



JOCHEN WILLMANN
(RED.)

EIN KAMPAGNENBAND
FÜR 3 – 5 ERFAHRENE SPIELER

JENSEITS DES HORIZONTS

M13
ERFAHREN

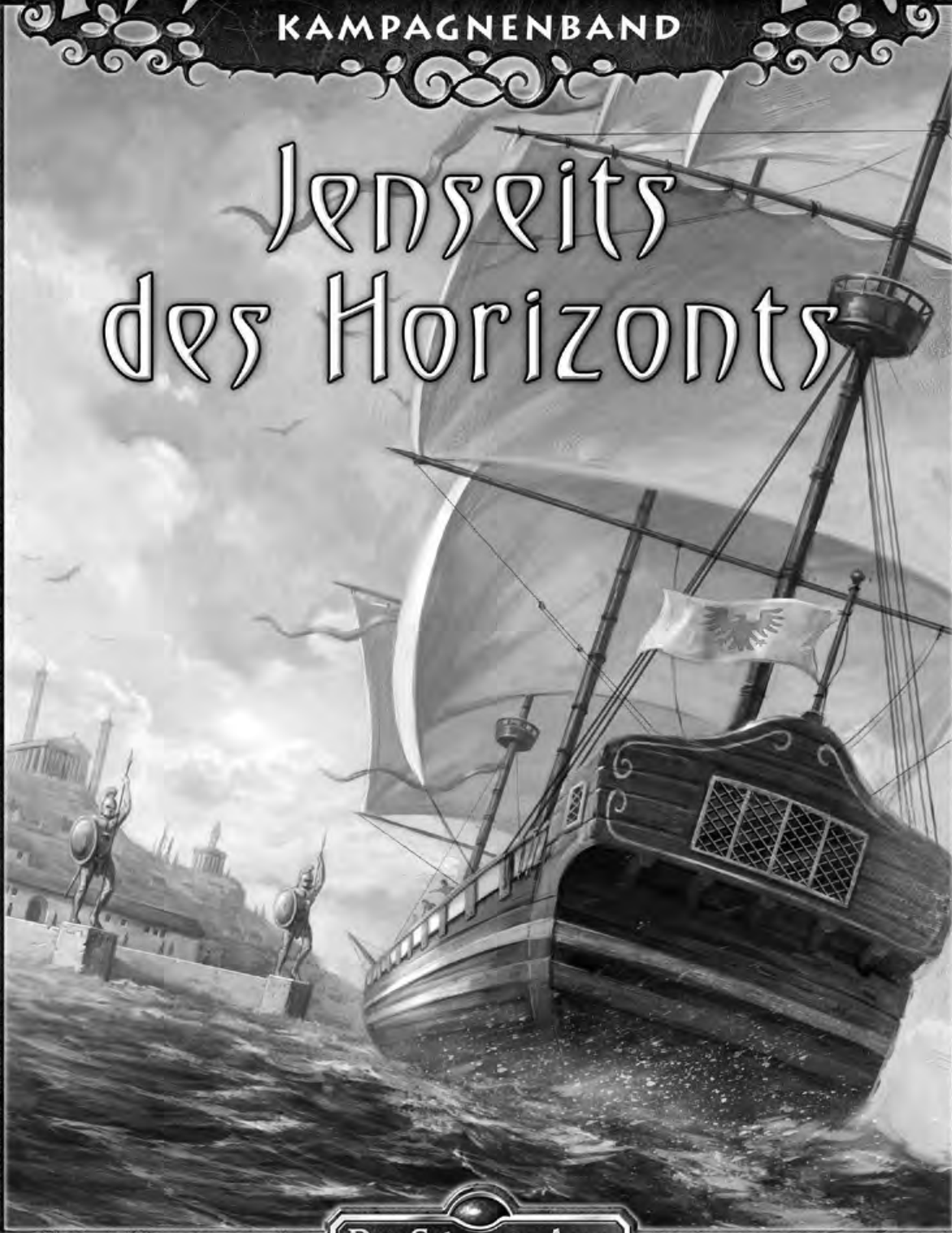


Das Schwarze Auge

MYRADOR

KAMPAGNENBAND

Jenseits des Horizonts



Das Schwarze Auge

UHRWERK VERLAG

MYRANOR:
Jenseits des Horizonts

Umschlagillustration
Alan Lathwell

Umschlaggestaltung & Satz
Ralf Berszuck

Innenillustrationen
Caryad, Tristan Denecke, Markus Holzum, Michael Jaecks,
Björn Lensig, René Littek, Don-Oliver Matthies, Oliver Specht, Florian Stitz

Lektorat
Moritz Mehlem

Gesamtredaktion
Jörg Raddatz, Heike Kamaris

Copyright © 2011 by Ulisses Spiele GmbH, Waldems.
DAS SCHWARZE AUGE, AVENTURIEN, MYRANOR und DERE
sind eingetragene Marken. Alle Rechte von Ulisses Spiele GmbH vorbehalten.



Jenseits des Horizonts

Ein Kampagnenband
für 3–5 erfahrene Helden

Redaktion: Jochen Willmann

Mit Texten von

Christian Bender, Peter Horstmann, Jörg Raddatz,
Martin Schmidt, Alex Spohr und Jochen Willmann

Teilweise basierend auf Texten von Thomas Finn und
Anton Weste (Reise zum Horizont und Vergessene Tiefen) sowie
Christoph Deather und Frank W. Bartels

Mit herzlichem Dank für Tipps, Kritik und Fehlersuche an
Frank W. Bartels, Lutz Berthold, Thomas Finn, Christian Gaertner,
Jörg Hofmann, Franz Janson, Stefanie Jankowsky, Annette Juretzki,
Stefan Küppers, Marie Mönekmeyer, Thomas Römer, Christian
Saßenscheidt und Paul Schmitt



Inhalt

Vorwort	5	Die Odyssee (Teil 3)	127
Die Kampagne in der Übersicht	6	Episode VI: Unter sengender Sonne	127
Vor dem Abenteuer	6	Episode VII: Zerstört die Tolman!	136
Winde des Gestern – Was bisher geschah	7	Episode VIII: Geheimnisse der Riesen	142
Winde des Morgens – Die Kampagne	10	Zwischenspiel V	148
Kapitel I: Reise zum Horizont	15	Die Horasiata Mayenios, Gyldraland, Centralis und Ochobenius	148
Episode I: Unter der Adlerflagge	15	Abenteuervorschläge der Regionen	151
Episode II: Sieben Winde	24	Kapitel IV: Im Herzen des Imperiums	153
Episode III: Vor den Pforten Myranors	48	Episode I: Für Ruhm und Ehre	153
Anhänge	55	Episode II: Der Goldene Falke	161
Zwischenspiel I	62	Episode III: Unter dem Sternepfeiler	170
Myranor	62	Episode IV: Im Land der Seen	181
Balan Cantara – Metropole im Louranath	65	Episode V: Vermächtnisse der Vergangenheit	187
Aventurische Helden in Myranor	67	Zwischenspiel VI	194
Szenarios in und um Balan Cantara	69	Die Gebiete Serovia, Cranarenius und Haldingard	194
Kapitel II: Vergessene Tiefen	73	Abenteuervorschläge der Regionen	196
Shanali	73	Kapitel V: Land der Nordmänner	199
Geflutete Kammern – Die Schauplätze der Handlung	79	Episode I: Alte Feinde	199
Brodelnde Fluten – Weiterer Ablauf der Ereignisse	82	Episode II: Wissen der Ahnen	205
Anhänge	84	Kapitel VI: Rückkehr vom Horizont	212
Zwischenspiel II	86	Episode I: Der Sprungpunkt im Nordmeer	212
Das Meer der Schwimmenden Inseln	86	Episode II: Die letzte Seereise	215
Abenteuervorschläge der Region	88	Episode III: Auf aventurischem Boden	217
Harikas Pläne	89	Allgemeine Anhänge	223
Universelle Abenteuervorschläge	89	Dramatis Personae	223
Kapitel III: Die Irrfahrt der Prinzessin Lamea – Die Odyssee (Teil I)	91	Myranische Rassen und Kulturen	236
Episode I: Im Meer der schwimmenden Inseln	91	Generische Werte für die Kampagne	242
Episode II: Ausbruch durch das Louranath	96	Kreaturen Myranors	243
Zwischenspiel III	101	Expeditionsschiffe: Prinzessin Lamea und König Tolman	248
Die Insel Era'Sumu	101	Alltäglichkeiten der Fahrt	253
Das Archipel von Shindrabar	102	Myranische Seefahrt	255
Die Region Makshapuram	103	Unikate und Orakel	257
Abenteuervorschläge der Regionen	104	Wandernde Eilande	259
Die Odyssee (Teil 2)	106	Imperialer und aventurischer Kalender	261
Episode III: Harikas Heilung und die Prophezeiung der Greifen	106	Preisliste myranischer Waren	262
Episode IV: Zwischen Efferdwall & Singenden Inseln	111	Glossar myranischer Begriffe	264
Episode V: Im Reich der Schlangen	116	Gesamtstadtplan für Balan Cantara	268
Zwischenspiel IV	123	Myranorkarte mit Reiseroute	269
Die Wüste Narkramar	123		
Der Archipel von Talaminas	124		
Abenteuervorschläge der Regionen	125		



Vorwort

Herzlich Willkommen zur Expedition ins Gldenland. So zumindest bezeichnen Aventurier dem legendren Westkontinent auf der Welt Dere. Seine Bewohner hingegen nennen ihn Myranor.

Bereits im irdischen Jahr 2000 durften wagemutige Helden den Weg gen Myranor einschlagen, wobei mit **Reise zum Horizont** nur die berfahrt bis zur Landung der Helden in Balan Cantara thematisiert wurde. In der Myranor-Box gab es des Weiteren das Kurzabenteuer **Vergessene Tiefen**, das die Kampagne weiterfhrte.

Zwei Jahre spter erschien endlich in der Spielhilfe **Handelsfrsten und Wstenkrieger** ein Szenario das die Ereignisse um die Lamea-Expedition fortsetzte.

Lange sollte das Schicksal der Expedition ungewiss sein, denn erst im Jahr 2006 wurde die Kampagne mit den Szenarien **Hinter dem Horizont I bis III** und **Rckkehr vom Horizont** im Aventurischen Boten teilweise abgeschlossen. Zwei weitere Artikel im Aventurischen Boten (Nr. 126 und 134) und ein Abschnitt im 2008 erschienenen Kampagnenband **Masken der Macht** schlossen die Kampagne gnzlich ab:

Eine Kampagne die ber 10 Publikationen verstreut war und vorwiegend aus Szenarien bestand.

Dies wollte ihm Jahr 2008 eine kleine Gruppe Fans ndern. Das Fanzine Memoria-Myrana, dessen Redakteure ebenso von der Idee begeistert waren, stellte dieser Gruppe in ihrem Forum eine eigene Plattform zur Verfgung, um an diesem Projekt arbeiten zu knnen.

Nach einigen Gesprchen mit Patric Gtz bezglich der Nutzung der alten Texte von Fanseite her, entschied dieser die Lamea-Kampagne offiziell zu berarbeiten und aus dem Fan-Projekt wurde eine Auftragsarbeit.

Inhaltlich waren zwar viele Dinge durch ltere Publikationen vorgegeben, doch wurden manche Ereignisse dort fast bis gar nicht thematisiert. Zudem mussten alle Teile auf die Regeln von DSA 4.1 konvertiert werden.

So hatten wir zuerst einmal die Aufgabe alle Handlungsstrnge zusammenzusuchen und sinnvoll im Verlauf der Kampagne unterzubringen. Dies hatte zur Folge, dass einige bekannte Handlungen sich leicht, andere hingegen sehr stark ndern mussten.

Ein anderes Problem stellten die weite Reisestrecke und die lange Reisedauer sowie die Exotik dar. Wir reden hier von sieben Jahren und einer Reisestrecke von etwa 5- bis 6-mal Yeti-Land bis Brabak. Nicht einmal die Helden der **Phileasson-Saga** und die Gezeichneten haben diese Strecke zurckgelegt oder diesen Zeitraum erlebt.

Zu unserem Glck werden lange Strecken mit dem Schiff berbrckt, wodurch wir nur den Mikrokosmos Schiff mit Leben erfllen mussten. Aber es gibt gengend Reisen durch den Kontinent, bei denen eine Spielgruppe, deren Mitglieder sich noch nie mit Myranor beschftigt haben, viele Informationen ber die Lnder und deren Bewohner bentigen. Um auch diesen Spielern die Mglichkeit zu geben, den Kontinent zu erleben, gibt es im Band entsprechende Informationen, die aber mit Sicherheit nur eine Hilfe fr den Meister darstellen und nicht eine eigene 'Geographia Myrana'.

Auch wird Wert darauf gelegt, dass sich Spieler spter entscheiden knnen einen myranischen Helden in die Kampagne einzubauen oder dass die Gruppe die Abenteuer sogar mit einer rein myranischen Heldengruppe erleben knnen. Denn auch fr diese gibt es gengend zwischen dem talaminischen Archipel und Hjaldingard zu erleben.

Bei den myranischen, magiebegabten NSC haben wir im Werteblock die Regeln aus **MyMa** verwendet. Hier sei angemerkt, dass, wenn ihnen dieser Band nicht zur Verfgung steht, die Formeln durch Zauber aus dem Liber Cationes ersetzt werden knnen. Dabei verwenden Sie einen dem Formelnamen entsprechenden Zauber (z. B. entspricht die Formel FEUERHAND von der Wirkung in etwa dem IGNIFAXIUS FLAMMESTRAHL). Durch die unterschiedlichen Zaubertraditionen der beiden Kontinente ist es leider nicht mglich, dies im Abenteuerband exakter darzustellen. Nun aber wnschen wir Ihnen viel Spa bei der Reise jenseits des Horizonts.

Jochen Willmann
Olching, April 2011

Quellenverweise

Verweise auf andere DSA-Publikationen sind fett gesetzt und dienen als Hilfestellung fr den Meister, sofern er zu einzelnen Themen weitere Informationen sucht. Alle zum Spiel notwendigen Inhalte sind jedoch in diesem Band enthalten.

AB xxx	Aventurischer Bote , Ausgabe xxx
AgF	Aventurische Regionalspielhilfe Am groen Fluss
Archiv xxx	Spielhilfe Aventurisches Archiv , Nummer xxx
AvAr	Regelwerk Aventurisches Arsenal
CM	Myranor-Spielhilfe Codex Monstrorum
DLdSA	Spielhilfe-Box Das Land des Schwarzen Auges
EW	Spielhilfe Efferds Wogen
GA	Spielhilfe Geographia Aventurica
H&W	Myranor-Spielhilfe Handelsfrsten und Wstenkrieger
Ha&Ki	Spielhilfe Handelsherr und Kiepenkerl
HC	Myranor-Spielhilfe Myranor – Das Gldenland (Hardcover)
IdDM	Aventurische Regionalspielhilfe In den Dschungeln Meridianas
MdM	Abenteuerband Masken der Macht (2. Teil der Knigsmacher-Kampagne)
MyAr	Myranor- Regelwerk Myranisches Arsenal
MyG	Myranor-Regelwerk Myranische Gtter
MyMa	Myranor-Regelwerk Myranische Magie
RdH	Aventurische Regionalspielhilfe Reich des Horas
UdS	Myranor-Regionalspielhilfe Unter dem Sternenpfeiler
WdA	Regelwerk Wege der Alchimie
WdG	Regelwerk Wege der Gtter
WdS	Regelwerk Wege des Schwerts
WdZ	Regelwerk Wege der Zauberei
ZBA	Spielhilfe Zoo-Botanica Aventurica

Die Kampagne in der Übersicht

Vor dem Abenteuer

Zu den Teilnehmern der Expedition

Die vorliegende Expedition wird Ihre Helden sieben Jahre lang in Länder fern ihrer aventurischen Heimat führen. Wir halten es daher nur für fair, dass Sie Ihrer Spielrunde deutlich machen, dass die Entscheidung ins Gölidenland zu reisen für einige derische Jahre kaum rückgängig zu machen sein wird.

Da es sich bei der Reise zum fernen Westkontinent um eine Expedition handelt, die staatstragenden Zwecken sowie der Mehrung aventurischen Wissens um die fernen westlichen Gestade dient, scheinen uns allzu exotische Heldentypen als Teilnehmer eher unangebracht. Der 'nivesische Halhborkschamane' sollte daher eher Heldentypen weichen, die einen ernsthaften Grund vorweisen können, sich der Expedition des Horasiats anzuschließen. Solche Zweck-Exoten können sie plausibel nur wie unter Heldeneinstieg II beschrieben einführen.

Wenn möglich sollten Ihre Helden schon gewisse Attribute (oder ruhmreiche Taten) vorweisen können, die sie in die engere Wahl kommen lassen. Hierzu zählen nautische Kenntnisse ebenso wie ein gewisser Ruf, den sich ein Held eventuell auf dem Gebiet der Magie oder anderer Wissensgebiete (Fauna & Flora, Sprachen, Handel, Echsenkunde etc.) erarbeitet hat. Das wesentlichste Merkmal, das die Expeditionsteilnehmer im Gegensatz zum normalen Aventurier aufweisen sollten, ist natürlich eine gehörige Portion Neugier und Unerschrockenheit. Eigenschaften, die Helden geradezu definieren.

Heldeneinstieg II

Aventurische Charaktere, die für die offizielle Anwerbung nicht in Frage kommen, können hier über eigene Szenen in das Abenteuer eingebracht werden.

Für Schelme, Nivesenschamanen, Fjarninger oder sonstige Exoten bieten sich folgende Einstiegsmöglichkeiten:

- Der Held gelangt trotz aller Sicherheitsmaßnahmen als blinder Passagier auf die *Prinzessin Lamea*, wo er sich im Frachtraum oder in der Bilge versteckt und erst auf hoher See entdeckt wird.
- Der Charakter geriet in Kuslik in Streit mit einem Magier, der ihn mittels SALANDER dauerhaft in eine Gruftassel verwandelt, die der Kreaturenssammler Matajew zufällig sogleich für die Expedition erstelt. Erst auf der Reise wird die Natur der Assel erkannt und der Held von den Antimagiern zurückverwandelt.
- Auf einem Schiff, das von Havena nach Teremon fährt, befindet sich auch der Abenteuerer. Es gerät in einen schweren Sturm, wird nach Westen verschlagen, und auf hoher See wird der Held Tage später als Schiffbrüchiger von Harikas Expedition aufgelesen.

Myranische Helden hingegen können erst nach Ankunft in Balan Cantara zur Gruppe stoßen. Mehr dazu auf Seite 68.

Feinde des Reiches: Da es sich bei der anstehenden Reise um eine Operation des Lieblichen Feldes handelt, scheiden für die Expedition natürlich alle Heldentypen aus, die aus der verfeinerten Schwarzen Allianz oder Thorwal stammen. Um Charaktere aus diesen – aus horasischer Sicht gesehen – Problemregionen in die Gölidenlandkampagne zu integrieren, bedarf es daher einiger Tricks:

- Al'Anfa ist hier der große, ebenbürtige Gegner des Alten Reiches, den zu stellen und zu überlisten es während der Überfahrt einiger Anstrengung bedarf. Ein Al'Anfaner, der an Bord entdeckt wird, wird daher umgehend hingerichtet. Ausnahmen von dieser Regel gibt es nicht!

Gegen Ende des ersten Kapitels wird aber eine Situation eintreten, in der beide konkurrierenden Parteien gezwungen werden, zusammenzuarbeiten. Spieler, die einen alananischen Heldentyp spielen möchten, sollten sich daher für den ersten Teil des Abenteuers einen Ersatzcharakter ersinnen, der später leicht vom Meister übernommen werden kann. Bis dahin wird der alananische Wunschcharakter des Spielers in ihre meisterlichen Hände wandern.

- Thorwaler werden zwar am Festland konsequent von den horasischen Staatsbeamten als Crewmitglieder abgelehnt, aber als blinde Passagiere oder Schiffbrüchige sollten diese Helden (zumindest auf hoher See) ohne größere Probleme zu den anderen Helden dazustoßen können.

Abenteuerpunkte

Im vorliegenden Abenteuerband werden nur nach bestimmten Abschnitten Abenteuerpunkte vergeben, die im ersten Moment, gerade für so einen langen Zeitraum, sehr gering erscheinen mögen. Hier sei aber angemerkt, dass diese nur für die erlebten Heldentaten in jedem Kapitel stehen. Für die einzelnen Szenariovorschläge in jedem Zwischenspiel, deren zeitliche Einteilung Sie während der Kampagne selber gestalten dürfen, können weitere Punkte vergeben werden. Zudem haben die Helden genügend Zeit, um noch eigene Abenteuer zu erleben, so dass eine angemessene Punktzahl im Laufe der Kampagne zusammen kommt.

Steigerung und Lehrmeister

Während der Kampagne gibt es für die Helden genügend Zeit ihre verdienten Abenteuerpunkte in neue Fähigkeiten zu verwandeln. Sie müssen nur den richtigen Lehrmeister finden. Zum Steigern (WdS 162) der Kampftalente stehen erfahrene Hauptleute verschiedener Söldner-einheiten zur Verfügung, für Wissens- und Zaubertalente gibt es hingegen eine Reihe von Magiern und Geweihten an Bord der *Prinzessin Lamea* und bei manchem Handwerkstalent können die Matrosen weiter helfen. Sollte sich auf dem Schiff kein passender Lehrmeister befinden, bleibt dem Helden meist nur das Selbststudium.

Winde des Gestern – Was bisher geschah

Um Ihnen Hintergründe und Ziel der anstehenden Expedition verständlich zu machen, listet die folgende Übersicht in chronologischer Reihenfolge alle bisherigen Ereignisse um die erste Harikafahrt und den Trubel um die Rückkehr der Expedition auf. Alle Informationen, die zum Zeitpunkt des Einsetzens von *Jenseits des Horizonts* nicht öffentlich sind (d.h. aus Journalen wie Seewind oder dem Aventurischen Boten, den Erzählungen von Wandersängern oder verbreiteten Gerüchten erschließbar), wurden grau unterlegt:

Rondra 1012 BF: Im Südmeer verschwindet die Swafnirs Rache, das Schiff der Roten Harika, vor Traheliens Küste. Kaiserin Amene-Horas wirft Trahelien vor, das Schiff versenkt zu haben; Harika wird für tot erklärt. (siehe auch **Archiv 2 S.88** oder **Archiv Sammelband I**)

Tatsächlich ein Manöver der Admiralität, um Harika im Geheimen eine Expedition vorbereiten zu lassen, die die Küsten Rieslands erkunden und möglicherweise eine Ostpassage ins Gildenland finden soll.

Frühling 1015 BF: Nach über drei Jahren aufwendiger Vorbereitung, während derer nach und nach Schiffe und Material zur Insel Korelkin, einem horasischen Stützpunkt östlich von Maraskan, transportiert wurden, läuft die Expedition mit den Altoum-Winden aus: Die Schivonellen Prinzessin Lamea und Gylurgia von Bethana sowie die Karavelle Avesfreund, insgesamt mit 434 Frauen und Männern besetzt, fahren unter dem Kommando der Roten Harika zu neuen Ufern. (Logbuch-Ausschnitte der Expedition finden Sie in der **GA** Seite 98 – 112 und eine Zusammenfassung der Reise in **EW** 63ff.)

21. Peraine 1022 BF: Nach sieben Jahren Irrfahrt, während derer auch der Admiralstab zu Grangor aufgrund der Ereignisse um Borbarads Rückkehr die Expedition fast vergessen hatte, erscheint die ramponierte Prinzessin Lamea in der Lagune von Grangor; die Seegardisten finden nur 27 von der Efferdsieche gezeichnete Seelen – darunter Harika – vor und schirmen das Schiff komplett ab. Gerüchte um eine Weltumsegelung machen die Runde. (**AB** 80)

Die Logbücher der Expedition lösen helle Aufregung aus und werden sogleich von Weisen der Hesinde-Kirche überprüft. Staatsadmiral Gilmon Quent signalisiert dem Horaspalast, dass in Bälde eine weitere Expedition ausgerüstet werden soll, um den gildenländischen Schwarzstahl (s.u.) zu bergen, bevor andere Mächte – insbesondere Intimfeind Al'Anfa – davon Wind bekommen.

Frühling 1022 BF: Die Knappheit einiger Luxusgüter durch die Borbarad-Kriege und die sensationelle Meldung um Harikas Rückkehr bieten den Nährboden für neue Gildenlandexpeditionen.

Al'Anfa lässt von einer havenischen Werft zwei große Hochseekaravellen bauen. Ursprünglich als reine Handelsexpedition in den Westen gedacht, sollen sie sich bald an das Kielwasser der horasischen Flottille heften.

Ingerimm 1022 BF: Harika von Bethana wird in die Hallen der Weisheit zu Kuslik zu »eingehenden Konsultationen über die wissenschaftlichen, staatsrechtlichen und merkantilen Implikationen« ihrer Fahrt einbestellt. Die Staatsführung des Horasreiches befördert Harika zur Admiralin und stellt umfangreiche Mittel zur Ausrüstung einer weiteren Expedition zusammen. (**AB** 81)

Der Planungsstab entscheidet sich schon früh angesichts der Gefahr thorwalscher und alananischer Anschläge, öffentlich nur eine Scheinflotte bei Grangor aufzubauen und die tatsächliche Expeditionsflottille im geheimen Hafen Tul'ka'var auf den Zyklopeninseln bereitzustellen.

Auf den Zyklopeninseln werden verloren geglaubte Schätze geborgen, die zum größten Teil noch aus der Zeit vor dem Brand (0 BF) der legendären Hesindebibliothek zu Bosparan stammen (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**). Darunter befindet sich ein mysteriöser Kristallschädel, dessen gildenländische Herkunft später vom Institut der Arkanen Analysen zu Kuslik erkannt wird.

Die Gelehrten vermuten richtig, dass das Artefakt eine mächtige Verständigungsmagie in sich birgt; sie unterliegen aber dem Trugschluss, das Objekt im konkreten Fall auch aktivieren zu können. Ein Test im Vorfeld wird nicht riskiert, da der Verlust astraler Kraft des Artefakts befürchtet wird. Haldana von Ilmenstein, die höchste Hesinde-Geweihte Aventuriens, entscheidet Anfang Travia, der Expedition das Artefakt als Hilfsmittel beizusteuern – nicht ahnend, dass die Al'Anfaner ebenfalls Kenntnis von dem wundersamen Kristallschädel haben und als einzige über den geeigneten »Schlüssel« verfügen, diesen auch zu aktivieren.

Praios 1023 BF: Die horasische Flotte requiriert die in Bau befindlichen Schiffsrümpfe einer Schivone und zweier Schivonellas, tauft sie auf die Namen Horasadler, Sanct Ingalf und Belsarius und beginnt mit der Anwerbung von Seeleuten, Offizieren und anderen Kundigen. Derweilen läuft die Horaskaiserliche Nordmeerflotte unter Befehl Admirals Rubec von Chetoba aus und greift Thorwal an, nachdem einige Ottas Überfälle in horasischer Seehoheit durchgeführt haben.

Die Kirchen von Praios, Hesinde, Phex und Efferd führen Diskussionen über die Erkenntnisse der Harikafahrt und versuchen, Einfluss auf die zweite Forschungsreise zu nehmen. Harika ist angeblich an einem Fieber erkrankt, dem bereits fünf zurückgekehrte Besatzungsmitglieder erlegen sind. (**AB** 82 / 83)

Agenten fremder Mächte gelangen in der Zwischenzeit an geheime Informationen über die Entdeckungen der *Prinzessin Lamea*. Das Schiff selbst wird bei Nacht und Nebel nach Tul'ka'var gelotst und wieder auf Vordermann gebracht. Al'Anfa, das Mittelreich, einige Heptarchien und selbst das gerade erst vom Horasreich attackierte Thorwal rücken die horasische »Expeditionsflottille Gölndenland« in den Mittelpunkt ihrer Interessen. Es kommt in den folgenden Monaten zum Austausch diplomatischer Noten und zu weiteren Spionagefällen (Aktivitäten der Hand Borons in Grangor).

Der wahre Hintergrund der Gölndenland-Expedition

Die Nachricht, dass sich das Horasreich keine drei Monate nach Rückkehr der Seefahrerin Harika von Bethana erneut anschickt, eine Expeditionsflottille auszurüsten, sorgte für große Verwirrung unter den Machthabern der anderen großen aventurischen Reiche. Offiziell heißt es, die neue Expedition diene Handelszwecken und der hesindegefalligen Mehrung des Wissens um Sumus Leib – nur, so recht glauben mochte dies niemand. Die meisten Machthaber außerhalb des Horasiats argwöhnen, dass Harika während ihrer Fahrt einen Fund oder eine Entdeckung von ungeheurer Tragweite gemacht hat. Ein Geheimnis, das nicht nur den erheblichen finanziellen Aufwand rechtfertigt, sondern auch die hastig anmutenden Vorbereitungen zum Aufbau der neuen Expeditionsflotte erklärt.

Dieses Misstrauen ist auch angebracht: Harika vermochte während ihrer Fahrt im Osten des Gölndenlands ein Frachtschiff der Kerrishiter aufbringen, das mit mehreren Kisten Endurium und weiteren formidablen Wunderwerken beladen war. Ihr war der Wert der Ladung sofort bewusst, auch wenn ihr die Umstände um Borbarads Erscheinen in Aventurien, die zum Erliegen des Enduriumabbaus auf Maraskan führten, noch nicht bekannt sein konnten.

Da sich aber diverse Piraten (Serover und Kerrishiter) auf die Fährte der *Lamea* gesetzt hatten, sah sich Harika gezwungen, durch die Louranath genannten Küstensümpfe nahe des gölndenländisch-imperialen Balan Cantara ins Meer der Schwimmenden Inseln und schließlich ins Bleichwasser zu steuern, um das Beuteschiff dort zu versenken und fremdem Zugriff zu entziehen.

Während Harika ihre Verfolger in der Zwischenzeit mit einigen waghalsigen Manövern beschäftigte, beauftragte sie den durch Ausfall Älterer zum 1. Offizier beförderten Haridiyon Thaliyin (Sohn des ehemaligen Seekönigs Mermydion und damit Kronprinz der Zyklopeninseln) mit dieser heiklen Mission. Haridiyon und seine Offiziere sind somit die einzigen, die von der genauen Lage des versenkten Schiffes wissen. In einem Gewaltmarsch durch den tarpurischen Dschungel versuchte Haridiyon mit seiner Mannschaft den vereinbarten Treffpunkt im Louranath zu erreichen. Doch Fieber und wilde Pardir töteten oder versprengten Teile der Mannschaft. Am vereinbarten Treffpunkt angekommen warteten sie auf Harika. Diese konnte aber wegen eines imperialen Kriegsschiffs den Treffpunkt nicht ansteuern und so schickte sie den Shingwa Wonschesch vor, um die Gefährten an einen besseren Punkt zu lotsen.

Als dieser am vereinbarten Treffpunkt eintraf, wurde die Gruppe um Haridiyon von einer Bande Abishai-Piraten überfallen. Die geschwächten Aventurier konnten den Piraten nichts

entgegen setzen und so fiel einer nach dem anderen. In dieser ausweglosen Situation sah der Magier Horigan nur noch eine Möglichkeit das Geheimnis um das Schatzschiff zu wahren. Er verwandelte Haridiyon mittels GRANIT UND MARMOR in eine Statue. Wonschesch hingegen hielt sich versteckt, da er in diesem ungleichen Kampf ohnehin nichts ausrichten konnte. Nachdem die Piraten alle Aventurier getötet hatten, brachten sie ihre Wertgegenstände und die Statue Haridiyons zu ihrem Schiff. Der Shingwa hingegen verfolgte die Halsabschneider heimlich. An ihrem Schiff angekommen, mussten die Abishai sich einer Übermacht an imperialen Soldaten stellen. Das Kriegsschiff, an dem Harika nicht vorbei kam, entdeckte während der Patrouillenfahrt den Schaufelkatamaran der Piraten und ging sofort zum Enterangriff über. So gelangte Haridiyon in imperiale Hände.

Vor Harikas Rückfahrt konnte Wonschesch noch herausfinden, dass die »Statue« als Trophäe an eine einflussreiche Person in Balan Cantara gegangen war – damit verlieren sich seine Spuren vorläufig. Harika versprach dem Shingwa zurückzukehren, um Haridiyon zu erretten.

Zurück in Aventurien hatte ihr Bericht über den Enduriumfund einschlagende Wirkung – nicht zuletzt, da das magische Metall heute noch kostbarer als in den Jahren vor Borbarads Macht-ergreifung ist. Eigentliches Ziel der neuerlichen Expedition ist es – neben dem Aufbau neuer Handelsverbindungen, der Verifizierung der Ergebnisse der ersten Fahrt und der Unterstreich-ung des Großmachtsanspruchs des Horasiats – Haridiyon zu befreien, ihn zurück zu verwandeln und in den Besitz des versenkten Enduriumschatzes zu gelangen.

Währenddessen in Myranor

Wonschesch konnte nach einigen Monaten herausfinden, dass der Horas von Cantera seine Majestät Porphyrio Gamenicos sa Illacron die Statue Haridiyons erhielt und als Exotikum in seinen Gartenpavillon stellte.

Die während des Gewaltmarsches versprengten Mitglieder von Haridiyons Mannschaft verschlug es in ihnen völlig unbekannte Regionen Myranors. Kaum einer der überlebenden Schiffbrüchigen glaubt heute noch daran, Harika oder Aventurien jemals wiederzusehen. Die Schweigegelübde bezüglich der versenkten Fracht, die die Versprengten Haridiyon gegenüber abgeleistet hatten, sind den meisten von ihnen inzwischen nichts mehr wert – und so kommt es, dass seit einigen Monaten in bestimmten Kreisen Myranors Gerüchte um ein 'im Bleichwasser versenktes, mit Endurium beladenes Schiff aus dem verlorenen Horasiat Yaquirio' die Runde machen.

Zusammenstellung der Flotte

Das Flaggschiff, die wieder instand gesetzte Schivonella *Prinzessin Lamea*, soll die Flottille unter dem Kommando Admirelin Harikas ins Gölndenland führen. Die Schivonella *Prinz Shafir* unter dem erfolgreichen Gölndenlandfahrer Siberius Bramstetter wurde eigens zu dem Zweck umgerüstet, das noch zu bergende Endurium aufzunehmen. Die schwer bewaffnete Schivone *König Tolman* hingegen, die unter dem Befehl des eisenharten Militaristen Rubec von Chetoba steht, soll den Konvoi auf der Hin- und Rückfahrt vor militärischen Auseinandersetzungen schützen. Und nicht nur das: Rubec von Chetoba hat noch einen weiteren Geheimauftrag: Er soll Harika im Auge behalten (dazu weiter unten mehr).

Intervention fremder Mächte

Der einzige Staat, der das Geheimnis des Horasiats bislang lüften konnte, ist das Mittelreich. Praios 1023 BF gelang es Agenten der KGIA, zwei der unter Quarantäne stehenden Seeleute, die Harika sieben Jahre lang auf ihrer Weltumsegelung begleitet hatten, zur Flucht aus Grangor zu verhelfen. Ungläubig vernahmen die Mittelreicher die Nachricht von dem Enduriumfund.

Das Mittelreich intervenierte sofort auf höchstem diplomatischem Weg und erinnerte die Vertreter des Alten Reichs an einen (Geheim-)Paragraphen des erst kürzlich geschlossenen Oberfelder Vertrages, welcher besagt, dass aufgrund der Ereignisse in den Schwarzen Landen alle neuen Enduriumfunde gerecht zwischen den Reichen aufgeteilt werden müssen. Dies ist einer der Hauptgründe, warum das Horasiat dem Mittelreich begrenztes Teilnahmerecht in Form offizieller Beobachter und finanzieller Mittel eingeräumt hat.

Al'Anfa hingegen ist in diesem Szenario ein ernstzunehmender Gegenspieler, der die Expeditionsflotte auch auf hoher See noch beschäftigen wird. Die Schwarze Perle des Südens weiß (noch) nicht, um was es im Einzelnen geht, aber der südliche Stadtstaat ist nicht willens, sich in Belangen des Güldenlandes vom Horasiat überflügeln zu lassen. Al'Anfa kommt auch in anderer Hinsicht eine Schlüsselrolle zu: Die Machthaber des Stadtstaats haben Kenntnis von dem erst kürzlich geborgenen Kristallschädel güldenländischen Ursprungs, der der Obhut der Expedition überantwortet wurde. Die Al'Anfaner wissen weit mehr um die tatsächliche Machtfülle dieses Artefakts und zielen daher darauf ab, den Schädel wieder in ihre Hände zu bekommen.

Auch die Heptarchen, Borbarads Erben in den Schwarzen Landen, ahnen, dass sich die Erkenntnisse der Expedition gegen sie richten könnten. Xeraan, selbsternannter Portifex Maximus der Borbarad-Kirche, hat daher eine Agentin ausgeschiedt, um dem wahren Ziel der Expedition auf die Schliche zu kommen – und diese letztlich scheitern zu lassen.

Die übrigen Reiche spielen in diesem Abenteuer nur eine untergeordnete Rolle. Einige von ihnen werden versuchen, ausgerechnet Ihre Helden mit Spitzeldiensten zu beauftragen.

Und noch eine Macht schickt sich an, das Güldenland zu erreichen: Anhänger des Namenlosen Gottes, welche die uralten Legenden nicht vergessen haben, dass dem Liegenden Gott auf dem sagenhaften Westkontinent seit Äonen gehuldigt wird, schicken den Kronprinzen des Namenlosen, Tionnin Madarastadin, gen Myranor. Er soll aufgrund einer Vision dort die 'Nächte vereinen'.

Geheimnisse an Bord

Harikas Geheimnis

Seit Admirelin Harika die S(pr)ingenden Inseln im Perlenmeer entdeckt hat (S. 259ff.), weiß sie um ein wundersames Mysterium aus dem vierten Zeitalter, der Trollära. Sie fand während ihrer Weltumsegelung heraus, dass die S(pr)ingenden Inseln vor dem Güldenland und jene im Perlenmeer zwischen Aventurien und dem Riesland identisch (!) sind. Mit Hilfe dieser Inseln, die in unregelmäßigen Abständen verschwinden, um an anderer Stelle wieder auftauchen, ist es für einen Kundigen möglich, unwirklich anmutende Distanzen zu überqueren. Diese Inseln lassen sich mit dem richtigen Wissen um Tausende von Mei-

len verrücken. Harika plant daher, die S(pr)ingenden Inseln im Meer der sieben Winde anzusteuern und sie als Sprungbrett in den Kobaltgrund nahe dem shindrabarischen Archipel zu verwenden! Hierzu benötigt sie ein altes trollisches Artefakt, einen Gelben Obelisk, den sie vorsichtshalber vor ihrer Rückkehr ins Liebliche Feld auf der nahezu unbekannten Insel Nagalosch versteckt hat.

Die Generalvollmacht

Konteradmiral Rubec von Chetoba, der Kapitän der König Tolman, verfügt über eine kaiserliche Generalvollmacht (*Primärattests* 23), die es ihm erlauben wird, Harika das Kommando zu entziehen. Grund: Die horasische Admiralität misstraut Harika. Man befürchtet, dass die Jahre der Weltumsegelung ihre Loyalität 'aufgeweicht' haben könnten. Die Helden können auf diese Art und Weise in den zweifelhaften Genuss kommen, eine 'Meuterei von oben' miterleben zu dürfen.

Tötet Haridíyon!

Der zur Marmorstatue verwandelte Offizier Harikas, Prinz Haridíyon Thaliyin, steht im Kreuzfeuer verschiedener Mächte. Da die Speichellecker Palamydas, des jetzigen Seekönigs der Zyklopeninseln, befürchten, dass der Sohn seines Vorgängers Mermýdion Interesse daran haben könnte, an seiner Stelle auf den Zyklopeninseln zu herrschen (und sie somit Macht und Einfluss verlieren), werben sie Totschläger unter hylailischen Seesöldnern an, die den jungen Mann ums Leben bringen sollen. Einer davon ist Kapitano Mylkidos.

Die Manuskripte von Tqelin-Ra'id und das Naranda Ulthagi

Die Puniner Analyse-Magierin Mirhiban aus Brig-Lo sucht im Auftrag der Gildenvorsteherin Prishya von Garlichgrötz zu Grangor den 7. Teil der Manuskripte von Tqelin-Ra'id.

Magister Fünfstern hingegen sucht aus eigenem Antrieb nach dem legendären Naranda Ulthagi.

Das geheime Manuskript der DBA

Harika wurde von der horasischen Staatsführung beauftragt im Güldenland nach der Waffe aus der Silem-Horas Prophezeiung (S. 259) zu suchen. Neben ihr wissen auch von Chetoba, Bramstetter und Orchit von Hirschfurten von dem Manuskript.



Winde des Morgens – Die Kampagne

Kapitel I: Reise zum Horizont

Rondra bis Ingrim 1023 BF

Die Helden melden sich als Teilnehmer der Gldenlandfahrt in Grangor und erhalten Quartier im Kriegshafen. Whrend der Vorbereitungen knnen die Helden verhindern, dass Harika den Folgen des Fluches erliegt und treffen auf den imperialen Botschafter Nazir ter Vaan.

Am 28. Tsa reisen sie im Auftrag Harikas mit einem Schiff zum Geheimhafen Tul'ka'var auf der Zyklopeninsel Mylmas. Zu ihrem Erstaunen mssen sie feststellen, dass die Expeditionsschiffe in Grangor nur eine Scheinflotte darstellen und die eigentlichen Schiffe im Geheimhafen liegen.

Ein paar Tage spter erreichen auch Harika und die restlichen Besatzungsmitglieder den Geheimhafen und die drei Schiffe umfassende Expeditionsflottille sticht in See.

In der See der klagenden Glocken werden die Schiffe von einem Geisterschiff attackiert und die Namenlosen Geweihten gelangen an das Trnenwasser.

Auch die al'anfanischen Verfolger sind nicht unttig. Zwar bleiben die zwei Schiffe stets knapp hinter dem Horizont, aber durch einen Hexenvertrauten halten sie Kontakt zu ihren Agenten an Bord der *Prinz Shafir*. Diese versuchen, an die Artefakte und Geheimnisse der Horasier zu kommen und sie den Verfolgerschiffen zuzuspielen. Als die Al'Anfaner die *Shafir* kapern, beschlieen die Horasier zum Gegenschlag auszuholen. Dabei wird die al'anfanische Karavelle *Bal Honak* versenkt. Auf der Insel Nagalosch angekommen, gelangen die Helden kurz vor einem Vulkanausbruch an den Gelben Obelisken.

Mord an Bord: Der Namenlose Knabe, Tionnin Madaraestadin, und seine Mentorin Daria Vindest versuchen bei einer knstlich erschaffenen Flaute so viele Zwlfgttergeweihte aus dem Weg zu rumen, wie mglich, um die einzigen Kleiriker zu sein, die im Westen ankommen. Doch die Helden knnen Schlimmeres verhindern.

Im Brennenden Meer verliert die Flottille die *Prinz Shafir* und nur vier Besatzungsmitglieder knnen gerettet werden. Kurz darauf geraten die Schiffe in einen Sturm, durch den auch die Al'Anfaner beschdigt auf einem Riff stranden und beide Parteien zur Zusammenarbeit gezwungen sind.

An einem kleinen Atoll versucht Rubec von Chetoba vergeblich mittels des Kristallschdels mit den Einheimischen Kontakt aufzunehmen. Nachdem der entstandene Konflikt beigelegt werden konnte, fahren die verblieben Schiffe weiter und erreichen alsbald den Efferdwall.

Schon nach wenigen Tagen hinter dem Efferdwall kommen die S(pr)ingenden Inseln in Sicht. Mit Hilfe des Obelisken gelingt der Sprung in den Kobaltgrund, wobei in diesen Gewssern nyaumanische Piraten die zwei Schiffe angreifen und diese sich trennen mssen.

Ohne die *Knig Tolman* fhrt Harika weiter gen Balan Cantara, wo Prinz Haridiyon von einer Palastinsel befreit wird. Durch attackierende Patrouillenboote werden die Helden von der *Lamea* getrennt und Stranden in Balan Cantara.

Zwischenspiel I und Kapitel II: Vergessene Tiefen

Rahja 1023 BF bis Firun 1024 BF

Nach ihrer Strandung in Balan Cantara versuchen die Helden den Hschern des Horas zu entkommen und sich in der groen Stadt zurecht zu finden. Wonschesch und Siberius versuchen den Helden so gut es ihnen mglich ist zu helfen, wobei der Seemarder schon

nach kurzer Zeit verschwindet, um alleine nach seiner Schwester zu suchen.

In der Metropole im Louranath decken die Helden zudem auf, dass Nazir ter Vaan gar kein Botschafter, sondern ein Spion der Ban Bargui ist.

Um mit der *Lamea* wieder zusammen zu treffen, reisen die Helden mit der *Glanz der Wogen* nach Valdur Bedhra, wo sie eine Nachricht erhalten. Harika bittet darin die Helden im Firun im Bleichwasser zu erscheinen.

Das Kapitel II *Vergessene Tiefen* fhrt die Helden im Firun ins Bleichwasser sdstlich des Meeres der Schwimmenden Inseln, wo Haridiyon das Endurium versenkte und Harika nun hofft, die wertvolle Ladung entsprechend ihres Planes bergen zu knnen.

Die Bergung des Enduriums luft auf ein Wettrennen verschiedener Gruppen hinaus. Nicht nur, dass die Nequaner einen ihrer Demergatoren aus-

gesandt haben, um den obskuren Gerchten nachzugehen, auch die berchtigten Abishai wollen sich das Endurium nicht entgehen lassen.



In Shanali erfahren die Helden von einem ehemaligen Besatzungsmitglied Haridiyons, die todkrank in einem Pateshi-Tempel untergebracht ist und können kurz vor ihrem Tod mit ihr sprechen. Auch eine Gruppe Nequaner will von ihr wissen wo sich der Schatz befindet, sie kommen aber zu spät. So bilden die Helden mit den Nequanern eine Zweckgemeinschaft. Die einen brauchen ein Schiff, die anderen wollen den Fundort wissen.

An der Insel angekommen finden die Helden die *Lamea* ankernd und besatzungslos vor. Auch im Wrack unter Wasser findet sich kein Endurium mehr. Außerdem finden sich Spuren, die zu einer uralten Anlage führen.

Haridiyon ahnte nicht, dass in der Nähe jener Stelle, an der er das Schiff mit dem magischen Metall versenken ließ, eine Jahrtausende alte Anlage der gefürchteten Mholuren stand. Dieses amphibische Volk versuchte hier zur Zeit der Mholurenkriege, mittels uralter Artefakte eine monströse Krabbenkreatur heranzuzüchten, deren Zangen ganze Gebäude der kiemenlosen Trockenvölker zermalmen sollten. Bevor das Geschöpf in den unterseeischen 'Laboratorien' jedoch zum Leben erweckt werden konnte, wurden die daran werkenden Mholuren Opfer des Krieges. Vor ein paar Jahren wurden die heutigen Mholuren auf die Hinterlassenschaft ihrer Vorfahren aufmerksam und konnten durch die riesige Menge Endurium das unterbrochene Erschaffungsritual erneut auslösen und so steht die Erweckung des gewaltigen Krabbenmonsters kurz bevor. Die Aufgabe der Helden wird einerseits darin bestehen, die Besatzung der *Lamea* aus den Fängen der Mholuren zu befreien, andererseits das herangezüchtete Monster aus der Tiefe zu stellen, bevor es zu einem beispiellosen Verwüstungszug aufbrechen kann.

Zwischenspiel II und Kapitel III: Die Irrfahrt der Prinzessin Lamea und Die Odyssee Teil 1

Tsa 1024 BF bis Firun 1025 BF

Episode I: Im Meer der Schwimmenden Inseln

Nach den Ereignissen im Bleichwasser ist die *Lamea* fast ein Jahr lang gezwungen, im Meer der Schwimmenden Inseln zu kreuzen. Harika wagt es nicht, das Louranath nahe der gut geschützten Metropole Balan Cantara so schnell noch einmal zu durchqueren, da sie erst wieder das Überraschungsmoment auf ihrer Seite wissen will.

In dieser Zeit kommt es zu zwei wichtigen Ereignissen: Tionnin, der junge Auserwählte des Namenlosen wird sich in der Freistadt Daranel von Bord schleichen und Kontakt zu dem Kult des Vielgesichtigen aufnehmen, einer Inkarnation seines Gottes in Myranor. Die Helden bemerken sein Verschwinden und es kann ihnen nicht nur gelingen, Tionnins Pläne zu vereiteln, sondern sie können sogar eine größere Menge Endurium erlangen, die der Kult in seinem verborgenen Tempel aufbewahrt.

Das zweite wichtige Ereignis ist die Suche nach der Drachenschildkröte *Gomar*, einem uralten Geschöpf, das sich auf einem mysteriösen Eiland auf dem Meer befinden soll. Nach einer gefahrvollen Reise zu der Insel und dem Überstehen weiterer Schrecken auf dem Eiland selbst, findet Harika in einer Grotte endlich die Drachenschildkröte. Gomar kann Harika nicht nur sagen, wo sie Heilung vom Fluch der Draydal erhält (er wird sie auf die Insel Era'Sumu verweisen), sondern gibt auch ei-

nen verschlüsselten Hinweis, wie sie wieder in das Thalassion kommt. Und zwar mit Hilfe des Muschelhorns, eines mysteriösen Gegenstandes, welcher erst gefunden werden will.

Episode II: Ausbruch durch das Louranath

Die geheimnisvollen Worte der Drachenschildkröte Gomar veranlassen Harika nun dringend nach einem Weg zu suchen, um Era'Sumu zu erreichen, nur dort kann sie anscheinend auf Hilfe hoffen.

Doch noch immer steht sie vor dem Problem, wie sie durch Balan Cantara hindurch kommt. Deshalb konzentriert sie sich zunächst auf das andere Rätsel Gomars. Nach einigen Überlegungen glauben Harika und die Helden, dass der Ort von dem Gomar gesprochen hat, die Sümpfe des Louranath sind.

Dort gibt es zwar für die *Lamea* keinen Weg hindurch und so müssen sie zu Fuß eine Expedition durch die Sümpfe wagen, aber die Helden finden dort eine Gemeinschaft von Ziliten vor, die womöglich der Schlüssel zur Lösung des Rätsels sind. Diese besonderen Ziliten stammen aus Aventurien und sind in Myranor, um andere ihrer Art aus der Sklaverei der Mholuren zu befreien. Die Helden bieten sich selbstverständlich an zu helfen. Erstens haben sie noch eine Rechnung mit den Mholuren offen, zweitens stellen die Ziliten ihnen für ihre Hilfe einen wertvollen Schatz in Aussicht, das von Gomar erwähnte Muschelhorn. Mit dem Muschelhorn als Belohnung wird die *Lamea* dann endlich Kurs auf Balan Cantara nehmen und mittels einer List versuchen, die Blockade der Garnisonen zu durchbrechen. Das Horn kann Nebel aufziehen lassen und so die Chancen der *Lamea* erheblich verbessern, durch Balan Cantara hindurch zu kommen.

Doch die List verhindert nicht, dass kurz hinter der Stadt doch noch zwei imperiale Schiffe die *Lamea* bemerken und es zu einem Seegefecht kommt. Harika, den Helden und der Besatzung gelingt es jedoch, aus der Umklammerung der Imperialen zu fliehen und sich in Richtung Era'Sumu aufzumachen.

Harika jedoch geht es zunehmend schlechter und es scheint fast zu spät für ihre Rettung zu sein.

Zwischenspiel III und Die Odyssee Teil 2

Tsa 1025 BF bis Firun 1026 BF

Episode III: Harikas Heilung und die Prophezeiung der Greifen

Nach der Flucht aus Balan Cantara steuert die *Lamea* Era'Sumu an, um ein Heilmittel für Harika zu finden. Doch Harika fällt noch bevor sie die Insel erreicht in einen Fieberschlaf. Kurz zuvor übergibt sie überraschend das Kommando an den alanfanischen Kapitän Coragon Kugres. Dieser lässt die *Lamea* in den Hafen von Sidor Talika einlaufen und das Schiff reparieren.

Die Helden bekommen von ihm den Auftrag, nach Lapidur oder einem Heilmittel zu suchen. Es gelingt den Helden zwar eine der Heilpriesterinnen zu finden und zu Harika zu bringen, jedoch kann diese nur eine Lapidur-Vergiftung feststellen, ihr aber keine Heilung anbieten. Gerade als es keine Hoffnung mehr für Harika zu geben scheint, taucht ein Satyar auf, der offenbar eine Möglichkeit kennt, Harika zu heilen.

Dazu müssen die Helden jedoch eine gefahrvolle Reise in das Sa'Thior-Gebirge antreten und dort einen geheimen und gut bewachten Ort finden, den Tränenkatarakt. An den dortigen

Gewässern erhalten sie nicht nur eine der wichtigsten Zutaten für ein Heilmittel, sondern auch Visionen über drei legendäre Greifen.

Sie suchen das Orakel der Greifen an der Küste auf und werden Zeuge, wie die drei Monumente zu ihnen sprechen. Sie verkünden eine Prophezeiung, in deren Worten der Weg für die *Lamea* zurück nach Aventurien verkündet wird.

Wieder zurück in Sidor Talika gelingt es den Helden mit Hilfe des Wassers des Tränenkatarakts und der Eierschale einer zaubermächtigen Priesterin Harika endgültig von ihrem Fluch zu heilen.

Episode IV: Zwischen Efferdwall und Singenden Inseln

Mit repariertem Schiff und gesunder Admiralin verlassen die Helden den Hafen von Sidor Talika und segeln nach Valdur Bedhra. Dort lässt Harika die Ziliten von Bord gehen. Darauf gibt sie Befehl in Richtung des shindrabarischen Archipels zu segeln, um nach der Tolman zu suchen. Doch die meisten Seeleute sehen darin keinen Sinn, da die Seeschlacht bereits fast zwei Jahre her ist. Sie bitten Harika gen Heimat zu segeln. Da noch genügend Handelsgüter und das Endurium an Bord sind, lässt sie das Schiff gen Efferdwall fahren. Nach einigen Tagen auf See kommt die *Lamea* an einer Insel mit Turm vorbei. Als sie das Bauwerk passieren, schießt ein magischer Strahl auf das Schiff zu und die Luft wird immer kälter, bis selbst das Meer gefriert. Den Helden gelingt es die magische Barriere auszuschalten und das Schiff vom Eis zu befreien.

Weiter östlich segelt die *Lamea* an einer kleinen Inselgruppe vorbei, die aber nicht unbewohnt ist. Dort lebt eine Sippe gesetzloser Menschen, welche die *Lamea* als lohnende Beute neben dem Fisch- und Walfang sehen.

Am Efferdwall angekommen muss die Besatzung feststellen, dass bei der Reparatur zu viel myranisches Holz verbaut wurde und die Kräfte des Walls dem Schiff gefährlich werden. Daraufhin lässt Harika zurück nach Myranor segeln.

Um die alte imperiale Verteidigungsanlage und die Inselgruppe zu umgehen setzt sie einen südlicheren Kurs, der direkt in den Kobaltgrund führt. Dort muss die Besatzung mit Erstaunen feststellen, dass die Singenden Inseln noch immer vor Ort sind, obwohl dies normalerweise nicht der Fall sein sollte.

Die Inseln sind von einem unheimlichen Nebel eingehüllt. Harika traut der Ruhe nicht und schickt die Helden in einem geheimen, nächtlichen Unternehmen aus, um auf der Hauptinsel nach dem Rechten zu sehen. Tatsächlich zeigt sich, dass sich hier inzwischen ein shindrabarischer Priester mit gut 40, vor allem aus Piraten und anderen zwielichtigen Gesindel bestehenden, Anhängern niedergelassen hat. Ebenfalls auf der Insel befinden sich einige versklavte Besatzungsmitglieder der *Tolman*.

Den Helden gelingt es die Besatzung zu befreien. Das magische Gefüge der Inseln aber ist durch ein entladenes Kristallartefakt des Priesters so stark gestört, dass die Inseln in den Limbus gerissen werden. Den Helden gelingt es mit Mühe das Eiland rechtzeitig zu verlassen.

Episode V: Im Reich der Schlangen

Die Informationen der befreiten Aventurier veranlassen Harika dazu die *Tolman* zu suchen. So geht es mit der *Lamea* in den shindrabarischen Archipel.

Auf der Insel Lakabajanga versucht Harika mit den Schlangengriestern in Handelskontakt zu treten, aber ein Missgeschick

verhindert dies und es kommt zu keinem Abschluss. Ebenso erhalten sie einige Informationen über das verschollene Schiff. Etliche Wochen später, im südlichen Teil des Archipels, rettet die Besatzung die imperiale Karavelle *Glanz der Wogen* vor kerrishitischen Piraten und die Helden treffen den Optimaten Xarphyrios or Rhidaman wieder.

Andeutungen der Piraten führen sie zur Insel Maryakatra, wo sie herausfinden können, welche shindrabarische Piratenbande die Tolman aufgebracht hat. Auf der Insel Uchabajas kann ein paar Tage später das Versteck der 'Schwarzen Muränen' entdeckt und ausgehoben werden.

Die gefangenen Shindrabarim berichten den Helden, dass sie ihre Beute nach Melakkam gebracht haben.

In Melakkam finden die Helden die Händlerin Angatarin, welche die Tolman nach Eshbathmar brachte und dort an Kerrishiter verkaufte. Außerdem erfahren sie, dass die Elfe Ulabeth im Palast eines Amaun als Sklavin dient und können sie aus ihrer Gefangenschaft befreien.

Wieder an Bord der *Lamea* wird die shindrabarische Insel Durawan angesteuert, um Holz für Eshbathmar aufzunehmen. Eine ruhige und sichere Bucht scheint ideal für das Unternehmen, aber ein altes Geheimnis im nahen Dschungel sorgt für Probleme.

Zwischenspiel IV und Die Odyssee Teil 3

Tsa 1026 BF bis Firun 1027 BF

Episode VI: Unter sengender Sonne

Nach den Ereignissen im shindrabarischen Archipel steuert die *Lamea* in 'Unter sengender Sonne' die Stadt Eshbathmar an, zu der einige Gefangene der *Tolman* und das Schiff selbst gebracht wurden. Dort werden die Helden Sklaven aus der Arena befreien, einige weitere freikaufen und eine aus der Sklaverei entflozene Soldatin aus Rubecs Leibwache mit Hilfe eines schon lange dort lebenden Aventuriers aufspüren. Von den Befreiten erfahren die Helden von Rubecs letztem Befehl, die *Tolman* unter allen Umständen zu vernichten.

Auch den Nequaner Luteron werden die Helden wiedertreffen. Auf dessen Bitte sich nach einem Landsmann umzuhören, aber auch im Auftrag Harikas reisen die Helden mit einer Karawane nach Koreshbath und kaufen dort weitere Gefangene frei, während Harika sich bemüht, Freiheit für die Hesinde-Geweihte Rodothe ab Djungan'Kaij zu erwirken. In Koreshbath werden die Helden ferner Mirhiban und Fünfstern bei ihrer Suche nach alten Texten unterstützen und zumindest Mirhiban einen Teilerfolg beschern. Nachdem sie einer Verschwörung auf die Spur gekommen und gleichsam ins Visier derselben geraten sind, können sie den Anführer einer Gruppe von Händlern mit Sandseglern retten. Ihren Rückweg durch die Wüste unternehmen die Helden schließlich im wahrsten Sinne des Wortes auf einem Wüstenschiff.

Episode VII: Zerstört die Tolman!

Durch die Informationen in Eshbathmar konnte die Spur der *König Tolman* wieder aufgenommen werden. Die Reise führt sie nach Kerrish-Shanaran auf der Insel Yil'Ashada. In der Werft des Schiffsbauers Hamunereb werden die Helden fündig. Da aber die Takelage und Teile der Beplankung entfernt wurden müssen die Helden mittels einer Feuersbrunst das Schiff im Trockendock restlos zerstören. Dabei kann ihnen das gefährli-

che Donnerpulver im nahe gelegenen Arsenal behilflich sein. Bereits kurz nachdem die Helden das Schiff in Brand gesteckt haben, müssen sie sich vor aufgebrachten Kerrishitern in Sicherheit bringen, die mit ihren Schiffen die *Lamea* auch einige Zeit lang verfolgen.

Episode VIII: Geheimnisse der Riesen

Nach der Zerstörung der *Tolman* flieht die *Lamea* tiefer in das Archipel von Talaminas hinein. Harika lässt Kurs auf Yil'Araphaar setzen, die Insel der Riesen. Dorthin, so glaubt sie, werden ihr die kerrishitischen Verfolger nicht folgen, meiden doch einige von ihnen abergläubisch die gefährliche Insel.

Harika war schon einmal auf Yil'Araphaar. Sie fand heraus, dass dort Trolle leben, die vor langer Zeit aus Aventurien ausgewandert und hier eine neue Heimat gefunden hatten.

Durch eben jene Trolle erfuhr sie damals auch vom Geheimnis der S(pr)ingenden Inseln. Zudem war es der Trollschamane Römpeldasch, Sohn des Gumbaldosch, der ihr aus Freundschaft weiterhalf und ihr den Gelben Obeliskens aushändigte.

Aus diesem Grund glaubt Harika, dass Yil'Araphaar ihnen nicht nur Schutz vor den Verfolgern bietet, sondern auch eine Chance ist, einen weiteren Obeliskens in die Hände zu bekommen und somit einen Weg zurück nach Aventurien zu finden.

Sie wird jedoch dort von den Trollen unfreundlich empfangen, da die Besatzung der *Lamea* für Kerrishiter gehalten werden und diese einen Riesen namens Lumpudur erweckt haben. Dieser macht nun Jagd auf Trolle und hat den Schamanen Römpeldasch entführt. Es wird Aufgabe der Helden sein, den Troll zu befreien. Von ihm erfahren sie, wo der zweite Obeliskens ist. Er befindet sich in den Händen von Yachjins auf der Insel Kanyesh. Dorthin geht die Weiterreise, bis sie auf gewaltigen Mammutbäumen den Obeliskens aus dem Hort der Yachjins entwenden können und ein weiteres mysteriöses Artefakt, eine uralte Schriftrolle des Nereton-Kultes, erbeuten.

Nachdem die Helden zurück auf der *Lamea* sind, entschließt sich Harika Kurs Nord gen imperiale Küste zu setzen, führen doch alle verbleibenden Spuren dorthin.

Zwischenspiel V und Kapitel IV: Im Herzen des Imperiums

Tsa 1027 BF bis Rahja 1028 BF

Episode I: Für Ruhm und Ehre

Die *Lamea* steuert zuerst Balan Mayek an, wo Harika die Helden beauftragt, Xarphyrio or Rhidaman an Bord einzuladen. Während die Helden ihren alten Bekannten aufsuchen, wird die *Lamea* mitsamt Besatzung unter Arrest gesetzt: Ein Illac-rion-Optimat hat Schiff und Besatzung entsprechend der Beschreibung auf den Steckbriefen aus Balan Cantara erkannt.

Xarphyrio erwirkt die Freilassung des Schiffes, sichert eine Handelslizenz zu und bittet Harika um einen Athleten für die in Kürze stattfindende Horasiade. Natürlich fällt ihr Blick auf die Helden, die 'für Ruhm und Ehre' und einen Haufen Gold zum Wettkampf antreten und gewinnen, auch wenn das Haus Charybalis dies zu verhindern versucht.

Episode II: Der Goldene Falke

Nach den letzten Ereignissen möchte Harika nach Trivina. Die große Küstenstadt steht aber kurz vor einem Krieg mit der benachbarten Provinzhauptstadt Chrabena. Auslöser des Zer-

würfnisses sind angebliche Kaperfahrten auf trivinishche Schiffe und der zur Last gelegte Handel mit den serovischen Inseln. Südlich der Metropole erfährt Harika von der derzeitigen Sperrung des trivinishchen Hafens und entschließt sich, die Situation vor Ort durch die Helden und ein paar Besatzungsmitglieder erkunden zu lassen.

Während ihrer Erkundungen geraten die Helden immer mehr in den Konflikt der Städte und stellen fest, dass sich hier ein weiterer Teil der Prophezeiung der Drei Greifen erfüllen könnte, denn der Kastellan der Provinz Chrabena Thiukin, Thiugers Sohn, wird der 'Goldene Falke' genannt.

Den Helden gelingt es, einen Krieg zu verhindern und den Vers zu erfüllen.

Episode III: Unter dem Sternenpfeiler

Nach einem langen und beschwerlichen Weg erreichen die Helden und eine kleine Delegation der *Lamea* die riesige Metropole Dorinthapolis, das Herz des Imperiums. Durch ein Empfehlungsschreiben des Myriokraten von Gyldraland und den Sieg bei der Horasiade haben sie die Möglichkeit vor dem Senat des Imperiums zu sprechen. Sie gelten als Volkshelden und die Senatoren wollen sie wegen ihrer vorangegangenen Abenteuer sprechen.

In der Senatshalle werden mehrere Optimaten auf sie aufmerksam, u.a. Sariliphone se Tharamnos, eine Magierin mit politischen Ambitionen und der Gelehrte Braganos dyll Celiu-Brajanos, der die Aventurier eher wegen theologischer Fragen sprechen will.

Während ihres Aufenthaltes in der Stadt werden sie in eine Intrige Sariliphones verwickelt. Diese will die Helden nutzen, um einem anderen Optimaten zu schaden. Die Intrige kommt den Helden sogar zu Gute, denn Sariliphones Widersacher ist der Optimat, der den verschollenen Rubec von Chetoba gefangen hält. Es gelingt den Helden den Konteradmiral zu befreien, allerdings werden sie von Sariliphone und dem mit ihr verbündeten Magister Fünfstern (den die Optimatin mit Wissen über das Naranda Ulthagi auf ihre Seite gezogen hat) in einen Hinterhalt gelockt. Durch Braganos Hilfe können sie jedoch entkommen. Die einzige Möglichkeit, die sie haben, um aus der Stadt zu entkommen und sich den Schergen der Optimaten zu entziehen, ist die Befreiung einer Herde von Hippogriffen. Auf dem Rücken der Tiere fliegen sie aus der Stadt, werden jedoch von imperialen Fluggeräten verfolgt. Nach einem dramatischen Luftkampf gelingt es der Gruppe endgültig zu entkommen und sicher zu landen. Zudem haben sie während ihres Aufenthaltes in der Stadt Hinweise gesammelt und die goldene Schriftrolle übersetzt. Nun wissen sie, welchen Weg sie einschlagen müssen, um das Rätsel um den Kristallschädel zu lösen: Ihr weiterer Weg führt nach Norden, zum Dunklen See von Ochobenius.

Episode IV: Im Land der Seen

Mit Hilfe der Hippogriffen kommen die Helden, trotz einsetzen des Winters, ins Horasiat Ochobenius. Am Dunklen See versuchen sie in der Sancta-Ethilia-Sakrale, einer Tempelanlage der Nereton-Kirche, mehr über den Kristallschädel zu erfahren.

Noch während sie die ersten Erfolge verzeichnen können, müssen sie feststellen, dass ein alter Feind, weit mächtiger als damals, aufgetaucht ist und die Stadt mit einer Vampirplage in Schrecken versetzt.

Mit Hilfe des Kristallschädels und des Boroni Orelia können die Helden die namenlosen Umtriebe in ihre Schranken weisen

und Zeugen der magischen Macht des Ea'Myr werden. Zwar gelingt dem Rädelsführer Tionnin wieder die Flucht, aber die Hämatophagen werden vernichtet und die Helden konnten die 'Nächte vereinen'.

Episode V: Vermächtnisse der Vergangenheit

Nach den Geschehnissen in Ochobenius kehren die Helden zurück nach Gyldraland. Hier entdecken sie in der iolonischen Hafenstadt Valdur Neratis eine Statue des Bastan Munter und finden heraus, dass der berühmte Derograph in dieser Gegend Myranors war. Sie folgen seinen Spuren, um seinen Verbleib zu klären und in den Besitz seines Wissens zu gelangen. Dabei finden sie ein grolmurisches Bergwerk, in dem ein Ungeheuer auf sie wartet. Zwar bleibt das Schicksal des Derographen ungeklärt, aber die Helden können einige seiner Aufzeichnungen finden und so wertvolle Erkenntnisse erlangen. Außerdem stoßen sie auf dem 7. Teil der Manuskripte von T'qelin-Ra'id.

Anschließend reisen sie ein Stück die Küste gen Norden, wo sie in Sidor Katomar auf einige Thorwaler treffen, die an der Expedition des Foggwulf teilgenommen haben und nun in Myranor gestrandet sind. Sie können berichten, dass es wohl noch weitere Schiffe der Thorwaler gibt, die weiter im Norden vermutet werden.

Das Wrack der gestrandeten Otta kann als erste Quelle für aventurisches Holz genutzt werden, das sie dringend für die Rückfahrt benötigen. Allerdings steht zunächst die Rettung einer vermissten Thorwalerin an, die verschollen ist. Sie wurde Opfer des Optimatenhauses Charybalis, die ein Opfer brauchen, um ihre finsternen Pläne voranzutreiben.

Hier gelingt es dem Optimaten Belianor an Charybalis, als Bornländer Wasjef Solske getarnt, an Bord der *Lamea* zu gelangen.

Zwischenspiel VI und Kapitel V: Land der Nordmänner

Praios 1029 BF bis Peraine 1029 BF

Episode I: Alte Feinde

Die *Lamea* steuert ab Ende Rahja 1028 BF/Shinxir 4775 IZ gen Norden, um den Hinweisen des Goldenen Falken bezüglich Harikas Tätowierung nachzugehen. Die Informationen führen das Schiff dahin, wo **Alte Feinde** eine hældingsche Küstensiedlung, mit aggressiven Algen plagen und ein sehr altes Geheimnis entdeckt haben. Nachdem die Helden und Harika diesem Problem auf Bitten des Than und des anwesenden Runenlehrmeisters nachgehen, stoßen sie auf ein altes Runenschiff der Hjäldinger, das von einigen Charybalis wiederentdeckt wurde. Belianor stellt sich hier das zweite Mal offen gegen die Helden, entkommt jedoch erneut. Es gelingt den Helden das Runenschiff von den Jahrtausende alten magischen Fesseln zu befreien und damit einen weiteren Teil der Prophezeiung der drei Greifen von Era'Sumu zu erfüllen.



Episode II: Wissen der Ahnen

Die *Lamea* segelt gemeinsam mit der *Wogenwolf* nach Vuthvall, um dort neue Erkenntnisse über Harikas Tätowierung in Erfahrung zu bringen. Dort werden sie von sehr schweigsamen und eingeschüchterten Bewohnern empfangen. Than Gisolgalthus, Sohn des Raginulfus, erklärt, dass in dem Dorf seit drei Tagen Morde geschehen und Vieh abgeschlachtet wird. Nachdem die Helden den Urheber, einen Wendigo, gestellt und getötet haben, werden Harika und sie von einer nahe Vuthvall lebenden Saitakenner zu einem nicht weit entfernten Hügelgrab geführt, in dem sie das **Wissen der Ahnen** Harikas sammeln können: Sie erfahren, wie sie zerstörte Sprungpunkte der S(pr)ingenden Inseln reparieren können. Einer dieser Sprungpunkte lag im hjaldingschen Nordmeer und von ihm aus könnte die *Lamea* direkt ins Meer der Sieben Winde springen.

Kapitel VI: Rückkehr vom Horizont

Ingrimm 1029 BF bis Efferd 1030 BF

Episode I: Der Sprungpunkt im Nordmeer

Mit Hilfe der *Wogenwolf* transportieren die Helden den Obeliken und fünf Fässer mit Wasser aus dem Hjäldinger Nordmeer durch den Limbus. An den Inseln angekommen wird das Trollartefakt von den Resten des shindrabarisches Rituals gereinigt und der neue Sprungpunkt eingerichtet. Die fehlende Energie im neuen Obeliken macht es nötig, den hjaldinger Sprungpunkt mittels des Gelben Obeliken anzuwählen, so dass die *Prinzessin Lamea* im Nordmeer den Archipel ansteuern kann.

Episode II: Die letzte Seereise

Die singenden Inseln haben die *Lamea* zuverlässig ins Meer der sieben Winde transportiert und da keine Unze myranischen Holzes mehr das Schiff zusammenhält, überwinden die Expeditionsteilnehmer auch problemlos den Efferdwall. Auf der weiteren Reise werden noch das Atoll *Isola Aquilaura* und die Insel Nagalosch angesteuert.

Am 12. Praios 1030 BF meldet der Ausguck "Land in Sicht!". Harika lässt sogleich einen Dankgottesdienst zu Ehren Efferds ausrichten, der ihr letzter sein wird.

Episode III: Auf aventurischen Boden

Nach der Seebestattung Harikas erreicht die *Lamea* noch am Abend die zyklöpäische Stadt Teremon.

Der anfänglich freundliche Empfang des Herzogs ist nur eine Maske, wodurch die Besatzung in eine Falle gerät und gefangen genommen wird.

Nach über zwei Wochen gelingt ihnen aber trotzdem die Flucht und sie erfahren vom Thronfolgekrieg, der gerade das Land erschüttert und wegen dem vorerst ein Anlaufen der größeren Küstenstädte vermieden werden sollte. So entschließt sich die Mannschaft ihre Rückkehr geheim zu halten, bis sich die politische Lage des Landes wieder beruhigt hat.

Im Efferd 1030 BF kann endlich die Stadt Kuslik angelaufen werden und die Expeditionsmitglieder werden umjubelt empfangen.

Die Helden haben es geschafft nach sieben Jahren wieder die Heimat zu erreichen, aber die Kriege im Mittel- und Horasreich haben Aventurien verändert.

Kapitel I: Reise zum Horizont

Zeitleiste (Rondra bis Ingrim 1023 BF)

Hier finden Sie die wichtigsten Zeitabläufe und Daten des Kapitels I auf einen Blick. Sehen Sie die Auflistung nur als Eckpunkte an und puffern Sie Zeiträume entsprechend, wenn ihre Gruppe in Verzug gerät oder den angegebenen Tagen vorseilt.

Ab Anfang Rondra: Bekanntmachung der Expedition in den Städten des Lieblichen Feldes

Mitte Efferd: Aushänge in den westlichen Provinzen des Mittelreiches sowie Gareth.

Mitte/Ende Firun: Helden melden sich als Teilnehmer der Güldenlandfahrt in Grangor und erhalten Quartier im Kriegshafen

28. Tsa: Aufbruch von Grangor, Fahrt zu den Zyklopeninseln

30. Tsa: Ankunft im Geheimhafen Tul'ka'var

2. Phex: Ankunft Harikas in Tul'ka'var, Stabsbesprechung, abends Aufbruch der Flottille

4. Phex: Segnung durch die Alveransfeder aus Pailos

6. Phex: See der Klagenden Glocken, Begegnung mit dem 'namenlosen' Geisterschiff

10. Phex: Krakenmolchlauch voraus

11. Phex: Sturm, Erwachen des Klabautermanns

13. Phex: Begegnung mit den Ziliten

16. Phex: Tag des Phex, Kaperung der Prinz Shafir durch die Al'Anfaner

17. Phex: Strafexpedition gegen die Al'Anfaner, Versenken der Bal Honak

20. Phex: Efferds Kerker taucht auf

24. Phex: Glückstag, Erreichen der Insel Nagalosh, Harika sucht nach dem gelben Obelisk

30. Phex: Beginn der Flaute, Harika lässt die Schiffe durch die Beiboote ziehen

1. Per.: Saatfest, Beginn der Rattenmorde

10. Per.: Das Brennende Meer, Attacke der Karchysi, Zerstörung der Prinz Shafir

ca. 13. Per.: Rettung der Überlebenden

16. Per.: Hochzeit auf der Lamea

17. Per.: Wasserhosensturm, Strandung auf einem Riff

18. Per.: Verhandlungen mit den Al'Anfanern von der Monzanith

23. Per.: Die flottgemachten Prinzessin Lamea und König Tolman verlassen das Riff

28. Per.: Atoll der Menschenfresser, Kommunikation mit den Eingeborenen scheitert

1. Ing.: Abschied vom Atoll

4. Ing.: Der Efferdwall

7. Ing.: Singende Inseln, Erkundung des Archipels

8. Ing.: Tag des Aufbruchs, Aktivierung der Galerie der Obelisken und Limbusreise in den Kobaltgrund

11. Ing.: Kampf gegen Piraten, die König Tolman geht verloren

18. Ing.: Mündungsgebiet vor Balan Cantara, Umschiffen der Verteidigungsanlagen

19. Ing.: morgens: Befreiung Prinz Haridiyons, die Lamea muss fliehen und lässt die Helden zurück.

Episode I: Unter der Adlerflagge

Ein Aufruf

Ab Anfang Rondra 1023 BF findet man zunächst in den Städten des Lieblichen Feldes, ab Mitte Efferd auch in den westlichen Provinzen des Mittelreiches sowie in Gareth Aushänge, wie er auf Seite 16 abgebildet ist.

Die Admiralität des Horasreiches vermochte nicht zu verhindern, dass bald nach Harikas Rückkehr Gerüchte um ihre legendäre Weltumsegelung zu kursieren begannen. Man entschloss sich daher bei der Anwerbung von Expeditionsteilnehmern an die Öffentlichkeit zu gehen, um so ein hochprofessionelles Expeditionskorps zusammenzustellen. Ihre Aufgabe besteht nun darin, Ihre Helden mittels dieses Aufrufs irgendwann Mitte Firun 1023 BF nach Grangor zu führen, wo die eigentlichen Geschehnisse ihren Ausgangspunkt nehmen.

Ankunft in Grangor

Bevor das Abenteuer beginnt, sollten Sie sich mit der erfolgreichen Handelsstadt vertraut machen, die schon manches Mal im Mittelpunkt eines DSA-Abenteuers stand. Kartenmaterial und eine Beschreibung Grangors, das nicht ohne Grund als 'Stadt der Kanäle' bezeichnet wird, finden Sie in **RdH S. 104**.

Die schon mehrfach von Überschwemmungskatastrophen heimgesuchte Stadt erstreckt sich über mehrere Inseln, deren Stadtteile sich nur mittels Fähren erreichen lassen. Bekannt wurde der Ort vor allem durch die große Grangorer Warenschau. Insbesondere der – wenn auch geringe – Umschlag von Güldenlandwaren hat enorm zum Ruf der Stadt beigetragen. Ein wesentliches, vor allem für Ihre Helden relevantes Merkmal Grangors ist, dass in der Stadt keine Waffen getragen werden dürfen, die über einen Dolch oder einen Stab hinausgehen. Zuwiderhandlung wird rigoros bestraft.

Das Horaskaiserliche Rekrutierungsbüro Grangor

Das im Aushang benannte Rekrutierungsbüro befindet sich, wie leicht zu erfragen ist, auf dem Inselstadtteil *Neuhaven*, genau genommen nur einen Straßenzug vom Zollhaus entfernt, das auch als Kaserne für die etwa 40 Zollgardisten dient.

Die Helden müssen zunächst in einem zugigen Wartesaal Platz nehmen, in dem ein Plakat auf das *Güldenlandmuseum* nahe des Fischmarktes aufmerksam macht. Neben den Helden wartet hier ein halbes Dutzend anderer Abenteuerlustiger darauf, sich in die Listen für die Güldenlandexpedition einzutragen. Darunter einige interessante Zeitgenossen, die die Helden hier erstmals kennen lernen können:

- Die berühmte Malerin *Daria Vindest* und ihr Gehilfe *Tassilo*, die als Passagiere nur kurz hier sind, um eine Unterschrift zu leisten und ihre Bestätigung für die Fahrt abzuholen – kompliziert, aber klassisch in der horasischen Bürokratie.

- Drei erheblich angetrunkene Seeleute namens *Jelto*, *Remoldo* und *Dyskine*, eine zackige Seeoffizierin namens *Dalida d'Abbatanza* sowie ein Straßenmädchen namens *Janna*, das nervös an einem Seemannsknoten übt.

Bei der Malerin und ihrem Begleiter handelt es sich in Wahrheit um zwei Anhänger des Namenlosen, die blasphemische Ziele auf die Expeditionsflotte treiben (siehe S. 55 und 224).

Personalien

Irgendwann werden die Helden von einem arroganten Beamten aufgerufen und in einen Anhörungssaal im Dachstuhl des Gebäudes geführt. Ein nach hinten abgedunkelter Speicher, der von einem großen Tisch dominiert wird, an dem zwei mürrische Männer in der Uniform der horasischen Marine sowie ein Efferd-Geweihter aus Grangor sitzen. Die Helden werden aufgefordert, gerade zu stehen, und anschließend von oben bis unten gemustert.

Bei den beiden Männern handelt es sich um Director *Fiago ya Dascovia* (ein typischer horasischer Stutzer) sowie Kapitän *Siberius Bramstetter* persönlich, der darauf bestanden hat, sich seine Mannschaft selbst zusammenzustellen. Bei dem Efferd-Geweihten handelt es sich um *Piendo Calvino da Visterdi*, der beratend zur Seite steht und als Schriftführer fungiert.

Eher gelangweilt stellt Director *Fiago ya Dascovia* sich und die beiden anderen vor. Mit dem Verweis darauf, dass die Helden stets wahrheitsgemäß Auskunft zu geben haben, beginnt er militärisch knapp mit der Befragung der Gruppe: Wie lautet der Name der Helden, und wo sind sie geboren? Über welche herausragenden Fähigkeiten verfügen die Helden? Sind die Helden schon einmal mit dem Gesetz in Konflikt geraten? Etwa an dieser Stelle unterbricht ihn *Bramstetter* und möchte von der Gruppe folgendes wissen: Was treibt die Helden dazu, ins Güldenland aufzubrechen? Haben sich die Helden bereits durch andere Taten einen Namen gemacht? Ist den Helden klar, dass sie sich mit ihrer Einschreibung den Statuten der Horasmarine unterwerfen?

Überraschen Sie Ihre Helden damit, dass die beiden Männer nach der Befragung kurz die Köpfe zusammenstecken, diese unmerklich schütteln – und der Gruppe eine deutliche Abfuhr erteilen: *„Es tut uns leid, aber Ihr seid ungeeignet! Die Nächsten bitte ...“*

Mit dem Segen Ihrer Kaiserlichen Majestät

Amene III. Firdayon von Vinsalt,
Kaiserin des Horasreiches,
Königin zu Yaquiría & Dröl & Südmeer &c.,
durch Beschluss der Horaskaiserlichen
Admiralität und mit Unterstützung der
Derographischen Gesellschaft sei hiermit
folgendes kundgetan:

Güldenlandexpedition geplant!

Gesucht werden noch für dieses Frühjahr unerschrockene Kämpen von untadeligem Gebaren zur avesgefälligen Erkundung der unbekannten Gestade jenseits des Meers der Sieben Winde.

Imprimis: Gelehrte mit arkaner und derischer Reputation, erfahrene Seeleute, Abgänger anerkannter Kriegerakademien, tatkräftiges Handwerkvolk und erfahrene Glücksritter anderer Professionen, die der Expedition zu Ruhm und Ehre gereichen mögen.

Gez. *Fiago ya Dascovia*,
Director des Horaskaiserlichen
Rekrutierungsbüros Grangor

Ein mysteriöser Helfer

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ist aus dem Dunkel weiter hinten im Raum ein vernehmliches Räuspern zu hören. Ein Stuhl wird beiseite geschoben und eine hagere Gestalt mit stechem Blick und runden Augengläsern, die diesen Eindruck noch unterstützen, tritt ins Licht. Er beugt sich kurz zu *Bramstetter* und *Dascovia* herunter, flüstert irgendetwas und zieht sich wieder ins Dunkel zurück. *Dascovia* fixiert die Helden misstrauisch und revidiert seinen Entschluss: *„Ähem, es hat sich hierbei um einen Irrtum gehandelt. Schreibt euch bei Seiner Gnaden Visterdi ein und meldet euch morgen eine Stunde nach Sonnenaufgang beim Wachhaus des Kriegshafens. Man wird euch in den nächsten Tagen den rechten Schliff verpassen und euer Anliegen noch einmal überprüfen. Und jetzt bitte die Nächsten ...“*

Bei dem geheimnisvollen Helfer handelt es sich um Konnetabel *Sumudan von Aldyra*, Vorsteher des Directoriums für Besondere Angelegenheiten. Sein Geheimauftrag besteht darin, unter den Bewerbern ein paar furchtlose Recken auszusuchen, die das nötige Rüstzeug mitbringen, gegen Ende der Reise beim Kommandounternehmen zur Befreiung des verwandelten Prinz *Haridiyon Thaliyin* mitzuwirken. Und wir gehen stark davon aus, dass Ihre Helden genau diesen Eindruck erwecken...

Grangorella, der Kriegshafen

Auf der Insel Grangorella, die das Meer der Sieben Winde um einen alten Kreidezahn angespült hat, liegt der gleichnamige Kriegshafen: Auf gewaltigen 20 Ackern Fläche formen über 30 Geschütztürme, fünf Dutzend Gebäude und unzählige Mauern und Bastionen den größten Stützpunkt der Horasmarine. Das Hafenbecken beherbergt selten weniger als zehn Kriegsschiffe. Fast 2.000 Seeleute, Bombardiere und Seesoldaten verrichten ihren harten Dienst zwischen Molen, Masten und Magazinen. Hier werden Bordwände einer angeschlagenen Karracke instand gesetzt, da Rekruten gedrillt und dort zwei mächtige Ballisten wieder in Schuss gebracht. Der schroffe Kreidefelsen selbst ist das Hauptquartier der Adlerflotte, hier tagt im *Domizil der zwölf*

Meere und in der *Thalassokratischen Manege* der Planungsstab der Admiralität. Die meisten Soldaten gehören zum II. Horaskaiserlichen Elitgarderegiment *Kaiserstolz* (grün mit goldenem Adler) oder dem I. Elitesegarderegiment *Westwinddrachen* (grün und blau mit goldenem Adler), von denen aber 1023 BF einige Banner auf die neuen Besetzungen in Ifirns Ozean versetzt wurden. Die Helden erhalten nach Aufnahme in die vorläufige Expeditionsmannschaft eine einfache Schlafstatt (Strohsack, mäßig viel Ungeziefer, 30 Leichtmatrosen in Etagenbetten) und Zutritt zur geräumigen Kantine (kalte Grangorinen in undefinierbarer Soße, schales Bier). Ihre Heuer beträgt ab sofort 5 Silbertaler pro Tag.

Der Festungskomplex Grangorella wurde seit der Unabhängigkeit des Lieblichen Feldes kontinuierlich zum Gegenstück des mittelreichischen Kriegshafen Harben ausgebaut. Heute ist er die ideale Heimatbasis für die modernen Großkampfschiffe, auf die das Vinsalter Reich setzt. Hier sind eine Unzahl modernster Schiffsgeschütze – darunter solche Unikate wie die überschwere Rotze *Horashammer* – samt ihrer meisterlichen Erbauer zu finden. Die drei Schiffe der Expeditionsflottille *Güldenland* liegen im Hafenbecken auf Reede und werden scheinbar umfangreich ausgerüstet, be- und wieder entladen. Pikeniere sperren den Bereich um die *Horasadler*, *Sanct Ingalf* und *Belsarius* aber für Unbefugte – und dazu zählen die Helden ebenfalls – ab.

Der letzte Schliff

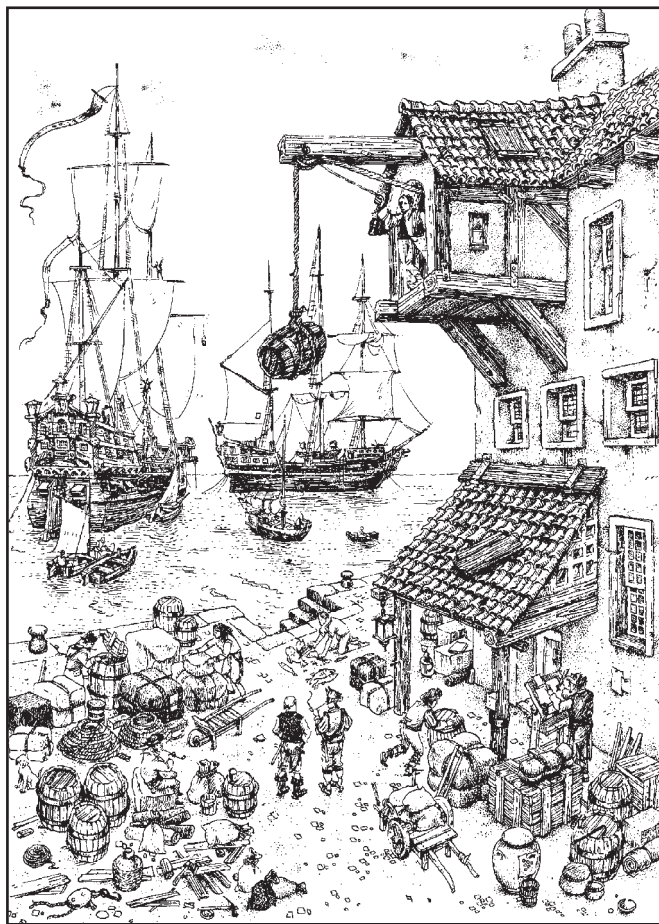
Die drei Schiffsführer haben sich dafür ausgesprochen, nur Experten mit nautischer Erfahrung mit auf die strapaziöse Reise gegen Sonnenuntergang zu nehmen. Da es sich jedoch dank horasischer Klüngelei nicht vermeiden ließ, 'Landratten' in allen

möglichen Positionen als Besatzungsmitglieder aufzunehmen, wird eine allgemeine Einweisung durchgeführt.

