von Spionen über eine friedliebende, gutmütige Rasse von Fischwesen berichten lassen, die fern im Süden ein Archipel bewohnten. Salamandra sollte nun diese Wesen dahingehend beeinflussen, dass sie dem Regenten der südaventurischen Hafenstadt Brabak Schaden zufügten, die umliegenden Dörfer überfielen und den Fischern das Leben schwer machten. Mit der Zeit würden diese Häfen für Handelsschiffer unattraktiv, und die Handelsmacht Al'Anfas konnte sich weiter ausdehnen.

In kurzer Zeit wurde der Plan in die Tat umgesetzt. Salamandra reiste in Gestalt der Schiffskatze an Bord des Piratenschiffes nach Süden. Nur Kapitän Vrak wusste von ihrer Existenz, Tar Honak hatte ihn eingeweiht. Die Piraten schufen sich einige Stützpunkte im Archipel und kontrollierten von hier aus die Risso.

Alles schien glatt zu verlaufen. Salamandra war mit der Entwicklung der Dinge zufrieden, doch sie selbst fühlte sich mit der Zeit fehl am Platze. Hier im Süden, und besonders seit sie sich in dieser Inselwelt aufhielt, waren ihre seherischen Fähigkeiten eingeschränkt – als ob in ihrem Geist ein gewaltiger Wind aufkäme, der die einst so klaren Visionen zu unkenntlichen Schemen verschwimmen ließ. Dieser Umstand bereitete ihr Sorgen. Und darüber hinaus, was sollte sie hier unter Fischmenschen und schmutzigen Piraten? Wo war die Macht, die sie sich erhofft hatte?

Hauptmann Vrak hat zwar offiziell die Kommandogewalt über die Piraten, untersteht aber Salamandra Frynn. Sie hat das letzte Wort, ihre Existenz aber ist lediglich Vrak bekannt, der unter Salamandras Unzufriedenheit schwer zu leiden hat. Die Piraten wissen noch immer nichts von ihr und leiden ebenso unter der Eintönigkeit ihres Alltags und Salamandras Launen. Sie machen dafür allerdings Vrak verantwortlich, der sie nur durch Goldmünzen und Rum bei der Stange zu halten vermag.

Die meiste Zeit verbringt Salamandra damit, das weitere Schicksal der Abenteurer zu verfolgen, weil sie die Auswirkungen ihrer Handlungen nicht mehr ohne weiteres voraussehen kann. Die Befreiung des Krakenkönigs konnte sie etwa in keiner ihrer Visionen erkennen, da sie von den Kräften der Inseele gestört werden.

Irritiert durch diese Tatsache versucht sie, erst einmal Zeit zu gewinnen, um der Störung auf den Grund zu gehen. Salamandra sieht nur eine Möglichkeit zur Wiederherstellung der

alten Verhältnisse: Sie muss die Helden in ihre Gewalt bringen und sie dazu zwingen, in ihrem Sinne zu handeln, oder sie muss die Eindringlinge vernichten. Der Krakenkönig muss wieder gefangen werden, damit die Risso weiterhin im Dienste Tar Honaks agieren.

Salamandra aber weiß, dass die Helden nach ihrem Erfolg auf der Insel der Risso nicht einfach umkehren werden und das Piratennest früher oder später finden. Spätestens dann ist die Stunde der Entscheidung für sie gekommen.



Werte von Kreaturen

Borbarad-Moskitos (BA 217)

MU 20 LE 2 AU 1000 RS 0 AT 20-RS / 8* PA 0
TP 3 AP (Saugen) / 2W6 (Gift)** GS 4 MR 2 GW 2

*) Auf der Haut niederlassen / Stechen

**) 3 AP/KR für 4 KR, wird der Moskito dabei erschlagen, wirkt sein Gift.

Optionale Kampfgregeln: Schwarm

Boronsotter (BA 152)

MU 15 LE 20 RS 1 AT 14 PA 5
TP 1W+3 (+Gift)* GS 3 AU 20 MR 4 GW 10

*) Bei Schaden durch Biss W6, bei 3-6 Gift (mehrfach): Stufe 6, je 2 SP und KK-1 für 3W6 KR.