Dilga (S. 55), später Maatin auf der *Prinzessin Lamea*, ist eine harte, aber humorvolle und gerechte Ausbilderin. Bauen Sie diese Person als Sympathieträger auf – umso größer ist die Überraschung der Helden, wenn die Charyptoroth-Paktiererin enttarnt wird.

Sie wird alle Landratten überprüfen, sie Liegestütze machen lassen (sofern sie in der Position dazu ist) und dann diejenigen aussortieren, die sie für unfähig hält.

Folgende Elemente umfasst die gut eine Woche dauernde Einübung nautischer Fähigkeiten. Die ersten zwei Aufgaben müssen alle Besatzungsmitglieder durchlaufen, danach werden sie entsprechend eingeteilt:



● Knoten-, Strick- und Seilkunde (als Geduldstraining):

Anfangen vom Umgang mit dem Marlspieker bis zum Ablesen der Logleine werden alle Handgriffe mit dem laufenden Gut eines Schiffes eingeübt – zuerst an Land, versteht sich. Als Vertrauenstest in die eigenen Fähigkeiten wird eine schwere Kiste verschnürt und dann mittels Lastkran hochgehievt, während der Schlingenküpfel drunter stehen bleibt ... (*Fesseln/Entfesseln*-Probe, sonst *Ausweichen*, bei Misslingen 2W6 SP)

● Alltag an Bord (s. S. 253ff):

Befehlskette (EW 94ff), Nicht-Im-Weg-Herumstehen, Ladung und Werkzeug korrekt verstauen und verzurren, Verhalten bei Dunkelheit und Sturm, Feuerproblematik, Nahrungs- und Trinkwasserrationierung, vierstündiger Bordrhythmus, Wasserschöpfen.

● Einzelaufgaben, bereits nach vermuteter Verwendung Einzelner:

Segelhiszen und -einholen, Kletterkünste an Masten und Rahen, Umgang mit Beiboot (Rudern), Bedienung der Offiziere und Gäste.

● **Manche Heldentypen erhalten gesonderte Order:** Klassische Kämpfer werden nach Möglichkeit in die Struktur der an Bord stationierten Seesoldaten eingefügt. Entweder als Ensignio bei den Westwinddrachen oder Truppführer bei den Hylailer Seesöldnern, ähnlich können Barden und Medici als Kapellarius oder Stabsdoctor integriert werden. Seefahrer erhalten auf alle Fälle einen ihren Fähigkeiten entsprechenden Rang (und die Möglichkeit, während der Reise die Karriereleiter zu erklimmen). Ein Geweihter bekommt vom Flottenkaplan oder einem Priester derselben Gottheit moralische Anweisung, Frömmigkeit gegenüber den Gesetzen Alverans auf der Überfahrt walten zu lassen, und sich auf die missionarische Begegnung mit Ungläubigen des fremden Kontinents einzustellen. Magier und andere Gelehrte werden in ihrer Profession unterstützt (wenn auch meist nur auf militärisch-oberflächliche Art).

Lohn der Ausbildung

Verteilen Sie je ein bis drei Spezielle Erfahrungen auf *Fesseln/Entfesseln*, *Boote fahren*, *Holzbearbeitung*, *Körperbeherrschung*, *Klettern* und *Seefahrt*. Magische Charaktere werden von Raskaja Ingirsdottir im Zauber GEDANKENBILDER (in gildenmagischer Repräsentation) unterwiesen, um eine Kommunikation bei dichtem Nebel zwischen den Schiffen zu ermöglichen.

Damit die Helden ihre Erfahrungen gleich einsetzen können, sollten sie für die Ausbildung und die noch folgenden Ereignisse von Episode I bis zu **200 Abenteuerpunkte** vergeben.

Leben und Sterben in Grangor

Die Helden dürfen die Insel Grangorella mit den Kurierbooten zwar gelegentlich verlassen, werden aber darauf eingeschworen, kein Wort über das zu verlieren, was im Umfeld der Güldenlandflottille vor sich geht.

Die Rote Harika

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich rumort es um euch, Arbeiten werden abgebrochen, Gespräche verstummen, Leute laufen durcheinander. "Harika! Harika kommt!" ruft jemand. Hinter einer Menschentraube seht ihr einen rotgrauen Lockenschopf. Die Rote Harika winkt denjenigen, die der größten Seefahrerin des südlichen Aventuriens zuzubeln, freundlich zurück. Sie wirkt vital, ihre Haut schimmert fast golden. Dann fällt plötzlich ein Schatten auf sie und sie klammert sich mit schmerzverzerrtem Gesicht an einen begleitenden Seemann. Die Gruppe um die Admiralin macht mit besorgten Gesichtern kehrt.

"Das ist der Fluch von Goldheim!" oder "Die Dekapussieche. Möge die Rote Harika mit Peraines Segen diese Verwünschung überstehen.", wissen Umstehende zu erzählen. In den Gebäuden der Admiralität bekommen die Helden nur zu hören, dass es der Entdeckerin bestens gehe und die besten Medici zu ihrer Verfügung stünden (was bereits genügend Widerspruch ist). Zutritt zu ihren Gemächern erhalten sie nicht.

Auf ihrer großen Fahrt hatte sich ein Gutteil der Besatzung der *Prinzessin Lamea* einem Fluch der Draydal, der abscheulichen Hörigen eines namenlosen Schädelgottes, ausgesetzt, woran bereits drei Dutzend Besatzungsmitglieder verstorben sind. Harika hat bislang nur dank eines Gegenmittels überlebt, das langsam zur Neige geht.

Mehr dazu finden Sie im Abschnitt **Der Fluch der Draydal** auf S. 22f.

Tunkt ihn!

Richten Sie es so ein, dass die Helden gerade in der Stadt unterwegs sind und dort etwa Kapitän Siberius begegnen, der offenbar zukünftige Mannschaftsmitglieder am liebsten über einem Krug Nordasker Weizengold kennenlernt. Von Schaulustigen gut besucht wird am Horaskanal eine klassische Grangorer Bestrafung vollstreckt: Ein dunkelhäutiger Waldmensch mit im Nacken ver-

knoteten Haaren soll in einem Käfig ein paar Mal unter Wasser getaucht werden. Es heißt, er habe eine Patrizierin mit buntem Federschmuck am Hut angegriffen. Gerade als der Käfig rasselnd herabgelassen wird, geschieht das Unglaubliche: Der Moha zerrt und rüttelt an den Käfigstangen und biegt sie auseinander als wären es Silberlöffel des herzoglichen Services! Behände springt er in die Fluten und krault unablässig in die Lagune hinaus, als wolle er bis in den Regenwald zurückschwimmen.

Siberius ruft aufgeregt: "*Der Kerl ist Gold wert! 20 Dukaten, wer ihn mir für meine Besatzung bringt!*"

Ob die Helden den flüchtigen Waldmenschen *Jabato* (S. 231) überzeugen, überwältigen oder verzaubern, steht ihnen frei, hat aber freilich eine Auswirkung darauf, wie er sich später zu ihnen verhalten wird. Sollten sie ihn nicht einholen, wird er von einer Fregatte der Horasmarine aufgefischt und gelangt so in das Expeditionskorps. In Grangorella fügt sich Jabato bald der Aussicht, die Expedition zur *'Brutstätte der Blasshäute hinter dem Endloswasser'* zu begleiten.

Gerüchte

Die folgenden Gerüchte sind als wahr (+), teilweise wahr (+/-) und falsch (-) markiert. Sie sind von 1 bis 20 in absteigender Relevanz für das Abenteuer nummeriert und können mit dem W20 erwürfelt oder ausgewählt werden.

- 1, 2 Harika wird diese Expedition nicht mehr leiten können, denn eine abscheuliche Krankheit hat sie ergriffen. Möge sich Boron ihrer erbarmen. (+/-)
- 3, 4 Die zweite Expedition wird nur so schnell auf die Beine gestellt, weil Harika ihren Talisman im Güldenland verloren hat: ein Nippesfigürchen aus Speckstein, höhö. (+/-)
- 5, 6 Die drei Schiffe sollen gar nicht ins Güldenland, das ist nur ein Ablenkungsmanöver, um das wirkliche Ziel zu verschleiern: die Entdeckung weiterer Waldinseln und des legendären Adamantenlandes im Perlenmeer. (-)
- 7, 8 Eigentlich wollte die Flottille schon im Herbst aufbrechen, aber die Staatskasse der Kaiserin ist erschöpft. (-)
- 9, 10 Seit die *Lamea* zurückgekehrt ist, gibt es viel fremdes Volk und Neugierige in Grangor. Dabei ist die Warenschau doch erst im Rahja. (+)
- 11, 12 Die Thorwal-Piraten und Al'Anfaner haben ebenfalls Schiffshaufen zusammengestellt und schon vor Wochen auf den Ozean geschickt. (+/-)
- 13, 14 Alle, die so vermessen sind, das Güldenland erreichen zu wollen, sind vermaledet! (+/-)
- 15, 16 Herzog Cusimo von Garlischgrötz wird sich der Expedition anschließen, um endlich eine Frau zu finden, die seiner würdig ist. (-)
- 17, 18 Die neuen Kolonien auf den Olport-Steinen – Horasisch Firunsmeer – wurden von den Thorwalern schon wieder zurückerobert. (-)
- 19, 20 Dieses Jahr wird es wieder eine Krakenmolchplage an den Küsten geben. (+)

Im Visier fremder Mächte

Seit der Rückkehr der *Prinzessin Lamea* haben etliche Interessensgruppen ihr Augenmerk auf die Hafenstädte des Lieblichen Feldes gerichtet: Fähigere Staaten, Geheimbünde und Orden erkennen, dass sich hier an der Schwelle zu einer neuen Epoche ein Kampf um Wissen, Land und Ressourcen anbahnt; weniger Fähige verfolgen nur aus Neugier oder weil sie den Aktivitäten anderer nacheifern, die Ereignisse in und um Grangor. Auch Helden können – besonders, wenn ersichtlich ist, dass sie Zugang zum Marinehafen haben – bespitzelt oder angesprochen werden. Die jeweils spezielle Vorgehensweise einer Interessengruppe können Sie anhand nebenstehender Tabelle erwürfeln und/oder den Zuordnungen folgen, die wir angegeben haben. Einige Gruppen, die noch besondere Rollen im Abenteuer übernehmen sind bewusst außen vor gelassen.

Sie können die Spionagehandlung als Randepisode abhandeln oder als durchgehendes, vielschichtiges Motiv während der ganzen Vorlaufzeit der Überfahrt einsetzen: Doppel- und Dreifachagenten, Gefechte zwischen Spionen, Verfolgungswahn. Wer sich auf ein Geschäft mit den im Verborgenen arbeitenden Gruppierungen einlässt, wird stets einen Grund haben, nach Aventurien zurückzukehren – und ein Geheimnis, das er anderen vorenthalten muss.

Mächte (mit absteigender Professionalität der Agenten)

1: Kaiserlich Garethische Informations-Agentur (KGIA), die Spione des Neuen Reiches; 2: Mada Basari, die feilschenden Phexensjünger Araniens; 3: Nordlandbank; 4: Die liebevoll-dische Nachrichtenagentur Nanduria, die Zeitungen *Seewind* oder *Aventurischer Bote*; 5: eine Magiergilde oder -orden; 6: Bornland, Festum und das Haus Stoorrebrandt; 7: Schergen des Brabaker Königs; 8: ein horasisches Handelshaus (Terdilion, Darando, Drôler Commerciens-Syndikat); 9: Gesandte des Kalifen von Unau; 10: Andergastische Redenschwinger

Kontaktaufnahme (W6)

- 1 Als Zweililiengardisten verkleidete Agenten verhaften einen Helden aus nichtigem Grund und bringen ihn zum Verhör in ein halbüberschwemmtes Kellerglass (1, 8);
- 2 In einer Taverne setzt sich ein Agent zu einem Held und spricht ihn direkt an (4, 6, 8, 9, 10);
- 3 Ein mit einem beschriebenen Pergament umwickelter Stein fällt einem Helden vor die Füße und weist ihn an, einen bestimmten Ort aufzusuchen (1, 2, 5, 7, 8);

- 4 Ein Agent verfolgt einen Helden so lange, bis dieser es bemerkt und Gegenmaßnahmen ergreift (4, 9, 10)
- 5 Ein Agent anderen Geschlechts verführt die Heldenperson und setzt ihr nach dem Schäferstündchen – bildlich oder buchstäblich – das Messer auf die Brust (3, 7, 9)
- 6 Ein Magier nutzt einen Stabzauber, um sich in ein Chamäleon zu verwandeln, kreuzt den Weg der Helden, auf dem Rücken erscheinen die Buchstaben: “Folge mir!” (4, 5)

Auftrag (W6)

- 1 Das wahre Ziel der Expedition (derographisch, zeitlich und kausal) und die Gründe für ihre schnelle Zusammenstellung herausfinden und möglichst bald den Auftraggebern mitteilen. (alle, besonders 4, 8)
- 2 Alle Forschungserkenntnisse, die während der Entdeckungsfahrt gemacht werden, dem Horasreich möglichst vorenthalten und nach Rückkehr den Auftraggebern zur Verfügung stellen. (1, 4, 5, 6, 9, 10)
- 3 Dafür sorgen, dass die Flottille das Gûldenland niemals erreicht/nicht mehr zurückkehrt. (8, 9)
- 4 Die Überfahrt genau protokollieren und darauf achten, dass etliche exquisite Ausrüstungsstücke – bis zu den Schiffen selbst – möglichst nicht beschädigt werden, denn für die Expedition wurde eine Versicherung mit gigantischer Summe abgeschlossen. (3)
- 5 Informationen über lukrative Handelswege und das Geschäftsgebaren jenseits des Meeres der Sieben Winde sammeln. (2, 6, 7, 8)
- 6 Botschaften, Depeschen und Geschenke der Auftraggeber über den Ozean transportieren und ‘dem Kaiser von Gûldenland’ überbringen. (5, 6, 7, 9, 10)

Entlohnung/Drohung (W6)

- 1 2W20 x W20 Golddukat (alle außer 7)
- 2 Titel, Orden, Auszeichnungen (1, 2, 5, 9, 10)
- 3 Ständiges Asylrecht und eine stattliche Pension in der Heimatdomäne der Auftraggeber (1, 5, 6, 7, 8, 9)
- 4 Ein pikantes Detail aus der Vergangenheit des Helden wird publik gemacht, wenn er nicht spurt. (2, 3, 4)
- 5 (Angebliche) Entführung von Familienmitglieder oder Gefährten des Helden, die so lange als Geiseln gehalten werden, bis der Auftrag erfüllt ist. (1, 8, 9)
- 6 “Solltet ihr ablehnen, empfehle ich euch, in Zukunft öfter über die Schulter zu schauen und stets mit dem Rücken zur Wand zu sitzen.” (7, 9, 10)

“Über die gueldnen Lande”

Es ist gut denkbar, dass die Helden Nachforschungen über Myranor, das aventurische Gûldenland, anstellen wollen, um wenigstens errahnen zu können, was sie erwartet. Das Horasreich bietet zahllose Möglichkeiten für eine solche Suche. Lassen Sie die Helden ein letztes Mal die Annehmlichkeiten aventurischer Recherchen erfahren, ehe sie in Myranor mit einer Gesellschaft und einer herrschenden Schicht konfrontiert werden, die Wissen nur ungern teilt.

Schriftliche Aufzeichnungen

Die schriftlichen Aufzeichnungen, die Ihre Helden in Grangor finden können, zeichnen nur bruchstückhafte Bilder vom Westkontinent, können aber später entscheidende Detailinformationen bieten. Im Folgenden finden Sie eine Auflistung aller Quellen die in Publikationen über das Gûldenland erschienen sind und die Sie ihren Spielern nach Belie-

Allgemeines Wissen

Die nachfolgenden Erkenntnisse können die Helden aus den unten aufgeführten Quellen erschließen oder je nach TaW: *Geographie, Geschichtswissen, Götter und Kulte* und *Magiekunde* besitzen.

- Das gewaltige Güldenland, angeblich auch Myranor oder Thaesumu genannt, ist ein sagenhaft reicher Kontinent im Westen, jenseits des über 3.000 Meilen durchmessenden Meeres der Sieben Winde. Die bekannten Städte Balan Cantara, Sidor Corabis und Trivina sollen zu einem gigantischen Imperium gehören. Auf dem Kontinent leben Fabelwesen wie Vielbeiner, Katzenartige, Farbwechsler, Händler in fliegenden Städten und was der Gerüchte mehr sind. Es werden etliche Götzen angebetet und es soll ganze Landstriche geben, die unter der Herrschaft des Namenlosen Gottes stehen.

- Die Vorfahren der heutigen Mittelaventurier und Thorwaler sind vor über 2.500 Jahren aus dem Güldenland eingewandert. 433 BF erreichte die vermutlich einzige größere Expedition aus dem Güldenland Al'Anfa: Drei mächtige Segelschiffe und 500 Mann Besatzung fielen damals der fanatischen priesterkaiserlichen Herrschaft zum Opfer. Dennoch mag es sein, dass die Schwarze Perle des Südens noch Aufzeichnungen oder Kleinodien von diesem Vorfall besitzt. (**IdDM 24**)

- Angeblich betrachtet das 'Imperium von Cantera und Corabis' Aventurien noch immer als Provinz seines Weltreichs.

- Die Zauberei scheint sich besonders auf Invokation zu stützen, während Spruchmagie kaum verwendet wird (das *Arcanum* stammt aus altgüldenländischer Quelle). Die einzige für Aventurier zugängliche Verkehrssprache mit Güldenländern ist das Alt-Güldenländische (das myranische Alt-Imperial) mit seinen 57 Konsonantenzeichen, auch als Aureliani bekannt. Und selbst dann muss man meist noch gelehrte Menschen als Gesprächspartner haben.

Eine Zusammenfassung über den Güldenlandhandel finden Sie in **Ha&Ki 81ff.** und eine über Luxusgüter aus dem Güldenland in **RdH 63.**

ben zugänglich machen können. Besonders eignet sich eine Aufbereitung der Texte als Handout, die Sie am Spieltisch austeilen können.

Als Anlaufstellen für schriftliche Quellen sind das Flottenarchiv auf Grangorella (**RdH 109**), der Efferd-Tempel (**RdH 107**) sowie die graumagische Akademie der Erscheinungen mit ihrem Hesindeschrein (**RdH 107**) denkbar. Soweit nicht anders angegeben, können die Aufzeichnungen nach Ihrem Ermessen bei jeder der genannten Institutionen eingesehen werden.

- Das Logbuch der *Prinzessin Lamea* von Harikas erster Fahrt: **GA 103ff.**; **HC 93 u. 96**; **H&W 74**; **EW 148** (Das Logbuch ist nur im Flottenarchiv einzusehen. Und auch dort nur die zensierten Passagen.)

- Auszüge aus dem Bericht des Avespriesters Averian Vogelflug: **GA 109**; **MyMy 104.**

- Gilmon Quent hat 995 bis 997 BF im Efferd-Tempel zu Bethana seine Erzählungen über das Güldenland aufschreiben lassen, die dann hier ins Archiv überführt wurden, als er Staatsadmiral wurde: **GA 104**

- Bericht des Seemanns Progan aus Rethis: **GA 108, 110 u. 111f.**

- Bericht des Kapitäns Efferdtreu Neethanier: **GA 108f.**

- Aufzeichnungen des Nazir ter Vaan: **GA 110f.** (Diese Aufzeichnungen übergab Nazir ter Vaan (**S. 20f.**) erst kürzlich dem Hesinde-Tempel zu Kuslik. Es ist aber denkbar, dass die Helden eine Abschrift, zumindest eines Auszuges, einsehen können. Möglicherweise hat Orchit von Hirschfurten diese bei sich.)

- Die brandneue (im Praiosmond erstellte) Welt-Karte der Gemeinschaft der Freunde des Aves. (Reichen Sie Ihren Spielern die Derekarte aus der **GA**.)

- Textfragmente, die der Sekte von Ilaris zugeschrieben werden: **GA 110ff.** (Inwieweit Sie diese Fragmente zugänglich machen wollen, überlassen wir ganz Ihnen.)

- Auszüge des Logbuchs von Kapitän Jastek von der Windsbraut: **GA 103f.**

- Fragment aus den Chroniken der Asuoe: **GA 110**

- Ein Vortrag über den Güldenlandhandel von Dekan-Admiral Antherin Kugres: **AB 83 19f.**

- Bericht des Seefahrers Ingerald Efferdtreu (enthält jedoch vermutlich viel Garn): **AB 53 16ff.**

- Die *Annalen des Götteralters*, der von den Kirchen vertretene Weltmythos, (hier eine unvollständige Version) kennen eine Passage, in der der Ursprung der Menschheit im Güldenland angesiedelt wird, von wo sich das Volk in alle vier Himmelsrichtungen verstreute (**WdG 10ff.**).

- Eine Abschrift des bekannten Briefes des Hesinde-Geweihten Parik von Belhanka, der das Gespräch mit einem alten Güldenlandfahrer protokollierte. (**DLdSA 60ff.** oder **Bonusmaterial-PDF**)

Es steht Ihnen völlig frei, ob Sie die hier genannten Quellen nutzen möchten. Für den weiteren Verlauf der Kampagne ist es unerheblich, ob Ihre Spieler die Informationen besitzen oder nicht. Dieser Abschnitt dient vor allem dazu, Ihren Spielern einen ersten Eindruck zu vermitteln. Ebenso steht es Ihnen natürlich frei, eigene Quellen zu erstellen. Dies können ebenso weitere Auszüge der oben genannten Werke sein, wie auch Berichte ganz anderer Personen. Lassen Sie sich dafür von den späteren Ereignissen der Kampagne in diesem Band oder den Beschreibungen der Publikationen für Myranor inspirieren.

Das Güldenlandmuseum

Südlich des Fischmarktes liegt das auf drei Gebäude des alten Grangorer Stils ausgedehnte Güldenlandmuseum, das von dem legendären Kapitän Jastek begründet wurde. In verwinkelten Räumen haben sich im Laufe der Jahrzehnte eine Menge Gegenstände, Dokumente und Karten angesammelt, deren Echtheitsgrad zu großen Teilen fraglich ist. Einzig die von Jastek hinterlassene Sammlung in drei Räumen mit knarrenden Holzbohlen stammt mit Sicherheit vom westlichen Kontinent. Im Eintritt von zwei Silbertalern ist auch ein Besuch auf der hier vertäuten *Windsbraut*, einer fast 300 Jahre alten Pailos-Karavelle, inbegriffen.

In den Ausstellungsräumen treffen die Helden auf *Gin Sohn des Nasulf* (S. 225) und *Orchit von Hirschfurten* (S. 226), die sich bereits in einer hitzigen Debatte um Mechanik und Magie befinden.

Exponate: Natürlich finden sich hier zahlreiche *Gegenstände des täglichen Bedarfs* (Krüge, Teller, Werkzeuge, Flaschen, Kästchen etc.), die meist aus Holz, Bronze, Kupfer, aber auch aus buntem Metall und farbigem Glas bestehen. Einige der Objekte weisen zum Teil bizarre Malereien auf. Darunter schwungvolle Abbildungen von Katzen- und Meereswesen bei Spiel und Tanz, aber auch Skurrilitäten wie geflügelte Menschen, sechsbeinige Ochsen, zähnestarrende Echsenwesen, haushohe Tausendfüßler (?) und spießbewehrte Menschen im Kampf gegen riesige, waffentragende Ameisen. Ja sogar fliegende Schiffe meint man zu erkennen. Bei alledem ist nie klar, ob man es mit weltlichen oder religiösen Abbildungen zu tun hat. Die wenigen *Schmuckstücke* aus Gold und Silber bestechen durch fremdländische Einlegearbeiten aus grüner Jade, aber auch Edel- und Halbedelsteinen unbekannter Art.

Zwar finden sich im Museum zahlreiche vergilbte Karten unbekannter Gestade, Zeichnungen von kegelförmig nach oben zulaufenden Riesenhäusern, aber kein Buch und keine Schriftrolle.

Hier noch einige besonders bizarre Ausstellungsgegenstände, welche die Exotik des westlichen Kontinents hervorheben (und die Sie gerne nach ihrem Ermessen erweitern können):

- Eine Art *Webrahmen* (?) mit 50 nebeneinander hängenden Schnüren, die jeweils der Länge nach Hunderte Knoten aufweisen (Ein Gelehrter mag daraus vielleicht andeutungsweise ein kompliziertes Aufzeichnungssystem deuten: Es handelt sich um das Kalshinshi, die Knotenschrift der Shingwa.).
- Ein *harter, gelblich-brauner Klumpen*, der durch ein Schildchen als 'Federndes Zerrharz' ausgewiesen wird (angeblich konnte man den Brocken noch vor zehn Jahren in die Länge ziehen, ohne dass dieser daraufhin seine Form verlor).
- Drei würfelförmige, sorgsam geschliffene, zu einer Pyramide aufeinander getürmte *Glasbausteine* von jeweils einem Spann Kantenlänge, die bei richtigem Sonnenstand die Farben des Regenbogens mit Ausnahme von gelb und hesindigo wiedergeben.
- Eine verdrehte, fast drei Schritt lange *Harpune*, die vollständig aus einem perlmutartigen Material zu bestehen scheint.
- Ein *Buddelschiff aus blauem Glas*, in dem sich ein abnorm längliches, galeerenartiges Schiff aus Kupfer befindet, das scheinbar durch ein Mühlrad (?) angetrieben wird.
- Eigentümliches *Zuggeschirr* aus einem harten, unbekannten Leder, das in Machart und Größe niemals für ein Pferd gedacht sein kann.

Wenn die Helden das Gildenlandmuseum besuchen, kann es zu den unter **Der Fluch der Draydal** beschriebenen Vorfällen kommen.

Augenzeugen

Dieser Tage weilen in Grangor einige Personen, die bereits 'drüben' waren. Hier können die Helden Wissen aus erster Hand erhalten, sofern es die Weltenbummler freimütig erzählen: Sei es, dass viele von den Wundern und Schrecken erschüttert sind, sei es, dass sie ihr Wissen eifersüchtig für sich behalten.

● Zu Staatsadmiral *Gilmon Quent* (EW 164), dessen Irrfahrt an gildenländischen Gestaden 17 Jahre gedauert hat, werden die Helden nicht vorgelassen. Der 72jährige Seeherr redet nur noch ungerne über seine Erlebnisse, scheint sich aber mit der Ausrüstung der Expedition eine lang gehegte, aber bittere Leidenschaft zu erfüllen. Es gibt Gerüchte, dass er sich bald pensionieren lassen will.

● Die *Rote Harika* selbst und *Siberius Bramstetter*, die mit Abstand erfahrensten Gildenlandsegler Aventuriens, sollten erst während der Reise mit Berichten über die gesuchten Lande aufwarten.

● Von den 26 anderen *Ankömmlingen der Prinzessin Lamea* sind neun trotz aller Anstrengungen von Medici am Fluch der Draydal verendet, zwei mussten den Noioniten übergeben werden, die übrigen (abzüglich dreier Flüchtiger) werden noch immer von der Horasmarine in Gewahrsam gehalten, damit keine brisanten Informationen Grangorella verlassen. Sie sind so lange in gut bewachten Quartieren auf dem Kreidezahn untergebracht, bis die zweite Flottille gen Westen aufgebrochen ist.

● Der Aves-Geweihte *Rhayamanthys Saimodos*, heute Weltsehender des Tempels zu Teremon und zu Besuch im Grangoror Rahja-Tempel, ist früher mit der havenischen *Colga na Naomh* (EW 108) bis ins Gildenland vorgestoßen. Seine Erzählungen sind hinreißend, doch weder chronologisch noch kausal geordnet: "Ich war dort, um zu sehen und zu fühlen, nicht um es euch so genau darzulegen, dass ihr es nicht mehr nötig habt, es einmal selbst zu erleben!"

Nazir ter Vaan

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr gewahrt eine hoch aufgeschossene Gestalt in seidig rauschenden Kleidern aus Atlas und Satin: eine feste Robe, wallende Tücher mit langgezogenen Symbolen, die euch an Himmel, Chaos und Lüge erinnern. Der Mann entblößt nachtschwarze Haut, silberne Fingernägel und metallisch schwarzes Haar. Sein zuckendes Gesicht wird ganz von einer Hakennase beherrscht – und zwei goldenen Augen. Ihr blickt zu Boden und seht, dass der Mann violette Fußabdrücke hinterlässt, wo er auch hingeht. Nach Minuten verschwinden sie wieder, als würden sie verdunsten.

Na'Sr T'Arvan – so sein eigentlicher Name – entstammt dem Nomadenvolk der Ban Bargui und war ein hochrangiger Spion in Balan Cantara. Als er aufflog und dem Machtbereich des dortigen Horas entkommen musste, nahm ein Gildenlandsegler des Hauses Bramstetter ihn mit nach Aventurien, wo er schon seit Jahren Informationen über den Kontinent sammelt. Als 'Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis' Nazir ter Vaan (RdH 96) lebt er bei Vinsalt und residiert nun seit vier Monaten im erlesenen Hotel *Kapitän Jastek* unweit des Gildenlandmuseums. Sollten ihn die Helden nicht von sich aus aufsuchen, können sie ihm im Museum begegnen, wo er sich offenbar köstlich über die Kommentare von Besuchern zu Ausstellungsstücken amüsiert.

An der Rechten trägt der Emissär einen Siegelring aus rauchig-grünem Malachit, der einen von Pyramiden eingerahmten Zitadellenthron vor Sternen zeigt: angeblich das Emblem des Imperiums.

Wer versucht, sich anzubiedern, indem er den Emissär auf Aureliani anspricht, erreicht das Gegenteil: Nazir ignoriert ihn vollkommen. Er spricht mit dunklem Akzent, Knack- und Schnalzlauten, sowie einer träumerischen Gestik mit stets gespreizten Fingern, die eher an Meditation oder Zaubertechniken erinnert. Er gibt freimütig einige Informationen über 'sein' Reich, das Imperium, preis (GA 110f.), schweigt sich aber über andere Regionen eher aus, insbesondere über die Ban Bargui. Seine Aussprüche sind rätselhaft und er scheint nicht willens, sie auszuführen:

● "Eine Depesche nach Balan Cantara, meiner Heimatstadt? Nein, ihr Erklammer des Horizonts, das ist nicht nötig: Ihr werdet bereits erwartet."

● "Achtet die Gefahren des Endlosen Thalassions (das Meer der Sieben Winde) und achtet die Widrigkeiten vor der Küste Cantaras: Schiffe wie die euren ziehen immer neugierige Blicke auf sich." Eine magische Analyse Nazirs ergibt, dass er einerseits selbst magisch ist (er ist ein Aygon, ein animistischer Zauberer der Ban Bargui), andererseits ein Zauber auf ihm liegt. Die violetten Spuren, die der Botschafter hinterlässt, sind Folge eines Zaubers eines shingwaschen Shanwada, den er sich einst eingefangen hatte. Ein ANALYS des Zaubers offenbart eine in Aventurien völlig fremdartige Repräsentation. Bei entsprechender Kenntnis sind jedoch animistische Züge zu erkennen. Ebenfalls zu erkennen ist das Merkmal Illusion.

Sollten die Helden lästig werden, lässt Nazir sie einfach stehen oder – wenn das nichts nützt – invoziert eine Formel, die wie ein IMPERAVI wirkt: "Zerschneidet euch die Fußsehnen, wenn ihr es wagt, mich weiter zu verfolgen." Eine Analyse dieser Zau-

berwirkung zeigt eine unbekannte Repräsentation, die ebenfalls animistische Züge aufweist. Wirkende Merkmale sind Einfluss und Herrschaft.

Nazirs Motivation

Mit der neuerlichen Exkursion des Horasreiches will Nazir seinen alten Spionageauftrag vollenden und sowohl die Informationen, die er seinerzeit über das Imperium gesammelt hat, als auch Berichte über Aventurien, seine Völker, seine Kultur – und seine Verteidigungsmöglichkeiten! – nach Myranor zu seinem Volk zu schmuggeln. Die Informationen über Aventurien sind den Ban Bargui nur wenig wert, aber sie sind perfekt für einen Handel mit dem Imperium, das Aventurien immer noch als verlorenes 26. Horasiat seiner Herrschaft betrachtet. Er übergab dem Nandus-Geweihten *Orphiles von Terubis* (S. 57) eine verschlossene Kiste mit all diesen Akten, versicherte, dass es sich um Grußbotschaften und beste Empfehlungen handele und gab an, wer diese Botschaft in Balan Cantara erhalten solle. Mit passenden Eingaben an die Horaskaiserin und fachlicher Beratung der Adlerflotte in dieser Angelegenheit sorgte er dafür, dass die Flottille auch dieses Ziel ansteuern wird und gab alle Informationen preis, die eine sichere Überfahrt ermöglichen sollen. Nazir will weiterhin die Maske als Botschafter des Imperiums aufrecht-erhalten, der Zeitpunkt, an dem er selbst inkognito in den Westen zurückkehrt, ist noch nicht gekommen.

Der Fluch der Draydal

Vor über zwei Jahren war Harikas Expedition mit den Draydal, finsternen Anbetern des dort verehrten Schädelgötzen konfrontiert. Die Karavelle *Avesfreund* ging dabei verloren, Teile der Besatzung der *Prinzessin Lamea* wurden mit einer lang andauernden Krankheit verflucht: Nach Monaten oder Jahren, je nachdem, wie lange das Opfer dem unheimlichen, die Lebenskraft aufzehrenden Einfluss Draydalâns ausgesetzt war, wird es schubweise von Schmerzen gepeinigt, als ob flüssiges Gold brennend in den Adern fließen würde. Fieberanfälle schütteln es, und Haut und Haare nehmen allmählich die Farbe des gelben Metalls an, bis man unter namenlosen Qualen zu einem Häuflein Goldstaub zerfällt.

Die nach dem Tode des Opfers völlig pulverisierten Bestandteile des Körpers finden Verwendung in den hohen Ritualen des Kultes. Mehr zu den Ritualen und zum Kult der Draydal finden Sie in **MyGö 78**.

Etliche von Harikas Besatzungsmitgliedern erlagen bereits der unheimlichen Sieche. Sie selbst überlebte bis jetzt nur dank des wahrscheinlich einzigen Gegenmittels, das die Auswirkungen neutralisiert: *Lapirul*, eine seltene, heilige Kräuteresenz.

Seit drei Monaten ist Harikas Vorrat an dieser Tinktur jedoch erschöpft und nur im Gildenland kann es Nachschub geben. Mittlerweile kann Harika das Bett kaum noch verlassen und liegt trotz zahlreicher betender Peraine-Geweihter und herumdokternder Medici im Sterben.

Nur durch Zufall erfährt *Doctor Ljysvalis* (S. 226), der auf der ersten Fahrt bereits Bordheiler und Metallurg war, dass im

Gildenlandmuseum seit 200 Jahren einige Ampullen *Lapirul* ausgestellt sind. Da er jedoch als einstiges Besatzungsmitglied der *Prinzessin Lamea* ebenfalls unter Quarantäne steht (obwohl ihn seine niedrige Magieanfälligkeit vor dem Fluch bewahrte), bricht er aus, um die Arznei auf eigene Faust zu entwenden. Von dem *Lapirul* erfuhr auch ein Saboteur aus den Schwarzen Landen. Dieser möchte sichergehen, dass die Leitfigur Harika auch wirklich das Zeitliche segnet und beschwört einen Spuk: Er soll die Ampullen zerstören.

In derselben Nacht, in der der flüchtige *Doctor Ljysvalis* ganz ungelehrtenhaft in das Museum einbricht und der Geist die Ausstellungsräume aufsucht, sind auch die Helden nicht weit entfernt.

Einbrecher in dunkler Nacht

Die Helden können spätabends von der Feier ihres letzten Auftrags zurückkehren oder noch Wichtiges in der Lagunenstadt erledigt haben, während sie gerade die Karyatiden und blumenranken Säulen des Gildenlandmuseums passieren (durch die Transportbarken *Grangorellas*, die stets an unterschiedlichen Orten anlanden müssen, können Sie die Gruppe an fast jeden Punkt *Grangors* dirigieren).

Ein Scheppern und das Klirren von Glas reißt die Helden aus ihren Gedanken um die geplante Expedition und deren Scheitern wenn Harika tatsächlich sterben sollte. Eine Katze protestiert fauchend, dann ist wieder alles ruhig.

Das Geräusch kam von der hinteren Hausfront des Gildenlandmuseums, wo Ljysvalis Butzenscheiben eingeschlagen hat, um in das Erdgeschoss zu gelangen. Die Helden finden bunte Glasplitter und können es von innen ein paar Mal poltern hören. Wenn die Helden hinterher schleichen, ist der im Dunkeln umherirrende Doctor schnell zu finden und auszumanövrieren. „*Lasst mich, es geht um Leben und Tod*“ ruft er, wenn ihn die Abenteurer festnageln wollen. Hastig und nach Luft japsend erklärt er seine Beweggründe und appelliert an das Verantwortungsgefühl der Helden, ihm zu helfen und die Ampullen aufzutreiben.

Tumult im Museum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Der zittrige Gelehrte leuchtet mit seiner Ölfunzel weit in den Raum hineinragende Konstrukte und matt blinkendes Kupfergeschmeide aus. „*Hier irgendwo...hier muss es sein.*“ Und tatsächlich: Grünlich opalisierend, in vier eiförmigen Kristallampullen, steht die Essenz auf einem hohen Bord zwischen allerlei kuriosen Gegenständen und bizarren Artefakten des fernen Westens. Plötzlich ist da ein Poltern aus der Finsternis des Nebenraumes – ein kühler Luftzug, der Geruch nach Tonstaub. Ist hier noch jemand?

Der Spuk rauscht unsichtbar heran und bemüht sich, die Ampullen schlicht durch Herunterschubsen zu zerstören, was ein Held durch sachttes Auffangen vereiteln sollte (*GE-Probe*). Nun wendet sich der Geist seinen Gegnern zu und lässt nichts unversucht, das Objekt seines Auftrages unter ganzen Regalen und Schränken zu begraben.

Chaos bricht um die Helden herum aus und schwirrt zwischen ihnen umher: Ein Regal kippt zur Seite und lässt mit katzenartigen Gestalten verzierte Terrakottagefäße herabregnen, ein Stuhl aus unbekanntem schwarzen Holz fliegt durch die Luft und blockiert die zugeschnappte Tür nach draußen. Ein Untierschädel, der drei leere Augenhöhlen aufweist, saust auf (HELD) zu und zerspringt an der Wand in 1000 Teile. Glas scheppert, Holz knirscht und Metall singt. Eine Sammlung von Messern und Speeren bewegt sich wie von Geisterhand und fliegt auf die Helden zu.

Der Poltergeist kann lebende Wesen nicht direkt angreifen, sondern bedient sich (mit ca. KK 50) der Gegenstände seiner Umgebung. Lassen Sie die Helden *ausweichen* oder *gezielt ausweichen*, wobei Misslingen Schaden zwischen W3 und W20 TP nach sich zieht.

Wer die Ampullen hält, muss mit *FF-Proben*, wenn nicht sogar *Akrobatik* oder *Körperbeherrschung* darauf achten, dass sie ihm nicht aus der Hand fallen oder zerschlagen werden.

Der Spuk

Effektive Möglichkeiten sich gegen den Spuk (**WdZ 205**) zu verteidigen sind z. B. Bann- und Schutzkreise (**WdZ 60**).

Geister sind gegen profane Waffen immun. Geweihte Waffen richten normalen Schaden an, Boron-Geweihte doppelten.

Schadenszauberei entfaltet bei Geistererscheinungen nicht ihre volle Wirkung. Durch die Eigenschaft Körperlosigkeit I sind Geister gegen elementare Schadenszauber immun, so z.B. gegen den IGNIFAXIUS. Gegen alle anderen Zauber mit dem Merkmal Schaden wird die MR als Erschweris aufgrund ihres Geisterpanzers angerechnet.

Die Werte des Spuk

Beschwörung: +5

Beherrschung: +4

Austreibung: +7

INI 12+1W6

PA 0

LE 40

RS ½ MR

Poltern: DK 7 Schritt

AT 10

TP 3W6+6 Punkte Strukturschaden

GS 8 **MR** 15 **GW** 8

Besondere Kampfregele und Manöver: Gezielter Angriff (Schadenszauber gegen unbelebte Materie, z. B. DESINTEGRATUS, KLICKERADOMMS, MOTORICUS, ZAGIBU o. ä.)

Besondere Eigenschaften: Gegenstände beleben, Schaden gegen unbelebte Materie, Schreckgestalt II (wenn er doch irgendwie sichtbar ist)

Mögliche Dienste: Suche und Vernichte (einen Gegenstand – nicht der Sitz seiner Seele), Körperliche Hilfe (planlose Verwüstung, Belästigung durch Gepolter und Gerumpel)

Das Leben der Admiralin

Die Helden müssen das Lapirul selbst zum Krankenbett Harikas in der Admiralität bringen, denn Ljysvalis hat sich während des Kampfes ein Bein gebrochen und fleht stets: „*Beeilt euch, jetzt kann jeder Augenblick zählen.*“ Auf Grangorella sieht sich die Gruppe vier Seegardisten vor den Gemächern Harikas gegenüber (Werte wie Seesoldaten auf S. 227f.), die allenfalls Geweihte passieren lassen, die der Sterbenden die letzte Segnung geben, denn die Ruhe vor dem Rauschen von Golaris Schwingen gilt als heilig. Kletterfreudige Abenteurer können auch versuchen, durch das Fenster im 3. Geschoss einzusteigen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Goldbestäubt und doch totenbleich ist das Gesicht der Admiralin, salziger Schweiß bedeckt kalt die Haut und das Bett, ihr Atem geht nur noch flach. Wo sind die Medici, die sie betreuen sollen? Kaum, dass die Ampulle geöffnet wird, leuchtet die Essenz in wechselnden Farben und erwärmt sich in deiner Hand. Vorsichtig benetzt du Harikas spröde Lippen, füllst ihr den trotz der Schmerzen fest zusammengepressten Mund, bis sie trotzig schluckt und mit einem Mal erleichtert nach Luft schnappt, als sich die wohlige und bekannte Wirkung der Essenz in ihrem Körper ausbreitet. Fast augenblicklich weicht das Fiebergold zurück und hinterlässt nur gebräunte Narbenhaut.

Bald bemerken die Wachen die Anwesenheit der Helden, Medici werden gerufen und die Helden festgesetzt. Erst als nach einer halben Stunde für die Medici klar ist, dass die Helden der Admiralin geholfen haben und sie nicht vergiften wollten, werden sie wieder aus dem Arrest entlassen. Harika ist binnen weniger Stunden wieder wohllauf, bedankt sich am nächsten Tag

gemeinsam mit Doctor Lysvalis persönlich bei ihnen, und versichert, dass sie unter ihrem Kommando dienen werden. Die vier Ampullen werden Harika etwa ein Jahr vor den Auswirkungen der Draydalseuche verschonen (sollten welche zerschlagen worden sein, reichen auch weniger), weswegen sie gezwungen ist, bis dahin im Gildenland Heilung zu finden.

Episode II: Sieben Winde

»LAMEA: Einmal bin ich zurückgekehrt, Geliebter mein, doch diesmal wird der Horizont mich verschlucken. Befrage die Winde, er-stürme die Berge, trockne die See aus, du wirst stets dieselbe Antwort erhalten: Prinzessin Lamea ist fort.«

—Horas und Lamea, Theaterstück von Pherisjo ter Marloff

Leinen los!

Abschied von Aventurien – Der letzte Blick zurück

Während einer Ausbildungseinheit plaudert Dilga leichtherzig über den kommenden Beginn der langen Seereise ins Ungewisse. Dies sollte den Helden bewusst machen, dass sie Abschied nehmen müssen.

Den Spielern dürfte bekannt sein, dass ihre Helden Aventurien für lange Zeit nicht wieder sehen werden. Lassen Sie die Gruppe letzte Erledigungen treffen, geben Sie ihnen Raum zum Abschied von ihrer Heimat: Gibt es eine liebende Person, der noch ein Brief geschrieben, ein Präsent geschickt werden muss? Wie soll der Nachlass des Abenteurers geregelt werden, falls er auf der Reise verschollen geht? Was will die Gruppe noch unbedingt getan haben, bevor sie sich auf Monate in fremde Gestade begibt?

Führen Sie, wenn möglich, aventurische Plotstränge und Heldenschicksale, die sich abenteuerübergreifend entwickelt haben, zu einem befriedigenden Schluss – oder nutzen sie den nicht gelösten Konflikt als Quelle für Unsicherheit des Helden und ein Abenteuer, das sich vielleicht in ferner Zukunft anschließt...

Die Kupferplatte

Am Nachmittag des 27. Tsa werden die Helden zu Harikas Quartier gerufen. Dort angekommen präsentiert sie ihnen eine Seekiste mit maritimen Deckelschnitzereien. Die Admiral in möchte, dass die Helden die Kiste an einen sicheren Ort bringen, da sie für das Gelingen der Überfahrt wichtig ist. Auf den Inhalt angesprochen öffnet sie die Kiste und offenbart eine schwere, drei Spann durchmessende Kupferplatte, die merkwürdige Gravuren aufweist.

Harika beauftragt die Helden im Morgengrauen des nächsten Tages mit der Karavelle *Adler von Kuslik* an einen geheimen Ort zu reisen und bis zu ihrem Eintreffen die Kiste mit der Platte dort zu bewachen. Auch auf mehrmaliges Nachfragen wird sie nicht mehr über das Vorhaben verraten.

Die Kupferplatte Bhuan Bruadirs

Die schwere, drei Spann durchmessende Platte, die merkwürdige Gravuren aufweist (Abbildung 1 auf S. 52), wiegt über 75 Stein. Die Helden sollten also tunlichst auf die magische Seekiste zurückgreifen, um die Platte überhaupt transportieren zu können. Diese Kupferplatte ist der heimliche Clou dieses Abenteuers. Denn auf ihr ist ein sicherer Weg durch die Verteidigungseinrichtungen vor der myranischen Hafenstadt Balan Cantara eingezeichnet. Legen Sie den Spielern dieses Handout immer wieder unauffällig vor jedem Spielabend ganz nach oben auf den Spieltisch, so dass sie es immer wieder vor Augen haben. Gegen Ende von **Kapitel I** tritt eine Situation ein, bei der die Platte womöglich zerstört wird: Ihre Spieler müssen dann den sicheren Weg nach Balan Cantara allein aus der Erinnerung finden.

Das Geheimnis der Seekiste

Die 60 x 35 x 35 Finger große Seekiste mit den maritimen Deckelschnitzereien, die ebenfalls aus dem Besitz Bhuan Bruadirs stammt, ist durch und durch von geheimnisvoller Feenmagie durchzogen. Diese Magie sorgt dafür, dass Dinge, die in der Kiste transportiert werden, nur noch ein Zwanzigstel ihres Gewichtes wiegen. Dafür verantwortlich ist der in der Truhe schlafende Klabauter Nekomak, der die Seekiste sein Heim nennt. Damit aber ist nicht etwa der Innenraum der Truhe, sondern die ganze Kiste selbst gemeint. Derzeit liegt in der Seekiste die schwere Kupferplatte. Der Klabauter, der stark unter Seekrankheit leidet, wird erst zu einem späteren Zeitpunkt in diesem Abenteuer aus seinem jahrhundertelangen Schlummer erwachen.



Unter den Säulen des Himmels

Die Karavelle sticht kurz nach Sonnenaufgang mit den Helden und mehr als für das Schiff nötigen Seeleuten in See. Der große Tiefgang des Schiffes deutet darauf hin, dass die Laderäume zum Bersten gefüllt sind. Doch scheinbar kennt nur der Kapitän das Ziel der Reise. Die Fahrt führt zwei Tage lang in die Zykloptensee, bis schließlich die oleandergesäumte Steinküste einer Insel auftaucht – Mylamas, ein mittelgroßes Eiland des Archipels.

Tul'ka'var – der geheime Hafen

1013 BF machte eine Mannschaft der Horaskaiserlichen Flotte an der Nordostküste Mylamas' unter den gewaltigen Säulen des Himmels, hochaufragenden zyklischen Relikten einer vergessenen Vorzeit, eine unfassbare Entdeckung: Auf Meeresebene erstreckt sich gut verborgen eine immense Kaverne, groß genug, um ein Dutzend Karracken aufzunehmen. Zwei verborgene Wendeltreppen im hinteren Teil führen hinauf aufs Hochland. Der Höhlendom wurde vom Flottenkommando zu einem Geheimhafen ausgebaut (der konventionelle Haupthafen liegt bei Rethis), der schon mehrfach die Jagd auf Piraten erleichterte, vor allem aber in einem potentiellen Seekrieg um die Zyklopteninseln wichtig wäre.

Die ständige Wache Tul'ka'vars sind die offiziell nicht registrierte XI. und XII. Kompanie (ohne Bannerabzeichen) des II. Eliteseegarderegiments Schwert des Südens sowie gut 100 Schiffsmechaniker, Lotsen und Beigestellte.

Xeledons Geschwader

Die drei Schiffe, die seit Monaten der Öffentlichkeit präsentiert wurden, sind nichts als eine List der horasischen Admiralität: Während die zwei neu gebauten Schivonellas *Sanct Ingalf*, *Belsarius* und die Schivone *Horasadler* alle Aufmerksamkeit auf sich zogen, wurde im Geheimhafen Tul'ka'var auf Mylamas die tatsächliche Expeditionsflottille zusammengestellt. Das teure Manöver reicht aus, um oberflächlich denkenden Gegnern wie den Thorwalern die Narrenkappe aufzusetzen, doch gegenüber der skrupellosen Intelligenz einer Hand Borons kann damit nur Zeit gewonnen werden. Die drei Schiffe von 'Xeledons Geschwader' wurden bereits Anfang des Jahres als in Bau befindliche Schiffsrümpfe in Grangor, Kuslik und Methumis requiriert, fertig gestellt und schließlich nach Grangorella gesegelt, wo sie fortan abgeschirmt von allen Blicken waren und allenfalls als paradierender Verband mit Stolz gehissten Adlersegeln aus der Ferne betrachtet werden konnten. Aus gutem Grund: Da die Schiffe als Zielscheibe für Anschläge dienen sollen, sind sie auch entsprechend gering mit wertvoller Armierung und Besatzung ausgestattet. Dass letztere schon fünf Opfer einer Vergiftung (vermutlich ein mengbillanischer Anschlag) zu beklagen hat und auf der *Sanct Ingalf* bereits ein halbes Deck ausgebrannt ist, sieht Staatsadmiral Gilmon Quent als Erfolg der Operation 'Xeledons Geschwader', über die derzeit nicht einmal die Horaskaiserin unterrichtet ist. Mit einem Angriff, wie er am 29. Tsa durch die Thorwaler stattfindet, hat er jedoch nicht gerechnet.

Hier wurden in den letzten Monaten die wahren Seegefährten der Expeditionsflottille ausgerüstet: die wiederhergestellte Prinzessin Lamea, die aus Thorwal zurückgekehrte König Tolman und die neu gebaute Prinz Shafir. Nach und nach treffen die Teilnehmer der großen Überfahrt in dem verborgenen Stützpunkt ein; die Helden gehören zur ersten Gruppe.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Morgens segelt die *Adler von Kuslik* knarrend an der vielleicht siebzig Schritt hohen Steilküste entlang, die plötzlich den Blick auf ein titanisches Bauwerk freigibt: Drei riesige Säulen ragen aus einem glatten Felsen des Kliffs und werfen ihre Schatten weit über das Meer. Über alle Zeiten erhaben, majestätisch und ehrfurchtgebietend erheben sie sich wie die Reste eines Tempels, dessen Gottheit längst nicht mehr in Alveran weilt. Als das Schiff näher kommt, bemerkt ihr die übermannsgroßen Kerben und Verwitterungen im Gestein, Vögel brüten auf den geborstenen Kapitellen. Ihr bemerkt, dass die Karavelle direkt auf die Felswand unter den Obelisken zuhält, wo sich die Brandung bricht. Die Mannschaft scheint keine Gegenmaßnahmen ergreifen zu wollen, der Steuermann wirkt konzentriert.

Lassen Sie die Helden auf die vermeintliche Bedrohung reagieren. Eine Raumangst-Probe (falls vorhanden) entscheidet, ob jemand angesichts der sich ringsherum auftürmenden Steinmassen in Panik ausbricht. Der Eingang zu Tul'ka'var ist durch eine optische Illusion verborgen: Gesteinsformationen wurden von unbekannter Hand so gestaltet, dass sie von ferne wie eine massive Wand wirken, und erst wenige Dutzend Schritt entfernt ihre wahre Natur als Sichtblenden vor einem Höhleneingang offenbaren.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr meint, jeden Augenblick das Knirschen der Vordertrutz zu hören, da tut sich plötzlich der Fels auf und ihr gleitet auf ein gähnendes dunkles Loch zu: Über dreißig Schritt hoch und breit, erweitert sich der Durchlass dahinter zu einer schier unermesslichen Kaverne, die von matt-blauem Licht durchsickert ist. Rufe hallen euch entgegen, ihr seht Laternen, Banner, vier an einem aus dem Fels geschlagenen Kai angelegte Segelschiffe. Kaum, dass sich eure Augen an das Dämmerlicht gewöhnt haben, werdet ihr Felsbauten, ganzer Molen, schweren Geräts und Kränen gewahr, um die Menschen wie Ameisen schwärmen. Und all das wird überragt von den achteckigen Basen der drei Säulen, die hier, mindestens fünfzehn Schritt durchmessend, im Wasser wurzeln, gerade weit genug auseinander, um eine schwere Karracke passieren zu lassen.

Glocken ertönen von den Bauten her, ihr legt an einem Kai an und werdet auf dem Laufsteg von einem Stationsoffizier mit geballter Schwertfaust auf der Brust laut begrüßt: "Willkommen in Tul'ka'var!"

Die Höhle ist in den hinteren Bereichen bis zu 70 Schritt hoch, der von Meerwasser geflutete Teil erstreckt sich vom Tor bis zu 300 Schritt in das Gestein der Insel hinein. Aus dem Wasser phosphoreszieren Dunkelalgen und werfen türkisblauen Schimmer auf die Kalkdecke.

In verschachtelten Würfelbauten, die aus dem Fels geschlagen wurden, sind Arsenal und Quartiere für fast 1.500 Frauen und Männer der Adlerflotte untergebracht. Derzeit liegen hier die drei Expeditionsschiffe sowie die schwere Schivone König Therengar (Flaggschiff Gilmon Quents) und eine Potte.

Die erstaunten Helden werden über das Täuschungsmanöver der Admiralität und die Zusammensetzung der tatsächlichen Expeditionsflottille aufgeklärt. Die Abenteurer erhalten zwei Kabinen auf dem Hauptdeck der Prinzessin Lamea. Die Beschreibung des Schiffes finden Sie auf S. 56f. In den nächsten Tagen kann sich die Gruppe im Geheimhafen frei bewegen, die beiden anderen Schiffe bestaunen und auf einige andere Passagiere stoßen.

Vor dem Aufbruch

- Wer den Höhlendom von Tul'ka'var weiter erforschen will, kann in einer tief im Gebirge der Insel gelegenen Zentralkaverne verwitterte Reste einer übermenschgroßen Esse inmitten von Roststaub finden.

Altzyklopische Zeichen an den Wänden wurden als die Silben gil, pa und ta gedeutet, dazwischen immer wieder das Zeichen der Flamme und offenbar Schmähzeichnungen von einem fuchsartigen Wesen.

Etliche Gänge, Kamine, Schlünde und überflutete Siphons wurden von der Horasmarine noch gar nicht betreten, da man sich hier mit betäubendem Lufthauch, Höhlenspinnen und -waranen sowie Felsstürzen auseinandersetzen muss.

- Als die Helden gerade die *Tolman* vom Kai aus betrachten, reißt ein Frachtseil und lässt einen Käfig hart auf den Stein aufschlagen, aus dem hoppelnde Hasentiere mit langen Zähnen hervorspringen. "Meine Säbelzahnkaninchen!", ruft ein dicker Mann, "Bringt sie mir zurück, sie sollen doch das Gildenland bereichern." Matajew (S. 248ff.) wird für die Rettung jedes Exemplars dankbar sein.

- Anhand allem, was auf die drei Schiffe gebracht wird, kann die Gruppe bereits ermitteln, welche Ladung nach Westen transportiert wird und welche Ressourcen knapp werden können: Kugelgießformen, Schilde, Schulterbleche, mehr als 200 Quader Zwieback, Mehl, Bohnen, Erbsen, getrocknetes Obst, Fäser und Büchsen mit gesalzenem Speck, Sauerkraut, Speiseöl und Wein, zahllose Behälter mit Trinkwasser, lebende Schweine und Ziegen. Konteradmiral Rubec: "Wir haben nur Platz für 80 Tonkugeln Hylail Feuer auf der *Tolman*? Dann streichen wir zwei Quader Pökelfleisch und Zwieback und machen 100 draus."

- Gegen Mittag des 2. Phex erreicht die Karracke Bleibtreu mit Harika und den letzten Expeditionsmitgliedern den Geheimhafen. Die Ankommenden berichten von der Vernichtung der Scheinflotte durch Thorwaler.

- In den letzten Stunden hat Gilmon Quent zur Stabsbesprechung in der Kommandantur geladen, um drei Tage nach Vernichtung der Scheinflotte die Ziele der Expedition vor einflussreichen Kreise zu legitimieren. Hier wird der komplette Hintergrund der Expedition um den Enduriumschatz dargelegt. Die Helden sind nicht eingeladen, können aber Teilnehmer und ihre Gefolge auf dem Weg zu oder vom Rat beobachten: Staatsadmiral Gilmon Quent und Admiral-Marschall Präökles

Aleistos, die drei Schiffskapitäne, Staatsminister Abelmir von Marvinko, Hüter des Zirkels Efferdan von Havena, Wahrer der Ordnung Staryun Lorian, Alessandrian Arivor im Auftrag der Magisterin der Magister, Wilbur von Rabenmund für das Raulsche Reich und zwei Handvoll weiterer, wenig bedeutender Abgesandter und Beobachter aus Hochadel, Militär und Geheimorganisationen.

Hisst die Segel!

»Beleman ist der erste und größte der sieben Winde und hat den längsten Atem. Tagelang bläst er landeinwärts und drückt schwerfällige graue Wellen ins Hafenbecken, dass die Schiffe kaum ablegen können. Am Himmel schiebt er blendend weiße Wolkengestalten vor sich her, denen blaugraue Massen von Regenbringern folgen.«

—Wind- und Flautenzauberei, *Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF*

Der Aufbruch der Expedition am 2. Phex 1023 BF ist der Punkt ohne Wiederkehr des Abenteuers. Von nun an gibt es nur noch eine Richtung: diejenige, in die der Bug weist. Tragen Sie die Szenen mit Pathos vor, untermalen Sie sie mit getragener, militärisch-dynamischer Musik.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Auf den drei Schiffen sind die kompletten Besatzungen an Deck angetreten, Seekrieger und Offiziere nehmen Haltung an, Matrosen grüßen von den Wanten. Im Licht unzähliger Lampen schwingt vielfach das grün-blau-goldene Adlerbanner neben anderen Flaggen, darunter die Zeichen aller zwölf Kirchen. An den Kais haben zwei Kompanien Aufstellung genommen und erteilen den Schiffen den Waffengruß.

Geweihte und Akoluthen aller Kulte, in vorderster Reihe Diener Efferds, Hesindes und Rondras sprechen ihre Segen und Glückwünsche für die auslaufenden Schiffe aus. Die Tsa-Geweihte Tsabella zieht begeistert das heilige Regenbogenbanner auf der *Lamea* auf, das für den Neuanfang steht. Das sanfte Schlagen der Wellen gegen den Kai wird lauter, als Seine Erhabenheit Efferdan in meerblauer Schuppenrobe mit fließenden Bewegungen das Wohlwollen des Launenhaften für die Aufbrechenden herabrufft.

Trommelwirbel kündigt Staatsadmiral Gilmon Quent an, der inmitten anderer Größen aus Adel und Gelehrtschaft von einer Bastei auf die größte Expeditionsflottille blickt, die das Horasreich je gen Westen geschickt hat.

Der weiße Bart des alten Flottenführers zittert, als er zu einer Rede ansetzt: "Drei Jahrhunderte, nachdem die ersten Schiffe wieder von ebendieser, den Inseln Cyklopaeas, das Gildenland erreicht haben, besitzen wir endlich den Willen, die Kraft und die Schiffe, um planvoll nach Westen vorzustößen. Es ist eine Zeit gekommen, in der wir über den aventurischen Horizont hinausblicken und jenseitige Küsten erreichen können. [...] Ich sehe vor mir die modernsten Schiffe, die besten Seefahrer und Entdecker, die Aventurien je hervorgebracht hat. Überquert das Meer der Sieben Winde und tragt stolz die Flagge des Wiedererstandenen Horasreiches, die Ehre aufrechter Frauen und Männer und die Botschaft des Zwölfgötterglaubens zu den entlegenen Gestaden. Reitet auf Aves' Schwingen und kehrt zurück mit

dem Glanz des Erfolges. Mögen die Götter mit euch sein auf dieser großen Fahrt. Anker lichten!“

Taue lösen sich und klatschen ins Wasser. Von Schleppbooten gezogen, bewegt sich die Flottille langsam auf das Höhlentor zu: An vorderster Stelle die wendige *Prinzessin Lamea*, dann die trutzige *König Tolman* und schließlich die bauchige *Prinz Shafir*. Wind fährt euch in die Haare, als sich die Felsen um euch herum öffnen. Er bläht die Segel auf, ein langgezogenes Knirschen durchfährt die drei Schiffe und lässt sie Fahrt machen, bis sich Schaumkronen am Bug bilden. Rotgoldenes Licht fällt auf euch, als knapp über dem Bug die Abendsonne erscheint. Über euch nur noch der Abendhimmel, unter euch das grünblaue Wasser der Zyklopendsee. Delphine springen in der Ferne aus den Fluten. Harika steht mit wild bewegter Lockenpracht über der Galionsfigur: “Wir sind unterwegs!“

3. Reisetag: Die Alveransfeder

In den folgenden zwei Tagen durchpflügt die Flottille die Zyklopendsee, bis schließlich Pailos erreicht wird.

Harika hat viele Mitbringsel ihrer ersten Fahrt im Aves-Tempel zu Teremon opfern lassen, um den Segen des Halbgotts für die drei Gildenlandsegler zu erhalten: Am Abend des dritten Tages soll eine Felsnadel passiert werden, auf der die Aves-Geweihte Phexiane Jaraldos die vorüberfahrenden Schiffe mit der Alveransfeder, einem bedeutenden Artefakt des Kultes (**WdG** 118), segnen soll. Fast alle Gildenlandfahrer, die später erfolgreich zurückgekehrt sind, haben diese Segnung erhalten.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es ist schon wieder deutlich kühler geworden, als sich nachmittags die südliche Küste Pailos' zu dunklen Klippen aufwirft. Leisen Gesang trägt der Wind von einer Felsnadel herab, auf der eine strahlend bunt gekleidete Geweihte des Paradiesvogels und zwei weiß tragende Knaben stehen. In der Hand wippt die Geweihte mit einer fast mannsgrößen, regenbogenschillernden Schwungfeder, kaum, dass die *Prinzessin Lamea* den Felsen passiert. Plötzlich wirken alle Farben intensiver, fast glaubt ihr, bunten Flitter durch die Luft auf euch niedergehen zu sehen, der Horizont wirkt schärfer und näher gerückt, der Gesang der beiden Knaben hallt heller. Hinter euch geschieht dasselbe auf der *König Tolman*. Gerade nähert sich auch die *Prinz Shafir* der Felsnadel, da seht ihr, wie drei schwarze Gestalten behände aus Spalten hervorspringen und die Geweihte zu Boden reißen; die Knaben fliehen schreiend. Alveransfeder und die Priesterin sind verschwunden.

Die Al'Anfaner haben sich nicht von Xeledons Geschwader täuschen lassen und beschlossen, der Expedition die Segnung durch die Alveransfeder vorzuenthalten. Sie tun dem Zugvogel nichts an, denn Gottfrevler sind sie nicht, doch sie verschleppen sie und ihr Artefakt auf ihre Karavellen, damit diese für die Fahrt gesegnet sind. Erst zwei Tage später gelingt es dem Hochgeweihten von Teremon, die heilige Feder in den Tempel zurückzurufen.

Falls die Helden in die Entführung eingreifen wollen: Bei-boote und Schwimmer sind zu langsam, fliegende Helden (**ADLERSCHWINGE**, Hexenbesen) können gerade noch erkennen, wie die Geweihte in ein Spaltengewirr im Tuffstein geschleppt wird. Notfalls bleibt einer der mit Bögen ausgerüsteten Entführer zurück, um auffällige Verfolger aufzuhalten – und die Helden müssen dabei die unangenehme Entdeckung machen, dass es sich um einen versierten Kämpfer der Basaltfaust handelt (Werte siehe **S. 60**). Sollte Unklarheit über die Natur der Priesterräuber bestehen, so werden die Helden bald auf der Überfahrt merken, dass ihnen jemand im Kielwasser hängt.

Drei höchst abergläubische Matrosen der Prinz Shafir verlassen bereits jetzt die Expedition, so lange Aventurien noch in Sicht ist. Die Stimmung ist gedrückt.

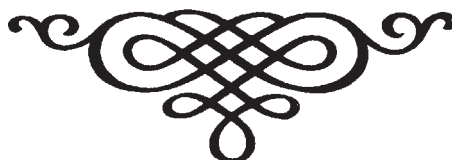
Kurs Westsüdwest

Pailos wird langsam zum schmalen Streifen hinter den Schiffen, die Abendsonne blendet über der Vordertrutz. Aventurien versinkt hinter der Kimm, bis nur noch die Rauchwolke des Amran Nemoras zu sehen ist.

Die Malerin Daria Vindest ist eifrig bemüht, diesen erhabenen Augenblick auf ihrer Leinwand einzufangen. Jelto und einige andere Matrosen opfern blutig ein Phraischaf, um den Pailischen Mahlstrom zu besänftigen, der hier auf vorübersegelnde Schiffe lauern soll. Vor den Helden liegt nur noch die Weite des von den Sieben Winden beherrschten Meeres, dessen Wasser langsam in ein dunkles Schieferblau übergeht.

Die vorherrschende Richtung ist Westsüdwest, wie Helden nach einigen Tagen und einer gelungenen *Orientierungs-Probe* +2 feststellen können: Harika steuert auf die Insel *Nagalosch* und dann die Singenden Inseln zu. Das endgültige Ziel Balan Cantara ist nur Offizieren bekannt und wird den Helden erst im Lauf der Fahrt offenbart. Dass diesem Abenteuer keine detaillierte Karte des Meeres der Sieben Winde beiliegt, ist beabsichtigt: Sie sollten sich als Meister die Freiheit bewahren, unvermutet Land erscheinen zu lassen und den Kurs problemlos korrigieren zu können.

Die Schiffe fahren im Konvoi, für gewöhnlich nie weiter als eine Meile voneinander entfernt, auf alle Fälle aber in Sichtweite, falls Nebel aufkommt. Per Kurierboot liefern Rubec und Siberius täglich einen Bericht bei Harika ab, mindestens alle vier Tage kommt man auf einem der drei Schiffe zu einer Besprechung zusammen.



Nuiannas Schwaden

»Nuianna, die zweite der sieben Winde, deren Name uns von den Elfen bekannt ist, kriecht stets von Nordwesten heran. Sie wird auch Nebelbringer genannt, denn in ihrem kalten Hauch wabern weiße Schwaden, die den Blick verhüllen und Abscheuliches im feuchten Gewand verbergen.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF

Die See der klagenden Glocken

Die Expeditionsflottille kreuzt direkt hinter Pailos durch ein Gebiet, das auf den Zyklopeninseln *Die See der klagenden Glocken* genannt wird (**RdH 189**). Unter ihren Fluten soll eine unheimliche Stadt versunken liegen, deren namenloses Tempelgeläut vorbeiziehenden Schiffen angeblich das nahe Ende verkündet.

5. Reisetag, morgens: Böses Omen

Wutgebrüll der ansonsten so friedliebenden *Tsabella* schreckt die Helden auf: Die *Tsa-Geweihte* Regenbogenfahne, die am Bug der *Prinzessin Lamea* bislang so herrlich im Wind flatterte, ist verschwunden. Irgendjemand hat in der Nacht offenbar die Fahne eingeholt, zerrissen und die Streifen ins Meer geworfen. Einer der Fetzen hat sich außen am Anker verheddert.

Verantwortlich für diese gezielte Entweihung sind die beiden Rattenkinder *Tionnin Madaraestadin* sowie seine Mentorin *Daria Vindest*. Beide verfolgen das Ziel, zunächst die *Lamea* und dann die anderen Schiffe von allen Geweihten der Zwölfgötter zu 'säubern'. Die mit der Entweihung der Fahne verbundene Anrufung dient dem Zweck, in dem verfluchten Seegebiet ein ganz besonderes Schiff herbeizurufen: Die *Dekapus*, eine 854 BF gesunkene Kogge, die bis heute von Namenlosem Leben erfüllt wird.

Abends: Grauen aus dem Nebel

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade habt ihr euch beim roten Licht der untergehenden Sonne mit euren Näpfen und Krügen am Oberdeck niedergelassen, um zusammen mit den anderen Matrosen das von *Selchion* lauthals angekündigte Abendmahl einzunehmen, als es plötzlich alarmiert vom Ausguck tönt: "*Nebelbank steuerbord voraus!*" In etwa einer Meile Entfernung liegt eine graue Nebelbank auf dem Wasser, die mit schwindendem Sonnenlicht immer näher herantreibt. Unter den Seeleuten macht schauerliches Seemannsgarn über die *See der klagenden Glocken* und den *Nuianna* die Runde. Obwohl die Expeditionsflotte recht gut vorankommt, können die Schiffe dem Nebel doch nicht ausweichen. Unheimlichen Geisterfingern gleich treiben mit Blicken kaum zu durchdringende Nebelschwaden über die Decksplanken und hüllen Masten, Aufbauten und Seeleute in wabernden Dunst ein. Vom Hüttendeck aus erschallt Harikas Kommando, alle Lichter an Bord zu entzünden, als es auffallend kühl wird und der Wind fast schlagartig zum Erliegen kommt. Irgendwo achtern ist ein Nebelhorn von einem der beiden Begleitschiffe zu hören. Dann herrscht wieder Stille. Toten-

stille. Plötzlich ist ein fernes, unwirkliches Geläut zu hören. Die Seeleute um euch herum halten furchterfüllt den Atem an. Einer flüstert: "*Wir sind verloren!*"

Ein Knarren und Ächzen dringt steuerbords aus dem Nebel und im spärlichen Restlicht ist ein monströser Schatten zu erkennen, der sich langsam zwischen den nebligen Schlieren auf die *Prinzessin Lamea* zu bewegt. Entsetzt ächzen die Matrosen auf, als erkennbar wird, worum es sich handelt: eine gespenstische Kogge. Am Mast des furchterlich zugerichteten Seelenverkäufers hängt ein zerschlissenes Segel, das sich unheimlich in einem geisterhaften Wind bläht. Wanten und Reste der zeretzten Takelage hängen gleich moderndem Algenbewuchs von den Rahen herab, während Außenhaut, Reling und Decksaufbauten den Eindruck erwecken, als ob irgendwann ein furchtlicher Sturm über sie hinweggefegt sei. Dumpf erschallt eine angsterfüllte Stimme vom Bugkastell: "*Erkennt ihr die Muscheln auf der Reling? Bei allen Göttern, das Schiff lag auf dem Meeresgrund, hört ihr, auf dem Meeresgrund...*"



Angriff der Geister

Den Gelehrten (wie auch vermutlich den Helden) an Bord ist bekannt, dass Geister immun sind gegen profane Waffen. Als bereits geprüft wird, mit welchen Waffen man sich gegen das Geisterschiff im Fall des Falles erwehren könnte (siehe **WdZ 187**; Bordgeweihte können mittels der Liturgie **OBJEKTWEIHE** Waffen segnen; die Schiffsmagierin *Raskaja* steuert zwei Portionen Waffenbalsam D bei), nimmt das Verhängnis seinen Lauf:

Das Geheimnis des Geisterschiffs

Bei dem Geisterschiff handelt es sich um die *Dekapus*, eine Kogge aus Nostria, die 854 BF westlich der Zyklopeninsel Pailos gesunken ist. Bis heute untersteht sie dem Befehl des verfluchten Kapitäns *Juleon Namgard*, einem Geweihten des Namenlosen Gottes, der einst regelmäßig Pailos ansteuerte – ein Zentrum des Kultes um den Goldenen Gott. Ohne dass seine Besatzung davon wusste, überführte er damals regelmäßig kultische Güter von dem heute versiegelten Tempel des Dreizehnten.

Zuletzt bestand diese Fracht in einer wertvollen Amphore, die mit dem gesammelten Tränenwasser einiger Priester der Zwölfe gefüllt war, die im Tempel des Namenlosen zu Tode gefoltert worden waren.

Doch während der Rückfahrt zum Festland entdeckten die Seeleute der *Dekapus* durch Zufall, welch finsternem Gott Namgard in Wahrheit huldigte. Die Mannschaft meuterte entsetzt und zerrte den Kapitän an Deck, wo ihm der Bootsmann den Kopf abschlug. Just in dem Moment, als der Seemann den Kopf des Frevlers triumphierend in die Höhe hob, riss Namgard wieder seine Augen auf und verdammte die gesamte Mannschaft zu ewigem Dienst am Rattenkind. Ein furchtbarer Sturm erhob sich und versenkte die *Dekapus* mit Mann und Maus. Bis heute wartete Namgard am Meeresgrund darauf, seinem Gott wieder zu Diensten sein zu können, während seine geknechtete Geistermannschaft verflucht ist, ihm zu dienen.

Tionnin Madaraestadin und Daria Vindest trachten danach, die wertvolle Amphore mit dem unheiligen Tränenwasser in ihre Hände zu bekommen. Sie wollen damit Farben anmischen, mit denen es ihnen möglich ist, Gemälde zu malen, die den Porträtierten mit einem namenlosen Todesfluch belegen. Und natürlich hoffen sie, dass Namgard und seine verfluchte Besatzung möglichst viele der verhassten Geweihten an Bord der drei Schiffe töten. Namgard selbst, der sich auf dem Geisterschiff nur als bössartiger, über die Planken rollender Kopf fortbewegen kann, wird seine geisterhafte Mannschaft einerseits aussenden, um den beiden namenlosen Verrätern (im Schutz des Nebels) die Amphore mit der Tränenflüssigkeit zu übergeben, andererseits hofft er, mit ihrer Hilfe möglichst viele Geweihte der Zwölfe auf das Geisterschiff verschleppen zu können, um mit ihrem Blut seine körperliche Unversehrtheit wiederherzustellen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die unheimliche Kogge erstrahlt in einem tief-düsteren Violett und taucht die Nebelfetzen in einen blutigen Ton. Plötzlich ist vom Geisterschiff dutzendfaches Wehklagen zu hören. Ein gequältes Knarren dringt an eure Ohren. Das vermoderte Schiff dreht mit grotesk geblähtem Segel bei und hält unvermittelt auf die *Prinzessin Lamea* zu. Nun verändert sich auch die Außenhaut des Geisterschiffes, als würde das Holz der Kogge Wellen schlagen. Dort stülpen sich unzählige Holzgesichter nach außen: Gesichter, deren Münder zu stummen Entsetzensschreien geöffnet sind und deren hölzerne Augen tot zu euch herüberglotzen. An Deck

und in den Wanten der unheimlichen Kogge enthüllen sich gut ein Dutzend durchscheinende Gestalten, die Säbel und Entermesser in den Händen halten.

Harika erteilt wütend den Feuerbefehl. Rotzen und Harpunen des Flaggschiffes decken den unheimlichen Geistersegler mit einer vollen Breitseite ein. Nasses Segeltuch reißt, Rahen fallen, Aufbauten zersplittern – doch mehr passiert nicht. Die ersten um euch herum ergreifen die Flucht und verstecken sich irgendwo an Bord, während die Offiziere im Hintergrund energisch die Reihen wieder zu schließen versuchen.

Dann ist das Geisterschiff heran und schrammt mit seiner muschelverkrusteten Außenhaut an der *Prinzessin Lamea* entlang. Die Geisterkrieger fahren mit ihren Speeren heulend zwischen die Seesöldner, während aus den Wanten des unheimlichen Angreifers zahlreiche weitere, vage menschenähnliche Nebelstreifen unter euch gleiten. Plötzlich stehen auch in eurem Rücken Geisterkrieger, die euch aus leeren Augenhöhlen anstarren und mit einem wimmernenden Klagelaut zum Angriff übergehen.

Entführungen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Um euch herum tobt das Chaos. Keine zehn Schritt von euch entfernt fällt Harika einen der Geisterkrieger mit einem Hieb ihres imposanten Entermessers, während auf dem Hüttendeck ein Lichtblitz aufflammt, der einen der unheimlichen Kämpfer in einem heißen Nebelstreif vergehen lässt. Doch die Übermacht ist zu groß, überall um euch herum liegen wimmernde, vor Angst erstarrte Seeleute und Söldner, die den geisterhaften Attacken verzweifelt zu entgehen versuchen. Plötzlich seht ihr, wie zwei der Geisterkrieger die bewusstlose *Tsa-Geweihte* an Bord des Geisterschiffes verschleppen. Auch der *Hesinde-Geweihte Arivorer* wird von Geistern zu dem Geistersegler hinübergeschleift. Es scheint, als hätten es die Unheimlichen vor allem auf die Geweihten an Bord abgesehen!

In diesem Moment dröhnt von Backbord ein im Nebel gedämpfter, aber trotzdem klar zu identifizierender Befehl: "*Bei Praios Licht! Vernichtet die namenlose Brut!*" Keine Ahnung wie, aber Konteradmiral Rubec von Chetoba hat es geschafft, im dichten Nebel die *Lamea* ausfindig zu machen und die *König Tolman* so nah an das Flaggschiff zu bringen, dass ein halbes Dutzend seiner Männer herüberspringen können. Ihre Waffen scheinen verzaubert zu sein, denn einige der Geisterseeleute werden unter wütenden Hieben zurückgedrängt. Harika wirft ihr schweißnasses Haar zurück und faucht euch entschlossen an: "*Was steht ihr noch rum? Räuber mit euch. Befreit die Geweihten und seht zu, dass ihr diesen namenlosen Kahn versenkt!*"



Geisterseeleute

Geisterklingen: INI 8+W6 AT 11 PA 9 TP 1W+3** DK N
LE 20* AU – KO – RS 0 MR 10 GS 7 WS –

*) Ein Geist, dessen Lebensenergie auf Null fällt, vergeht und manifestiert sich auf dem Geisterschiff nach einer guten Stunde erneut.

**) Die Schadenspunkte der eiskalten Geisterklingen richtet sich gegen die Ausdauer des Opfers. Fällt diese auf Null, bricht es bewusstlos zusammen und erwacht etwa eine halbe Stunde später.

Planken aus Moder

Den genauen Lageplan des Geisterschiffes können Sie dem Anhang entnehmen (S. 58).

Gefahren: Neben den Bedrohungen an Bord des Geisterschiffes, ist vor allem die *Prinz Shafir* erwähnenswert, die irgendwann, nachdem die Helden das Geisterschiff betreten haben, im dichten Nebel aufkreuzt und den beiden anderen Schiffen vermeintlich zur Hilfe eilt. Dummerweise, indem die Bordschützen der Schivonelle das Geisterschiff – und damit Ihre Helden – unter Beschuss nehmen ...

Ziel der Operation: Das Ziel Ihrer Helden ist nicht nur die Befreiung der Geweihten, sondern auch die endgültige Ausschaltung des verfluchten Kapitäns *Juleon Namgard*, dessen abgeschlagener Schädel noch immer hämisch lachend durch die Eingeweide des Geisterschiffes rollt und hüpfet. Dieser Schädel wird die Helden wie eine bössartige Ratte verfolgen, den Sie frei an Bord auftauchen und verschwinden lassen können. Namgards Torso, der auf magische Art und Weise noch immer mit dem Kopf verbunden ist, kann den Helden hierbei eine Hilfe sein: Wird dieser mit Waffengewalt traktiert, spürt Namgards abgeschlagener Schädel noch immer die Schmerzen seines Leibes und wird sich eventuell durch Schmerzensschreie verraten.

Die zwei Geweihten finden die Helden gefesselt im geheimen Laderaum (s. Schiffsbeschreibung S. 58f.).

Namgards Schädel

Biss: INI 8+W6 AT 13 PA 13** TP 1W+2*** DK H
LE 25 KE 13**** AU – KO – RS 0* MR 13 GS 5
WS –

*) Neben Magie und Feuer vermag nur eine geweihte Waffe (z.B. der Dreizack des Efferd-Geweihten, die Waffe der Rondrakaplanin) Namgard zu verletzen.

**) Die Werte stehen für das irrwitzig anmutende Springen, Hopsen und Fortrollen des Schädels. Eine üble Überraschung mag sein, dass Namgard auch magischen Attacken wie einem IGNIFAXIUS auszuweichen vermag!

***) Namgard ähnelt heute einem Vampir. Eine direkte Attacke mit seinen beiden nadelspitzen Eckzähnen gilt stets der Halsschlagader eines Helden, wo sich Namgard festzusaugen versucht. Das Opfer verliert jede KR 1W+2 LP und kann sich selbst nur mittels einer KK-Probe+3 befreien, die jede KR kumulativ um einen weiteren Punkt erschwert wird. Gelingt es ihm, ein Opfer komplett auszusaugen, wird sich die Seele des Unrettbaren den verfluchten Geistern an Bord anschließen.

****) Noch immer vermag Namgard seine verbliebene Karmaenergie zu einigen namenlosen Manövern einzusetzen. Etwa, indem er die Gebeine einiger Seeleute an Bord zu namenlosem Leben erhebt (1W6 KP pro Skelett), indem er seine AT oder PA schlagartig im Verhältnis 1:1 steigert oder indem er eines der an Bord der Kogge durchweg aggressiven Geschöpfe aus dem Schiffsbauch zu Hilfe ruft (1W6 KP).

Skelette

Hände: INI 8+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+2 DK H
Entermesser: INI 8+W6 AT 9 PA 3 TP 1W+3 DK N
LE 30 AU – KO 10 RS 0 MR 5 GS 5 WS 5

Besondere Eigenschaften: Schreckgestalt I, Lichtscheu, Mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Gegenstände aller Götter, Schwere Empfindlichkeit gegen Boron-Geweihte Gegenstände, Immunität gegen Gifte, Krankheiten, Merkmal Herrschaft und Form, Resistenz gegen Merkmal Einfluss und Eigenschaft

Besondere Kampfgregeln: Skelette können nur mit Hieb-, Ketten- und Infanteriewaffen bekämpft werden; Schwerter, Säbel und Stäbe richten den halben, Fechtwaffen, Dolche, Speere, Bolze und Pfeile überhaupt keinen Schaden an.

Blauer Pailosummer

Schere: INI 8+W6 AT 11 PA 3 TP 2W+1 DK N
LE 30 AU 35 KO 16 RS 4 MR 6 GS 6/7 WS 8
Besondere Kampfgregeln: Kampf im/unter Wasser, Niederwerfen (4)

Riesenseestern

Arm: INI 5+W6 AT 10* PA 7 TP 1W+4 DK HNS
LE 50* AU 40 KO 16 RS 2 MR 10 GS 3/5
WS 8

Besondere Kampfgregeln: 3 AT pro KR, Kampf im/unter Wasser

*) Ein dummes und recht langsames Tier, das an der ganzen Westküste Aventuriens angetroffen werden kann und über fünf mit Saugnapfen ausgestattete Glieder verfügt, deren Oberseite in der Panzerung dolchartige Spitzen aufweisen. Nach je acht erlittenen SP gilt eines der Glieder als abgeschlagen.

Die Erlösung

Sobald die Helden Namgard zu seinem finsternen Herrn geschickt haben, ist von überall her lautes Heulen zu hören. Drüben auf den Schiffen bricht der Kampf unvermittelt ab, und die Helden werden von Dutzenden nebelstreifartiger Geister umkreist. Aus unzähligen Kehlen ertönt es hohl: "*Haaabt Daaaank*" Nach und nach lösen sich die Seelen der Seeleute mit entrücktem Blick auf. Als letztes bleibt eine bleiche, durchscheinende Gestalt zurück, die noch einmal vor die Helden tritt: "*Uns konntet ihr erlösen, doch die finstere Fracht wurde an den übergeben, der uns gerufen hat. Fürchtet euch vor jenem, der nun das verfluchte Tränenwasser in Händen hält!*" Dann löst sich auch diese Erscheinung auf. Das Bersten und Quietschen uralter Planken ist zu hören und mit Macht strömt von allen Seiten Meerwasser ins Innere des Geisterschiffes.

Ihren Helden steht nun noch die gefährvolle Flucht mit dem/ den entführten Geweihten aus dem (diesmal endgültig) untergehenden Geisterschiff bevor. Der unheimliche Nebel verzichtet sich fast schlagartig und macht einem sternenklaren Himmel Platz. "*Endlich. Die Askanische Brise!*" ruft Harika freudig und lässt jeden Fetzen Stoff setzen. Die Helden dürften nachdenklich sein. Denn, bei allen Göttern, was meinte der Geist, als er von dem 'verfluchten Tränenwasser' sprach, das die Geister überbracht haben?

Verfolger im Kielwasser

»Horoban nennt man den dritten der Sieben Winde, und sein heimliches Wesen ist zwiespältig: Er bläst dir liebliche Blütendüfte des Südens in die Nase und eine Mütze voll Wind in die Segel, doch die Sicht bleibt dunstig und ungebetene Besucher reiten auf seinem Rücken.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF.

9. Reisetag: Die Brutkolonie der Ungeheuer

Der Ausguck der Prinzessin Lamea meldet gegen Mittag keine halbe Meile voraus eine ausgedehnte Ansammlung großer, treibender Wesen.

Auch die beiden Begleitschiffe scheinen die Merkwürdigkeit bereits entdeckt zu haben, Flaggensignale von der König Tolman fragen an, was die Admiralin zu tun gedenkt.

Es handelt sich bei diesen Wesen um eine Ansammlung von über 100 Krakenmolchen, die sich hier zur Paarung getroffen haben. Zwischen den aggressiven Wesen treiben unzählige Laichflöße, bestehend aus Hunderten gelblich schimmernden Krakenmolcheiern. Gut alle zwanzig Jahre kommt es an der Westküste zu einer wahren Krakenmolchplage, die Fischerboote, Piergänger und selbst Reisende auf Küstenstraßen betrifft, ohne dass man den Ursprung kannte: Hier werden die Helden seiner ansichtig.

Harika ist sich der Gefahr dieser Ungeheuer für Aventurien durchaus bewusst, andererseits möchte sie die Flottille keinem unnötigen Risiko aussetzen. Gefühlsmäßig wendet sie sich daher an die Helden: "Was würdet ihr mir raten? Fahren wir näher heran und versetzen den Biestern ein paar Schläge, die sie nie vergessen werden, oder halten wir am Kurs fest?"

Wenn sich die Gruppe zur Weiterfahrt entschließt, wird es demnächst an der Westküste Aventuriens zu einigen sehr gefährlichen Zwischenfällen mit hungrigen jungen Krakenmolchen kommen. Fährt die Flottille hingegen durch Kolonie und Gelege und sticht mit langen Speisen die apfelgroßen Eier auf, werden die Schiffe jeweils von mindestens 1W3 Krakenmolchen angegriffen.

Spätestens zu diesem Zeitpunkt wird Harika befehlen, abzuwenden und den ursprünglichen Kurs zu setzen.

Krakenmolch

Größe: 4 Schritt Rumpf + 6 Schritt Fangarme

Gewicht: bis 5 Quader

INI 8+1W6**** **PA** 2

LE 120 (10 LP je Arm / 40 LP am Rumpf) **RS** 1 **KO** 17

Würgen: **AT** 8** **TP** – **DK** HNSP*

Biss: **AT** –*** **TP** 1W6+6 **DK** H

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

Besondere Kampfregelein: Gelände (Wasser), Hinterhalt (10), Würgen (14), Umreißen (4)

*/** siehe ZBA S.123

*** Der Schnabel wird nur als Folge des Würgens gegen einen umklammerten Gegner eingesetzt.

**** An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.

10. Reisetag: Spielball der Urgewalten

»Der Zorn der Mutter ist der vierte der Sieben Winde, im Süden nennen sie ihn den Rondrikan. Er schwärzt den Himmel völlig mit wie zu Fäusten geballten Wolken und führt Gewitter voll bössartiger Blitze heran, dazu Böen, die das Segel vom Mast fetzen und die Wellen zu wahren Bergen türmen.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF.