Optionale Kampfgregeln: Ruhig Blut, Hinterhalt (18)

Gelbschwanzskorpion (BA 196)

MU 7 LE 2 RS 0 AT 12 PA 0
TP 1W (Stachel) (+Gift)* GS 2 AU 10 MR 10 GW 2

*) Bei Schaden durch Stich W6, bei 4-6 Gift (einmalig): Stufe 3, 3W6 SP.

Optionale Kampfgregeln: Ruhig Blut, Gezielter Angriff, Hinterhalt (20)

Höhlenpanther (BA 90f)

MU 11 LE 25 AU 30 RS 2 AT 12 (2 AT/KR) PA 5
TP 1W+2 (Rachen) / 1W+1 (Pranken) GS 14 MR -4 GW 6

Optionale Kampfgregeln: Flucht (12)

Jaguar (BA 91)

MU 14 LE 25 AU 40 RS 2 AT 14/19* PA 4
TP 1W+3 (Rachen) / 1W+2 (Pranken) GS 16 MR -3 GW 8

Der Jaguar greift abwechselnd mit Rachen und Pranken an.

*) Der zweite Wert gilt für den Überraschungsangriff aus dem Hinterhalt mit Rachen und Pranken.

Optionale Kampfgregeln: Hinterhalt (30), Auge-in-Auge, Sprung / Niederwerfen

Morfu (BA 210)

MU 6 LE 6 RS 1 AT 15 (12AT/KR) PA 5
TP 1W-1 (je Hornsplitter) (+Gift) GS 0,5 AU 100
MR 15 GW 13

*) Eine Salve von 12 Hornsplittern auf einen einzigen Gegner, es kann nicht ausgewichen werden. Bei einer 1 wurde eine ungeschützte Stelle getroffen. Bei Schaden durch Splitter Gift (mehrfach): Stufe 5, 1W SP pro Splitter.

Optionale Kampfgregeln: Gezielter Angriff, Gelände (Sumpf)

Muräne (BA 178)

MU 18 LE 20 RS 0 AT 14 PA 6
TP 1W+4 (Biss+Gift)* GS 10 AU 15 MR 6 GW 5

*) Bei Schaden durch Biss wirkt das Gift (Stufe 2, mehrfach): 1 SP/SR für 2W6 SR.

Optionale Kampfgregeln: Kampf im/unter Wasser

Piranhas (BA 163)

MU 15 LE 2 RS 0 AT 10 PA 0
TP 1W GS 2 AU 10 MR 12 GW 12

Optionale Kampfgregeln: Kampf im/unter Wasser

Ratten (BA 94)

MU 10 LE 3 RS 0 AT 5 PA 0
TP 2 SP* GS 4 AU 20 MR 1 GW 1

Ratten lassen sich am besten mit Fußtritten bekämpfen (GE-Proben).

*) Bei mehr als 5 SP besteht eine 5%-Gefahr einer Infektion: Lutas (1-5), Sumpffieber (6-8), Schlachtfeldfieber (9-11), Rascher Wahn (12-15), Zorganpocken (16-17), Tollwut (18-19), Jahresfieber (20).

Riesenameisen (BA 194)

MU 10 LE 25 AU 30 RS 4 AT 8* PA 0
TP 1W+3 (Biss) / 1W-2 SP (Säure)* GS 5 MR 13 GW 8

*) Die Riesenameise verspritzt beim Biss zusätzlich eine Säure, die selbst durch Rüstungen dringt. Für je 5 SP durch Säure sinkt der RS des Getroffenen um 1 Punkt.

Riesenkaiman (BA 147f)

MU 16 LE 24 AU 30 RS 4 AT 8 (2AT/KR)* PA 5
TP 1W+2 (Schwanz) / 2W+2 (Rachen)* GS 4/2 MR 6 GW 9

*) Mit Rachen und Schwanz greift der Kaiman gleichzeitig verschiedene Gegner an.

Optionale Kampfgregeln: Gelände (Sumpf), Kampf im Wasser

Seeadler (BA 115f)

MU 18 LE 15 AU 60 RS 2 AT 5/17* PA 5/2*
TP 1W (Schnabel) / 1W+4 (Klauen)* GS 1/18 MR 2 GW 5

*) Nahkampf/Sturzflug. Im Nahkampf hackt der Seeadler nur mit dem Schnabel.