Ereignis 1: Der Rondrikan

Bereits am Morgen können Helden mit meisterlichen Werten in Wettervorhersage trotz völlig klarem Himmel Anzeichen für einen Sturm erkennen. Admiralin Harika, die fast den ganzen Vormittag über in ihrer Kajüte mit Kursberechnungen beschäftigt ist, bestätigt diese Einschätzung nach kurzer Überprüfung der Lage und lässt entsprechende Maßnahmen einleiten.

Am späten Vormittag türmen sich von Westen kommend zunehmend dunkle Wolkenmassen am Himmel über den drei Schiffen auf und ein kräftiger Wind aus Nordwest beginnt das Meer in Unruhe zu versetzen.

Harika lässt die Mannschaft auf Hüfthöhe Strecktaue über das ganze Deck spannen, an denen man sich später im Sturm entlanghangeln kann, und gibt den Befehl, alles, was nicht niet- und nagelfest ist, wegzusperren.

Wellen zeigen bald Schaumkronen, Gischt spritzt bis über die Bordwand. Kurz nach Mittag bricht ein ungeheuerlicher Sturm los, der das Meer zu Wellenbergen auftürmt und die Schiffe, die dazwischen wie hilflose Nusschalen wirken, mit Wind, Regen und Hagelschlag eindeckt. Finsternis hat alles eingehüllt. Ein Seemann hält einen Bergkristall mit Rondras Symbol umklammert, in der Hoffnung, den Sturmwind abzuwenden. Von irgendwoher ertönen die im Sturm fast untergehenden Kommandos Harikas. Von den anderen beiden Schiffen ist nur noch die Prinz Shafir zu erkennen, deren Focksegel zerfetzt an den Rahen hängt. Dann verschwindet das Schiff auch schon wieder zwischen den Wellenbergen.

Immer wenn ein Held während des Sturms das Deck betritt, muss er eine GE-Probe +3 ablegen. Bei Misslingen wird er von Wind, Wellenbrechern oder wild um sich schlagenden Segeln gegen Aufbauten geschleudert, was ihm soviel TP zufügt, wie er Punkte über seinen GE-Wert gewürfelt hat. Bei einer 20 wird der Held unwiederbringlich über Bord gespült, wovor ihn nur prophylaktisches Anleinen an die Strecktaue bewahren kann.

Szenen auf und unter Deck

(Die folgenden Szenen eignen sich ideal, um Fähigkeiten und Talente Ihrer Helden unter Beweis zu stellen. Zum Beispiel: MU, GE, KK, Körperbeherrschung, Fesseln/Entfesseln, Mechanik, Holz- und Lederbearbeitung.)

● Das Schiff neigt sich schwer auf die Seite, und du erkennst Janna, das Kajütenmädchen, die von einem gewaltigen Brecher erfasst und zur Reling gerissen wird. Wimmernd klammert sie sich dort fest...

● Über dir am Hauptmast zerren angeleinte Seeleute eine Bahn des Segels auf die Rah. Plötzlich wird einer der Matrosen von

einer Sturmböe gepackt und stürzt schreiend nach unten. Hilflös schwingt er an dem Seil, von Sturm und Wind gepeitscht, immer wieder über das Deck und prallt gegen Mast und Aufbauten...

● Plötzlich bricht die Bramrah des Fockmastes und stürzt samt Segel donnernd aufs Vorderkastell. Maatin Dilga drückt dir eine Axt in die Hand und bedeutet dir, das sperrige Trümmerteil zusammen mit einigen Matrosen über Bord zu wuchten, bevor es weiteren Schaden anrichten kann.

● Eine große, schwere Munitionskiste hat sich aus der Vertäuerung gerissen und poltert quer durch den Frachtraum. Nicht nur, dass sie bereits zwei Seeleute zu Boden gerissen hat, schlimmer ist das kleine Loch (!) in der Außenwand des Schiffes, durch das sich ein beständiger Strom Wasser ins Innere des Schiffes ergießt.

Ereignis 2: St.-Elida-Feuer

Mitten im Sturm ertönen unvermittelt besorgte Rufe der Seeleute. Große Teile der Takelage und der Masten der *Lamea* werden plötzlich von einem blau knisternden Licht umhüllt, das sich an der Spitze der Masten in einer fackelartigen Lichterscheinung entlädt.

Harika versucht, gegen den Sturm anzuschreien, indem sie ausruft, dass es sich hierbei um das Gunstzeichen der Efferdheiligen Elida handelt. Plötzlich ist von überall her ein hohler, geisterhafter Schrei zu hören, der der Besatzung den Angstschweiß auf die Stirn treibt:

“Iiauuuu!”

Der ganze Spuk dauert insgesamt nur einige Augenblicke. Tatsächlich wurde der Klabauter Nekomak durch das St.-Elida-Feuer aus seinem nun 300 Jahre währenden Schlaf gerissen. Ein Ereignis, das die Spieler später noch beschäftigen wird.

Bis zum Morgen des nächsten Reisetages beruhigt sich der Sturm wieder. Salz verklebt Augen und Mund, Verletzte reißen sich Holzsplitter aus Wunden oder hängen schlaff in Seilen, in denen sie sich aufgeschauert haben. 2W6–2 Seeleute haben den Rondrikan nicht überlebt.

Bis Mittag haben die drei Schiffe, die allesamt Sturmbeschädigungen aufweisen, wieder aufgeschlossen und sind erneut auf Kurs. Das Sägen und Hämmern der Zimmerleute ist aber noch für einige Tage zu hören.

11.–13. Reisetag: Faulende Vorräte

Der Schiffskoch Selchion meldet dem diensthabenden Offizier und den Helden, dass jemand an den Vorräten war. Eine Kiste mit Schiffszwieback wurde mittels Meerwasser in einen Haufen ungenießbaren Schlamms verwandelt. In unmittelbarer Nähe fand der Smutje eine kleine, aus Muscheln zusammengesetzte Meerjungfrau, die auf den ersten Blick wie ein Schmuckstück wirkt, das wohl der Täter verloren hat.

Schnell stellt sich in den kommenden Tagen heraus, dass hinter dieser Sabotage System steckt: Einmal ist ein Wasserfass versalzen, dann ist eine Kiste mit Teeblättern unbrauchbar gemacht, dann ein Sack mit Mehl. Und immer lässt sich am Fundort eine kleine Meerjungfrau aus Muscheln finden, die der ersten nahezu gleicht. Immerhin, als die Helden den Sack mit dem Mehl untersuchen, finden sie weitere Spuren des Täters: Kleine, etwa mittelfinger-große Stiefelabdrücke, die unmöglich menschlicher Natur sein können!

Vielleicht mag den Helden auffallen, dass die gefundenen ‘Meerjungfrauen’ den Motiven der Seekiste mit der Kupferplatte gleichen. Vielleicht folgen sie aber auch anderen Spuren des mysteriösen Übeltäters. Veranlassen Sie ein amüsantes Detektiv-Intermezzo, an dessen Ende die Helden den Klabauter Nekomak aus seiner Kiste locken, um dann mit ihm in Verhandlung zu treten. Wenn sie mit Nekomak eine einvernehmliche Lösung finden, dann hören nicht nur die kleinen Sabotageakte auf. Die Helden haben in diesem Fall auch einen heimlichen Helfer an Bord, der ihnen noch in der einen oder anderen Situation zur Seite stehen mag. Wobei er bei kleineren Späßen weiterhin eine Muschelmeerjungfrau hinterlässt.

12. Reisetag: Ziliten

Der Ausguck vermeldet ein floßartiges Objekt im Wasser voraus. Nach kurzer Zeit erkennen die Helden eine Art Floß und darauf drei aufrecht gehende Molche von vielleicht Menschengröße, die Helmmuscheln auf dem Kopf tragen und auf Spießen Zackenmakrelen aufgereiht haben.

Das Floß fährt ebenfalls – langsamer – Richtung Westen.

Verständigung mit den Fischmenschen, die freundlich herübergrüßen, ist nur möglich, wenn ein Held Verständigungsmagie anwendet. Ansonsten werden dies die Ziliten tun, die mittels einer Variante der GEDANKENBILDER Kontakt zum Schiff aufnehmen. Sollte kein Held diesen Zauber beherrschen, so kann ein Bordmagier behilflich sein.

Die Ziliten behaupten, dass nach ‘21 langdauernden Ehn’ ein neues Weltalter angebrochen sei und der ‘Regenbogen-vogel vom ältesten Gipfelberg’ die Aussaat ihrer Rasse verkündet habe, die in allen Winden wachsen sollen, wo ihnen Länder bereitet seien. Darum sind sie von ihren heimatlichen Sümpfen nach Westen aufgebrochen, wo Vr’ssen, das große Sumpfland, liegen soll. (Offensichtlich eine Interpretation der Offenbarung vom Karmakorthäon, siehe der Heyne-Roman *Der Lichtvogel*).

Sie sind nicht bereit, sich von ihrem Weg abbringen zu lassen oder mit den Schuppenlosen zusammenzuarbeiten – jede Rasse hat ihr eigenes Schicksal zu erfüllen.

Die Helden werden den Ziliten im Louranath (S. 97ff.) nochmals begegnen und, sofern dieses Treffen friedlich verlief, deren Hilfe bei der Suche nach einem Artefakt erhalten.

15. Reisetag: Kaperfahrt

Um die Expedition aus dem Gleichgewicht zu bringen und letztlich an das für eine Güldenlandentdeckung wichtigste Artefakt zu kommen – das Panlinguanum –, versuchen die alananischen Spione, die *Prinz Shafir* den schwarzen Karavellen auszuliefern. Am Tag des Phex nutzen die Südländer das Motto “Wer jetzt handelt, handelt richtig”.

“Wo ist die Prinz Shafir?”

Abends setzt das Dutzend alananischer Schergen auf dem Schiff von Siberius Bramstetter seinen Plan in die Tat um: Alles Essen wird mit Schlafgift versetzt, das die Besatzung bald in Borons Arme treibt; Übriggebliebene werden überwältigt. Die Spione haben das Schiff in ihrer Gewalt und lassen es zurückfallen.

Dunst hat sich über die See gelegt. Auf der *Lamea* wird bald gemeldet, dass die Positionslaternen der *Shafir* nicht mehr zu sehen sind.

Harika will nicht den Kurs ändern, wo der Wind gerade halbwegs günstig steht und kommandiert die Helden mit vier kräftigen Ruderern zur Klärung der Lage ab. Das Beiboot wird zu Wasser gelassen, mit kräftigen Schlägen pflügt die Barke über die See. Nach gut einer Meile kommt die *Prinz Shafir* langsam in Sicht, ihre Positionslichter sind gelöscht und in keiner Kabine brennt eine Lampe.

An Bord bietet sich überall das Bild schlaff hingestreckter Leiber: Matrosen, die sich auf einer Treppe lang machen, Hylailer, die mit ihrem Spieß zusammengesunken sind.

Alle sind nur sehr schwer wachzurütteln und auch dann kaum zu gebrauchen. Die Al'Anfaner sind gerade dabei, die Kabinen der Zauberer aufzubrechen, um den Kristallschädel zu finden, oder bemühen sich, das Schiff zu wenden und den schwarzen Karavellen entgegenzusteuern.

Die neun Matrosen (Werte wie Seeleute auf der *Lamea*, S. 227) haben nicht damit gerechnet, in eine Kampfsituation zu geraten, und müssen nach jedem Treffer eine MU-Probe ablegen, um nicht zu fliehen oder aufzugeben.

Die beiden Seefahrer Leguzio und Istirde, unterstützt durch Stygira, sind dagegen bis zum Äußersten entschlossen. Sie attackieren aus dem Hinterhalt mit Wurf dolchen und liefern sich in den Wanten mit der Gruppe Gefechte in schwindelnder Höhe. Sobald die Helden die Oberhand über das Schiff gewinnen, versuchen sie, mit einem Beiboot zu entkommen, und drohen notfalls, den Kristallschädel im Meer zu versenken (sollte es tatsächlich dazu kommen, hat es sich um eine vorsorglich angefertigte Attrappe der Al'Anfaner gehandelt).

Werte von Leguzio und Istirde siehe S. 242, als Waffe tragen sie einen Säbel (Werte wie Serovermesser).

Gelingt es den Meuchlern der Hand Borons, den Kristallschädel zu entwenden, werden die Helden ihn erst im Kapitel Gestrandet wiedersehen. Andernfalls nimmt Orchit von Hirschfurten das Unikat in Verwahrung, da es auf der *Lamea* offenbar sicherer ist. Die Besatzung der *Prinz Shafir* ist nach einigen Stunden wieder geweckt und kann zu den anderen beiden Schiffen aufschließen.

16. Reisetag: Lasst die Rotzen sprechen!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Faust des Konteradmirals schlägt dumpf auf den Kartentisch in Harikas Kajüte auf, eine Ader schwillt über seine ganze Stirn an: "Wir werden den Al'Anfanern unsere 400er-Kugeln zu fressen geben!" Harika und Siberius stimmen zu: "Das wohl. Es wird Zeit, dass wir diese Schmeißfliegen in unserem Nacken loswerden. Lasst Gefechtsbereitschaft herstellen. Mögen Efferd und Rondra mit uns sein."

Übriggebliebene al'anfanische Spione werden vorerst in Ketten gelegt.

Waffen werden an die Mannschaft ausgegeben, die Geschütze klar gemacht. Nachdem ein zur Möwe verwandelter Magus der *Shafir* die Position der *Monzanith* und *Bal Honak* bestimmen konnte, führen die drei Schiffe das sogenannte Fontänenmanöver

aus: Die *Shafir* bleibt auf Kurs, nimmt jedoch Segel weg, die *Tolman* und die *Lamea* machen über Backbord bzw. Steuerbord eine weite Wende und nehmen die zwei Verfolgerschiffe in die Zange. Einwände der Helden, mit Ressourcen wie Munition sparsam umzugehen, werden zur Kenntnis genommen (und können mit 10 AP honoriert werden). Lassen Sie es die Spieler genießen, auch mal im großen Stil austeilen zu dürfen. Wenn Sie das Seegefecht mit Spielfläche und -steinen darstellen möchten – nur zu. Regeln für die Abwicklung von Schiffskämpfen finden Sie in EW 124ff.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Sonne blendet euch im Südosten, als es endlich heißt: "Schwarze Segel voraus!" Unter Deck ist das schwere Rollen von Eisen- und Steinkugeln zu hören, am Hauptdeck gehen die Hylailer Seesöldner kampflustig die Waffen schwingend in Stellung, gierig auf die erwartete Prise. Die zwei Karavellen drehen bei, doch präzise wie ein Vinsalter Uhrwerk taucht dahinter am Horizont die majestätische *König Tolman* auf, um den Meridianern den Weg abzuschneiden. Die Karavellen gehen unter volle Segel. Eine der beiden, die einen seltsamen Bugaufbau trägt, hält direkt auf euch zu, die zweite geht querab zu euch.

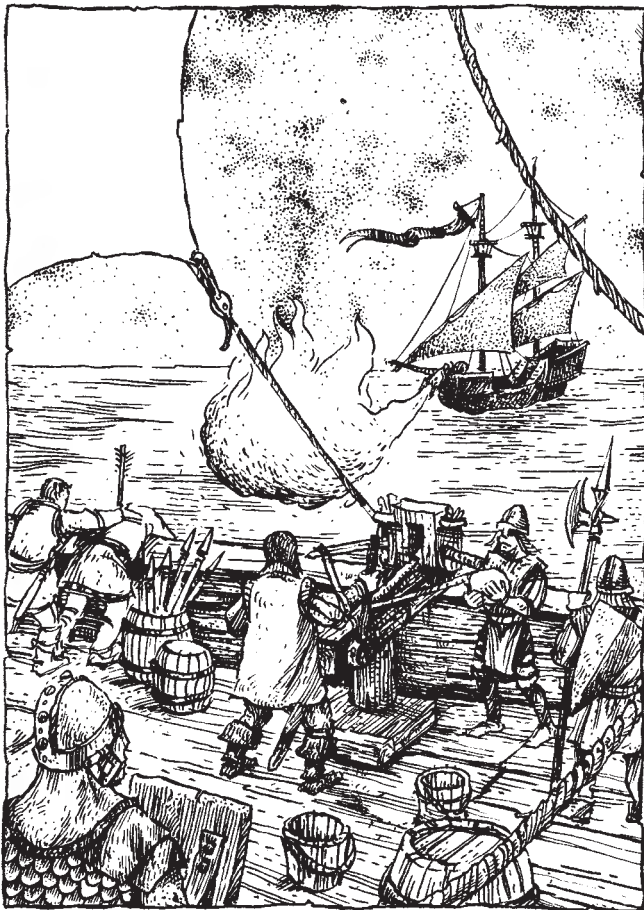
Capitanya Valeria Bonareth überschätzt ihre eigenen Kräfte und hofft, dass das Glück mit dem Mutigeren sei. Sie will die *Bal Honak* auf Reichweite für die Drachenzunge und eine Entermannschaft bringen. Während bereits die Munition der leichten Rotzen von Schiff zu Schiff fliegt und Planken zerspringen, sehen die Helden mit Entsetzen, wie die feuerspeiende Apparatur auf der Vordertrutz für den ersten Schuss fertig gemacht wird. Ein Haufen Matrosen ist den Geschützen der *Lamea* bereits zum Opfer gefallen. Auf 50 Schritt Entfernung stößt die Drachenzunge schließlich hervor: Eine Flammenlohe steigt auf und ergießt sich auf das Hauptdeck der *Lamea*, wo es Fleisch und Stahl versengt, Taue und Takelage Feuer fangen. Die Bordmagier der Al'Anfaner schützen die eigene Besatzung unterdessen mit FORTIFEX-Wänden und lassen gleißende IGNISPHAERO-Kugeln gegen die Geschütze der Schivonelle rauschen.

Der spärliche Beschuss von der *Bal Honak* bringt Helden bei 1–5 auf W20 in Gefahr. Wem keine Ausweichen-Probe gelingt, der gerät in die Schussbahn einer Steinkugel: 4W6+6 TP (direkter Treffer) oder erhält W6 TP durch umherfliegende Splitter. Mit einer Körperbeherrschungs-Probe taucht man unter den Flammenstrahl ab und erhält W20 SP, vermindert um die übrigbehaltenen Punkte der Talentprobe.

Gegen Hylailer Feuer hilft nur Sand (vorsorglich in Säcken auf dem Hüttendeck gelagert), kein Wasser. Ein von einem Helden bekämpfter Brandherd hat zunächst eine Brandgröße (BG) von 2W20 Punkten und vergrößert sich jede KR um W6 Punkte (wird eine 6 gewürfelt, vergrößert er sich in der nächsten Runde um 2W6 Punkte).

Eine Handvoll Sand verringert die BG um W3 Punkte, ein Eimer Sand um W6. Bei gelungener GE-Probe verdoppelt sich der Erfolg.

Ab einer BG von 20 erhält man bei dieser Brandbekämpfung jede Runde 1 SP durch die Hitze, ab BG 40 2 SP usw. Über kurz oder lang sollten sich Helden auf das Vorderdeck der *Bal Honak* stürzen, um die Drachenzunge mit gezielten Schlägen zu vernichten. Die Capitanya ist bereits auf Enterreichweite und



lässt ihre Seesöldner und drei Elitekämpfer von der Basaltfaust (Werte S. 60) auf die Horasier los.

Nach einiger Zeit ist die *Bal Hornak* in Stücke geschossen und versinkt brennend, die letzten Seesöldner fallen den Speißen der Hylailer zum Opfer, alfanische Matrosen treiben im Wasser wie die Leiche ihrer Capitanya. Auf der *Lamea* lodern immer noch Feuer, Segel sind verbrannt, das Schiff ist nicht manövrierfähig. Versengte und Verwundete winden sich in Schmerzen, Harika ruft alle zusammen, "die noch einen Leinenverband halten können". Hunderte Schritt entfernt ist zu sehen, dass die *Monzanith* bereits nach kurzer Zeit den Kampf mit der *Tolman* aufgegeben hat, dank der Steineichenkonstruktion die Feuer jedoch unter Kontrolle hat und der langsameren Schivone entkommen kann. Die *Prinz Shafir* taucht eben erst westlich auf. Aus den Trümmern der *Bal Honak* wird mit vereinten Kräften geborgen, was noch nützlich ist: Proviantkisten, Trinkwasserfässer, Bauholz. Zwei Dutzend überlebende Al'Anfaner werden gefesselt. Die selbstmörderische Attacke hat die *Lamea* die Leben von 2W6 Matrosen und ebenso vielen Hylailern und Geschützbedienern gekostet.

Das Urteil

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Harika steht in voller Admiralsmontur an der Reling des Achterkastells und blickt voller Abscheu auf das Hauptdeck, wo die Spione, die die *Shafir* infiltriert hatten, in Ketten aufgereiht stehen. Dahinter hocken die Kriegsgefangenen der schwarzen Karavelle. Ein Kordon von Seesoldaten umgibt die Delinquenten. Ein Schiffsjunge bläst ins

Horn, dann verkündet Harika: "Im Namen der mir durch die Götter und Ihre Horaskaiserliche Majestät verliehenen Befehlsgewalt verhängen ich folgendes Urteil gegen diejenigen Spitzel und Vaterlandsverräter, die uns das Leben vieler tapferer Frauen und Männer kosteten: Sie sollen an der Rah baumeln, ehe die Sonne untergeht. Die Besatzung der *Bal Honak* darf unser Schiff mit dem geborgenen Beiboot, einem Fass Trinkwasser und einer Kiste Trockenzieback verlassen. Möge Efferd über sie entscheiden!"

Die *Monzanith* verfolgt die drei Segler weiterhin in gebührendem Abstand. Die von der *Lamea* ausgesetzten Landsleute werden zwar durchaus gesichtet, jedoch nicht an Bord genommen, da die Vorräte begrenzt sind...

Ein Urteil anderer Art trifft einen Helden, der Stygira besonders zu schaffen gemacht hat, in den nächsten Tagen: Ubuzuzu überträgt ihm einen Fluch, der ihn besonders trifft: Blindheit für einen Schützen, gelähmte Zunge für einen Gildenmagier etc. Opfer des Fluchs BEUTE! werden sich die nächste Zeit Ratten, aggressiven Springkrabben, fliegenden Fischen und sogar einem Rochenwurm (ZBA 161) ausgesetzt sehen. Die Verwünschung ist permanent und mit einem eindeutigen Auftrag versehen: "Spüre die Rache Saturias, bis wir erfahren haben, wohin Harikas Reise geht."

Die Nazir-Akten

Ein Geschoss der alfanischen Rotzen hat dem alten Nandus-Geweihten Orphiles während des Gefechtes tödlich getroffen. Doctor Lysvalis konnte nur noch seinen Tod feststellen. Die Helden werden von Harika beauftragt mit zur König Tolman überzusetzen und all seine Besitztümer in Gewahrsam zu nehmen. Danach erhält er zusammen mit den anderen Getöteten ein ehrenvolles Seebegräbnis.

Wachstäfelchen, Roben, Gravurmesser, ein Brevier der zwölfgöttlichen Unterweisung. Der Besitz des Geweihten ist wenig sonderbar bis auf eine große Schatulle aus hellem Holz, auf der ein Emblem (Zitadellenthron vor Sternen, eingerahmt von Pyramiden) eingebrannt ist.

Eine Beschreibung der Schatulle und ihres Inhaltes finden Sie im Anhang auf S. 258.

19. Reisetag: Efferds Kerker

Nachts: Der Ritualmord

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendetwas reißt dich aus dem Schlaf. Es ist mitten in der Nacht. Soeben glast der Steuermann zur dritten Stunde der Backbordwache (3 Uhr morgens). Wovon bist du wach geworden? Plötzlich ist es wieder da: ein leises, klägliches Wimmern. Unruhig wälzen sich die anderen in ihren Kojen hin und her, dann weißt du Bescheid. Das Wimmern stammt von Nekomak!

Der sitzt bei seiner Kiste weinend in einer Ecke und schaut dich verstört an. "Es ist etwas Schreckliches passiert. Ich weiß nicht was, aber irgendetwas Furchtbares. Ich spüre es überall. Hört ihr nicht die Schreie? Es kommt, es kommt...!"

Tatsächlich kann der kleine Kerl mit seinen überderischen Gaben noch immer die stummen Schreckensschreie zweier inzwischen verdammter Seelen vernehmen, die soeben zu Charyptoroth gefahren sind! Verantwortlich hierfür ist die Maatin Dilga, die den Smutje und einen Gehilfen in der Kombüse zu Ehren der erzdämonischen Ersäuerin geopfert hat, um diese um Beistand zu bitten. Beistand, der am Nachmittag aus gottlosen Tiefen eintreffen wird...

Draußen geht schon seit längerem ein schwerer Platzregen nieder. Die Helden kommen dem Rätsel auf die Spur, wenn sie das Schiff nun Spann für Spann absuchen. In der Kombüse finden sie ein schreckliches Blutbad vor:

An einem der beiden großen Dreifüße über den Feuerstellen hängt mit auf den Rücken gefesselten Händen und Füßen der entstellte und geknebelte Schiffskoch Selchion. Neben ihm, auf dem Arbeitstisch, liegt sein Gehilfe, der Leichtmatrose Esindio, dessen Oberarme mit zwei scharfen Fleischermessern an die Tischplatte genagelt wurden.

Alle vier Wände wurden mit unheimlichen Zeichen aus dem Blut der Toten vollgeschmiert, den beiden Seeleuten wurden die Augen überdies mit zwei spitzen Trichtermuscheln ausgestochen, während ihre Leiber noch immer unter dem Ansturm Dutzender pechschwarzer Bohrwürmer zucken.

- Die Helden können (nötigenfalls mit Hilfe Raskajas) herausfinden, dass die Bohrwürmer von einer Art sind, wie man sie bislang nur in der Blutigen See vor Maraskan findet. (Die 'auf dem Trockenen' recht hilflosen Würmer lassen sich mit ein paar gezielten Schwerthieben erledigen.)

- Die Schmierereien an den Wänden sind Zhayad-Zeichen, die aus der ineinander übergehenden Buchstabenfolge C-P-T bestehen: die Selem-Glyphe, das Siegel der Erzdämonin Charyptoroth.

- Wenn den Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 gelingt, entdecken sie neben der Rechten des Leichtmatrosen einen Buchstaben auf der Tischplatte, den dieser offensichtlich mit letzter Kraft aus seinem eigenen Blut dort hingeschmiert hat: »D«.

- Aufgrund des Regens hat niemand etwas gehört oder gesehen. Wenn die Helden aber gezielt Dilga aufsuchen, um diese zu befragen, können sie bei einer Untersuchung unter ihrer Ölleidung verräterische Blutspuren entdecken, die sie entlarven werden. In diesem Fall wird es bereits jetzt zum Kampf mit ihr kommen (Werte S. 55f.). Im anderen Fall wird es später noch Gelegenheit geben, mit ihr abzurechnen. Dilga verrät nur unter magischem Einfluss, zu welchem Zweck sie die beiden Seeleute der Erzdämonin geopfert hat.

Nachmittags: Unheil aus der Tiefe

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich ertönen aufgeregte Rufe vom Ausguck: "Alarm! Irgendetwas kommt von Steuerbord aus dem Wasser!"

Als ihr an die Reling hechtet, erkennt ihr keine halbe Meile entfernt etwas Bizarres auf dem Wellenmeer treiben. Das 'Ding' ähnelt einem riesigen Baum, der fast so groß ist wie die Schivonelle. Überall an dem mächtigen Treibgut recken sich merkwürdige Äste und Zweige hervor, die wie festgefrorene Tentakel aus dem Wasser ragen.

Von dem weiß-grauen Objekt ist keine Bewegung auszumachen.

Es treibt nur still und unheimlich im Wasser.

Nachdem ein paar Minuten vergangen sind, in denen nichts passiert, außer dass die Schiffe erregt Flaggensignale untereinander austauschen, wendet sich Harika an die Besatzung: "Ich suche einen Trupp Freiwillige, die sich das Ding mal ansehen!"



Wir brauchen wahrscheinlich nicht zu rätseln, wer diese Freiwilligen wohl sein werden. Falls Dilga noch leben sollte, will sie sich unbedingt den Helden anschließen.

Wenn sich die Gruppe dem unbekannten Ding mit dem Beiboot nährt, können sie feststellen, dass es sich um einen gigantischen Korallenstock handelt, dessen größter Teil sogar

noch unter Wasser liegt.

Die Helden beschleicht zwar ein leicht mulmiges Gefühl, aber es könnte sie auch interessieren, was auf dem Korallenstock hin und wieder silbern im Sonnenlicht aufblinkt.

Auge in Auge

Wenn die Helden das merkwürdige Objekt betreten, können sie durch dünnere Stellen der 'Verkrustung' hindurch erkennen, was sich unter dem rauen Panzer aus Korallen und organischem Kristall tatsächlich befindet: Ein völlig regungsloses, zusammengerolltes, schlangenartiges Meeresungeheuer von gigantischer Größe, das ähnlich einem Riesenlindwurm über mehrere Köpfe verfügt – nur, dass es hier sieben sind und diese alle über fast menschengroße Reißzähne verfügen!

Bei dem treibenden 'Korallenstock' handelt es sich in Wahrheit um einen von zauberkundigen Rissos geschaffenen Kerker, die darin vor Urzeiten ein charyptides Meeresungeheuer eingeschlossen haben, das Aventuriern völlig unbekannt ist. Der Kerker brach auf dem Grund des Meeres erst durch die von Dilga freigesetzten Kräfte ab und trieb dann an die Meeresoberfläche.

Die Anrufung reichte allerdings nicht dazu aus, das Ungeheuer gänzlich zu befreien. Hierzu muss man mindestens eines der etwa zwei Dutzend fremdartigen Siegel aus glitzernden Aquamarinen erbrechen, die auf dem 'Korallenstock' angebracht sind und das Zeichen eines stilisierten Dreizacks tragen. Stellen Sie sicher, dass die Helden wissen, was sich in dem 'Korallenstock' befindet, bevor sie auf die überaus kostbaren Aquamarine aufmerksam werden. Sollte Dilga nicht mehr leben, verschulden es Ihre Spieler (oder ein Matrose), dass sie aus reiner Goldgier (die Aquamarine sind pro Stück etwa 15 Dukaten wert) oder großer Unvorsicht dem Ungeheuer später noch einmal gegenüber treten müssen.

Sobald eines der Aquamarinsiegel herausgebrochen wird (Probe auf KK+3), schüttelt das Ungeheuer innerhalb von wenigen Tagen den Panzer ab und tritt der Flotte später am Efferdwall (S. 46f.) noch einmal gegenüber. Erst in Myranor (S. 192) werden die Helden den Namen und den Ursprung der Monstrosität herausfinden.

Zurück an Bord der *Lamea* können die (Spieler-)Magier und (Spieler-)Gelehrten dem unbekannten Wesen einen Namen geben. Anbieten würde sich beispielsweise die Bezeichnung 'Hep-tapode', um den sieben Köpfen Rechnung zu tragen.

Nagalosch – das Eiland der Feuervögel

»Alle Arbeit, die Angroschs Missgefallen findet, wirft er in den Feuer-schlund Nagalosch, der umgeben von Sieben Winden aus dem ungeheuren Meer ragt. Hier glühen Splitter der Flamme Glost, das Miniaturenschloss des Feuers und etliche andere ungeliebte Kunstwerke, um die sich nur Basaltschädel und Geierhafte scharen.«

—Angram-Inschrift in den Hallen von Xorlosch, um 5.000 v.BF

23. Reisetag: Land in Sicht

Am Vormittag ertönt es aufgeregt vom Ausguck: "Land in Sicht!" Sofort erwachen die Matrosen aus ihrer Lethargie und stürmen zur Reling.

Neben den Helden findet sich der Efferd-Novize-Dorian ein und fragt leutselig "Sind wir schon da?" Doch am dunstigen Horizont erhebt sich einzig die Silhouette einer einsamen, grünen Insel aus dem Wasser, überragt von einem Berg, dem schmierige Aschewolken entsteigen: Endlich frisches Trinkwasser. Heute ist nicht nur gemäß Kalender Glückstag.

Die Insel, 1.400 Meilen vom aventurischen Festland entfernt, hat etwa 30 Meilen Durchmesser und ist durchgehend mit tropischer, vor Feuchtigkeit dampfender Dschungelvegetation bedeckt. Überhohe Alveranspfeiler, rote Korallenbäume, Magnolien und Orchideen. Genau in der Mitte der Insel erhebt sich ein weit über 2.000 Schritt hoher Schichtvulkan, der – ständig zitternd und kleine Wölkchen ausstoßend – den Eindruck macht, kurz vor der Eruption zu stehen. Die Küste wird von einem palmengesäumten, kristallweißen Sandstrand eingenommen, an dem sich die Brandung wie ein Gürtel um die Insel legt.

Nicht weit entfernt vom Steuermann steht Harika, die die Insel durch ein Fernrohr hindurch beobachtet und ihren Offizieren knappe Befehle erteilt. Flaggsignale werden gesetzt und die Flottille nimmt Kurs auf das Eiland. Einige Augenblicke später tritt ein Offizier an die Helden heran: "Admiralin Harika wünscht euch unverzüglich in ihrer Kajüte zu sehen!"

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

"Herein!", schallt es, als ihr an die Kajüte der Admiralin klopft. Kaum habt ihr den Raum betreten, weist euch Harika, Platz zu nehmen. "Ich denke, es ist an der Zeit, dass wir miteinander reden. Von allen Frauen und Männern hier an Bord, habt ihr euch bislang am unerschrockensten gezeigt. Nicht nur, dass ich euch mein Leben verdanke, auch der

Besatzung gegenüber habt ihr ein leuchtendes Beispiel für Kampfgeist und Opfermut gegeben. Ich denke daher, dass es an der Zeit ist, eure bisherigen Taten durch Vertrauen zu belohnen."

Harika wendet sich an die Zauberkundigen unter euch: "Seid ihr in der Lage, einen Zauber zu weben, der diesen Raum abhörsicher macht? Falls nicht, dann bitte ich euch nun zu flüstern. Das, was ich nun mit euch besprechen will, ist ausschließlich für eure Ohren bestimmt..."

Harika erzählt den Helden von einem alten Artefakt, einem 'vier Spann langen Obelisk', den sie auf der Vulkaninsel versteckt hat. Dessen Zweck offenbart sie nicht, aber sie äußert sich freimütig, warum sie sich vor ihrer Rückkehr nach Aventurien zu diesem Schritt gezwungen sah. Auch die Vereinbarung mit dem Feuervogel auf der Vulkaninsel kommt zur Sprache, ebenso wie ihre Besorgnis wegen der zunehmenden Vulkanaktivität und dem Maat Bordoban. Von dem Maru-Stamm auf der Insel weiß sie nichts. Harika bittet die Helden anschließend, sie auf die Insel zu begleiten.

Kommandoübergabe

Nachdem die Schiffe vor der Insel vor Anker gegangen sind, setzen die Helden mit Harika zur *Tolman* über, wo die Admiralin mit militärischen Ehren erwartet wird. Matrosen und Seeleute der schweren Schivone sind bei ihrem Eintreffen in Reih und Glied angetreten, und das Schiff macht auch sonst einen tadellosen Eindruck. Man merkt sofort, dass unter Rubec von Chetoba ein strengerer Wind weht.

Während Harika dem Konteradmiral unter Deck für die Zeit ihrer Abwesenheit das Kommando überträgt, ähnelt die ganze Schivone schon bald wieder einem geschäftigen Bienenstock. Die Helden werden von Matajew Surjeloff, dem Tierfänger, angesprochen, der einen leeren Käfig in der Hand hält.

Der Druide bittet die Helden, auf der unbekannten Insel Ausschau nach interessanten Tieren zu halten ("Möglichst Männchen und Weibchen zu Zuchtzwecken").

Auf Schatzsuche

Nach der Kommandoübergabe geht es zurück zur *Lamea*. Dort wird ein Trupp Matrosen und Seesöldner beauftragt auf der Insel nach Frischwasser und Nahrung zu suchen. Harika lässt

Inselgeheimnisse

Bei der Vulkaninsel Nagalosch handelt es sich um jenes tropische Eiland, das ein Sphärentor in die Globule Tharun besitzt.

Doch nicht davon, sondern von anderen Geheimnissen soll hier die Rede sein: Harika gelangte während ihrer Weltumsegelung in den Besitz eines uralten Artefakts trollischer Herkunft, das sie in die Lage versetzt, das Geheimnis der Singenden Inseln für sich einzusetzen. Da sie vor ihrer Rückkehr nach Aventurien zurecht befürchtete, dass man ihr nach der jahrelangen Abwesenheit im Horasreich großes Misstrauen entgegenbringen würde, die Admiralität ihr vielleicht sogar den Anspruch auf dieses Artefakt streitig machen könnte, entschloss sie sich, das Objekt vorher an einem geheimen Ort zu verstecken: der Insel Nagalosch.

Auf der Suche nach einem geeigneten Versteck stieß sie am Fuß des Feuerberges auf einen wunderschönen, rotgefiederten, fast ponygroßen Vogel, der während eines Sturmes in den Dschungel gestürzt war. Harika kannte Wesen dieser Art von der Umsegelung des Rieslandes her, wo die intelligenten und sprachbegabten Tiere Feuervögel genannt wurden.

Sie erwarb das Vertrauen des Feuervogels mit Namen Phyrphyrphrowin, indem sie seinen Flügel schiente. Als Gegenleistung bot der Vogel an, das trollische Artefakt sicher bei seiner Art in den zerklüfteten Basalthöhlen des Vulkans zu verstecken und ihr wiederzubringen, sobald sie die Insel eines Tages wieder betritt.

Eigentlich ein einfaches Unterfangen, doch Harika ist wegen zweierlei Dingen besorgt. Zum einen zeigt der Vulkan besorgniserregende Aktivität, die sie zur Eile antreibt; zum anderen ist da noch die Sache mit ihrem ehemaligen Maat Bordoban.

Dem aufmüpfigen Seemann gelang es damals, während sie auf der Insel weilte, eine Kiste zu öffnen, in der sie seltsame Objekte und Fundstücke aus zwei Kontinenten verstaut hatte und die für die Hesinde-Geweihten in Aventurien bestimmt waren. Darunter befand sich ein giftgrüner Ring aus unbekanntem Material, der aus dem gildenländischen Imperium stammte. Wie sich zeigen sollte, vermochte Bordoban mittels dieses Ringes einen geisterhaften Geierdämon zu rufen (Dämonologen als Qok'Maloth, eine amazerothische Präsenz, ein Begriff), der ihn daraufhin zum Wecken kranken Wissens und totgeschwiegener Mächte verführte. So wagte der Machttrunkene nur zwei Stunden nach Harikas Rückkehr von der Insel die Rebellion. Bei dem Kampf starben vier von Harikas Seeleuten, Bordoban selbst konnte von den Frauen und Männern über Bord gestoßen werden. Harika hofft natürlich, dass der Maat ertrunken ist, doch sie weiß auch, dass er die rettende Insel erreicht haben könnte.

Natürlich hat Bordoban überlebt – und er sinnt auf Rache! Im vergangenen Jahr hat er sich mit Hilfe des Ringes, der längst begonnen hat, ihn auch körperlich zu verändern, seltsame Kreaturen erschaffen.

Der ehemalige Maat ähnelt zunehmend selbst einer geierartigen Kreatur. Der inzwischen wahnsinnige Seemann weiß, dass Harika irgendwann wieder zurückkehren wird und für diesen Moment hat sein kranker Geist einen böartigen Plan ersonnen...

Macheten an die Helden austeilen. Das Beiboot wird erneut zu Wasser gelassen und die Gruppe setzt zum von glitschigen See- gurken bevölkerten Strand der Insel über. Vom Feuerberg ist ein dumpfes, durch den Boden rumpelndes Grollen zu hören, das aus dem dampfenden Dschungel mit schrillum Tiergekreisch beantwortet wird.

Auf der Insel angelangt, kramt Harika eine Karte hervor, auf der einige Geländepunkte markiert sind. Sie erklärt, dass das Ziel ein verstecktes Felsplateau etwa auf der Mitte des Vulkanberges sei, wo sie ein Rauchzeichen absetzen müssten. Dort würde dann hoffentlich der Feuervogel zu ihnen stoßen.

Auf die Helden und Harika wartet ein guter Tagesmarsch durch den fremden Dschungel, der wie eine brütende Wand wirkt. Die Markierungen, die Harika einst errichtet hat, ähneln dem, was man aus Seemannsgarn über typische Piratenverstecke weiß: ein Wasserfall, der durchschritten werden muss, ein merkwürdig verwachsener Baum, in dem ein tief hineingetriebenes, halbverrostetes Entermesser den Weg weist, ein menschlicher Schädel, der in einer Astgabel steckt.

Natürlich ist der Marsch durch den Dschungel nicht ganz ungefährlich: typische Gefahren und Entdeckungen auf der Vulkaninsel sind:

- Eine fleischfressende Disdychonda (**ZBA 233**)
- Schwefelklüfte, um die sich die leuchtend gelbe Essenz auskristallisiert hat, die von grünen Käfern zu Kugeln gerollt wird.
- Treiberameisen (Flucht oder 2W6 SP pro Person)
- Schlingenfalle (*Sinnenschärfe*-Probe +5, ansonsten schnell ein Ast mit dem Fuß des Opfers in die Höhe. Dies ist natürlich ein erster Hinweis darauf, dass die Insel von intelligenten Wesen bevölkert ist!)
- ein reizbarer Riesenaffe (**ZBA 67**)
- Ein offenes Grab, auf dem Leichdorn wächst, also (*Pflanzenkunde*-Probe+11) etwa vier Jahre alt ist. Ein blutroter Pfahl trägt eine bullige Ungeheuerfratze, darauf ein Kuppelhelm, davor ein geborstener Kreuzdorn. Öffnen die Helden das Grab, finden sie darin das Skelett eines fast zwei Schritt großen Hünen mit verrosteten, metallischen Rüstungsteilen.
- Würgeschlange (**ZBA 166**)
- Eine Gruppe Marus (W6+1) (Werte S. 216)

Am Nachmittag erreicht die Gruppe die Ausläufer des Vulkanberges, der sich inmitten der Insel erhebt. Der Boden ist eigentümlich warm und aus einigen Ritzen im Gestein kräuselt sich Rauch. Harika treibt die Helden zur Eile an und mit ihrer Hilfe findet sie einen Pfad, der hinauf zum Krater des Vulkans führt. Die bedrohliche Aktivität des Vulkanberges erlaubt es nicht, eine größere Pause einzulegen.

Typische Gefahren beim Aufstieg sind:

- Aschelawinen (*Gefahreninstinkt*- oder *KL*-Probe, um die Asche nicht zu inhalieren oder in die Augen zu bekommen: 1W6+2 SP sowie für eine Stunde 1 Punkt Abzug auf AT, PA, GE)
- Geröll (*GE*-Probe, sonst Rutsch und 2W6 SP)

Gefiederte Freunde

Zur Abenddämmerung erreicht die Gruppe im Zwielicht eine Felsnase aus Basalt, die in einem zerklüfteten Gebiet mit vielen schwarzen Höhlungen und Felsvorsprüngen liegt. Harika weist die Helden misstrauisch an, sich ein gutes Versteck zu suchen und dort auf sie zu warten. Dann entzündet sie einen Topf mit

trockenen Blättern und Hölzern, aus dem einige Augenblicke später dicker, grüner Qualm aufsteigt. Anschließend legt sie sich zu den Helden und bedeutet, ruhig zu sein.

Keine zehn Minuten später sind gewaltige Flügelschläge zu hören und ein großer, pfauenartiger Feuervogel mit tiefrotem Gefieder rauscht über das Versteck der Helden hinweg. Rasch setzt der Feuervogel zur Landung an und spricht krächzend: "Harrika! Frreund!" Dann lässt sich das ponygroße Geschöpf elegant auf einer Felsnase neben den Helden nieder und klappt resigniert seine Schwingen zusammen. "Du in grrroße Gefarr!" Es handelt sich bei diesem Wesen um den Feuervogel Phyrphyrrowin, dem Harika einst das Leben gerettet hat.

Die Helden erfahren, dass sich in der Zwischenzeit ein böser Mann mit Zauberkraften (Bordoban) in der Drachenhöhle, in der der Obelisk versteckt wurde, eingenistet hat.

Versuche das Artefakt zu bergen schlugen fehl, da sich der Mensch gegen die Feuervögel wehrte.

Der Feuervogel erklärt zudem, dass eine weit größere Gefahr drohe. Ein Ausbruch des Vulkans steht unmittelbar bevor. Seine Art kann solche Veränderungen genau spüren, denn die Vulkanhitze ist nötig, um ihre Eier ausbrüten und die Jungvögel ausschlüpfen zu lassen. Daher ist Eile geboten.

Kommando Feuervogel

Mit Hilfe einiger weiterer Feuervögel als Reittiere wird die Gruppe zum Domizil Bordobans vorstoßen, um dort den Gelben Obelisk an sich zu nehmen. Harika wird ihnen deutlich machen, dass sie das mysteriöse Artefakt unbedingt braucht!

Eine halbe Stunde später sind ebenso viele Feuervögel versammelt, wie Helden anwesend sind. Das Luftgeschwader macht sich anschließend auf, Bordoban aufzusuchen.

Da die Feuervögel intelligent sind, wird den (hoffentlich irgendwie abgesicherten) Helden das Reiten auf den Geschöpfen leichter fallen: Alle waghalsigen Luftmanöver werden durch *Reiten*-Proben abgewickelt, die um 3 Punkte erleichtert sind.

Ingerimms Zorn

Während sich die Helden auf den Kampf vorbereiten, wird die Aktivität des Vulkans stärker. Die Erde bebt und große, glühende Lavabrocken werden aus dem Krater geschleudert.

Ein paar der Brocken treffen die Flottille, was den Konteradmiral dazu veranlasst, die Insel ohne Harika und die Helden zu verlassen. Seiner Meinung nach wäre sonst der Auftrag gefährdet.

Die alte Drachenhöhle

In lockerer Formation tragen die Feuervögel die Helden durch die rußige und heiße Luft über dem Krater zu einer großen, aus der Tiefe des Feuerschlundes rötlich erleuchteten Höhle am Rand des Vulkans, an deren Eingang zwei große brennende Fackeln auszumachen sind.

Es handelt sich hierbei um die ehemalige Wohnhöhle des Drachen Zyrxuul, des einst größten Feindes der Feuervögel. Dieser Kavernendrache wurde vor vielen Jahren von mutigen Abenteurern erlegt. Aus seinen bleichen Gebeinen hat sich Bordoban einen Thron errichtet, über dem der Gelbe Obelisk, das gesuchte Artefakt Harikas, hängt (Beschreibung S. 258).

Die Höhle enthält neben einer großen Schlafstatt, dem Thron und einer Feuerstelle eine Art Werkstatt mit Stein- und Holzwerkzeugen.

Mit Hilfe des dämonischen Wissens von Qok'Maloth hat sich Bordoban eine golemide Dienerschaft erschaffen, die ihm Baustoffe für wahnwitzige Konstrukte beschafft und ihn mit Nahrung versorgt. Zudem gibt es einen Basaltgolem, der sein Domizil bewacht.

Wenn die Helden die Höhle erreichen, befinden sich nur Bordoban und der Wächtergolem hier. Sollte der Kampf zu schnell entschieden sein, können Sie jederzeit weitere Diener eintreffen lassen. Diese Golems (**WdZ 198**) können auf Befehl des Maats eingreifen, bestehen aus Lehm, Holz, Metall oder Erz und sind Tieren oder Menschen nachempfunden.

Zum Erliegen gebracht werden kann der Angriff erst durch den Tod Bordobans. Er ist inzwischen fast bis zur Unkenntlichkeit verändert und wirkt wie ein menschlicher Geier mit roten Augen und kennt keine Skrupel, seinen geisterhaften Geierdämon auf die Helden zu hetzen.

Basaltgolem

Der fast zweieinhalb Schritt große Golem ist aus grauschwarzem Basalt und von annähernd menschlicher Gestalt. Bordoban hat ihn in einer speziellen Gussform aus der Lava des Vulkans hergestellt. Bei der Erstellung der Form vergaß er ihm Gesichtszüge zu verleihen und gab ihm, im Verhältnis zu seiner Größe, zu lange Arme.

Beschwörung: +24

Beherrschung: +3

Wahrer Name: 2/6

MU 14	KL 1	IN 1	CH 1
FF 1	GE 6	KO 22	KK 20
INI 6+1W6		PA 2	LE 120 RS 5
Faust:	AT 6	TP 3W6+5	DK NS
GS 2	AU 400	MR 15	GW 14

Startloyalität: 13

Besondere Kampffregeln: Niederwerfen, großer Gegner

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen Feuer, Stich und Merkmal Form, leichte Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte, mittlere Empfindlichkeit gegen geweihte Objekte des Ingerimm.

Mögliche Dienste: Bewegung, Gefolgschaft, Kampf oder Körperliche Hilfe, Wache, Warte

Bordoban

LE 35	AU 34	RS 0	MR 9
Speer: INI 9+1W6	AT 14	PA 11	TP 1W6+5 DK S
Entermesser: INI 10+1W6	AT 15	PA 13	TP 1W6+3 DK N

Sonderfertigkeiten: Wuchtschlag, Finte, Blutmagie

Qok'Maloth (in Geiergestalt)

Beschwörung: 21

Beherrschung: nicht möglich

INI 14+1W6	PA 13	LE 40	RS 2
AT 15(2/KR)			

Schnabel: **TP** 2W+2 **AT** 15 **DK** HN

Krallen: **TP** 1W+6 **AT** 8 **DK** HN

GS 18/1 **MR** 24

Besondere Eigenschaften: Immunität gegen profane Waffen. Der Dämon löst sich in Rauch auf, sobald seine LP auf Null gesunken ist, ein PENTAGRAMMA gelingt oder sein Ringträger das Leben verliert. Der dämonische Ring, der seinen Träger innerhalb von einem Jahr ebenfalls in einen Geierdämon verwandelt, verliert seine Macht, sobald der in ihm gebundene Qok'Maloth vernichtet wurde.

Wettlauf gegen den Vulkan

Bereits während des Kampfes werden die Beben immer stärker. Lava, heiße Asche und giftige Gase (2W6 SP/SR) treiben die Helden nach dem Kampf den Krater hinauf.

Am Kraterrand angekommen muss die Gruppe erkennen, dass die Schiffe verschwunden sind. Nach einigen SR der Verzweiflung inmitten des Infernos tauchen die Feuervögel auf und bringen Harika und die Helden aus der Gefahrenzone von Glutströmen und gefährlichen Lavabomben (1W6+2 bis 2W6+2 TP; größeren Brocken weichen die Vögel problemlos aus).

Nach zwei Stunden Flug erreichen sie die miteinander verbundenen Schiffe, an denen alle durch Lavabomben entstandenen Schäden repariert werden.

Phyrphyrphyrrowin warnt Harika für ihre weitere Reise nach Westen vor den 'Karchysi', verfluchten Flugechsen, die alles hassen, was auf dem Meer dahingleitet.

Die riesige schwarze Wolke über dem Feuerschlund ist noch Tage später am Horizont zu erkennen. Harika führt die Flottille auf neuen Kurs und verkündet, dass das nächste Ziel die Singenden Inseln seien.

Rattenflaute

»Doldrum ist der Name des fünften Windes, der keiner ist: Er ist die Windstille, die dir alle Kraft aus den Segeln nimmt und dein Schiff zum Stillstand verdammt. Die Flaute macht die See spiegelglatt und dein Gemüt mürbe, bis du schließlich in der Zeitlosigkeit versinkst und verdurstest oder Rattenfraß wirst.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF

Harika hat angeordnet, die Schiffe mit den Beibooten langsam aus der Flautenzone zu ziehen und spendet 50 Dukaten an den Bordkaplan. Es geht nur mühsam voran, in der stickigen Luft ist kaum jemand zu größeren Anstrengungen in der Lage. Am nächsten Morgen hat sich die Lage nicht gebessert. Schließlich gehen alle drei Schiffe längsseits und werden mit Stegen verbunden, bis es Efferd beliebt, die Flaute enden zu lassen.

29. Reisetag: Windstill

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im Laufe der Nacht habt ihr kaum noch Fahrt gemacht, und schließlich hängen die Segel nur noch schlaff herab. Salzige Hitze steigt vom Meer auf, in dem sich die glühende Sonne vollendet spiegelt. Der Derograph Arivorer tupft sich die schweißnasse Stirn: *„Das sind die Kalmen. Eine Flautenzone, in der sich kein Lüftchen regt. Hoffentlich hat Efferd bald ein Einsehen.“*

„Einsehen. Einsehen“, echot der Buntschreier der Tsa-Geweihten hinter ihm. Es ist der Tag der Versenkung, ein Feiertag der Hesindegläubigen. Nun, genug Zeit für Verinnerlichung und Meditation werdet ihr nun haben.

Vor fünf Tagen, bei Vollmond, haben Daria und Tionnin endlich die für ihre verfluchten Gemälde notwendige Zährenpaste aus den Tränen der Dekapus zusammengemischt. Die Meisterin fertigte daraufhin ein wunderbares Panorama, das die drei Schiffe in einer trostlosen Flaute zeigt, die eintrat, kaum, dass der letzte Pinselstrich getan war. In diesem durch die Kraft ihres Herren geschaffenen Refugium sollen die Geweihten der Zwölfe ihr Leben lassen.

Helden, die mittels DSCHINNENRUF, MEISTER DER ELEMENTE oder WETTERMEISTERSCHAFT die Windstille beenden wollen, müssen ebenso wie Raskaja erkennen, dass hier fühlbarer Widerstand entgegentritt, der keine dieser Formeln gelingen lässt. Die Liturgie ANRUFUNG DER WINDE (WdG 262) kann, mit Grad V gewirkt, zwar die Flaute für LkP* Stunden aufheben, danach herrscht aber wieder völlige Windstille.

Die Flaute kann eine Woche dauern, aber auch schon nach einem Tag durch die Helden beendet werden.

Ab 30. Reisetag: Namenlose Morde

Legen Sie den Zeitpunkt der Morde so, wie es Ihnen dramaturgisch am besten passt, sorgen Sie aber auch für ablenkende Ereignisse.

Sollten die Helden bereits nach dem Tod des Novizen das namenlose Geheimnis aufdecken, werden die anderen Geweihten überleben. Diese finden im weiteren Verlauf der Kampagne keine Erwähnung mehr, ihr weiteres Schicksal überlassen wir Ihnen. Keiner der ermordeten kann während der Rattenangriffe auch nur einen Laut von sich geben: Ebenfalls eine Wirkung von Fluch und Paste.

Tod eines Novizen

Nachmittags fragt der Bordkaplan Piendo besorgt, wo sein Novize sei. Nach einiger Suche wird Dorian gefunden: Sein Leib hängt zerschmettert zwischen Ruderpinne und Achtertrutz. Er weist überall Kratz- und Bissspuren auf, die Augenhöhlen sind leergefressen.

Über der Pinne ist das Fenster der Lakaienkabine (N) geöffnet. Im Raum ist die Schlafstatt des Novizen unordentlich, es riecht nach Nagetieren. Kleine Rattenpfoten haben dreckige Spuren auf dem Laken hinterlassen. Janna kann berichten, dass sich der Novize ein unerlaubtes Nickerchen zur Mittagszeit gönnen wollte und die Kajüte aufsuchte. Den Vormittag über studierte er laut Piendo mit diesem die nächste Messe ein. Einige Seeleute berichten hinter vorgehaltener Hand, dass der Kaplan dem jungen Dorian mehr zugetan war, als es für einen geistlichen Vorgesetzten gut sei. Gestern war der Novize mit dem Reinigen der Reliquien beschäftigt und wurde von Tassilo porträtiert.

Hintergrund: Dorian war ein Testfall für die Verwendung von Zährenpaste und der verfluchten Staffelei: Tassilo malte gestern dessen Konterfei und fügte dem Bild heute Rattenhorden hinzu, die über dessen Gesicht und Augen herfielen. Dies geschah auch während Dorian schlief, panisch erwachte und blind aus dem Fenster fiel, wo ihm beim Aufprall das Genick brach.

Auch Regenbogenechsen sterben...

Nachts stolpert Gin Sohn des Nasulf kreidebleich aus dem Vorderkastell und speit über die Reling. Er hat in der Waffenkammer (K) die Leiche Tsabellas gefunden: Ihr Schädel ist von einem Beil gespalten, Blut bildet auf den Planken eine Lache.

Die Axt ist offenbar im geeigneten Moment aus einer Seilhalterung von der Decke gefallen, die sichtbar von Ratten durchgenagt wurde! Zwei, drei Nager huschen noch durch die Kammer. Tsabella hält den Schlüssel zur Waffenkammer noch in der Hand. Ihr Buntschreiber hockt auf dem Vorderkastell und wiederholt stets *“Ich helfe Euch, Euer Gnaden.”* und *“Über Bord mit dem groben Kriegszeug!”*

Zeugenaussagen: Tsabella hatte abends einen heftigen Streit mit Harika, die ihre Undiszipliniertheit nicht länger dulden wollte. Den ganzen Tag über hielt sie Seeleute von der Arbeit ab, führte kindische Spiele durch und predigte von Freiheit. Morgens wurde sie am Bug gesehen, wie Daria Vindest ihr Profil auf eine schwere Leinwand malte.

Hintergrund: Tsabella stahl während des Streits mit Harika den Schlüssel zur Waffenkammer, um ein Zeichen zu setzen: Alle Klingen sollen für den Frieden über Bord gehen. Dabei stieß Daria auf sie, die eben ihr Bild um die Ratten bereichert hatte und nun neugierig sehen wollte, wie eine solche Attacke geschieht. Sie bot sich als Hilfe bei der Waffenvernichtung an, als schließlich das Beil auf die Geweihte niedersauste. Als klar wird, dass vermehrt Ratten zur Plage werden, ruft Harika zur Jagd auf: zwei Silberstücke pro toter Ratte!

Bis auf die Knochen

Als der neue Smutje in der Offiziersmesse das Essen auftragen will, macht er eine grausige Entdeckung: Hier liegt ein ganz und gar blank genagtes Skelett, das Robe und Delphinabzeichen eines Efferd-Geweihten trägt – Kaplan Piendo. 2W6 Ratten hocken noch auf dem Leichnam und knabbern an ihm herum.

In der Kabine des Toten findet sich eine letzte Tagebuchaufzeichnung: *“Der Rattenfluch scheint mir von Dienern des Dreizehnten auf uns gehetzt worden zu sein, die Meister der Täuschung sind. Es heißt, ihnen fehlen Finger, Zeh, Auge oder sogar der Schatten. Aber wer auf den Schiffen könnte das sein?”*

Zeugenaussagen: Der Geweihte war damit beschäftigt, Ratten zu jagen und wurde gesehen, wie er einer bis zur Offiziersmesse folgte. Hesinde-Geweihter Arivorer: *“Welch grausamer Anblick! Nun bleibt von ihm nur noch das Bild, das der Albino gestern malte.”*

Hintergrund: In der Offiziersmesse stürzte sich eine Horde Ratten auf den Geweihten und fraß ihn bei lebendigem Leibe. Die Ratten werden aggressiver, ihre Häufigkeit kann kein normaler Zustand mehr sein – und Wolfsratten gab es eigentlich noch nie auf Schiffen ... Effekt des Porträtfluchs, der diese Wesen auch aus namenlosen Welten beschwört. Abends wird der Schiffskater Murbel tot aufgefunden, von Ratten zernagt.

Ratten an Deck!

Von Ratten verfolgt, läuft Orchit von Hirschfurchen-über Deck: *“Argelion hilf! Die Ratten wollen mich fressen.”* Die Seeleute schlagen mit Belegnägel auf das Ungeziefer ein, doch immer mehr quellen aus unteren Decks, Schächten und Löchern.

Orchit wurde gestern während seiner Meditation von Daria gemalt. Als er heute wiederum in Kontemplation gehen wollte, stürmten obwohl er von vielen Matrosen umgeben war, Ratten auf ihn ein.

Ratten/Wolfsratten

INI 9+2W6	PA 0	LE 4/6	RS 1	KO 9
Biss: DK H	AT 5	TP 1W-3*/1W-2*		
GS 4	AU 20	MR 0	GW 1	

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff (SP statt TP), sehr kleiner Gegner (AT+4 / PA+7), Raserei (1, bei Tollwut)

Die Werte hinter dem Schrägstrich gelten für die größeren Wolfsratten.

* Wenn man durch Rattenbisse (beide Arten) mehr als 5 SP hinnehmen musste, besteht eine 5%ige Gefahr einer Infektion mit einer Krankheit (s. ZBA 155).

Nachdem etliche Ratten erschlagen oder geflohen sind, packt Orchit seine Hängematte und schläft fortan nur noch im Krähennest.

Ein neues Motiv

Ist ein Geweihter unter den Spielerhelden, wird Daria sich ihn als nächstes Opfer erwählen. Flechten Sie ihre Bitte *“Wollt Ihr mir Motiv stehen?”* möglichst unauffällig nebenbei ein. Nachdem der Held vor einem hübschen Hintergrund abgebildet wurde, was etwa W6+2 Stunden dauert, sollte die Gruppe langsam hinter das Geheimnis der Bilder kommen. Während Daria in ihrer Kabine die Mörderratten hinzufügt, stürzen sich binnen einer SR W6 Ratten auf den Helden, in der nächsten W20, dann 2W20, anschließend 4W20 usw. Die Verfolgung endet erst, wenn das dunkle Wunderbild des Helden zerstört wurde.

Nekkomaks Verzweiflung

Der Klabautermann ist seit Beginn der Flaute nicht zu Späßen aufgelegt, seine Äuglein sind blutunterlaufen, und er schreckt bei jedem Geräusch zusammen.

“Alles steht still, als wäre es ein gepinseltes Bild. Die sich bewegende Welt ist fern, fern, fern.”

“Die Ratten. Sie reden nicht mehr mit mir, als kneble etwas ihren Geist in Hass. Ein Bann liegt auf ihnen.”

Der Schiffskobold spürt die dunkle Kraft, die von den namenlosen Ritualen ausgeht, und kann intuitiv die richtigen Hinweise geben. Verwenden Sie ihn als Joker, wenn die Helden nicht weiter wissen.

Dämonische Gemälde

Sobald die Helden ahnen, dass Daria Anstifterin der Rattenmorde ist, werden sie sie aufsuchen und verhaften wollen.

Die Kabine der Malerin hat vor den kleinen Fenstern purpurne Tücher, deren unheimliches Dämmerlicht streifenartig in den Raum fällt, der gefüllt ist mit verhüllten Staffeleien, Paletten und verschnörkelte Rahmen. Unter Leinentüchern befinden sich Bilder, die verzerrte Gesichter zeigen und Rattenschwärme, die sich gierig darauf stürzen. Alpträume, Eindrücke aus den Abgründen aller Seelen – auf Leinwand gebannt. Die Helden erkennen auf einem Panorama die drei Schiffe in einer Flaute.

Daria versucht zunächst alles abzustreiten, zu beschwichtigen, und wirkt – unter gemurmelten Versen einer obszönen Sprache – ein Wunder ihres Gottes, um für den folgenden Kampf in der besseren Position zu sein:

● **Schwindende Zauberkraft** (alle Magiekundigen in gut 100 Schritt Reichweite verlieren pro SR W6 ASP, alle Zauber sind um 5 Punkte erschwert und kosten doppelte Astralenergie)

● *Bezaubernder Sphärenklang* erzeugt im Geist eines Opfers Bilder von unwiderstehlicher Schönheit. Es ahnt, dass diese nur so lange anhalten, so lange es sich dem Willen der Geweihten fügt. Dem Bann kann nur jede SR mittels einer *Selbstbeherrschungs*-Probe +LkP*+5 entkommen werden.

Weitere Liturgien finden sie in **WdG 290**.

● Spätestens mit der Entdeckung der *Staffelei von Nun'fytn'tur* und der *Zährenphiole* gefriert ihr dämonisches Lächeln zwischen ihren Lippen und sie ruft: *„Herr, segne mich mit der Präsenz deiner Diener, sende mir deinen Knecht Maruk-Methai, damit ich mich seiner bediene, um dir zu dienen.“*

Der namenlose Dämon (**WdZ 218**) fährt in Darias Arm, und gibt ihr unmenschliche Kräfte und Fähigkeiten (KK, MR, IB +12, RS +3, Resistenz gegen profane Waffen, kein Schmerzempfinden und dadurch keine Einbußen durch Wunden und niedrige LE/AU).

Mit der Vernichtung des Flautengemäldes endet die Windstille schlagartig, Wolken ziehen über den Himmel und die Segel der Schiffe werden aufgebläht. Die abartigen Gemälde von Dorian, Tsabella und Piendo entlassen beim Verbrennen geisterhafte Schemen gen Uthars Pforte – die gefangenen Seelen der Getöteten. Bei der Vernichtung der Bilder Orchits und des Spielergeweihten verschwinden die Ratten.

Tassilo hält sich aus dem Konflikt heraus und tut bestürzt über die wahre Natur seiner Mentorin. Doch sind auch die Beweise gegen ihn zu erdrückend. So werden ihn die Helden über kurz oder lang verhaften oder töten wollen, doch entzieht er sich mit Hilfe seines Gottes dem Zugriff:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr dringt immer weiter auf Tassilo ein. Doch plötzlich quillt euch, dort wo eben noch der Junge stand, stinkender purpurner Rauch entgegen und eine purpurne Wolfratte rennt überderisch flink aus dem Nebel heraus und in die Tiefen des Schiffes davon.

Trotz der auffälligen Farbe kann sie zunächst nicht mehr gefunden werden, als stünde sie unter dem Schutz einer fremden Macht. Doch es scheint, dass ihr nun einen äußerst ungebetenen Gast nach Myranor transportiert.

Damit er nicht in Vergessenheit gerät, sollten sie die purpurne Ratte hier und da von Matrosen sichten lassen. Nur einem Zugriff bleibt Tassilo weiterhin verborgen. Erst kurz nach Verlassen des Atolls und im Hafen von Daranel (**S. 92**) werden die Helden selbst der Ratte wieder ansichtig.

Das Brennende Meer

»Baltrir ist der sechste Wind und ein hinterhältiger Gesell: Er fällt ans katabatischen Höhen eiskalt auf dich herab als frische Bö und reißt dir von Leib und Mast, was nicht niet- und nagelfest ist. Kaiser Dozman peinigte er so sehr, dass dieser einst Galeeren mit Gold und Edelsteinen belud, sie hinaus auf die See schickte und dem Wind zurief: „Nimm diese hin, aber lass ab von meinem Land!“«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF.

39. Reisetag: Moder und Flammenlohen

Es gibt Orte und Gefahren im Meer der Sieben Winde, die so weitab jeder Handelsroute liegen oder so gefährlich sind, dass es sogar kaum Seemannsgarn darüber gibt. Der einzige, der das Brennende Meer bereits einmal überlebte, ist Siberius. Aber auch er geriet nie in die Gewalt seiner Herrscher: der zerfetzten Karchysi.

Das Wasser in diesem Meeresgebiet wird immer dunkler, so als schwimme schwarzer Schlamm darin. Verrottete und verbrannte (?) Algen sammeln sich an der Bordwand der Lamea. Es riecht nach Moder.

Nach Mittag senkt sich ein rauchiger Schleier über Sonne und Wolken, der Geschmack von Asche legt sich auf die Zunge. Im Wasser treiben immer häufiger kleine Brocken: Bimsstein. Schließlich meldet der Ausguck kleine blaue und grüne Flämmchen, die stellenweise auf dem Wasser tanzen – keine Seeteufel, wie Raskaja feststellt, sondern echte Flammenlohen. Seltener flackern menschengroße Flammen auf dem Meer und in gut 200 Schritt Entfernung steigt eine gewiss acht Schritt hohe Feuersäule fauchend in den Himmel und sinkt wieder in sich

zusammen. Überall blubbert es gierig. Das Atmen fällt schwer. Die Seeleute überstürzen sich vor Befürchtungen und auch abergläubische Helden glauben, dass die Welt aus den Fugen geraten sei. Tatsächlich aber steigen hier Faulgase aus dem Tiefseeboden an die Oberfläche und entzünden sich an treibenden Bimssteinen – Überreste einer unterseeischen Eruption.

Harika sieht bis zum Horizont keine Ausweichmöglichkeit. Sie vertraut auf ihr Glück und hält weiter auf die Zone des entflammten Wassers zu, in der Hoffnung, bald wieder die schieferblauen Fluten vor sich zu haben.

Durch die Hitze erleiden Menschen W6 SP/Stunde. Das Holz des Schiffes trocknet langsam, aber sicher aus und ist schließlich in Gefahr, sich zu entzünden. Flammenlohen können urplötzlich aus dem schwarzen Wasser schießen, an der Bordwand entlang rauschen und Seeleute versengen (W20 SP).

Verfaulende Schwärme

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du stierst in den verrauchten Himmel. Irgendetwas ist dort und beobachtet dich. Unerwartet schälen sich, vielleicht eine Meile entfernt, schwarze Schatten aus dem wabernden Qualm. Ein langgezogenes Kreischen ist zu hören. Als die Schatten auf die Schiffe zuhalten, entpuppen sie sich als graugeflügelte Flugechsen, denen die Leder- und Schuppenhäute ihrer widerwärtig langen Gliedmaßen in Fetzen herabhängen und sich lösend ins Meer klatschen.

Es sind viele. Ein ganzer Schwarm. Fünfzig? Hundert? Die Seeleute um euch herum sind wie gelähmt. Groß wie

Riesenalken umkreisen sie geifernd die drei Schiffe, klappen ihre raspelbewehrte Schnäbel metallisch auf und zu. Wie auf ein Kommando stürzen sie sich auf die Schiffe, beißen sich an Rahen, Tauen und Masten fest, umklammern Reling, Spanten und krallen sich tief ins Holz. Jedoch lassen sie rasch von der *Lamea* und der *Tolman* ab: Bunte Schimmer in allen Regenbogenfarben umgeben plötzlich die beiden Schiffe. Die fliegenden Ungetüme kreischen hohl und taumeln hinweg. Einige trudeln in die dunklen Wogen und allein Fleischfetzen treiben davon. Die *Shafir* aber bleibt dunkel, die Flugechsen pumpen alle Kraft in ihre löchrigen Schwingen, und tatsächlich: Das Schiff bekommt Schlagseite und erhebt sich langsam in die Lüfte!

Hier zeigt sich die Wirkung der heiligen Alveransfeder von Teremon: Ohne ihren Segen wird die *Shafir* zur Beute für die Karchysi. Die Geschützbediener der *Tolman* und der *Lamea* versuchen mit ihren Hornissen die Flugechsen an der davon schwebenden *Shafir* zu treffen, bis sie im Rauch des Brennenden Meeres verschwindet.

Die Suche nach der Prinz Shafir

Harika versucht beizudrehen und den Flugechsen mit ihrer Beute zu folgen. Doch verlieren die Schiffe sie aus den Augen. Zwar kreuzen die *Lamea* und die *Tolman* noch eine Weile in den Gewässern, müssen aber der Hitze und des zunehmend austrocknenden Holzes wegen gen Westen abdrehen, um das Brennende Meer kurz vor Einbruch der Nacht zu verlassen. Die Admiralin sieht keine Möglichkeit, die *Shafir* im Brennenden Meer ausfindig zu machen und erklärt sie zähneknirschend als verloren. Als Hochwürden Arivorer (oder ein Spieler-Geweihter) ihr eine Nachricht übermittelt, die er durch GÖTTLICHE VERSTÄNDIGUNG vom Travia-Geweihten Nestefan erhalten hat, lässt Harika die *Tolman* längsseits kommen und teilt den versammelten Offizieren und Helden mit, dass beide Schiffe bei Sonnenaufgang erneut ins Brennende Meer vorstoßen werden, um die Überlebenden zu retten. Von Chetoba protestiert und besteht darauf, die eigentliche Mission "wegen ein paar Leuten" nicht zu gefährden. Nach einem scharfen Befehl der Admiralin verlässt er die *Lamea* und folgt am nächsten Morgen dem Flaggschiff gen Osten.

Der Quallenfriedhof

Gegen Nachmittag werden die Schiffe immer häufiger von Karchysi angegriffen, doch der Segen des Aves zeigt noch immer Wirkung.

Am Abend erreicht die Expedition eine kleine graue Landmasse von nicht mehr als fünf Meilen Durchmesser. Teilweise erscheint der Boden der 'Insel' transparent und wirkt wie ausgehärtetes organisches Material – ähnlich Chitin. Dort findet sich auch das Wrack der *Shafir*.

Der Hort der Karchysi ist ein Friedhof der Riesenquallen: Hierhin treiben sterbende Quallen, um zu einem einzigen, grauen Berg zu verschmelzen. Nesselntakel von bis zu hundert Schritt Länge recken sich stellenweise grotesk in die Höhe, durch Salz und Asche verfestigt, aber sehr brüchig. Der Boden des ganzen begehbaren Areals ist meist fest, nur in der Nähe der ihm durchziehenden schleimigen 'Priele' ist er stellenweise nachgiebig bis glibberig. Auf der gegenüberliegenden Seite horsten nachts die gut 200 Karchysi, eingewickelt in ihre Schwingen und umgeben von großen, grauen Kokons.

Rettung

Neben dem Schiffswrack, dessen Bordwände viele mannsgroße Löcher aufweist, sind Einzelteile der Ladung (s. Anhang) über einen ganzen Acker Fläche verstreut. Die bronzene Tauchglocke, unter der laut Hochwürden Arivorers Vision die Überlebenden zu finden sind, scheint sich noch im Bauch des Wracks zu befinden.

Zur Rettung der Schiffbrüchigen beauftragt Harika die Helden. Diese können schnell erkennen, dass das Unterfangen bei Tag aussichtslos ist: Kaum dass sie das Schiff verlassen, sehen sie sich Angriffen der Karchysi (Werte S. 244) ausgesetzt.

Erst in den Abendstunden verschwinden die Flugechsen langsam, bis in der Dunkelheit nichts zu hören ist außer dem Glucksen von Wasser und dem Rauschen von Feuerlohen auf dem Meer. Die Karchysi haben sich auf ihre Nesselbäume zurückgezogen und warten auf den nächsten Tag. Um die Spannung zu steigern, sollten Sie diesen Umstand nicht zu deutlich machen: So mag bspw. das Rauschen der Lohen Ähnlichkeit mit dem Rauschen von Schwingen haben.

Wenn die *Shafir* erreicht ist, können die Helden einzelne Körperteile von Seeleuten, (durch Blut) dunkel verfärbten Boden oder völlig zerfetzte blutige Kleidung vorfinden. Unter die bronzene Glocke selbst, die beim Aufprall bis in die Bilge geschleudert wurde, haben sich nur (oder immerhin) Jabato, Mirhiban, Nestefan und Siberius retten können.

Nachdem alle Schiffbrüchigen an Bord der *Lamea* geholt worden sind, setzen die Schiffe wieder Kurs West. Die Monzanith passiert das Brennende Meer dank Steineichenverbau und Segnung durch die Alveransfeder kurze Zeit nach den Horasiern unbeschadet.

Gestrandet

»Lakauta ist die letzte und jüngste der Sieben Winde Sie lässt dem Meer gewaltige Wassersäulen entstehen, in deren Mitte sie tanzt und singt. Oftmals scheuchen ihre wässrigen Finger die Bewohner der Tiefe auf, und große Kraken und rotäugige, bössartige Fischungeheuer erheben sich aus den Wellen.«

—Wind- und Flautenzauberei, Exemplar auf der Prinzessin Lamea, thorwalsche Abschrift von 926 BF.

45. Reisetag: Der Wogenbund

Nachdem der Schrecken des Brennenden Meeres hinter den zwei verbliebenen Schiffen liegt und um die Toten getrauert wurde, gibt es endlich wieder Grund zur Freude: Harika verkündet, dass man dem Gildenland mittlerweile näher als Aventurien sei – und dass es eine Hochzeit zu feiern gilt. Richten Sie es so ein, dass die Helden – wenn sie denn wollen – noch die Zeit haben ein (improvisiertes) Hochzeitsgeschenk zu organi-

sieren. Denkbar wären für zwei Gelehrte natürlich eine Menge Dinge. Ob gerade diese aber auf der *Lamea* zu finden sind, liegt in Ihrem Ermessen als Meister. Für die Feier selbst kommt die *Tolman* längsseits und kaum, dass Raskaja Ingirsdottir im Festgewand und der Derograph Alessandrian Arivorer in einer feierlichen Zeremonie ihr 'Ja' gehaucht haben, brandet Jubel unter den Seeleuten und Passagieren der beiden Schiffe auf, eine Lautte spielt auf, Weinkrüge machen die Runde.

Gönnen Sie der Gruppe ein ausgelassenes Fest mit beiden Mannschaften, das die Erinnerung an die Fährnisse der Reise zumindest stundenweise verblassen lässt. Vielleicht beginnt eine Heldin eine Liebschaft mit einem kräftigen und gutaussehenden Matrosen der *Tolman* oder ein Held findet Gefallen an einer Offizierin aus Rubecs Leibgarde? Dieses Fest ermöglicht es Ihnen soziale Verbindungen zwischen Helden und Meisterfiguren zu knüpfen, die sie im Laufe der Kampagne weiterentwickeln können: Die Ungewissheit was mit dem Matrosen/der Offizierin geschehen ist, nachdem die *Lamea* und *Tolman* getrennt worden sind (S. 50), kann die Entscheidung Harikas nach der *Tolman* und deren Mannschaft zu suchen für die Helden zu einer persönlichen (Herzens-) Angelegenheit machen.

Helden mit TaW von 10+ in *Wettervorhersage* haben jedoch schon jetzt ein mulmiges Gefühl.

46. Reisetag: Wasserhosen

Am Tag nach dem Efferdbund bricht ein erbarmungsloser und schnell aufkommender Sturm über die Schiffe herein. Die schnell aufsteigende Sonne hat die Luft bald erwärmt, es weht eine steife Brise und am Himmel kräuseln sich Wolken zu ganzen Spiralen und seltsamen Formationen. Finstere Wolkengeschwülste treten immer wieder dazwischen und lassen blaue Blitze zucken. "*Efferd hilf! Nicht Lakauta!*" entfährt es dem Steuermann kurz bevor auch schon Gischt aus dem Meer aufsteigt, die Brise sich zum heulenden Sturm steigert, sich wirbelnde Windschläuche aus den Wolken auf die Wasseroberfläche herabsenken und das Meer in gigantischen Säulen rund um die Schiffe aufsteigen lassen.

Der aufgekommene Sturm trifft die beiden Schiffe mit voller Wucht. Lassen Sie einzelne Helden (erschwerte) Proben auf *GE* und *KK* ablegen, um sich auf den Beinen zu halten. Misslingen diese, wird der betreffende Held von einer Woge von den Beinen gerissen und droht gegen einen Aufbau (2W6 TP) oder gar von Bord gespült zu werden (*Körperbeherrschung* +5, um sich irgendwo festzuhalten). Mögliche weitere Szenen sind:

- Ein mit einem Seil gesicherter Matrose stürzt von der Rah und schwingt schreiend über das Deck. Dabei kommt er dem Mast oder einem Aufbau zunehmend näher.

- Ein Brecher erfasst einige Seeleute und spült zwei von Ihnen über Bord. Einer hat ein feuchtes Seil zu greifen bekommen und hängt nun an der Bordwand. Doch seine Finger drohen abzurutschen.

- Ein verschlossenes Fass, das zur morgendlichen Trinkwasserausgabe an Deck geholt worden ist, rollt über die Planken und droht einen Helden oder einen Matrosen zu treffen (je nach Füllstand 1W6 bis 3W6 TP).

- Eine malmende Wassersäule reißt durch ihren Sog lose Gegenstände an sich. Auch ein Fernrohr oder ein Navigationsgerät, wie bspw. der Efferdsstab, drohen verloren zu gehen.

- Der Steuermann hat sichtliche Mühe das Ruder – das bald jedoch ohnehin bricht – zu halten. Eine starke Hand wäre gewiss hilfreich.



- Ein großer Fetzen des Segels hat einen stark entkräfteten oder verletzten Matrosen unter sich begraben. Alleine wird er sich aus dem durch die Nässe schweren Tuch kaum befreien können und ein Teil der Rah macht nicht den Eindruck noch lange zu halten, ehe es bricht und auf das Tuch stürzt.

- Die *Tolman* verschwindet immer wieder hinter Wellenbergen, scheint jedoch auch nicht besser manövrieren zu können – bis es schließlich zum Zusammenstoß kommt: Die *Lamea* erklimmt gerade wieder einen Wellenberg, von dem aus ein Dutzend Schritt tiefer und nur dreißig Schritt entfernt die große *Tolman* in einem Wellental entdeckt werden kann. Menschen laufen auf Chetobas Schiff panisch umher oder werden von Bord gespült. Da erhebt sich ein Brecher hinter der

Tolman und lässt sie direkt auf die *Lamea* zurasen. Die Schreie einiger Seesoldaten übertönen den Sturm, dann rammt sich der Bug des *Königs* mit monströsem Krachen und Bersten in die Breitseite der *Prinzessin*.

Helden können hier je nach Entfernung zwischen W6 und 4W6 TP durch herumfliegende Holzsplitter und Gegenstände wie Belegnägel erhalten. In jedem Fall wird – falls nicht ange-seilt – eine *GE*-Probe +7 nötig, um nicht das Gleichgewicht zu verlieren und zielstrebig in Richtung der tosenden See zu fallen und schlittern. Wer es nicht mehr schafft, irgendwo etwas zum Festhalten zu ergreifen (oder das Glück hat, festgehalten zu werden) stürzt in die Fluten. *Schwimmen*-Proben sind bei dem vorherrschenden Wellengang um bis zu 8 Punkte erschwert, was aber nicht den Tod bedeuten muss, ist doch ein Riff nahe und Efferd dem Helden vielleicht so sehr gewogen, dass er genau dort hin gespült wird. Zum Glück legen sich die stürmischen Wasserhosen ebenso schnell wie sie entstanden sind und hinterlassen nur aufgewühlte See:

Das Riff

Als der Sturm langsam abflaut, erheben sich Untiefen aus dem Ozean und zaubern türkisblaues Wasser zwischen die Wogen, das untrügerisch ein Riff ankündigt, auf das der Wind die *Lamea* zutreibt. Das Ruder ist im Sturm gebrochen, so dass das Schiff kurze Zeit später auf das Riff aufläuft und von den Wogen ein-, zweimal weitergeschoben wird, ehe es endgültig zum Stillstand kommt. Scharfkantiger Korallenkalk ragt durch die zerstörte Breitseite, im flachen Wasser tummeln sich bunte Tropenfische. Die *Tolman* hat schwere Schlagseite, wirft hinter der *Lamea* Anker und lässt zwei Beiboote zu Wasser.

In dieser für die Expedition hochgradig unerfreulichen Situation können handwerklich begabte Helden glänzen, denn für die Weiterfahrt müssen die Schiffe wieder seetauglich gemacht werden. Gemeinsam mit den Schiffszimmerleuten müssen sie zunächst kopfschüttelnd feststellen, dass die Schäden zwar theoretisch ausgebessert werden könnten (Proben auf *Holzbearbeitung*- und/oder *Zimmermann* bzw. *Schneidern*), dazu jedoch das Material fehlt: Holz und Segeltuch, alle Ersatzmasten und -planken wurden schon aufgebraucht. Offensichtlichste Lösung scheint das Aufgeben und Ausschlagen der *Lamea*, was für Harika jedoch nicht in Frage kommt, zumal auf der *Tolman* längst nicht genug Platz für alle Besatzungsmitglieder ist und demzufolge ein Teil der Mannschaft hier gelassen werden müsste. Diese niederschmetternde Erkenntnis führt sowohl zu Spannungen in und unter den Mannschaften als auch zu trauriger Ernüchterung, scheint die Expedition doch endgültig gescheitert...

Auch heilkundige Helden haben alle Hände voll zu tun: Der Sturm hat nicht nur Menschenleben gefordert sondern vor allem verschiedenste Verletzungen von Schürfwunden über tiefere Fleischwunden in denen zum Teil noch kleine und große Holzsplitter stecken bis hin zu Knochenbrüchen hinterlassen.

Nach der Einschätzung durch die Zimmerleute spätestens aber am nächsten Tag entscheidet Harika, das Riff genauer in Augenschein nehmen zu lassen. Dafür kommen am ehesten – wenn dabei – naturkundige Helden und solche mit küstennahen Professionen in Frage: Das öde Korallenriff hat eine Breite zwischen 100 Schritt und einer knappen Meile, es erstreckt sich in Nordwest-Südost-Richtung so weit man blicken kann (Länge von gut 40 Meilen). Zwischendurch erhebt sich der Kalk zu trockenen Felsen, von Seeigeln bevölkerter Tuffstein ragt gelegentlich aus dem Meer.

Gefahren in Efferds Zaubergarten drohen Tauchern nur von gestörten Scherenkrabben und manchen Streifenhaien (**ZBA 107**).

Zwischen Rubec und Harika kommt es auf alle Fälle zum Streit: Der Konteradmiral sieht nur das Ziel der Expedition und interessiert sich nicht für verlorene Schiffe oder Menschen: *“Wo gehobelt wird, da fallen Späne. Die König Tolman wird die Fahrt fortsetzen und den Auftrag erfüllen.”* Lassen Sie die Helden bereits rechnen: *“Auf die zwölf Quader Proviant können wir nicht verzichten. Wie wir es auch drehen und wenden, wir müssen vierzig Mann zurücklassen, um eine reale Möglichkeit zu haben, rechtzeitig anderes Land zu erreichen.”*

Wenn bereits zerknirscht eine Entscheidung getroffen wurde, wird (durch die zur Erkundung des Riffs ausgeschickten Helden) eine interessante Entdeckung gemacht:

47. Reisetag: Alte Feinde

Die Helden suchen bereits seit Stunden ihren Weg über das unwegsame Riff und kommen ob der scharfkantigen Formationen dabei nur langsam voran. Die aufsteigende Sonne am wolkenlosen Himmel sorgt bereits vor Mittag für eine gnadenlose Hitze, der auch die seichte Brise kaum beizukommen vermag. Von einer Erhöhung aus können die Helden in einigen Hundert Schritt Entfernung ein auseinander gebrochenes Schiff auf dem Riff liegen sehen.

Das schwarze Holz, das schwarze in Fetzen hängende Segel und die Menschen, die auf und vor dem Wrack verschiedenen Tätigkeiten nachgehen, lassen die Helden zum Einen wissen, dass die Al'Anfaner die Verfolgung nicht aufgegeben hatten und zum Anderen, dass der Sturm sie ebenfalls getroffen hat.

Tatsächlich hat der Sturm den Al'Anfanern erheblich schlimmer mitgespielt. Vier Meilen entfernt wurde die *Monzanith* auf das Riff geworfen, wodurch die Karavelle querschiff auseinander gebrochen und auch beim besten Willen nicht mehr seetüchtig zu bekommen ist. Mit Proben auf *Sinnenschärfe* können die Helden erkennen, dass die Al'Anfaner bereits alle Ladung geborgen haben. Auffällig dürften ferner die vielen Bewaffneten sein: Armbrüste und Klingen wurden ausgegeben und sogar die Rotzen von Bord sind in neue Positionen gebracht worden. Die Alarmbereitschaft der Al'Anfaner rührt daher, dass diese dank Stygira die Nähe der horasischen Schiffe bereits bemerkt haben.

Nach dem letzten Treffen mit den Al'Anfanern werden die Helden wahrscheinlich kaum das Bedürfnis verspüren, direkt Kontakt mit diesen aufzunehmen und stattdessen bei Harika Bericht erstatten. (Sollten sich Ihre Helden dennoch den Al'Anfanern nähern wollen – eine Parlamentärsflagge werden sie gewiss nicht bei sich tragen – machen Sie ihnen durch einige fehlgehende Armbrustbolzen klar, dass die Vernichtung der *Bal Honak* nicht vergessen ist.) Kaum, dass Rubec von der Anwesenheit der Al'Anfaner erfährt, gewinnt die Situation schnell an Skurrilität. Er lässt ebenfalls kleine Kommandos auf das Riff ausschwärmen, ein Beiboot ständige Wache halten und zwei Geschütze auf wogenumspültem Korallenkalk montieren: Ein Stellungskrieg im Nirgendwo eines endlosen Ozeans.

Diplomatie

Ein Held mit *Holzbearbeitung* 7+ kann bereits aus der Ferne abschätzen, dass das exzellente Steineichenholz der *Monzanith* ausreichen würde, um die Schäden auf der *Tolman* und der *Lamea* zu beheben und zudem (*Rechnen* +3) für die überlebenden 68 Al'Anfaner genug Platz und Vorräte auf beiden Schiffen wäre. Ein Kampf zwischen beiden Parteien würde zu etlichen Toten führen, bis eine Seite einen Erfolg erringen kann – warum also nicht über den eigenen Schatten springen und mit dem Feind zusammenarbeiten?

● Harika, ebensowenig ein Freund der Pestbeule des Südens wie Rubec, lässt auf diesen Vorschlag hin zunächst einige Schimpftiraden los, seufzt aber dann: *‘Also, gut. Versuchen wir’s, bei Swaf-nir!’* Rubec poltert gegen die Entscheidung mit dem Staatsfeind Nummer Eins zusammenzuarbeiten, wird aber bald – nachdem die Entscheidung gefallen ist – überraschend ruhig und zieht sich auf die *Tolman* zurück.

● Für eine Delegation zu den Al'Anfanern sind am ehesten (Spieler-)Geweihete geeignet, die anderen Helden begleiten die Gruppe als Eskorte. Schüren Sie durch al'anfanische Späher und auf die Gruppe gezielte Armbrüste die Angst vor einer Falle der Meridianer. Auf der anderen Seite sind es zwei al'anfanische

Magier und die Aves-Geweihte *Phexiane Jaraldos* (Boron-Geweihte haben sich ob ihrer Schweigsamkeit für diplomatische Gespräche als untauglich erwiesen) mitsamt drei Kriegern der Basaltfaust, die den Horasiern (bis auf IGNIFAXIUS-Reichweite) entgegenkommen, sobald diese die Adlerflagge und das Friedensbanner der Tsa in Sichtweite der Karavelle schwenken.

- Erste Probleme ergeben sich durch das Protokoll: Capitano Coragon Kugres (S. 232) ist nicht bereit, mit Parlamentären zu verhandeln, sondern will Harika an einem neutralen Ort sprechen. Es werden ein Platz auf dem Riff sowie eine Bedeckung von sechs Mann ausgemacht. Stattfinden soll das Treffen zu Sonnenuntergang. Harika wählt natürlich die Begleitung der Helden (und evtl. Raskajas).

Verhandlungen

Im Abendrot treffen die beiden Fraktionen aufeinander, halten aber zehn Schritt Abstand zueinander. Auf Seite der Al'Anfaner verhandeln der gedrungene Capitano Kugres, drei weitere Offiziere und drei Basaltfäuste. Harika bietet Kugres und seinen Getreuen an, an Bord der *Tolman* und der *Lamea* das Riff zu verlassen. Dafür fordert sie Holz, Bewaffnung und Ladung der Monzanith und stellt bezüglich der Besatzung klar: *„Eure Leute werden entwaffnet, werden aber – und bei Travia, dafür verbürge ich mich bei meinem und meiner Ahnen Namen – gesund an Körper und Geist das Gildenland erreichen!“*

Kugres schnaubt verächtlich und fordert seinerseits *„... für das Holz der Monzanith das Kommando über Eure Schivonelle. Was Ihr an Besatzung nicht auf der Schivone unterbringen könnt, begrüße ich als Gäste bei mir an Bord.“*

Kugres kann sich nach Harikas Forderung nach dem Holz ausrechnen, dass die Horasier ohne dasselbe nicht oder zumindest nicht mit beiden Schiffen weiterfahren können. Es sollte einiges Hin und Her geben, ehe – unter Mitwirkung der Helden – ein Kompromiss zustande kommt. Wie dieser Kompromiss letztendlich im Detail aussieht ist Ihnen und dem Verhandlungsgeschick Ihrer Gruppe überlassen. Ein Kommando aber wird Kugres sicher nicht erhalten.

Nichts langweilt Spieler mehr, als zu Zuschauern degradiert zu werden. Binden Sie die Helden also aktiv ein. Harika bespricht sich mit ihnen und tauscht Argumente aus. Auch schreitet sie nicht ein, wenn ein Held das Wort ergreift, obwohl Kugres mit Harika zu verhandeln fordert: *„Ihr habt vernommen, was wir dazu zu sagen haben!“*

- Kugres ist schnell realistisch, fordert aber ein Mitspracherecht seiner Offiziere an der Schiffsführung und die weitere Unterhaltung seiner Leibgarde von Elitekämpfern.

- Er fordert ferner eine brüderliche Teilung aller Schätze und allen Wissens, das im Gildenland entdeckt wird.

- om zum Kristallschädel gehörigen Jadeauge erzählt Kugres nichts – diesen Trumpf will er noch im Ärmel behalten.

Zum Problem wird, dass es auch auf Seiten der Al'Anfaner eine Fraktion gibt, die keinesfalls mit den Vinsaltern zusammenarbeiten möchte: *Stygira* (oder, falls bereits tot, eine kahlköpfige Boroni) schleicht sich im Schutze der Dunkelheit zusammen mit vier Seekriegern und zwei becirten Basaltfäusten an den Verhandlungsort, um die Gespräche platzen zu lassen. Ein Held mit *Gefahreninstinkt*, kann nach gelungener Probe +5 agieren, ehe sich ein mit *Kukris* (Gift, Stufe 12) vergifteter Pfeil in Harika bohrt. Sofort werden Klingen blank gezogen und die Niederhöhlen brechen los. Kugres merkt schnell, was gespielt wird und wirkt als beruhigendes Element, so dass bald Horasier und Al'Anfaner zusammen gegen die Meuchler vorgehen und der Capitano unter Tränen seiner eigenen Geliebten den Sklaventod zwischen die Rippen stoßen muss. Harika muss von einem Helden (u.a. denkbar wären: KLARUM PURUM+12 (mind. 12 AsP), ein KLEINER GIFTBANN (mit gesenkter Ritualdauer auf Stoßgebet) oder ein entsprechendes *Antidot*) gerettet werden, andernfalls hat Kugres natürlich ein Antidot dabei. Man weiß ja nie bei dieser Gesellschaft...

Nachdem schließlich eine Übereinkunft getroffen wurde, kehren die Verhandlungsgruppen in ihre Lager zurück. Folgend wird tagelang Holz und Material hin und her geschafft. Die *Monzanith* gleicht bald nur noch einem Schiffsgerieppe. Hämmern und Sägen erfüllt alle Decks der *Lamea* und der *Tolman*, die neue pechschwarze Segel erhält, bei deren Anblick Konteradmiral von Chetoba jedes Mal puterrot wird. Bald sind die beiden Schiffe wieder seetüchtig und mit ausreichend Trinkwasser ausgestattet. Die 68 Al'Anfaner, von denen die meisten auf die *Tolman* kommen, bleiben größtenteils unter sich. Misstrauen herrscht überall und doch ist man aufeinander angewiesen. Einige Offiziere um Capitano Kugres haben Kabinen erhalten. Bestaunt wird die Möglichkeit der Südländer, auch den Längengrad exakt zu bestimmen. Schließlich werden sechs Tage nach dem Sturm die Anker gelichtet und man segelt mit frischem Wind weiter gen Westen.

Neue Entdeckungen

57. Reisetag: Das Atoll der Menschenfresser

Inmitten der tropischen See wird ein Atoll gesichtet, das von Palmen und dichtem Buschwerk bestanden ist. Harika sieht, dass das Eiland auf keiner Karte verzeichnet ist. Sie beauftragt Konteradmiral Rubec das Atoll für das wiedererstandene Horasreich in Besitz zu nehmen. Um die wegen der Aufnahme der Al'Anfaner entstandene Spannung zwischen ihnen wieder zu beruhigen.

Dieser rammt an der Spitze eines Trupps von vier Beibooten, sechs Gelehrten und Geweihten sowie 15 Kämpfern mit zwei tragbaren Hornissen feierlich die Horasfahne in den weißen Sand und tauft es *Isola Aquilaura*.

Helden können hier als Beobachter die Szene erleben.

Kaum eine Stunde später zeigen sich Eingeborene der Insel: gut fünfzig tiefbraune Menschen, mit leichter Ähnlichkeit zu Mohas, langem Haar und Goldschmuck, der bis zu den Knien reicht. Blaugrauer Lehm bröckelt von ihrer Haut, grüne Blätter verhüllen Körperteile. Sie scheinen unbewaffnet zu sein. Der Konteradmiral lässt sogleich Orchit von Hirschfurten mit dem Kristallschädel als Dolmetscher kommen (siehe Funktionsweise des Panlinguanums auf S. 257). Der Praios-Geweihte hat sich spontan entschlossen, hier aus Holz und Steinen eine kleine Kapelle des Sonnengottes zu errichten. Glasperlen werden an die Insulaner verschenkt

Die neugierigen Eingeborenen tun sich dadurch hervor, dass sie gerne Gegenstände, Mitbringsel – aber auch deren Träger – anlecken, wie um den Geschmack zu prüfen. Sie haben drei Dörfer von insgesamt 500 Bewohnern. Am nächsten Morgen fühlt sich der Geweihte von Hirschfuren endlich bereit, Verhandlungen zu übersetzen, doch durch das fehlende Jadeauge werden Rubecs Worte von Frieden, Geschenken und Teil einer neuen Zivilisation zum Verhängnis: Der Schädel hat Orchit nur unflätige Schimpfwörter beigebracht, die er nun den schnell zornigen Menschenfressern ruhig vorsetzt.

Mit Kriegsgebrüll stürzt sich schließlich die Überzahl auf die Hellhäutigen und verschleppt ein halbes Dutzend, darunter auch den Praios-Geweihten, zwei Offiziere – und den wertvollen Kristallschädel: Ihr Blattschmuck stellt sich als Waffe heraus: Ein Dschungelgewächs, das eisenhartes und scharfkantiges Laub hervorbringt. Sie weichen auch vor den Bewaffneten nicht zurück und zwingen Rubecs Truppe zur Flucht auf die Schiffe. Das letzte, was Orchit noch verstehen konnte, war *“ein Topf voller Weißfleisch”*, den es *“zu Mitternacht als Festmahl”* gebe. (Tatsächlich auch nur ein Übersetzungsfehler des Kristallschädels, denn die Tradition der Eingeborenen ist es, manche Gäste in Kokosmilch zu baden und anschließend abzuschlecken ...)

Menschenfresser

INI 12+1W6 PA 12 RS 1 (Lehm) LE 28

‘Sägeblatt’: AT 14 TP 2W6 DK N

Wurfblatt: FK 13 TP 1W6+3

GS 8 AU 37 MR 2

Besondere Kampfregeln: Wuchtschlag

Das Jadeauge

Das Debakel mit dem Kristallschädel wollte Kugres nutzen, um Rubec vor der ganzen Mannschaft als unfähig darzustellen. Wobei er nicht mit der Entführung von Besatzungsmitgliedern gerechnet hat.

Er informiert daraufhin Harika über das Jadeauge, ohne das der Kristallschädel nicht richtig funktioniert. Diese schickt sogleich die Helden aus, das Artefakt zurück zu holen.

Während der Suche nach dem Schädel können die Helden einige Holzrelikte auf der anderen Seite des Atolls entdecken. Hier muss einst ein gewaltiges Schiff aufgelaufen sein, es sind noch Tonkrüge, Metallbeschläge, halbverrostete Kisten aus Zwer-

genstahl und Steintafeln mit bosparanischen Kapitallettern zu erkennen: Die Überreste der *Hiraton*, einer übergroßen (gut 80 Schritt langen) Oktere aus der Zeit des Fran-Horas, die allein aufgrund ihrer Größe die Fährnisse des Meers der Sieben Winde meisterte. Hier können die Helden unter Umständen noch zeitenüberdauernde Ausrüstung finden, sogar magische Artefakte, die ihnen bei der Zurückerobung des Schädels helfen. Bringen die Helden den Kristallschädel von den Eingeborenen zurück, können sie das Jadeauge einsetzen und einen erneuten, mutigen Kommunikationsversuch mit den bereits die Feuer anfachenden Menschenfressern starten. Sind diese erst mal von der Friedfertigkeit der Sprecher überzeugt, nehmen sie gerne Verhandlungen um die Leben der Opfer auf und fordern stattdessen etwa persönliche Gegenstände der Helden oder rote und blonde Haarpracht.

Mit den Eingeborenen kommt man bald in einen fruchtbaren Dialog und tauscht Handelsgüter aus. Sie berichten von einer ‘Mauer des Meeres’, die nicht weit im Westen liegen soll. Der Praios-Geweihte Sonnenglut will auf dem Eiland bleiben, um den ‘Menschenfressern’ die Lehren der zwölfgöttlichen Kirchen nahezubringen.

Der Derograph Arivorer überlässt auf Bitten Harikas den Helden die Ehre, dem neuentdeckten Stamm der Menschenfresser einen passenden Namen zu geben.

61. Reisetag: Die zerstörte Kupferplatte (optional)

Wenn sie Ihren Helden die Einfahrt nach Balan Cantara erschweren wollen, so können sie diese Szene optional dazu verwenden.

Tionnin konnte in seiner Rattengestalt heimlich in die Kapitänskajüte eindringen und dort das Logbuch studieren, wodurch er herausfand, dass die Kupferplatte immens wichtig für die Fahrt durch das Louranath ist. Daraufhin beschoss er mittels der Liturgie FLUCH WIDER DIE UNGLÄUBIGEN (WdG 290) die Karte aus Kupfer zu zerstören.

Die Helden sollten dabei nur mitbekommen wie die purpurne Ratte aus Harikas Kajüte verschwindet und danach sehen, wie die Platte unwiederbringlich zu Staub zerfällt.

Vielleicht gelingt es den Helden aber auch gerade noch rechtzeitig, mit Kohle und Papier eine leidliche Kopie der langsam zerfallenden Karte anzufertigen.

Der Efferdwall

Die beiden verbliebenen Expeditionsschiffe nähern sich nun dem legendären Efferdwall, den die Bewohner Myranors als ‘Thalassischen Wall’ kennen und der sich über das gesamte Meer der Sieben Winde von Ifirns Ozean bis in den tiefsten Süden erstreckt: Ein mysteriöses, beseeltes, sich stets anders offenbarendes Meeresphänomen (EW 179 u.a., GA 103f.), das zu verhindern scheint, dass in Myranor gebaute Schiffe diese Linie überschreiten können, während aventurische Schiffe offenbar keine Probleme haben. Es heißt, der Wall beruhe auf einem Fluch, den Efferd einst über die Kaiser des guldendlandischen

Imperiums und seine Untertanen gesprochen habe, als diese sich der Dämonenverehrung zuwandten und Charyptoroth anbeteten. Nachteilig wirkt sich nun aus, dass die *Lamea*, noch immer ein unentdecktes, charyptoides Erbe an Bord hat und so kommt es, dass die Expedition Zeuge einer ebenso gewaltigen, wie furchteinflößenden Illusion wird, die am ehesten noch mit der Wirkung des HEXENKNOTEN oder den täuschenden Luftspiegelungen der Wüste Khom verglichen werden könnte. Nur, dass diese Illusion ungleich gewaltiger und realer (!) ist und damit eine tödliche Barriere darstellt.

63. Reisetag: Die Weltenkante

Früh am Morgen werden die Helden zum Reinschiffmachen geweckt. Oben an Deck nimmt ein gutes Dutzend Seeleute gerade ihre Arbeitsgeräte in Empfang, während hinter den Schiffen die aufgehende Sonne zu sehen ist. Die erfahrenen Seeleute, welche die Position der Schiffe in etwa einschätzen können, erzählen davon, dass in wenigen Tagen der Efferdwall erreicht würde. Sie erzählen den Helden und weniger erfahrenen Matrosen auch gleich brühwarm, welche Gefahren der Wall birgt. Lassen Sie sich dazu von den angegebenen Quellen inspirieren. Die Wandelbarkeit des Walls und der Hang der Seeleute zu farbigen Erzählungen können die Geschichten ebenso wahr wie unwahr werden lassen. Andere Seeleute tun diese Erzählungen als 'Gewäsch' ab. Den Wall gäbe es gar nicht. Die Stimmung jedoch ist bei vielen außerordentlich angespannt und immer wieder werden bange oder suchende Blicke in die Ferne geworfen. Irgendwann schließlich kommt es zu folgenden Geschehnissen:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Irgendwann ist aus der Ferne erst leise, aber stetig lauter werdend, rauschendes Getöse zu hören. Uplötzlich versinkt Praios Auge, die glutrote Sonnenscheibe am Horizont, mit einem hässlichen, prasselnden Geräusch in Efferds Fluten und taucht das Meer in ein gurgelndes, rötlich-schwarzes Dämmerlicht, das schon wenige Augenblicke später rabenschwarzer Dunkelheit weicht. Das rauschende Getöse schwillt zeitgleich zu einem donnernden Inferno an, das in euren gepeinigten Ohren wie der Urvater aller Katarakte, Wasserfälle und Sturzbäche klingt. Dann erheben sich aus der Finsternis vor den beiden Schiffen zahlreiche, sich drehende Sternbilder aus den Fluten und erhellen die Szenerie langsam mit ihrem eiskalten Licht. Gischtswaden treiben in neblig-schlierigen Fetzen über die Decksaufbauten und verzweifelt versuchen die angststarrten Seeleute zu erkennen, was da vor den Schiffen vor sich geht. Plötzlich erschallt aus dem Ausguck ein schriller, sich mehrfach überschlagender Schrei: *"Abdrehen! Bei allen Göttern, abdrehen! Wir haben das Ende der Welt erreicht!"*.

Keine halbe Meile vor den Schiffen ist die gewaltige Bruchkante der Weltenscheibe zu erkennen, über die die Wassermassen des Meeres in Millenniumkaskaden in die leblose Schwärze des Alls stürzen...

Das Ende der Reise?

Natürlich lassen Harika und Rubec sofort die Segel der beiden Schiffe reffen, die beide keine 200 Schritt vor der gewaltigen Weltenkante zum Stillstand kommen. Zunächst einmal gilt es, eine Panik unter den Seeleuten vermeiden, wozu Harika die treuesten ihrer Untergebenen – darunter natürlich auch Ihre Helden – anweist, die Mannschaft zu beruhigen. Insbesondere

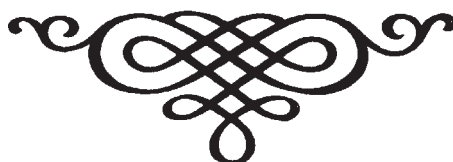
Geweihte unter den Helden haben nun einige harte Prüfungen vor sich, da zwei maraskanische Seeleute die verängstigte Mannschaft mit ihrem Geschrei verrückt machen und zur offenen Meuterei auffordern, sollte Harika nicht unverzüglich die Rückkehr nach Aventurien anordnen. Harika ist überzeugt davon, dass man keineswegs das Weltenende erreicht habe. Außerdem müssten die Schiffe längst vom Sog des Weltenkataraktes erfasst worden sein. Trotzdem versteht sie nicht, warum Efferd ihr die Weiterfahrt verwehrt. Sollte einer der Efferd-Geweihten (trotz der namenlosen Anschläge) noch leben, wird er auf den ominösen Fluch Efferds und den Zusammenhang mit der Erzdämonin Charyptoroth verweisen. Andernfalls können nach Proben auf *Götter/Kulte* und/oder *Geschichtswissen* auch ihre Helden diese Informationen besitzen. Alles in allem Informationen, die einige Ihrer Helden darauf kommen lassen könnten, dass sich noch irgendein charyptoides Erbe aus der Hinterlassenschaft Dilgas an Bord befinden könnte, weswegen Efferd den Segen von der Expedition genommen hat (falls Dilga nicht ohnehin noch lebt). Harika lässt den Offiziersstab und die Helden daraufhin sofort die Schiffe durchkämmen.

Ihre Helden können ihren Freund, Nekomak, bei der Suche um Hilfe bitten. Diesem kann es mit seinen mysteriösen Sinnen (und unter starken Kopfschmerzen) tatsächlich gelingen, ganz tief unten im fauligen Wasser der Bilge der *Lamea* ein charyptoides Unheiligtum zu entdecken: eine ölige, etwa unterarmgroße, krakenartige Statue der Erzdämonin, die aus dem Knochen eines Wals geschnitzt wurde. Alternativ können auch die Helden selbst beim Durchsuchen der Bilge und nach einigen *Sinneschärfe*-Proben diese Entdeckung machen.

Charyptoroths Rache

Den Helden stehen nun mehrere Optionen offen: Sie können versuchen, die Statue einfach im Meer zu versenken, alternativ das Unheiligtum aber auch der berufenen Geweihtenschaft zum Exorzismus übergeben. So oder so wird sich die erzdämonische Ersäuerin mit aller Macht zur Wehr setzen. Die Schiffe werden im entscheidenden Moment von jener siebenköpfigen Meeresbestie (Werte **S. 246f.**) attackiert, welche die Helden, Dilga oder ein Matrose aus Efferds Kerker befreit haben/hat (**S. 34ff.**) und die Schiffe nun vor dem Efferdwall eingeholt hat. Falls Dilga noch lebt, schreitet sie hier ebenfalls zur Tat. Entfesseln Sie einen gnadenlosen Kampf, bei dem die Helden mit Klingen, Rotzen und Magie den Kampf gegen das Untier aufnehmen müssen.

Harika bringt nach dem Kampf und der Vernichtung der Statue (sofern diese nicht bereits versenkt worden ist) ein großes Opfer an Efferd dar, indem sie unter den bangen Blicken der Seeleute die efferdheilige Zahl von drei Fässern des kostbarsten Gutes an Bord ins Meer schütten lässt: Trinkwasser! Plötzlich reißt der illusionäre Schleier vor den Schiffen auf, das donnernde Inferno des Weltenkataraktes verstummt und der finsterkalte Sternenhimmel wird von den hellen Strahlen der Sonne zerrissen. Unter den Hochrufen der Seeleute setzt die Flotte ihre Reise fort.



Episode III: Vor den Pforten Myranors

Die Singenden Inseln

66. Reisetag: Melodien der Horizonte

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Graue Wolkenbänke ziehen sich über den ganzen Himmel und tauchen alles in trübes Zwielicht. Der Wind trägt Regentropfen heran. Harika steht seit zwei Tagen fast unentwegt und unbewegt am Bug. Doch sie blickt nicht in die Ferne, sie scheint vielmehr zu lauschen und keift jedes Mal nach hinten, wenn ein Seemann zu geräuschvoll zu Werke geht. Da ist plötzlich ein feines Säuseln zu hören. Zunächst merkt nur (Held mit höchstem TaW: *Sinnenschärfe*) auf, dann halten auch andere inne. An- und abschwellendes Heulen, ganze Akkorde, eine Melodie. Bilder von fremden Orten flackern unwillkürlich in euren Gedanken auf. Erinnerungen? Visionen? Wie von der Maraske gestochen hetzt Harika zum Steuerrad und ruft *“Ruder nach backbord! Wir sind endlich da!”*

Die Melodien wecken Abbilder von entfernten Gefilden im Geist derjenigen, die ihnen lauschen: *Selbstbeherrschungsprobe* um nicht W6 Stunden verzückt in dieser Tagträumerei gefangen zu werden. Bei Misslingen schaffen jedoch leichte Schläge auf den Hinterkopf Abhilfe.

Eine Stunde später erscheint eine Inselgruppe am Horizont (Eine Beschreibung und die Geschichte der S(pr)ingenden Inseln finden Sie auf S. 259ff.).

Harika hält auf die größte Insel im Zentrum des Archipels zu und lässt im flachen Wasser die Ankerketten rasseln.

In einer Besprechung enthüllt Harika schließlich das ganze Geheimnis der Inseln vor ihren Offizieren und den Helden. Sie spricht auch zur versammelten Mannschaft davon, dass *“uns mit Phexens List, Hesindes Verstand und Swafnirs Ausdauer ein Tor aufgetan wird, das uns direkt ins Gildenland führt. Ein Wunder wird geschehen, glaubt mir!”*

Äonenalt

Unter Harikas direktem Kommando wird mit Beibooten die zentrale Insel angesteuert und erkundet. Unweit des Landeplatzes steht eine schiefe Flagge in den Fels gerammt:

Es ist ein ausgebleichtes Adlerbanner mit den eingeritzten Worten: *“Für Seine Königliche Majestät Tolman Firdayon, Harika ni Coalgha, 988 BF.”* Dahinter liegt eine umgestürzte Flagge mit dem Zeichen der Stadt Kuslik (Tuchschere, Foliant & Horas-adler), was auch Harika ein Stirnrunzeln verursacht. In einer darunter eingegrabenen, wetterfesten Kassette findet sich ein Pergament, das verkündet, dass die Schivone *Abendrot* im Jahr 1013 BF das Eiland passiert und Richtung Südsüdwest weiter-

gefahren sei. Unterschrieben ist der Text mit ‘Line Bramstetter’. Eine Nachricht, die Siberius aus aller Altersruhe reißt, denn dies ist ein Zeugnis der letzten bekannten Fahrt seiner Schwester. In der folgenden Zeit reift in ihm der unerschütterliche Entschluss die Expedition bei nächster Gelegenheit zu verlassen und auf eigene Faust seine Schwester zu suchen (S. 70).

Die Galerie der Obelisken

Zum Vorlesen und Nacherzählen:

Im Zentrum der Insel auf dem höchsten Hügel stehen steinerne Relikte, getaucht in gelbliches Licht, dessen Quelle nicht erkennbar ist: Kreisrund tun sich zwölf konzentrische Gräben von Mannsbreite auf, in denen fast überall je zwei Schritt hohe Obelisken langsam ihre Bahnen ziehen. Fünf der Gräben sind mit Wasser gefüllt, jedes von leicht anderer Farbe, sieben jedoch enthalten schwarzen Schlamm, graues Wabern, grüne Spinnenetze, purpurnen Nebel oder sind schlicht leer. In der Mitte ziehen sich komplizierte Petroglyphen durch einen Stein und umgeben ein viereckiges Loch, aus dem der Atem Deres zu strömen scheint. Kaum betreten ihr diese insgesamt gut vierzig Schritt messende Steingalerie, ändert sich die Melodie der Singenden Inseln: Ihr hört fremden Gesang, der sich unter die Klangharmonien mischt: Eine tiefe, weibliche Stimme.

Harika erläutert den Helden bereitwillig die Wasser in den Gräben: *“Das hier ist das Meer der Sieben Winde, eindeutig. Hier unser Ziel: Das kobaltblaue Meer von Shindrabar. Dort das türkisblaue Perlenmeer und hier die ultramarinblauen Tiefen des Nebelmeers. Und in diesem Graben befinden sich die saphirblauen Wasser der Charypiq. Die anderen kenne auch ich nicht ...”*

In das viereckige Loch in der Mitte passt exakt der gelbe Obelisk Harikas. Wird er eingefügt, glimmt das gelbe Licht stärker, die anderen Obelisken rumpeln langsamer und verharren schließlich. Sonst geschieht nichts.

Die Luft bei den Obelisken prickelt vor ungebundener Kraft und eine Probe auf *Sprachenkunde* oder *Sprachen kennen: Trollisch* verrät, dass die Stimme in einer langezogenen, urwüchsigen, dem Trollischen ähnlichen und dabei völlig unverständlichen Sprache singt.

Mit einer *KL-Probe +4* oder einer Probe auf *Sinnenschärfe +8* kann bemerkt werden, dass sich das Gemurmel der Windestimme etwa jedes Viertelstundenglas im Wortlaut wiederholt. Mit Hilfe des Kristallschädels kann die alte Sprache in 2W20 Stunden von einem Helden erlernt werden. (Nebeneffekt ist, dass natürlich alle Helden, die vom blauen Glosen des Kristallschädels erfasst werden, später schnell einige myranische Sprachen in Balan Cantara erlernen können.) Eine zermürende Zeit, in der Harika immer wieder zur Eile drängt.

»WILLST DU DIE HORIZONTE ZERSCHMETTERN
UND DIE STEINE WANDERN LASSEN, SO SETZE
DEN GELBEN STEIN IN DAS HERZSTÜCK DER
INSEL UND SCHIEBE DIE OBELISKEN DEINES
ZIELES UND DEINES AUSGANGSPUNKTES
JEWEILS IN EINE GERADE LINIE ZUM INNEREN
OBELISKEN. SO WIRST DU VON DIESEM ORT
VERSCHWINDEN.«

Die 23 Obelisksen lassen sich leichter verrücken, als es aussieht. Jedes Mal wenn einer bewegt wird, verrückt sich auch ein anderer nach komplizierten, kababylothischen Gesetzen, so dass genau darauf zu achten ist, welcher Obelisk wann bewegt wird, damit sie eine Reihe bilden.

Sie können dieses Austüfteln durch mehrere Proben auf *KL* oder *Brett-/Kartenspiel* simulieren.

Dabei gilt, dass für jedes Ziel, vom selben Startpunkt aus, nur eine Konstellation der Obelisksen möglich ist. Die Obelisksen von Start und Ziel müssen dabei wie Uhrzeiger zum Gelben Obelisksen ausgerichtet werden. Auf diese Weise kann das nächste Sprungziel der Inseln einwandfrei festgelegt werden.

67. Reisetag: Sphärenrauschen

Irgendwann werden die Helden die Obelisksen in die entsprechende Linie gereiht haben:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein Rumpeln wandert durch den Boden, als sei ein gewaltiger Schlüssel in seinem Schloss herumgedreht worden. Der zentrale Obelisk spiegelt eure Gesichter blank wider und zerläuft zu einem gelben Gesteinsbrei, der alle Gräben ausfüllt. Das Diesseits gerät aus den von den Göttern geschaffenen Fugen, Steine werfen sich übereinander, aus dem Firmament brodeln graue Schwaden hervor. Alle Far-

ben weichen aus eurem Sichtfeld, Töne verstummen in einer Stille, die älter ist als alle Sterblichen. Die Singenden Inseln taumeln durch den grauen Äther. Fahle Lichtbänder leuchten über die Inseln, das Meer, die Schiffe. Die Sterne tanzen spöttisch und verschieben sich zu rätselhaften Zeichen; polypenartige Grauwirbel fahren lautlos über euch hinweg. Immer wieder fragt ihr euch, ob da draußen nicht gerade eben etwas war...

Während die Singenden Inseln Hunderte von Meilen durch die dritte Ebene des Limbus versetzt werden, sehen sich die Helden in einem Zauber aus einer Zeit wieder, als die Magie noch jung war. Die Inseln und damit auch die Schiffe sind durch die trollische Magie vor einigen Auswirkungen des Limbus geschützt: So können die Entitäten im Limbus nicht zu den Inseln vordringen (Was die Helden aber nicht wissen können.). Auch herrscht keine Schwerelosigkeit, wohl aber wird jeder Laut verschluckt und werden die Farben ausgegraut. Nur hin und wieder meint man einen Schimmer Farbe zu sehen. Für weitere Informationen zu Reisen durch den Limbus, siehe S. 212f. und WdZ 258f.

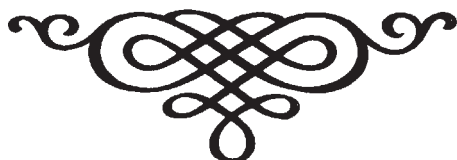
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Farben und Töne schlagen rauschend über euch zusammen: Die flackernden Schemen machen wieder einer Ordnung Platz: Oben Himmel, unten Erde und Wasser. Sonne scheint auf euch herab. Von Ferne ist das Kreischen von Seevögeln zu hören. Es riecht nach tropischen Gewürzen, dümpelnden Sümpfen und blühenden Wäldern. Die Farbe des Meeres ist kobaltblau.

Die Singenden Inseln haben den Kobaltgrund nördlich des Archipels von Shindrabar erreicht. Harika gönnt den durch die Limbusreise hysterischen Seeleuten (hier können sich Helden mit *Heilkunde Seele* hervortun) einen Tag Pause und lässt dann Anker lichten. Kurs: Balan Cantara, das nun nicht mehr weit entfernt ist. Sie lässt einen Horasdor an den Hauptmast nageln für denjenigen, der als erster das Gildenland siehtet.

Räuberischer Empfang

Das unzeitgemäße Auftauchen der für gewöhnlich abergläubisch gemiedenen Singenden Inseln ist auch den Anwohnern des Kobaltgrundes nicht entgangen: Nyamaunische Freibeuter haben kurz vor der Rückkehr in ihren Hafen die Neuankömmlinge bemerkt.



70. Reisetag: Seedrachen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

„Gildenland steuerbord voraus!“ Die Stimme des Ausgucks überschlägt sich vor Erregung. Und tatsächlich: Ein blasser Gebirgstreifen erhebt sich dort im Südwesten, sicherlich noch Dutzende von Meilen entfernt. Jubelgeschrei ist vom ganzen Deck zu hören, die Matrosen werfen ihre Mützen und Hüte in die Luft. Efferd sei Dank! Ihr habt das Meer der Sieben Winde überquert.

“Schiffe voraus!” Sofort wird alles stumm. Ihr erkennt Schiffe mit einem schlangenartig geformten Rumpf und fächerförmigen Klappsegeln an zwei nebeneinander aufgestellten Masten. Nicht weniger als gut fünfundzwanzig schnelle Segelschiffe aus meist rotstichigem Holz zählt ihr, deren Länge zwischen acht und 20 Schritt liegt. Harika blickt besorgt um sich: *“Das sieht nicht gut aus. Mal sehen, was sie wollen. Stückpforten unten lassen!”* Mit unbegreiflicher Manövrierfähigkeit umkreisen die Seegefährte eure Schiffe und bilden einen Kreis, einen Zwinger, in dreihundert Schritt Entfernung. Klänge von Tamburinen und Glocken schallen herüber. Jetzt erkennt ihr durch das Fernglas aufrecht gehende Katzen mit buschigen Schwänzen, weiter Kleidung und großen Ohrringen, die lange Klingen oder Speere in den Händen halten.

Die Helden haben es mit einer größeren Piratenflotte der Nyamaunir (Werte S. 232) zu tun, die es auf die vermuteten Handelswaren abgesehen haben.

Das Ultimatum

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Plötzlich rast ein Geschoss von einem der Schiffe in hohem Bogen in den Himmel und schlägt nur wenige Schritt neben der *Tolman* auf. Roter Rauch explodiert und wallt zu einer Nebelwand auf, in der die Konturen einer Riesenratze erscheinen: ein gestreiftes Katzengesicht mit smaragdgrünen Augen, bunten Tüchern und silbrigen Reißzähnen. Eine Stimme faucht verschlungene Worte über die See. Harika lauscht angestrengt. Als sich der Rauch verzieht und mit ihm das Zauberbild, haben sich ihre Gesichtszüge verhärtet: *“Sie wollen alles! Sie geben uns eine Stunde Zeit, uns in ihre Gefangenschaft zu begeben und die Schiffe friedlich zu übergeben – oder sie werden uns versenken.”*

Eine magische Analyse per ODEM ergibt, dass der Vorgang magisch ist. Ein ANALYS offenbart bei entsprechender Vorkenntnis eine fremdartige animistische Repräsentation und die wirkenden Merkmale *Illusion* und *Verständigung*. Der Rauch scheint dabei als Fokus zu dienen.

Harika holt sich von den Helden Vorschläge ein. Sie kann bestätigen, dass die Piraten durchaus in der Lage sind, die beiden Schiffe zu bezwingen. Da Aufgeben aber letztlich nicht in Frage kommt, kann es nur eine Lösung geben: Durchbrechen. In der gesetzten Zeit, wird in aller Heimlichkeit Gefechtsbereitschaft auf beiden Schiffen hergestellt und werden die letzten Munitionskisten geöffnet, doch die Stückpforten noch nicht geöffnet. Harika braucht hier die besten Leute – und es gibt keinen besseren Seetaktiker als *Rubec von Chetoba*.

Seeschlacht der Kontinente

Mit Ablauf des Ultimatums, setzen sich die Freibeuter in Bewegung und gleiten langsam auf die Aventurier zu. Darauf hat Harika nur gewartet: Alle Segel gesetzt, reißen die schwarzen Augen der Stückpforten auf und lassen ringsum gestaffelte Rotzensalven über das kobaltblaue Wasser rasen, die immerhin zur Hälfte ihre Ziele auf den wendigen Schiffen finden, Löcher in die Planken schmettern und Flammenwolken aufstieben lassen. Die Myraner antworten mit geschleuderten Fässern, aus denen eigenartig bunter Staub sprüht, wenn sie über die Horasier sausen. Als die Gefährte näher gekommen sind, springen Amaunir von den Masten auf die *Lamea* – fünf Schritt weit und ebenso tief!

Der bunte Staub verteilt sich in der ganzen Luft und rieselt binnen 30 KR zu Boden, so dass die Piraten sicher nicht mehr durch ihn beeinträchtigt werden. Wer ihn einatmet, muss eine KO-Probe+3 bestehen, um nicht von starken Husten geplagt zu werden (einmalig W6 SP, AT/PA je -1). Nach 30 KR (1 Minute) darf diese Probe wiederholt werden.

Das Opfer des Königs

Die *Lamea* steht kurz vor einem Durchbruch durch den Ring der Feinde, da halten drei Korsarschiffe direkt auf sie zu. Kurz bevor sie in Schussweite sind, schiebt sich die mächtige *Tolman* dazwischen und gibt Harika das Flaggensignal zum Verschwinden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr seid mit eurer schnellen Schivonelle dem Kreis der Piraten entkommen und blickt zurück auf das im Rauch versunkene Kampfgeschehen. Wie Hyänen stürzen sich die güldenländischen Schiffe auf die viel größere *Tolman*, die eine Breitseite nach der anderen abfeuert und im Licht ihrer eigenen Explosionen rotgolden erstrahlt. Ein Piratengefährt nach dem anderen wird von aufzüngelndem Hylailer Feuer getroffen und in Einzelteile zersprengt. Wo eben noch ein Segler der Güldenländer zu sehen war, ist im nächsten Moment nur noch eine Glutwolke. Bis hierhin ist das Schlachtgeschrei und Klirren von Metall zu hören, mit dem die Kämpfenden an Deck aufeinander einschlagen. Stolz blickt der Horasadler auf den Segeln auf das Kampfgeschehen herab, dann verhüllt neuer Qualm das ganze Geschehen vor euren Augen.

Die letzten Enterkommandos auf der *Lamea* sind bald von Bord geworfen. Von Chetoba hat sich mit der *Tolman* geopfert. Wie ihre Schlacht mit den Piraten ausgeht, ist nicht zu erkennen. Ob Sie es einem Helden gestatten wollen, einen Erkundungsflug zurück machen zu können, überlassen wir Ihnen. Interessanter aber könnte es sein, wenn die Helden vorerst nichts über das Schicksal des Schiffs und dessen Mannschaft wissen. Dem ADLERSCHWINGE bspw. können Sie durch einen aufreibenden Kampf und wenig verbliebene AsP vorbeugen, dem Besenritt einer Hexe durch niedrige LeP und Wunden.

Was mit der *Tolman* nach der Trennung von der *Lamea* genau passiert finden Sie auf S. 117.



Vor den Toren Balan Cantaras

70. – 76. Reisetag: Fremde Gestade

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Stimmung an Bord der *Lamea* ist trotz des gelungenen Ausbruchs in den nächsten Tagen gedrückt. Bei günstigen Winden durchfährt das beschädigte Schiff den weiten Sund. Tagelang wird das Schiff repariert. Backbords ist gelegentlich die ferne, ausladende und mit tropischer Vegetation bedeckte Küste eines Reiches zu erkennen, das Harika *Tharpura* nennt. Ein exotisches Land, in dem die Menschen den Amaunir religiöse Ehrerbietung entgegenbringen, wie sie berichtet.

Dieser ist mittlerweile an so viel Unauffälligkeit wie möglich gelegen. Nachts werden die Positionslichter gelöscht, tagsüber ignoriert man die fremden Schiffe des unbekannten Kontinents, denen man in der Meerenge immer wieder begegnet (darunter Exoten, die durch ein gewaltiges Mühlrad am Heck angetrieben werden), so weit wie möglich. Trotzdem scheinen das aventurische Schiff und seine Besatzung überall Aufsehen zu erregen.

76. Reisetag: Der Shingwa

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach sechs Tagen taucht steuerbord voraus die Küste der imperialen Provinz Cantera auf, in der auch die Metropole Balan Cantara liegt. Bei Einbruch der Nacht lässt Harika vor einer Halbinsel Anker werfen. An Land sieht man die Ruine eines ebenso alten wie wundersamen, ehemals offenbar aus einer riesigen Spitzmuschel gefertigten Leuchtturms.

Sie gibt mit einem Muschelhorn fünf unterschiedlich lange Signalstöße ab und weist die Mannschaft an, Küste und offene See im Auge zu behalten. Sie erwarte jemanden und dieses Treffen dürfe nicht durch Neugierige zunichte gemacht werden. Etwa eine Stunde später hält von der Küste her eine kleine Jolle auf euch zu, in der eine kleine Gestalt mit Rudern verzweifelt gegen die Brandung ankämpft. Erst als die Jolle gegen die Schiffswand stößt, ist sein Besitzer, ein chamäleonartiges Wesen von zierlichem Wuchs zu erkennen, dessen drahtiger Schwanz aufgeregt hin und her peitscht.

Auf Harikas Gesicht steht ein Grinsen, als das Wesen – ohne auf die Strickleiter zu warten – in Windeseile mit seinen saugnapfbewehrten Händen die glatte Bordwand empor kraxelt und Harika mit gurrendem Laut um den Hals springt.

Besorgt ziehen drei der anwesenden Seesöldner neben euch blank, woraufhin das erschreckte Wesen sofort von Harika ablässt – nur um fast gleichzeitig mit einer langen Greifzunge, die aus seinem Maul hervorschnellt, einen der Belegnägel aus der Nagelbank an der Reling zu ergreifen. Dann verschwindet die Gestalt vor euren Augen. Erst, als

ihr eure Augen zusammenpresst, erkennt ihr, dass das Wesen lediglich die Farbe seiner Umgebung angenommen hat. “Hört auf.” Harika geht noch immer grinsend dazwischen. “Das ist mein alter Freund Wonschesch. Er ist ein Shingwa. Ihr habt nichts zu befürchten!” Sie ergreift die Hand des verängstigten Chamäleonmenschen und zieht sich mit ihm in ihre Kajüte zurück.

Später erzählt Harika, dass der Shingwa (S. 241) Wonschesch (S. 234), der mit seiner Sippe nahe des zerfallenen Leuchtturms lebt, ihr vor ihrer Abreise nach Aventurien versprach, herauszufinden, wohin die Cantaresen die Statue Haridiyons schaffen ließen.

Der Geheimauftrag

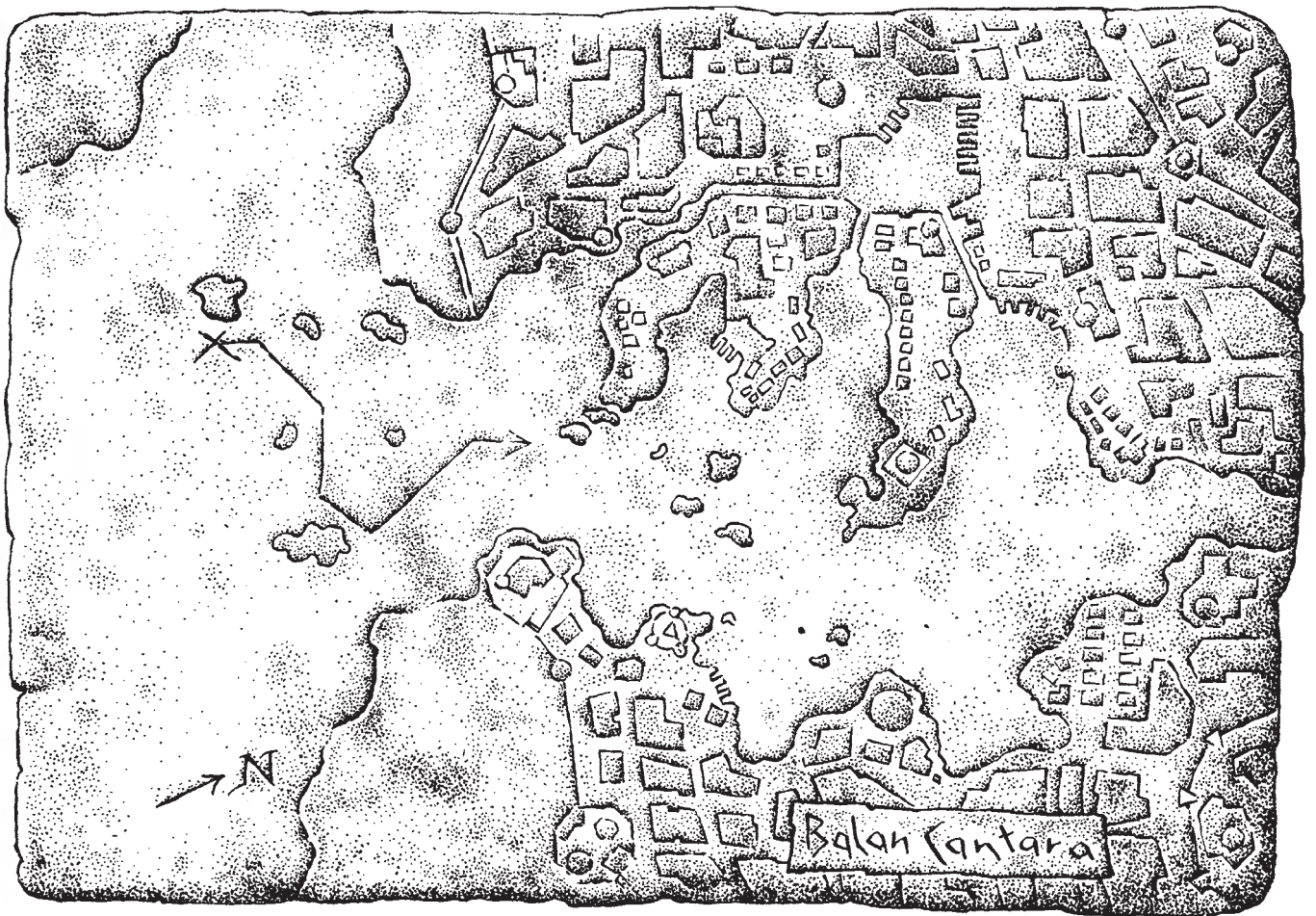
Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Es dauert etwa eine Stunde, bis ihr in den Raum der Kapitänin gerufen werdet. Ebenfalls anwesend sind der Magier Fünfstern, Kapitän Bramstetter und als Bedeckung Kapitano Mylkidos von den Hylailer Seesöldnern. Hier eröffnet euch Harika den wahren Grund, warum ihr nach Balan Cantara gesegelt seid. “Wir sind hier, um den Kronprinzen der Zyklopeninseln heimzuholen. Haridiyon musste damals zurückgelassen werden, aber nun sind wir wieder hier und es wird an euch sein, den treuen Kameraden zu befreien.

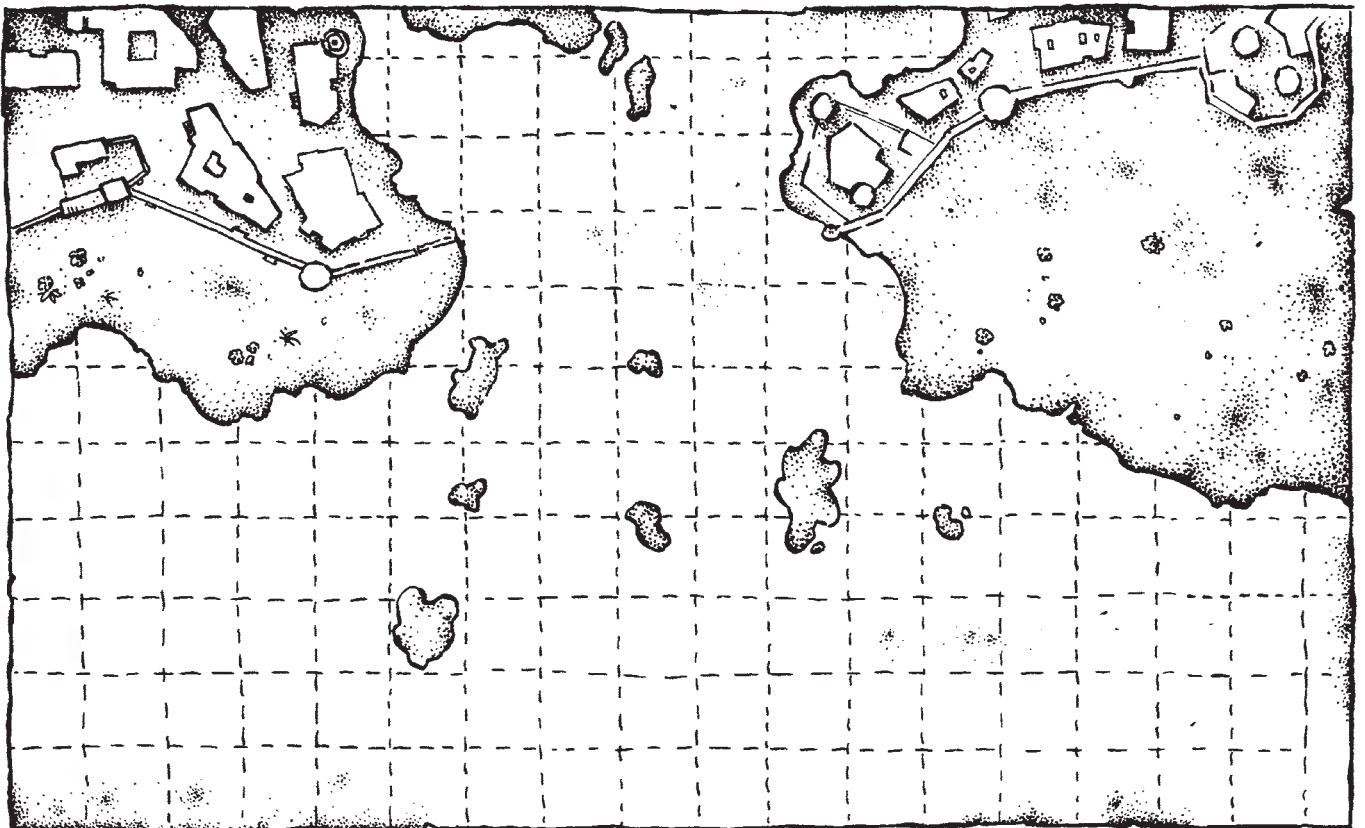
Unser kleiner Freund hier berichtete, dass der verzauberte Haridiyon auf einer Insel vor der Einfahrt nach Balan Cantara zu finden ist. Der Horas von Cantera hat ihn vor einigen Wochen in einen Gartenpavillon gestellt. Das Anwesen wird gut bewacht. Es sollte jedoch möglich sein, mit einem Boot dorthin zu gelangen. Eure Aufgaben sind folgende: Befreit ihn und wandelt ihn zurück, sodass er wieder bei uns ist und uns auch sagen kann, wo das Endurium versenkt ist. Zuerst müssen wir jedoch nach Balan Cantara hinein. Festungswerke schützen die Zufahrt.“

● Harikas Plan sieht vor, im Schutz der Dunkelheit die südliche Einfahrt in das Louranath, das Sumpfgebiet um Balan Cantara zu nehmen. Darauf noch weiter nach Süden abzubiegen und den Verteidigungsgürtel um die Stadt nicht bei einer der neuen Zollfesten, sondern bei einem lange vergessenen Außenwerk zu durchstoßen, um dann südlich der Stadt zu warten, während die Helden zusammen mit Fünfstern, Bramstetter, Mylkidos und Wonschesch mit einem Beiboot zur Insel rudern und auf das Wohlwollen Phexens zu vertrauen.

● Deswegen war der Admiralität auch so an der Bronzeplatte des havenischen Güldenlandseglers Bhuan Bruadir gelegen. Denn auf der alten Platte ist u. a. ein sicherer Weg durch diesen uralten, mit diversen magischen und natürlichen Fallen ausgestatteten und immer noch gefährlichen Verteidigungsring verzeichnet.



Bhuan Bruadirs Kupferplatte (evtl. Handout für die Spieler)



Die Einfahrt nach Balan Cantara

77. Reisetag: Ein Königreich für die Bronzeplatte

Balan Cantara ist von einem großen Sumpfgebiet umgeben, das Louranath genannt und von unzähligen Kanälen durchzogen wird. Am Abend des achten Tages erreicht die *Lamea* den Rand des Gebietes. Das Madamal ist ständig von Wolken verdeckt, so dass die Sicht nicht besonders weit reicht. Zwei myranische Segler ankern hier am Rand und warten darauf, dass am Morgen ein Lotse kommt und sie durch die gefährlichen Gebiete bringt. Harika lässt alle Laternen löschen, die *Lamea* auf westsüdwestlichen Kurs drehen und dringt in das Gewirr der Inseln und Wasserarme ein, als seien ihr alle Wasserwege bekannt... Gegen Mitternacht wird allgemeine Gefechtsbereitschaft befohlen; die *Lamea* geht auf Nordkurs. Backbord voraus erkennt man die Lichter einer wirklich großen Stadt in etwa acht Meilen Entfernung.

Ist die Bronzeplatte (oder eine Kopie) noch im Besitz der Expedition, können Sie den folgenden Abschnitt überspringen und Harika einen sicheren Weg durch den sumpfigen Verteidigungsgürtel Balan Cantaras finden lassen.

Andernfalls steht Ihnen und Ihren Spielern nun ein amüsanter Abschnitt bevor, bevor es zum Finale des Abenteurers kommt. Überreichen Sie den Helden nun Abbildung 2 (S. 52), die ebenfalls das sumpfige Delta vor Balan Cantara wiedergibt, allerdings ohne die in Abbildung 1 verzeichnete Route.

Aufgabe der Helden ist es, die *Lamea* durch die Abwehrmaßnahmen zu lotsen. Sollten die Helden vorschlagen, schon jetzt mit dem Beiboot zu fahren, lehnt Harika mit dem Hinweis ab, es wäre für das kleine Boot zu gefährlich.

Der Verteidigungsgürtel Balan Cantaras

Ihre Spieler sollen mit einem Stift ihre Version des Kurses einzeichnen. Wenn sie dabei vom Original abweichen, wird gewürfelt (W6), was passiert (Bei plötzlichen Attacken steht entsprechend begünstigten Helden eine *Gefahreninstinkt*-Probe zu):

- 1 Die *Lamea* fährt auf eine offenbar alte aber nicht verrostete und unter der Wasseroberfläche liegende Kette auf. Kein Durchkommen möglich, eine Rückkehr in das 'Ursprungskästchen' auf dem Plan unumgänglich. (ODEM: Kette magisch. Mit Element Erz verändert)
- 2 Eine algenüberwucherte Tonne wird gestreift und mehrere heulende Luftelementare werden freigesetzt, die das Schiff in ein zufällig bestimmtes Nachbarkästchen 'drücken'. Ein Besatzungsmitglied wird über Bord geweht und schreiend von einer Sumpfmönstrosität unter Wasser gezogen.
- 3 Das Schiff fährt an einer halb im Sumpf versunkenen Turmuhr vorbei, die von drei granitnen Lurchengesichtern geziert wird. Plötzlich fauchen die Fratzen auf und bespucken die *Lamea* mit blau leuchtendem Feuer (je 1W20 Punkte Frostschaden, bei 1–3 auf dem W20 wird ein Held getroffen!).
- 4 Urplötzlich verschwindet das Schiff in vollkommener Schwärze (5 KR, kein Ausweichen). Ein näher kommendes Prasseln entpuppt sich im Nachhinein als Pfeilregen. (je 1W6+2 Punkte pro Pfeil, bei 1–3 auf dem W20 wird ein Held von einem Pfeil getroffen!).

- 5 Das Schiff schrammt an einem Gegenstand entlang: Explosionsartig erstrahlt ein kaltes, grünliches Leuchten im Wasser um das Schiff herum, das dann wieder abebbt. Plötzlich sitzt die Schivonelle in einem Algenteppich gefangen, der zum Entsetzen der Seeleute mittels zahlreicher Fäden an Deck kriecht. (Die Helden haben es hier mit einem Ulchuchu (WdZ 222), einem eingehörnten Algendämon, der in Myranor als Ulchu'hu bekannt ist, zu tun.

Beherrschung: +4 **LE** 65 **RS** 1 **GS** 3 **MR** 11 **GW** 15
Tangschlingen: **INI** 8+1W6 **AT** 12 **PA** 8 **TP** 1W6 **DK** HNS
 4 Aktionen pro KR

**) Vom Dämon unter Wasser gedrückt zu werden bringt jede KR 1W6 SP mit sich. Befreien kann sich der Held mit einer KK-Probe, die jede Runde um 1 erschwert wird. Der Ulchuchu kann bis zu zwei Personen unter Wasser drücken und gleichzeitig zwei Gegner attackieren.

- 6 Verrostete, entladene oder sonstwie unbrauchbare Falle.

Kommando Haridiyon

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habt es geschafft. Noch eine halbe Meile, dann seid ihr an eurem Einsatzpunkt angekommen. So wie es aussieht, hat niemand euer Eindringen bemerkt. Wonschesch deutet aufgeregt auf eine der etwa ein Dutzend kleineren Inseln in der Bucht vor der Hafeneinfahrt, auf denen im spärlichen Mondlicht luxuriöse Prachtvillen, Lustbauten und Gärten zu sehen sind. Es scheint, dass sich die Reichen und Mächtigen auf diese Eilande zurückziehen, wenn sie sich vom Alltag in der Stadt erholen wollen. Harika lässt ein Boot zu Wasser setzen.

Vorsichtshalber zahlt sie euch eure Heuer aus und legt noch etwas drauf (Edelsteine im Wert von immerhin 150 Areal (ca. 150 Dukaten) pro Held), drückt jedem von euch die Hand und wünscht bei der Mission Phexens und Swafnirs Beistand. Nun seid ihr dran. Harikas Worte begleiten euch: "Seid vorsichtig. Keine Heldentaten. Holt Haridiyon aus dem Pavillon und kehrt sofort zurück. Sollte etwas schief gehen, findet ihr Nachricht im Efferd-Tempel von Valdur Bedra, der Küstenstadt, an der wir vor etwa zweieinhalb Tagen vorbei gekommen sind."

Die Palastinsel

Die Insel (s. Plan auf Seite 54) ist nicht besonders groß, bietet aber genügend Platz für eine hübsche Villa und einen kunstvoll gestalteten Garten. Inzwischen sind die Wolken weitergezogen und bleiches Mondlicht erleuchtet alles, auch das "Kommando Haridiyon". Die Mauer, welche das Anwesen umgibt, ist zwei Schritt hoch. Reliefs an der Mauer zeigen eine Handharfe. Wonschesch kann berichten, dass dies das Wappen des Hauses Illacrión ist, den Herrschern von Balan Cantara. Im Norden der Insel liegt eine zweigeschossige imperiale Villa. Dort sollen nach den Informationen des Shingwa mindestens zwei

Dutzend Wachen sowie weitere Bedienstete anwesend sein. Sollte der Hausherr Porphyrio Gamenicos sa Illacri-on, der Horas von Balan Cantara, zu Hause sein, stünde auch noch ein sehr mächtiger Magier gegen die Helden. Wonscheschs Plan: Der Shingwa weiß, wo sich das Öllager der Villenanlage befindet. Ein kleiner Brand dort dürfte die Wachen hinreichend ablenken. Diesen Teil werde er übernehmen. In der Zwischenzeit können die Helden zum Pavillon im Garten vorstoßen und den Magier bei dem Versuch decken, Haridiyon von seinem Zauber zu befreien (Spielermagier können unterstützend tätig werden oder die Rückverwandlung selbst versuchen: VERWANDLUNG BEENDEN +9).

Tatsächlich zeigt sich, dass der von Wonschesch eine halbe Stunde später entfachte Brand im Hauptgebäude alle Wachen an die Villa bindet. Die einzige Gefahr geht von den prachtvoll gefiederten Blendern (Werte S. 243) im Innern der Gartenanlage aus, die hier – so scheint es – aus verspielter Liebhaberei an schönen Dingen gehalten werden (s. u.).

Haridiyons Erlösung

Der Pavillon des Inselgartens entpuppt sich als architektonisches Erlebnis. Gestützt auf geschwungene, marmorne Säulen, auf denen eine halbkugelartige, im Mondlicht rötlich schimmernde Dachkonstruktion ruht, gereicht er selbst einem albanischen Granden zur Ehre. Überall liegen wertvolle Sitzkissen aus bunter Seide und die Einrichtung besteht aus teuren Möbeln, kostbaren Kristallvasen, jadeverzierten Ölleuchtern, diversen Schalen mit unbekannten Blumen und Früchten sowie Kunstwerken jeder Art. Interessant ist vor allem die neben einer Zimmerpalme stehende weiße Marmorstatue eines jungen Mannes in horaskaiserlicher Uniform, an deren ausgestrecktem Zeigefinger eine Öllampe aus kostbarem Kristall hängt.

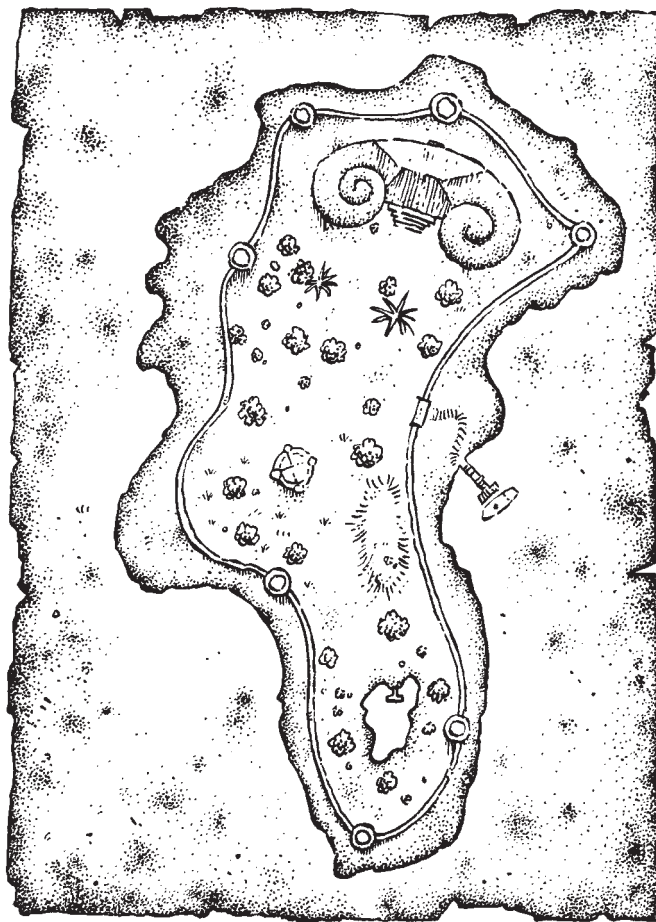
Jetzt ist die Stunde Magister Fünfsterns gekommen, der Haridiyon – wenn die Helden ihr Einverständnis und evtl. magische Unterstützung geben – zurückverwandeln wird. Haben die Helden nicht daran gedacht, die kristallene Öllampe von Haridiyons Finger zu entfernen, fällt sie mit seiner Erlösung krachend zu Boden. Haridiyon, für den seit seiner Verwandlung nur Augenblicke vergangen sind, ist mit der Situation überfordert und stark verwirrt. Als er hört, dass Harika wegen ihm zweimal das Meer der Sieben Winde durchkreuzt hat, bricht er vor Ergriffenheit in Tränen aus.

Der Anschlag

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kapitano Mylkidos drängt den zurückverwandelten und immer noch verwirrten Haridiyon, den Ort des Endurumschatzes zu verraten. „Im Bleichwasser. Da kommen im Firun immer Zugvögel zu einer kleinen Insel und brüten dort. Diesen Punkt haben wir gewählt. Wir sind dann 10 Meilen nach Norden gesegelt und haben das Schiff versenkt. Die Koordinaten habe ich im Kopf.“

„Unnötig, das reicht uns!“, erschallt es von Mylkidos, der plötzlich einen Mengbillar in der Hand hält, „Es tut mir leid, aber ich kann nicht anders!“ Damit greift er den Prinzen an.



Es ist an den Helden, Mylkidos zu überrumpeln – und wir gehen davon aus, dass die Helden dies schaffen. Wenn die Helden den Kapitano leben lassen, können sie seine verzweifelte Motive in Erfahrung bringen.

Haridiyon ist natürlich erzürnt über die Ränkespiele in seiner Heimat, doch vergibt er dem beschämten Kapitano seine Tat.

Alarm!

Wachen stürmen aus dem Haupthaus auf den Pavillon zu. Offenbar hat man nach der Ursache für den Brand gesucht und auch das restliche Anwesen überprüft. Wonschesch kommt aufgeregt zur Gruppe zurück. Ihm folgen mit etwas Abstand ein gutes Dutzend Wachen mit eisernen Rüstungen und stangenartigen Waffen. Mylkidos bittet die Helden, ihm seine Waffen zu übergeben, er werde die Wachen aufhalten. Sie selbst sollen sofort an Bord der *Lamea* zurückkehren. Ob mit oder ohne Waffen, Mylkidos erkennt, dass die Gruppe ohne sein Opfer verloren ist. Durch seinen Waffengang sollte es den Helden mit dem Magister, Siberius und Haridiyon gelingen, zum Boot vor der Insel zurückzukehren.

Gestrandet!

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Als ihr das Boot endlich erreicht, erkennt ihr zu eurem Entsetzen, dass auch die *Lamea* entdeckt wurde. Drei gut bewaffnete Patrouillenboote Balan Cantaras haben das Schiff mit fremdartigen Katapulten unter Beschuss genommen. Leuchtkugeln erhellen das nächtliche Gefecht und zeigen

euch, dass die *Lamea* in ernster Gefahr ist. Harika ist es wohl nur mit Mühe gelungen, aus der Umklammerung der Angreifer auszubrechen. Gezielt steuert sie den gefährlichen Sumpfgürtel der Stadt an. Magister Fünfstern zögert kurz, dreht an einem Ring und legt Haridiyon seine Linke auf die Schulter: "Tut mir leid. Aber er ist wichtiger." Dann nickt er entschlossen in Richtung *Lamea* und flüstert "TRANSVERSALIS TELEPORT..." Von einem Augenblick auf den anderen ist der Magister mitsamt Haridiyon in einer Lichtkaskade verschwunden. Plötzlich erschallt die Stimme Wonscheschs an eurer Seite: "Kommt schon. Wir müssen weg!" Ihr seid in Myranor gestrandet.

78. Reisetag: Eine neue Welt

Während die *Lamea* aufs offene Meer flieht, können Ihre Helden immerhin für sich in Anspruch nehmen als Erste aus der Expedition den geheimnisvollen güldenländischen Kontinent betreten zu haben.

Dieser Abschnitt endet mit einer Flucht. Den Spielern sollte klar sein, dass heranrückende Wachen Beschreibungen für Steckbriefe liefern können. Im Zweifelsfall wird der Shingwa diesen Hinweis liefern. Magische oder karmale Möglichkeiten sollten genutzt werden, da das Haus Illacriön sicherlich ebenfalls Magie einsetzen wird, um zu wissen, wer so dreist war, die Insel zu betreten. In den folgenden Jahren kann es immer wieder vorkommen, dass Kopfgeldjäger die Gruppe finden oder gar Dämonen auf ihre Spur gesetzt werden. Mylkidos wird tot oder untot noch genügend Hinweise dazu liefern. In einigen Vierteln von Balan Cantara wären die 100 Aural Kopfgeld Grund genug die eigene Familie zu opfern, da wird man bei Fremden kaum Skrupel kennen.

Lohn der Strapazen

Für die Ereignisse der Überfahrt erhält jeder Held **600 Abenteuerpunkte** und je eine Spezielle Erfahrung auf Boote fahren, Orientierung, Wettervorhersagen, Tierkunde, Pflanzenkunde, Geographie und je nach Held auf ein meistgenutztes Talent, sowie zwei SE auf Seefahrt.

Anhänge: Personen, die Myranor nicht erreichen Auf der Lamea

Daria Vindest

Daria Vindest wurde zur Künstlerin geboren und spätestens seit sie mit unübertroffener Ästhetik vor 20 Jahren die Bunten Mauern zu Methumis restaurierte gilt sie im Lieblingen Feld als Virtuosin der Leinwand.

Mit der Zeit verlor Daria ihre einstige Eleganz: Die hellbraunen Locken hängen der fragil wirkenden Mittvierzigerin inzwischen wirr ins Gesicht, zusammen mit dem stets leicht geöffneten Mund wirkt sie immer erschöpft. Darias Stimme ist hoch und leise, so dass sie nur schwer zu verstehen ist. Sie selbst kleidet sich stets in schwarz-grüne Kleidung, dabei bevorzugt sie eine Söldnerjacke mit geschlitzten Ärmeln, enge schwarze Hose und Sandalen.

Bei der Besatzung ist sie nicht sonderlich beliebt, da Darias Unzufriedenheit über begonnene Arbeiten häufig mit dem Zerfetzen des Konterfeis endet und ihre hohe Stimme zu einem Kreischen verkommt. In ruhigen Momenten sucht Daria die Nähe der Offiziere und besonders die von Geweihten, bei denen sie sich beinahe anbietet.

Hinter der Fassade der exzentrischen Künstlerin verbirgt sich ein dunkles Geheimnis. Schon lange vermochte Daria in ihrer Arbeit kaum noch Erfüllung zu finden. Bald nahm sie keine Aufträge mehr an, verwüstete in Wutausbrüchen regelmäßig ihr Haus und kein Liebhaber hielt es mehr in ihrer Nähe aus. Irgendwann verfiel sich Daria in dubiosen Bekanntschaften und einem titellosen Band, den sie bis zum Ende verschlang und der

ihrer Leben einen neuen Sinn gab: Die *XIII Lobpreisungen des Namenlosen*.

Inzwischen ist Daria eine Geweihte des Namenlosen im 2. Weibegrad. Ihr fehlen ein Zeh und das linke Auge, das sie durch eine exquisite Glasprothese ersetzt hat und mit Hilfe ihrer namenlosen Fähigkeiten echt erscheinen lässt. Seit ihrer 'Erleuchtung' ist sie von der Landschafts- und Porträtmalerei abgerückt und kreiert abschreckende Leinwandkompositionen, die sie als 'Ausdrucksmalerei' bezeichnet. Die Schergen des Namenlosen auf den Zyklopeninseln und dem Festland bestimmten sie zur Mentorin für das Wunderkind Tionnin, das im Güldenland sein Schicksal zu erfüllen hat.

Im Falle ihrer Enttarnung erweist sich Daria als unfähige Kämpferin, zur Verteidigung greift sie auf die Gaben zurück, die sie von ihrem namenlosen Gott verliehen bekam.

Daria beherrscht folgende Liturgien: Namenloses Vergessen, Namenlose Kälte, Pech und Schwefel

Dilga, Maatin

Stets in eine Maatsuniform der Adlerflotte gekleidet und mit dunkler Stimme laute Befehle gebend, erscheint die gedrungene Dilga für den Posten einer Maatin wie geschaffen zu sein. Die Kampfmale und das silbergraue Haar der dreißig Sommer zählenden Frau verstärken diesen Eindruck nur noch. Streng in der Übermittlung der Befehle an die Mannschaft und bisweilen herrisch, ist sie bei der Mannschaft aufgrund ihrer jovialen

Art bei Trunk und Spiel beliebt. Besonders gerne werden Dilgas Geschichten von früheren Waljagden gehört. Auch die lässige Art, mit der sie ihre Uniform trägt, mildert den sonst strengen Eindruck der Maatin etwas ab.

Doch hinter der ehemaligen Harpunierin steckt weitaus mehr. Als Dilga nach dem Versenken ihres Schiffs durch Thorwaler in den eisigen Tiefen des Meeres versank, rief sie in ihrer Verzweiflung Charyptoroth, die Tiefe Tochter, um Hilfe an. Das Dämonenmal Dilgas, die sich im vierten Kreis der Verdammnis befindet, ist eine unablässig nässende Haut. Daher ist ihre Uniform stets an den merkwürdigsten Stellen durchnässt. Die feuchte Haut wird von den Seeleuten für Schweiß gehalten. Spricht man sie auf ihre Haut an, so erklärt Dilga dies mit einer seltenen Krankheit, die sie sich auf einer ihrer Waljagden zuzog.

Von Gottesdiensten und Tempeln hält sich Dilga fern und erklärt, sie habe einst einen weißen Delphin harpuniert (wahr) und betrete deswegen keinen Efferd-Tempel mehr (wahr), da sie mit dieser Fahrt Buße tun will, ehe sie dem Gott wieder gegenüber treten kann (falsch!).

In Wahrheit steht Dilga im Dienst des Heptarchen Xeeran, der sie in die Länder der Zwölfgöttergläubigen schickte, um das Charyptoroth-Schwert *Yamesh-Aquam* zu stehlen. Doch erst die Aufnahme in die Horasmarine als meisterhafte Harpunierin und die Aussicht, an der großen Güldenlandfahrt teilzunehmen, macht Dilga für Xeraan unersetzlich: Nun hat sie die Aufgabe, die Schiffe niemals im Westen ankommen zu lassen — koste es auch ihr Leben.

Orientieren Sie sich bei den Werten Dilgas an denen eines Piraten (S. 232) und geben ihr zusätzlich folgende Paktgeschenke: Blutzauberei, Dämonische Waffe, Seelenopfer, Krakenruf und Herrschaft über Niedere Dämonen

Tsabella

Tsabella trägt den Namen der Göttin, der sie ihr Leben geweiht hat, in ihrem Namen und so entspricht auch ihr Aussehen dem, wie man sich gemeinhin eine Geweihte der Tsa vorstellt: Gelenkig, mit bunten Tüchern, Bändern und Schleifen bekleidet und mit klarer Stimme singend läuft die 24-jährige Tsabella meist barfuß über das Deck, immer in Begleitung eines quäkenden Buntschreiers auf ihrer Schulter. Insgeheim träumt sie von einem freien Güldenland, in dem alle Menschen gleich sind und Friede und Harmonie herrschen.

Wenn Tsabella einmal nicht auf der Laute spielt oder freigiebig Rauschkraut an die Matrosen verteilt, erzählt sie gerne, dass sie

im Arivorer Land Bauernaufstände angezettelt habe. Gerade die Ausgabe von Rauschkraut und die Aufforderung an die Matrosen, Tagwerk Tagwerk sein zu lassen und die starre Struktur an Bord zu durchbrechen, bringen sie schnell in Konflikt mit Harika. Darüber hinaus ist sie eine profunde Heilerin, die selbst tödlich Verwundeten das Leben retten kann.

Hauptmann Mylkidos

Der bärbeißige, fünfzigjährige Kapitano, der es trotz seiner Weichherzigkeit bei den Söldnern weit gebracht hat, sticht vor allem durch seine sonore Stimme und seine beeindruckenden Fähigkeiten dem Kriegshammer hervor. Vor der Abfahrt beging er den aus seiner Sicht schwersten Fehler seines Lebens: Palamydas Bücklinge boten ihm viel Gold an, wenn er Haridiyon noch im Güldenland zu Boron schicke – doch Mylkidos lehnte ab. Daraufhin wurde seine Familie entführt und nun droht ihnen der Tod, sollte Mylkidos den Entführern nicht die Hand mit Haridiyons Familienring überbringen...

Orientieren Sie sich bei den Werten Mylkidos an denen eines Hylailer Seesöldners (S. 228) und setzen Sie die Werte entsprechend nach oben. Als erfahrener Söldner verfügt Mylkidos neben einem Lederharnisch noch über folgende SF: Aufmerksamkeit, Formation, Kampfreflexe, Niederwerfen, Rüstungsgewöhnung II, Sturmangriff, Wuchtschlag

Piendo Calvíno da Visterdí, Efferd-Geweihter

Der Gefährte von Wind und Wogen ist zwar ein Spross der gleichnamigen Dynastie aus dem Lieblichen Feld, doch entsagte Piendo der Politik, als er sich für ein Noviziat im Efferd-Tempel zu Bethana entschied. Als zupackender *Pragmatiker* ist er für die Begleitung der Expedition wie geschaffen und seine Gesellschaft ist besonders bei den einfachen Matrosen sehr beliebt.

Murbel der Schiffkater

Der große, grauschwarze Aveskater liegt lieber faul unter einer Holzterrasse, als den zahlreichen Ratten des Schiffes nachzuspüren – denen er ohnehin Schiffszwieback als Nahrung vorzuziehen scheint. Murbel ist recht verschmust und sucht daher gerne die Nähe tierlicher Helden auf, von denen er sich in den Schlaf kralen lässt.

Auf der Tolman

Matajew Surjeloff

Matajew Surjeloff entstammt der bekannten Festumer Norbardensippe und wurde von Archon Megalons Lehrmeister in der Kunst der Beherrschung des menschlichen wie tierischen Geistes unterwiesen. Seine Erscheinung lässt jedoch eher auf einen korpulenten Lebemann mit Doppelkinn schließen. Im Gesicht trägt er einen dunklen Rahmenbart und rot gefärbte Pausbacken. Sein Haupthaar trägt Matajew teilweise geschoren, für gewöhnlich kombiniert er schlichte Festumer Händlerstracht mit bunten norbardischen Säumen und Bändern.

Durch sein Interesse an den Geschöpfen Tsas erlangte er den Posten des Tierpräparators des Festumer Zoos. Doch mit zunehmender Verehrung der Tiere entfremdete sich Matajew von den Menschen, für die er bald nur noch Hass und Verachtung angesichts ihrer Vereinnahmung Sumus übrig hatte.

Während der Überfahrt beschäftigt sich Matajew meist mit seinen Tieren, um die er sich fürsorglich kümmert. Sein Gemüt ist wechselhaft, so ist Matajew abwechselnd grummelig und abweisend, aber genau so häufig ist er in guter und geselliger Laune anzutreffen, bei der er sogar das Tanzbein schwingt. Menschen schätzt er kalt berechnend mit stechendem Blick ein

und bedient sich ihrer mit noch weniger Skrupel als bei seinen Kreaturen.

Weiterer Lebenslauf: Matajew wird nicht nach Aventurien zurückkehren, die Helden werden ihn kurz vor der Schlacht der Kontinente das letzte Mal sehen.

Die Geweihten an Bord der Tolman

Der Nandus-Geweihte **Orphiles von Terubis** wacht über die versiegelte Schatulle mit den Dokumenten Nazir ter Vaans wie ein eifersüchtiger Hahn über seine Hennen. Bevor der braungebrannte Orphiles seine Kabine verlässt, versichert er sich mehrfach, dass die Tür verschlossen ist. Für geistliche wie geistreiche

Gespräche ist Orphiles ein gefragter Gesprächspartner, er besticht dabei durch seinen Intellekt, ohne wie ein Besserwisser zu wirken.

Der zweite Geweihte an Bord ist **Praias Sonnenglut**, ein Geweihter des Praios aus Vinsalt. Wenngleich Praias eher eine gemäßigte Auslegung des Praios-Kultes vertritt, so ist er immer noch auf die strenge Einhaltung der Gebote seines Herrn bedacht. In seinem Inneren brennt ein missionarisches Feuer, Praias will den Glauben an den Götterfürsten möglichst vielen Menschen näher bringen und zeigen, dass Praios auch ein gnädiger Gott sein kann. Sein Auftreten ist freundlich, aber bestimmt, selbst Magiebegabten tritt er mit weniger Skepsis gegenüber als man zunächst erwarten würde.

Die Prinz Shafir

Eine erst vor ein paar Monaten fertig gestellte Schivonella der Sikramklasse, die – im Gegensatz zur *Prinzessin Lamea* – mit größerem Laderaum konzipiert wurde, um als Haupttransportschiff für das Endurium zu dienen. Befehligt wird die *Prinz Shafir* von Kapitän Siberius Bramstetter.

Takelage: III (H1, H1, H1, S1) [140]

Länge: 28,2 Schritt

Breite: 8,9 Schritt

Schiffsraum: 305 Quader [153]

Tiefgang: 4,1 Schritt **Frachtraum:** 215 Quader

Besatzung: 67 M + 50 G/S [Q 17]

Beweglichkeit: mittel **Struktur:** 17, Härte 1

Preis: 29.800 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 6 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 1 mittlere Rotze achtern, 4 mittlere Rotzen (je 2 pro Breitseite) sowie 6 Hornissen

Schiffsbeschreibung

Ein Dreimaster der Sikram-Klasse, dessen Segel das Adlerwappen zeigen. Das Schiff wirkt behäbiger als die *Prinzessin Lamea* und weist große Laderäume auf. Man merkt schnell, dass ein Kauffahrer dieses Schiff leitet: Nirgendwo wird Material verschwendet, jedes Tau ist zu verwenden, bis auch der letzte Spann gesplisst ist, jeder Hohlfinger im Frachtraum wird für einträgliche Ladung verwendet. Das Äußere des Schiffes ist schlicht und grau, die Galionsfigur zeigt einen Albatros.

Die *Shafir* ähnelt vom prinzipiellen Aufbau her der *Lamea*, nur dass die *Prinz Shafir* über einen durchgehenden Laderaum ohne die Räumlichkeiten (V) und (W) verfügt (siehe Plan auf Seite 249).

Ladung: Das Schiff transportiert den Löwenanteil der nach Westen zu verschiffenden Waren: Neben quaderweise Mammuten, Zwergen- und sogar drei Zyklopenwaffen, Elfenbausch und Gewürzen wie Myridanum sind hier auch Platten von Koschbasalt eingelagert. Im hinteren Teil des Laderaums findet sich eine gewaltige, schwere Bronzeglocke, die frappierend der Glockenkonstruktion Leonardos ähnelt. Nur dass diese fast doppelt so groß ist! Auch Dutzende Kisten mit Schweins- und Lederblasen zur Luftversorgung, ledernen Halbschuhen mit flossenartigen Verlängerungen am Ende, zahllosen Gürteln mit Taschen für Steine zur künstlichen Beschwerung und sechs Kisten mit insgesamt über 150 (!) in Öl eingelegten Kajuboknospen (noch fünf Monate haltbar) machen deutlich, dass im Gildenland offenbar ein Tauchgang geplant ist.

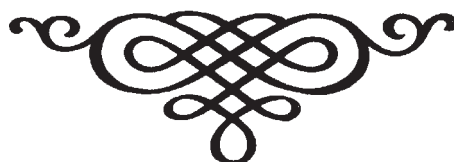
Besatzung & Passagiere

Neben den fünf Offizieren von Siberius' Stab, darunter ein Schiffsmagus, der auf Beherrschung und Verwandlung spezialisiert ist, sind die Magierin **U. L. Riccardi** (Bethana, Kampf) und die junge Puniner Analytikerin **Mirhiban** (S. 232) erwähnenswert. Die drei Zauberkundigen haben den Kristallschädel in Verwahrung, bis er benötigt wird. Der Botaniker **Gribaldi** langweilt sich, solange er nur Algen untersuchen kann. Geistlichen Beistand spenden der Ingerimm-Geweihte **Simiadan** und der Travia-Geweihte **Nestefan** (S. 232).

Alanfanische Spione

... tummeln sich hier so häufig, dass sie die Prinz Shafir in ihre Gewalt bringen könnten:

eine taktische Meisterleistung der Hand Borons und ein Beispiel dafür, welche Nachteile öffentliche Ausschreibungen haben können. Die Matrosen **Leguzio** und **Istirde** sind Finger der Hand Borons, die Smutje, der 2. Steuermann, fünf weitere Seeleute und drei Geschützbediener konnten den Verlockungen der Perle des Südens nicht widerstehen.



Das Geisterschiff

Die *Dekapus* ist ein über 150 Jahre altes Wrack, das nicht etwa durch Pech und Splintnägel, sondern einzig durch die unheimliche Macht des Namenlosen zusammengehalten wird. Alles an Bord ist zerfetzt, löchrig oder anderweitig von der See in Mitleidenschaft gezogen. Wenn die Helden das Geisterschiff betreten, sollten Sie als Meister vor allem auf die gespenstische Atmosphäre an Bord achten: unheimlicher Nebel, der alle Geräusche schluckt, das ständige Knarren und Ächzen des gedemütigten Holzes, das kaum den Wassermassen standzuhalten vermag, verrottete Wanten und Taue, die wie glitschige Tentakel von den Rahen nach unten hängen, gähnende Löcher in Planken und Außenhaut, hinter denen gestaltgewordene Finsternis zu lauern scheint, und der ekelerregende Geruch aus dem verfaulten und morschen Bauch des Geisterschiffes, der den schwimmenden Sarg wie ein modernes Leichentuch umgibt.

Neben den Gefahren, die von der Fauna an Bord ausgehen, besteht auf dem Oberdeck und den Trutzen das Risiko (*GE-Proben*), dass die Planken unter den Helden nachgeben und das unglückliche Opfer in faulige Tiefe stürzt (behandeln Sie den Sturz wie einen Fall aus 1W3 Schritt Höhe, siehe Sturzschadenregeln *WdS* 144).

A) Vordertrutz

Neben einer fauligen Ankerwinde ist der auf den Planken liegende Schemen eines zusammengekrümmten Seemanns zu erkennen. Von ihm geht ein geisterhaftes Leuchten aus, das immer stärker zu werden scheint.

(Falls die Helden einen oder mehrere der Geister "ausgeschaltet" zu haben glauben, können sie entdecken, dass sie offenbar nach einer kurzen Zeit wieder auferstehen!).

B) Hauptdeck

Hier ist die seltsamste Entdeckung der kniende, völlig intakt wirkende Torso eines Mannes mit zerschlissener Kapitänskluft, der auf einem Richtbock festgezurret wurde. Aus seinem Halsstumpf ergießt sich eine violett schimmernde, an Blut erinnernde Flüssigkeit. Knapp einen Schritt neben der unheimlichen Hinrichtungsstätte liegt der *Wanderstab* des entführten Hesinde-Geweihten.

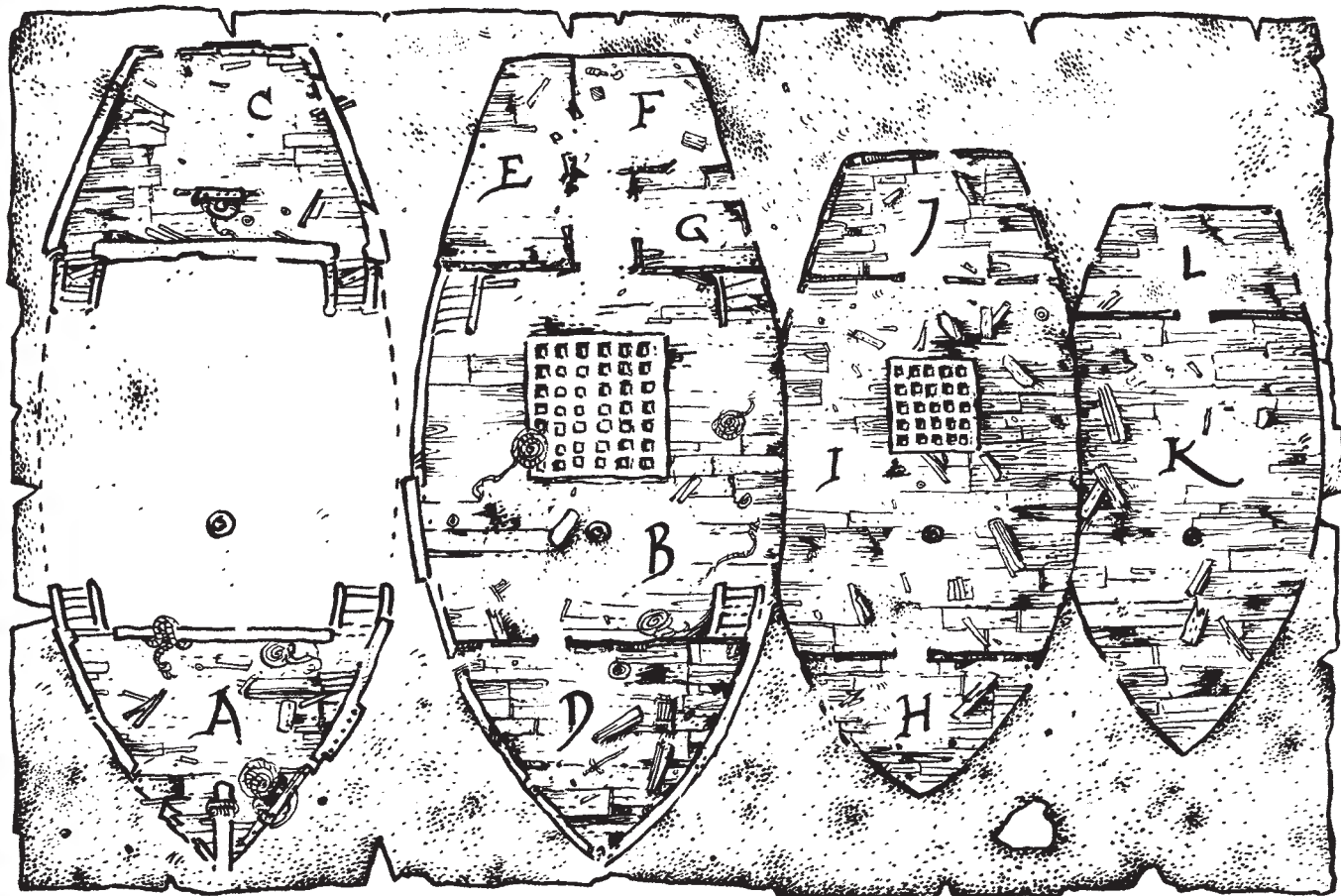
(Fügen die Helden dem Torso irgendwie Schaden zu, müssen sie die grausige Feststellung machen, dass sich die Wunden innerhalb von Augenblicken wieder schließen. Doch jedes Mal ist von irgendwoher im Nebel der dumpfe Schmerzensschrei eines Mannes zu hören: Kapitän Namgards Kopf, der den Schmerz noch immer spürt; s. S. 29f.).