Streifenhai (BA 168)

MU 13 LE 15 RS 0 AT 12 PA 0
TP 1W+4 GS 7 AU 45 MR 7 GW 5

Optionale Kampfgregeln: Kampf im/unter Wasser

Sumpfratten (BA 95)

MU 15 LE 6 RS 0 AT 9 PA 0
TP 3 SP* GS 4 AU 20 MR 1 GW 2

*) Siehe Ratte, jedoch 10 % Gefahr einer Infektion.

Würgeschlange (BA 156)

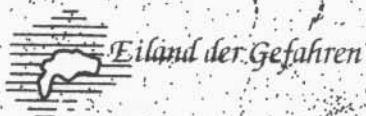
MU 18 LE 50 RS 1 AT 10/15* PA 0
TP 1W+2 (Zähne) / KR x W (Würgen) SP**
GS 2 AU 10 MR 5 GW 8

*) Biss/Umschlingen. Wenn sich die Würgeschlange festgebissen hat, versucht sie das Opfer zu umschlingen.

**) Um dem Würgegriff zu entkommen, muss gleichzeitig eine GE- und KK-Probe jeweils +KR-Anzahl gelingen.

Das Archipel

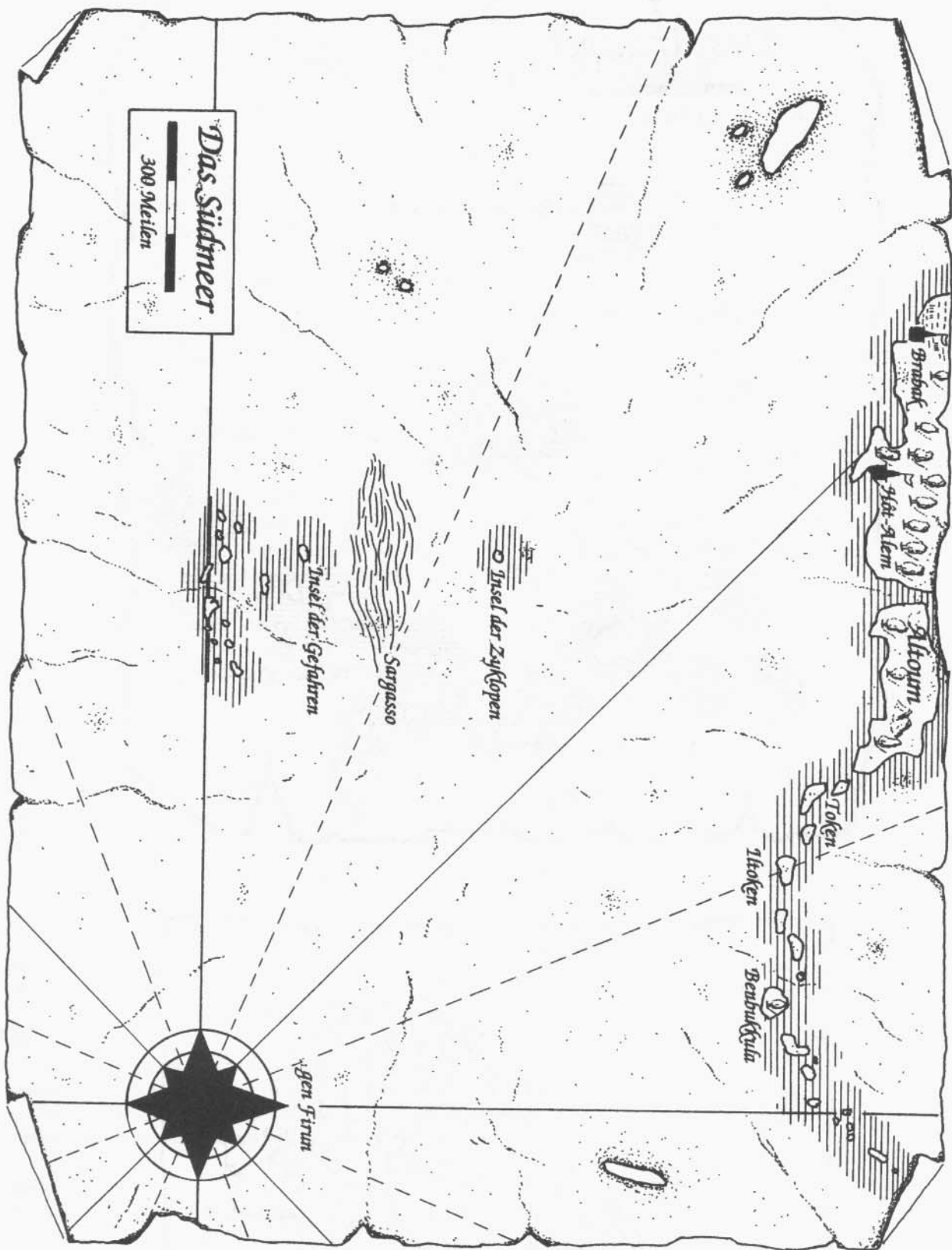
20 Meilen



2 Meilen



Die Insel
der Risso





AVENTURIEN

Folgen Sie uns ins Land der Phantasie! Hier haben Sie die Möglichkeit, als tapferer Krieger oder weise Magierin, als unerschütterlicher Zwerg oder weltgewandte Streunerin Abenteuer zu bestehen, die Sie sich bislang kaum zu erträumen gewagt haben. Als Held des Schwarzen Auges stehen Ihnen ungezählte Möglichkeiten offen!

Gemeinsam mit den anderen Helden treten Sie in einer mittelalterlich-phantastischen Welt gegen die Mächte des Schicksals an, befreien Landstriche von der Tyrannei eines finsternen Zauberers, entlarven intrigante Grafen, retten Entführte, bezwingen mythologische Ungeheuer, führen Liebende zusammen oder erforschen uralte Ruinen.

Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Meister des Schwarzen Auges – der Spielleiter – weiß, welche Abenteuer und Schrecknisse auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus solchen Abenteuern hervorzugehen – und Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille, sich gemeinsam mit anderen von Aventurien begeistern zu lassen.

LOCKRUF DES SÜDMMEERS