C) Achtertrutz

Innerhalb der morschen Planken sind die wulstig ausgestülpten, sich bewegenden (!) Gesichter von vier Seeleuten zu erkennen, deren Fratzen namenloses Entsetzen zeigen und hin und wieder grausige Klagelaute von sich geben: "*Heeeelft uuuns!*"

D) Ehemalige Kombüse

Zwischen schwärzlichem Seetang und vergammeltem Inventar liegt das *Skelett* eines Mannes (der ehemalige Smutje), der sich



offenkundig selbst in einen Säbel gestürzt hat. Zudem sind hier drei 'gefallene' Geister zu entdecken, die langsam wieder an 'Kraft' gewinnen.

E) Kapitänskajüte

Zwischen verrottetem Inventar, das die Spuren eines wüsten Kampfes aufweist, kann an einer der Wände eine bronzene Tafel gefunden werden, die auf den Kapitän der *Dekapus* verweist: *Juleon Namgard*. Der Tafel ist zu entnehmen, dass das Schiff weit über 150 Jahre alt sein muss. Völlig verrottete *Seekarten* im Raum zeigen, dass Namgard immer wieder zwischen Teremon und dem Festland hin- und her segelte.

(Mittels *Sinnenschärfe* + 10 kann man eine geheime Frachtliste samt handschriftlicher Eintragungen entdecken, die darauf hindeuten, dass Namgard vornehmlich zu den Namenlosen Tagen Waren wie 'Amphore Tränenwasser von sieben verfluchten Dienern der Zwölferbrut', 'Dreizehn geweihte Obsidianstatuen des Purpurnen' oder den 'Blick eines geblendeten Zyklopen' aufgenommen hat.)

F) Passagierkabine

Algenbewuchs und völlig verrottetes Inventar.

G) Passagierkabine

Verrottete Einrichtung. Hinter der verschlossenen Kabine ist das Skelett eines Passagiers zu finden, in dessen Händen sich eine verkohlte Delphinstatue aus Fischbein befindet.

H) Kabelgatt

Siehe (F). Auch hier ist eines der schaurigen Gesichter in der Bordwand zu erkennen (siehe auch C).

I) Frachtraum/Zwischendeck

Verrottete Kisten, Taue und Fässer. Dazwischen die *Skelette* von vier weiteren Seeleuten. Hier lauern 1W6 – 1 Blaue Pailoshummer auf die Helden; Werte **S. 30**.

L) Mannschaftsquartier

Wenn die Helden den Raum betreten, kommt ihnen ein fahl leuchtender Geist entgegen, der – ohne Kenntnis von ihnen zu nehmen – wehklagend Richtung Oberdeck verschwindet (um dort wieder am Kampf teilzunehmen).

M) Unterer Laderaum

Einrichtung siehe I). Zwei weitere *Skelette*.

N) Geheimer Laderaum

Auch hier ist alles völlig verrottet. Alles, bis auf einen quaderförmigen, nachtschwarzen Altar aus schwarzem Obsidian, auf dem die ehrfurchtgebietende Abbildung eines sardonisch lächelnden Mannes zu erkennen ist, der sich offensichtlich voller Entzücken die rechte Hand abreißt: Eine Darstellung des Namenlosen Gottes! Auf dem Altar, die Statue halb unter sich begrabend, ruht ein *riesiger Seestern* (Werte **S. 30**), dessen fünf Glieder sich mit einem saugenden Geräusch drohend in die Luft erheben, sobald einer der Helden den Raum betritt. Links und rechts neben dem Altar liegen bewusstlos und mit fauligen Stricken gebunden die gesuchten Geweihten. Der Altar ist mit den Mitteln der Helden nicht zu zerstören (bzw. verschwindet mit Erlösung der Mannschaft und der Auflösung der *Dekapus* in der Tiefe der See). Die Geweihten lassen sich nur über die Leiche des Riesenseesterns befreien, und natürlich wird sich Kapitän-Namgard spätestens hier den Helden stellen.

Die Verfolger – Al'Anfas Expedition

Die vom Triumvirat Al'Anfas ausgesandte Expedition hat die Aufgabe, das Ziel der zweiten Harikafahrt zu klären und ihnen letztlich beim Wiederfinden des Enduriumschatzes zuvorzukommen. Die mangelnde technische und personelle Erfahrung in Hochseeschifffahrt machen die Handlanger der Schwarzen Stadt durch Hartnäckigkeit, meisterliche Heimlichkeit und pragmatische Intelligenz wett. Wo die Bemühungen anderer Mächte enden, werden die Agenten der reichsten Stadt Aventuriens erst richtig warm. Dank der Entdeckung der Längengradbestimmung durch den al'anfanischen Astronom Guidobaldo Quintone (zur Längengradbestimmung vgl. **EW 71f.**) haben die zwei schnellen Karavellen einen Navigationsvorteil.

Die Monzaníth

Das 1022 BF in Havena vom Stapel gelassene Schiff ähnelt den modernen Schnellseglern aus Belhanka (inoffiziell bereits als *Monzanith-Klasse* bezeichnet), wurde aber in Details für die Ansprüche einer Hochseefahrt optimiert. Die Kraweelbauweise des Rumpfes hält jedem Sturm stand und lässt die Karavelle geschwind auf den Wogen reiten. Die al'anfanischen Auftraggeber haben überall kostspielige Steineiche verbauen lassen, was die *Monzanith* praktisch feuerfest macht. Zwischen Bug und Heck herrscht Schwärze: dunkle Segel, düstere Planen, schwarze Uniformen der Seekrieger. Selbst die Galions-

Takelage: III (R1, R2, H1, S1) [165]

Länge: 29,5 Schritt

Breite: 8,1 Schritt

Schiffsraum: 305 Quader [152]

Tiefgang: 4 Schritt

Frachtraum: 200 Quader

Besatzung: 55 M + 25 G + 15 S

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 17, Härte 3

Preis: ca. 25.000 D (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen/Stunde [4]

mit rauem Wind: 17 Meilen/Stunde [4]

am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 2 mittlere Rotzen, 6 leichte Rotzen und 4 Hornissen

(Die Monzanith ist in der Lage Hylailer Feuer zu verschießen.)

figur, ein Rabenkopf, besteht aus Mohagoni und trägt Augen aus dem namensgebenden Edelstein. Das Schiff von Capitano Coragon Kugres beherbergt neben den disziplinierten Seefahrern noch Gelehrte und nautisch erfahrene Magier der Halle der Erleuchtung; über allem liegt der Schatten zweier kahlrasierter Boron-Geweihten. Die Söldlinge lauschen dem Gebrüll eines aufhetzenden Kor-Geweihten. Die Kapitänskajüte beherbergt empfindliche Winkelmessgeräte und eine *Satinavsau-*

ge genannte Uhr, mit deren Hilfe Breiten- und Längengrad ermittelt werden können. Umfangreiche Vorräte für die Überfahrt lassen nur wenig Platz für Handelswaren: Elfenbein, Benbukkel, Boronwein und Opale sollen in Hafenstädten des Westens getauscht werden.

Stygira

Erscheinung: Eine feingliedrige, verführerische Frau von knabenhafter Gestalt mit violett schimmerndem Haar und Augen wie eine sternklare Nacht. Sie hat eine angenehme Altstimme und trägt eng anliegende Leder- und Seidenkleidung.

Charakter: Die alananische Verschwiegene Schwester und Geliebte von Capitano Kugres, ist kaum greifbar: Immer lautlos und unauffällig erscheint und verschwindet sie wie es ihr beliebt, mal nur ein Schatten im Unterdeck, mal liebkosende Lippen an seinem Ohr, mal tagelang ohne Nachricht verschwunden. Sie vollbringt mit ihrem geschmeidigen Körper wahre Kunststücke und kann mit ihrem Fluggerät halsbrecherische Manöver durchführen, die anderen nur eine Nackenstarre verursacht – für die Al'Anfaner sind sie und ihr Vertrauter Ubuzuzu das wichtigste Bindeglied zur horasischen Expedition. Frustriert ist die Hexe nur, dass ihre Magie auf Schiffen nicht so gut gelingt (jeder Zauber um bis zu 7 Punkte erschwert; WdZ 309).

Geb.: 12. Rahja 998 BF **Größe:** 1,68 Schritt
Haarfarbe: violett (gefärbt) **Augenfarbe:** schwarz
MU 13 **KL** 14 **IN** 15 **CH** 15
FF 11 **GE** 15 **KO** 12 **KK** 10
LE 30 **AU** 34 **AE** 40 **MR** 7 **RS** 0 **GS** 9
Langdolch: INI 11+W6 **AT** 14 **PA** 12 **TP** 1W+2 **DK** H
Wichtige Vor-/Nachteile: Rachsucht: 9, Feste Gewohnheit (Erdgebundenheit), Gut Aussehend, Soziale Anpassungsfähigkeit, Verhüllte Aura
Sonderfertigkeiten: Aura verhüllen, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Ausweichen II, weitere nach Bedarf
Talente: Raufen 9, Akrobatik 9, Fliegen (Hexenbesen) 12 (14), Klettern 8, Körperbeherrschung 7, Sich Verstecken 8, Schleichen 11, Sinnen-schärfe 7, Stimmen imitieren 5
Zauber: Schleier der Unwissenheit 13, Krähenruf 6, Levthans Feuer 7, Harmlose Gestalt 10, Hexenknoten 11, Radau 9, Feuerbann 6, Spinnenlauf 10, Adlerauge 6, Sensibar 11
Flüche: Mit Blindheit schlagen, Ängste mehren, Zunge lähmen, Beiß auf Granit, Beute, Hexenschuss, Hagelschlag
Ausrüstung: Stygira fliegt auf einem rustikalen Steckenpferd für Kinder, das sie bei ihren Besuchen auf Schiffen der horasischen Expeditionsflotte möglichst gut versteckt.

Ubuzuzu, Eule

Der aschgrau befiederte Vertraute ist nur nachts unterwegs und hat die Angewohnheit, bei Tage kopfüber zu schlafen. Er liebt es, mit seinen Krallen in Menschenhaar herumzuwühlen – sei es im Spiel, oder bei blutigen Angriffen.

Werte der Eule

MU 14 **KL** 8 **IN** 9 **CH** 6
FF 10 **GE** 9 **KO** 7 **KK** 3
LE 11 **AU** 38 **AE** 12 **MR** 6 **RS** 2 **GS** 3/14
Krallen: INI 9+1W6 **AT** 2/13 **PA** 3/6 **TP** W6 **DK** H

Vertrautenzauber: Zwiesgespräch, Schlaf rauben, Tiersinne, Ungesehener Beobachter, Hexe finden

Besonderheiten: Flugangriff, Sehr kleiner Gegner (AT +2/PA +4)

Fäuste aus Basalt

Neben 50 Geschützbedienern der Schwarzen Armada (Werte wie *Westwinddrachen*) und 20 Söldnern vom Bund des Schwarzen Kor (Werte wie *Hylailer*) wurden für die Expedition sogar 10 Elitekämpfer der Basaltfaust (Banner: Schwarze Faust in silbernem Kreis auf schwarz) abgestellt, die als die abgebrühtesten Infanteristen Aventuriens gelten.

Werte der Kämpfer der Basaltfaust

Boronssichel:
INI 11+1W6 **AT** 17 **PA** 12 **TP** 2W6+7 **DK** S

Schwerer Dolch:
INI 13+1W6 **AT** 15 **PA** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H

Kriegsbogen: **INI** 13+1W6 **FK** 19 **TP** 1W6+7
LE 36 **AU** 41 **RS** 4 **WS** 8 **MR** 4 **GS** 8

Sonderfertigkeiten: Kampfreflexe, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Finte, Formation, Gezielter Stich, Rüstungsgewöhnung II

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 8 (14/15/16)

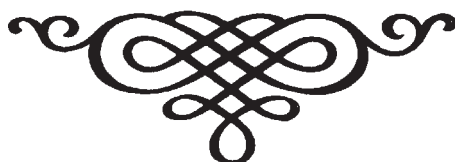
Veteranen der Basaltfaust: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LE +3, AU +3, Ausfall, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 15, KK 16

Die Bal Honak

Das Schwesterschiff der *Monzanith* steht unter dem Kommando der Grandessa Valeria Bonareth, bis dato Herrscherin von Port Visar. Reiselustig und durch das Lesen von zu viel Abenteuerromanen verblendet, will sie das Gildenland erreichen – und möglichst viel davon für das Imperium von Al'Anfa in Besitz nehmen. Die Karavelle transportiert allerlei Werkzeug, Handwerker und Wildniskünstler, die jenseits des Ozeans einen ersten dauerhaften Außenposten für Al'Anfa errichten sollen. Entsprechend pionierhaft ist die Stimmung an Bord und kann auch durch die düster blickende Boron-Geweihte nicht getrübt werden. Am Bug ist eine große *Drachenzunge* angebracht, ein Flammen spuckendes Geschütz, dessen Reichweite immerhin 50 Schritt beträgt und Takelage und Mannschaft gegnerischer Gefährte sofort in ein Feuerinferno stürzt. Das Charypter Feuer, das in das zwergische Konstrukt eingefüllt werden muss, ist eine ständige Gefahr für die Sicherheit des Schiffes.

Werte: wie *Monzanith*, aber statt zweier leichter Rotzen eine Drachenzunge.



Handouts

Mit dem Segen Ihrer Kaiserlichen Majestät

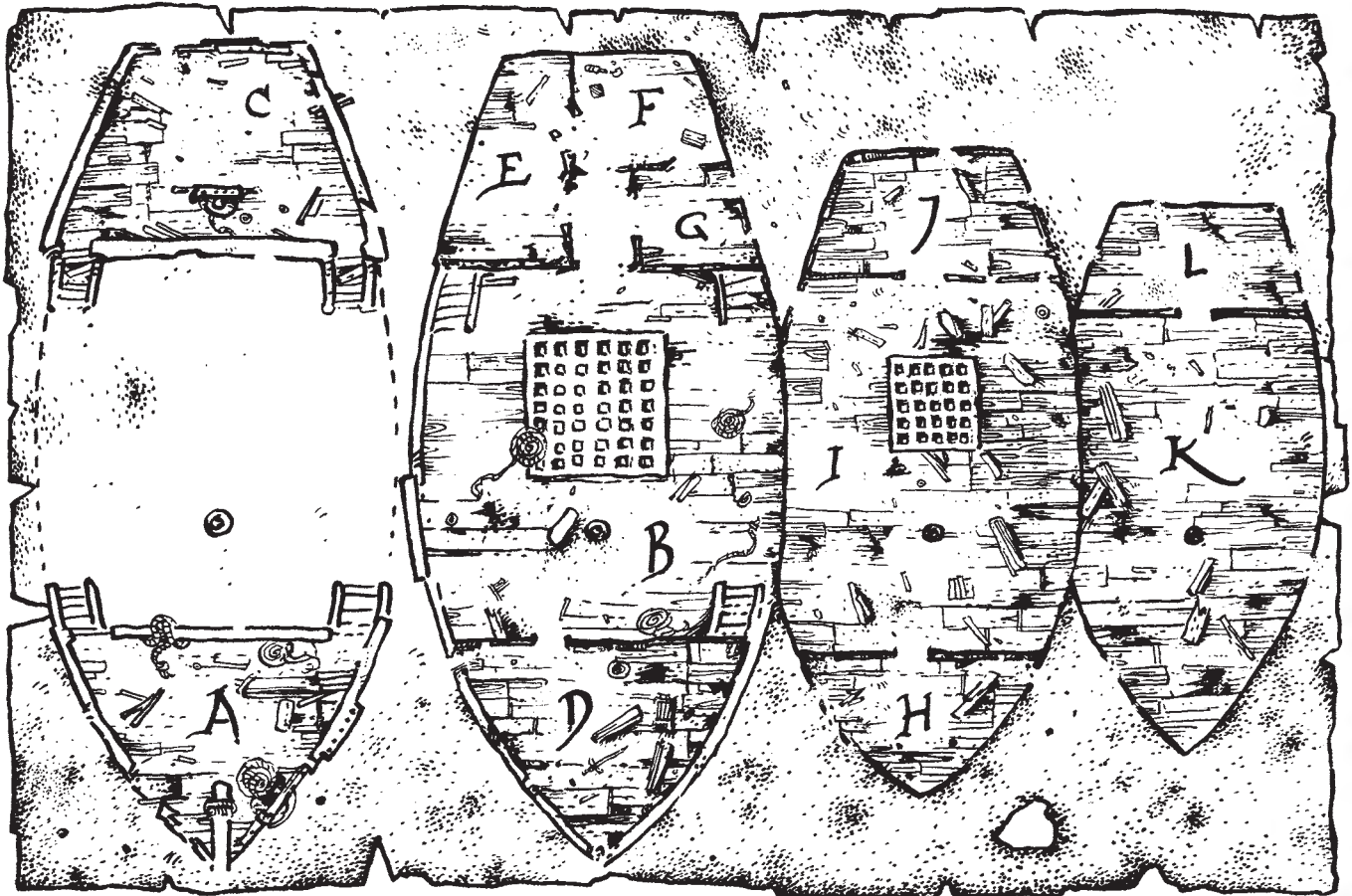
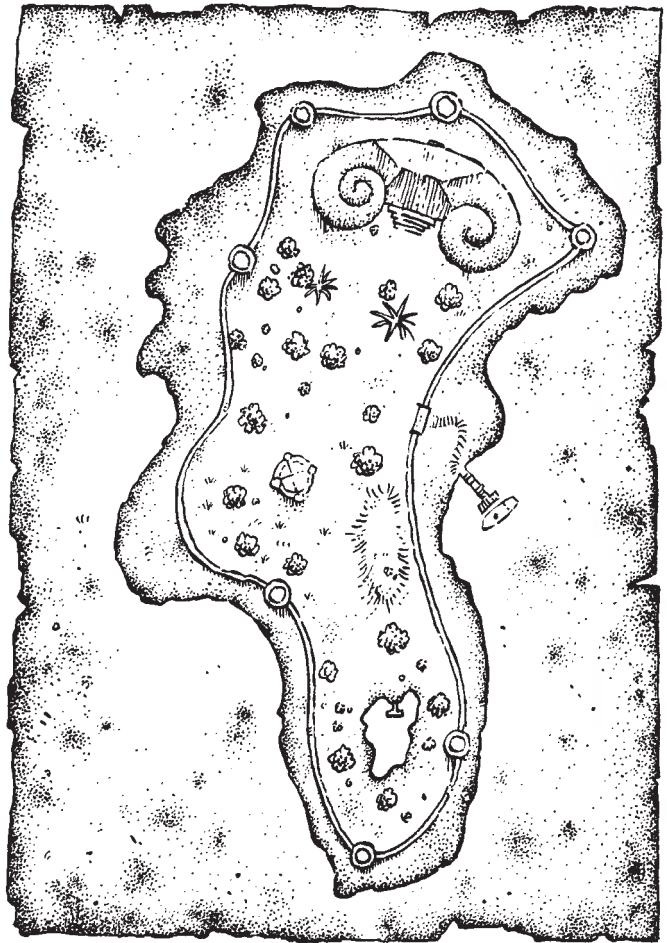
Amene III. Firdayon von Vinsalt,
Kaiserin des Horasreiches,
Königin zu Yaquiria & Dröl & Südmeer &c.,
durch Beschluss der Horaskaiserlichen
Admiralität und mit Unterstützung der
Derographischen Gesellschaft sei hiermit
folgendes kundgetan:

Güldenlandexpedition geplant!

Gesucht werden noch für dieses Frühjahr
unerschrockene Kämpen von untadeligem
Gebaren zur avesgefälligen Erkundung der
unbekannten Gestade jenseits des Meers der
Sieben Winde.

Imprimis: Gelehrte mit arkaner und derischer
Reputation, erfahrene Seeleute, Abgänger
anerkannter Kriegerakademien, tatkräftiges
Handwerksvolk und erfahrene Glücksritter
anderer Professionen, die der Expedition zu
Ruhm und Ehre gereichen mögen.

Gez. Fiago ya Dascovia,
Director des Horaskaiserlichen
Rekrutierungsbüros Grangor



Zwischenspiel I

Ihre Helden haben nach einer aufreibenden Überfahrt das Thalassion überwunden und das sagenhafte Güldenland erreicht. Zunächst jedoch sind sie von der *Lamea* getrennt und müssen sich auf eigene Faust durchschlagen. In Vergessene Tiefen (S. 73ff.) werden sie wieder auf die *Lamea* treffen. Dies vielleicht aber nicht ganz so, wie sie es erwartet haben... Davor jedoch liegen 8 Monde (5,3 Oktale), die Sie für Ihre Helden füllen müssen.

Nachfolgend stellen wir Ihnen einige Möglichkeiten vor, die Sie nach Ihrem eigenen Ermessen nutzen, ändern oder vollständig verwerfen können. Natürlich können Sie auch Ihrer eigenen Kreativität freien Lauf lassen und eine völlig andere Handlung ausarbeiten.

Zeitleiste (Rahja 1023 BF bis Firun 1024 BF)

Rahja-Firun: Die Helden erreichen Balan Cantara wo sich Siberius in Thalassocantara von ihnen absetzt, um seine Schwester zu suchen. Die Helden können herausfinden, dass Nazir ter Vaan keineswegs ein Botschafter des Imperiums ist und Eigenheiten der imperialen Kultur kennenlernen. Nach einer Reise nach Valdur Bedhra an Bord der *Glanz der Wogen* erfahren sie, dass die *Lamea* früher oder später im Meer der schwimmenden Inseln unterwegs sein wird und sie bis zum Firun 1024 BF Zeit haben, über Shanali zu ihrem Treffpunkt zu gelangen. Von Shanali aus reisen die Helden an Bord eines nequanischen Demergators in vergessene Tiefen und gelangen schließlich zurück an Bord der *Lamea*.

Myranor

Zwei Dinge werden einem Aventurier auffallen, wenn er nach Myranor kommt: Die Weite des Landes und seine Fremdartigkeit. Der im östlichen Teil des Kontinents vorherrschende Staat ist das Imperium. Das Imperium ist auch jener Staat, den Ihre Helden als ersten kennenlernen dürfen und in dem sie einen großen Teil der weiteren Kampagne verbringen werden.

Das Imperium

Das Imperium unterscheidet sich in Aufbau und Gesellschaft stark von den aventurischen Staaten. Im Folgenden stellen wir Ihnen einige wichtige Punkte dieses großen Reiches vor. Ausführlichere Beschreibungen können sie dem **HC**, **UdS** oder **MyGö** und bezüglich der Optimatenhäuser und deren Struktur der **MyMa** entnehmen.

Geschichte

Das Imperium, eigentlich das Zweite Imperium, wurde im Jahr 1798 IZ/1949 v. BF gegründet. Das Erste Imperium, das nach dem Sieg über die *Mholuren* in den nach ihnen benannten Kriegen (0 IZ/3747 v. BF) aus der Taufe gehoben worden war, versank ab 1516 IZ/2231 v. BF in Anarchie und Kriegen, die zumeist als *Chimärenkriege* bezeichnet werden, als die zaubermächtigen Alten aus ungeklärter Ursache verendeten.

Während die Hauptstädte des Zweiten Imperiums zunächst *Balan Cantara* und *Sidor Corabis* waren, verloren diese 2814 IZ/933 v. BF ihren Status an das neu errichtete *Dorinthapolis*. Im Jahr 2265 IZ/1482 v. BF besiedelten Auswanderer aus dem Imperium den östlichen Kontinent Aventurien. Diese Siedlung wurde ab 2602 IZ/1145 v. BF durch das Imperium als Horasiat *Yaquirio* annektiert und ging bereits 2797 IZ/991 v. BF durch das Entstehen des Efferdwalls wieder verloren. In der Folge wurden der Charypta- und der Ephar/Efferd-Kult wie auch das Haus *Charybalis* geächtet und das heutige Pantheon zur Staatsreligion erhoben.

Den Zenit seiner Macht und seines Zusammenhaltes hatte das Imperium zu diesem Zeitpunkt bereits überschritten. Erstes Indiz für diesen Umstand waren die so genannten *Se-*

natskriege von 3400–3451 IZ/347–296 v. BF. Deutlich sichtbarer Anzeichen für den bis heute andauernden steten Niedergang des Imperiums jedoch waren der große Aufstand der amaunischen Oberschicht in *Tharpura* (um 3700 IZ/47 v. BF) und die Lossagung zahlreicher Horasiate in den folgenden Jahrhunderten.

Staatliche und gesellschaftliche Struktur

Die oberste regionale Verwaltungseinheit des Imperiums sind die jeweils von einem *Horas* (Pl. *Horanthes*) regierten *Horasiate*. Diese wiederum umfassen je etwa 20 *Provinzen*, an deren Spitze die *Trodinare* (Sg. *Trodinar*) stehen. Darunter schließen sich die Städte und große ausschließlich in Besitz der Optimatenhäuser befindliche Landgüter, die *Domänen*, an. Die flächenmäßige Größe der Horasiate ist sehr unterschiedlich. Manche kommen etwa auf die Größe der Wüste Khom, während andere durchaus das doppelte und noch mehr der Fläche der aventurischen Wüste einnehmen.

Über den *Horanthes* und damit an der Spitze des Imperiums steht der *Thearch* in Dorinthapolis, der als 'Mittler zu den Göttern' gilt. Dort gibt es einige Gremien und Berater des Thearchen, die sich aus den Hohen Häusern der *Optimaten* – dem Adel – rekrutieren. Die Optimaten sind alle mehr oder weniger magisch begabt, woraus sich auch ihr Herrschaftsanspruch als Nachfahren der sagenumwobenen Alten ableitet. Dabei ist es gängige Praxis, magiebegabte Kinder der 'einfachen' Bevölkerung als entfernte Verwandte zu erkennen und zu adoptieren. Die *Honoraten* wiederum sind Verwaltungsbeamte der Optimatenhäuser und entsprechend häufig Würdenträger, aber üblicherweise nicht magiebegabt. Einige der hohen Häuser haben es geschafft, ihre Position durch ein Monopol auf bestimmten Gebieten zu sichern. So kontrollieren die *Rhidaman* den Handel und ohne ihre Lizenzen kann kein Händler seine Waren in einer imperialen Stadt umschlagen. Allen ist jedoch gemein, dass ihre Magie in einer bestimmten Richtung besonders ausgeprägt ist. Die freigeistigen *Illacrion* wiederum üben keine wichtigere Funktion aus, gelten jedoch als begnadete Künstler und Illusionisten. Die *Phraisopos* bringen fraglos die

fähigsten Chimärologen und – nach den *Icemna* auf *Era'Sumu* – die besten Heiler des Imperiums hervor. Zum Teil eher im Untergrund, jedoch sicher nicht in staatstragenden Positionen, finden sich nach wie vor Optimaten der entmachteten Häuser. So unter anderen die religiös-fanatistischen *Celiu-Brajanos* oder die Charypta verehrenden *Charybalis*.

Die Hohen Häuser der Optimaten

Alantinos: vor allem Lebemänner, Höflinge oder Kriminelle

Aldangara: Reisende und Wildniskundige

Aphirdanos: Patriarch ist der Thearch, Rechtswahrer

Ennandu: Lehrmeister und Informationshändler, im Imperium als Verräter gebrandmarkt

Eupherban: Monopol auf imperiumsweite magische und nichtmagische Nachrichtenübermittlung

Icemna: heilkundige Zauberpriester auf *Era'Sumu*

Illacrión: Künstler und Schöngeister

Kouramnion: Pioniere und Offiziere

Onachos: Nekromanten und Geisterbeschwörer

Partholon: Offiziere und Heerführer

Phraisopos: Chimärologen und Heiler

Rhidaman: Monopol auf Binnenhandel und Geldgeschäfte, Händler

Tharamnos: Magokraten und Magieforscher, vor allem in Xarxaron verbreitet

Die größte (mit knapp 50% aller Bewohner des Imperiums) und gleichzeitig die heterogenste Schicht im Imperium sind die *Freien*. Zu den Freien zählt, wer nicht Optimat, Honorat oder Sklave ist. Zu ihnen gehören Händler ebenso wie Dockarbeiter oder Krämer aber auch Schuster, Söldner und fahrendes Volk. Sie sind es auch, die sich in – formell – verbotenen *Cirkeln* organisieren. Diese berufsständigen Vereinigungen haben den Anspruch großer Familien, die vor allem Schutz bieten und von einem Patron oder einer Matrona geführt werden. Nach außen hin sind Cirkel verschworene Gemeinschaften, die für gewöhnlich keinen Außenstehenden an sich heran lassen.

Die *Sklaven* schließlich, die etwas mehr als 40% aller Untertanen des Thearchen ausmachen, sind annähernd rechtlos und dürfen nur von Optimaten und Honoraten besessen werden.

Es sei an dieser Stelle darauf hingewiesen, dass trotz der Rassenvielfalt Myranors die Menschen in allen Regionen die zahlenmäßig vorherrschende Rasse sind.

Das militärische Rückgrat des Imperiums bilden seine Soldaten, die *Myrmidonen*, die sich auf etwa 50 *Myriaden* verteilen. Die *Myriaden* sind in Festungen, den so genannten *Hexagonen*, stationiert und haben eine Sollstärke von je 6.400 Mann, die jedoch oft nicht erreicht wird. Die Flotte des Imperiums ist seit dem Fall der *Charybalis* nur mehr ein Schatten ihrer einstigen Pracht. Ihre Haupthäfen sind neben *Trivina*, *Haldingafort*, *Balan Mayek* und *Thalassocantara* (*Balan Cantara*) für das Thalassion die Binnenmeerhäfen *Chrysirenis* (*Balan Cantara*), *Karónu*, *Valdur Harpalis* und die *Mholuren-Wehr*. Die theoretische Größe der Flotte ist immens, aber tatsächlich dümpelt das Gros der Schiffe besatzungs- und auftragslos in den Häfen.

Neben diesen Truppengattungen unterhält das Imperium, gleichwohl in vergleichsweise kleiner Zahl, auch Kriegswagen sowie Luft- und Sondertruppen.

Religion und Religiosität

Die zentrale Religion im Imperium verehrt als Pantheon die *Oktrade*. Diese umfasst mit *Neretón* (S. 182ff.), Gott des Todes, der Nacht und der Dunkelheit, *Brajan* (av. Praios), Gott von Licht, Sonne, Gerechtigkeit, Ordnung und Magie, *Gyldara*, Göttin von Heim und Familie, *Shinxir*, Gott des Krieges und des Mutes aber auch der Disziplin und des Zusammenhaltes, *Siminia* (av. Simia), Göttin des Handwerks und des Haushalts, *Chrysir*, Gott des Windes, des Regens und des Wetters, *Zatura* (av. Satuaría), Göttin der Fruchtbarkeit der Pflanzen und des Leibes bei Mensch und Tier und *Raia* (av. Rahja) als Göttin von Fest, Liebespiel und anderen Freuden, acht Gottheiten. Tempel dieser Staatsreligion, die *Oktrale*, finden sich in jeder großen Stadt des Imperiums, während kleinere Städte häufig nur Tempel für einige der Götter vorweisen können.

Die Religiosität im Imperium unterscheidet sich grundlegend von der aventurischen. Die Götter werden nicht als sittliche oder spirituelle Vorbilder, sondern als übermächtige Wesen mit Vorlieben und Abneigungen gesehen. Ihnen werden Opfer dargebracht um sich einen Vorteil im Diesseits zu verschaffen. Das Amt eines Priesters wird in den wenigsten Fällen aus Überzeugung ausgeübt. Weit häufiger wird es als politisches Sprungbrett oder aber Abstellgleis instrumentalisiert. So verwundert es auch kaum, dass karmal geweihte Priester in Myranor eher selten sind.

Die Oktralen unterhalten häufig zwischen einer und acht verschiedenen Gärten, die den jeweiligen Tempeln unterstellt sind und deren Aufgaben sich für gewöhnlich entsprechend der göttlichen Aspekte entfalten. An dieser Stelle stellen wir Ihnen stellvertretend zwei Gärten vor: Die *Brajan-Garde* bemüht sich um die Aufrechterhaltung von brajangefälliger Ordnung, Recht und Respekt gegenüber Staat, Justiz und Obrigkeit. Sie macht Jagd auf Diebe und Gauner oder löst Tumulte auf. Die *Shinxir-Garde* wiederum ist der Armee einer Provinz ähnlich. An Stadttoren, in Wegstationen oder an Straßen und Bergpässen sorgt sie für Sicherheit und bekämpft Gesetzlose, Rebellen und gefährliche Tiere. Eine ausführlichere Darstellung aller Gärten finden Sie im AB 138 und MyGö 46ff. Zu den Göttern Myranors finden Sie eine kurze Beschreibung in WdG 229ff.

Geld und Speise

Die übliche Währung des Imperiums wird auch in fast allen anderen Städten des östlichen Myranors genommen. Der *Aureal* (achteckig, rotgolden) ist dabei die werthöchste der gängigen Münzen. Er entspricht zehn *Argentäl* (sechseckig, rotsilbern), 100 *Pekunos* (sechseckig, dunkelbronzen) und schließlich 1.000 *Obulos* (viereckig, schwarzeisern). Alle Münzen haben in der Mitte ein Loch, so dass sie auf Schnüre aufgezogen werden können. Eine solche 'Münzkette' mag einem Aventurier im ersten Augenblick als Schmuck erscheinen. Aventurische Münzen besitzen in Myranor nicht viel mehr als ihren Materialwert (und Heller und Kreuzer noch nicht einmal den). Grundsätzlich entspricht ein Dukat einem Aureal, doch so viel werden die Helden nicht erhalten, da Geldwechsler natürlich Gebühren erheben. Wie der Kurs bei den einzelnen Geldwechslern liegt, entscheiden Sie als Meister. Im besten Fall können Sie vom Faktor 0,8 des Wertes ausgehen, also 8 Argentäl für einen Dukaten. Analoges gilt für den Tausch von Silbertalern.

Die Nahrung im Imperium ist stark vom Stand des Essers abhängig. Die Armen und Sklaven verspeisen hauptsächlich *Pul-pellen*, ein Stärkebrei aus bspw. Reis oder Mais (im Süden) oder

bspw. Hundsbohnen oder Dinkel (im Norden). Ebenso verbreitet ist in dieser Schicht die *Pulpa*, ein dicker Brei oder eine dünne Wassersuppe auf gleicher Grundlage. Als Getränk sind *Azidial*, ein geharzter Trinkessig, oder dünnes *Hirsebier* verbreitet. Teurere Speisen sind Fleisch vom *Maultier*, *Rind*, *Schaf* oder *Blutbüffel*, wobei sich *Pferde-* oder *Esshundefleisch* fast nur die Oberschicht leisten kann. Als Beilage dient im Süden vor allem *Reis*, alternativ auch *Perlhirsebrei* und *Maisfladen*. Gemüse wird vorwiegend als Brei gereicht. Getrunken werden an gut betuchter Tafel *Teemischungen* oder *Weine*, wobei die Kerrishiter einen bekannten *Reiswein* liefern und in Shindrabar, Tharpura und Makshapuram der beliebte *Kokoswein* hergestellt wird.

Leben und Alltag

Kaum woanders scheinen Ideal und Realität so gnadenlos aufeinanderzuprallen, wie im imperialen Alltag. Während der gebildete urbane Philosoph, der sich allein von geistiger Arbeit zu ernähren weiß, als das Ideal des imperialen Städtlers betrachtet wird, ist für die Stadtbewohner tatsächlich jeder Tag ein (in)direkter Kampf ums eigene Überleben. Nicht zuletzt darin begründet sich die Bildung der Cirkel und Collegien in der Mittelschicht. Gruppe und Zusammenhalt bieten Schutz in einem Umfeld, in dem weitläufig das Recht des Stärkeren gilt. So wissen sich auch Umstehende nicht daran zu stören, wenn (einzelne) Fremdländer überfallen und versklavt werden – ein nicht unbedingt seltenes Ereignis. Dass sich Stadtverwaltungen in vielen Vierteln vornehm zurückhalten, so lange die Steuern fließen und sich die (viel zu kleinen) Garden um die öffentliche Ordnung, nicht aber um das Wohl des Einzelnen kümmern, ist ebenfalls wenig dazu geeignet, diesen Zustand zu ändern.

In einer Gesellschaft, die Rassismus ebenso wenig kennt, wie die Verurteilung wie auch immer gearteter sexueller Präferenzen und auch in Bezug auf Lebenswandel oder Glaube von auffällender Toleranz geprägt ist, mag es kaum verwundern, dass bis in die obersten Ebenen eine grundsätzliche Gleichberechtigung der Geschlechter besteht. So gab es etwa ebenso viele Thearchinnen wie Thearchen und auch Schmiedinnen. Auch Gladiatorinnen und weibliche Myrmidonen sind völlig alltäglich.

Wenn auch bei weitem nicht alltäglich, so doch zumindest gelegentlich ausgerichtet sind Arenakämpfe. Jede größere Stadt nennt neben Thermen, einem Forum und der Oktrale auch eine Arena ihr Eigen. In ihr werden zur Unterhaltung des Volkes blutige Gladiatorenkämpfe ebenso veranstaltet wie sportliche Wettkämpfe, die der Bevölkerung den erfolgreichen Athleten, der das körperliche Pendant zum vergeistigten philosophischen Ideal darstellt, vor Augen führt. In jedem Horasiat werden in diesem Zusammenhang jährlich sportliche Wettkämpfe, die *Horasiaden*, ausgerichtet.

Im Imperium und gerade in den bevölkerungsreichen Metropolen ist die Gefahr durch Seuchen schier allgegenwärtig. So nimmt es nicht wunder, dass besonders die Körperpflege einen hohen Stellenwert einnimmt. Thermen und Badehäuser – je nach Betreiber und Klientel stark unterschiedlicher Qualität – sind ausgesprochen häufig und erfreuen sich regen Andrangs. Bei der Körperpflege wird tatsächlich auf das Waschen Wert gelegt und Duftwasser oder übermäßige Schminke sind verpönt.

Obwohl das Imperium keine einheitliche Mode kennt, ist das 'imperiale Kleidungsstück' die Tunika. Diese jedoch variiert nach Region, Stand und Jahreszeit. Darüber wird von der ein-

fachen Bevölkerung häufig ein *Macalar*, eine overschenkelange meist offen getragene Weste, getragen. Die Oberschicht kleidet sich gerne in einen bodenlangen und ärmellosen Mantel, den *Calar*, der zumeist offen getragen wird. Beinkleider sind im südlichen Teil des Imperiums eher unüblich, im nördlichen aber durchaus verbreitet.

Häuser und Städte

Öffentliche Gebäude und Repräsentationsbauten im Imperium weisen zahlreiche Säulen, Pfeiler oder Pylonen auf. Ähnliches gilt für viele (turmhohe) *Paläste*, *Villen* und *Atriumhäuser* der Optimaten oder Honoraten. Die einfachen Bürger leben in Mietskasernen, den *Insulae*, derer es in jeder Stadt und Metropole zahllose gibt.

Das öffentliche Leben einer imperialen Stadt findet auf dem *Forum* statt. Je nach Größe der Stadt gibt es auch mehr als ein Forum. Hier werden Neuigkeiten getauscht und Güter gekauft, während auch die Thermen einen Informations- und Gerüchtesfluss sicherstellen. Auch *Theater*, *Arenen* und *Tempel* finden sich in unterschiedlicher Größe und Zahl in jeder Stadt des Imperiums.

Cantera

Das mittelgroße und reiche Horasiat Cantera (HC, 45f. u. 127) mit der Metropole Balan Cantara ist geprägt durch seine lange Küste zum Meer der Schwimmenden Inseln (S. 86f.) und seine kürzere Küste zum Thalassion, wobei die beiden nördlichsten Inseln des Shindrabarischen Archipels ebenso diesem Horasiat angehören. Die Äquatorialnähe des Horasiats führt zu einem stets schwül-heißen Klima, in dem der häufig über dem Land liegende Dunst allein durch den täglichen Regen hinfort gewaschen wird. So sind Dschungel und Sumpf die dominierenden Landschaftsformen in Cantera und der Bambus die mitunter wichtigste Pflanze, aus der zahlreiche Gebäude des Horasiats errichtet werden. Nominell steht Cantera unter der Herrschaft des Horas' in Balan Cantara, doch gerade die nördlicheren Bewohner, die 'Vineraten', zeigen sich bisweilen erstaunlich eigensinnig. Neben der Oktade (besonders Chysir und Gyl dara) werden häufig auch Meeres- und Flussgottheiten verehrt, darunter auch Ephar und Charypta. Im toleranten und freizügigen Cantera führte das Tropenklima dazu, dass die Tunika wenig verbreitet ist. Männer und Frauen tragen zumeist unterschiedlich lange Röcke, während der Oberkörper durch Ketten oder dünne Bänder bedeckt wird. Zu öffentlichen oder feierlichen Anlässen wird auch der Calar getragen. Neben Balan Cantara gehört das am Meer der Schwimmenden Inseln gelegene *Vinerata* zu den wichtigsten Häfen und Städten des Horasiats. Die überwältigende Mehrheit der Gebäude in der Stadt bestehen aus Bambus, während allein die Honoratenvillen gemauert wurden. Ebenfalls von gewisser Bedeutung sind die größtenteils unter Wasser errichtete Loualil-Siedlung *Louamar* am – im Gegensatz zur Küste – recht sicheren Küstenkanal zwischen Balan Cantara und Vinerata sowie *Valdur Methelis* am thalassionwärtigen Zugang zu den Wasserstraßen des Louranath.

Die wichtigsten Handelsgüter Canteras sind *Reis* und *Bambus* (zum Bau und Verzehr). Auch, gleichwohl in geringerem Umfang, das aus heimischen Salamandern gewonnene recht *feuerfeste Leder* erfreut sich außerhalb des Horasiats großer Beliebtheit.

Tharpura

Das Horasiat Tharpura (**HC, 62ff.**) mit seiner in den *Tharpagiri-Bergen* gelegenen Metropole *Tokum Isoru* ist durch kaum etwas stärker geprägt als durch Dschungel. Den Titel des Horas von Tharpura hat der Thearch inne, der sich jedoch von einer amaunischen Oberschicht imperialer Herkunft vertreten lässt. Die Metropolitin von Tharpura ist dabei in Personalunion immer die amaunische Hohepriesterin des Brajan. Der größte Teil der einfachen Einwohner des Horasiats sind Menschen zumeist bansumitischer Abstammung. Insgesamt ähnelt die Gesellschaftsstruktur Tharpuras stark der Makshapurams (**S. 103f.**).

Wenn man die *Tharpani* als Lebensader des Horasiats bezeichnet, trifft man dann ins Schwarze, solange man von zivilisiertem und kulturschaffendem Leben spricht. So gut wie alle Dörfer und Städte Tharpuras liegen nämlich in unmittelbarer Nähe zu diesem Fluss. Weiter entfernt als eine Tagesreise von der Tharpani findet man an Leben nichts als Wildtiere und Barbaren.

An Göttern verehren die Tharpuresen insbesondere die amau-nischen Götter, deren Kulte wiederum eine Annäherung an die Oktade erfahren haben. Besonders zu erwähnen sind dabei *Gylda* und die als Manifestation des Brajan geltende Sonnenbotin *Aurisha*. Ebenso wichtig sind *Raia*, als Göttin der Freude und ihre Schwester *Phasmajira* als Göttin von Vermehrung, Gedeihen, Jagd aber auch verspielter Grausamkeit und Blutvergießen. Zuletzt muss die zwiespältige *Mutter Tharpani* (auch: *Satura Tharpani*) Erwähnung finden, eine Verkörperung des gleichnamigen Flusses, die sowohl Leben spendend als auch Leben beendend wirken kann.

Die wichtigsten Handelsgüter Tharpuras sind *Reis*, *Kokoswein*, *Kokosöl* für Arcanomechaniken und vor allem *Illuminium* und *Federfarn*. Auch Edelsteine und -metalle wie *Gold*, *Diamanten* und *Bernstein* sowie *Euhypnos*, eine Rauch- und Essdroge, sind außerhalb des Horasiats stark nachgefragt.



Balan Cantara - Metropole im Louranath

Regierungsform: Metropole unter direkter Kontrolle des Hóras, die von einem Senat ausgeübt wird; Verwaltung der Distrikte obliegt Bezirksmagnaten

Symbolik: zwei goldene Pfeiler, die jeweils ein gekröntes goldenes Auge tragen auf Schwarz

Bevölkerung: ca. 450.000; Menschen 75% (vorwiegend Meranier; dazu Tharpuresen, Vesai, Hjaldinger, Kerrishiter, Narkramarer, Shindrabarim, Makshapurim), Amaunir 12%, Shingwa 5%, Loualil 5%, Leonir, Pardir, Ravesaran, Neristu, Risso (zusammen 3%)

Distrikte und kleine Viertel: Alt-Thalassenia, Arcoras, Asnariön, Baiural, Basantia, Cantarenia, Carumar, Centropolis, Darselion, Der Große Markt, Die Verbotene Stadt, Iamalis, Krysirenis, Laeris, Louangha, Nimakos, Senatoria, Thalassocantara, Thalesipur, Phirodetas, Xethropol

Militärische Stärke: eine imperiale Myriade, etwa 2.000 Kämpfer der Horasial-Garden, je etwa 200 Kämpfer der Tempel-Garden, je etwa 50 Söldner der Bezirksmagnaten

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade (besonders Chrysis), viele Meeres- und Flussgottheiten, Xethros (Halbgott)

Handwerk und Gewerbe: in einer Metropole wie Balan Cantara gibt es fast nichts, was es nicht gibt

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Zum aufgeschlitzten Abishai' (Q6/P7/S48), Hafenkneipe 'Zum fliegenden Fisch' (Q4/P5), Kaschemme 'Mholurentod' (Q2/P3)

Besonderheiten: Chrysir-Tempel in Krysirenis

Stadtgeschichte: siehe unten

Stimmung in der Stadt: je nach Viertel, grundsätzlich jedoch ausnehmend weltoffen, tolerant und freizügig

Was die Einwohner über Balan Cantara denken: je nach Viertel



Geschichte

Mit Balan Cantara landen Ihre Helden nicht nur in einer der größten und ältesten Städte des Imperiums, sondern gleichsam in einem Schmelztiegel der Rassen und Kulturen. Die Stadt wurde vor fast 4.800 Jahren während der sogenannten Mholurenkriege im Brackwassergebiet des Louranath als Vorposten des Ersten Imperiums gegründet. Seit dieser Zeit hat die bedeutende, mitten im Sumpf liegende Hafenstadt, die bis heute den gesamten Verkehr zwischen der Galeerenbucht und dem Weiten Sund im Osten und dem Meer der Schwimmenden Inseln im Westen kontrolliert, ihren Zenit schon lange überschritten. Nach dem Zusammenschluss der Reiche von Sidor Corabis und Balan Cantara vor etwa 3.000 Jahren (1798 IZ/1949 v. BF) zu einem neuen Imperium (dem noch heute existierenden Zweiten Imperium) waren beide Städte gleichrangige Hauptstädte des neu entstandenen Reiches. Diesen Status mussten sie erst etliche Jahrhunderte später an das neu errichtete Dorinthopolis abtreten. Stets konnte sich die gewaltige Stadt, von der behauptet wird, dass sie auf inzwischen sieben im Schlick versunkenen Gebäudeschichten ruhe, gegen alle Unbill behaupten. Aus einer dieser Vorzeiten stammt auch der südlich vor der Stadt liegende Verteidigungsring Balan Cantaras, der bis heute Feinde und Piraten davon abhält, die Hafenstadt von See aus anzugreifen.

Stadtbild

Die etwa 450.000 Cantaresen verteilen sich auf einige kleinere Viertel und 16 Bezirke, die wiederum in Viertel unterteilt sind. Diese sind auf zwei Landzungen, 14 größeren und ungezählten kleineren Inseln errichtet. Diese Distrikte grenzen dabei nicht direkt aneinander sondern werden durch das Louranath (S. 96) ebenso getrennt, wie durch seine natürlichen Wasserwege auch verbunden. Im Louranath rund um die Stadt stehen 9 Zollfesten und gut drei Dutzend Wachtürme, deren Hauptaufgabe, das Verhindern von Schmuggel, von eher zweifelhaftem Erfolg gekrönt ist.

Balan Cantara wird durch je einen Haupt- und Nebkanal mit dem etwa 10 Meilen entfernten Meer der Schwimmenden Inseln und dem über 20 Meilen entfernten Thalassion verbunden.

Zwar hängen stets Nebel und Ausdünstungen über dem Louranath, doch die Lichter der Metropole sind viele Meilen durch den Dunst zu erkennen. Nur in den frühen Abendstunden, nachdem der regelmäßige Sturzregen die Luft gereinigt hat, kann ein Reisender die Silhouette Balan Cantaras auch über viele Meilen klar ausmachen.

Die Vielfalt der Stadt scheint durch ihre Distrikte noch unterstrichen zu werden, denn kaum einer gleicht dem anderen. Die halb in den Sumpf versunkenen Ruinen **Alt-Thalassenias**, des ehemaligen östlichen Hafens, beheimaten die Ärmsten der Armen die täglich um ihr Essen kämpfen müssen. Selbst die Gardien setzen keinen Fuß in diesen Bereich, sondern patrouillieren lediglich auf den Wasserwegen. Die einstmals prächtigen Bezirke **Centropolis** und **Senatoria** sind heute Heimat von Shingwa, Loualil und Menschen, die an den Palast- und Tempelfassaden in hunderten über- und nebeneinander errichteten Bambushütten oder in Hausbooten und modrigen Rümpfen ehemaliger Schiffe leben. Auch dem letzten Abschaum bietet **Asnarion**, ein Bezirk voller zerfallender Prachtbauten, noch Zuflucht. Auf seinem Markt können Diebesgut und Schmuggelware bspw. gegen betäubte Sklaven getauscht werden. **Die Verbotene Stadt** macht durch ihre Abwehrartefakte, Golems und Kampfgargylen ihrem Namen für jeden, der am Leben hängt, alle Ehre. Hier finden

sich große Paläste und Prunkbauten, die mit dem Verlust des Status' der Co-Centropole Balan Cantaras geräumt, nicht aber geplündert wurden. Während der ruhige und ehrwürdige Distrikt **Basantia** gerade von reichen Honoraten als Heimat geschätzt wird, finden sich in **Thalesipur** vor allem zugezogene Tharpuresen, die, in bester tharpuresischer Tradition, von einer amaunischen Magnatin beherrscht werden. Im auf Inseln errichteten Bezirk **Laeris** finden sich zahlreiche Honoratentürme und Insulae, die zumeist durch Kanäle voneinander getrennt sind. Im Zentrum der Stadt befinden sich mit **Cantarenia** und **Nimakos** zwei Bezirke, die keinerlei Besonderheiten aufweisen. Immerhin ist Nimakos mit seinen Insulae der Freien und den Türmen der Honoraten der größte Bezirk der Metropole. **Der große Markt**, auf einer Insel direkt am Verbindungskanal zwischen Krysirenis und Thalassocantara gelegen, ist übersät von Buden, Marktständen sowie Zelten und an seinen Küsten reihen sich Stege für hunderte Marktschiffe. Feste Gebäude finden sich hier seit einem großen Brand vor etwa 500 Jahren kaum noch. Zwischen den Bezirken **Iamalis** und **Darselion** und so auch am Rande von **Cantarenia** liegt die große Arena der Metropole. Das – im weitesten Sinne – 'guthürgerliche' Darselion liegt am Fuß der Horaszitadelle und wird geprägt von Handwerksbetrieben und Zulieferern für die Optimaten. In Iamalis wiederum leben so gut wie nur amaunische und menschliche Freie. Es ist ein Bezirk, der fast ausschließlich dem Wohnen dient. **Xethropol** könnte als Klosterstadt bezeichnet werden und steht unter der Herrschaft des Hohepriesters des Xethros, der in Personalunion auch Magnat des Bezirks ist. Auf einer magisch geschaffenen Anhöhe liegt der Palastdistrikt **Arcoras**, die 'Horashöhe' mit der Horaszitadelle. Hier leben neben den Optimaten einige ausgesuchte Honoraten in beeindruckenden Residenzen und einzig und allein ausgewählte Besucher erhalten Zutritt zu dem schwer bewachten und gesicherten Areal. Beim nördlich von Arcoras gelegenen **Baiural** handelt es sich weniger um ein bewohntes Viertel, als um weitläufige Seen, die als Jagdrevier für die Optimaten dienen. Der Bezirk **Phirodetas** besticht fast durch seine Gewöhnlichkeit: ein Marktbezirk mit Handwerkern, Fischzucht und Reisbauern im Hinterland. Etwas außerhalb des eigentlichen Stadtbereichs liegen **Louangha**, wo fast ausschließlich aquatische und amphibische Rassen leben und der von See- und Flussfischern bewohnte Bezirk **Carumar**. Die wahren Zentren Balan Cantaras jedoch sind die beiden Häfen. Am Meer der schwimmenden Inseln liegt der Westhafen **Krysirenis**. Gut 30.000 Bewohner aller myranischen Völker tummeln sich hier, wo neben dem Kriegs- und dem Handelshafen auch dem großen Chrysir-Tempel die allgegenwärtige Geschäftigkeit, lauterer wie auch unlauterer Art, geschuldet ist. Eine ausführlichere Beschreibung Balan Cantaras und vor allem Krysirenis' finden Sie im **HC 47ff**. Ihre Helden jedoch werden die Metropole in **Thalassocantara** betreten, weshalb wir Ihnen diesen Distrikt an dieser Stelle detaillierter vorstellen wollen. Der am Hauptkanal gelegene Osthafen am Thalassion ist, ähnlich seinem Bruder im Westen der Metropole, geprägt von Leben und Geschäftigkeit. Hier leben Leute jeden Standes und zahlreicher Völker. Tavernen, Bordelle und reine Spielhäuser scheinen ebenso zahlreich zu sein wie Kontore und Lagerhäuser. Das ständige Kommen und Gehen mag öfter den Eindruck vermitteln, die Wachen seien völlig überlastet und nicht in der Lage den Überblick zu behalten. Dieser Eindruck entspricht den tatsächlichen Gegebenheiten völlig und die Hafen- und Chrysir- und Brajan-Gardisten begnügen sich häufig damit,

handgreifliche Streitigkeiten zwischen den Cirkeln der Schauerleute, Matrosen, Gürtellotsen (die Handelsschiffe sicher durch den Verteidigungsgürtel bringen) und Ladungsträger zu beenden. Ein entflohener Sklave, der es durch die sporadischen Kontrollen an den Binnenbrücken des Distrikts schafft, wird es auch schaffen, die Stadt zu verlassen. Daran ändert auch der – mäßig erfolgreiche – Cirkel von Kopfgeldjägern meist nichts, der hauptsächlich hier agiert (S. 70).

Die Ladungsträger, die darauf bestehen keine ‘einfachen Lastenträger’ zu sein, gehören neben den Schauerleuten sicher zu den kopfstärksten Gruppen in Thalassocantara. Sie übernehmen die gelöschten Ladungen von den Schauerleuten und bringen sie zu Märkten, in Kontore oder Lagerhäuser. Andererseits bringen sie aufzunehmende Ladung für Schiffe zu den Liegeplätzen, wo Schauerleute sie auf den Schiffen verstauen. Tatsächlich sind sie in *Collegien* und nicht in *Cirkeln* organisiert, da schon vor Jahrhunderten der herrschende Magnat erkannt hatte, dass diese ihm eine Menge Arbeit abnahmen.

Zumindest gefühlt ebenso präsent wie die Ladungsträger und Schauerleute in Thalassocantara ist das Haus Rhidaman. Dies liegt nur zum Teil daran, dass es ein nur schwer zu übersehendes Bankhaus mit magischen Schließfächern direkt im Handelshafen betreibt. Vielmehr liegt es daran, dass die Rhidaman jeden Händler lizenzieren, der im Imperium handeln will. Der Vorsteher der Kammer der Rhidaman in Balan Cantara, Seine Eminenz *Cassius Aurarches dor Rhidaman*, wiederum ist auf jeden Zufluss von Finanzmitteln angewiesen, weshalb hier

die Kontrolle der einlaufenden Schiffe besonders scharf ist. So dauert es nie lange bis ein Quaestor geschützt von einigen Soldaten der rhidamanschen Hausgarde ein neu angekommenes Schiff aufsucht. Ist eine Lizenz abgelaufen oder soll eine nicht lizenzierte Ware zum Verkauf angeboten werden, ist es meist kein Problem eine entsprechende Lizenz zu verlängern oder zu erwerben. Im zweiten Fall kommt natürlich ein Exklusivzuschlag für den unmittelbaren Verkauf hinzu, denn die Gültigkeit der neuen Lizenz beginnt grundsätzlich erst eine None später. Unter den Ladungsträgern, die den tatsächlichen Hintergrund dieser starken Präsenz der Rhidaman nicht kennen (wollen), hat sie zumindest dazu geführt, dass diese hinter vorgehaltener Hand über die Zeiteinheit ‘ein Rhidaman’ feixen, wenn sie von der Spanne sprechen, die zwischen dem Festmachen eines Schiffes und dem unausweichlichen und meist sehr prompten Besuch eines Quaestors bei eben diesem Schiff vergeht.

Neben dem Handelshafen gibt es in Thalassocantara auch einen Kriegshafen. Hier jedoch sind weit weniger Schiffe stationiert als in dessen Pendant in Krysirenis. Das Meer der schwimmenden Inseln führt allein mit den Mholuren und den Abishai schon mehr Argumente für die Anwesenheit des Militärs ins Feld als Thalassocantara insgesamt könnte.

Ganz eigene Regeln, abseits der im Rest des Distrikts gültigen, finden sich im überwiegend von Hjaldingern (S. 237) bewohnten Viertel *Klein-Hjaldingard* und im von Kerrishitern (S. 238) dominierten Viertel *Kerrish-Canthar*.

Aventurische Helden in Myranor

Für Ihre Helden ist Myranor ein fremder und exotischer Kontinent. Gleichwohl die ersten Siedler im Lieblichen Feld von hier stammten, liegen doch seit der Errichtung des Efferdwalls fast 2.000 Jahre unabhängiger Entwicklung zwischen den beiden Kontinenten und ihren Kulturen. Besonders deutlich zeigt sich dies in der Sprachbarriere. Helden, die Aureliani (myr. Alt-Imperial) beherrschen, könnten sich auf dieser Sprache mit den myranischen Bewohnern verständigen. Doch auch die Sprache hat sich weiterentwickelt. Die Klangfärbung und manche Worte mögen sich erhalten haben, doch das Alt-Imperial beherrschen einzig Optimaten und auch von diesen bei weitem nicht alle. Verbreitet sind in Myranor die Verkehrssprachen Myranisch und Gemein-Imperial. Für eine Kommunikation mit der Bevölkerung wird es für Aventurier unumgänglich sein, sich zumindest eine dieser Sprachen anzueignen.

Alle Aventurier erhalten in Myranor den Nachteil *Randgruppe*. Dieser ist jedoch nicht mit einer gesellschaftlichen sondern mit einer juristischen Randstellung verbunden. Jeder Fremdländer, ob bspw. im Imperium oder im serovischen Archipel, ist rechtlich schlechter gestellt als ein Einheimischer. Während also ein Serover zumindest im serovischen Archipel als einheimisch gilt, gelten Aventurier überall in Myranor als Fremdländer.

Sollten Sie mit dem Sozialstatus spielen, so dürfen Sie davon ausgehen, dass der SO eines aventurischen Helden kein Äquivalent des SO desselben Helden in Myranor darstellt. So mag der adelige Krieger von einem ‘Freien’ bestenfalls ein anerkennendes Nicken ernten, wenn er auf seine Herkunft

verweist. Auch ein Geweihter einer aventurischen Gottheit darf kaum auf das Ansehen hoffen, das ihm in Aventurien entgegen gebracht wird. Allein ein Zauberkundiger, der einen offensichtlich magischen Effekt hervorruft, kann sich hier und da eines plötzlichen unterwürfigen Respekts erfreuen. Zwar mag er ein wenig eigen aussehen, aber was weiß man als unwissender einfacher Bürger schon von den Vorlieben der hohen Herrschaften?

Die oben genannten Unterschiede in Sprache und Kultur führen dazu, dass manch erworbenes Wissen aus Aventurien hier keinen Obulos wert ist. Um dieses Problem bei Talentproben zu verdeutlichen kann die SF *Kulturkunde* (WdS 42) herangezogen werden. Hierbei können sie sich an folgenden Kulturregionen orientieren: *Imperiale* (*Dorinther, Amaunir etc.*), *Era* (*Sumier, Tharpuresen + Makshapuresen, Shindrabarer, Narkramarer, Kerrishiter, Hjaldinger*). Diese sind mit denselben Voraussetzungen, Verbreitungen und Kosten wie ihre aventurischen Gegenstücke zu erlernen.

Detaillierte Informationen zu den myranischen Kulturen finden sie im HC S. 126ff. Analog zu den Kulturen können Sie mit den *Geländekunden* verfahren, die Aufschläge auf Talente wie *Pflanzenkunde* oder *Wildnisleben* aufheben können.

Da die Kommunikation von entscheidender Bedeutung ist, finden Sie nachfolgend eine Aufstellung einiger myranischer Sprachen und Schriften, mit denen Ihre Helden am wahrscheinlichsten in Berührung kommen und die sie daher am ehesten werden erlernen können:

Sprachen

Myranisch (Verkehrssprache): Komplexität 13 (A)

Gemein-Imperial: Komplexität 18 (B; für *Garethi-Sprachfamilie A*)

Hiero-Imperial: Komplexität 21 (B; für *Garethi-Sprachfamilie A*)

Alt-Imperial (av. *Aureliani*): Komplexität 21 (B; für *Garethi-Sprachfamilie A*)

Shingwanisch: Komplexität 15 (B)

Gemein-Amaunal: Komplexität 18 (B)

Mahapratisch (Dialekte: Tharpurisch, Makshapurisch, Shindrabarisch): Komplexität 18 (B)

Hjaldingsch (av. *Saga-Thorwalsch*): Komplexität 18 (B; für *Thorwalsch-Sprachfamilie A*)

Narkramarisch: Komplexität 18 (B)

Abishant (Verkehrssprache): Komplexität 10 (B)

Schriften

Alt-Imperiale Glyphen (Alt- und Hiero-Imperial (av. *Imperialen Zeichen* – *Altgüldenländisch*): Komplexität 15 (B)

Imperiale Lautzeichen (Gemein-Imperial, Hjaldingisch): Komplexität 10 (B)

Hjaldingsche Runenzeichen (ehem. Hjaldingisch): Komplexität 16 (B)

Amaunische Silbenzeichen (Hiero- und Gemein-Amaunal): Komplexität 13 (B)

Kalshinshi (Shingwanische Knotenschrift): Komplexität 20 (B)

Aventurien aus myranischer Sicht

Vom fremden und entfernten Kontinent Aventurien wissen nur die wenigsten Myraner etwas. Die meisten haben näherliegende Sorgen, wie das eigene Überleben. Unter den Optimaten hingegen gibt es einige, die um das abtrünnige Horasiat Yaquirio wissen. Von diesen vertreten einige reaktionäre Ansichten, die von einer Unterwerfung träumen. Vor allem, wenn sie überlegen, wie hoch die Abgaben wären, die rückwirkend zu erheben wären – immerhin für knapp 2.000 Jahre. In den Städten der Thalassionküste gibt es ferner in den Häfen einige (sehr wenige) Händler, die darum wissen, dass selten einmal ein fremdes Schiff von jenseits des Horizonts einläuft, um Handel zu treiben. Damit ist ihr Wissensdurst aber in den meisten Fällen bereits gestillt.

Ähnliches gilt für den trennenden Efferdwall. Dass das Thalassion verflucht ist, ist für die meisten offensichtlich. Die einfache Bevölkerung bringt mit der Verfluchung jedoch Stürme, Fluten, Schiffsuntergänge und Ungeheuer in Verbindung. Allein die gebildete Oberschicht, die Mitglieder der Hohen Häuser, wissen um jenes Phänomen, das imperialen Schiffen die Überquerung des Thalassions unmöglich macht. Das entmachtete Haus Charybalis hält dieses Wissen schon traditionell wach und es soll im Verborgenen an einer Lösung für dieses Problem arbeiten.

Wenn Ihre Helden also einem Myraner auf die Frage nach ihrer Herkunft stolz 'Aventurien!' entgegenen, wird dieser in den meisten Fällen irgendeine unbedeutende Ortschaft an der Thalassionküste vor Augen haben. Honoraten und Opti-

Myranische Helden in der Kampagne

Sobald die Helden Balan Cantara erreicht haben, haben Sie die Möglichkeit myranische Helden in Ihre Gruppe zu integrieren. Dies mag beim Tod eines Spielercharakters notwendig sein, vielleicht ist es aber auch der Wunsch eines Ihrer Spieler. Wie genau es zu der Einführung eines möglichen myranischen Spielerhelden kommt, legen wir in Ihre Hände. Wichtig für Sie ist lediglich, dass Sie für den weiteren Verlauf der Kampagne berücksichtigen müssen, dass ein myranischer Held sich auf heimischen Boden bewegt. Für ihn wird bspw. ein Neristu oder ein Amaunir nicht annähernd die Exotik haben, wie für einen aventurischen Helden. Auch weiß ein myranischer Held – je nach Stand und Herkunft – um die Gepflogenheiten und Bräuche seiner Heimat. Ein Optimat vermag unter Umständen sogar magische Phänomene oder die Geheimnisse des Ea'Myr und der Alten zu erklären. Dies jedoch kann insofern von Vorteil sein, als Sie auf Erklärungen durch NSCs verzichten können. Diese Rolle kann dann 'Ihr' Myraner übernehmen. Der Nutzen, den Harika aus myranischen Besatzungsmitgliedern zieht, ist offenkundig: Wer würde sich besser mit den Einheimischen, deren Bräuchen und Kulturen oder der Tier- und Pflanzenwelt auskennen, als ein Einheimischer?

Wie weit die myranischen Helden die Kampagne begleiten und ob sie vielleicht sogar mit nach Aventurien fahren, bleibt Ihnen und Ihrer Gruppe überlassen.

Ebenso ist es möglich das Abenteuer ab **Kapitel II (S. 73)** mit einer rein myranischen Heldengruppe zu erleben. Was Sie tun müssen, um die Neugier Ihrer Helden an der *Lamea* und ihrer Besatzung zu wecken, wissen Sie als Meister am besten. So kann die Heldengruppe irgendwo auf dem Festland von einem undurchsichtigen Händler angeworben werden. Dieser sucht eine Gruppe Wagemutiger, die ihm helfen, den Gerüchten um 'ein auf dem Grund des Bleichwasser liegendes Schiff mit Schätzen' nachzugehen, das angeblich Händler 'aus dem verlorenen Horasiat *Yaquirio*' dort 'auf der Flucht vor Piraten' versenkt haben sollen. Wenn die Helden in den Kontrakt einsteigen (ihnen werden 20% des Erlöses versprochen), berichtet der Händler ihnen, dass es vorher noch in Shanali eine Seefrau aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassions' aufzusuchen gilt, die angeblich mehr über den Ort weiß, an dem das Schiff versenkt wurde. Ob der Händler es ehrlich mit den Helden meint oder nicht, überlassen wir Ihnen.

Wenn Sie das Abenteuer mit einer myranischen Gruppe spielen und diese nicht nach Aventurien reisen soll, müssen sich die Myraner vor dem Sprung der Singenden Inseln ins Meer der Sieben Winde, in **Kapitel VI (S. 214)**, von der *Lamea* verabschieden.

maten hingegen könnten Sagen und Legenden gehört haben. Einige wenige von ihnen mögen auch die überlieferte 'wahre' Geschichte kennen. In beiden Fällen werden sie mit der Bezeichnung 'Aventurien' im ersten Moment aber nichts anfangen können.

Die Ausgangslage der Helden

Das Opfer Mylkidos' auf der Palastinsel des Horas ermöglichte den Helden einerseits die Flucht, andererseits aber besitzt der Horas dadurch die Leiche eines Mannes in fremdländischer Kleidung. Die Wachen haben ferner berichten können, dass weitere Personen von der Insel flohen. Der Horas will und kann einen solchen Affront nicht unbeantwortet lassen und wird in Balan Cantara nach den Helden suchen lassen.

Wie intensiv und erfolgversprechend diese Suche letzten Endes durchgeführt wird, entscheiden Sie. Es wird nach Fremden in fremdartiger Kleidung gesucht. Dabei dienen als Vorlage für die Beschreibung Uniform und Rüstung Mylkidos'. Auch wird nach Personen mit zyklöpäischem Teint gesucht. Je nachdem wie schwer Sie es Ihren Spielern machen wollen, haben Sie einige Stellschrauben, an denen Sie drehen können: Haben die Wachen bspw. viel oder wenig von den Helden, ihrer Kleidung und ihrer Statur erkannt? Wie viele Personen haben die Wachen gezählt? Ist Wonschesch gesehen worden? Die Hitze des Gefechts und die Lichtverhältnisse könnten Ihren Helden helfen – oder eben nicht. Wenn Sie Ihren Spielern die 'ganz harte Tour' präsentieren



wollen, können Sie den Nachteil *Gesucht I (Balan Cantara)* vergeben, da die Angaben der Wachen sehr präzise waren. Dieser sollte sich jedoch erst nach und nach herauskristallisieren, damit Ihre Helden die Stadt nicht fluchtartig verlassen, sondern erste Erfahrungen mit dem Imperium und seinen Eigenheiten sammeln können.

Den Helden sollte dabei zweierlei deutlich werden.

Zum einen, dass die vermeintliche Anonymität der Metropole mehr Sicherheit suggeriert, als bietet.

Dennoch gibt es in Balan Cantara zahllose Möglichkeiten unterzutauchen. Zum anderen sollte deutlich werden, dass die Verwaltungsstrukturen funktionieren und ein Horas angemessen reagieren kann und es auch tut. So zahllos wie der imperiale Tiger manchmal auch erscheinen mag ist er beileibe nicht...

Wie die Helden auf die Situation reagieren, ist schwer vorherzusagen. Eine nahe liegende und effektive Reaktion wäre der Kauf einheimischer Kleidung. Tulamiden mit ihrem sonnengebräunten Teint können sich als Tharpuresen verkleiden und Thorwaler als Hjaldinger. Ebenso können die Helden von Wonschesch gezielt das Gemein-Imperial lernen (die Auswirkungen des Kristallschädels (S. 257) können helfen) um das Auffallen durch die Sprachbarriere zu vermindern.

Szenarios in und um Balan Cantara

Die folgenden Szenarios und Szenarioideen sind zum Teil so konzipiert, dass Sie Ihre Spieler nach und nach mit der myranischen Gesellschaft und deren Strukturen vertraut machen können. Während die ersten optional sind, beinhalten die Schlüsselszenarios Ereignisse, die für den weiteren Verlauf der Kampagne wichtig sind.

Optionale Szenarios

Die Macht im Cirkel

In einem beliebigen Distrikt stolpern die Helden nachts über die Leiche eines unbekannten Menschen und einen schwer amtierten und verwundeten Mann mit einem blutigen Dolch in den Händen. Der Mann heißt Phirastos und erklärt, dass er von einem Mitglied seines Cirkels angegriffen worden sei. Er habe dem Angreifer gerade noch die Waffe entwenden und den Mann abwehren können. Er kann sich diesen Anschlag nur damit erklären, dass ihn die Amauna Bao'Shy, die neue Geliebte des Cirkelpatrons Aegdores, aus dem Weg räumen wolle um mehr Einfluss zu erhalten. Er selbst sei seit Jahren die rechte Hand Aegdores' und damit natürlich ein Dorn im Auge der Amauna. Tatsächlich hat Phirastos dem Mann, dessen Name Kleparios war, aufgelauert, um ihn mit mehreren Stichen in den Brustkorb umzubringen. Als er die Schritte der sich nähernden Helden hörte, änderte er seinen Plan, brachte sich einige Schnitte und weniger tiefe Stiche bei und stellte sich als Opfer hin. Zwar gibt es die Amauna Bao'Shy, doch hat sie keinerlei Interesse an

Einfluss, sondern genießt lediglich die wilde Liebschaft mit dem smarten Aegdores. Phirastos hingegen sieht das anders und wird weitere 'Beweise' schaffen, die Bao'Shy belasten sollen. Er wird die Helden bitten, ihn zu Aegdores zu begleiten, der sie – als unbelastete Fremde – um eine Aufklärung der Angelegenheit bitten wird. Schlussendlich sollte sich die Situation zuspitzen und sogar Zweifel an Aegdores' Vertrauen in Bao'Shy aufkommen, ehe es den Helden gelingt, Phirastos zu überführen.

Um was für einen Cirkel es sich handelt, in dem diese Intrige gesponnen wird, überlassen wir Ihnen. Ein Cirkel von Gassenlotsen ist ebenso denkbar, wie einer von Dieben, Einbrechern oder Ladungsträgern.

Zwischen den Fronten

Irgendwo in Thalassocantara gibt es eine bewaffnete Schlägerei zwischen Ladungsträgern, Matrosen und den Helden, die zur falschen Zeit am falschen Ort waren. Gleich zwei Gardien, die Brajan-Garde und die Hafengarde sind zur Stelle, um die Streitenden grob auseinander zu treiben und sich dabei gegenseitig lautstark von ihrer Autorität zu überzeugen. Die Hafengarde besitzt die örtliche Legitimation während die Brajan-Garde die übergeordnete Legitimation zur Aufrechterhaltung der Ordnung für sich beansprucht.

Mindestens ein Held wird dabei Zeuge, wie ein Matrose mit großer Zahnlücke in dem Durcheinander einen Brajan-Gardisten von hinten mit einem Dolch niederstreckt und anschließend in der Menge untertaucht. Durch die erhitzten Gemüter beschuldigen sich auch die Gardisten gegenseitig. An den Hel-

den ist es zunächst zu verhindern, dass noch mehr Blut vergossen wird. Anschließend 'bitten' die Gardisten – natürlich beide –, die selbst genug zu tun haben, die Helden als Augenzeugen sich der Angelegenheit anzunehmen. Anhand der Zahnlucke kann der Matrose über kurz oder lang als Kaipyros identifiziert werden. Er verlor durch die Faust des – nun toten – Gardisten einst die Schneidezähne, sann auf Rache und provozierte den Zwischenfall als der Gardist gerade in der Nähe war. Ob er auch damals in eine Schlägerei verwickelt oder der Willkür des (betrunkenen?) Gardisten ausgesetzt war, überlassen wir ebenso Ihrer Ausgestaltung wie die Frage nach dessen Verbleib.

Für eine Handvoll Aureal

Nach dem Eindringen auf die Palastinsel des Porphyrio Gamenicos sa Illacrión, wurde auf die Helden ein Kopfgeld ausgesetzt. Während die Gardisten zumeist besseres zu tun haben, als nur nach den Helden Ausschau zu halten, gibt es in Balan Cantara jedoch einen kleinen Cirkel von menschlichen Kopfgeldjägern, der erhöhtes Interesse an ihnen hat. Die meisten anderen geben sich für solch 'kleine Beträge' keine Mühe. Der Cirkel ist in Thalassocantera angesiedelt, da er dort glaubt den Überblick über Ein- und Ausreisen von Personen behalten zu können. Die Kopfgeldjäger agieren jedoch in ganz Balan Cantara, was gelegentlich zu Verstimmungen mit anderen Kopfgeldjägern führt. Wie, wann und wo die Kopfgeldjäger zuschlagen um das Kopfgeld (bei 'Lebendfängen' ist es höher) einzuholen und wie die Helden das Problem lösen überlassen wir Ihrer Ausgestaltung.

Schlüsselszenarios

Ein Schreiben am Morgen

Kapitän Siberius Bramstetter wird sich kurz nach der Ankunft in Balan Cantara von den Helden trennen. Um zu verhindern, dass sie darauf bestehen, ihn zu begleiten, wird er nachts verschwinden. Den Helden hinterlässt er ein knappes Schreiben: "Suchet nicht nach mir, denn allein mir ist meine Suche beschieden. Möge der Listige euren Schritten sicheren Tritt verleihen." Sollten die Helden nachforschen, so können sie nach einiger Zeit von einem einäugigen und recht wortkargen Ladungsträger in Thalassocantera erfahren, dass Siberius an Bord des bereits bei Sonnenaufgang ausgelaufenen Handelsschiffes *Stern der Galeeren-Bucht* gegangen ist. Wohin dieses segelt, weiß er nicht. Fragen stellt er schon lange keine mehr. Dieser Schritt Siberius' deutet sich bereits durch häufigere Besuche des Hafens an – vorgeblich um eine Passage nach Valdur Bedhra zu finden. Aufhalten können die Helden ihn nicht. Was die Helden zu diesem Zeitpunkt noch nicht wissen: Etwa vier Jahre später werden sie ihn in Chrabena wiedersehen (S. 167).

Leben und Sterben lassen

Bei den Akten Nazirs war ein sehr eigentümlicher Notizzettel (S. 258) zu finden, dessen Handschrift eindeutig Orphilos als Verfasser ausweist. Wenn die Helden dem in *Balan Cantara* nachgehen, können sie schnell die Taverne *Zum blinden Mholuren* in *Thalassocantera* ausfindig machen. Geführt wird die Kaschemme von Xarios, einem schmerzbäuchigen ungepflegten Meranier, der sich hervorragend in das Gesamtbild des Etablissements einfügt. Er will von einem *Sar'Nura T'Arvan* nie gehört haben und die Helden möglichst schnell wieder loswerden.

Fällt das Lösungswort *Schwarm*, sieht er sich unauffällig um und fordert sie auf, morgen wiederzukommen. Das Ganze mag nicht recht zu einem Botschafter des Imperiums passen und sollte den Helden eigentümlich vorkommen. Tatsächlich erscheint am nächsten Abend ein schwarzhäutiger Mann, der mit gebotener Vorsicht ein Gespräch mit den Helden anfängt, um möglichst viel über sie in Erfahrung zu bringen. Es handelt sich um Nazirs Kontaktmann in Balan Cantara, der ganz offensichtlich keinesfalls für das Imperium arbeitet. Wie sich die Situation weiter entwickelt, hängt von Ihren Helden ab. Von einer schnellen Verabschiedung *Sar'Nura T'Arvans* und dessen Bestreben die Helden ermorden zu lassen, bis hin zum gewaltsamen Tod des *Ban Bargui* ist alles denkbar. Klar werden sollte den Helden jedoch, dass Nazir kein Botschafter des Imperiums ist. Seine Akten entlarven ihn ferner als Spion, was *Sar'Nura T'Arvan* nur unter magischem Zwang oder körperlicher Gewalteinwirkung einräumt. Lassen die Helden ihn gehen, setzt er alles daran, sie aus dem Weg zu räumen, um nicht aufzufliegen.

Nachricht mit Hindernissen

Die Helden sollten in Valdur Bedhra im dortigen Ephar-Tempel Nachricht von der *Lamea* erhalten, wenn bei 'Kommando Harydion' etwas schief gehen würde. Genau dies ist eingetreten und den Helden bleibt nichts übrig, als den Tempel aufzusuchen. Das nächste Schiff, das Valdur Bedhra anläuft, ist die *Glanz der Wogen* (S. 119) eine imperiale Zweimast-Karavelle. Kapitän ist der optimistische Händler Xarphyrios or Rhidaman (S. 235). Er kann den Helden eine Passage anbieten und versucht immer wieder beiläufig etwas über sie und vor allem ihre Heimat zu erfahren, denn fremde Länder versprechen oft profitable Handelsabschlüsse. Schließlich aber erreichen die Helden Valdur Bedhra in Tharpura:

Valdur Bedhra

Regierungsform: amaunischer Magnat des Hauses Aphir-danos

Symbolik: goldener Anker zwischen zwei nach außen geneigten Kokospalmen unter drei schwarzen Augen auf blau

Bevölkerung: ca. 36.000; überwiegend Menschen 70% (Tharpuresen, Meranier, Shindrabarim), Amaunir 15%, Shingwa 10%, buntes Völkergemisch 5%

Militärische Stärke: Phasmajira-Garde (wie Shinxir-Garde), Aurisha-Garde (wie Brajan-Garde), Siminia-Garde
Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktrale, RaDja, Phasmajira, Satura Tharpania, Gylda, Ephar

Handwerk und Gewerbe: Kokosplantagen, Kokosnuss verarbeitendes Gewerbe, Reisanbau, vor allem aber der Hafen
Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Tor zum Thalassion' (Q6/P7/S56), Hafenkneipe 'Zur Kokospalme' (Q5/P4), Bordell 'Wellenritt' (Q5/P6)

Gebäude: öffentliche Thermen, Arena, Basar, Theater, zahllose Lagerhäuser

Besonderheiten: geweihter Ephar-Tempel, der eine Charypta-Kultstätte versiegelt

Stadtgeschichte: Bereits als die Amaunir das Gebiet beherrschten, gab es an der Mündung der Tharpani eine Siedlung, auf die heute so gut wie nichts mehr hinweist. Mit der Eroberung des Imperiums wurde die Ortschaft

in Valdur Bedhra umbenannt und ein bedeutender Brückenkopf der Myriaden. Später stellte der Hafen die Versorgung der Truppen im Hinterland sicher. Durch die geographische Lage begünstigt entwickelte sich die Stadt zum heute wichtigsten Seehafen Tharpuras.

Stimmung in der Stadt: Die Stimmung in der Stadt ist sehr offen. Man fühlt sich als tharpurisches 'Tor zur Welt' und als Maßstab in allen Belangen rund um die Kokosnuss.

Was die Einwohner über Valdur Bedhra denken: Ohne uns würden die Optimaten in Balan Mayek, Balan Cantara und anderswo ganz schön 'auf dem Trockenen sitzen'.

Valdur Bedhra ist eine mittelgroße Stadt mit etwa 36.000 Einwohnern an der Mündung der breiten *Tharpani* und der tharpurischen Küste, in der stets hektischer Trubel herrscht. In der Hauptstadt der tharpurischen Provinz *Bedhrari* werden Flussschiffe aus dem Hinterland und Hochseeschiffe aus aller Herren Länder be- und entladen. Valdur Bedhra ist der mit Abstand wichtigste Hafen Tharpuras und hier werden alle Waren umgeschlagen, die nach Tharpura importiert oder aus dem Horasiat ausgeführt werden. So ist es auch kaum verwunderlich, dass der Hafen das Leben in Valdur Bedhra maßgeblich bestimmt: Der mit Abstand größte Teil der Bewohner lebt von der Arbeit, die Hafen und Handel ihnen beschert. Sei es als Lastenträger, Kontorarbeiter, Kontorist, Händler, Werftarbeiter oder als Dirne in einem der ungezählten Bordelle im hafennahen Raiaviertel. Ein weiterer großer Teil der Bevölkerung verdient seinen Lebensunterhalt rund um die Kokosnuss. Um die Stadt liegen weitläufige Plantagen mit Kokospalmen, denen große Flächen Dschungel weichen mussten. Die recht zahlreichen Shingwa in Valdur Bedhra verdingen sich fast ausnahmslos als Palmenkletterer bei der ganzjährigen Kokosnussernte. Aus dem Fruchtwasser der Nüsse wird Kokoswein, -branntwein und -milch gewonnen und auch alles andere wird einer Verwertung zugeführt. Aus den Nüssen wird ferner Kokosöl gewonnen, das für verschiedene Arcanomechaniken von hohem Wert ist. Ein Großteil der Kokosprodukte wird exportiert, wobei Balan Cantara und Balan Mayek die größten Abnehmer sind. Ein Grund für die recht zahlreichen Kokosproduzenten ist der direkte Zugang zum Meer, der ihnen einen klaren Transportkostenvorteil gegenüber dem Hinterland verschafft.

Am Ufer der *Tharpani*, die bis *Malrhira* schiffbar ist, ziehen sich die Felder der Reisbauern den Fluss entlang, während der Anbau und die Verarbeitung des für Tharpura sonst so typischen Federfarns in Valdur Bedhra eine eher untergeordnete Rolle spielt.

Der Ephar-Tempel

Der Ephar-Tempel von Valdur Bedhra liegt etwas außerhalb der Stadt auf einer Insel vor der Mündung der *Tharpani*. Die Insel, ein unter der Oberfläche großer Fels mit zahllosen Korallen und ebenso vielen Höhlen, bietet einer reichhaltigen Unterwasserwelt einen Lebensraum. Den frühen Einwohnern der Stadt galt sie als verflucht und noch heute gibt es Legenden, die von Ungetümen sprechen, die rund um die Insel beobachtet worden sein sollen. Tatsächlich gab es auf der Insel zu Hochzeiten der Charybalis einen heute fast gänzlich in Vergessenheit geratenen Kultplatz. Der Gründer des Ephar-Tempels, ein wahrer Gezeitenherrn, versiegelte den Kultplatz mit Hilfe

seines Gottes. Über die Generationen jedoch ging das Wissen verloren und der heutige Priester *Ephyrios* weiß nichts von seinem Erbe. Wohl aber sein Gehilfe *Xaritholo*, ein glühender Anhänger der Charybalis.

Die wahre Tempelanlage ist teils in den Fels gehauen und nutzt teils die natürlich gebildeten Höhlen. Hier scheint stets Wasser zu tropfen und die Luftfeuchtigkeit ist mancherorts unerträglich. Oberirdisch finden sich lediglich ein steinerner Steg und zwei Delphinstatuen, die den Zugang weisen.

Der Kult rekrutiert seine Anhänger vorwiegend unter Fischern und Reisbauern, deren Länder immer wieder überschwemmt werden. Der Einfluss des Tempels ist, ähnlich der der Ephar-Tempel im Imperium, ausgesprochen gering.

Exkurs: Der Ephar-/Efferd-Kult

Die Ephar-Verehrung als Herr des Wassers und Erretter vor den Mholuren im Ersten Imperium ist lange vorbei. In Folge der Errichtung des Efferdwalls im Jahr 2797 IZ/991 v. BF ist sein Kult zur Bedeutungslosigkeit herabgesunken.

Während Ephar im Imperium als jähzornig und streitsüchtig gilt und Opfer an ihn der Besänftigung dienen, kennen die Loualil (S. 240) ihn als Leben spendenden Efhardh, den Geliebten der Ma'ada. Die Gläubigen des Kults wiederum schreiben ihm sowohl Zorn als auch Güte zu und sehen sich von vielen Außenstehenden als "Fische anbetende" Anhänger eines aquatischen Kultus betrachtet.

Darstellungen Ephars haben zumeist Ähnlichkeit mit einem Loualil. Die Symbolfarbe ist blaugrün und als Botentier gilt oft der Delphin.

Falsches Spiel ...

Wenn die Helden den Tempel erreichen (es findet sich gegen geringes Entgelt immer jemand, der sie mit einem Boot übersetzt, sich aber weigert auch nur einen Fuß auf die Insel zu setzen), kommen sie einerseits zu spät: Die *Lamea* war bereits vor einiger Zeit vor Ort. Andererseits aber kommen sie gerade noch rechtzeitig: *Xaritholo* beginnt unruhig zu werden. Seine Aufgabe ist es, sich einzuschleichen und herauszufinden, was es mit dem Tempel auf sich hat. Ihm ist bekannt, dass es ein Geheimnis gibt und sein Mentor vermutet, dass der Priester es wissen müsse. *Xaritholos'* Nachforschungen jedoch waren bislang erfolglos und sein Mentor *Belianor an Charybalis* (S. 235f.) ist nicht für seine Geduld bekannt. *Xaritholos* hat ihm bereits eine Botschaft über die Fremden von jenseits des verfluchten Thalassion zukommen lassen und die Ankunft der Helden erhöht den Druck auf ihn noch mal: Bei Besorgungen in Valdur Bedhra hat er Fragen der Helden mithören können und entschied zu handeln, denn er ist inzwischen (fälschlich) davon überzeugt, dass das Geheimnis des Tempels mit der *Lamea* zusammenhängt und Schaden für die Charybalis bedeutet: Er kehrte rasch in den Tempel zurück wo er *Ephyrios* überwältigte. Wenn die Helden die Insel erreichen gibt er sich als *Ephyrios* aus und bemüht sich die Helden abzuwimmeln. Er hat bislang noch nicht herausgefunden, wo der Priester die Nachricht verborgen hat und erzählt, dass keine Nachricht hinterlassen worden sei. Die Kapitänin, 'Hariska' habe ihm aber aufgetragen zu berichten, dass

die Helden nach Dorinthapolis reisen sollen. Da die imperiale Hauptstadt nicht an der Küste liegt, kann dieses Ziel, Helden die darum wissen, eigenartig vorkommen. Xaritholos versucht einfach nur, sie seinem Mentor in die Arme zu treiben.

... echter Priester

Wie die Helden dem falschen Priester auf die Spur kommen, überlassen wir Ihnen: Xaritholos kann nervös sein, sich in Widersprüche verstricken oder schlicht die Nerven verlieren und die Helden anherrschen zu verschwinden. Andererseits kann er auch überzeugend auftreten und erst ein Delphin, der um das Boot der Helden schwimmt, wenn diese auf dem Rückweg nach Valdur Bedhra sind, versucht die Helden offensichtlich zurück zur Insel zu locken.

Schlussendlich gelingt den Helden die Rettung Ephyrios' und dieser kann ihnen die Nachricht Harikas geben, nachdem er sich in einem Gespräch davon überzeugt hat, die richtigen Adressaten vor sich zu haben. Die Nachricht spricht davon, dass die *Lamea* nicht in diesen Gewässern verweilen konnte, aber in ein paar Monaten das Louranath durchstoßen und ins Bleichwasser vordringen wird. Dort sollen sich die Helden an der ihnen bekannten Insel in der ersten Firunhälfte einfinden, um wieder an Bord genommen zu werden.

Xaritholos selbst stirbt eher, als etwas über seinen wahren Auftrag preis zu geben. Er stürzt sich auch in eine auf ihn gerichtete Waffe, wenn er seine Giftkapsel nicht nutzen kann. Wenn es ihm möglich ist, wird er mit einem (gekeuchten oder geröchelten) Fluch sterben: *"Ihr werdet die Charybalis niemals aufhalten! Charypta strafe euch!"* Alleine Magie vermag ihm nach Ihrer Maßgabe das ein oder andere zu entlocken, ehe Xaritholos' Ende gekommen ist.

Die Nachricht bedeutet für die Helden bis Firun auszuharren, bevor ein Wiedersehen stattfinden kann, aber zumindest kennen sie den Treffpunkt. Falls sie sich noch nicht in Balan Cantara über das Bleichwasser erkundigt haben, kann Ephyrios ihnen verraten, dass es über das Meer der schwimmenden Inseln zu erreichen ist. Von der beschriebenen Insel weiß er nichts, vermutet aber, dass in Balan Cantara unter Umständen entsprechende Informationen zu erhalten sein müssten. Oder aber in einer Stadt am Meer der schwimmenden Inseln und in letzter Konsequenz mit Sicherheit in *Shanali* (S. 73), einer Hafenstadt am Bleichwasser.

Auf nach Shanali! – Oder noch nicht?

Wie Sie Ihre Helden nach Shanali lotsen und wie schnell diese Reise vonstatten geht, überlassen wir Ihrer Ausgestaltung, denn letzten Endes hängt es davon ab, wie viel Sie Ihre Helden zuvor in Balan Cantara haben erleben lassen und wie viel Sie sie nachfolgend noch erleben lassen wollen. Wichtig ist nur, dass die Helden im Firun 1024 BF (myr. 1. bis 3. None im Siminia 4771 IZ) in Shanali sind, um an den Ereignissen in **Kapitel II** teilhaben zu können. Die Helden können die Hafenstadt Shanali entweder mittels einer Reisegaleere (selten und teuer, aber schnell und bequem) oder über den Landweg durch das tropische Tharpura (jederzeit möglich, aber anstrengend) erreichen. Die abenteuerliche Ausgestaltung der Reise überlassen wir Ihnen. Auf dem Weg nach Shanali sollte den Helden das Gerücht zu Ohren kommen, dass dort eine Frau aufgetaucht sei, die aus den Ländern 'jenseits des verfluchten Thalassion' stamme. Dabei handelt es sich um die ehemalige Frachtmeisterin Haridiyons, *Aldora Liryon*, die nach Shanali gelangte. Dort diente sie einige Monate als Seefrau auf einem tharpurischen Handelsschiff, bis sie an einem myranischen Fieber erkrankte. Heute vegetiert sie im Keller eines Bethauses des katzenköpfigen *Pateshi* (makshapurischer Gott der Heilung, Hilfe, Einsicht und Buße) vor sich hin.

In der Zwischenzeit an Bord der Lamea

Harika musste fliehen, um den Patrouillenbooten Balan Cantaras zu entgehen. Zunächst steuerte sie Valdur Bedhra an, um den Helden eine Nachricht zu hinterlassen und Proviant aufzunehmen. Anschließend kreuzte sie einige Zeit im Thalassion, wo sie versuchte, den Verbleib der *Tolman* aufzuklären, ehe sie entschied, das Risiko eingehen zu können, das Louranath zu durchstoßen. Im Meer der schwimmenden Inseln steuerte sie das Bleichwasser an, wo sie und die Mannschaft mit dem Erbe der Alten konfrontiert wurden.



Kapitel II: Vergessen Tiefen

»Drohend und fürchterlich ist das Erbe der Alten. Es durchdringt die Geschichten, die Gedanken und wird doch verdrängt – wie der Tod.«
—Uruvenos, Handwerker und Philosoph der Nequaner

Shanali

Regierungsform: amaunischer Magnat (im Auftrag des Thearchen), große Teile der Macht liegen aber bei Schmuggler-, Schwarzhändler- oder Diebesfürsten
Symbolik: Schwarzer Baum, über dem drei Augen schweben, auf Grün

Bevölkerung: ca. 12.000; überwiegend Menschen 70% (Tharpuresen, Meranier), Amaunir 20%, Shingwa 5%, Loualil, Pristiden, buntes Völkergemisch

Militärische Stärke: Imperiale Seegardisten

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade, Pateshi

Handwerk und Gewerbe: Kokosdestillieren, Federfarnverwertung, Gebrauchsgüterherstellung

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: Herberge 'Zum Riesenbaum' (Q6/P7/S48), Hafenkneipe 'Zum fliegenden Fisch' (Q4/P5), Kaschemme 'Gischtwurm' (Q2/P3)

Besonderheiten: verkohlter Riesenbaum, riesige Nekropole, Bauwerke der Jharra

Stadtgeschichte: Die erste bekannte Rasse, die hier eine Stadt errichtete, war vor ca. 9.000 Jahren das Echsenvolk der Jharra. Diese wurden vor ca. 6000 Jahren von Amaunir und Menschen vertrieben und auf den Ruinen wurde Shanali errichtet. Um 600 IZ wurde die Stadt vom Imperium unterworfen und ins Horasiat Tharpura eingegliedert.

Stimmung in der Stadt: In Shanali kann man alles oder nichts werden. Jeder Tag ist ein Kampf darum, nicht zwischen die falschen Fronten zu geraten.

Was die Einwohner über Shanali denken: Lieber würde ich nach Balan Cantara gehen. Dort soll das Leben viel leichter und sicherer sein.

Shanali mit seinen etwa 12.000 Einwohnern gehört zu den ältesten Städten der tharpurischen Landmasse und kontrolliert mit seiner Flotte die Meerenge zwischen dem Meer der Schwimmenden Inseln und dem Bleichwasser. Dominiert wird das Stadtbild von einer Mischung aus imperialer und tharpuresischer Architektur, doch waren seine ursprünglichen Baumeister ganz offensichtlich nicht menschlicher, sondern echsischer Abstammung: die gefürchteten Jharra! Ähnlich wie Balan Cantara ruht die vom Dschungel umgebene Hafenstadt auf morastigem Untergrund, so dass es immer wieder vorkommt, dass Gebäude aufgegeben und auf ihren eingesunkenen Fundamenten neue Häuser errichtet werden. Einzig die Hinterlassenschaften echsischer Abstammung scheinen den Gesetzen der Schwerkraft bis heute zu trotzen.

Shanali ist ein gefährlicher, korrupter und schmutziger Ort, der dennoch Abenteurer und Händler anzieht, die von hier aus ihr Glück bei den Reichtümern des Nebelwaldes suchen. Wahrzeichen der Stadt ist seit Jahrhunderten ein verkohlter (und heute ausgehöhelter und bewohnbar gemachter) Riesen-

baum, dessen Samen einst aus den gigantischen Wäldern im Westen hergebracht wurde. Der Nordosten der Stadt mit seinen gewaltigen Nekropolen ist seit Menschengedenken den Totengöttern geweiht: ein unheimliches, fast menschenleeres Stadtviertel, in dem die Priesterschaft mit unnachgiebiger Strenge über die Ruhe (und die Grabbeigaben) der Toten wacht. Alle Einwohner Shanalis, die nachweislich seit drei Generationen in der Stadt ansässig sind, dürfen den aufwendigen 'Regenbogen-Schleier' tragen, einen kunstvollen Gesichtsschutz aus der Seide der Zatarai-Raupe, der Standeszeichen, Privileg und Mückenschutz zugleich ist. Da der Schleier von lichtscheuen Elementen der Stadt gleichsam immer wieder zur Verhüllung ihrer Identität verwendet wird, wird missbräuchliches Tragen mit der Todesstrafe geahndet. Formal wird die Stadt schon seit Jahrhunderten mit harter Hand von einem Magnaten im Namen des Thearchen regiert, der von seinem Palast auf der größten der alten echsischen Pyramiden im Zentrum Shanalis aus herrscht, doch endet der Einfluss des Imperiums schon wenig abseits der Hauptstraßen und Kaianlagen. Dort schlägt jedoch das wahre Herz der Stadt, denn tatsächlich vereint Shanali in seinen Mauern ein undurchschaubares Völkergemisch aus Tharpuresen, Amaunir, imperialen Zuwanderern, Shingwa und Loualil, von denen die meisten eigene Straßenzüge bewohnen. Ein offenes Geheimnis ist, dass Shanali eine Unzahl Abishai- und Nequaner-Spione birgt.

Selbst Pristiden aus dem Nebelwald trifft man bisweilen hier an, die dann meist einem der zwielichtigen Schmuggler-, Schwarzhändler- oder Diebesfürsten der Stadt als Leibwächter dienen.

Die Ausgangssituation

Als Aldora klar wurde, dass ihr die Arbeiten auf einem Schiff immer schwerer fielen, versuchte sie ihr Auskommen zunächst durch Bettelei und das Erzählen aventurischer Geschichten, später durch verheißungsvolle Erzählungen von einem Endurium-Schatz im Bleichwasser zu bestreiten. Nicht alle Zuhörer taten die Erzählungen der Bettlerin als bloßes Seemannsgarn ab, darunter einige Abishai wie auch Spione der Nequaner. Bevor die Kranke in die Hände der Abishai fallen konnte, nahm sich ihrer vor etwa einem Mond *Devi Purdar*, ein 'Lumpenpriester' Pateshis aus dem tharpurischen Elendsviertel Shanalis an, der dort ein armseliges Bethaus betreibt. Allerdings hat auch Purdar vor, aus dem Wissen der Kranken Profit zu schlagen – oder wie er es selbst sieht: seine Unkosten zu decken –, bevor diese unter seinen Händen verstirbt. *Devi Purdar* ist daher auf der vorsichtigen Suche nach zahlungskräftigen Abnehmern von Aldoras Informationen und glaubt diese in einigen Nequanern gefunden zu haben. Aber auch die Abishai sind auf den naiven Pateshi-Priester aufmerksam geworden und haben längst damit begonnen, das Bleichwasser auf der Suche nach den aventurischen Kameraden Aldoras abzusuchen. Sie vermuten diese an Bord der *Lamea*, deren Auftauchen in ihren Gewässern ihnen nicht entgangen ist. Die Abishai wollen den Priester daher bei nächstbestener Gelegenheit entführen, um so die Kranke zu finden und zusätzliche Informationen über die Lage des Schatzes aus ihr herauszupressen.

Die Suche

Helden können nach ihrer Ankunft im schwülwarmen Shanali mittels einer gelungenen Probe auf *Gassenwissen* herausfinden, dass im tharpurischen Armenviertel der Stadt tatsächlich eine merkwürdige Bettlerin und Geschichtenerzählerin aufgetaucht ist, die mit der phantastischen Geschichte von sich reden macht, aus den Ländern jenseits des verfluchten Thalassion zu stammen.

Die Helden dürften bei ihren Nachforschungen genügend Aufmerksamkeit erwecken, so dass Devi Purdar, der Priester Pateshis, eventuell selbst auf die Gruppe aufmerksam wird.

Die Helden gelangen schlussendlich zu einer zwielichtigen Kasschemme, dem *Gischtwurm*, am Rande des tharpurischen Armenviertels, wo der misstrauische Priester die Helden kontaktieren wird. Natürlich haben sich inzwischen längst die Abishai auf seine Spuren geheftet.

Der Überfall

Schon kurz nach Betreten der stinkenden und verrauchten Taverne, in der es vor hartgesottenen Gestalten nur so wimmelt, tritt eine laszive, amaunische Schankmaid an die Helden heran. Sie richtet ihnen betont kühl aus, dass sie draußen am Abwasserkanal von einem dieser Lumpenpriester erwartet würden.

Sobald die Helden dort eintreffen, tritt zögernd ein älterer, langhaariger Mann in zerrissener purpurner Robe aus dem Schatten eines Torbogens, der eine fette Hauskatze auf dem Arm trägt: der Pateshi-Priester. Devi Purdar macht keinen Hehl daraus, dass er weiß, wo sich Aldora aufhält und versucht den Preis für seine Vermittlung in die Höhe zu treiben (*„Es gibt auch noch andere Interessenten!“*). Als er sie endlich zu seinem Bethaus führen will, treten plötzlich (Anzahl der Helden) Abishai aus ihren Verstecken und fordern kalt grinsend die Herausgabe des ‘Betbruders’ und alle Wertgegenstände der Helden.

Werte der Abishai-Piraten siehe S. 242 und Beschreibung S. 238f.

Das Bethaus Pateshis

Der ‘Tempel’ Pateshis, zu dem Devi Purdar sie nach dem Kampf führt, entpuppt sich als das einsturzgefährdete Erdgeschoß einer alten Hausruine, die nur notdürftig gegen die häufigen Regengüsse Shanalis abgedichtet ist.

Ein Held, dem nahe des Bethauses eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 gelingt, glaubt, von irgendwoher aus dem Dunkeln der Gasse beobachtet zu werden (drei Nequaner, die hier auf den Priester gewartet haben und zunächst einmal abwarten).

An der Stirnwand des mit purpurnen Lumpen behängten Betraums steht die termitendurchlöchernte Holzstatue des Gottes der Heilung, Buße und Einsicht: ein lächelnder, katzenköpfiger Mann, der einen Tiegel in seinen Händen hält, der in guten Zeiten zum Abbrennen von Räucherwerk Verwendung findet. Im ganzen Raum wimmelt es von Katzen, die sich gelegentlich um eine der Futterschalen streiten. Unter einer Bastmatte verbirgt sich eine Luke zu einem Keller.

Tatsächlich können die Helden im Keller auf Aldora Liryon stoßen, um die es trotz Purdars aufopferungsvoller Pflege derart schlimm steht, dass selbst ein der Heilkunde unerfahrener Held erkennen kann, dass die Seefrau kurz vor ihrer Fahrt über das Nirgendmeer steht. Ein idealer Zeitpunkt für eine rührende, einfühlsame Sterbeszene mit der Todkranken. Der Priester wird die Helden hierzu mit Aldora allein lassen.

Die Sterbende kann den Helden mit flüsternder Stimme anvertrauen, dass das Endurium 10 Meilen nördlich eines seltsamen Eilandes im Bleichwasser versenkt wurde, wo sich einmal im Jahr seltsame Zugvögel aus dem Norden einfinden. Kurz nach dem Tod Aldoras kommt es zu folgender Szene:

Verhandlungen

Plötzlich sind oben im Bethaus erregte Stimmen zu hören. Offenbar ein Streit zwischen dem Pateshi-Priester und einigen Neuankömmlingen: drei relativ kleinwüchsige, kahlrasierte Männer und Frauen mit bleicher Haut, übergroßen, schwarzbraunen Augen und weit geöffneten Pupillen. Alle drei sind in uniformähnliche Kapuzenskapuliere aus glänzender Fischhaut gehüllt.

Die Begegnung sollte nicht zu einem Kampf, sondern zu einer diplomatischen Übereinkunft zwischen den Nequanern, die bereits Kenntnis vom versenkten Endurium haben, und den Helden führen. Erstere bieten an, die Bergungsmittel zu stellen, die Helden sollen dafür ihrerseits die Lage des versenkten Frachtschiffes verraten.

Wie auch immer das anschließende Gefeilsche um die Aufteilung des Enduriumschatzes ausfallen wird, die Verhandlungen sollten damit enden, dass Helden und Nequaner noch am gleichen Abend auf Schleichwegen die Stadt verlassen und mittels eines Ruderbootes auf die ‘offene See’ hinausrudern. Dort, so betonen die Nequaner, würden ‘die Brüder und Schwestern sie schon auf ihrem Schiff erwarten’.

(Natürlich kann der Kontakt zu den Nequanern alternativ auch durch einen Helden eingeleitet werden, der die Gasse vor dem Bethaus genauer überprüft. So oder so sind die Abgesandten der Nequaner überaus verärgert. Denn Devi Purdar hat entgegen einer getroffenen Vereinbarung nicht sie, sondern die Helden zu der Kranken geführt. Offenbar wollte der Priester die Gelegenheit nutzen, doppelt abzukassieren.

Der Demergator

Etwa eine halbe Stunde rudern die Helden entsprechend der Angaben der schweigsamen Nequaner auf die See hinaus und umgehen dabei die vor Anker liegenden Frachtschiffe großzügig. Unvermittelt sollen die Helden die Position halten, während einer der Nequaner einen Beutel mit Pulver über der See entleert, das auf dem Wasser strahlend grün aufzuleuchten beginnt. Nachdem kurz darauf das ganze Boot der Helden vom strahlend leuchtendem Grün umgeben ist, ertönt aus der Richtung der Frachtschiffe der Alarmruf “Nequaner!” und ein imperiales Patrouillenboot schält sich aus dem Dunkel.

Ob es zu einem weiteren bewaffneten Konflikt – diesmal mit imperialen Seegardisten – kommt, überlassen wir Ihnen. Dieser wird auf jeden Fall mit dem Auftauchen der *Margitara*, dem Demergator der Nequaner ein Ende finden, dessen drehbarer Kommandoturm (in Gestalt eines bedrohlichen Gischtwurms) sich plötzlich brodelnd und schnaubend aus den dunklen Fluten erhebt. Dunkle Rundluken klappen quietschend im Maul des ‘Ungeheuers’ auf und das Patrouillenboot wird mit einer fauchenden Salve Harpunengeschosse eingedeckt. Fluchend geben die Imperialen den ungleichen Kampf auf und ziehen sich zurück. Helden und Nequaner können nun über muschelverkrustete Sprossen die Aussichtsplattform des runden Kommandoturms und hier über eine Luke aus Schildpatt das Innere des Demergators betreten.

Das Verhältnis zwischen Nequanern und Helden (von denen die Kräftigen wie selbstverständlich auf dem Arbeitsdeck untergebracht und eingesetzt werden ...) wird in den ersten Tagen von pragmatischem Misstrauen und freundlicher Zurückhaltung bestimmt sein. Trotzdem haben die Helden all ihre Waffen und arkanen Besitztümer abzugeben. Vor allem letztere werden mit einigem Argwohn betrachtet. Stets halten sich in ihrer Nähe wie zufällig einige mit Harpunen und Spießbewehrte Nequaner auf. Eine Führung durch den gesamten Demergator wird den Helden erst nach dem Unfall des Schiffes (S. 76) zugestanden.

Durch die kristallinen Bullaugen des Demergators sind immer wieder bunte Fische, Algenwälder und eigentümliche, hin und wieder illuminierende Medusen zu erkennen. Einmal meinen die Helden am Bleichwassergrund sogar die bizarren Ruinen einer überfluteten Stadt auszumachen, die halb unter Schlamm begraben liegt.

Szenen an Bord der Margitara

- Die Helden werden in der Messe in unregelmäßigen Abständen vom 'Flutenmeister' *Luteron* befragt, ob sich unter ihnen eingeschleuste Spione des Imperiums befinden.
- Die aventurischen Helden werden mit Erstaunen über ihre fremde Heimat befragt und erhalten angesichts des offensichtlichen Abfalls ihres Horasiats vom Imperium durchaus einige Sympathie.
- Immer wieder versucht man von einzelnen (!) Helden freundlich mehr über die Lage des Schatzes in Erfahrung zu bringen, als die Gruppe zusammen vielleicht eingestehen würde. So können die Helden erfahren, dass es nur eine Insel im Bleichwasser gibt, auf dem sich einmal im Jahr zahlreiche Vögel, blaugefiederte Breitschnabel-Enten, zum Brüten niederlassen. Diese Insel werde man ansteuern.
- Ein Unfall auf dem Arbeitsdeck ermöglicht einem Heiler unter den Helden, freundschaftliche Kontakte aufzubauen.
- Ein riesiger Schwarm silberner Fische umtanzt den Demergator und begleitet das Gefährt eine Weile. Der Flutenmeister hält dies für ein Gunstzeichen *Melakobs des Tausendleibigen* und ruft in der Messe zum Gebet, zu dem auch die Helden eingeladen werden.

Mysteriöser Unterwasserfund

Am Meeresgrund wird ein altes, algenüberwuchertes Muschelfährt der *Loualil* entdeckt, das wohl einst von großen Fischen gezogen wurde. Seine Ladung (kugelförmige Flaschen aus Perlmutter) ist noch immer auszumachen. Da die *Loualil* das Bleichwasser normalerweise meiden, sorgt der Fund bei den Nequanern zumindest für Interesse.

Die Helden können die Bergung durch die Bullaugen beobachten: Bis auf zwei feuerrote Raubquallen, die mit einigen gezielten Harpunenschüssen von Seiten der Nequaner vertrieben werden können, verläuft sie problemlos. Die Überraschung ist allerdings groß, als eine grobe Untersuchung der bauchigen Flaschen Hinweise erbringt, dass es sich um eine alte, unbekannte Fracht der gefürchteten Mholuren handelt. Nach einigem Hin und Her beschließt der Flutenmeister, zwei der Fundstücke zur späteren Untersuchung ins Laboratorium bringen zu lassen. Eine Öffnung der Flaschen wird aber untersagt. Selbst wenn die Helden einen Weg finden sollten, schon jetzt einen Blick in die Behälter zu werfen (und unwahrscheinlicherweise das unten beschriebene Gift zu identifizieren), ändert dies nichts an der Abfolge der weiteren Geschehnisse.

Feuer und Wasser

Plötzlich ist unter dem Demergator dumpfes Donnern zu hören, und ein gigantischer Schlag lässt das gesamte Schiff erbeben. Arbeiter schreien auf, Rohre und Ventile platzen, die Außenhaut reißt an einigen Stellen und auf allen Decks dringt Wasser ein. Schnell wird klar, was passiert ist: Die *Margitara* wurde von einem unterseeischen Vulkanausbruch überrascht! Spielen Sie alle Register eines untermeerischen Katastrophenszenarios aus. Der Demergator ist kurzfristig nicht steuerbar und taumelt durch die aufgewühlte See. Während sich die Innenräume des Schiffes schnell mit Wasser füllen, setzen sich die Nequaner routiniert ihre kajuratbestrichenen Kiemenhauben auf, um trotz des Wassereinbruchs weiterarbeiten zu können. Die Zeit reicht nicht aus, um auch die Helden mit den im Laboratorium verwahrten Szirri-Szirri-Quallen auszustatten. Die Helden werden daher nach und nach auf die Kommandobrücke und das Kampfdeck evakuiert, wo eine Luftblase ihre Atmung sicherstellt und sie sich um das halbe Dutzend Bewusstloser und Verletzter (darunter *Luteron*) kümmern können.

Mholurisches Verhängnis

Schon nach einem Tag sind die Lecks abgedichtet und die Decks wieder begehbar. Auch der magotechnische Antrieb funktioniert wieder. Doch nach einer Siegesfeier ist niemandem zumute, denn in der darauf folgenden Nacht bricht röchelnd ein Nequaner nach dem anderen mit Schwächeanfällen zusammen und ein unheimliches Fieber beginnt sich der Mannschaft zu bemächtigen. Tatsächlich bleiben von dem Phänomen nur die Helden und jene angeschlagenen Nequaner verschont, die sich bei der Katastrophe im Turmbereich des Demergators aufhielten. Eine Untersuchung erbringt folgendes: Bei dem Unfall wurden die mysteriösen, mholurischen Behältnisse im Labor zerschlagen, in deren Innerem sich – wie sich nun herausstellt – das konzentrierte Gift des *Korallenspeiers* befand. Im konkreten Fall sind die Auswirkungen besonders dramatisch, da fast die gesamte Mannschaft während des Unfalls unter Wasser dem freigesetzten Gift ausgesetzt war, das sich durch die eindringenden Wassermassen vom Laboratorium aus überall im Schiff verteilen konnte. Flutenmeister *Luteron* weist darauf hin, dass einzig ein heilkräftiger Absud aus dem blasigen "Schwemmaugentang" Rettung gegen dieses Gift verspricht – und der muss erst gefunden werden. Es ist auch möglich das Gift der Tiefseepolypen mit einem **KLARUM PURUM** (+6, mind. 6 AsP) oder der myranischen Formel **GIFTHEILUNG** (6) zu neutralisieren. Da Ihren Helden jedoch die genaue Gefährlichkeit des Giftes unbekannt sein dürfte, muss ein Magier "ins Blaue hinein" zaubern und hoffen, ausreichend Astralpunkte aufgewandt zu haben. Sie sollten einem Spielermagier in diesem Fall ruhig den Erfolg vergönnen – ausreichender Einsatz von Astralpunkten vorausgesetzt – einen oder mehrere Nequaner auf diese Weise zu retten. Auch das Heilen einzelner Vergifteter mittels der *Peraine-Liturgie* **KLEINER GIFTBANN** (**WdG**, 277) ist denkbar. Da es sich um ein tierisches Gift handelt, reicht es, wenn die Liturgie in **Grad II** vorliegt. Dabei muss bei der Probe mindestens 1 LkP* übrig behalten werden. Sowohl bei der magischen als auch bei der karmalen Neutralisation, wird die Entgiftung aller 30 betroffenen Besatzungsmitglieder wahrscheinlich die Fähigkeiten der Spielerhelden übertreffen, so dass der Verlauf des Abenteuers kaum beeinträchtigt wird. Dennoch sollten Sie ihren Spielern mit gelungenen Liturgien und Zaubern das Gefühl vermitteln, etwas bewegt zu haben: Sie haben ein Leben gerettet.

Korallenspeiergift (6/K)

Das Gift dieses Tiefseepolypen (Stufe 6) sorgt bei Kiemenatmern für den sofortigen Tod, bei allen, die ihre Luft aus dem vergifteten Wasser beziehen, immer noch für eine Lähmung und Vergiftung der Atemwege, die – unbehandelt – ebenfalls zum qualvollen Tod des Opfers führt.

Wirkung: Langsames Ersticken (1W6 SP/SR), Lähmung (Körperliche Eigenschaften halbiert) / Langsames Ersticken (1W3 SP/SR), leichte Lähmung (körperliche Eigenschaften –2)

Beginn: sofort **Dauer:** bis zur Verabreichung eines Gegenmittels oder dem Tod

Preis: 150 Au **Haltbarkeit:** fast unbegrenzt

Herstellung: Tierkunde +10

Schwemmaugentang

Dies ist die Stunde ihrer Helden, in deren Schuld die Nequaner bald schon stehen werden. Auf allen Decks 'stapeln' sich pflegebedürftige Nequaner, und ohne die Hilfe der Helden würde die *Margitara* wohl schon bald einem schwimmendem Sarg aus Karetan und Schildpatt gleichen. Bis der angeschlagene Flutenmeister endlich einen 'Wald' aus schritthohem Schwemmaugentang findet, sterben 1W6 Nequaner an dem Polypengift. Diese Zahl können Sie senken (oder auf Null reduzieren), wenn sich ein Spielermagier/-priester dieser Opfer zuvor angenommen hat.

Der heilkräftige Tang kann nur durch tauchende Helden an Bord gebracht werden, die das Pflanzenmaterial in kleine Säcke abfüllen müssen (ein Sack reicht jeweils für eine Brau-Dosis, siehe unten).

Während die Helden an der Ausstiegsluke des unteren Tauchausstieges sitzen und die Füße bereits im Wasser baumeln haben, werden ihnen von drei Nequanerinnen glockenförmige Quallen aus Aquarien über den Kopf gestülpt wie Mützen. Sechs Nesselarme schlingen sich um ihre Oberkörper und die Nequanerinnen erläutern: "Die Szirri-Szirri werden euch Luft zum Atmen geben, doch achtet darauf, dass sie nicht beschädigt werden." Unter Wasser ist die Sicht der Helden klar, während sie außerhalb getrübt ist.

Die Szirri-Szirri spenden Atemluft und scheinen im Gegenzug die ausgeatmete Luft zu verwerten. Da es sich um domestizierte Exemplare handelt, sind sie weniger effektiv als ihre wildlebenden Verwandten aus dem salzigen Thalassion: Ihre gespendete Luft kann nur für jeweils 2W6+3 SR geatmet werden, ansonsten 'schäumt das Blut', wie die Nequaner sagen. Die Helden müssen also immer wieder zum Demergator zurückkehren (wo sie sich auch für weitere Unternehmungen besprechen können). In größeren Tiefen von mehr als 50 Schritt versagen die Quallen und produzieren nur stickige Gase, womit der tiefe Abgrund später im Abenteuer für die Gruppe tabu ist.

Im Tangwald halten sich die aggressiven, fast unterarmgroßen Larven der gefürchteten, ausgewachsen fast menschengroßen Spiegellibellen verborgen, die bei 1–3 auf W6 (je Sack) aus dem schlammigen Untergrund hervorschnellen und ihre 'Kinderstube' hartnäckig verteidigen.

Heiler, Alchimisten oder andere entsprechend ausgebildete Helden macht der angeschlagene Flutenmeister im Laboratorium mit der Rezeptur vertraut, mittels der aus dem Tang das heilkräftige Extrakt gebraut werden kann. Erstellt werden kann es mittels folgender Proben: *Alchimie*+7 oder *Heilkunde (Gift)*+5 oder *Pflanzenkunde*+7 oder *Kochen (Tränke)*+7. Ein Misslingen der Probe macht den verwendeten Tang unbrauchbar. Jede gewonnene Dosis reicht für 2W–1 Patienten unter den noch verbliebenen Kranken an Bord der *Margitara*.

Werte der Libellenlarven

Zangen:

INI 5+1W6	AT 10	PA 5	TP 1W6+2*	DK H
LE 8	AU 15	RS 2	WS 7	MR 1 GS 5

*) Wirkung: 1W6 Verlust auf Klugheit, alle Proben auf Orientierung um die gleiche Punktezahl erschwert / 1W3 Verlust auf Klugheit **Beginn:** nach zwei Treffern, **Dauer:** 1 Std. / 6 SR, Stufe: 2 (tierisches Gift)

Schäumendes Blut

Wenn Atemluft zu lange Zeit konzentriert eingeatmet werden muss, kommt es zum 'schäumenden Blut' (einer Sauerstoffvergiftung): Die Augen flimmern (TaW: *Sinneschärfe* –3), Muskeln und ganze Gliedmaßen zucken unkontrolliert (*GE* und *FF* je –2), und es kommt nach einer misslungenen MU-Probe (ggf. um Raumangst erschwert) zu hektischer Atmung, bei der der Taucher aufgeschäumtes Blut hustet. Jede SR, die dieser Zustand anhält, erhält der Taucher W3 SP und muss eine KO-Probe ablegen, bei deren Misslingen er bewusstlos wird. Die Wirkung hält solange an, bis ein Gegenmittel eingenommen wird (welches sich auch an Bord befindet), oder eine magische Heilung stattfindet. Schäumendes Blut wird wie ein Gift der Stufe 7 behandelt.

Weiterfahrt

Die Helden werden in den folgenden zwei Tagen von den immer noch geschwächten Nequanern mit deutlich mehr Respekt behandelt, ja, fast kann das Verhalten der Mannschaft freundschaftlich genannt werden. Die Nequaner sind nun nicht nur bereit, den Helden das eine oder andere technische Detail im Demergator zu erklären (**S. 84f.**), auch sind sie nun willens, ihnen mehr über ihr Volk zu erzählen. Flutenmeister Luteron lädt interessierte Helden eines Abends sogar bei schmackhaftem Rotalgenwein in seine Kajüte ein und liest ihnen aus einem Bändchen nequanische Lyrik vor.

Am Ziel: Die Brutinsel

Nachmittags ertönt es von der Kommandobrücke: "Eiland in Sicht!" Der Demergator taucht auf, und die Helden können von der Aussichtsplattform aus in einiger Entfernung eine kleine, felsige Insel erkennen, die von Hunderten blauer Breitschnabel-Enten bevölkert wird, die quasi überall an Land ihre Brutplätze errichtet haben.

Von hier lässt Luteron Kurs Nord setzen, so dass die ankernde *Lamea* am frühen Abend erreicht wird. Unheimlich ist nur, dass das Schiff völlig menschenleer wirkt.

An Bord der Prinzessin Lamea

Helden, die sich auf und unter Deck näher umschaun, haben das unheimliche Gefühl, als sei das Schiff von einem Augenblick auf den anderen überstürzt von der Mannschaft verlassen worden. Die einzigen Lebewesen an Bord sind ein gutes halbes Dutzend blauer Breitschnabel-Enten, die offenbar vor kurzem damit begonnen haben, auf dem Ausguck sowie auf der Vorder- und Achtertrutz Nester zu bauen.

Alles in allem macht das Schiff den Eindruck, als ankere es seit zwei oder drei Tagen ohne Besatzung auf dem Bleichwasser. Überall lassen sich herrenlose (auch private) Besitztümer einzelner Mannschaftsmitglieder finden, die wirken, als ob sie gedankenlos fallen- oder liegengelassen worden wären. Vor allem folgende Funde sind interessant:

- **Logbuch Harikas:** Die fast gänzlich mittels einer schwierig zu entziffernden Kuzschrift verfassten Eintragungen künden von einer monatelangen Irrfahrt des Schiffes, seit dieses das Gildenland erreicht hat. Es stellt sich heraus, dass Harika zwischenzeitlich noch einmal den Austragungsort der Seeschlacht zwischen der *Tolman* und den Piraten aufgesucht hat, um das Schicksal der schweren Schivone aufzuklären. Dort fanden sich aber nur die für eine Seeschlacht üblichen Trümmerstücke diverser Schiffstypen, die keine exakte Antwort zuließen, was aus Schiff und Besatzung wurde. Eine Suche, die Harika bis nach Melakkam führte, ohne das Schicksal der *Tolman* zufriedenstellend aufklären zu können. Anschließend beschloss Harika, wieder nach dem Enduriumschatz im Bleichwasser zu forschen. Es gelang der tollkühnen Seefahrerin, noch einmal die Wasserwege des Louranath ins Meer der Schwimmenden Inseln zu durchqueren und von hier aus ins Bleichwasser vorzustößen. Der letzte Eintrag lautet: »Wir haben heute den Ort erreicht, an dem Offizier Haridiyon das magische Metall versenkt hat. Habe Anker werfen lassen und hoffe, dass die verbliebene Ausrüstung zur Bergung des schweren Metalls ausreicht. Gleich bei Sonnenaufgang werden wir den Tauchgang in Angriff neh...« (Hier brechen die Aufzeichnungen unvermittelt ab.)

- **Kartenmaterial:** In Harikas Kajüte kann eine Seekarte des Bleichwassers gefunden werden, die alle navigatorischen Angaben zum Aufspüren des versenkten Endurium-Schatzes birgt; zum anderen findet sich hier eine Karte der Küsten Makshapurams und Tharpuras.

- **Aufschlussreiche Funde:** An drei Stellen an Bord lassen sich (zuweilen in die Planken gerammte) Entermesser finden, neben denen graue, eingetrocknete (und abgeschlagen wirkende) Schleimklumpen liegen. Die Tauchausrüstung des Schiffes (eine Kiste mit Kajuboknospen, Gewichte, Bergungsnetze usw.) im Frachtraum ist unberührt.

- **Die Seekiste Nekkomaks:** Im Frachtraum lässt sich des Weiteren eine bunte, mit zahlreichen Seemotiven verzierte Kiste finden: die Behausung des Klabauters Nekkomak!

- **Magische Analyse:** Eine solche ergibt in der ganzen Umgebung (auch jenseits der Reling) zerfallende magische Muster, die bei entsprechender Erschwernis die im Abschnitt **Auf Grund gelaufen** genannten Erkenntnisse liefert.

Der Klabauter Nekkomak

Sobald die Helden die Seekiste berühren, erscheint mit einem Knall der Klabauter in seiner Phantasieuniform neben ihnen und überschüttet sie mit einem aufgeregten Redeschwall aus Vorwürfen. Sollte die Kiste mit dem Klabauter ursprünglich während der Schlacht mit den Piraten (S. 50) auf der *Tolman*

zurückgelassen worden sein zählte sie zu den Fundstücken, die Harika später dort bergen ließ, wo die Seeschlacht stattfand. Der verängstigte Klabauter, kann nur berichten, dass plötzlich gegen Mitternacht eine merkwürdige Melodie auf dem Bleichwasser erscholl, „als ob der Mond singen würde“; eine magische Melodie, die ihn in den Schlaf zwingen wollte. Bevor ihr dies aber gelang, steckte er sich die Finger in die Ohren und floh zurück in seine Truhe. Später konnte er die Anwesenheit „merkwürdiger Kreaturen“ an Bord spüren. Als er am nächsten Tag wieder seine Kiste verließ, war die gesamte Besatzung verschwunden. Auch die Nequaner können sich auf die Ereignisse keinen Reim machen.

Tauchgang zum Wrack

Die Lamea ankert ziemlich genau oberhalb des Wracks, einer kerrishitischen Dschunke mit großem Loch in der Steuerbordwand. Wahrscheinlich werden die Helden einen Tauchgang mit Hilfe der Szirri-Szirri unternehmen wollen, was ihnen die Nequaner nach Kräften ermöglichen und sie auch begleiten. Im und um das – ansonsten leere (!) – Wrack schwimmen zahlreiche Fische, Tintenfische, Seepferdchen und andere Unterwasserbewohner. Auch Seesterne, Muscheln und einige Korallen haben mit der Eroberung des neuen Lebensraums begonnen.

Im Wrack (für dessen Beschreibung und Ausgestaltung sie sich an der Beschreibung der Dschunken auf S. 119 orientieren können) selbst finden die Helden nichts mehr vor. Die Mholuren haben alles geborgen. An einer Stelle liegt ein Dolch, an anderer ein Messingteller, doch mehr ist nicht zu finden. Untersuchen die Helden die Umgebung, können sie in Richtung Westen eine Klingensichel und etwas weiter einen goldenen Trinkpokal (*Sinnenschärfe*-Proben +3) im Schlick entdecken. Im Westen kann den Helden (oder Nequanern) auch ein eisblaues Aufleuchten auffallen (*Sinnenschärfe*-Proben +6), das stündlich kurz zu sehen ist. Dass es vom Tetraeder ausgeht (S. 81), ist jedoch nicht zu erkennen.

Aufgrund des Leuchtens und der Funde beschließt Luteron, die Lamea ins Schlepp zu nehmen und neuen Kurs nach Westen zu setzen.

Auf Grund gelaufen

Mit der Lamea im Schlepptau geht es deutlich langsamer voran, doch schließlich erreicht die *Margitara* kurz vor Mitternacht die Seeregion, von der das Leuchten ausgegangen sein müsste. Plötzlich taucht in der dunklen Tiefe vor dem Demergator ein monströses, an einen gigantischen Seestern gemahnendes Bauwerk auf, das direkt am Rand eines unauslotbar tiefen Spalts am Seegrund liegt, der denselben auf tausende Schritt wie eine tiefe Wunde durchschneidet. Wenn sich die Helden gemäß Nekkomuks Hinweis um Mitternacht die Ohren verschließen, tun ihnen dies einige Nequaner gleich. Doch die meisten geben nichts auf das Geschwätz des Klabauters, dieser „*unseligen, magischen Kreatur*.“

Plötzlich sind – trotz verschlossener Ohren – rauschhafte Unterwasserklänge zu hören, die binnen kürzester Zeit die unvorbereiteten Nequaner in Schlaf und wilde Träume schicken. Die Helden können mit *Selbstbeherrschungs*-Proben –3 (ohne verschlossene Ohren +7) der einschläfernden Musik widerstehen, die nach einiger Zeit wieder abebbt.

Eine magische Analyse der Melodie ergibt eine fremdartige Repräsentation, die als archaische Form der Optimatik bezeichnet werden könnte. Das wirkende Merkmal ist *Einfluss* (Quelle

Endgültigkeit/Dienst Beseelung durch Quelle) und es kann, soweit bekannt, eine rudimentäre Ähnlichkeit zum SOMNIGRAVIS festgestellt werden.

Lange Zeit geschieht nichts, nur die Stille der See und das Schnarchen der nicht zu weckenden Nequaner umgibt die Helden, dann kommt es unvermittelt zum Angriff der amöbenartigen Wächterkreaturen der Alten: Dutzende formlose Schleimkreaturen mit jadegrün leuchtenden Partikeln im Inneren und Härchen und Wimpern am Äußeren klatschen wie Blutegel von allen Seiten außen gegen die Bullaugen und pressen sich unter schlurfenden und schmatzenden Geräuschen dagegen, als wollten sie sich durchbohren. Dann kreischt eine Antriebswelle auf und nach einem Ruck sinkt der Demergator zum Meeresboden wo er kurz darauf mit einem weiteren Ruck aufsetzt.

Die Schleimkreaturen, sogenannte *Blasenhüter*, umfassen jedes Opfer der Schlafzauberei, hüllen es in Gallertblasen und schleppen es zum Tetraeder. Doch der Demergator bietet ihnen keinen Einstieg. Im hinteren Bereich sind die Wesen allerdings in die Schrauben geraten und haben die Antriebswelle blockiert. Die Wesen drücken die *Margitara* anschließend mit ihrer schier Masse nach unten. Das Tau zur *Lamea* an der Oberfläche reißt. Beim Aufschlag platzen einige Nähte der Außenhülle, Wasserfontänen schießen in die Innenräume. Erst gegen Sonnenaufgang lassen die Blasenhüter endlich ab und die Wirkung der Schlafmagie endet.

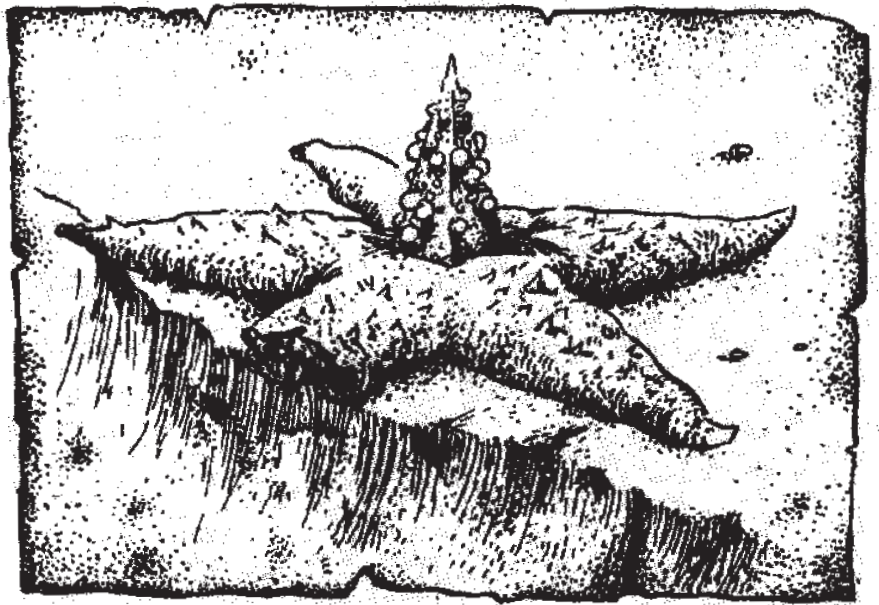
Bis dahin haben die Helden und die wenigen nicht schlafenden Nequaner alle Hände voll zu tun, das Schiff wieder trocken zu bekommen. Der Maschinenschaden ist so groß, dass die *Margitara* mindestens einen Tag lang bewegungslos ist. Während die gesamte (von Gift und Schlafmagie geschwächte) Besatzung mit Reparaturen beschäftigt ist, schlägt Luteron den Helden vor, den Tag zu nutzen und die Ruinen zu untersuchen.

Kühner Tauchgang

Die mittlerweile ausgefahrenen Stelzbeine des Demergators sind einen guten Schritt im schlammigen Untergrund des Seebodens versunken. Dennoch bleibt zwischen Tauchausstieg und Seegrund genügend Platz, um die *Magitara* zu verlassen. Die Helden erhalten neben der üblichen Ausrüstung auch unter Wasser verwendbare Waffen (Speere, Harpunen) sowie Werkzeuge (Gwen-Petryl-Leuchten und sogar eine sehr hell aufleuchtende alchemistische Mischung, die der in den Illuminatoren ähnelt), Stemmeisen, Seile, Käscher, Sammelbeutel). Für einige Helden sind auch eng anliegende Anzüge aus Haileder in der richtigen Größe vorrätig (**RS/BE** 1/1).

An dieser Stelle sei noch einmal darauf hingewiesen, dass die vierseitige Pyramide der Alten und das sie umgebende Seestern-Gerippe der Mholuren streng genommen zwei verschiedene, wenn auch miteinander verbundene Bauwerke sind. Diesem Aspekt wurde bei der Beschreibung dieser Örtlichkeiten im nächsten Kapitel Rechnung getragen. Zunächst finden Sie daher eine Beschreibung des unheimlichen Mholuren-Seesterns, anschließend die der mysteriösen Pyramide der Al-

ten (des Tetraeders). Ihre Helden werden den mysteriösen Ort aber wohl als Ganzes wahrnehmen und zunächst einmal mit einer allgemeinen, äußeren Untersuchung der beiden Funde beginnen. Machen Sie sich also meisterlich mit beiden Örtlichkeit vertraut und denken Sie daran, dass die Helden bei ihrem Erkundungs-Tauchgang recht schnell auf die Schleimblasen mit der hilflosen Besatzung der *Lamea* stoßen – und entsprechende Strategien entwickeln werden. Die Nequaner werden den Helden angesichts der geheimnisvollen Entdeckung unter Wasser so gut es geht mit ihrem Wissen zur Seite stehen – aber auch das begehrte Endurium nicht aus den Augen verlieren.



Gefahr in der Tiefe

Während die Gruppe die Unterwasserbauten erkundet, können Sie immer wieder mit dem W6 auf der folgenden Tabelle Ereignisse erwürfeln oder aussuchen, um die Helden den dunklen Rausch der Tiefe spüren zu lassen.

- 1: Die Wände wirken wie von gelbleuchtendem Staub 'eingenebelt', der sich in Bewegung setzt, wenn die Helden vorüberschwimmen und sie dann umtanzt. Die Kleinstlebewesen verwirren jeden, dem keine *MR-Probe* gelingt so sehr, dass **KL** und **IN** für eine Stunde um je **W6** Punkte sinken.
- 2: Einsturzgefahr: Lassen Sie jeden Helden eine *GE-Probe*+2 ablegen. Bei Misslingen bricht das Kalkskelett über dem Taucher ein und verursacht **2W6+2 TP**, wenn nicht mit einer *Schwimmen-Probe*+5 ausgewichen werden kann.
- 3: Im Wasser treiben ölartige Tropfen, die den Szirri-Szirri das Erzeugen von Atemluft erschweren: Für **2W6 SR** verliert der Taucher jede **SR** einen **LP** und muss mit um je 4 Punkten gesenkten körperlichen Eigenschaften (*GE*, *FF*, *KK*) auskommen.
- 4: Plötzlich durchdringt ein grünleuchtendes Leuchten aus Richtung des Tetraeders alle Bereiche des Seesterns, bis alles nur noch von einem konturlosem Weiß ausgefüllt wird. Wer nicht rechtzeitig die Augen schließt (*IN-Probe*), erblindet für einige Zeit. Das Relikt der Alten strahlt mehrmals am Tag derart intensiv, ohne dass jemand eine Erklärung dafür hätte.
- 5: Ein Rumpeln aus der Tiefe durchfährt das Kalkskelett, Schlamm und Seesand rieseln herab.
- 6: Ein einzelner Blasenhüter kommt den Tauchern entgegen und schleppt eine eingesponnene Schildkröte durch die Gänge in Richtung der Tetraederspitze.

Das Vermächtnis der Alten

Die ältesten Relikte in den Tiefen des Bleichwassers stammen aus Zeiten, in denen sich hier eine blühende Senke erstreckte und in der das Volk dem Statthalter Madas ein Malachitmonument errichtete, dessen eigentlicher Zweck, die Konzentration von Zauberkräften, heute verborgen ist. Über die Zeit jedoch schwand die Macht der Alten (**MyMa 241**) und die Hügel Ushkanthars stürzten ins Meer der Schwimmenden Inseln, das die Senke überschwemmte.

Während der sogenannten Mholurenkriege, vor etwa 4800 Jahren (etwa 3777 v. BF) bis zum Jahr 0 IZ (3747 v. BF), während derer amphibische Rassen unter Führung der Mholuren gegen die Landbewohner kämpften, entdeckten die Mholuren zufällig das verfallene Gebäude der Alten. Sie bezwangen die Wächter und versuchten durch die gesammelte Kraft der Pyramide krabbenartige Ungeheuer als Waffe gegen die Kiemenlosen zu schaffen. Sie errichteten um den Tetraeder der Alten eine lebendige seesternförmige Behausung und standen kurz vor der Erweckung einer mauerbrechenden Krabbe gewaltiger Größe, als die beteiligten Mholuren in einen Bruderkampf um Macht und Einfluss gerieten und sich selbst ausrotteten. Alle anderen, die um die Anlage

und die Pläne wussten, starben kurz darauf am Mholuren-Gift mit Hilfe dessen die Landbewohner die Kriege für sich entschieden.

Die Anlage geriet in Vergessenheit bis einige Mholuren vor wenigen Jahren durch Hinterlassenschaften ihrer Vorfahren auf die Anlage aufmerksam wurden. Sie suchten das Bauwerk und bemühten sich, das abgebrochene Werk ihrer Ahnen fortzuführen: die Krabbe *Gnop'thura* zu erwecken. Erst die magische Konzentration des Enduriums aber, das sie im Wrack der Dschunka ausmachten und herbeischafften, reaktivierte die Magie des Tetraeders, die wiederum die Erweckung erst möglich macht. Zu dem Zeitpunkt da die Helden eintreffen, stehen die Mholuren kurz vor der Vollendung ihrer Pläne.

Die Alten, die um die Möglichkeiten der Kraftlinien wussten, errichteten das Gebäude nicht zufällig an dieser Stelle. Hier bilden zwei Kraftlinien einen Nodix (KS 5), von denen eine (LS 3) grob von Nord-Nord-West nach Süd-Süd-Ost verläuft. Die dünnere andere (LS 2) verläuft etwa von Ost-Nord-Ost nach West-Süd-West. Beide Linien haben eine Affinität zum Merkmal *Kraft* (Quelle *Kraft*). Zur Zauberei auf Kraftlinien siehe **WdZ 366ff**.

Geflutete Kammern – Die Schauplätze der Handlung

Der Schlussteil des Szenarios ist geprägt von den schaurigen Entdeckungen, die die Helden im Wasser machen. Entblättern Sie die Geheimnisse der Relikte nur nach und nach und nutzen Sie die Gelegenheiten des Schauplatzes für dramatische Szenen: geringe Sicht und Verständigungsmöglichkeiten, ständige Gefahren für Leib und Leben. Setzen Sie Kampfbegegnungen mit Bedacht ein, da die Helden in einem fremden Element agieren müssen, die meisten Gegner jedoch hier heimisch sind.

Das Seesterngerippe

Von außen

Wenn sich die Helden dem Mholuren-Bauwerk nähern, erblicken sie auch die Außenseite des unheimlichen Tetraeders – und damit die hilflose Besatzung der *Lamea*. Die seesternförmige Mholuren-Ruine liegt in einer Tiefe von 30 Schritt auf dem Seegrund. Östlich der Überreste reißt der Seeboden zu einem lichtlosen Abgrund auf, in dem bereits ein Arm des Seesterns verlorengegang. Hier steigen manchmal brühwarmes Wasser und Ascheschlammwolken aus kochenden Tiefen bis an die Oberfläche, wo noch grünblaues Sonnenlicht durch das Wasser sickert. Die Sichtweite beträgt im trüben Wasser maximal 15 Schritt. Das Skelett des mholurischen Seesterns hat einen Durchmesser von etwa 170 Schritt, der Tetraeder der Alten ragt 15 Schritt über die Stachelhaut auf, so dass seine Spitze keine zehn Schritt unter der Wasseroberfläche liegt.

Das von pockennarbigem Stacheln übersäte Außenskelett der gewaltigen Seesternmonstrosität, einst ein lebendiges Bauwerk

der Mholuren, ist von abgestorbenen Becherkorallen besetzt. Schwarze Seewalzen schlurften über die Außenhaut und spinnen sie in Schleimfäden. Teilweise ist das Skelett aufgebrochen und bildet skurrile Strukturen, erschreckende Fratzen und Formen.

Die äußeren Spitzen der fünf Arme rollen sich leicht nach oben und tragen fest verankerte, bläulich leuchtende Kristalle, die ebenfalls der Technomantie der Alten entstammen und die freie Astralkraft aus der Umgebung filtern.

Etwa jede Stunde (in Vollmondnächten sogar alle Viertelstunde) öffnen sich an der großen, dreieitigen Pyramide im Zentrum der Anlage die drei großen Augen auf der Außenhaut, woraufhin die Kristalle in eisblauem Licht aufglühen. Die gesammelte magische Kraft wird nun in zitternden Lichtbündeln an den Tetraeder abgegeben, die Kristalle bleiben dunkel zurück.

(Während dieses einige Herzschläge dauernden Spektakels sind die Mholuren durch die freigesetzten Gewalten orientierungslos, was den Helden irgendwann zur letzten Rettung werden kann.)

Im Innern

Die Kammern sind finster wie Namenlose Nacht. Alle Räume wirken wie organisch gewachsen und sind von dunklen Algenwäldern überwuchert; klackende Geräusche scheinen aus allen Richtungen zu kommen. Die Unterschiede in der Wassertemperatur, die von der vulkanischen Aktivität des Abgrundes hervorgerufen werden, erzeugen in den engen Kammern manchmal plötzliche Strömungen, die einen Taucher (*Schwimmen-Probe +2W6*) etliche Schritt weit mitreißen können.

1) **Eingang:** Zwischen zwei großen Armen gähnt ein schwarzes Loch, umstanden von violetten Anemonen. Das Rundportal von drei Schritt Durchmesser war einst durch nun verkalkte Lamellen gesichert, die erst kürzlich eingeschlagen wurden, wie die algenlosen Bruchstellen zeigen.

2) **Hallen der Osguras:** Hinter Tangfetzen schimmern in diesem großen Gewölbe Kalkreliefs von religiösen Osguradarstellungen (gewaltige Flusspferde), denen Mholuren Scharen von Landbewohnern in die Mäuler treiben. Immer wieder sieht man eine Riesenkrabbe, die Häuser und ganze Städte von Menschen mit ihren Scheren zermalmt. Von jedem Bewuchs freigehalten und spiegelglatt liegt im südlichsten Teil der seit langer Zeit verschlossene grünliche Haupteingang zum Tetraeder, der jedoch mit keiner Kraftanstrengung zu öffnen ist.

3) **Wachräume:** Hier standen früher Mholurenstreiter bereit, weiter hinten die korallengeformten Gehege der Schnappfische. In den südwestlichen Räumen steht eine Unterseekutsche, gebildet aus zwei aneinandergeknüpften Panzern von Drachenschildkröten, gezogen von einem Oloruun (Riesenfischart).

4) **Kammern der Rast:** Der Boden ist von silbernen Schuppen und verrosteten Metallspitzen übersät, durch die sich Seeasseln wühlen. Hier ruhten früher die Mholuren, ohne je ihre Augen zu schließen. Fein ausgebreitet schweben Häute von Krokodilen, großen Sägezahnkarpfen und sogar zwei Menschen, mit denen die Mholuren im Innern des Tetraeders widerwärtige Verschmelzungsversuche angestellt haben, um sich so als andere Wesenheiten auszugeben.

5) **Werkstätten unter den Fluten:** In verwobenen Gelassen, in denen früher die Arbeiten um den Tetraeder der Alten durchgeführt wurden, türmen sich Spuren verrosteten Metalls, geborstene und intakte Meerglaskugeln, die Luft beinhalten, Überreste von Chitinwucherungen, Gebisse aufgerissener Fischmäuler und Knochen von Menschengröße. Vieles wurde offenbar kürzlich von Algenschlamm befreit, der sich in Jahrtausenden darauf gelegt hatte.

6) **Kaverne der Gesänge:** Ein riesiger Raum, dessen Wände von großen, schlaff herabhängenden Hautlappen in den Farben Blau, Grün und Silber bedeckt sind. Adern führen zu den Gebilden und laufen an einigen Punkten in der Raummitte zusammen. Sobald sich ein Taucher einem solchen Punkt nähert, füllen sich manche Adern mit Luft und blähen Hautlappen zu großen Kehlsäcken auf, denen sirrende und knatternde Töne von ohrenbetäubender Lautstärke entweichen. Diese anatomisch-magische Anordnung dient den Mholuren zur schnellen Verständigung unter Wasser, wo die erzeugten Laute etliche Meilen weit gehört werden können – und die Helden bald Gesellschaft bekommen können.

7) **Tempel der Brut:** Hier können Taucher schnell in die Stacheln der Seeigelteppiche an den Wänden geraten. Auf freien Stellen sind Tiefreliefs in Kalk zu erkennen, die Mholuren darstellen, die eine langsame Metamorphose zu Osguras durchmachen. Leuchtfische schwärmen in raumgreifenden Formationen durch die Halle und senden rötliches Licht aus. Die Mholuren verehren hiermit ihre zukünftigen Kinder und Kindeskindern,

die dereinst zu Götter werden sollen und deren Gewogenheit man sich gar nicht früh genug sichern kann.

8) **Sammelsurium:** Hier schwimmen Fundstücke und Trümmer, die die Mholuren seit einiger Zeit aus dem Seesterngerippe auflesen, um es von den 'Vunreinigungen der Zeit' zu reinigen: Ein zwei Schritt durchmessendes Schneckengehäuse, Knochen von Fischen, Krokodilen und Überreste von Loualil, neun geöffnete, aber intakte Eisenkisten, in denen das Endurium der Kerrishiter transportiert wurde und einiges mehr. Hier liegt auch ein handtellergroßes *Topassiegel*, bewacht von zwei verharrenden Mholuren, das nötig ist, um die Schleuse zum Tetraeder (11) zu öffnen.

9) **Nahrungspartellen:** Rundum wuchern hier Wasserpflanzen von den blasenartigen Wänden, zwischen denen unzählige gezüchtete Nacktschnecken von Unterarmlänge kriechen: ein kürzlich angelegter Nahrungsvorrat für die Riesenkrabbe Gnop'thura, wenn sie aus ihrem Schöpfungsschlaf hungrig erwacht. Dreizacke, lange Greifarme (aus Krakenarmen) und Handeggen liegen achtlos umher.

10) **Spähkammern:** Aus den obszön erhobenen Spitzen des Riesenseesterns kann man weit in die umgebende Unterwasserlandschaft blicken – wenn man mholurische Sinne besitzt. Von hier aus werden auch die Leuchtkristalle mit angefertigten Salzlösungen 'gefüttert' und ihr Wachstum gefördert.

11) **Einlass zum Tetraeder:** Der einzige echte Zugang zum Zentrum der Relikte ist eine hochgelegene Schleuse, die zu Raum 13 (im Innern des Tetraeders) führt. Durch eine nur ein Schritt Breite messende Öffnung von senkrechter Augenform betritt man eine Kammer. Die Wand zum Inneren des Tetraeders besteht aus einer spanndicken Platte aus durchsichtigem Optrilith – scheinbar ein Tor. Dahinter ist Raum 13 zu erken-



nen, in dem ganz offensichtlich kein Wasser ist! Auch Öffnungen an den Wänden auf Decken- und Bodenhöhe machen die Funktion der Kammer als Schleuse deutlich. Die Augenlider der Außentür schließen sich bei Verwendung des *Topassiegels* (s. Raum 8) und binnen kurzer Momente wird alles Wasser durch die unteren Löcher aus dem Raum gezogen und gleichzeitig wird durch die oberen Löcher Luft reingepumpt. Anschließend öffnet sich das Oprilith-Tor. Fraglich ist, wofür bereits die Alten eine Schleuse benötigten, obwohl das Relikt damals wahrscheinlich über Wasser lag ... Da die Szirri-Szirri an der Luft sterben, sollten die Helden vor Nutzung der Schleuse für deren Verbleib sorgen. Anbieten tun sich die Eisenkisten (s. Raum 8). Da das Wasser auf Bodenhöhe abgesaugt wird, bleibt Wasser in den Kisten zurück.

Der Malachit-Tetraeder

Von außen

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr nähert euch langsam der dunkelgrünen Pyramide. Ein glattes, titanisches Gebilde aus Malachit, dessen geometrische Präzision euch in die Augen sticht. Der Glanz des Baugesteins wird von keinerlei Algenbewuchs getrübt. Die von flackerndem Licht umspielte Spitze läuft in feinsten Fäden aus, die sich in der Strömung wiegen. An jeder Seite prangt finster ein geschlossenes Auge – drei schwarze Augen! Als ihr dem Bau nähergekommen seid, öffnen sich die Augen an der Spitze und blicken euch türkisglühend hinterher.

Wie mit Nabelschnüren sind Hunderte, wenn nicht Tausende trüber Kugeln, ähnlich gewaltigen Froscheiern, mit dem Tetraeder verbunden, manche faustgroß, andere mehrere Schritt durchmessend. Jede dieser treibenden Kugeln hegt etwas in ihrem Innern. Die unzähligen Schleimkugeln beinhalten allesamt Lebewesen: größere Fische, Kaimane, Stelzvögel und Menschen: die aventurischen Seeleute von der Lamea. Alles ist reglos eingerollt in die Kugelform, offenbar in tiefem Schlaf liegend. Matt leuchtende Säfte fließen in den 'Nabelschnüren' hin und her. Gerade umkreist ein drei Schritt langer Brackrochen, ein Ghurik, den Tetraeder, und reißt mit seinem Vielfachgebiss immer wieder eine Kugel mit einer Matrosin weiter auf. Irgendwann zerrt er an den blutigen Körperteilen ...

Der Tetraeder zieht einen Teil seiner Kräfte aus höheren und größeren Lebewesen, die die Blasenhüter bei Mondschein fangen und in Stasiskugeln einspinnen, wo sie wochenlang verbleiben können, bis ihnen sämtliche Lebensenergie abgesaugt wurde. Am Fuß des Bauwerks liegen bereits einige faulige Blasen, die nur noch blanke Knochen enthalten. Die Helden können die Kugeln mit einem einfachen Hieb durch die transparenten Nabelschnüre lösen, doch sterben die gefangenen Schläfer dann binnen 2W20+10 KR, wenn ihnen nicht die Atemluft ersetzt wird, die ihnen der Tetraeder gewährte. Erst wenn die Apparaturen der Alten unbrauchbar gemacht sind, lösen sich die Kugeln irgendwann von selbst und treiben an die Oberfläche.

Werte des Ghurik siehe S. 243.

Im Innern

Das Konstrukt der Alten bewahrt in sich eine unüberschaubare Anzahl von gespeicherten Zaubern, deren teilweise Reaktivierung das Innere des Tetraeders prägen: Alle Räume sind mit bitter schmeckender Luft von deutlich erhöhtem Druck gefüllt, Boden und Wände des Marmorgesteins glänzen wie frischpoliert, unheimliche Lichtreflexe, Temperaturveränderungen und das häufige Aufgleißen des ganzen Monuments verwirren die Sinne. In der Mittelachse der Pyramide verlaufen in einer halbdurchsichtigen Malachitsäule lotrecht kraftsammelnde Metalladern aus Mondsilber, deren magische Aura jeder Magiekundige mit einem ODEM erkennen kann.

12) Nest der Blasenhüter: Nur durch zwei enge Öffnungen zu erreichen ist dieser finstere Raum, der von den amorphen Leibern hunderter Blasenhüter überquillt, die hier mondlose Zeiten verbringen. Die Dienerwesenheiten der Alten greifen jeden an, der dieses Gewölbe betritt, verfolgen ihn jedoch nicht nach draußen – zumindest solange nicht Mondschein auf das Wasser fällt.

Werte der Blasenhüter

Umschlingen:

INI 5+1W6	AT 14	PA 0	TP 1W6*	DK H
LE 35	AU 100	RS 1	WS 5	MR 15
				GS 4

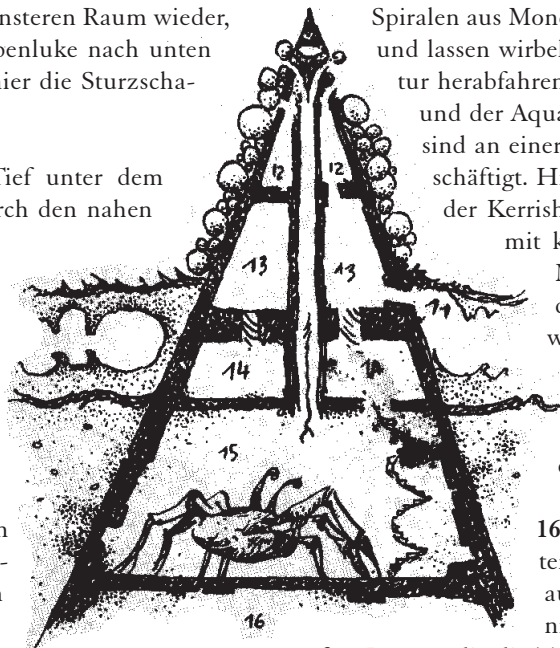
*) Sämtliche TP und SP beim Kampf gegen die Blasenhüter werden von der AU abgezogen. Fällt bei der AT eine 1, hat der Blasenhüter sein Opfer vollständig verschluckt. Bis es sich mit einer KK-Probe+KR-Anzahl befreit hat, nimmt es pro KR 1W+KR SP Schaden. Ist die AU auf 0 gesunken, wird das Opfer bewusstlos, von den Blasenhütern in eine Schleimkugel verpackt und an den Tetraeder gehängt.

13) Dom des Mondes: Hier endet die Schleuse (11). In diesem zehn Schritt hohen Dreiecksraum mit zentraler Kraftsäule leuchten rote Reliefs aus dem massiven Malachit: Das Madamal in den vier bekannten Phasen – und zwei weiteren, die den Mond als Reif und als von drei Körpern umkreisten Ellipsoid zeigen. Der Boden ist von einer rostroten Kruste bedeckt, als habe hier vor Unzeiten Metall gelagert. Drei röhrenförmige Rampen mit einem Dreiviertel Schritt Durchmesser führen spiralförmig nach unten; eine weitere (verschlossene) nach oben zu Kammer 12.

14) Raum der Lüfte: Durch die Röhre fällt man in unendliche Weite: ringsum nur dunkler Himmel mit Sternengebilden, ein Gefühl ständigen Fallens. Tatsächlich ist dies eine Illusion der Alten kombiniert mit einem dem NIHILOGRAVO-ähnlichen Zauber. Eine magische Analyse ergibt – wie auch bei den Melodien – als Repräsentation eine archaische Form der Optimatik und die wirkenden Merkmale *Elementar (Luft)* (Quelle *Luft/Dienst Besele*) und *Illusion* mit Spuren von *Dämonisch (Amazeroth/Iribaar)* (Quelle *Iryabaar/Dienst Illusion*). Bei Kenntnis kann bei einem Teil der Zaubervirkung eine Ähnlichkeit zum NIHILOGRAVO festgestellt werden. Bald eilen aus der Ferne Dutzende kleine Tetraeder heran, auf jeder Seite ein sehr lebendig glotzendes Auge, die die Helden umringen, gründlich betrachten und sich bisweilen zu Würfeln, Oktaedern, Dodekaedern und Ikosaedern zusammenfinden. Wird ein Auge berührt, löst sich die ganze Illusion auf, die Helden fallen 1W6 Schritt tief auf harten

Boden und finden sich in einem finsternen Raum wieder, dessen Leere nur von einer Treppenluke nach unten unterbrochen wird. Wenden Sie hier die Sturzschadensregeln an (WdS 144).

15) Kaverne des Monstrums: Tief unter dem Meeresgrund, aber doch noch durch den nahen Abgrund gefährdet, höhlt sich ein fast 15 Schritt hoher Saal: der Endpunkt aller mholurischen Bemühungen, die Konstruktion der Alten für sich zu vereinnahmen. Von der frei nach unten verlaufenden Treppe erkennt man kalte Steinlichter in gelb und grün, die eine immense Kreatur aus den letzten Atemzügen des vielbeinigen Zeitalters erleuchten: ein krabbenartiges Untier von über 20 Schritt Durchmesser und 8 Schritt Höhe. Rotblau schimmernde Chitinpanzer, zerfurchte Riesenhörner, acht Beine wie Tempelsäulen. Zwei lange Stielaugen erheben sich über die monströsen Scheren, die Mauern zermahlen könnten.



Spiralen aus Mondsilber drehen sich über dem Ungetüm und lassen wirbelnde Kräfte auf die noch reglose Kreatur herabfahren. Drumherum halten sechs Mholuren und der Aquamant Wacht, putzen Gnop'thura oder sind an einer der Schmelzen in den drei Ecken beschäftigt. Hier stehen die großen Enduriumblöcke der Kerrishiter (jeweils 50 Stein schwer und damit kaum zu transportieren), die von den Mholuren eingeschmolzen werden, um der Riesenkrabbe den letzten Rest Verwundbarkeit zu nehmen: Ihrem Panzer wird eine Schicht Endurium aufgedampft. Eindringlinge greifen die Mholuren sogleich an und eröffnen damit das Finale.

16) Vergessene Tiefen: In welchen Untergrund der Tetraeder reicht, konnten auch die Mholuren vor Jahrtausenden nicht herausfinden, alle Eingänge in tiefere Räume, die die Träume der Alten hüten, sind mit einem für die meisten Sterblichen unbezwingbaren Siegel belegt, das auch durch den abschließenden Erdstoß (siehe unten) nicht gebrochen wird.

Brodelnde Fluten – Weiterer Ablauf der Ereignisse

Der weitere Fortgang der Geschehnisse wird nicht zuletzt von den Aktionen Ihrer Helden bestimmt. Das nachfolgende Kapitel, das in etwa dem zu erwarteten Handlungsablauf entsprechen dürfte, enthält daher alle notwendigen Informationen, die Sie bis zum furiosen Ende dieses Abenteuers benötigen:

Die Mholuren – Schwarze Seelen der See

Die Mholuren (S. 240) tauchen zunächst als schauriges Glucksen oder gurgelnde Schemen unter Wasser auf – es sollte geraume Zeit dauern, bis die tauchenden Helden dahinterkommen, dass diese gefürchteten Kreaturen bereits wieder die alte Stätte vereinnahmt haben.

Szenen

- Ein Held hört hinter sich seltsames, näher kommendes und lauter werdendes Gezirpe wie von einer Unterwassergrille. Wenn er sich umdreht, sieht er nichts und das Geräusch verebbt.
- An der Wasseroberfläche sieht ein Held 30 Schritt über sich einen schnellen molchartigen Schatten vor dem Licht der Sonne: In den Fängen einen Schemen: Beute oder Waffe?
- Ein Held hört neben sich ein Rauschen. Wenn er sich umdreht, sieht er einen langen, silbern geschuppten Schwanz um eine Ecke verschwinden.

● Bei einem Blick in eine Nebenkammer, die hinter einem langen, grasähnlichen Algengewächs liegt, sieht ein Held, der dieses beiseite schiebt, plötzlich zwei tiefschwarze schillernde Augen keine zwei Handbreit von seinen entfernt. Dann stößt sich das schlanke, silbern beschuppte und zilitenhafte Wesen zurück und verschwindet in der Dunkelheit.

● Die Decke im Riesenseestern wird von seltsam ineinandergewundenen Strukturen überzogen: Fasern, Adern, Gerippen, fleischigen Fetzen. Aus dem Augenwinkel kann ein Held bemerken, wie drei dort perfekt getarnte silberne Molch-Gestalten sich harpunenschnell daraus lösen und wegschwimmen.

Etwa zwei Dutzend Mholuren halten sich derzeit in und um das Seesterngerippe auf, bemüht, die Krabbe im Tempel der Alten zum Leben zu erwecken. Sind sie alleine, nutzen sie alle Ortsvorteile, sind unfassbar wie glitschiger Fisch und fliehen schnell.

Wähnen Sie sich den Kiemenlosen gegenüber in der Übermacht, greifen sie jedoch an. Sie sprechen keine Sprache, die Menschen verstehen und fallen mit der Mitleidlosigkeit eines Raubtiers über die Eindringlinge aus den Trockenlanden her. Ihr Anführer ist ein zaubermächtiger Aquamant mit dunkelblauen Schuppen und breit aufgefächerten Außenkiemen. Er leitet die Geburt Gnop'thuras und kann von den Helden erst im Innern des Tetraeders aufgespürt werden.

Werte der Mholuren und des blauen Adamanten siehe S. 241.

Werte der Schnappfische

Schnappen:

INI 12+1W6	AT 13	PA 2	TP 1W6+3	DK H	
LE 20	AU 30	RS 0	WS 4	MR 7	GS 12

Die Abishai: Piraten ohne Skrupel

Die Helden geraten erneut an diejenigen, von denen sie in Shanali überfallen wurden: Unter der Führung der gierigen Amaunir-Piratin TaLir sucht zwischenzeitlich eine Rotte von gut 40 Abishai mittels zweier großer Katamarane nach dem Enduriumschatz. Da sie zwischenzeitlich auf dem Bleichwasser die *Lamea* entdeckt (und eventuell aus den Stasiskugeln Gerettete gefangen gesetzt haben), suchen sie bald nach der *Margitara* die Fundstelle auf und entdecken schnell die Unterwasserruinen. Von der Anwesenheit der Nequaner ahnen sie (noch) nichts.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gegen die Wasseroberfläche ist ein breiter Katamaran von immerhin 30 Schritt Länge auszumachen. Von kruden Kränen werden Transporthaken in die Tiefe herabgelassen, eine Handvoll Taucher lässt sich von abgerichteten Seekhardanen (Kleinwale mit gedrehtem Nasenhorn – die meist neben den Katamaranen der Abishai schwimmen) in die Tiefe ziehen, Harpunen und goldene Muschelhörner in den Händen haltend, auf dem Rücken Sammelsäcke.

Die Abishai sollten eintreffen, wenn die Helden bereits ein Gutteil des Riesenseesterns untersucht haben und kurz vor dem Eintritt in den Tetraeder stehen. Wenn sich die Gruppe versteckt, kann es lange dauern, bis die tauchenden Abishai auf die Helden aufmerksam werden, die unter Wasser durch die Wirkung zerbissener Schaschwa-Perlen atmen können, die in etwa die Wirkung der aventurischen Kajuboknospe haben. Die Abishai gehen sofort ihren Untersuchungen und Plünderungen nach. Sie sind natürlich von den konkurrierenden Helden (wenn diese das erste Mal aufeinandertreffen) überrascht und attackieren diese sofort, um sie zu vertreiben.

Eine klassische Zwischensequenz wäre die Gefangennahme der Gruppe durch einige Abishai, die aber noch in der Tiefe unter den Speißen plötzlich auftauchender Mholuren fallen. Den Helden gelingt dann in dem Chaos die Flucht.

Werte der Abishai-Piraten siehe S. 242.

Handlungsoptionen

- Generell sollte die Erforschung der unterseeischen Ruinen für die Helden zunächst in Ruhe ablaufen: Stille und Dunkelheit sind Elemente der Stimmung – gerade wenn sie unerwartet unterbrochen werden. Verschärfen Sie das Tempo der Handlung erst im Laufe der Zeit: Unter den Helden rumpelt immer häufiger der Seeboden, die Abishai treffen ein, die Mholuren sind auf die kiemenlosen Neuankömmlinge aufmerksam geworden.
- Hintergründige Informationen und Hinweise zu Handlungssträngen können von den Nequanern kommen, die den berichtenden Helden neugierig an den Lippen hängen. Sollten Sie glauben, dass ständige Präsenz eines Unterwasserkundigen

nötig wird, stellen sie der Gruppe zwei von den Reparaturen abkömmliche Nequaner mit Tauchmasken zur Seite oder lassen Zauberkundige mittels einer dem Zauber GEDANKENBILDER ähnlichen Magie mit dem Demergator kommunizieren.

- Anhand von Zeichen im Innern des Tetraeders können die Helden entschlüsseln, wie hier Kräfte zusammengeführt werden, um ein Erweckungsritual zu speisen. Auch die gesteigerte Aktivität der Blasenhüter und anderer Wächterfunktionen, während der Mond auf das Wasser scheint, kann hiermit erkannt werden. Sollten es die Helden mit zu vielen Mholuren und Abishai auf einmal zu tun haben, finden sie dort auch unvermutet einen Beherrschungsfokus aus Arkanium, der es erlaubt, die Blasenhüter zeitweise auf die Gegner zu hetzen, bis einige von ihnen im Stasisschlaf an der Außenseite des Bauwerks hängen.

- Geraten einzelne Abenteurer oder die ganze Gruppe in Gefangenschaft der Mholuren, werden sie klassischerweise als Zuschauer des Erweckungsrituals dienen, das bald außer Kontrolle gerät und unter dem Toben der Riesenkrabbe Chancen zur Flucht bietet. Alle Chitinglieder der gewaltigen Krabbe glänzen in stählernem Schwarz, und noch immer liegen gewaltige Enduriumblöcke bereit. Das Erweckungsritual ist vollzogen: Die Mholuren wiegen sich, gelb und grün erleuchtet, in unhörbaren Melodien. Astrale Kraftströme pulsieren immer schneller von den mondsilbernen Spiralen und lassen knisternde Funken über den Panzer der Riesenkrabbe zucken. Von ferne, jenseits der massiven Malachitwände, dröhnt unirdisches Rauschen, das sich zu infernalischem Dröhnen steigert. Da! Stielaugen zucken, Mandibeln beginnen gierig zu rasseln, Fühler wedeln hektisch umher. Die Mholuren geben Laute des Triumphs von sich: Das Monstrum ist erwacht. Eines der acht Beine stapft auf Malachit – und spaltet ihn! Der Boden bebt, feiner grüner Staub rieselt herab. Die im Tetraeder konzentrierten Kräfte lassen den ohnehin unruhigen Boden Wellen der Erschütterung über den Seegrund jagen. Immer heftiger werden die Erdstöße, bis schließlich die gesamte Anlage der Mholuren und Alten im Abgrund zu versinken droht. Hier ist nun das Finale des Abenteuers angesetzt, das – je nach vorhergehenden Ereignissen – vielerlei Elemente umfassen kann:

- Die Helden liefern sich ein Gefecht mit den Mholuren und ihrem anführenden Aquamanten, der selbst den Platz hinter dem Kopfteil der Riesenkrabbe einnimmt, um Gnop'thura Befehle einzuflüstern und das Monstrum aus dem Tetraeder ausbrechen und untermeerisch bis nach Shanali und darüber hinaus marschieren zu lassen, um die Städte der Kiemenlosen dem Erdboden gleichzumachen.

- Die Abishai, diesmal unter Führung der Amaunir-Piratin TaLir höchstpersönlich, stürmen in ihrer Gier nach dem Endurium über die Treppe die Krabbenkaverne, bekämpfen Helden und Mholuren gleichermaßen und müssen sich mit baumstammdicken Krabbenbeinen auseinandersetzen, die sie zu zerstampfen drohen.

- Falls der 'Pilot' Gnop'thuras zu Tode kommt (oder von ihr selbst verschlungen wird ...) wütet sie führerlos im alten Relikt, zermalmt Kämpfende, zerreißt Wände und zerquetscht alles, was zwischen ihre Zangen gerät. Ein Held kann versuchen, die Kreatur zu kontrollieren.

(Seien Sie aufgeschlossen gegenüber Heldenaktionen: Hier mag ein TIERGEDANKEN helfen, vielleicht schwingt sich auch ein Held hinter den Kopfpanzer und stimuliert die Krabbe an ihren Fühlern, vielleicht versucht sich ein Zauberer an einer *Kontrollprobe* ...)

● Letztlich reißt die Krabbe die Wände so weit ein, dass Schlick und Seewasser in die Halle quellen, der obere Teil des Tetraeders und die gesamte Mholurenbehausung gerät ins Rutschen und beginnt in den dunklen Schlund unterseischer Tiefen zu sinken. Den Helden gelingt nur mit äußerster Mühe die Flucht, während etwa TaLir zuletzt gesehen wird, wie sie mit gierigem Blick versucht, einen Enduriumbrocken hinaufzuschleppen und von prasselnden Gesteinstrümmern begraben wird. Spätestens jetzt lösen sich an der Spitze des Tetraeders die letzten Stasiskugeln und steigen der Oberfläche entgegen, wo die gefangenen Tiere und Menschen geschwächt, aber lebend von Nequanern und Helden geborgen werden können.

Zurück aus dunklen Tiefen

Je nachdem, wie es den Helden gelungen ist, ihre Gegner auszutricksen und die Besatzung der *Lamea* zu retten (evtl. ist ja noch eine Befreiung der geborgenen Aventurier aus den Händen der Abishai notwendig), wird auch das Ende dieses Abenteuers ausfallen. Zwar scheint das Endurium mit der Katastro-

phe am Grunde des Bleichwassers für immer verloren (auch der Demergator der Nequaner ist nicht in der Lage, die Tiefe des heißen Spaltes am Seegrund zu überwinden), doch dafür haben die Helden im Gegenzug weit über hundert Besatzungsmitgliedern der *Lamea* das Leben gerettet – und vielleicht mehr über Myranor erfahren, als ihnen lieb ist. Immerhin: Harika und die übrige Besatzung der *Lamea* werden die verloren geglaubten Helden nach ihrer Genesung, die gut und gerne eine Woche dauern wird, gebührend feiern. Flutenmeister Luteron und Harika begegnen sich derweil mit großem Respekt und laden sich gegenseitig an Bord ihrer Schiffe ein, um die Errungenschaften zweier weit entfernter Kontinente zu bestaunen und Erfahrungen auszutauschen. Zudem erhält Harika von Luteron drei Ampullen Lapidul um ihren Vorrat wieder aufzufüllen. Und da wären wir auch gleich beim Thema, denn die Erfahrungen dieses Abenteuers sollten Ihnen pro Held gut und gern **350 Abenteuerpunkte** wert sein. Spezielle Erfahrungen gibt es auf *Schwimmen* und ein, zwei weitere Talente nach Meisterentscheid. Wenn viele Kämpfe unter Wasser stattfanden, können Sie die SF *Unterwasserkampf* verbilligen.

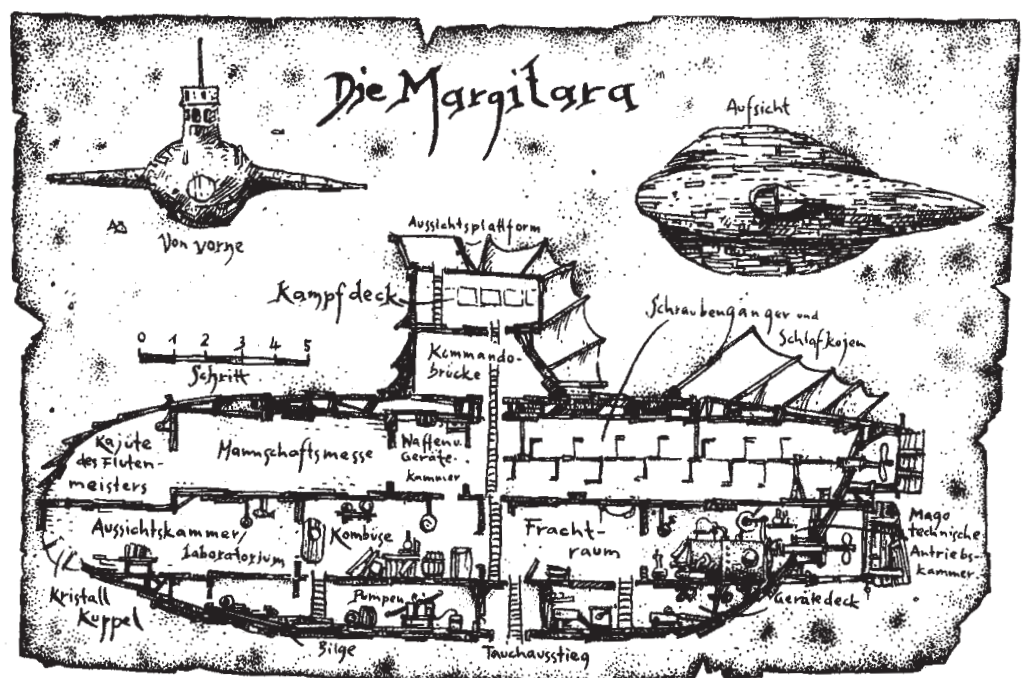
Anhang

Die Margitara: ein Forschungs-Demergator der Nequaner

Bei dem knapp 25 Schritt langen, mit seinen Schwimmflügeln von oben einem Rochen ähnelnden Unterwasserboot der Nequaner handelt es sich um einen speziellen Demergatortyp für Erkundungs- und Forschungsfahrten, der bis zu 100 Schritt tief tauchen kann. Derzeit versehen 40 Nequaner an Bord ihren Dienst. In und an den seitlich angebrachten Auslegern sind die Trimmtanks, die Höhenruder und die semipermeablen, mit Kajurat beschichteten Kiemen-Lamellen zur autarken Luftversorgung des Schiffes untergebracht. Zum Auftrieb werden die gefluteten Trimmtanks mittels eines ausgefeilten Pumpensystems leergepumpt; bei der Notwendigkeit schneller Manöver unterstützt durch elementare Luft aus Druckgefäßen. Angetrieben wird der Demergator durch die Muskelkraft von Schrauben-Tretarbeitern für höhere Geschwindigkeiten und einer Arcano-Mechanik für die Marschfahrt.

Das obere Ende der *Margitara* bildet ein runder, rundum verglaster Raum, in dessen Mitte sich die obere Ausstiegsschleuse befindet, die zu der mit einem Geländer gesicherten Aussichtsplattform führt. Im Deck darunter ist ein für den Über- und Un-

terwasserkampf taugliches Zwillingss-Harpunengeschütz untergebracht, das sich um etwa 120° schwenken lässt, während wiederum darunter die bugwärts verglaste Kommandobrücke und der Kartenraum liegen. Auf dem Hauptdeck finden sich von vorne nach hinten die Kajüte des Flutenmeisters (Kaptäns), die Mannschaftsmesse, die Waffen- und Gerätekammern der Kampfschwimmer (links und rechts des Hauptgangs), der Hauptschacht, der Schnellantrieb mit den 18 Treträdern (und den Schlafkojen der Schraubenarbeiter) und schließlich (außerhalb des Rumpfs) das obere Schraubenpaar. Auf dem Maschinendeck liegen hintereinander die untere Aussichtsgalerie hinter einer durchsichtigen Kuppel (aus einem Material, das definitiv kein Glas ist), die Laboratorien (neben den 'üblichen' alchimis-



tischen Gerätschaften der Nequaner finden sich hier zahlreiche, geflutete Glasbehälter, in denen diverses Meeresgetier zur alchimistischen Verwendung gehalten wird, darunter auch Szirri-Szirri-Quallen, die den Helden die Unterwasseratmung ermöglichen), die Kombüse, der Hauptschacht, die Frachträume, der arcanomechanische Antrieb (nur über eine Luke vom Schnellantrieb aus zu erreichen) und das untere Schraubenpaar. Das Unterdeck schließlich birgt die Pumpenkammern (über sinnige Mechanismen mit den Antriebswellen gekoppelt), einen Teil der Trimm tanks, die Landstützen, die Bilge und den unteren Tauchausstieg am Fuß des Hauptschachts.

Dramatis Personae

Luteron, Flutenmeister der Magitara

Charakter und Erscheinung: Flutenmeister (entspricht dem Rang eines Kapitäns) Luteron ist ein dynamischer Mann mit ebenmäßigen Gesichtszügen in den besten Jahren. Wie alle Nequaner hat auch Luteron eine Glatze und trägt auf der Stirn eine – zumal im Vergleich zur restlichen Besatzung – aufwendige Tätowierung, die anderen Nequanern seinen Rang als Flutenmeister und seine Zugehörigkeit zur *Margitara* verrät. Anders als viele Kommandanten von Schiffen hat Luteron keinerlei Narben von Kämpfen. Geschuldet ist dies dem Umstand, dass die *Margitara* in ihrer Funktion als Forschungsschiff (bislang) in keine größeren (Unter-) Seegefechte verwickelt war. Seine Schuhe, Hose und Hemd bestehen aus Haileder und der Skapulier aus Rochenhaut. Was Außenstehenden als typisch für das Volk der Nequaner gilt, ist auch bei Luteron zu beobachten: Er ist kein Mann vieler Worte bei der Arbeit. Seine Kommandos sind knapp, präzise, nachdrücklich und transportieren selbst in brisanten Situationen eine scheinbar unumstößliche Ruhe. Doch in gemütlicher Runde taut der Flutenmeister mit den wachsamen schwarzbraunen Augen häufig auf und trägt mit seiner angenehm sonoren Stimme Legenden und Geschichten aus der nequanischen Historie vor. Luteron, wie auch die meisten anderen seiner Besatzung, stammt aus der nequanischen Siedlung Nasaquatul am Meeresgrund vor der Stadt Eshbathmar (S. 127).