Was ist das düstere Geheimnis des Efferdklosters von Ranak? Was treibt die mysteriösen Risso dazu, die Küsten Südaventuriens aufzusuchen?

Welche Rolle spielt das mächtige Al'Anfa im Geflecht der rivalisierenden Piratenbanden des Südmeers?

Welche Länder verbergen sich hinter den riesigen Nebelbänken, treibenden Tangfeldern und schiffsverschlingenden Mahlströmen?

An den Küsten des Königreichs Brabak und an Bord der Karavelle *Korisande* haben Sie die Möglichkeit, all diesen Geheimnissen auf den Grund zu gehen. Erleben Sie

Abenteuer in der bunten Welt kühner Entdeckerkapitäne, fremder Kulturen, un-

kartierter Meeresgebiete und zu allem entschlossener Piraten. Mast- und Schotbruch, wagemutige Abenteurer!

Die lange vergriffene Südmeer-Tetralogie (*Das Grauen von Ranak*, *Die Fahrt der Korisande*, *Die Insel der Risso* und *Bund der Schwarzen Schlange*) jetzt komplett überarbeitet und in einem Band!

Das Schwarze Auge

ABENTEUER NR. 95

SPIELER

1 Spielleiter und 3 – 5 Spieler
ab 14 Jahren

KOMPLEXITÄT
(MEISTER/SPIELER)
mittel/niedrig

ANFORDERUNGEN (HELDEN)
Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Zauberei, Interaktion

STUFEN
2 – 4

ORT UND ZEIT
Königreich Brabak und
Südmeer,
vor 15 Hal / 1008 BF

Zum Spielen dieses Abenteuers benötigen Sie das *Abenteuer-Basis-Spiel*; dieses Buch enthält alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der Boxen *Mit Mantel, Schwert und Zauberstab* und *Al'Anfa und der tiefe Süden* ist für den Meister hilfreich, aber nicht erforderlich.



DAS SCHWARZE AUGES und AVENTURIEN sind eingetragene Warenzeichen von Fantasy Productions GmbH. Copyright ©2001 by Fantasy Productions GmbH, Erkrath, H. J. Alpers, W. Fuchs, B. Herz, I. Kramer. Alle Rechte vorbehalten.

DM 36,00
ab 1.1.2002: € 18,00



ISBN 3-89064-344-2

10344