Bereits früh kristallisierten sich Luterons Führungsstärke und seine nautischen Fähigkeiten, aber auch sein Patriotismus heraus. Gerade dieser Patriotismus machte ihn interessant für das *Legat*. Diese kleine Gruppe von Verschwörern innerhalb der nequanischen Gesellschaft sieht sich als wahre Herrscher der Nequaner und begründet dies in der Überzeugung, vom Tyrannen *Margitara* abzustammen. Auf Grund dessen gilt ihr Bestreben der Wiedererlangung der Macht in Nachfolge des gestürzten Tyrannen. Das *Legat* versucht zur Erlangung dieses Ziels, den versenkten Enduriumsschatz zu bergen und ist auch bereit auf mholurische Hinterlassenschaften zurückzugreifen. Was aber Luteron seiner Mannschaft und erst recht keinem Außenstehenden berichten wird.

Funktion im Spiel: Luteron ist eine der wiederkehrenden Figuren im Abenteuer. Nach **Kapitel II** werden die Helden ihn in

Vorn am Schiff sind die an frei schwenkbaren Fühlern angebrachten Illuminatoren befestigt – mit Gwen Petryl-Pulver und dem leuchtenden Extrakt der Sonnenanemonen gefüllte Leuchtkörper, die ein starkes, gelbgrünes Licht abgeben – während der Demergator achtern in das lange, mehrfach unterteilte Seitenruder ausläuft. Jedes der Decks hat eine Höhe von etwa zweieinhalb Schritt. Die zweckorientierten Innenräume mit ihren verwirrenden Konstruktionen an Rohren, Kurbeln, Schotten, Zahnrädern, Pumpen und Ventilen aus Karetan, Glas, Farbstahlsorten, vor allem aber diversem Meeresgebein, wirken nicht nur auf Fremde eng und ungemütlich.

‘Unter sengender Sonne’ erneut treffen. Dort bittet er sie in Korshbath nach einem verschollenen Landsmann zu suchen.

Zitate: “Seid willkommen Fremde. Dies ist die Magitara. Mein Name ist Luteron.”

“Die Unterwasserwelt ist ein Ort mannigfaltiger Schönheit. Aber auch der Gefahren.”

Geb.: 4731 IZ (985 BF)

Größe: 83 F

Haarfarbe: schwarz (kahl)

Augenfarbe: schwarzbraun

Kurzcharakteristik: kompetenter Flutenmeister eines Demergators

Herausragende Eigenschaften: MU 15, KL 15, IN 14, CH 14

Vor- und Nachteile: Wohlklang, Innerer Kompass, Lichtscheu, Platzangst 8

Herausragende Talente: Mechanik 14, Pflanzenkunde 10, Seefahrt 13, Schwimmen 12

Weitere Besatzungsmitglieder:

Mogandun

Seitdem der brummige aber begnadete Mechaniker bei einem Handelsversuch mit amaunischen Handelspartnern, die sich als Piraten herausstellten, vor Jahren zwei Finger der linken Hand verlor, hegt er einen tiefen Hass gegen alle Feliden. Er ging nach Nesaquatul (S. 127) und wurde dort von Luteron an Bord der *Margitara* geholt. Wem Felide glaubhaft ebenso unsympathisch sind wie ihm, der kann zumindest sicher sein, seine häufig schlechte Laune seltener zu spüren zu bekommen.

Rugona

Die junge, freundliche und für nequanische Verhältnisse recht gesprächige Navigatorin der *Margitara* träumt davon irgendwann einen eigenen Demergator befehlen zu dürfen. Sie hofft dann ihrem Onkel nacheifern und weit nach Osten über das Thalassion fahren zu können. Dorthin nämlich fuhr ihr Verwandter an Bord eines Demergators (**IdDM 194**) und verschwand. Zumindest kehrte er bislang nicht zurück. Sie zeigt besonderes Interesse am Wissen der Helden sobald sie herausfindet, dass sie von jenseits des Thalassion stammen.

Zwischenspiel II

Zeitleiste (Tsa 1024 BF bis Firun 1025 BF)

Tsa: Harika entscheidet sich zunächst für eine Erkundungsreise durch das Meer der Schwimmenden Inseln. Ihre Überlegungen gehen dabei in die Richtung einen Ersatz für das Endurium zu finden. Deshalb folgt sie ihrem Handelsauftrag und lässt das Meer genauer erforschen. Zudem will sie auch den Fluch der Draydal überwinden und hofft, jemanden zu finden, der ein Heilmittel kennt.

Phex-Rondra: Das Schiff reist durch das Meer der Schwimmenden Inseln und erlebt einige kleine Abenteuer in der Region. Den Helden gelingt es, einige Handelskontakte zu schließen und mehr über das Meer und seine Bewohner herauszufinden.

In Daranel enttarnt sich Tionnin und schließt sich dem Kult des Vielgesichtigen an. Den Helden gelingt es aber seine Pläne vorerst zu vereiteln und dem Kult eine Niederlage zu zufügen. Dabei kann auch eine größere Menge Endurium erbeutet werden, das als Ersatz für die frühere verlorene Fracht Harikas dient.

Travia-Boron: Nach einigen Monaten auf dem Meer geht der Vorrat von Harikas Lapidur zu Ende und sie sieht sich gezwungen zu handeln. Sie beginnt mit der Suche nach einer der legendären Drachenschildkröten, von der sie hofft, dass diese eine Antwort auf ihre Probleme hat. Nach längerer Suche findet die *Lamea* Gomars Eiland.

Gomar rät der Expedition zu einer Reise ins Louranath, um dort nach einem Muschelhorn zu suchen. Heilung kann Harika nämlich nur auf Era'Sumu erlangen, einer Insel östlich Balan Cantaras.

Hesinde-Firun: Im Louranath stoßen die Helden auf eine Gruppe von Ziliten. Und diese sind die eigentlichen Eigentümer des Muschelhorns. Sie sind bereit es den Helden zu leihen, sofern diese ihnen gegen eine Gruppe Mholuren beistehen.

Mit dem Muschelhorn können die Helden Nebel aufziehen lassen und haben so eine Chance Balan Cantara zu passieren. In einer kühlen Nacht versucht Harika das Meer der Schwimmenden Inseln mit Hilfe des Nebels zu verlassen.

Das Meer der Schwimmenden Inseln

Da die *Lamea* längere Zeit im Meer der Schwimmenden Inseln unterwegs ist und dies somit ein wichtiger Handlungsort der Kampagne sein wird, erhalten Sie folgend einen Überblick über das große Binnenmeer.

Geografie und Gefahren

Das Meer ist umringt im Westen, Norden und Osten von den Horasiaten Koromantia, Cantera und Tharpura, sowie im Süden vom Nebelwald und dem Pardirdschungel.

Die dortigen Urwälder sind der Lebensraum einiger wilder Völker und unzähliger exotischer Tiere.

Im Norden grenzt das Valantische Meer an, im Südosten das Bleichwasser. Valantia ist ein Horasiat mit einem großem amaunischen Bevölkerungsanteil und dementsprechend ist die Kultur geprägt von dem Zusammenleben der Menschen und Amaunir.

Einen Übergang zum Thalassion gibt es nur durch die Kanäle Balan Cantaras und dem Louranath.

Das Klima reicht von angenehmen Temperaturen in Valantia bis hin zu tropischem Klima in den südlichen Urwäldern.

Seinen Namen hat das Meer dadurch erhalten, dass sich dort unzählige Inseln befinden, die niemals von einem Kartographen erfasst wurden und deren Lage sich scheinbar auch ändert.

Ob dies eine Legende ist, oder viel eher der dichte Nebel schuld daran ist, dass es kaum einem Navigator gelingt, eine Insel mehr als einmal anzusteuern, kann niemand mit Sicherheit sagen.

Zudem birgt das Meer viele Gefahren, die eine genaue Erkundung unmöglich machen: gigantische Strudel, die sich plötzlich auftun und ganze Schiffe mit in die Tiefe reißen, Felsenriffe, die alle metallischen Gegenstände anziehen, oder tropische Stürme, die sogar den Nebel kurzzeitig wegwehen.

In den Tiefen des Meeres reicht ein gigantisches untermeerisches Gebirge (eine Verlängerung des Apeliotengebirges) bis in die Tiefen Deres hinab. Seltsame Fische, Pflanzen und anderes Meeresgetier lebt hier: Faulmuscheln, Blutschwämme, Leuchtkrebse und noch viel exotischere Tiere.

Völker des Meeres

Im Meer der Schwimmenden Inseln leben zahlreiche verschiedene Völker, für die das Wasser der Lebensraum ist.

Beschreibungen der hier heimischen **Nequaner** und **Abishai**, finden Sie im Anhang, S. 237ff.

Die **Loualil** (S. 240) sind von meist wunderschönem Aussehen und mit den Neckern Aventuriens verwandt. Einige von ihnen sind sogar auch auf dem Festland heimisch. Jedoch zieht es sie immer wieder zum Wasser hin, denn ohne Feuchtigkeit würden sie sterben.

Die **Risso** (EW 148) hingegen sind namentlich auch in Aventurien bekannt und stehen rein äußerlich im starken Gegensatz zu den Loualil. Ihre schuppige Haut und ihre Glubschaugen tragen meist dazu bei, dass man sie als eher abstoßend empfindet. Dennoch sind sie keineswegs ein böses Volk. So gibt es unter ihnen auch freundliche Artgenossen, die im Kontakt zu den Landbewohnern stehen, ja sogar Handel treiben.

Früher einmal lebten hier auch unzählige **Mholuren** (S. 240f.), grauenhafte Fischwesen (und Verwandte der friedlichen **Ziliten**), doch in den Mholurenkriegen wurden sie fast ausgerottet. Aber auch heute noch gibt es sie insbesondere in den Weite des Meeres der Schwimmenden Inseln.

Die **Pristiden** sind ein Volk von Humanoiden, deren auffälligstes Merkmal ihr hammerhaiähnlicher Kopf ist. Sie gelten als recht gefährlich und leben vor allem im Nebelwald.

Wichtige Ortschaften

Außer der Metropole **Balan Cantara** muss man hier vor allem **Daranel** im Westen nennen: ein Freihafen und Umschlagplatz für alle Waren der Umgebung.

Entlang der Küsten gibt es noch weitere wichtige Häfen. Zunächst zu nennen wäre die canteresische Hafen- und Marktstadt **Vinerata**. Jedoch liegt sie so nah bei Balan Cantaras, dass die *Lamea* hier vielleicht erkannt würde und es zu Problemen kommen könnte.

Louamar hingegen ist trotz der Nähe zur Metropole sicher. Diese Siedlung der Loualil mischt sich nicht in die Belange des Imperiums ein.

Calacar an der Küste Koromanthias bietet sich ebenso an wie **Shanali** im Bleichwasser, sind doch beides Städte, in denen das Imperium wenig bis gar keinen Einfluss hat.

Besondere Orte

Das **Orakel von Ti'Ari** liegt in einer lichtlosen Kaverne und ist ein heiliger Ort der Risso. Vor kurzer Zeit jedoch verstummte das Orakel und so sind die Risso aufgewühlt und liegen in ständigem Streit miteinander.

Im westlichen Teil des Meeres liegt der **Schwimmende Palast von Peruos**. Dieser scheinbar etwas größtenwahnsinnige Kerl versucht, der Horas des Meeres zu werden. Bislang ist ihm das zwar noch nicht gelungen, aber selbst die Abishai fürchten ihn und seinen Gischtwurm, den er anscheinend kontrollieren kann. Hinter ihm stehen jedoch – ohne dass irgendjemand dies

ahnt – die Mholuren. Sie waren es auch, die ihm das Geschöpf gegeben haben.

Berühmt ist die mysteriöse untermeerische Stadt **Kataisu**, die von allen Völkern des Meeres als Handelsplatz genutzt wird. Wer sie einst erbaut hat, ist völlig unbekannt.

Das **Tiefe Meer** wird von allen Meeresvölkern als mysteriöser Ort betrachtet und jeder erzählt sich andere Geschichten über das Gebiet. Ein bodenloses Loch soll dort unten existieren oder ein lichtloses Meer. Eines ist jedoch bei allen Völkern gleich: das Tiefe Meer wird von ihnen gemieden und vielleicht aus gutem Grund.

Im Süden des Meeres, an den Hängen des Nebelwaldes, soll es die **Schattenküste** geben. Krakenhafte Arme aus Nebel sollen sich von Land aus den Schiffen nähern und versuchen die Besatzung zu töten. Die Leichname jener Matrosen, die man bei einem solchen Angriff gefunden hat, sollen leere ausgesaugte Hüllen gewesen sein.

Die **Türme der Tränen** im Westen des Gewässers sind viele hundert Schritt hoch und kaum zu erklettern. Hier sollen seltsame Vogelwesen leben, die Menschen ähneln und sich bisweilen auf Reisende stürzen, um sie zu entführen.

Angrenzende Randmeere

Das **Bleichwasser** im Südosten hat seinen Namen vermutlich von den Feuerbergen, die hin und wieder ausbrechen und Asche auf das Wasser speien. Das Imperium hatte dort einstmals großen Einfluss. Jedoch sind diese Zeiten lange vorbei und nur noch die Meerenge zwischen Bleichwasser und dem Meer der Schwimmenden Inseln wird kontrolliert. Hier befinden sich



auch alte Ruinen längst vergessener Völker, die hier lebten, bevor das Bleichwasser von den Fluten des benachbarten Gewässers bei einer Katastrophe überschwemmt wurde.

Das eher friedliche **Valantische Meer** im Norden gehört offiziell zum Horasiat Valantia. Die Hauptstadt des Horasies ist **Sidor Valantia**, eine reiche und schöne Hafenstadt. Zahlreiche Paläste der Optimaten schmiegen sich an die Ostküste und auch ansonsten scheint das Meer hier im Gegensatz zum Meer der Schwimmenden Inseln eher friedlich zu sein. Zwar gibt es auch hier Stürme oder Piratenüberfälle, doch nicht im gleichen Ausmaß wie weiter südlich.

Handelswaren

Das Meer ist eine wichtige Handelszone zwischen dem Imperium und angrenzenden Gebieten. Insbesondere in den Städten Daranel und Calacar kann man besonders wertvolle und exotische Waren auf den Märkten kaufen. In Valantia muss man unter anderem den berühmten Colarra-Marmor erwähnen, aber auch Glaswaren und Wein, in Daranel Rauschmittel, Karetan und Oprilith. Allerdings erhebt das imperiale Haus Rhidaman meist hohe Lizenz-Kosten, so dass keine sehr großen Gewinne möglich sind.

Abenteuervorschläge der Region

Der Schatten des Raben

Die *Lamea* stößt auf eine von einem Despoten regierte Stadt in Koromanthia, in der sie aber äußerst freundlich empfangen wird. Überraschend zeigt sich, dass der Stadtherr ein ehemaliger Al'Anfaner ist. Der etwas nervös wirkende Händler strandete hier angeblich vor über 20 Jahren bei einer früheren Expedition und hat sich auf undurchsichtige Weise bis zum Stadtherrscher hochgearbeitet. Ihm untersteht eine starke Garde von etwa 300 Gardisten mit deren Hilfe es ihm bisher gelungen ist, die Bevölkerung zu unterdrücken. Den früheren Herrscher stieß er mittels Intrigen und Gift vom Thron. Bis auf einige Neristu, die sich wegen der Schändung ihrer Tempel durch den Al'Anfaner nicht mit seiner Herrschaft abfinden können, leistet niemand Widerstand.

Doch plötzlich erkennt ihn Coragon Kugres wieder und berichtet Harika aufgebracht: Es handelt sich in Wahrheit um den seit Jahren gesuchten Attentäter Lebeo Zornbrecht, der für ein (misslungenes) Attentat auf den ehemaligen al'anfanischen Patriarchen Tar Honak verantwortlich gemacht wird. Auf dem Staatsverräter liegt der Schatten des Raben – außerdem wurde ein Kopfgeld von 1000 Dukaten ausgesetzt.

Die Anschuldigungen entsprechen der Wahrheit. Das Komplott sollte die Honaks auslöschen und Lebeo plante in seinem Größenwahn selbst Patriarch an Stelle des Patriarchen zu werden. Kugres klagt Lebeo nicht direkt an (was fern der Heimat auch nicht viel bringen würde), teilt sich aber den Helden und Harika mit. So oder so wird jedoch Lebeo den wohlbekannten Kugres erkennen. Es kommt zu einer dramatischen Szene, in der er zunächst versucht, die übrigen Aventurier auf seine Seite zu ziehen und. Wenn dies nicht fruchtet, wählt er eine andere Methode, sich dieses Problems zu entledigen.

Jetzt zeigt sich, dass Lebeo aus Furcht vor dem weit reichenden Einfluss der Hand Borons seit Jahren wahnsinnig vor Angst ist: Panisch lässt er seine Gäste allesamt festnehmen und die *Lamea* von seinen Garden besetzen.

Der weitere Verlauf liegt allein in der Hand der Helden. Ob sie als einzige entkommen und die Mannschaft retten, oder selbst im Kerker landen und ihre Flucht von dort aus planen müssen, hängt sehr von ihrem Vorgehen ab. Verbündete könnten die Helden unter den verfolgten Neristu finden, die sich in den Katakomben unterhalb des kleinen Palastes und der Stadt bestens auskennen.

Erforschung des Nebelwaldes

Wenn die *Lamea* Kurs in Richtung Süden setzt, wird sie irgendwann die Küste und somit den Nebelwald erreichen. Hier gerät sie in den Dunstkreis der Schattenküste (S. 87) und kann gerade noch so dem unheimlichen Nebel entkommen, dessen Arme versuchen, die Besatzungsmitglieder zu töten, indem sie ihnen bei Berührung die Lebenskraft rauben (je nach Stärke der Berührung 1W6–3W6SP pro Berührung, nur Ausweichen hilft). Das Schiff ist bei Wendemanövern durch spitze Felsen im flachen Gewässer leicht beschädigt worden und muss in einer Bucht vor Anker gehen.

Harika beschließt eine kleine Erkundung durch den Wald zu machen, doch hier erwartet die Expedition die Gefährlichkeit der myranischen Tier und Pflanzenwelt. Hundsgroße Raubspinnen jagen die Abenteurer und verschießen giftige Nadeln, ja sogar ein Schlinger (**ZBA 167**) lebt hier im nebelverhangenen Urwald. Auch unbekannte giftige Pflanzen finden sich hier, so dass Harika bald beschließt, wieder zum Schiff zurückzukehren. Doch wird die Gruppe von einer Gruppe seltsamer Wesen angegriffen. Hammerhaiköpfige Pristiden entführen eines der Besatzungsmitglieder (und wollen es bald irgendwo als exotischen Sklaven verkaufen).

So müssen die Helden aufbrechen, um den Entführten zu befreien und die Pristiden zu vertreiben. Sollte ihnen das gelingen, haben sie bei den im Nebelwald lebenden Shingwa einiges Ansehen gewonnen (denn auch diese litten unter den Pristiden) und haben somit potentielle Handelspartner für die natürlichen Ressourcen des Nebelwaldes gewonnen.

Die vertrocknete Loualil

Während die *Lamea* vor Anker geht, um eine unbekannte Insel zu erkunden, entdecken die Helden eine äußerst geschwächte Loualil. Sie war neugierig und hat die Insel erkundet, stürzte dabei in ein Erdloch und sitzt seitdem fest. Da die Loualil einmal täglich ins Wasser müssen, um nicht zu vertrocknen, steht es nicht gut um sie. Sollten die Helden sie retten und ins Meer zurückbringen, wird sie sich gerade noch rechtzeitig erholen. Natürlich ist sie ihren Rettern dankbar, wird sich als *Noori* vorstellen und schuldet ihnen fortan einen Gefallen.

Sie kennt sich an den Küsten des Meeres sehr gut aus und kann deshalb auch Informationen liefern. Auch vermag sie Kontakt zu einer Loualil-Siedlung herstellen, wo Harika vielleicht neuen Proviant oder Waren aufladen kann.

Außerdem könnte es auch sein, dass sich Noori in einen der Helden, möglicherweise jenen, der sie gerettet hat, verliebt. Ob diese Liebe eine Zukunft hat, wird sich zeigen.

Valantisches Vergnügen

Sofern die *Lamea* das Valantische Meer ansteuert und eine der valantischen Küstenstädte aufsucht, bietet sich hier die Gelegenheit, die Kultur der in Valantia zahlreich lebenden Amaunir besser kennen zu lernen. Der amaunische Händler *MaRoRu* könnte sich z.B. für ein aventurisches Gewürz interessieren, da es für sein Volk eine anregende Wirkung hat. Valantia bietet sich als Schauplatz eher ruhiger Erkundungsszenen an.

Denkbar wäre auch, sofern sich herumgesprochen hat, dass Aventurier sich in der Stadt aufhalten, eine Einladung der Opti-

matin *Persephones te Alantinos*. Sie will die Helden als exotische Gäste bei einem ihrer Feste präsentieren. Natürlich kann die Gruppe auch auf Schwierigkeiten stoßen, sofern sie in Intrigen zwischen den Machthabern der Stadt hineingezogen wird.

Das Meerungeheuer

Die *Lamea* wird eines Tages von einem *Gischtwurm* (Werte S. 244) angegriffen. Das drachenähnliche Ungeheuer wird der Besatzung alles abverlangen, aber es hat auch weniger Interesse daran das Schiff zu beschädigen, als vielmehr Besatzungsmitglieder zu fressen. Ob der Gischtwurm vom berühmten Perunos (siehe S. 87) geschickt wurde, um an den Helden Rache zu nehmen, da sie die Mholuren bei ihren Plänen behindert haben, überlassen wir Ihnen.

Harikas Pläne

Die Admirelin hat nicht vor, mit leeren Händen nach Aventurien zurückzukehren. Drei Punkte, über die sie die Helden nicht im Unklaren lassen wird, sind für weitere Entscheidungen (und damit die Kampagne) von zentraler Bedeutung:

- Harika muss dringend ein Mittel gegen den Fluch der Draydal finden, der noch seit der Weltumsegelung auf ihr lastet – ansonsten wird sie sterben. Die von Luteron erhaltenen Ampullen des Lapidul, das die Auswirkungen aufhält, werden zwar einige Zeit halten, aber dies bringt nur einen Aufschub. Erst später, auf Era'Sumu, wird es den Helden gelingen, Harika von dem Fluch zu befreien und ihr Leben zu retten.
- Sie plant weiterhin, dem horasischen Auftrag gerecht zu werden, möglichst viele Erkenntnisse über das geheimnisvolle Myr-

anor zu sammeln, mit den örtlichen Machthabern als Gesandte in Kontakt zu treten und neue Handelsüter und -wege in Erfahrung zu bringen. Es bieten sich hier die freien Handelsstädte von Koromanthia und später Orte an der Ostküste Myranors an, z.B. einige makshapuranische Radjarate. Bei Verhandlungen mit Händlern kann der Schädel als Übersetzungshilfe dienen, sollten die Helden die notwendige Sprache (noch) nicht beherrschen.

- Zudem plant sie einen Ersatz für das verlorene Endurium zu finden. Als Ersatz für die versunkene Enduriumladung dient später das erbeutete Endurium des Kultes des Vielgesichtigen aus Daranel (S. 93), sowie Illuminium aus Makshapuram (S. 119) und Optolith aus Thorsvik (S. 201) sowie weitere wertvolle Handelsüter.

Universelle Abenteuerervorschläge

Die folgenden Szenarios können unabhängig vom Ablauf des Hauptstranges der Kampagne präsentiert werden. Es handelt sich vor allem um Episoden, die das Zusammenspiel bzw. Aufeinanderprallen der transkontinentalen Kulturen aufzeigen sollen:

Für die Zwölfe

Es steht zu erwarten, dass der unsägliche Pragmatismus (fast könnte man sagen: die Ignoranz) der Güldenländer in religiösen Belangen den einen oder anderen Geweihten zur Weißglut treiben wird.

Sollte sich kein Spielergeweihter finden, der sich zu missionarischem Eifer provozieren lässt, wird der Travia-Geweihte Nestefan diese Rolle einnehmen. Diesem wird in einer beliebigen Hafenstadt der Kragen platzen, wo er auf dem Marktplatz eine flammende Rede wider die acht Staatsgötter und für die zwölf wahren Götter Alverans hält. Er erkennt zwar einige der Zwölfe in den Gottheiten der Oktade wieder, jedoch entspricht das dort gezeichnete Bild in keiner Weise seiner Vorstellung und es fehlen ja auch noch weitere "wahre Götter".

Kurz darauf wird er ausgerechnet von einer Eskorte der städtischen Brajangarde inhaftiert und in den Kerker geworfen, wo ihm staatumstürzerisches Verhalten vorgeworfen wird.

Harika schickt die Helden aus, um Nestefan aus dem Verlies zu befreien, wo ihm brajangefällige Folter droht, bei der auch Geheimnisse der *Lamea* publik werden könnten...

Blinder Passagier

Bei dem Besuch einer der zahlreichen Hafenstädte ergreift eine junge, aber mittellose Amauna die Chance und schleicht sich als blinder Passagier an Bord. *KiMori* ist eine Streunerin, die in der Hafenstadt gesucht wurde, weil sie sich als Diebin durchs Leben schlug. Eigentlich hatte sie nur vor an Bord der *Lamea* eine Reise bis zur nächsten Stadt zu unternehmen und dann wieder von Bord zu gehen.

Den Helden wird KiMori jedoch irgendwann auffallen, die sich bei den Vorräten versteckt hat. Die Amauna wird zunächst versuchen zu fliehen, doch ist dies auf einem Schiff auf hoher See ein Unterfangen, was nicht recht gelingen wird. Nachdem sie durch die Matrosen oder die Helden nach einer hitzigen Flucht

durch das halbe Schiff bis zum Krähenest in die Enge getrieben wird, bietet sie von selbst an, ihre Fähigkeiten in den Dienst Harikas zu stellen. Sollten die Helden Harika überzeugen, Ki-Mori eine Chance zu geben, so wird sie sich als hervorragende Rattenfängerin an Bord auszeichnen und auch ihr Wissen über die myranische Unterwelt ist nicht zu unterschätzen. Sie wird einige Monate im Dienst Harikas verbringen, dann aber wieder von Bord gehen.

Ungebetene Gäste

Bei dem Einkauf von frischen Lebensmitteln nehmen die Matrosen der *Lamea* unglücklicherweise auch einige ungebetene Gäste mit. Verborgen hinter einigen Früchten haben sie eine ganze Kolonie von kleinen Spinneneiern mitgenommen, die einige Tage später an Bord schlüpfen. Die Spinnen befallen nach und nach auch andere Lebensmittel. Zwar sind sie an sich ungefährlich, aber eine echte Plage. Die Spinnen wieder loszuwerden wird schwierig werden, da sie sich auch recht schnell vermehren. Zauber wie der FULMINICTUS (in der Variante der *Welle der Säuberung*) scheinen das einzige Hilfsmittel zu sein. Nur eine besondere Paste aus seltenen myranischen Kräutern vertreibt die Biester ebenfalls, jedoch muss diese auch erst einmal aufgetrieben werden und nicht jeder Apothekarius jeder Stadt kennt das Rezept.

Verständigungsprobleme

Sobald die Mannschaft der *Lamea* Landgang bekommt (was eigentlich in jeder größeren Hafenstadt geschieht), mischen sich die Matrosen auch unter die Einheimischen. Durch die Verständigungsprobleme kommt es des Öfteren zu Missverständnissen. Insbesondere auch bei den Sitten der Bevölkerung können diese Probleme sehr schnell auch weitreichende Konsequenzen haben. Einen Würdenträger nicht mit dem notwendigen Respekt

behandeln, kann leicht dazu führen, dass ein Matrose Ärger mit dem Gesetz bekommt und die Helden ihn vor dem Gefängnis bewahren müssen, indem sie all ihr Verhandlungsgeschick aufwenden, um die Situation noch zu retten.

Betrug

Als Fremde kann es den Helden und Besatzungsmitgliedern passieren, dass sie von den myranischen Händlern übers Ohr gehauen werden. Die Händler versuchen sehr günstig an die aventurischen Waren zu kommen, ihre Waren jedoch über dem Marktwert zu verkaufen. Gleiches kann für den Wechselkurs gelten. Auch der Verkauf von gefälschter oder heißer Ware ist denkbar, was im schlimmsten Fall den Helden weiteren Ärger mit den Garden der Stadt einbringen kann, aber auch wenn nicht, ein größeres Ärgernis darstellen kann.

Dabei kann es auch so weit kommen, dass Händler einige Halunken anwerben, die nachts auf die *Lamea* klettern sollen, um dort Handelsgüter zu stehlen.

In beiden Fällen werden die Helden mehr als genug zu tun haben, damit sie die Schurkenpläne der Händler aufdecken bzw. vereiteln können.

Seuche an Bord

Es kann vorkommen, dass sich einer der Matrosen mit einer unbekannten myranischen Krankheit ansteckt. Zwar mag die Krankheit nicht viel schlimmer als eine Triefnase oder ein Flinker Difar sein, aber sie verbreitet sich an Bord recht schnell und auch die Ärzte an Bord wissen nur wenig über sie. So kann es sein, dass die *Lamea* eine Zwangspause einlegen muss, den Kranken isoliert und die Helden mehr über die Krankheit in Erfahrung bringen müssen. Und manchmal mag sich auch eine gefährliche Seuche hinter der Krankheit verbergen...



Kapitel III:

Die Irrfahrten der Prinzessin Lamea - Die Odyssee (Teil 1)

Episode I: Im Meer der schwimmenden Inseln

Tionnin und der Kult des Vielgesichtigen in Daranel

Irgendwann nach einigen Monaten im Meer der Schwimmenden Inseln wird die *Lamea* auch den Freihafen Daranel im Westen ansteuern. Der Grund mag dafür sein, dass die *Lamea* neue Vorräte aufladen muss oder sich Harika in dem viel gerühmten Hafen auf dem Schwarzmarkt nach interessanten Waren umsehen möchte.

Doch die Helden werden sich hier vor allem darum kümmern müssen, die Pläne von Tionnin zu vereiteln. Der Diener des Namenlosen wird sich in Daranel von Bord schleichen und Kontakt zum dortigen Kult des Vielgesichtigen aufnehmen.

Gerüchte über Daranel

- Die Stadt besitzt keinen Herrscher mehr, viele Mächtigkeitsgruppen teilen sich den Einfluss über die Stadt. (w)
- Dort findet man Völker von überall her: Vesai, Leonir, Riso, Loualil. Alle werden durch den großen Reichtum und den Handel angezogen. Einzig den Imperialen ist der Verkauf ihrer Waren dort verboten. (w/f)
- Wenn du billig Optrilith oder Endurium kaufen willst, dann solltest du Daranel einen Besuch abstatten. (w)
- Vor nicht allzu langer Zeit haben daranelische Söldner eine xarxarische Mine überfallen und sehr viel Endurium erbeutet, das sie nun zu Spottpreisen auf dem Markt in Daranel verkaufen. (f, aber es stimmt, dass Söldner im Auftrag des Kultes des Vielgesichtigen diesen Überfall begangen haben, um ihrem Gott eine Endurium-Statue anzufertigen)
- Der Kult der Oktade wurde unlängst von den Machthabern verboten, da sie sich endgültig vom Imperium lösen wollen. (f)

Im Hafen der Freistadt

Harika geht zwar vor Anker, aber sie möchte zunächst die Helden ausschicken, um die Stadt ein wenig zu erkunden. Sie will nicht riskieren sich erneut gegen die Optimaten zu stellen und erst auskundschaften, ob der Einfluss des Imperiums in Daranel wirklich so schwach ist, wie die Gerüchte besagen. Sie wird den Helden eine gewisse Zeitbeschränkung geben, etwa ein bis zwei Tage. Bis dahin sollen sie wieder zurück sein. Harika kann keine Zeit verschwenden, immerhin neigt sich ihr Lapirul-Vorrat dem Ende entgegen.

Daranel

Regierungsform: Söldner der Optimaten und andere Gruppierungen halten ein Mächtigkeitsgleichgewicht aufrecht, eine zentrale Regierung der Stadt gibt es nicht. Das Haus Aylesh hat wie überall in Koromanthia auch hier gewissen Einfluss

Symbolik: keine einheitliche

Bevölkerung: ca. 40.000; überwiegend Menschen (Dorinther, Bansumiter, Vesai), einige Amaunir, wenige Shingwa und Neristu, Riso und Loualil sind öfters 'Besucher' der Stadt

Militärische Stärke: Brajan- und Shinxir-Garde, verschiedene Söldnerkontingente, insgesamt viele Bewaffnete in der Stadt

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade, Vielgesichtiger, größere Anzahl kleiner Bethäuser der verschiedenen Völker

Handwerk und Gewerbe: Handel, vor allem mit Edelsteinen, Optrilith, Karetan, Rauschmittel, Farbstoffe, Leder, Sklaven, riesiger Schwarzmarkt.

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: Herberge 'Meerschäum' (Q8/P8/S48), Hafenkneipe 'Tiefes Meer' (Q5/P2/S12), Taverne 'Fischkopf' (Q2/P3)

Besonderheiten: Der ansässige Handelsfürst *Sandor ta Rhidaman* gilt als einer der reichsten Männer ganz Myranors, Arena Nautica (Unterwasserarena in der Unterstadt)

Stadtgeschichte: Das frühere Sidor Daranelia gehörte lange Zeit dem Imperium an. Im Jahr 4665 IZ fällt nach jahrelangen inneren Wirren Koromanthia vom Imperium ab und Daranel wird zur Freistadt. Der letzte Trodinar reiste mit einem Großteil des städtischen Schatzes ab. Seitdem gab es, bis auf wenige Ausnahmen, keinen Alleinherrscher mehr über die Stadt.

Stimmung in der Stadt: Während die einfache Bevölkerung sich ausschließlich dem Handel oder ihren Geschäften widmet, ringen viele Mächtigkeitsgruppen um Einfluss in der Stadt. Intrigen und Vetternwirtschaft sind an der Tagesordnung. Dennoch geht es den meisten Bewohnern verhältnismäßig gut, so dass sich kaum jemand über die Zustände beschwert.

Was die Einwohner über Daranel denken: "Im Vergleich zu den anderen Städten Koromanthias haben wir es hier doch gut. Wir müssen selten hungern, ja selbst unseren Sklaven geht es besser als anderswo."

Das Daranel umgebende Land ist durch die gute Bewässerung des Flusses Rusiar sehr fruchtbar. Der nördlich des Flusses gelegene Teil der Stadt hat einen nahezu rechteckigen Grundriss und gleicht in vielen Belangen anderen imperialen Städten. So finden sich hier eine Therme, eine Arena und ein Theater, sowie eine Oktrale und andere Tempel der Staatsgötter des Imperiums. Am Nordufer liegen auch, nach Einfahrt in den Fluss, der Kriegs-, der alte und der neue Handelshafen.

Südlich des Rusiar ist die Stadt hingegen geprägt von Manufakturen, sowie den Häusern der Armen und Unfreien. Die in einer Senke gelegene Unterstadt weist eine Besonderheit auf. Hier befindet sich die bekannte Arena Nautica, eine überflutete Unterwasserarena, wo Meeresvölker gegeneinander oder gegen Ungeheuer der Meere antreten. Bemerkenswert ist auch der große Schwarzmarkt von Daranel. Von überall her kann man hier exotische Waren wie Optrilith oder Endurium kaufen.

Die 'Ratte' verlässt das Schiff

Getrieben von Visionen seines Gottes hat Tionnin einen finsternen Plan entworfen. Je näher die *Lamea* Daranel kam, desto deutlicher spürte er, dass die Zeit gekommen ist, Kontakt mit den myranischen Dienern seines Gottes aufzunehmen.

In der ersten Nacht in Daranel verlässt Tionnin das Schiff für immer. Er hat bereits vor einiger Zeit eine Liturgie gewirkt, die ihm die Gestalt einer purpurnen Wolfsratte verleiht (siehe S. 41). Es ist bislang weder der Besatzung, noch den Helden gelungen, ihn an Bord aufzuspüren, fast so, als ob eine namenlose Macht ihn vor der Entdeckung beschützen würde. Nun jedoch bietet sich die Gelegenheit, ihn endlich zu erledigen. Er will unbemerkt das Schiff verlassen, aber die Helden haben in dieser Nacht (zumindest teilweise) die Bordwache und können durch Zufall Tionnins Flucht beobachten. Die auffällige Ratte ist dabei nicht zu übersehen. In der Dunkelheit gelingt der Ratte trotz der Bemühungen der Helden zunächst die Flucht.

Tionnin schaut sich, sobald er an Land ist, nach einem schwachen Opfer (z.B. einem Bettler) um und greift dieses an. Nachdem er das Opfer getötet hat, verwandelt er sich zurück, um sich der Kleidung des Toten zu bemächtigen. Den Helden, die entweder direkt selbst die Verfolgung aufgenommen haben oder nachdem sie Harika informiert haben von dieser entsandt wurden, fällt die Leiche während ihrer Suche auf, da sie mit Rattenbissen übersät ist. Die Leiche hilft ihnen die Spur Tionnins weiter zu verfolgen. Dieser ist derweil bis zu dem Tempel des Vielgesichtigen entkommen und wird von dem Hohepriester bereits erwartet und empfangen, da ihm der Namenlose Visionen von der Ankunft eines Auserwählten gesandt hat.

Wie die Gruppe exakt bei der Suche nach Tionnin vorgeht, bleibt ihr überlassen. Entweder haben sie einige Ideen, wie sie auf seine Spur kommen, oder sie fragen sich durch die Viertel der Stadt, benutzen Bestechungsgeld oder schmeichelnde Worte.

Lassen die Helden alle 2 Stunden je eine *Gassenwissen*-Probe würfeln (falls sie Tionnins Spur zunächst verloren haben), in der sie sich mit der Suche auseinandersetzen. Sollte es ihnen gemeinschaftlich gelungen sein 20 TaP* anzusammeln, so haben sie Erfolg gehabt und spätestens jetzt jemanden gefunden, der beobachtet hat, wie Tionnin ein Haus betreten hat.

Sollte es ihnen nicht gelingen oder sie auf diese Art und Weise zu suchen aufgeben, dann müssen sie sich eine andere Möglichkeit einfallen lassen. Eventuell kann ihnen ein Besatzungsmitglied weiterhelfen, oder aber auch jemand aus Daranel.

Die Kultstätte des Vielgesichtigen

In einem eher zwielichtigen Viertel, verborgen unter einem gewöhnlichen Wohnhaus befindet sich der Tempel des Vielgesichtigen. Hier wohnen einige hundert Getreue des Gottes den Zeremonien bei. Das Wohnhaus selbst ist bewohnt, auch wenn der Teil, in dem sich der Eingang befindet, leer steht. Die Bewohner des Hauses gehören der Äußeren Gemeinde des Kultes an und werden den Helden eher schaden als weiterhelfen.

Wie die Helden nun genau vorgehen, bleibt ihnen überlassen. Sie können es alleine wagen, oder Hilfe holen. Auch ob sie nun warten bis die Zeremonie vorbei ist oder sich während des Ritus hineinschleichen, müssen sie selbst entscheiden. Die Kultisten werden, auch wenn das Gebäude nicht genutzt wird, etwa ein Dutzend kampferfahrene Wachen aufstellen.

Die Kultstätte verbirgt sich in dem weitläufigen Keller des Gebäudes. Unter einer verborgenen Holzluke befindet sich im Lageraum des Hauses der Zugang zur Kultstätte. Hier erstreckt sich eine große unterirdische Halle mit einer Statue des Vielgesichtigen, die ihn als Mann mit weiblichen Brüsten darstellt. Säulen stützen den Raum und es existieren noch ein paar Räume neben der eigentlichen Halle, die den beiden Hohepriestern (und nun auch Tionnin) als Wohnstätte und Gebetsraum dienen. Mehrere Geheimgänge führen in die Kanalisation Daranels.

Als die Helden ankommen wird gerade eine Zeremonie abgehalten, die eine Art Huldigung an den Gott und seinen Diener Tionnin ist. Die Helden erkennen bei einer gelungenen *Götter/Kulte*-Probe, dass der Vielgesichtige offenbar ein Deckname des Namenlosen ist und hier finstere Riten stattfinden.

Vor der Statue haben sich die Kultisten halbkreisförmig aufgestellt und hören den Worten der Meisterin der Gaben, der Hohepriesterin, welche die gutmütige, gnadenvolle Seite des Gottes verkörpert. Sie hält eines der Symbole des Vielgesichtigen, ein Füllhorn, in den Händen und verteilt an die Gläubigen ein rauschhaftes Getränk.

Weiter hinten steht der zweite Hohepriester, der Meister der Strafen, und wartet darauf, dass das Wort an ihn gerichtet wird. Er will Tionnin den Gläubigen vorstellen und ihn als einen Sendboten des Vielgesichtigen ankündigen.

Werte der Kultisten s. S. 243. Der Meister der Strafen führt einen Dolch und einen Friedensstifter, während die Meisterin der Gaben nur einen Dolch hat. Beide Geweihten beherrschen Liturgien des Namenlosen/Widersachers (WdG 290, MyGö 197).

Exkurs: Der Kult des Vielgesichtigen

»Großartiger, nimm an unser Opfer, gegeben in Demut.

Erleuchteter, mit dem Blut unserer Gegner,
weihe wir Dein Abbild.

Herr unseres Weges, führe uns, dass wir finden zu Dir.

Verderber unserer Feinde,
schenke uns die Kraft Dein Werk zu vollbringen.

Zuversicht erfülle uns,
unser Handeln werde geleitet von Dir.

Mit Macht und Härte wollen wir treffen unsere Widersacher.

...«

—Ritueller Wechselgesang eines Priesterpaares

Gerüchten zufolge stammt der Kult des Vielgesichtigen aus dem Süden und wurde vom Volk der *Vesai* ins Imperium getragen. Die *Vesai* stammen ursprünglich aus Gefilden südlich des Imperiums, haben sich aber über Jahrhunderte im ganzen Osten Myranors ausgebreitet.

Der Vielgesichtige spricht viele Leute an. Jeder der sich nach etwas sehnt oder einen schlimmen Verlust erlitten hat, ist ein potenzieller Kandidat, um vom Kult umworben zu werden. Denn in den Tempeln und den Gemeinden findet man das, was einen (wieder-)erfüllt.

Seine Anhänger hoffen, dass ihnen von dem Gott Gutes widerfährt (das freundliche Gesicht), Feinde jedoch vernichtet werden (Antlitz des Zorns). Beide Seiten werden als personifizierte Halbgotter betrachtet.

Die meisten Anhänger werden durch freundliches Werben und durch Unterstützung der anderen Kultisten bei ihren persönlichen Problemen gewonnen. Dem Vielgesichtigen reicht man als Opfergaben Geschenke dar und wünscht sich etwas Persönliches. Ist das Geschenk gut gewählt und der Wunsch realisierbar, so versuchen die Kultisten oftmals dem Spender diesen Wunsch zu erfüllen (und sei es der Sturz eines unbeliebten Cirkelpatrons).

Sein Name rührt daher, dass er unter vielen Gestalten die Welt bereist und seinen Anhängern Glück und Erfüllung schenkt. Die Oktade hat den Kult des Vielgesichtigen verbieten lassen, da sie in ihm eine gewisse Staatsgefährdung sieht. Die große Anhängerschaft und der Anspruch des Kultes in vielen Belangen der Gesellschaft und Politik laufen dem Staatsglauben des Imperiums entgegen. Mitgliedschaft wird mit dem Tode bestraft.

Die Statue eines jeden Tempels zeigt den Gott meist als großen, muskulösen Mann (manchmal auch mit zusätzlich weiblichen Attributen wie Brüsten) mit einem zerteilten Gesicht: das eine freundlich, das andere wütend. Die Geißel und das Füllhorn sind zwei Symbole, die für die Aspekte des Gottes stehen. Auch der Akinax, ein aus dem myranischen Süden stammender Meucheldolch mit einer purpurnen und einer goldenen Seite, ist ein zentrales Symbol des Vielgesichtigen.

Geleitet werden die Tempel von zwei Hohepriestern, der *Meisterin der Gaben* und dem *Meister der Strafen*, die für die beiden Seiten der Gottheit stehen.

Der Kult kennt eine Äußere und eine Innere Gemeinde. Bei der Äußeren wird der Gott meistens als Bringer von Gaben und als wohlthätige Macht dargestellt.

Der Innere Zirkel jedoch schürt wesentlich mehr den Hass gegen das Imperium und die Oktade. Die Priester und Akoluthen beanspruchen für sich und den Kult weltliche Macht und ihr ganzes Bestreben richtet sich auch auf dieses Ziel hin aus. Außer dem Opfern von Eigenblut oder gar Menschenopfern, versuchen die Kultisten auch Priester anderen Glaubens zu töten, die Kulte der Oktade zu schwächen oder durch Intrigen die Machthaber des Imperiums zu Fall zu bringen.



Bekämpfung des Kultes

Wie die Helden genau vorgehen bleibt diesen überlassen. Sie können versuchen, Hilfe zu holen (entweder von der Lamea oder von daranelischen Ordnungskräften) und so den Kult direkt angreifen. Denkbar wäre auch, dass sie sich mit Hilfe ihrer Fähigkeiten unbemerkt noch in dieser Nacht bei dem Kult einschleichen und so versuchen Tionnin zu erledigen. Dies ist natürlich ein gefährliches Unterfangen, da die Helden in der Minderheit sind und die Zahl der Kultisten sehr groß ist.

Die Kultisten der Inneren Gemeinde und der Meister der Strafen werden sich den Helden direkt entgegenstellen (immerhin fast zwei Dutzend Personen). Der Priester kann zudem auf einige Liturgien und Dunkle Wunder zurückgreifen, die er skrupellos auch im Kampf einsetzen wird. Die Meisterin der Gaben und die Mitglieder der Äußeren Gemeinde reagieren zögerlicher und werden sich nur teilweise an dem Kampf beteiligen. Einige sind sogar so feige, dass sie bei den ersten Anzeichen von Schwierigkeiten fliehen werden.

Tionnin selbst wird sich nicht an einem Kampf beteiligen. Für ihn ist der Kult in Daranel entbehrlich, es geht ihm nur um sich und so wird er die erstbeste Chance nutzen, um zu fliehen.

Für welche Methode sich die Helden auch entscheiden, sie können zwar dem Kult einen Schlag versetzen, allerdings kommt es so oder so zu...

Tionnins Flucht

Trotz der Bemühungen der Helden wird Tionnin die Flucht gelingen. Im Tempel des Kultes gibt es mehrere Geheimgänge und der Hohepriester des Vielgesichtigen hat Tionnin bereits einen davon gezeigt. Er benutzt, sobald er die Helden oder ein Besatzungsmitglied bemerkt, den Tunnel und entkommt. Als weitere Alternative kann er sich erneut in eine Ratte verwandeln und durch die Kanalisation entkommen.

Selbst wenn die Helden ihm folgen, erreicht er vor ihnen das Ende des Fluchttunnels und taucht in den Menschenmassen des Marktes von Daranel unter. Als weitere Schutzmaßnahme kann er den Namenlosen darum bitten, ihm gegen die Helden beizustehen und z.B. einen oder mehrere Dämonen zu schicken (vorzugsweise Ivashim, brennende Feurdämonen, siehe **WdZ 214**).

Harika will nach den Ereignissen in Daranel keine Zeit mit einer ausführlichen und vermutlich ergebnislosen Suche nach Tionnin verschwenden und drängt zum Aufbruch (immerhin geht ihr Vorrat an Lapirul zur Neige).

Der Schatz des Kultes

Nicht nur die Vereitelung der finsternen Pläne des Kultes des Vielgesichtigen ist den Helden gelungen, nein, sie haben auch einen passenden Ersatz für das verlorene Endurium gefunden! Die Kultisten hatten vor einiger Zeit eine größere Menge des magischen Metalls aus Xarxaron erbeutet und wollten daraus eine Enduriumstatue ihrer Gottes anfertigen lassen. Bislang sind sie nicht dazu gekommen, da ihnen ein Metallgießer fehlte, der bereit war, diesen Wunsch zu erfüllen. Und so lagert nun schon längere Zeit eine größere Menge Endurium in der Schatzkammer des Tempels.

Die Helden können die mit Enduriumbarren gefüllte Kiste bergen und Harika vorlegen. Diese zeigt sich sehr zufrieden und wird das Endurium an Bord bringen lassen.

Ein Sieg gegen den Kult

Zwar liegt Daranel in Koromanthia und somit ist das Imperium hier nur schwach vertreten, aber dennoch ist die Oktade hier mit ihrer Priesterschaft einflussreich. Auch das nominelle Verbot der Religion des Vielgesichtigen wird hier aufrechterhalten und viele der herrschenden Fraktionen sehen in dem Kult einen Feind, dem man nicht erlauben sollte, weiter an Macht zu gewinnen. Dementsprechend können die Helden die Priester oder auch andere einflussreiche Bewohner Daranels aufsuchen und ihnen von dem Kult berichten. In der Folge wird der Kult scheinbar ausgehoben und seine Anhänger aufgespürt und getötet. Zwar wird es nicht gelingen alle Mitglieder zu fassen, doch wurde dem Vielgesichtigen in Daranel ein schwerer Schlag versetzt, von dem er sich lange Zeit nicht erholen wird. Zum Dank mag es für Harika gewisse Handelsbegünstigungen geben.

Sollten die Helden niemanden von dem Kult informieren, werden die Kultisten sich zunächst aus Furcht vor Entdeckung zerstreuen, aber nach einiger Zeit mit ihrem Handeln fortfahren.

Das weitere Schicksal Tionnins

Zwar sind die Pläne Tionnins von den Helden durchkreuzt worden, doch hat er sich bereits kurz nach seiner Flucht wieder gefangen. In Daranel muss er seine Pläne aufgeben, denn der Kult ist zwar nicht besiegt worden, jedoch geschwächt. Da es auch Kultisten unter den Stadtoberen gibt, wird der Kult sich auf lange Sicht halten und auch erholen können.

Tionnin gibt sich nicht der Hoffnung hin, dass er hier noch viel ausrichten kann. Doch sein Gott hat ihm bereits weitere Visionen gesandt, die ihn in Richtung Draydalan treiben, ins Land der Schädelpriester und ihres gefürchteten Gottes, eine weitere Inkarnation des Namenlosen.

Die Helden werden ihm ein paar Jahre später im Norden Myranors (S. 184ff.) noch einmal begegnen und erneut seine Pläne durchkreuzen. Bis dahin werden sie kaum eine Möglichkeit haben Tionnin zu finden.

Das Rätsel der Drachenschildkröte

Langsam aber sicher nähert sich Harikas Vorrat an Lapirul dem Ende und so drängt sie immer mehr darauf, eine Lösung für die zahlreichen Probleme zu finden. Spätestens bei der vorletzten Ampulle fasst sie einen Plan. Sie will eine der legendären Drachenschildkröten aufsuchen, die im Meer der Schwimmenden Inseln leben, denen (wie auch der aventurischen Lata) große Weisheit nachgesagt wird. Sie erhofft sich von dieser Ratschläge und Antworten auf ihre dringendsten Probleme: ein Heilmittel gegen den Draydal-Fluch und einen Weg zurück in das Thalasion und später nach Aventurien zu finden.

Wie findet man eine Drachenschildkröte?

Im Meer der Schwimmenden Inseln soll es Schildkröten in erstaunlich großer Zahl geben. Aber auch wenn hier viele dieser gigantischen Tiere leben, so findet man sie doch recht selten. Die einzelgängerischen Lebewesen offenbaren sich nicht einfach den übrigen Völkern. Und so wird es auch für Harika schwierig werden, ein Exemplar zu finden.

Es gibt jedoch etliche Möglichkeiten, wie die *Lamea* vom Aufenthaltsort einer Schildkröte erfahren kann. Eventuell haben die Helden Kontakte mit den Loualil geknüpft (S. 88f.) und sie können von ihnen die Information erhalten. Andere Möglichkeiten wären Nachforschungen in einigen größeren Städten, bei den Nequanern oder dem Kult des Chrysir. Irgendwann sollten die Helden die Lage einer geheimnisvollen Insel herausfinden, die *Gomars Eiland* genannt wird und von schrecklichen Strudeln umgeben ist. Nur mit genauer Kenntnis kann man ein Schiff daran vorbeinavigieren. Etwas, das immense Erfahrung in der Navigation erfordert, was also nur einer guten Kapitänin wie Harika gelingen kann!

Die Fahrt zu Gomars Insel

Die *Lamea* setzt Segel in Richtung Gomars Eiland. Wo die Insel genau liegt wird an dieser Stelle nicht festgelegt, wichtig ist nur, dass man kurz vor der Insel das Rauschen der Strudel hört und hin und wieder auch ein Stück Treibholz erkennt, das von unglücklichen Schiffen stammt, die zufällig dort entlang reisten. Harika schafft es jedoch mit all ihrem Können die *Prinzessin Lamea* an den gefährlichen Strudeln vorbeizufahren.

Das Eiland der Schildkröte

Auch wenn die Helden das Eiland, eine dschungelüberwucherte Insel mit einem machtvollen Berg in der Mitte, erreicht haben, ist hier zunächst keine Drachenschildkröte zu finden. Die Kapitänin beschließt, dass sie und die Helden als einzige an Land gehen werden, um die Insel zu erkunden und Gomar zu finden. Die Insel ist vom Durchmesser her etwa 30 Meilen lang und relativ rund.

Auf der Insel können Sie die Expedition mit einigen Überraschungen und Gefahren konfrontieren.

- Die Insel beherbergt nicht nur eine Drachenschildkröte, sondern auch eine ganze Menge anderer Schildkröten. Überall an den Stränden sind sie zu sehen: kleine und größere, einige sogar völlig unbekannte Arten mit seltsamen Farbmustern auf ihren Panzern.

- Die Überreste ganzer Schiffe wurden an die Küste gespült, mitsamt einigen Matrosen, die mittlerweile nur noch verrottete Leiber oder Skelette sind. Als wäre das noch nicht schaurig genug, scheinen einige der Leichen zu freien Untoten geworden zu sein und greifen die Helden möglicherweise an, sobald sie sich nähern oder ihr Hab und Gut stehlen wollen. Sie verbergen sich tagsüber in dem Schiffswrack, um dem Sonnenlicht zu entgehen.

- Zauberer unter den Helden, insbesondere intuitive Zauberer (und Helden mit z.B. *Magiegespür*), spüren, dass der Insel ein Zauber anhaftet. Genauere Analysen können ergeben, dass hier

ein Kraftknoten zu finden ist, der das Zaubern allgemein um 1 Punkt erleichtert. Das Beschwören von Mächten der 4. Sphäre sogar um 3 Punkte.

- Überhaupt scheint hier der Übergang zur Welt der Toten sehr dünn zu sein. Manche Helden mögen geisterhafte Erscheinungen sehen oder Stimmen hören, die Unverständliches flüstern.
- Einige der Frischwasserquellen der Insel bergen endlich auch mal eine positive Überraschung: durch den Knotenpunkt scheint die Magie hier so fokussiert zu werden, dass sie heilkräftiges Wasser besitzen. Von dem Wasser getrunken fühlt man sich frisch und gesund und erhält 1 LeP sowie +2 bei seiner Regeneration (allerdings wirkt dieser Effekt immer nur einmal am Tag – man kann sich also nicht vollständig regenerieren).

Endlich am Ziel: die Grotte von Gomar

Nach einiger Zeit stoßen die Helden und Harika nach der Erkundung auf eine Grotte am Fuss des Berges. Dort, weit hinein in ein unterirdisches Reich voller leuchtender, den Weg erhellender Pilze an den Wänden, befindet sich die mit dem Meer verbundene Grotte von Gomar.

Zunächst bemerken die Helden das Tier gar nicht. Es verbirgt sich eingeklebt in seinen Panzer zwischen einigen Felsen und wirkt im Zwielicht wie Fels. Sobald sich die Helden das Wasser in der Grotte genauer anschauen, kommt Gomar aus seinem Versteck und erschreckt die Helden dadurch, dass er sie anspricht. Da er sehr friedliebend ist, tut er ihnen jedoch nichts.



Gomar, der Altweise

Der alte Schildkröterich wuchs im gleichen Geleге auf wie Lata (AgF 91). Er kennt seine Schwester sehr gut und weiß auch über Aventurien Bescheid. Schon viele Male ist er zu den weit entfernten Ländern im Osten geschwommen. Die Aventurier begrüßt er freundlich, weiß er doch, dass es schwierig ist, zu seiner Insel zu gelangen und sie gewiss einige Mühen in Kauf genommen haben.

Er liebt die Ruhe und den Frieden und möchte nicht lange gestört werden. Also erlaubt er, drei Fragen an ihn zu richten.

Exkurs: Drachenschildkröten

Wahrhaftige Riesen der Meere sind die Drachenschildkröten. Etwa 12 Schritt lang und 4 Schritt hoch sind sie eine wahrlich imposante Erscheinung. Die Wesen sind Einzelgänger und man findet sie, wie zu erwarten, an küstennahen Orten. Die berühmteste unter ihnen ist die aventurische oftmals in unverständlichen Rätseln sprechende *Lata*, die in der albernischen Unterstadt manchen Kampf gegen dämonische Mächte ausficht. Drachenschildkröten kommunizieren über Gedankenbilder mit Menschen und sind bei der Übertragung ihrer Gedanken ausgesprochen langsam. Sie scheinen keine Eile zu haben, so dass sich ein Gespräch über einige Stunden hinziehen kann.

Die Worte der Drachenschildkröte

Das alte Geschöpf kann den Helden und Harika tatsächlich weiterhelfen. Die ersten beiden Fragen, die sie von Gomar gestattet bekommen haben, wird Harika nutzen, die dritte und letzte Frage wird sie mit den Helden besprechen.

- Heilung kann Gomar Harika zwar nicht bieten, doch verweist er sie sehr direkt zum *Eiland der Frauen*. Harika erkennt darin sofort die ihr bekannte Insel Era'Sumu, wo Frauen die oberen Schichten und Zauberpriesterinnen stellen. Wie die Heilung genau aussehen soll, darüber schweigt das Geschöpf, verweist aber gerne auf die Zauberpriesterinnen der Insel, die im Ruf stehen, machtvollen Heilerinnen zu sein. Sein orakelähnlicher Spruch dazu lautet:

*Harika, fahr dorthin, wo das Eiland der Frauen ist.
Sie werden wissen, was deine Qualen beendet.*

- Nach einem Weg durch die Sperre von Balan Cantara befragt, antwortet die Schildkröte in einem weiteren Rätsel:

*Die Antwort, die ihr sucht, führt euch wieder zurück zum Anfang.
Im Schatten riesiger Felsen, dort wo ihr Landgänger wohnt,
südlich der Mauern, gelegen an einem feuchtschönen Land
liegt ein Ort wo Quarker und Kleinschleimige wohnen.
Dort werdet ihr drei alte Freunde finden,
die über das Wasser kamen
und ein Horn des Meeres, das euch den Weg zurück offenbart*

Die erste Zeile soll den Helden offenbaren, dass sie wieder in Richtung Balan Cantara reisen müssen, denn dort fing ihre Reise durch das Meer der Schwimmenden Inseln an.

Die zweite Zeile deutet Balan Cantara selbst an. Im dritten und vierten Abschnitt werden die Sümpfe des Louranath als Ziel genannt. Dort werden sie *drei alte Freunde finden, die über das Wasser kamen*. Dabei handelt es sich um drei Ziliten (S. 97), die in der nächsten Episode, ebenso wie das Muschelhorn, eine wichtige Rolle spielen. Die drei aus Aventurien stammenden Ziliten haben damit begonnen, ihr Volk aus der Gefangenschaft der Mholuren zu befreien und eine neue Siedlung der Ziliten in den Sümpfen des Louranath zu gründen. Sie werden von den myranischen Ziliten als eine Art Heilsbringer betrachtet.

● Die Antwort auf die dritte Frage wird Gomar direkter beantworten, sofern er dazu überhaupt in der Lage ist.

● Zu dem Muschelhorn, das Gomar stets Horn des Meeres nennt, fügt er am Ende hinzu:

*Nicht nur ihr wollt es, nicht nur ihr braucht es.
Auch andere wollen es, brauchen es.
Sie wollen DAS rufen, was man nicht rufen soll.
Geht dorthin und helft den Freunden,
nur so werdet ihr das Horn des Meeres finden.
Ihr müsst es finden, bevor ES gerufen wird*

Damit ist die Audienz bei Gomar beendet und die riesige Schildkröte verschwindet ohne Abschied im Wasser der Grotte.

Episode II: Ausbruch durch das Louranath

Die Suche nach dem Muschelhorn

Nach dem Besuch bei der Drachenschildkröte Gomar müssen die Rätselworte zunächst entschlüsselt werden. Sollten die Helden die Anspielungen von Gomar nicht sofort durchschauen, so kann es durchaus sein, dass sie zunächst im Dunkeln tapen und einen falschen Weg einschlagen.

Das ist zunächst nicht schlimm, kostet aber Zeit. Sollte dies der Fall sein, so sollte irgendwann ein Gelehrter an Bord eingreifen oder gar myranische Informanten den Helden weiterhelfen können, indem sie in den Worten Gomars Balan Cantara bzw. das Louranath erkennen.

Wichtig ist dabei, dass dem Rätsel entnommen wird, dass es sich bei dem Ort um das Gebiet handelt, das die Metropole Balan Cantara umgibt, das sogenannte Louranath, und die Lösung des Problems wohl ein Horn des Meeres ist. Die Stelle um die drei alten Freunde sollte zunächst für Verwirrung sorgen und ungelöst bleiben. Sie ist aber auch noch nicht entscheidend.

Die Fahrt gen Osten

Zunächst setzt die Lamea Kurs auf das Louranath. An sich ist dies natürlich keine Schwierigkeit, aber somit muss sich die Lamea gefährlich nahe an Balan Cantara begeben. Deshalb setzt unter der Besatzung eine gewisse Anspannung ein. Dies mag der richtige Augenblick für die Frohnaturen unter den Helden sein, der Mannschaft gut zuzureden, oder sie vielleicht mit einer Vorstellung besonderer Künste auf andere Gedanken zu bringen.

Helden, die besonders gut in gesellschaftlichen Talenten sind, oder für Unterhaltung sorgen können, sind nun am Zug. Sie können die Moral der Mannschaft deutlich verbessern und sie motivieren. Das wird zur Folge haben, dass den Matrosen die Arbeit wieder leichter von der Hand geht und man etwas früher am Louranath ankommen wird.

Ein Moment der Anspannung mag kurz vor dem Ziel erfolgen, als am östlichen Horizont ein Schiff auftaucht. Es handelt sich jedoch glücklicherweise nur um einen Fernhändler aus Daranel, der höchstens Interesse an Warenaustausch mit der Lamea hat.

Weitere Begegnung sollte die Lamea erst einmal nicht aushalten müssen. Bald schon wird sowieso nach einer eher ruhigen Fahrt sehr viel Anspannung und Gefahr herrschen.

Letzte Vorbereitungen

Einige Zeit später liegen die Sümpfe des Louranath vor der Lamea. Harika wird in einer sicheren Bucht vor Anker gehen und mit den Helden und den Offizieren die Lage besprechen. Sie entscheidet sich dafür, dass die erfahrenen Helden eine Expedition zusammenstellen und den Sumpf erkunden sollen. Die Helden können selbst bestimmen, wen und was sie mitnehmen. Natürlich erhalten sie genug Proviant und Ausrüstung, damit sie die nicht ungefährliche Reise antreten können. Harika wird auf dem Schiff bleiben und einen Teil der Mannschaft die Bucht absichern lassen.

Da niemand ganz genau weiß wonach gesucht wird, bittet sie die Gruppe die Augen und Ohren nach allem aufzuhalten, was auf die Beschreibung Gomars über *alte Freunde* oder *ein Horn des Meeres* zutrifft.

Die Helden stehen unter einem gewissen Zeitdruck, drängt doch Harika darauf, sich zu beeilen, denn schon bald ist ihr Vorrat an Lapidul vollständig aufgebraucht und der Fluch der Draydal wird wieder über sie kommen.

Expedition durch das Louranath

Die Erkundung des Sumpfes wird die Helden und ihre Begleiter vor eine Herausforderung stellen. Nicht nur die Tier- und Pflanzenwelt des Sumpfes kann der Gesundheit eines Helden abträglich werden, es lauern hier auch noch Sumpflöcher und Krankheiten.

Der Sumpf wird einige unangenehme Überraschungen für die Gruppe bereithalten. Sie können aus den unten angegebene Ereignissen und Herausforderungen frei wählen:

● Moskitos sind im Louranath eine so häufig vorkommende Plage, dass sich die Gruppe täglich mit ihnen konfrontiert sehen wird. Allerdings sind es keine riesigen Moskitoschwärme, sondern immer wieder einzelne Insekten oder kleinere Schwärme. Für jeden Reisetag kann man davon ausgehen, dass jeder Held 1 SP erleidet (was in etwa 10 Moskitostichen entspricht). Außerdem besteht auch jeden Tag ein 5%ige Chance, dass sich ein gestochener Held mit *Sumpffieber* angesteckt hat (siehe dazu **WdS 155**), wobei eine KO-Probe das Schlimmste verhindern kann.

● Nicht nur Moskitos sind eine der unangenehmsten Plagen der Sümpfe, auch Sumpffegel warten auf unvorsichtige Helden, welche durch das Wasser stapfen. Diese allseits bekannten Pla-

gegeister sind zwar keine immense Gefahr für die Helden, aber dennoch Überträger von Krankheiten und eine schlimme Überraschung, da die Helden sie meist erst bemerken werden, wenn sie das morastige Wasser, durch das sie waten, wieder verlassen haben. Doch dann ist es meist schon zu spät...

Sumpffegel tauchen meist in größeren Mengen von etwa 2W20 Stück auf. Ihr AT-Wert ist 7-RS. Sie brauchen für ihren Saugvorgang etwa eine Stunde, dabei verursachen sie einen halben SP. Mit Gewalt abgerissen, verursachen sie ebenfalls einen halben SP. Nur mittels Magie kann man sie töten, ohne Schaden zu erleiden, ihre MR ist 12/7.

- Die Gruppe ist geradewegs dabei, sich einem Sumpfloch zu nähern. Die Gefahrenstufe des Loches wird durch einen weiteren Wurf mit 1W20 bestimmt, wobei 1–4 Stufe 1, 5–8 Stufe 2 usw. entspricht

Die Stufe gibt sowohl den Aufschlag für alle Proben an, um einen Kontakt mit dem Loch zu vermeiden (*Sinnenschärfe*, *Wildnisleben*, *Gefahreninstinkt*), als auch, sich daraus zu befreien (KK oder GE).

- In einem größeren Brackwassertümpel, den die Gruppe irgendwie passieren muss, warten einige hungrige Ghuriks (siehe S. 243) auf sie.

- Auch Alligatoren, Fischechsen und Würgeschlangen treiben sich in dem Sumpf herum und sind eine ständige Gefahr für die reisenden Helden. Ab und an kann es zu einer Begegnung mit einem dieser Tiere kommen.

- Doch nicht nur die Tierwelt ist eine echte Bedrohung, auch viele Pflanzen sind giftig. Ab und an berührt ein Expeditionsteilnehmer eine der Giftpflanzen, bekommt Juckreiz und Ausschläge und verliert 1W3 LeP.

- Begegnung mit hier ansässigen intelligenten Völkern sollte eine absolute Seltenheit sein. Die Riso und Loualil (und andere, noch seltenere Völker) sind gut verborgen und wollen den Helden eigentlich nicht über den Weg laufen.

- Sollten Sie die Helden dennoch auf intelligentes Leben stoßen lassen wollen, dann bietet sich eine optimistische Expedition aus Balan Cantara an. Die Optimatin *Phalaris di Partholon* mag mit einem kleineren Aufgebot an Söldnern, Wildniskundigen und Sklaven (nicht mehr als 30 Leute) in den Sümpfen nach alten Ruinen suchen und hat sich verirrt. Sie weiß einiges über die Lamea. Sofern sie die Helden bemerkt und als deren Besatzung erkennt, wird sie versuchen, sie als Trophäe in die Stadt mitzunehmen.

Sumpffieber

Eine große Gefahr für jeden Reisenden durch Sümpfe ist das Sumpffieber. Die Krankheit wird durch Moskitostiche und Rattenbisse ausgelöst. Zumindest vor den Stichen werden auch die Helden nicht verschont bleiben. Setzen Sie für jeden Expeditionsteilnehmer einmal für die Reise durch die Sümpfe einen Wurf an. Bei einer gewürfelten 1 erkrankt er am Sumpffieber, erleidet Wahnvorstellungen und Fieberschübe (mehr zu Sumpffieber siehe WdS 155).

Mehr als einmal sollten Sie (wenn Sie überhaupt die Helden daran erkranken lassen wollen!) nicht würfeln. Das Fieber ist eine durchaus gefährliche Krankheit, da sie die meist schon angeschlagenen Helden weiter schwächt und sie häufig nicht weiter gehen können, bis die Krankheit überstanden ist, was einige Tage dauert und somit Zeit kostet.

- Ab und an kann man auch auf menschliche Ansiedlungen aus Stein oder Bambus treffen. Die Bevölkerung ist Fremden zwar gegenüber misstrauisch, aber durchaus an Handel interessiert.

- Die gefährlichste Begegnung könnte die mit einem kleinen, gefleckten Uccara-Salamander sein. Das kleine, unterarm lange Tier ist kaum gefährlich, aber was kaum jemand weiß: die Echse ist das Frühstadium des mächtigen und gefährlichen Reißlurchs. Leider befindet sich dort, wo der Uccara-Salamander heimisch ist, auch sein großer Bruder in der Nähe...

Werte des Reißlurches siehe S. 246.

Aufkommende Hoffnungslosigkeit

Die Helden sollten es im Sumpf sehr schwer haben, sich anständig zu orientieren und voran zu kommen. Ihre Nahrungsmittel werden sich mit der Zeit dem Ende zuneigen oder durch die ständige Feuchtigkeit schimmeln, die genaue Orientierung ist immens schwierig (*Orientierungs*-Probe +7). Die ständigen Stiche der Moskitos und die durchnässte Kleidung werden den Reisenden schwer zu schaffen machen.

Nach einer nicht näher festgelegten Zahl an Tagen sollte sich bei der Gruppe eine Art Hoffnungslosigkeit verbreiten. Am besten so, als ob sie die Hinweise falsch gedeutet haben und im Louranath vollkommen falsch sind. Umso befreiender wird für sie die nächste Begegnung sein.

Die drei alten Freunde, die über das Wasser kamen

Nach einigen Tagen in den Sümpfen sollten die Helden schon glauben, dass sie hier nicht weiterkommen (sofern Sie nichts anderes bestimmt haben, könnte es ruhig eine Woche oder mehr sein, die die Helden im Sumpf verbracht haben).

Als sie wieder auf einen der zahlreichen Brackwassertümpel stoßen, treffen sie unerwartet auf eine Gruppe von drei Fischmenschen. Zunächst sollte es danach aussehen, dass es scheinbar drei Mholuren sind, jenes gefährliche Volk, welches die Helden bereits bestens kennen und von dessen Boshaftigkeit sie sicherlich auch überzeugt sind. Die Ähnlichkeit mit den Mholuren ist extrem stark und doch scheint es ein paar Unterschiede zu geben. Die drei Fischmenschen halten ihnen Speere entgegen, doch anders als die Mholuren scheinen sie nicht angreifen zu wollen. Sie verbleiben in einer verteidigenden Haltung, so als ob sie um ihr Leben fürchten und nicht vorhätten anzugreifen.

Sollten die Helden zunächst zögern anzugreifen, so werden die Ziliten, denn um solche handelt es sich, sich entspannen und ihre Waffen wieder von den Helden abwenden (bei einem Angriff werden sie sich selbstverständlich verteidigen).

Deutet irgendetwas bei den Helden auf Aventurier hin (Talismane der Zwölfgötter, Spitze Ohren von Elfen, Zwerge), dann versuchen sie mit ihnen regelrecht ins "Gespräch" zu kommen, zappeln aufgeregt, zeichnen in den feuchten Boden Symbole der Zwölfgötter usw.

Wichtig ist dabei, dass sie den Helden begreiflich machen wollen, dass sie freundlich sind und offenbar etwas über Aventurien wissen.

Was geschah vor der Ankunft der Helden?

Vor einem Tag wurden die Loualil, die den Ziliten das Muschelhorn bringen wollten, von einer weitaus größeren Zahl von Mholuren angegriffen. Die Mholuren wollten dabei das

Muschelhorn an sich bringen und es für ihre eigenen, dunklen Zwecke missbrauchen. Der Anführer der Loualil entkam jedoch und konnte den Ziliten davon berichten, so dass diese sich auf den Weg machten, um das Horn wiederzubeschaffen. Zuvor aber nutzten sie ihre Gabe der Prophezeiung und sahen, dass sie unerwartet Hilfe bekommen würden. Sie begaben sich zu dem Ort an dem sie die Helfer treffen sollten und fanden dort die Helden vor. Die Ziliten glauben, dass dieses Treffen vorherbestimmt war und versuchen nun die Menschen zu überzeugen, ihnen bei der Rettung des Horns und der Befreiung weiterer Sklaven beizustehen.

Woher kommen die Ziliten?

Bei jenen drei Ziliten, auf die die Helden treffen, handelt es sich nicht um myranische Ziliten, sondern um Aventurier! Auf Grund einer Vision sind sie vor etwa eineinhalb Jahren nach Myranor gekommen (die Helden sind ihnen während der Überfahrt bereits begegnet, s. S. 32) und haben mittlerweile eine kleine Siedlung errichtet. Sie wurden im Louranath (das sie Vr`sslen nennen) schnell heimisch und begannen damit, ihre myranischen Artgenossen aus der Sklaverei der Mholuren zu befreien.

Ihre Siedlung besteht aus einigen Dutzend Schilf- und Bambushütten, wo bereits etwa 50 befreite Ziliten leben, die früher ihr Dasein als Sklaven der Mholuren fristeten. Die Siedlung scheint ständig zu wachsen und die befreiten Ziliten gehen entweder der Jagd nach Fischen oder der Arbeit an dem Bau weiterer Behausungen nach. Hin und wieder bereiten sie sich auch auf den Kampf vor, um gemeinsam die Mholuren zu überfallen.

Die drei Anführer scheinen magische Kräfte zu besitzen und wie ihre Vision gezeigt hat, auch eine Art prophetischer Gabe. Damit werden sie von den übrigen Ziliten als Heilsbringer betrachtet.

Als sie hier vor einiger Zeit Freundschaft mit den Loualil schlossen, bekamen sie ein wertvolles Geschenk von ihnen in Aussicht gestellt: das Muschelhorn. Es soll ihnen helfen, ein friedliches Leben zu führen, denn es kann ihr Dorf mittels Nebel verbergen.

Verständigungsschwierigkeiten

Ziliten besitzen nur Kiemen und keine Stimmbänder, so dass eine Verständigung mit ihnen nur mittels Zeichensprache, Magie oder karmalen Kräften möglich ist. Die Ziliten verfügen ebenso über Zauber, die dem Spruch GEDANKENBILDER ähneln. Sollten beide Seiten trotzdem große Schwierigkeiten haben, sich einander verständlich zu machen, so deuten die Ziliten den Helden an, sie zu begleiten.

Die Rettung der Ziliten

In der Siedlung der Ziliten erklären die drei Anführer den Helden ihr Problem genauer: Bevor ihre Freunde, die Loualil, ihnen das sagenumwobene Muschelhorn bringen konnten, wurden sie von den Mholuren überfallen.

Die Mholuren benötigen das Horn als Donaria für eine Ru'Huranga-Beschwörung (**MyMa** 87) und wollen damit den Menschen das Louranath entreißen.

Die Ziliten bitten nun um Hilfe. Die Helden sollen ihnen helfen, das Horn wiederzubeschaffen und die Sklaven der Siedlung zu befreien. Im Gegenzug werden sie die Helden später begleiten und ihnen die Macht des Muschelhorns zu Verfügung stellen, damit sie Nebel herbeirufen können. Damit ist es dann möglich, einen Fluchtversuch durch die Kanäle von Balan Cantara zu wagen.

Der Plan der Mholuren

Das Muschelhorn suchen die Mholuren schon seit langer, langer Zeit. Schon bereits als die Loualil es erschaffen hatten, glaubten die Mholuren, dass man damit die furchtbarsten Wesenheiten der Meere rufen könnte. Die Mholuren verloren das Muschelhorn eine Weile aus den Augen, doch vor kurzem entdeckten sie eine Gesandtschaft der Loualil, welche das Horn ihren Freunden, den Ziliten überbringen wollte. Sie überfielen die Loualil und töteten fast alle, um das Horn an sich zu bringen.



Das Lager der Mholuren

Die Mholuren haben ihr Lager in einem und um einen Brackwassersee herum errichtet, etwa 20 Meilen von den Ziliten entfernt. Um den See herum haben sie ein gutes Dutzend Hütten aus Schilf und Gräsern gebaut, bis in den See hinein reichen einige weitere Bauten aus Bambus (es handelt sich dabei um Sperren für ihre Fischschwärme – ihre lebendige Nahrung). Zudem wurde ein großer Käfig aus Bambus gebaut, welcher ebenfalls bis ins Wasser hineinragt und als Gefängnis für die Ziliten-Sklaven dient.

Wie viele Mholuren genau sich im Lager befinden und wie sie genau positioniert sind, bleibt Ihnen, werter Meister, überlassen. Es sollte auf die Gruppengröße der Helden und ihren Zustand ankommen (als Vorschlag mögen hier zwanzig Mholuren dienen).

Die Ziliten werden vorschlagen, zunächst das Muschelhorn zu erbeuten (Der Anführer der Mholuren trägt es um den Hals. Dieser wiederum befindet sich meist in einer der Schilfhütten). Anschließend kann man mit Hilfe des herbeigerufenen Nebels die Sklaven befreien. Der genaue Ablauf und die Planungen bleiben jedoch den Helden überlassen.

Werte der Mholuren siehe S. 241.

Das mysteriöse Muschelhorn

Das Aussehen des Horns gleicht eher einer Muschel. Es ist rötlich und hornähnlich gebogen.

Ursprünglich wurde das Artefakt von Wogenformern, Zaubernern der Loualil, gefertigt. Vor etwa einem Jahr, kurz nachdem die drei aventurischen Ziliten Myranor erreichten, schlossen sie Freundschaft mit den Loualil und es kam zum Austausch von wertvollen Geschenken.

Das Horn ist ein semipermanentes Artefakt, was bedeutet, dass es sich selbstständig nach einer gewissen Zeit wieder aufladen kann. Sobald jedoch der Nebel gerufen wurde, ist die gesamte Energie des Artefakts auf einmal verbraucht und es dauert neun Tage, bis es wieder dazu in der Lage ist.

Bei einer Analyse können die Merkmale Umwelt, Elementar (Wasser) und Elementar (Luft) erkannt werden.

Sieg über die Mholuren!

Wie auch immer die Helden vorgehen, Ziel sollte es sein, die Mholuren zu vertreiben oder zumindest die Sklaven zu befreien. Sobald diese Ziele erreicht und die Helden und Ziliten in Sicherheit sind, wird der Anführer der Fischmenschen einem der Abenteurer das Muschelhorn als symbolisches Geschenk überreichen und erklären, dass sie die Kräfte des Horns nutzen dürfen, um aus dem Meer der Schwimmenden Inseln ins Thalassion zu entkommen. Er gibt es guten Gewissens eine Weile an die Helden, glaubt er doch, dass diese Begegnung und die Geschehnisse vorherbestimmt waren.

Die Helden können nun erfolgreich zur Lamea zurückkehren und Harika von den Erlebnissen berichten. Die Ziliten geleiten sie und mindestens einer der aventurischen Fischmenschen wird mit an Bord der Lamea gehen. Er kennt sich mit dem Muschelhorn am besten aus und wird es auch benutzen, sobald Harika oder die Helden es wünschen. Harika wird beschließen, den Ziliten bis nach ihrer Flucht mitzunehmen und ihn dann wieder an Land abzusetzen. Das Muschelhorn will sie ihm aus Dankbarkeit anschließend wieder zurückgeben, denn es ist für die Ziliten ein wertvoller Schatz, der in ihre Hände gehört.

Richtung Balan Cantara

Die Helden reisen mit der Lamea wieder ein Stück Richtung Norden, zurück nach Balan Cantara. Sie werden mehrmals an der Besprechung der Offiziere teilnehmen und von den Plänen erfahren, wie Harika beabsichtigt, durch die schwerbewachte Garnison der Stadt hindurchzusegeln. In der Nacht will sie die Magie des Muschelhorns nutzen, um Nebel aufziehen zu lassen und so unsichtbar vorbei an den Geschützen und Schiffen zu segeln.

Bei Nacht und Nebel

Kurz bevor die Lamea den Hafen Balan Cantaras erreicht, übergibt Harika einem der Helden das Muschelhorn mit dem Auftrag, es zu benutzen. Sobald der Held kräftig in das Horn hineinbläst, ertönt ein seltsamer tiefer Laut und es geschieht zunächst nichts. Einige Augenblicke später jedoch verlässt der erste Nebel das Muschelhorn und verteilt sich erst langsam, dann immer schneller um das Schiff herum. In weniger als einer SR ist die Lamea in Nebel gehüllt und auch hunderte von Schritt um sie herum verbleibt der Dunstkreis.

Mit äußerster Präzision lässt Harika weiter auf Balan Cantara zusteuern. Es geht ein Befehl an die Mannschaft, dass äußerste Stille vorherrschen soll, aber zeitgleich sollen sich auch alle für den Fall bewaffnen, dass der Plan schief geht. Harika lässt einen Zauberer einen Luft- oder Wasserdtschinn herbeirufen, der bei diesen widrigen Umständen den Steuermann sicher durch den Nebel navigieren soll.

Auf der Gegenseite

Der Nebel bleibt auch der Gegenseite nicht verborgen. Dass mitten in der Nacht dichter Nebel aufzieht, ist selbst hier ein sonderbares Ereignis. Dementsprechend sind die Verantwortlichen der Garnisonen ein wenig beunruhigt. Sie geben ihren Untergebenen den Befehl, besonders wachsam zu sein und auch die Kapitäne der Kriegsflotte bekommen die Order bereit für Überraschungen zu sein.

Die Shinxir- und Brajans-Gardisten, welche für die Stadtverteidigung und Ordnung innerhalb der Stadt verantwortlich sind, sind allesamt vorgewarnt und selbst die Soldaten des Imperiums, die Myrmidonen, wirken unruhig. Dennoch ist die Lamea bei ihrer Ankunft gut geschützt, da der Nebel nur eine Sicht von wenigen Schritten erlaubt.

Die Imperialen haben dennoch einige Möglichkeiten, wie sie eventuelle Eindringlinge bemerken können.

- Da die Lamea über 80 Meilen zurücklegen muss, bevor sie das Thalassion erreicht, wird sie an einigen Patrouillenbooten vorbeikommen. Diese stellen zwar keine große Gefahr dar, können jedoch die Garden vor den Eindringlingen warnen. Die Abenteurer mögen hier in einem Beiboot für Ablenkung sorgen, so dass die Patrouille die Lamea nicht bemerkt.

- Eventuell wird auch ein Optimat, welcher die Garden und die Myrmidonen unterstützt, seine Magie einsetzen, um den Nebel kurzfristig zu lüften. Auch hier kann eine Ablenkung oder auch ein gezielter Schuss das Problem lösen.

- Auch eine eiserne Kette über einen Kanal gespannt (ein typisches Hindernis, welches die Chrysis-Garde zum Schutz der Kanäle entwickelt hat) könnte der Lamea zum Verhängnis werden. Hier müssen die Helden erst die Wachen ausschalten und dann die Kette wieder versenken.

Die Mholurenknacker

Zwar gelingt es Harika mit all ihrem Können und auch ein wenig Glück durch einen der Kanäle Balan Cantaras hindurch zu navigieren, ohne dass dem Schiff irgendetwas passiert, doch gerade als sie nach einer scheinbar unendlich langen Fahrt durch die Gewässer der Stadt das Thalassion erreicht haben, geschieht das Unglück.

Die Kriegsgaleere *Mholurenknacker* kreuzt gerade kurz vor der Stadt, als es fast zu einem Zusammenprall zwischen beiden Schiffen kommt. Der Kapitän der *Mholurenknacker* ist sich sofort bewusst, dass es sich offenbar um die Lamea handelt und schreit Befehle, um sie anzugreifen.

Mittels eines Nebelhorns ruft die *Mholurenknacker* noch ein weiteres, kleineres Kriegsschiff, die *Horasstolz*, herbei. Gemeinsam versuchen sie die *Lamea* einzukesseln, was dank der Positionen der beiden Schiffe zueinander (und der *Lamea* in der Mitte) auch gelingen kann. Der Nebel beginnt sich bereits zu lichten, so dass die imperialen Schiffe die *Lamea* sehen können. Harika bleibt nichts anders übrig, als es auf einen Kampf und/oder einen schnellen Fluchtversuch ankommen zu lassen.

Die Taktik der Imperialen

Der Kapitän der *Mholurenknacker* wird sich zunächst nur langsam nähern und sich lieber die Zeit nehmen, einige Male auf die *Lamea* feuern zu lassen. Die *Horasstolz* hingegen wird versuchen auf die *Lamea* zuzusteuern und sie auf kurze Distanz zu rammen. Sobald die *Horasstolz* die *Lamea* erreicht hat und mit dem Manöver beginnt, stellt die *Mholurenknacker* ihr Feuer ein und nimmt direkten Kurs auf die *Lamea*, um sie von einer zweiten Seite aus anzugreifen.

Harikas Ziel

Harika weiß, dass sie so gut wie verloren hat, wenn die beiden Kriegsschiffe sie gemeinsam in einem Entergefecht niederringen. Deshalb ist ihr Plan, entweder direkt an der *Horasstolz* vorbei zu schlüpfen, oder falls das nicht möglich ist, die Besatzung so schnell wie möglich zu besiegen, um dann abzuhauen und der *Mholurenknacker* zu entkommen. Dabei wird sie auch waghalsige Wendemanöver ausprobieren und auch kreative Vorschläge seitens der Helden unterstützen. Harika ist nicht so weit gekommen, um sich nun gefangen nehmen zu lassen. Das würde das Ende der Reise bedeuten und so tut sie alles, um die Blockade zu durchbrechen.

Das Gefecht im Nebel

Das bevorstehenden Gefecht zwischen der *Lamea* und der *Horasstolz* sollte die zentrale Szene für Heldentaten der Gruppe werden. Die imperiale Schiffsbesatzung der *Horasstolz* wird versuchen, die Matrosen der *Lamea* mittels eines Entergefechts so einzuschüchtern, dass diese aufgeben werden. Allerdings hat der eher unerfahrene Kapitän nicht mit der Erfahrung und dem Mut der Aventurier gerechnet und sein Plan wird nicht aufgehen.

Es wird zwar zu einem Entergefecht kommen, doch wird die Besatzung der *Lamea* nicht nur bis zum Äußersten Widerstand leisten, sondern die Angreifer zurückschlagen und vertreiben. An Bord der *Horasstolz* befinden sich 30 Seesoldaten, die übrige Besatzung sind Ruderer und Matrosen. Die *Mholurenknacker* hingegen hat immerhin 40 Seesoldaten und verfügt auch über zwei leichte Ballisten (der *Fernkampfwert* der Bordschützen ist 17). Werte der Besatzung siehe S. 242.

Besondere Umstände des Gefechts

Da der Nebel sich noch nicht verzogen hat und nur der Mond scheint, ist der Einsatz von Geschützen auf größere Distanzen ein reines Glücksspiel und nicht ratsam. Die *Mholurenknacker* wird jedoch versuchen ihre Geschütze abzufeuern. Die Proben der Besatzung sind dabei wegen der Sicht um 8 Punkte erschwert.

Aber auch das Entergefecht und der Nahkampf werden durch die Sichtbehinderung enorm erschwert. Die Besatzungen haben bei den Kämpfen Abzüge von jeweils 4 Punkten auf AT und PA.

Endlich frei!

Über kurz oder lang sollte es die *Lamea* schaffen zu entkommen. Allerdings wird sie beim Gefecht erhebliche Beschädigungen erleiden und auch viele Besatzungsmitglieder mögen verletzt oder gar tot sein.

Ihr nächstes Ziel ist die Insel Era'Sumu, wo sich Harika nun erhofft endlich Heilung vom Fluch der Draydal zu erhalten. Die Zeit drängt, denn ihr Vorrat an Lapirul ist bereits aufgebraucht, so dass es ein Wettrennen gegen die Zeit wird...

Seekampfregele

Der Kampf der *Lamea* gegen die beiden imperialen Schiffe können Sie, verehrter Meister, auf unterschiedliche Weise angehen, je nachdem wie komplex Sie die Abläufe gestalten wollen und was am ehesten ihrem Spielstil entspricht. Dies gilt generell für alle Seengefechte, in die die *Lamea* verwickelt ist.

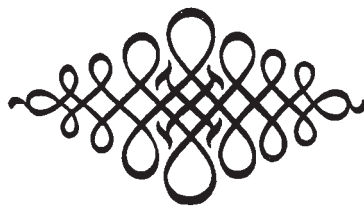
Eine Art ist die *erzählerische Darstellung*. Hierbei schildern sie nach ihren Vorstellungen, unter Einbeziehung der Heldenaktionen, was genau passiert.

Alternativ können Sie auch das offizielle *Seekampfsystem* benutzen (siehe EW 124).

Die beiden imperialen Schiffe entsprechen dabei von den Werten her Biremen (wobei die *Horasstolz* etwas kleiner ist, was sich in einigen Angaben widerspiegeln sollte).

Lohn der Suche

Für das Bestehen des ersten Teils der Odyssee erhält jeder Held **350 Abenteuerpunkte**, sowie je eine SE auf Gassenwissen, Sich Verstecken und Schleichen für Episode I und je eine SE auf Wildnisleben, Orientierung, Tierkunde und Geographie für Episode II.



Zwischenspiel III

Zeitleiste (Tsa 1025 BF bis Firun 1026 BF)

Tsa-Phex: Die Expedition erreicht Era'Sumu. Dort erhält Harika Heilung vom Fluch der Draydal und den Helden wird die Prophezeiung der drei Greifen offenbart.

Peraine: Die Mannschaft wird unzufrieden und Harika lässt Kurs gen Heimat setzen, um eine Meuterei zu vermeiden. Eine altimperiale Verteidigungsanlage und gesetzloses Gesindel halten die *Lamea* ein wenig auf. Die Geburt Hesindians ist ein freudiges Ereignis, bevor das Schiff den unüberwindlichen Efferdwall erreicht.

Ingrimm-Rahja: Auf dem Rückweg entdecken sie die S(pr)ingenden Inseln im Kobaltgrund und können ein paar Besatzungsmitglieder der *Tolman* befreien.

Praios-Firun: In den folgenden Monaten erfolgt die Suche nach der *Tolman* im shindrabarischen Archipel und an der Küste Makshapurams. Im Süden des Schlangenarchipels rettet die *Lamea* den Optimaten Xarphyrios or Rhidaman und sein Schiff *Glanz der Wogen* vor kerrishitischen Piraten.

Die Insel Era'Sumu

Die Wiege der Menschheit oder auch Insel der Frauen – so sind die Beinamen der Insel. Geprägt ist das Leben hier von der Achtung der Natur und des Wachstums. Nominell Teil des Imperiums, hat sich auf Era'Sumu jedoch eine eigenständige Kultur erhalten.

Geografie

Die Insel liegt nordöstlich Balan Cantaras, vor der Küste des Horasiats Mayenios und ist etwa 550 mal 770 Meilen groß. Sie entspricht damit etwa einem imperialen Horasiat. Allerdings findet man nur wenige Städte und der Alltag unterscheidet sich deutlich von dem anderer Horasiats.

Es herrscht ein mildes subtropisches Klima vor, der Boden ist sehr fruchtbar und lässt Reis, Tee und heilkräftige Pflanzen gedeihen, zudem gibt es an einigen Berghängen Weinstöcke. Auch die Tierwelt weist viele Arten auf, die nur auf der Insel vorkommen. Neben den nützlichen Zuchttieren in den Siedlungen und auf den Weideflächen finden sich in der Wildnis viele gefährliche Wesen, die den meisten Erasumiern nur aus Märchen bekannt sind.

Das Inselvolk

Herrscherin der Insel ist die *Erste*, das Oberhaupt des Hauses Icemna. Sie gilt als eine Auserwählte Tochter *Satus*, der wichtigsten Gottheit der Insel. Die Weihe zur Satu-Priesterin ist allein Frauen vorbehalten. Doch auch Männer können eine Weihe empfangen: Sie werden dem männlichen Gott *Lev'tha* geweiht.

Die Bewohner sind sehr religiös und die Tempel und Klöster wichtige Machtfaktoren auf der Insel.

Die Priesterinnen der Insel, die berühmt für ihre Heilkünste sind, verehren *Sumu* und vor allem ihre Tochter Satu. Als Gegenspieler der guten Götter gilt *Kharamoth*, der Vernichter allen Lebens.

Frauen haben in der Gesellschaft meist deutlich wichtigere Positionen inne als Männer. Ausnahmen sind z.B. die Klosterkrieger und die Lev'tha-Priester, die ebenfalls eine wichtige Rolle im Leben auf Era'Sumu einnehmen. Insbesondere der Gemahl der Herrscherin, der *Erste Sohn des Lev'tha*, genießt fast genauso viel Respekt und Ansehen wie die Erste selbst.



Anwendung von Magie außerhalb der Kulte wird eher argwöhnisch betrachtet: Magie und Religion bilden auf der Insel eine Einheit und werden bei vielen Ritualen und Zeremonien eingesetzt. Nicht umsonst sind die Zauberinnen gleichzeitig auch die Priesterinnen der Götter.

Das Leben ist so stark vom Aspekt des Gedeihens geprägt, dass kriegerische Konflikte im Normalfall verpönt sind. Die Krieger der Insel werden geachtet, nehmen aber am gesellschaftlichen Leben kaum teil, da sie in ihren Klöstern leben.

Die Ehe ist bei den Era'Sumiern nur in kultischer Form vorhanden und wird daher nur zwischen bedeutenden Priestern des Satu- und Lev'tha-Kultes geschlossen. Der körperlichen Liebe hingegen messen sie eine sehr große Bedeutung zu und es gibt einige religiöse Feste bei denen die Vereinigung von Mann und Frau eine wichtige Rolle spielt.

Wichtige Ortschaften

Era'Sumu verfügt nicht über viele große Städte. Hauptstadt ist **Eratu** mit etwa 50.000 Einwohnern. Hier findet sich ein buntes Gemisch aus Festlandbewohnern und Era'Sumiern, jedoch trennt eine Mauer die Wohngebiete voneinander ab. Überall herrscht reges Treiben, Kontore von Händlern aus dem ganzen Osten Myranors bieten ihre Waren an, sogar kleine Tempel

fremder Götter gibt es hier. Prachtvollstes Bauwerk ist die *Weißer Festung*, der Stammsitz des Hauses Icemna. Sie dient gleichzeitig als Wehr- und als Tempelanlage.

Die zweitgrößte Stadt ist **Sidor Talika**, gleichzeitig auch die älteste Stadt der Insel und berühmt für ihren *Tempel der Heilung*. Hier sind die Menschen den Traditionen der Insel besonders verbunden und sehr gläubig. Die Stadt ist vor allem für den Anbau von Tee berühmt.

Besondere Orte

Im Osten der Insel befindet sich das große **Sa'Thior**-Gebirge, welche die Insel vor den stürmischen Winden des Meeres schützt.

Im Westen von Sidor Talika liegt die Hügellandschaft, **Telsun**. Sie gilt als Urheimat der Era'Sumier und hier soll sich auch der **Verborgene Tempel der Mutter** befinden, in dem das Oberhaupt der Religion der Era'Sumier ausgebildet wird. Unter dem Tempel sollen sich zahlreiche Gänge, Kammern und Mysterien der Sumu verbergen, die bis auf die Priesterinnen noch nie ein Mensch erblickt hat.

Lev'thasu, eine kleine felsige Insel vor der Ostküste Era'Sumus, gilt wegen seiner Tierwelt als sehr gefährlich und obwohl das Betreten bei Strafe verboten ist, segelt jedes halbe Jahr ein Schiff des Lev'tha-Tempels dorthin.

Das Archipel von Shindrabar

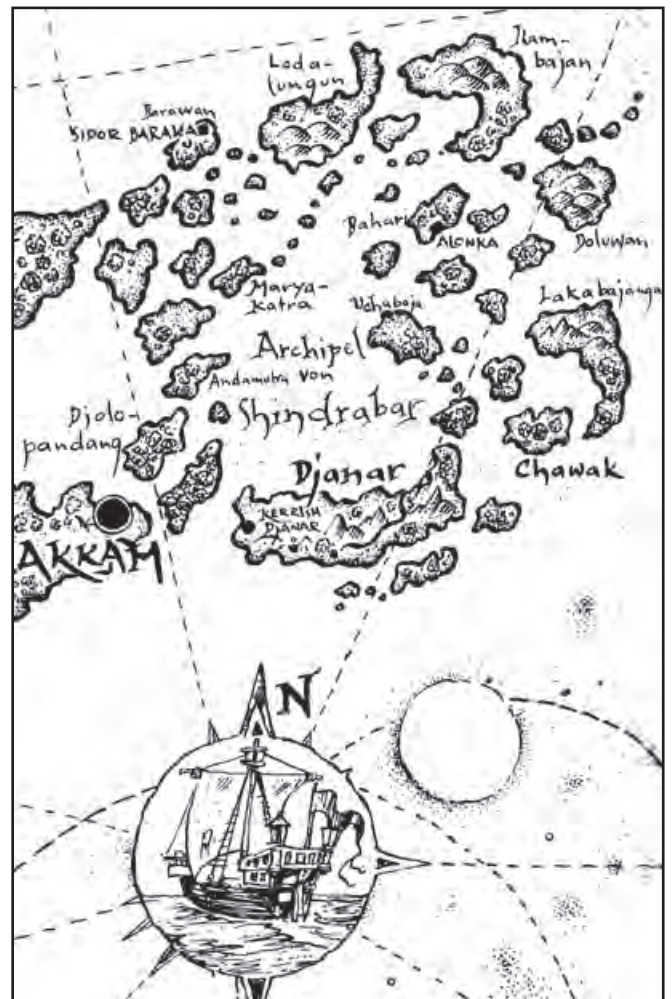
Der Archipel von Shindrabar liegt östlich der makshapurischen Küste und ist von dichtem tropischem Dschungel bedeckt. Seine menschlichen Bewohner wurden über Jahrtausende hinweg von den Shindra, zaubermächtigen Schlangenwesen, beherrscht, was sich bis heute in ihrer Kultur widerspiegelt. Zwar fand deren Macht vor etwa 4000 Jahren ein jähes Ende durch das Imperium, doch entrissen ihre geistigen Nachfolger, die menschlichen Schlangenspriester, vor 800 Jahren dem Imperium wieder große Teile des Inselreiches. Seither herrschen auf vielen Inseln autonome Priesterregenten in ihren Tempelklöstern.

Eine weitere Machtgruppe stellt der alte Kriegeradel dar, wobei dieser nur auf den Inseln Djolopandang und Gurjamang, unter dem Kriegerfürsten Padjang Pandang, über den Schlangenspriestern steht.

Geografie

Die 29 größeren und einige Dutzend kleinen Inseln werden nach ihrer Lage zum vorherrschenden Ostwind eingeteilt. Eilande wie Lodalungun, auf der sich ein serovischer Handelsposten befindet und die von den Nyamaunir beherrschten Inseln Ilambajan und Doluwan gehören zu den 16 'Inseln am Winde'. Im Westen vor der Küste Makshapurams erstrecken sich die zehn 'Inseln hinter dem Winde', zu denen auch die letzten noch vom Imperium beherrschten Inseln Barawan und Sengabaru gehören. Die drei Djanarischen Inseln im Süden, deren Hauptinsel Djanar seit 150 Jahren in kerrishitischer Hand ist, werden traditionell als Untergruppe für sich betrachtet.

An den Küsten mit ihren breiten Sandstränden finden sich Städte und Dörfer, deren Reisfelder nicht weit in den Dschungel hin-



ein reichen. Der tropische Regenwald dahinter, in dem es reiche Naturschätze und Hinterlassenschaften der Shindra geben soll, bedeckt den Rest der Inseln. Bei vielen Inseln ist das Hinterland meist gebirgig, auf Djanar reichen die Gipfel gar über drei Meilen empor. Neben unzähligen Affenarten finden sich in dieser Vegetation außergewöhnlich viele Schlangenarten.

Bevölkerung

Die Bevölkerung des Archipels besteht vor allem aus Menschen bansumitischer Herkunft. Daneben gibt es die Nyamaunir auf den nördlichen Inseln, die amaunischen Söldner des Kriegerfürsten Padjang Pandang und wenig andere.

Der Glaube wird geprägt durch den Schlangenkult der Shindrabarim (**MyGö 97**). Diese glauben an die Urschlange, die die Welt erschuf. Je nach Glaubensrichtung wird sie dabei Oraprandya die Lichte oder Trikamadha die Nächtliche genannt. Seit vor ein paar Jahrhunderten aventurische Hesindegläubige auf dem Archipel anlandeten, entstand der Glaube um die Urschlange 'Hashindramatah die Zweiseitige' als dritte Glaubenslehre.

Um ihren Göttern näher zu kommen, versuchen sich die Shindabarim alle Körperhaare zu entfernen. Während sich der einfache Fischer oder Reisbauer zudem nur ein paar Wellenlinien auf die Haut tätowieren lässt, gibt es Schlangenpriester, deren ganzer Körper einer Schlangenhaut nachempfunden ist. Diese Priester, Tadodya genannt, tragen sogar Kleidung aus Schlangenhäuten. Neben der optischen Annäherung gehören auch die

Meditation und die Zahlenmystik bei den Shindrabarim zu den göttergefalligen Disziplinen.

Anderen Kulturen und Rassen gegenüber fühlen sie sich durch ihre Götternähe überlegen, so sehen sie sich auch als die kultiviertesten Menschen Deres und verachten andere Glaubensrichtungen als falsch.

Das Verhältnis zur Magie ist bei den Bewohnern des Archipels unterschiedlich. Während die Orapranditen die Zauberei, als jämmerlichen Versuch, die Vorbestimmung zu manipulieren, verachten, stehen die Trikamadhiten und Hashindramatahiten der Magie wohlwollender gegenüber.

Durch die Zaubermächtigen Shindra hat sich auf den Inseln auch eine eigenständige Zauberertradition entwickelt. Die Shindramatha (**MyMa 223**) genannten Zauberkundigen bedienen sich einer Art elementar-kristallomantischer Magie und haben meist einen Schlangenvertrauten bei sich.

Handel im Inselreich

Auf den jeweiligen Inseln kann legaler Handel nur mit den ansässigen Machthabern betrieben werden, wobei es im gesamten Archipel unzählige Schmuggler- und Piratenbanden gibt, die sich nicht daran halten. Begehrte Waren sind dabei Edelhölzer, Raubtierpelze sowie Gewürze und Farbstoffe aus exotischen Blüten und Ranken. Heil- und Giftkräuter und die Gifte der Vipern und Kobras, die in der Alchemie sehr begehrt sind, erzielen dabei die höchsten Preise.

Die Region Makshapuram

Das von Sonne und Regen besonders gesegnete Makshapuram (**HC 74ff.**) fiel 3952 IZ/205 BF vom Imperium ab und Rückeroberungsversuche der Thearchen scheiterten ausnahmslos. Das Reich wird im Nordwesten durch das Gebirge Tharpagiri, im Süden durch die Narkramar (**S. 123f.**) und im Osten durch das Thalassion begrenzt. Die nördlicher gelegenen Landstriche werden durch Dschungel, in denen die gefürchteten Tighrir leben, dominiert, während die südlichen in Nähe zur Wüste gelegenen Gegenden durch karge Steppe und Kakteenwälder geprägt sind. Makshapuram ist in 16 eigenständige aber kulturell sehr ähnliche Staaten, so genannte *Radjarate*, unterteilt. Für Zusammenhalt unter den amaunischen *Radjars*, den Herrschern der Radjarate, sorgt das Imperium als gemeinsamer Feind. Die herrschenden Amaunir, *Makshamauni* genannt, die nur etwa ein Viertel der Bevölkerung bilden, haben sich hier ihre ursprüngliche Lebensart bewahren können und die Radjars stammen fast ausschließlich aus alten Adelsfamilien dieser Elite.

Die Menschen Makshapuram, die *Makshapurim*, sehen die Makshamauni als göttergewollte Landesherrscher und sich selbst als Nachkommen von Menschen, die ihr Recht zu herrschen vor Äonen bereits verspielt haben. Die meisten Makshapurim leben als Bauern oder Fischer und in den Städten vereinzelt als angesehene Bildhauer, Architekten, Kaufleute, Tempeldiener und selten auch Magier im Dienst einer makshamaunischen Familie.

Zu den am stärksten verbreiteten Nutztieren des an Tiervielfalt reichen Makshapuram gehören die *Jharranothen*, zweigehörnte Hornechsen mit 4 bis 5 Schritt Schulterhöhe, und die sechsbeinigen, genügsamen *Hurdar*.

Das militärische Rückgrat der Radjarate bilden die gefürchteten *Pardir-Garden*. Aber auch schwer gepanzerte *Kampf-Jharranothen* gehören zu den Truppen der Fürstentümer. Menschen unter Waffen finden sich so gut wie gar nicht. Allein als *Jharranevi*, also Jharranothen-Lenker, oder aber im Tross können sie gesehen werden. Die Flotte Makshapurams besteht aus 10 Galeeren zur Sicherung der Küste und der Jagd auf Piraten. Drei der Galeeren werden von Seeschlangen gezogen.

Die wichtigste Hafenstadt Makshapurams ist *Melakkam* (**S. 120f.**) als Nord-Süd-Umschlagplatz an der myranischen Thalassionküste, hier lassen sich Seefahrer jeder Couleur und auf seinem Basar Waren fast jeder Art finden. Der zweitbedeutendste Hafen ist das in der Schwadenbucht an der Mündung der *Mahali* gelegene *Lanagar*, das neben dem Seehandel auch vom Hinterlandhandel über den Fluss profitiert. Für Waren aus der Narkramar ist in Makshapuram die Stadt *Annathra*, ebenfalls in der Schwadenbucht gelegen, der richtige Hafen. *Väldur Makala*, die Hauptstadt des Inselradjarates Makalimat, hat sich hingegen zu einem richtigen Freibeuterhafen etabliert.

Kein Haus in einer Stadt, Paläste und Tempel ausgenommen, darf mehr als drei Stockwerke haben. Diesem Umstand ist es geschuldet, dass die Städte in Makshapuram recht weitläufig sind. Dominierend sind weiche Formen, Flachdächer und weite Balkone, die mit tropischen Pflanzen bestanden und durch bunte Statuen und reiche Ornamentik verziert sind.

Die dominante Gottheit in Makshapuram ist die ekstatisch tanzende *Radja*. Das weitere Pantheon variiert zwar regional,

am häufigsten finden sich jedoch der jaguargestaltige *Kamaluḡ* (Kampfrausch, Mut, Gesetz), der luchsartige *Feshavat* (Heimlichkeit, List, Spiel), der katzenköpfige *Pateshi* (Heilung, Hilfe, Einsicht, Buße) und seine Zwillingschwester *Aphamara* (Nahrung, Jagd, Rache, Krankheit). Weiterhin der vierarmige *Iarusha* (Geburt, Vermehrung, Familie) und der kindsgestaltige, dreiäugige *Myrḡinoru* (Sterne, Magie, Geheimnisse, Schutz). Daneben finden sich unzählige weitere lokale Gottheiten (**MyGö 95**).

Die natürlichen Handelsgüter Makshapurams sind vor allem *Reis*, *Tee*, *Metalle*, *Zerrharz*, sowie *Edelhölzer*

und *-steine*. Enorm selten ist das Harz der *Fliegenden Bäume*, das destilliert für Licht-, Flug-, Hellsichts- und Bannmagie unschätzbar wertvoll ist. Einige einzigartige *Gift-* und *Heilpflanzen*



zen runden die natürlichen Handelswaren der Radjarate ab. An handwerklichen Exporterzeugnissen sei hier vor allem der *Kokoswein* genannt.

Abenteuervorschläge der Regionen

Szenarios auf Era'Sumu

Fluch der Göttin

Ein Besatzungsmitglied (oder Held) hat (vielleicht unabsichtlich) eine Zauberpriesterin der Satu beleidigt. Diese straft den Schuldigen mit einem Fluch. Kapitän Kugres versucht, die Priesterin umzustimmen, dass sie den Fluch von dem Matrosen nimmt. Diese knüpft die Aufhebung an eine Aufgabe: Die Helden sollen in einer Ruine der Stadt eine Riesenamöbe (**ZBA 157**) töten. Passende Strafzauber finden sie in **MyMa 130ff.** oder sie verwenden einen Hexenfluch aus **WdZ 117ff.**

Illegaler Handel

In Sidor Talika versucht Harika nach ihrer Heilung noch ein paar Handelsgüter an Bord zu nehmen. Der Händler Lan'tha verkauft ihr teure Teekräuter und Proviant. Die Teekräuter werden sogleich aufs Schiff gebracht, während der Proviant erst am nächsten Tag geholt werden soll.

Als die Helden am nächsten Tag den Proviant holen sollen herrscht am Lagerhaus des Händlers große Aufregung. Ein Passant kann berichten, dass Lan'tha illegal mit der Teesorte *Satublüte* gehandelt haben soll. Diese aber ist nur für kultische Zwecke bestimmt und darf nicht verkauft werden. Der Verkauf und Erwerb steht unter hoher Strafe und daher werden die Gardisten mit Sicherheit die Unterlagen des Händlers nach möglichen Käufern prüfen.

Leider befindet sich unter dem von Lan'tha erworbenen Tee auch eine Kiste *Satublüte*, so dass es Aufgabe der Helden sein

wird, die heiße Ware von Bord zu schmuggeln und verschwinden zu lassen, ohne dass die *Lamea* in Verdacht gerät: Einfach auszulaufen ist nämlich nicht möglich, da in der Zwischenzeit eine Sperre verhängt wurde, die keine Schiffe den Hafen verlassen lässt.

Eine Alternative wäre, dass Orchit noch irgendwo auf einer Exkursion ist und nicht zurückgelassen werden soll.

Weitere Vorkommnisse im Archipel von Shindrabar

Geheimnisse der Shindra

In einer größeren Küstenstadt des Archipels werden die Helden und Harika in einer Taverne von dem Shindramatha Paliddurran angesprochen: Er benötigt für eine Expedition in den Dschungel der Insel, wo er nach einer Ruine der Shindra suchen möchte, noch erfahrene Leute. Da Harika hofft, so mehr über die mysteriösen Shindra zu erfahren, schickt sie die Helden mit.

Nach einer anstrengenden Reise durch den Urwald findet die Gruppe eine vom Wald überwucherte Anlage, von der nur noch ein paar Felsplatten und kobraköpfige Statuen sichtbar sind. Ein alter Zugang kann freigelegt werden und die Helden gelangen in alte, finstere Katakomben.

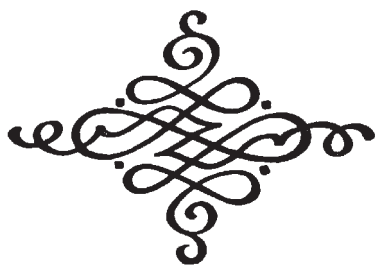
Hier können die Helden Reliefs von kobraköpfigen Schlangemenschen finden. Magische Fallen und gefährliche Illusionen machen die Erforschung der Anlage unberechenbar. Zudem

haben hier viele Schlangenarten über kleine Zugangslöcher an verschiedenen Stellen der Anlage ideale Brut- oder Lebensräume gefunden.

Vielleicht findet die Gruppe auch ein altes Artefakt der Shindra?

Die Eremitin

Die Besatzung muss an einer kleinen Insel frisches Wasser aufnehmen. Das angesteuerte Küstendorf hat keinen Shobin; Alle weltlichen Dinge übernimmt der Dorfälteste, alle spirituellen Fragen werden von dem Eremitin Arrjaduri beantwortet. Leider zählt der Verkauf von Trinkwasser für die Shindrabarim zu den spirituellen Fragen und die Eremitin befindet sich gerade auf einer Pilgerreise in die Tiefen des hiesigen Dschungels. Die Wasservorräte sind zu knapp (oder durch die Hitze ungenießbar geworden), um eine andere Insel anzulaufen. So schickt Harika die Helden, um Arrjaduri im Dschungel zu finden. Ein Rudel Mandrasse (S. 245), Schlangen und lästige Insekten erschweren die Suche. Vielleicht finden die Helden auf ihrem Weg weitere Hinterlassenschaften der Shindra?



Begebenheiten in der Region Makshapuram

Der Meuchler von Melakkam

Während einer Verkaufsverhandlung wird ein Attentat auf den jungen makshamaunischen Händler MakhBao verübt. Die Helden können Schlimmeres verhindern und Harika bietet MakhBao an, dass die Helden die Ermittlungen übernehmen. Mit der Zeit erfahren die Helden von einer Meuchlerbande, die für Geld arbeitet. Sie wurde von MakhBaos größtem Konkurrenten, dem Händler RiaKabo, für den feigen Anschlag angeheuert. RiaKhabo will damit verhindern, dass MakhBao die Tochter des Zerrharz- und Edelh Holz-Händlers ATir heiratet, was beiden Handelsfamilien eine Monopolstellung im Zerrharzhandel beschern würde. An den Helden ist es nun, weitere Anschläge zu vereiteln, Beweise zur Überführung von RiaKhabo zu sammeln und während der Ermittlungen nicht selber Ziel der Meuchlerbande zu werden.

Großwildjagd

Als die *Lamea* in einem kleinen Küstendorf an der makshapurischen Küste zur Wasser- und Nahrungsbeschaffung anlegt, müssen die Helden feststellen, dass die Idylle trügt: Die Dorfbewohner leben in Angst vor einem Dschungeltiger (ZBA 162), der schon einige Bewohner getötet hat. Es ist an den Helden, die Großkatze im Dschungel zu finden und zu töten. Wenn Sie die Jagd noch gefährlicher gestalten wollen, kann es sich bei dem Raubtier auch um einen Sadur (HC 271) handeln.

Die Odyssee (Teil 2)

Episode III: Harikas Heilung und die Prophezeiung der Greifen

Zur Insel der Frauen

Auch wenn es der Besatzung der Lamea gelungen ist, die Garnisonen von Balan Cantara zu überlisten und die Blockade zu durchbrechen, so werden sie möglicherweise immer noch von einigen imperialen Schiffen verfolgt.

Das Schiff ist durch das Gefecht beschädigt worden und müsste dringend repariert werden, nur die bordeigenen Mittel reichen nicht aus. Doch Harika plant keinen weiteren Halt ein, bis das Schiff Era'Sumu erreicht hat. Auch die an Bord befindlichen Ziliten können zunächst nicht an Land gehen, da die Gefahr durch mögliche Verfolger einfach zu groß ist. Harika verspricht jedoch, sie so bald wie möglich bei Valdur Bedhra abzusetzen. Nachdem die Lamea aus dem Dunstkreis Balan Cantaras entkommen ist und das Thalassion endlich erreicht hat, lässt sie Kurs auf die erasumische Hafenstadt Sidor Talika setzen.

Harikas Verfassung

Je näher Harika der Insel kommt, umso schlechter wird es ihr gehen. Sie ist von Übelkeit geplagt, wirkt unkonzentriert, bis sie sich schließlich kaum noch auf den Beinen halten kann. Schwäche und Fieber setzen ihr zu und sie kann ihren Zustand kaum noch länger geheim halten. Die Zeit scheint für sie bereits abgelaufen zu sein. Harika hält aber zunächst durch bis das Schiff das Thalassion erreicht ist und versucht auch zunächst das Kommando zu behalten.

Ihren schlechten Gesundheitszustand versucht sie zunächst vor der Mannschaft geheim zu halten, aber die Helden und einige ihrer Offiziere, sowie Coragon Kugres, werden bald bemerken, dass etwas mit ihr nicht stimmt.

Harikas Zeit läuft anscheinend ab und sie wird sich gezwungen sehen zu handeln. In den Tagen kurz bevor die Lamea Era'Sumu erreicht, spürt sie, wie langsam der Übelkeit und den Schmerzen nichts mehr entgegensetzen ist.

Unter dem Kommando Coragon Kugres

Als es Harika zunehmend schlechter geht, lässt sie ihre Offiziere, die Helden und Coragon Kugres zu sich rufen. Jemand muss das Kommando übernehmen, da sie nicht länger handlungsfähig ist. Sie ernannt zur Überraschung aller Anwesenden den erfahrenen alananischen Kapitän Kugres zu ihrem Stellvertreter. Sollte sie sterben, soll das Kommando bei Kugres verbleiben.

Zwar scheinen einige ihrer Vertrauten protestieren zu wollen, aber schlussendlich fügen sich alle ihrem Befehl. Nur kurze Zeit später fällt Harika in einen Fieberschlaf, aus dem sie zunächst nicht mehr erwachen wird.

Kugres und die Offiziere verkünden den Befehl Harikas bei der Besatzung, was einen gewissen Unmut unter dem horasischen Besatzungsteil hervorruft. Dennoch fügen sich die Matrosen dem scheinbar letzten Befehl ihrer Admiralin.

Auf der Insel Era'Sumu

Sidor Talika

Regierungsform: Tempelvorsteherinnen und Optimaten des Hauses Icemna regieren die Stadt im Namen der Ersten

Symbolik: Goldenes Teeblatt auf grünen Grund

Bevölkerung: ca. 40.000; fast ausschließlich Menschen (Era'Sumier), einige Besucher vom Festland

Militärische Stärke: Gardisten, Klosterkrieger, Haustruppen des Hauses Icemna, imperiale Flotte Era'Sumus

Tempel und wichtige Stadtgötter: Satu und Lev'tha

Handwerk und Gewerbe: Teezucht, Holzbearbeitung, Tier- und Pflanzenzucht

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: Herberge 'Sumus Arme' (Q8/P6/S42), Hafenkneipe 'Lev'thas Schätze' (Q3/P2), Taverne 'Lebender Stein' (Q5/P6)

Besonderheiten: Kreisförmige Wehranlage, ältestes Kriegerkloster Era'Sumus, weitere uralte Tempel, darunter der Tempel der Heilkunst der Tochter

Stadtgeschichte: Sidor Talika ist nicht nur die älteste Stadt der Insel, sondern auch eine der ältesten Städte der Menschen (oder vielleicht gar die älteste Stadt überhaupt?).

Stimmung in der Stadt: Die Bewohner Sidor Talikas sind mit sich und ihrem Leben zufrieden. Sie sind religiös und traditionell, jedoch recht freundlich Fremden gegenüber, die sich für ihre Kultur interessieren. Streit gibt es meist mit dem Imperium, denn die Bewohner wollen hier keinen Flottenstützpunkt haben.

Was die Einwohner über Sidor Talika denken: "Dies hier ist die älteste Stadt auf Era'Sumu, gegründet von der Ersten. Hier ist der Atem der Göttin besonders stark und wir sehen uns den alten Traditionen verbunden."

Sidor Talika ist die älteste Stadt auf Era'Sumu. Die Traditionen der Insel werden hier wesentlich stärker ausgelebt als in Eratu, wo es doch sehr viele Einflüsse vom Festland gibt. Der Oktade misst man beispielsweise kaum Bedeutung zu und so finden sich hier fast nur Tempel der Götter der eigenen Religion. Dennoch ist man zu Gästen nicht unfreundlich, solange sich diese an die Gesetze und Regeln halten.

Auf den Märkten findet man einige Waren, die es nur hier auf der Insel gibt, z.B. verschiedenste Teesorten und besonders schöne Holzschnitzereien.

Der Baustil der Stadt unterscheidet sich stark vom dem des Imperiums, da man hier eher weniger die typisch imperialen Tempel, Theater und Thermen findet, sondern die Viertel aus

früherer Zeit noch immer erhalten sind. So finden sich neben steinernen Bauwerken immer wieder Holzhäuser, die im Laufe der Jahrhunderte erneuert wurden.

Offensichtliche Zauberer unter den Helden werden ein wenig beäugt, denn Magie wird eigentlich nur von den Priestern und Priesterinnen angewendet. Die Anwendung ist im Grunde nicht verboten, solange sie dem Wohl der Bevölkerung dient. Nur wer dämonische Quellen nutzt, muss mit Strafen der Priesterschaft rechnen.

Neues Holz für das Schiff

Während die Helden sich um die Heilung Harikas bemühen, hat der neue Kapitän der Lamea, Coragon Kugres, sich mit etwas ganz anderem auseinanderzusetzen. Die Lamea wurde durch die Kämpfe in Balan Cantara und die Unwetter auf dem Weg zur Insel beschädigt. Einige Planken müssen ersetzt und auch die Takelage muss vermutlich ausgetauscht werden. Je nach der Schwere der Angriffe im Seegefecht ist sogar noch mehr beschädigt worden. Coragon will kein Risiko eingehen und lässt das Schiff in einer Werft von Sidor Talika reparieren. Die Era'Sumier sind gerne bereit, für die Lamea einen Platz in ihrer Werft zur Verfügung zu stellen, wenn der Preis stimmt, den Kapitän Kugres durch den Verkauf der Handelsgüter aus dem Meer der Schwimmenden Inseln begleichen wird.

Dabei wird myranisches Holz verwendet, was dazu führt, dass das Schiff nun den Efferdwall nicht mehr durchfahren kann. Dieser Umstand wird den Aventuriern jedoch erst später auffallen, als es bereits zu spät ist und es wird noch lange Zeit dauern, bis die Lamea sich wieder mit aventurischem Holz ausstatten kann.

Da die Reparaturen längere Zeit in Anspruch nehmen werden, schlägt der Al'Anfaner den Helden vor, dass sie versuchen sollen, ein Heilmittel für die AdmiraLin zu finden.

Der Tempel der Heilkunst

Die Suche nach einem Heiler für Harika, der ein geeignetes Mittel kennen könnte, um sie zu retten, wird vermutlich nicht allzu viel Zeit in Anspruch nehmen.

Die Gruppe wird von der Bevölkerung gerne auf den Tempel der Heilkunst verwiesen. Die Zauberpriesterinnen der Insel gelten in Fragen der Heilung als die Besten ihres Faches und sie werden am ehesten ein exotisches Heilmittel wie Lapirul haben oder herstellen können. Der Tempel der Heilkunst ist ein vergleichsweise großer Gebäudekomplex, dessen Mauern aus Stein und die Dächer aus Holz bestehen. Die mit zahlreichen Reliefs verzierten Gebäude wirken auf jeden Besucher beruhigend. Dazu tragen auch einige Dutzend Priesterinnen der Satu bei, die sich meist in ihre Studien und Arbeiten vertieft haben oder den Gläubigen mit Rat und Tat beistehen.

Im Tempel selbst werden die Helden freundlich empfangen (sofern sie sich zu benehmen wissen). Einiges in dem Tempel wird sie an eine archaische Form des Perainekultes erinnern.

Eine der Satu-Priesterinnen mit Namen *Uthana* ist bereit, sich Harika genauer anzuschauen. Sie ist recht neugierig auf die fremden Gäste, die von ihrem Tempel Hilfe erbitten. Die Helden sollen Harika in den Tempel bringen, damit sie hier untersucht werden kann. Kugres lässt Harika daraufhin in einer Sänfte dorthin bringen.

Leider muss die Heilerin ernüchtert feststellen, dass Harika an einer Lapirul-Vergiftung leidet. Das Heilmittel, das den Fluch

der Draydal aufhalten konnte, hat sie schlussendlich langsam vergiftet. Uthana weiß leider nicht, wie sie die AdmiraLin noch retten kann. Sie kennt kein gebräuchliches Heilmittel gegen eine solche Vergiftung. Allerdings können die Priesterinnen im Tempel das Sterben der AdmiraLin noch hinauszögern und so den Helden Zeit verschaffen.

Der hilfreiche Satyar

Etwa einen halben Tag nachdem Uthana gegangen ist und sich eine gewisse Hoffnungslosigkeit unter der Besatzung ausgebreitet hat (die Erkrankung und den vermeintlich baldigen Tod Harikas deuten viele abergläubische Matrosen als Strafe Efferds) erscheint eine ungewöhnliche Gestalt vor dem Schiff.

Ein bockbeiniges Wesen, nur bekleidet mit einer ledernen Weste, wünscht den Befehlshaber der Lamea zu sprechen. Unter den Seeleuten geht ein Raunen um und überall wird geflüstert. Um einen Faun soll es sich bei der seltsamen Gestalt handeln. Jene unter der Besatzung, die auf der bisherigen Reise schon einmal einen Satyar (S. 241) erspäht haben, erkennen in dem Fremden einen Angehörigen eben jenes Volkes wieder.

Kugres lässt nachfragen, was der Satyar denn will. Als dieser aber antwortet, dass er eine Rettung für die AdmiraLin kennt, lässt ihn der Kapitän unverzüglich an Bord.

Gemeinsam mit den Helden und den Offizieren lässt Kugres den Satyar in die Kapitänskajüte bringen.

Der Bestiar stellt sich als *Essarudas Shadarfreund* vor. Er arbeitet als Tierheiler in der Nähe des Tempels und stammt ursprünglich nicht von Era'Sumu, sondern kommt aus Valantia. Er berichtet, dass er sich für die Heilkunst der Menschen von Era'Sumu interessiert hat und deshalb seit einigen Jahren hier lebt und versucht neue Erkenntnisse zu gewinnen. Die Satu-Priesterinnen jedoch sind laut seiner Aussage Fremden gegenüber sehr verschlossen, was Auskünfte über ihre besten Heilmittel angeht. Essarudas hat zufällig Uthana vor dem Tempel im Gespräch mit anderen Priesterinnen belauscht. Sie unterhielten sich darüber, ob es noch eine Möglichkeit für Harikas Heilung gibt. Daher weiß er auch von den Problemen der Aventurier (alternativ kann es auch sei, dass er die Helden bereits beobachtet hat oder sah, wie sie Harika in den Tempel brachten).

Essarudas kennt eine Möglichkeit, wie Harika vielleicht noch gerettet werden kann und ist bereit, für eine Gegenleistung weiterzuhelfen. Willigen die Helden und Kugres ein, so wird er weitere Details verraten.

Er kann den Helden jedoch von Sa'Thnavor berichten, dem Tränenkatarakt, einem heiligen und gut geschützten Ort. Dort soll sich der Tränensee befinden, dem auch unter besonderen Umständen eine heilkräftige Wirkung nachgesagt wird.

Da er angeblich Kontakte zu einigen Priesterinnen hat, kann er berichten, dass sie ihm erzählt haben, dass das Wasser des Tränensees, getrunken durch die Geburtsschalen einer eingebohrenen Priesterin angeblich jede Krankheit und jede Vergiftung heilen könne.

Er berichtet weiterhin, dass er sich aus Neugier und Abenteuerlust auf die Suche nach dem Tränenkatarakt begeben hätte und ihn tatsächlich auch gefunden habe, nur war die Bewachung des Ortes so gut, dass er sich nicht traute, bis zu dem See zu gelangen. Denn wer den Ort ohne Erlaubnis betritt, ist des Todes. Er bietet den Aventuriern jedoch an, sie zu dem geheimen Ort zu führen, wenn sie ihm dafür etwas von dem Wasser mitbringen.

Kugres wird den Vorschlag von Essarudas überdenken, dann aber entscheiden, dass es wohl die einzige Möglichkeit ist, Harika zu retten. Also schickt er die Helden auf diese Mission. Sie sollen das Wasser und die Eierschale besorgen und so Harika retten.

Die Eierschale der Priesterin

Ab und an, genau wie bei den aventurischen Hexen, geschieht es, dass eine der Satu-Priesterinnen nicht auf normale Art und Weise geboren wird, sondern ihre Mutter statt einem Kind ein Ei zur Welt bringt. Aus diesem Ei schlüpft dann nach einiger Zeit ein Kind von besonders großer Schönheit. Man sagt jenen Frauen, die üblicherweise zu Satu-Priesterinnen ausgebildet werden, nach, ewig jung zu bleiben und eine besondere Beziehung zu ihrer Göttin zu haben.

In Sidor Talika wird im Tempel der Heilkünste eine jener Eierschalen aufbewahrt. Sie gilt wegen ihres gut erhaltenen Zustands als ein heiliger Gegenstand des Kultes. Essarudas erklärt den Helden, dass dies vermutlich die einzige Eierschale ist, die sich in Reichweite befindet.

Wie genau sich die Helden der Eierschale bemächtigen und ob sie dies vor oder nach ihrem Ausflug in das Sa'Thior-Gebirge erledigen, wird nicht genauer festgelegt. Es sollte von dem Erfolgsreichtum und den Ideen der Helden abhängen.

- Am einfachsten erscheint ein simpler Diebstahl. Einem Langfinger unter den Helden kann es gelingen, sich an den Tempelwächtern und den Priesterinnen vorbei zu schleichen und die Eierschale zu stehlen (hier empfehlen sich *Schleichen*- und sich *Sich verstecken*-Proben). Sobald der Diebstahl aber entdeckt wird, werden alle Wege aus der Stadt schnellstmöglich von den Garden blockiert.

- Eine weitere Möglichkeit wäre es, Uthana oder eine andere Priesterin von der Dringlichkeit und den guten Absichten zu überzeugen. Es wäre denkbar, dass sich die Priesterin von einem gutaussehenden Helden dazu verführen ließe, bei dem Diebstahl (oder besser: dem Ausborgen der Schale) zu helfen. Allerdings ist Uthana eine harte Nuss und wird sich nicht einfach so in Gefahr begeben. Sollte es gelingen insgesamt 25 TaP* in *Betören* oder *Überzeugen* anzusammeln, wird die Priesterin helfen. Eine Probe ist alle 5 Tage möglich und um ihren Moralkodex in Höhe von 8 Punkten erschwert.

Egal für welche Möglichkeit sich die Gruppe entscheidet, sollte sie bedenken, dass es vielleicht unauffälliger wäre, die Eierschale durch eine "falsche" zu ersetzen. Wenn sie die echte Schale sogar wieder zurückbringen, kann es passieren, dass das Fehlen nicht einmal bemerkt wird.

Die Schale wird in dem weitläufigen Tempel in einem abgeschlossenen Raum aufbewahrt. Einen Schlüssel haben nur einige wichtigere Priesterinnen (u.a. Uthana). Das Schloss des Raumes ist eine hervorragende Anfertigung und nur durch eine *Schlösser knacken*-Probe +7 zu öffnen.

Zum Sa'thior-Gebirge

Die Reise zum Tränenkatarakt wird einige Wochen in Anspruch nehmen. Wie lange die Reise genau dauern wird, entscheiden Sie, verehrter Meister. Da die Lamea weiterhin in Sidor Talika repariert wird, bleibt nur ein langer Fußmarsch in Richtung des Gebirges. Die Vorbereitung zu organisieren wird Aufgabe der

Heldengruppe sein. Kugres wird ihnen dabei jede Hilfe zukommen lassen, die er für möglich hält.

Essarudas wird die Gruppe begleiten, da er ja als einziger den genauen Standort des Tränenkataraktes kennt.

Sie können aus untenstehenden Begegnungen einige aussuchen, um die Reise für die Helden spannender zu gestalten.

- In der Gegend nahe Sidor Talika wird Tee angebaut und werden Tiere gezüchtet. Je näher sie zu den Südhängen des Gebirges ziehen, umso öfter finden sie Weinberge vor. So sehen die Helden viele exotische, aber dennoch friedliche und domestizierte Weidetiere wie *Seidenschadare*, *Streifenschweine* und *Dreihornochsen*.

- Die Gruppe begegnet in einem kleinen Wald den Spuren eines gigantischen *Han'Kros*. Dieses riesige und gefährliche Ungeheuer ist eines der schrecklichsten Wesen, die man auf Era'Sumu treffen kann. Die Gruppe ist mitten in das Revier eines dieser Ungetüme hineingeraten. Glücklicherweise hat der Han'Kro sie jedoch noch nicht bemerkt und es kann ihnen gelingen, an ihm vorbei zu gelangen ohne dass er etwas merkt (*Schleichen* oder *Sich verstecken*-Probe!)

- In der Nähe eines Baches trifft die Gruppe auf seltsam bläulich pulsierende Steine. Die nicht größer als Kieselsteine werdenden Lebewesen werden *Lebende Steine* genannt, sofern sie die Haut eines anderen Lebewesens berühren, bleiben sie daran haften. Sie sind ein seltenes und geschätztes Gut auf Era'Sumu. Diese Steine gewähren dem Träger drei zusätzliche Minuten im Wasser ohne Atem zu holen.

- Die Helden geraten mitten in einen gefährlichen Steinschlag des Sa'Thavior-Gebirges hinein. Sie können mit einer *Körperbeherrschung*-Probe +3 das Schlimmste verhindern. Scheitert die Probe, so erleidet der getroffene Held 2W+3 SP.

Sa'Thnavor – Der Tränenkatarakt

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Selten habt ihr so etwas Wundervolles gesehen. Aus großer Höhe erblickt ihr einen Wasserfall, der von rötlich schimmerndem Wasser gespeist wird. Viele Schritte fällt das Wasser in die Tiefe, verliert jedoch dabei wieder seine Farbe und trifft auf einen großen, nebelverhangenen See. Die Nebelwolken, die dabei entstehen, steigen direkt auf und verteilen sich in alle Richtungen, so dass sie dem Ort eine gespenstische Stimmung verleihen. Am Rande des Sees, dort wo der Nebel nicht gar so dicht ist, kann man hölzerne, längliche Gebäude erkennen, doch was ihr Zweck ist, erschließt sich euch nicht.

Irgendwann während der Reise meldet sich Essarudas zu Wort und erklärt der Gruppe, dass sie nun nicht mehr weit weg von Sa'Thnavor sind. Er berichtet spätestens hier genauer, was er über die Bewachung des Ortes weiß (siehe unten) und bleibt zurück, um auf den Erfolg der Helden zu warten.

Sa'Thnavor liegt in einem Tal, das nur einen einzigen sicheren Passweg hat, der zwischen zwei mächtigen Bergen hindurch führt. Oberhalb des Weges wurde ein Kloster errichtet. Dessen Krieger (Werte siehe S. 242), allesamt Männer, sollen den hei-

ligen Ort bewachen und den Zugang für jeden Eindringling versperren.

Um an dem Kloster und seinen Bewachern vorbei zu gelangen, müssen sich die Helden entweder durch das Kloster schleichen, in dem ständig Wachen patrouillieren, oder eine lebensgefährliche Kletterpartie in den Felswänden oberhalb des Klosters riskieren. Im kargen Gelände vor dem Kloster gibt es nur wenige Möglichkeiten, sich zu verbergen und die wachhabenden Klosterkrieger auf ihren Aussichtstürmen spähen wachsam über den Passweg. Sollte bei der Besetzung des Klosters Alarm ausgelöst werden, so wird eine Gruppe von zwanzig Klosterkriegern ausströmen und die Eindringlinge suchen bzw. verfolgen. Sie haben die Anweisung, alle Männer, die sie gefangen nehmen zu blenden, so



dass sie die Lage des Heiligtums so einfach nicht mehr finden können. Frauen hingegen, die den verbotenen Ort betreten haben, erwartet der Tod.

Sobald sich die Helden in dem Tal befinden, können sie das Mysterium erblicken: ein riesiger Wasserfall mit rötlichem Wasser stürzt von der gegenüberliegenden Felswand des Tales in die Tiefe. Dabei verliert das rote Wasser auf dem Weg nach unten seine Farbe und wird wieder durchsichtig. Es sammelt sich in einem kleinen See, der nebelverhangen etwa ein Viertel des kleinen Tales einnimmt.

Es leben hier kaum Tiere, dafür erstreckt sich bis zu dem Wasserfall hin ein relativ dichter Wald. Die größte Gefahr, die hier noch für die Helden bestehen kann, sind einige der Klosterkrieger, die patrouillieren oder ihren körperlichen Übungen nachgehen.

Der Tränensee selbst jedoch birgt keine weiteren Gefahren, so dass die Gruppe in Ruhe das Wasser schöpfen kann. Am Ufer des Sees befinden sich mehrere Schreine aus Holz, die an Langboote erinnern. Dort befinden sich jeweils vier junge Klosterkrieger, die versuchen werden, eventuelle Eindringlinge aufzuhalten. Durch den Nebel ist es jedoch möglich, sich an ihnen vorbei zu schleichen (regeltechnisch mit einer vergleichenden *Schleichen/Sinnenschärfen*-Probe der Helden bzw. der Klosterkrieger. Durch den Nebel ist die *Sinnenschärfe*-Probe um 5 Punkte erschwert).

Die Vision

Während die Helden sich an dem See aufhalten, umschließt sie der visionäre Nebel Sa'Thnavors vollständig und sie sehen allesamt langsam die gleichen Bilder an sich vorbei ziehen. Sie sehen drei versteinerte Greifen an der Klippe einer Küste sitzen, die zum Meer hinausblicken. Flüsternde und wispernde Stimmen scheinen ihnen etwas sagen zu wollen, doch sie können sie nicht verstehen.

Sofern die Helden den Satyar oder auch einen anderen Era'Sumier befragen, so erfahren sie von der Legende der Drei Greifen:

Gelegen am südöstlichen Rand Era'Sumus, bewachen drei steinerne Greifen die Insel. Auf ihrem Leib aus Stein bleibt keine

Flechte und kein Moos haften. Sie wirken stets so, als ob sie gerade erst erschaffen worden wären. Sie sollen ihren Blick von den Ländern der Ungläubigen abgewandt haben und nur noch auf die neue Heimat aller Gläubigen starren: Die Gestade östlich des Thalassion (Aventurien).

Erst wenn der Glaube wieder in den Herzen entflammt ist, werden sie ihr Antlitz wieder zurückwenden. Dann werden sie zu den Göttern aufsteigen und berichten, dass eine neue Zeit des Glaubens angebrochen ist.

So besagen es die Schriften der früheren Sekte der Hexatéer. Die Greifen sollen ab und an Gläubigen Prophezeiungen zuflüstern. Den

mehrtägigen Weg zu den Greifen kennen die meisten Bewohner der Umgebung und sie sind auch bereit diesen den Helden zu zeigen.

Verrat des Satyar

Zu irgendeinem Zeitpunkt nachdem die Helden das Wasser erbeutet haben, wird Essarudas versuchen, sich des gesamten Wassers zu bemächtigen und die Helden auszuschalten. Essarudas ist nämlich keineswegs ein freundlicher Kerl. In Wahrheit ist er nicht einmal ein Satyar, auch wenn sein Erscheinungsbild anderes sagt. Vor Jahren war er ein Priester des Gottes Lev'tha und bewachte wie viele andere Sa'Thnavor. Aus diesem Grund kannte er auch den Weg dorthin. Er hatte heilige Gesetze gebrochen und seine Geliebte in das Tal gebracht, weil sie voller Neugier auf die Visionen war. Es war jedoch verboten, dass eine Frau das Tal betreten durfte und beide wurden dabei erwischt. Während seine Geliebte getötet wurde, blühte Essarudas ein anderes Schicksal. Man verwandelte ihn für immer in die Gestalt eines Satyars und verbannte ihn aus Sa'Thnavor. Man sah davon ab ihn zu blenden, da er der junge Bruder des Vorstehers des Klosters war und dieser all seinen Einfluss geltend machte, um seinen Bruder zu schützen.

Der abtrünnige Priester hat seitdem nur noch Hass für die Priesterschaft übrig. Viele Jahre lang verfolgte er Bestrebungen gegen den Kult und auch sein Vorhaben, sich des Wassers mit Hilfe der Helden zu bemächtigen zählt dazu. Er plant, es für seine eigenen Zwecke zu benutzen und so vielleicht den Fluch lösen zu können. Bei all seiner Boshaftigkeit ist er jedoch kein Mörder und wird eher versuchen, die Helden zu bestehlen und nicht zu töten. Dabei kann es sein, dass er einfach des Nachts versucht, sich des Wassers zu bemächtigen und dass die Helden seine Spur aufnehmen und verfolgen müssen. Zusätzlich mag er heimlich die Klosterkrieger über den Standort der Helden informieren und so weiteren Ärger verursachen.

Was mit Essarudas passiert, liegt in der Hand der Helden.



Das Orakel der drei Greifen

Sobald die Gruppe Sa'Thnavor verlassen hat, können sie noch einen Abstecher zu dem nahegelegenen Orakel der Drei Greifen machen. Zwar drängt die Zeit, doch scheint die Vision von den Göttern höchstselbst geschickt worden zu sein, ein Zeichen also, das es zu beachten gilt. (Alternativ müssen die Helden nach Harikas Genesung noch einmal hierhin zurückkehren – Harika wird darauf bestehen.)

Die Orakelstätte ist den Bewohnern der Gegend gut bekannt, jedoch hat noch niemand von ihnen in den letzten Jahren eine Prophezeiung vernommen. Wenn sich die Helden den Greifen nähern, verspüren sie eine Art Ehrfurcht vor ihnen, insbesondere dann, wenn sie Zwölfgöttergläubige sind.

Sobald die Gruppe nahe genug an den Statuen steht, verziehen sich sämtliche Wolken vom Himmel und die Praiosscheibe erstrahlt besonders hell. Die Greifen beginnen gemeinsam zu sprechen ohne sich zu rühren. Es sind eher Worte die im Kopf der Helden entstehen, als dass sie wirklich gesprochen werden. Die Prophezeiung wird für die weitere Reise enorm wichtig werden, birgt sie doch eine Art Anleitung, wie die *Lamea* nach Aventurien zurückkehren kann.

*Dies ist das Karmaꝥorthäon, die Weltzeitwende.
Wisset, dass eure Reise einem höheren Ziel dient:
Ihr sollt alte Spuren finden, doch neue Spuren hinterlassen.*

So höret denn:

*Erst wenn das Erbe der Riesen gefunden,
Und ihr den Sternenspeiser überwunden,
Erst wenn ein goldener Falke im Herdfeuer weint,
Und der kristallene Schädel die Nächte vereint,
Erst wenn der Wolf wieder die Wogen zählt,
Kein dunkler Zauber seine Fesseln lähmt,
Dann erst findet ihr das singende Tor,
zu Gestaden heim, unter den Augen des Fuldigor.*

Nach diesen Worten verstummen die drei Greifen wieder. Die Orakelsprüche sind so gut in die Erinnerung der Helden eingegraben, dass sie diese nicht mehr vergessen werden.

Sie können an dieser Stelle den Helden *Entrückung* gewähren (**WdG 243**), auch wenn sie keine Geweihten sind. Ja, selbst Helden, welche die Zwölfe nicht achten, haben gespürt, dass hier doch göttliche Macht im Spiel gewesen sein muss und fühlen sich dementsprechend aufgewühlt.

Sollten Zauberer unter den Helden versuchen, die Greifen magisch zu untersuchen, so müssen sie feststellen, dass sie sich offenbar jeglicher Magie

widersetzen. Jemand, der sich in *Gesteinskunde* auskennt, kann durchaus feststellen, dass die Gesteinsart ihm völlig unbekannt ist und es nicht so aussieht, als seien die Greifen aus Stein gemeißelt worden, sondern als handle es sich um echte Greifen!

Harikas Heilung

Sobald es der Gruppe gelungen ist sowohl die Eierschale als auch das Wasser des Tränenkataraktes zu besorgen, können sie zu Harika zurückkehren. Einige der Seeleute haben schon gar nicht mehr geglaubt, dass die Helden zurückkehren und auch Coragon Kugres hatte sich bereits damit beschäftigt, wie es weitergeht, sobald die *Lamea* wieder auslaufbereit ist. Umso herzlicher wird der Empfang der Gruppe auf dem Schiff sein.

Währenddessen kann Kugres der Gruppe zumindest eine gute Nachricht überbringen: Harika lebt noch! Zwar hat sich ihr Zustand weiter verschlechtert und sie haben angenommen, dass ihr Tod nur noch eine Frage von Tagen ist, aber die alte Admirelin hat bis zur Rückkehr der Helden durchgehalten.

Sobald jemand die Eierschale mit dem Wasser füllt, verfärbt sich dieses schneeweiß. Nachdem man der fiebernden Harika das Wasser zu trinken gegeben hat, geschieht einige Augenblicke lang nichts. Die ersten Offiziere nehmen bereits an, dass es nicht funktioniert und alle Mühe vergebens war, da erwacht

Harika aus ihrem Fiebertraum und sieht schon wesentlich gesünder aus, als alle angenommen haben.

Der Fluch der Draydal scheint endgültig gebrochen worden zu sein, die Lapirul-Vergiftung ist überstanden. Die Gruppe wird Harika und dem Rest der Besatzung viel zu erzählen haben.

Besprechung der Prophezeiung

Mit ihren Offizieren und den Helden wird Harika nun über die Prophezeiung sprechen. Genau wie der Rest der Mannschaft will auch sie wieder nach Aventurien zurückkehren. Sie hegt jedoch gewisse Zweifel, dass dies so einfach möglich sein wird. Zwar weiß noch niemand, dass ein Problem wegen des myranischen Holzes besteht, Harika jedoch hegt die Vermutung, dass dies ein Hindernis werden könnte, da sie auch schon bei ihrer Fahrt mit der Gylduria Erfahrungen damit gemacht hatte (EW 64).

Insbesondere die Passage über den Sternengeißler beunruhigt sie, denn dass dieser in Dorinthapolis stehen soll, mitten im Landesinneren des Imperiums, ist ihr durchaus bekannt. Andere Zeichen der Prophezeiung, wie etwa der *kristallene Schädel* und das *singende Tor* können sowohl sie als auch die Helden bereits recht deutlich erkennen. Der Kristallschädel ist ihnen bereits vertraut und bei dem singenden Tor vermuten alle, dass es sich dabei um die singenden Inseln handelt.

Abschied von den Ziliten

Nach Harikas Genesung verbleibt die *Lamea* noch ein paar Tage im Hafen von Sidor Talika. Kapitän Kugres übergibt das Kommando wieder an die Admiralin.

Nach dem Bericht der Helden über das Orakel der drei Greifen sieht Harika die Zeit gekommen, einen Weg zurück nach Aventurien zu finden.

Doch zunächst will sie aus Dankbarkeit die Ziliten in Valdur Bedhra absetzen und ihnen das Muschelhorn mitgeben. Zwar glauben viele Besatzungsmitglieder, dass das Muschelhorn ihnen noch nützlich sein könnte und ein Mittel gegen manche Gefahr wäre, aber Harika will Efferd nicht erzürnen und ihr Versprechen halten. Die Ziliten waren eine große Hilfe und haben sich ihren Respekt und ihre Freundschaft verdient.

So segelt die *Lamea* zunächst wieder an die imperiale Küste, nach Valdur Bedhra. In der Stadt lässt sie noch einmal die Vorräte auffrischen und informiert sich über die südlichen Gewässer. Die Ziliten lässt sie ebenfalls von Bord gehen. Sie lässt es sich nicht nehmen, die Fischmenschen persönlich zu begleiten. Außerhalb der Stadt, in einer recht sumpfigen Gegend, verabschiedet man sich von den Ziliten. Diese ziehen sich wieder in ihre Heimat zurück und werden den Kampf gegen die Mholuren fortsetzen.

Episode IV: Zwischen Efferdwall und Singenden Inseln

Fast eine Meuterei

Kurz nachdem die *Lamea* den Hafen von Valdur Bedhra verlassen hat, gibt Harika den Befehl Kurs Ost auf den shindrabarischen Archipel zu setzen, um nach der verschollenen *Tolman* zu suchen. Kapitän Kugres stellt während einer Besprechung der Offiziere diese Entscheidung offen in Frage. Für ihn ist ein Auffinden des Schiffes nach so langer Zeit eher unwahrscheinlich und eine Rückkehr nach über zwei Jahren für die Moral der Mannschaft sinnvoll. Harika nimmt die Meinung des Al'Anfaners zur Kenntnis, ändert aber ihre Entscheidung nicht.

Drei Tage später gerät das Schiff in einen tropischen Sturm. Zwar sind dabei keine nennenswerten Schäden zu beklagen, aber die Moral der Mannschaft ist auf einen Tiefpunkt gesunken, den auch Harika und ihre Offiziere nicht ignorieren können. Viele der Seeleute halten das Thalassion wirklich für verflucht, andere vermissen ihre Heimat.

Beim Abendessen spricht Doktor Lysvalis die Admiralin auf die schlechte Moral an und äußert ebenfalls den Wunsch gen Heimat zu reisen. Harika lenkt ein, da sie wegen eines verlorenen Schiffes keine Meuterei an Bord haben will. Nur gibt sie zu bedenken, dass auf Era'Sumu myranisches Holz zur Reparatur verwendet wurde und dieses, laut alten Legenden, am Efferdwall eine Durchfahrt verhindern kann. Außerdem wurde noch kein Vers der Prophezeiung der drei Greifen erfüllt. Trotzdem wollen die Offiziere und vielleicht auch die Helden es versuchen.

Am nächsten Morgen wird Kurs Nordost in Richtung Heimat gesetzt. Für myranische Helden heißt es jetzt die Heimat für

immer zu verlassen, denn sichere myranische Handelshäfen gibt es so weit draußen nicht mehr.

Ein eiskaltes Hindernis

In den nächsten Tagen kann die *Lamea* gut Fahrt machen. Günstige Westwinde und schönes Wetter heben die Stimmung an Bord. Keiner zweifelt mehr daran, dass bald Aventurien erreicht wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nach drei Tagen meldet der Ausguck: "*Turm Backbord voraus.*"

In etwa einer Meile Entfernung seht ihr auf einem Felsen ein von Säulen gesäumtes rechteckiges Gebäude, über dem sich ein mehr als fünfzig Schritt hoher Rundturm erhebt. Harika hat bei ihrer letzten Überquerung des Thalassion im Jahr 1022 BF ein solches Bauwerk nicht gesehen und gibt Befehl südlich des Turms, aber außerhalb etwaiger Geschützreichweiten, vorüber zu fahren. So hält der Steuermann einen Abstand von fast einer Meile.

Ihr habt den Turm bereits passiert, als er an der Spitze blau zu leuchten beginnt und ein Strahl euer Schiff trifft. Kälte breitet sich aus. Reif bildet sich auf der Takelage und der Reling. Die Planken werden zur Eisfläche und das Schiff immer langsamer. Selbst das Meer um die *Lamea* herum beginnt zu gefrieren, bis das Schiff völlig im Eis feststeckt.

Die Kälte zwingt Wonschesch und andere Echsenartige an Bord in Kältestarre. Auch die menschlichen Besatzungsmitglieder müssen ihre Winterkleidung überziehen, damit sie keinen Kälteschaden (**WdS 144**) erleiden. Die Temperatur fällt bis auf Firunskälte und verwandelt die *Lamea* mit der Zeit in einen Eisberg. Die Helden und Harika können feststellen, dass das Eis die Aufbauten und den Rumpf mit der Zeit zu stark beschädigen wird. Daher schickt Harika die Helden mit dem Beiboot zum Turm, um den Eiszauber zu unterbrechen.



Ein ODEM ergibt eine große Menge magischer Energie rund um die *Lamea*. Bei Modifikation auf Umgebung kann ein steter Astralzufluss von der Spitze des Turms erkannt werden. Ein ANALYS ergibt eine archaische Form der optimistischen Repräsentation, die aus dem Bleichwasser (**S. 81f.**) bekannt sein kann. Wirkende Merkmale sind *Elementar (Eis)* und *Umwelt (Quelle Eis/Dienst Beseelung durch Quelle)*. Bei Kenntnis kann eine entfernte Ähnlichkeit zur Wirkungsweise des CALDOFRIGO erkannt werden. Mittels OCCULUS lässt sich ebenfalls der Astralzufluss vom Turm nachvollziehen. Ferner kann eine Kraftlinie (LS 4) mit Affinität zum Merkmal/zur Quelle *Elementar (Eis)* erkannt werden, auf der der Turm errichtet wurde und die etwa von Nord nach Süd verläuft.

Wettlauf gegen die Zeit

Nachdem die Täue vom Eis befreit wurden, lassen die Matrosen das Beiboot ab. Über den vereisten Schiffsrumpf müssen die Helden vorsichtig herunter klettern, während das Boot langsam von Eis umschlossen wird. Nur mit Äxten gelingt es das Festfrieren zu verhindern und vom Schiff loszukommen. Nach einigen Metern merken die Helden wie die Luft wieder

wärmer wird und können problemlos zum Turm rudern. Ihr Boot ist zu klein, als dass die Anlage darauf anspringen würde. Als sie sich der Insel nähern, erkennen sie ein kleines felsiges Eiland in dessen Mitte ein rechteckiges Bauwerk von fünfzig Schritt Seitenlänge steht, dessen Außenwände von Säulengängen umgeben sind. In der Mitte des Flachdaches erhebt sich ein nach oben verjüngender Rundturm mit nur wenigen Fenstern, dessen Spitze von einer blauen Kristallkuppel gebildet wird. An einer kurzen Kaimauer können die Helden ihr Boot festmachen und über die dahinter zum Gebäude hinauf führende Steintreppe zum Eingang des Turms gelangen.

Altimperiale Verteidigungsanlagen

Dieser Turm wurde bereits im ersten Imperium erbaut, als die Archäer große Teile Myranors beherrschten. Er ist Teil einer großen Verteidigungsanlage, die sich über tausende von Meilen und dutzenden dieser Bauwerke im Thalassion erstreckt.

Pyrdacors Diener versuchten einst auch das Imperium unter ihre Kontrolle zu bringen. Die Archäer aber konnten den Feind in die Schranken weisen und errichteten zu ihrem Schutz im Thalassion Verteidigungsanlagen (ca. 1450 IZ/ca. 2300 v. BF). Wie eine Perlenschnur erhoben sich alle zwanzig Meilen Türme, die den Feind mit elementarem oder dämonischem Eis bezwangen. Die wechselwarmen Echsen fielen dabei in Kältestarre und das Eis zermalmte ihre Schiffe. Selbst Drachen wurden von der Waffe nicht verschont. Da aber die Magie der Anlage nicht zwischen Freund und Feind unterscheiden konnte, wurde jeder Turm mit einer kleinen Einheit Myrmidonen besetzt, die bei Bedarf den Mechanismus ausschalten konnten.

Erst in der im Imperium als 'Drachenzeit' bekannten Zeit gelang es den Dienern des Goldenen den Wall zu überwinden (ca. 1500 IZ/ca. 2250 v. BF).

Doch heute ist vom einstigen Verteidigungswall nicht mehr viel übrig. Nur wenige funktionstüchtige Türme sind noch vorhanden. Die meisten sind über die Jahrhunderte in den Fluten des Meeres versunken oder durch Stürme halb zerstört. Da aber manch verbliebenes Bauwerk nicht deaktiviert wurde, sind schon einige Güldenlandsegler durch deren eisigen Griff zerstört worden.

Die Magie des Turms

Im Turm befindet sich ein Artefakt, auf dem ein elementarer Eiszauber liegt. Dieser aktiviert sich automatisch, sobald etwas, das größer als ein Ruderboot ist, die Linie zwischen zwei Türmen kreuzt oder auf sechshundert Schritt an einen Turm heran kommt. Der Zauber wirkt sogar bei Objekten, die in einer Höhe von bis zu vier Meilen fliegen und bis zehn Meilen auf See entfernt sind.

Gigantische Astralspeicher versorgen die Waffe mit Energie und werden automatisch wieder aufgeladen. Zudem liegen alle Türme auf einer sie verbindenden Kraftlinie mit dem Merkmal Eis.

In und um das Gebäude verteilt gibt es weitere magische Fallen, die ein Eindringen von drachen- und echsenartigen Wesen verhindern sollen und nur gegen diese wirken.

Wobei es möglich ist, dass Helden, die z. B. Drachenschuppen mit sich führen, diese Fallen auslösen. Es handelt sich hierbei ausnahmslos um Schadenszauberei, deren Wirkung Sie selber festlegen dürfen. Da die im Turm gespeicherte und für den Betrieb der Anlage notwendige Astralenergie immens ist, endet jede Art der Hellsichtsmagie, die im Turm gewirkt wird, mit der Blendung des Zaubersenden. Diese verfliegt erst über die nächsten Stunden.

Im Inneren des Turms

Der rechteckige Unterbau des Turmes diente den Soldaten als Unterkunft. Hier finden sich Wohn-, Schlaf- und Speiseräume sowie eine Waffenkammer und das Büro des diensthabenden Offiziers. Zudem ist in der Mitte ein fünf mal fünf Schritt großer Raum, ohne sichtbare Tür, zur Bedienung des Artefaktes. Der Boden ist von einer dicken Staubschicht bedeckt und alle hölzernen Einrichtungsgegenstände sind über die Jahrhunderte zu Staub zerfallen. Auch finden sich die Skelette der 25 Mann umfassenden Besatzung, die seinerzeit durch eine Krankheit dahingerafft worden ist.

Von den äußeren Räumen aus führt keine Treppe in den Turm. Auch außerhalb des Gebäudes findet sich keine Möglichkeit hinauf zu gelangen. Auf den Wänden zum inneren Raum hingegen sind neben ein paar magischen Runen nur Eis- und Schneelandschaften gemalt. Zudem fühlt sich das Mauerwerk dort kalt an. Eine Rune zeigt das elementare Zeichen für Eis und öffnet, nachdem sie gedrückt wurde, eine Tür in den Raum. Diese Rune kann mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +6 entdeckt werden.

Der Artefaktraum

Hier herrscht ständig eine eisige Kälte, um Echsenwesen am Betreten zu hindern. Der Raum ist bis auf eine einen halben Schritt breite Bronzeröhre, die aus der Decke kommt und eine Treppe zum Turm vollkommen leer. Einen Schritt über dem Boden befindet sich in der Röhre ein länglicher, leicht bläulicher Kristall. Sobald dieser entfernt wird, schaltet sich die Anlage ab und Schiffe können passieren. Der nur als Fokus dienende Kristall besteht aus Baryt und ist selbst nicht magisch.

Die Treppe führt in einen Raum mit zwanzig Schritt Durchmesser, dessen Zentrum von einer zwei Schritt durchmessenden Mauer eingenommen wird. An der Außenwand des Raumes führt eine weitere Treppe den Turm hinauf.

Keine sichtbare Tür führt auf der Treppe ins Innere des Bauwerks und selbst in der nur noch zehn Schritt durchmessenden Turmkuppel befindet sich nur ein tetraederförmiger, fünf Schritt hoher Optilith-Kristall.

Die Inseln der Gesetzlosen

Durch das Abschalten des Artefaktes gelingt es der Besatzung noch rechtzeitig, das Schiff vom Eis zu befreien und zur Insel zu segeln. Am nächsten Tag werden kleinere Schäden repariert und es kann wieder Fahrt aufgenommen werden.

Unter nicht mehr ganz so guten Winden segelt die *Lamea* weiter gen Osten. Am zweiten Tag meldet der Matrose aus dem Krähenest "Land in Sicht". Mehrere kleine mit Dschungel bewachsene Inseln bilden einen kleinen Archipel.

Harika will auf einem der Eilande frisches Wasser und Nahrung aufnehmen. Zuerst scheinen die Inseln unbewohnt und zwei Beiboote mit den Helden und einem Trupp Söldner werden an Land gerudert.

Die Bewohner der Insel halten sich anfangs versteckt. Bei ihnen handelt es sich um vor langer Zeit entlaufene Sklaven und Verbrecher aus dem Imperium, die nun vom Fisch- und gelegentlichen Walfang leben. Für sie ist die *Lamea* eine willkommene Verbesserung ihrer Lebensumstände.

In Einbäumen mit Auslegern versuchen sie, das ankernde Schiff zu überfallen. Speere, Haumesser und Bögen dienen ihnen als Waffen. Sobald sie zu unterliegen drohen, suchen sie ihr Heil in der Flucht. Werte für die Gesetzlosen finden sie auf **Seite 242**.

Baby an Bord – Humorvolle Ereignisse mit einem Säugling

Nicht immer nur sind es üble Gefahren und anstrengende Abenteuer, die das Können und die Konzentration der Helden erfordern. Manchmal sind es auch gewöhnliche Ereignisse, die die Helden beschäftigen. Eines davon ist die Geburt eines Neugeborenen während der Reise.

Das Kind kommt etwa zwei Jahre nach der Hochzeit von Raskaja Ingirsdottir und Alessandrian Arivorer zur Welt. Die Geburt und auch das Leben mit einem Säugling an Bord können zur Abwechslung für einige humoristische Szenen sorgen – ganz im Gegensatz zu den eher abenteuerlichen Geschehnissen, die ansonsten während der Reise passieren.

Sorgen Sie in jedem Fall dafür, dass dem kleinen Hesindian nichts wirklich Schlimmes passiert. Efferd und die anderen Götter scheinen tatsächlich über ihn zu wachen, so dass ihm kaum ein Haar gekrümmt werden sollte.

Einige Vorschläge für Ereignisse um Hesindian

- Wenn Sie es wünschen, könnte die Geburt nicht an Bord des Schiffes, sondern während des Landgangs in einer Hafenstadt stattfinden. Die Helden sind die einzigen Bekannten in Raskajas Nähe, als ein oder zwei Wochen zu früh die Geburtswehen einsetzen. Die Gruppe hat keine andere Wahl, als der Magierin Geburtshilfe zu leisten oder zumindest fachkundige Hilfe zu holen oder Ähnliches. Dafür werden sie von der jungen Mutter und dem Vater des Kindes aber auch ewige Dankbarkeit zu spüren bekommen. Der Sohn wird auf den Namen *Hesindian* getauft.

- Sollte sich unter den Helden ein Geweihter befinden, so obliegt es ihm, den GEBURTSGEGEN über das Neugeborene zu sprechen, so dass dem Kind nichts Übles mehr widerfahren kann. Sollte sich kein Spielergeweihter an Bord befinden, lässt sich ein anderer Geweihter dafür finden, aber die Helden sollten dennoch Zeuge der Zeremonie sein.

- An Bord des Schiffes kann es sein, dass Hesindian einem der Helden besonders zugetan ist und in dessen Armen schneller einschläft oder sich besonders heftig freut, wenn der Held sich um ihn kümmert. Ein solcher kinderlieber Held wird von den Eltern schnell zum 'Patenonkel' des Kindes gemacht und oftmals für Aufgaben eingespannt, wenn beide Elternteile keine Zeit haben.

- Der Einkauf oder die Herstellung von Spielzeug oder auch das Schreinerarbeiten einer kleinen Wiege sind Aufgaben, die die Helden erledigen können, sofern sie über das notwendige Geschick verfügen.

- Der kleine Hesindian gilt an Bord als gutes Zeichen. Der Aberglaube der Seeleute besagt, dass Efferd ein Neugeborenes, das an Bord des Schiffes geboren wurde, nicht in sein Reich holen wird. Viele der Matrosen deuten Hesindians Geburt somit als gutes Omen und versuchen, an eines der kleinen Löckchen des Säuglings zu kommen, um sich daraus ein Amulett zu fertigen. Das kann dazu führen, dass eine größere Menge der Seeleute den Kleinen bedrängt und von den Helden abgehalten werden muss. Einige besonders abergläubische Gesellen schrecken nicht einmal davor zurück, Hesindian kurzzeitig zu entführen, um an das begehrte Haar zu kommen.
- Sobald das Kind auch Brei essen kann, mag es sein, dass Ras-kaja das Neugeborene einem der Helden gibt, da sie von Harika zu sich gerufen wird und nun der Held den Kleinen weiterfüttern muss. Es versteht sich, dass der sich von genau diesem Held nicht füttern lassen will und wiederholt den Löffel beiseite schlägt.
- Ganz klassisch: Säuglinge übergeben sich manchmal nach dem Essen und so geschieht es, dass es einen der Helden erwischt, gerade dann, wenn er Hesindian auf den Arm genommen hat.
- Während gerade ein Sturm über Bord fegt, mag es sein, dass Hesindian durch Zufall aus seiner Wiege entkommt und un-gesehen an Deck krabbelt. Erst einem der Helden mag dies auffallen und die ganze Gruppe wird damit beschäftigt sein, das unschuldige Kind wieder in Sicherheit zu bringen, bevor ihm noch etwas passiert. Diese Szene sollte nur ein Schreckmoment sein. Die Götter scheinen gut genug über Hesindian zu wachen, so dass ihm nichts Ernstes passiert.
- Das Schlimmste was passieren kann, wäre eine Entführung des Kleinen. Hierfür bieten sich viele Gelegenheiten und erst die Helden können Hesindian retten.
- Auch sehr tragisch mag eine Krankheit sein, die sich Hesindian einfängt, die für einen Erwachsenen zwar ungefährlich ist, für ein kleines Kind aber tödlich enden kann. So muss eventuell ein Heilsud gekocht oder müssen Heilpflanzen gesucht oder gekauft werden, um ihn gesunden zu lassen.

Der Fluch des Efferd

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Einige Tage nachdem ihr die kleine Inselgruppe verlassen habt, nutzt Harika die Efferdandacht, um zu der Besatzung zu sprechen: *“Morgen werden wir laut unseren Schiffskarten das Gebiet des Efferdwalls erreichen. Mögen die Götter uns gewogen sein und möge uns das myranische Holz nicht an einer Überfahrt hindern. So wollen wir dem Gott Efferd heute ein Trinkwasserfass opfern, um ihn für morgen milde zu stimmen.”*

Die Stimmung an Bord wird durch dieses Opfer zwar ein wenig besser, aber es kann sich noch jeder daran erinnern mit welcher Macht Efferd euch an der Reise ins Güldenland hindern wollte.

Am nächsten Morgen ziehen dunkle Wolken auf und Praios' Licht verschwindet in der Finsternis. Die Seeleute schlagen Schutzzeichen und beten zu Efferd, dass er sie verschonen möge. Aber der Sturm wird wilder. Plötzlich lösen sich aus den Fluten elementare Wassergeister und versuchen, das myranische Holz aus dem Rumpf zu reißen. Auch aus den Wolken fahren Dschinne herab, die die Takelage aus myranischen Baustoff zerfetzen.

Mit magischen Waffen und Zauberei lassen sich einzelne Elementare daran hindern, ihr Werk zu vollbringen. Zudem können die Helden ein Leck mit neuen Planken verschließen. Hierbei ist aber zu bedenken, dass die Elementare mir roher Gewalt agieren und meist mehr beschädigen als nur das Schiffsteil aus myranischen Holz. Außerdem stammt das an Bord befindliche Reparaturholz ausschließlich aus Myranor und wird somit auch von den Elementarwesen attackiert.

Geist des Wassers

INI 9+1W6	PA 10	LE 12	AE 24	RS 1
Wasserpeitsche:	AT 12	TP 2W6+2	DK N	
GS 8	MR 7			

Dschinn der Luft

INI 13+1W6	PA 18	LE 30	AE 60	RS 0
Luft:	AT 18	TP 2W6+2	DK H	
GS 30	MR 11			

Besondere Eigenschaften: Angriff mit Luft (21 Schritt)

Weitere Elementarwesen der Luft und des Wassers finden sie in **WdZ 202ff.** oder **MyMa 74ff.**

Allen Besatzungsmitgliedern sollte innerhalb kurzer Zeit klar sein, dass nur begedreht werden kann, um ein Sinken des Schiffes zu verhindern. So gibt Harika den Befehl, nach Myranor zurückzukehren. Schon nach kurzer Zeit hören die Angriffe auf und der Sturm legt sich.

Die vorhandenen Lecks können geschlossen und die Takelage ausgebessert werden.

Neuer Kurs Süd-Südwest

Zwar hat der Efferdwall eine Rückkehr nach Aventurien verhindert, aber mit Hilfe der Prophezeiung der drei Greifen sollte es noch einen Weg zurück in die Heimat geben. Die Admiral-in wiederholt vor versammelter Mannschaft den Wortlaut der Prophezeiung und gibt den Befehl aus, Augen und Ohren offen zu halten, damit alle Verse erfüllt werden können.

Auf Harikas erster Thalassion-Überquerung gab es keine altimperi-ale Verteidigungsanlage und so entschließt sie sich den alten, südlicher gelegenen Kurs zu nehmen. Dieser führt die *Lamea* direkt in den Kobaltgrund.

Ein Mysterium im Nebel

Seit gut zwei Wochen ist die *Lamea* unterwegs und wird bald den Kobaltgrund erreichen.

Harika ist sichtlich verwirrt, als der Ausguck *“Land in Sicht!”* ruft. Denn in dieser Region des Kobaltgrundes gibt es nur die Springenden Inseln und diese dürften nach ihrer Kenntnis seit zwei Jahren nicht mehr in diesen Gewässern sein. Zudem fehlt das lauter werdende, singende Geräusch, das gewöhnlich bei Annäherung an die Inseln zu vernehmen ist.

Durch ein Fernrohr erkennen Harika und die Helden, dass die Inseln von einem seltsamen Nebel umgeben sind. Da die Ursache aus der Ferne nicht ausgemacht werden kann, lässt die Admiral-in die Fahrt verlangsamen, so dass die *Lamea* nicht zu nah an die Eilande kommt. Erst in der Nacht will sie näher heran und die Helden mit fünf Söldnern zur Aufklärung auf die Hauptinsel schicken.

Die Schlangenkultisten

Bei sternenklarer Nacht rudern die Helden mit vier Matrosen und fünf Söldnern zur Hauptinsel. Bereits am Strand müssen sie, obwohl der Nebel hier nicht sehr dicht erscheint, feststellen dass keine Sterne am Himmel zu sehen sind.

Denken Sie daran, werter Meister, einen Teil der Gruppe als Bewachung bei den Booten zurück zu lassen. Am besten einen Söldner und die Matrosen.

Im Namen Trikamadhas

Der Tatodya Naghagurran hatte kurz nach der Schlacht der Kontinente vom Erscheinen der Inseln erfahren. Zusammen mit seinen Anhängern, Bewohner eines kleinen Piratendorfes auf der Insel Hemutra, reiste er zum Archipel.

Die magischen Obeliskien hielt er fälschlicherweise für Hinterlassenschaften der Shindra. Dies veranlasste ihn, einen mitgeführten Kristall aus Obsidian, dessen Maße zufällig etwa denen des gelben Obeliskien entsprachen, in das zentrale Loch der Anlage zu stecken.

Die Wirkung des Kristalls war fatal. Er blockierte den Artefaktmechanismus der Inseln, ließ das Wasser im nächsten, bereits automatisch angewählten Zielpunkt verdampfen und beschädigte einen in diesem Graben stehenden Obeliskien. Dadurch wurde der angewählte Sprungpunkt in den Limbus verschoben. Seither befindet sich im Auswahlpunkt für die Charyptik nur noch graues Limbuswaben. Helden die sich damals mit der Artefakttechnik beschäftigt haben, sollte dieser Umstand auffallen, daran ändern können sie aber nichts. Sie können nur den Obsidiankristall entfernen. Sobald ihnen dies gelingt, verschwindet der Archipel binnen kürzester Zeit im Limbus.

Da der Archipel sich seit fast zwei Jahren am Rande des Limbus befindet, sind siebtsphärische Wesen im Äther auf die Eilande aufmerksam geworden. Bisher ist es ihnen noch nicht gelungen, in die dritte Sphäre zu gelangen. Sobald die Inseln aber weiter in die Astralebene gleiten, fallen diese Wesenheiten ins Diesseits ein.

Lager

Die Helden finden nach kurzer Suche auf dem Hügel mit dem Obeliskien ein Lager von etwa vierzig Shindrabarim und einen Schlangenkultisten.

Fünf große Rundzelte beherbergen die Shindrabarim, scheinbar alles Piraten und anderes zwielichtiges Gesindel und ihre Ausrüstung. Dazwischen befindet sich ein Bambuskäfig mit sieben ausgemergelten Gestalten: Besatzungsmitglieder der *Tolman*, die als Sklaven gehalten werden. Neben der Efferd-Geweihten *Alvene Terumaris* und dem Hauptmann *Bolzek* gehören noch fünf weitere Matrosen und Seesoldaten zu den Gefangenen.

Eine Handvoll Piraten sitzt um das Lagerfeuer zwischen Obeliskienring und Zelten. Naghagurran, ein Schlangenkultist der Trikamadha, hatte zwar seinen Anhängern befohlen, Wache zu halten, diese vergnügen sich aber lieber mit Kokoswein und Gesang.

Zu Ehren Trikamadhas

Im Zentrum des Trollartefaktes hingegen bereitet der Priester gerade ein Ritual vor: Nach und nach nimmt er Schlangen aus einem Rattankorb und lässt sie auf dem Artefakt frei. Die giftigen Kobras verteilen sich zwischen den Obeliskien, was ein Betreten des Areals sehr gefährlich macht.

Ausgerechnet in jener Nacht, in der die Helden eintreffen, plant der Priester, die Sklaven in einem großen Ritual zu opfern, um dem Geheimnis der Inseln auf die Spur zu kommen. Es bleibt also keine Zeit, Hilfe von der *Lamea* zu holen – die Helden sind auf sich gestellt.

Nachdem Naghagurran, ohne von einer Kobra gebissen worden zu sein, ins Lager zurückkehrt, befiehlt er, die Sklaven um den Obeliskienring aufzustellen und sie auf sein Zeichen hineinzustoßen. Mittels der Anzahl der Schlangenbisse und der getöteten Sklaven will er über komplizierte mathematische Formeln berechnen, welchen Zweck die Anlage hat.

Da wir nicht wissen wann und wo die Helden zuschlagen, folgen hier nur einige wichtige Geschehnisse:

- Sobald ein Kampf beginnt, zieht sich der Priester ins Zentrum des Trollartefaktes zurück. Die Piraten hingegen greifen zu ihren Waffen und versuchen, ihre schlafenden Kameraden zu wecken.

- Während des Kampfes wird der Obsidiankristall zerstört. Entweder durch einen Helden oder durch den tot zusammenbrechenden Priester. Der Kristall ist durch die Entladung vor zwei Jahren porös und instabil und kann allein durch ein fehlgeleitetes Wurfmesser zerstört werden. In diesem Moment wird das Sphärengewebe dünner und unzählige Dämonen dringen aus dem Limbus ein und greifen alles Lebende auf der Insel an. Werte für die niederhöllische Brut finden sie auf **S. 213** oder in **WdZ 206ff.** und **MyMa 85ff.** Die Anzahl und Stärke der Dämonen sollte so bemessen sein, dass einigen Piraten und den Helden rechtzeitig die Flucht gelingt, bevor die Inseln im Limbus verschwinden.

Wie beim ersten Sprung mit den Inseln geht ein Rumpeln durch den Boden und alle Farben bleichen aus.

Den überlebenden Piraten kann die *Lamea* im shindrabarischen Archipel in den nächsten Monaten wieder begegnen. Alle Personen, die mit den Inseln in den Limbus gerissen werden, sind des Todes: Sie werden von Dämonen zerrissen oder sterben durch die lebensfeindliche Umgebung des Äthers.

Die Gegner

Der Schlangenkultist Naghagurran

Der 1,65 Schritt große Shindrabarim ist, bis auf die dunklen Augenbrauen, am gesamten Körper haarlos. Auf seinen Armen und dem Oberkörper ist das Muster einer Pythonhaut tätowiert. Als einziges Kleidungsstück trägt er eine kurze Hose.

Sein Interesse liegt in den Hinterlassenschaften der Shindra und deren Erforschung, die er um jeden Preis vorantreibt.

Vor zehn Jahren kam er als Wanderprediger auf seinen Reisen durchs Archipel in das kleine Piratendorf Jampuda. Dort sah er die Möglichkeit an genügend Mittel für seine Forschung zu gelangen. Die gläubigen Bewohner akzeptierten in als Oberhaupt und so gründete er seinen eigenen *Shobin*.

Mit dem Erlös aus den Raubzügen der Piraten finanziert er seine Expeditionen und kann mit den vorhandenen Schiffen jede Insel des Archipels erreichen.

Naghagurran ist ein karmaloser Prediger, dessen Macht durch seine Position als Tatodya und die magischen Hinterlassenschaften der Shindra gefestigt wird.

Die Werte entsprechen denen eines shindrabarischen Piraten (S. 242).

Des Priesters Anhänger

Vierzig seiner Anhänger hat der Tatodya zum Archipel der Singenden Inseln mitgenommen. Diese haben von hier aus in den letzten zwei Jahren die Gewässer unsicher gemacht und gelegentlich ihr Dorf auf der Insel Hemutra besucht. Wohl fühlt sich hier aber keiner. Der unheimliche Nebel und die wandernden Steine zehren an ihren Nerven. Wie für Shindrabarim üblich haben sie ihre Haare kurz geschoren und viele haben kleine Schlangentattoos. Die Piraten sind mit einfacher Kleidung wie Lendenschurz, kurzen Hosen oder Röcken bekleidet und haben zur Verteidigung Haumesser und andere erbeutete Hieb Waffen.

Werte siehe S. 242.

Die Trikamathakobra

Diese für die Tatodyas der Trikamatha heilige Schlange wird etwa anderthalb Schritt lang. Der breite Nackenschild trägt einen weißen, kreisrunden Fleck, ansonsten sind ihre Schuppen erdbraun. Mit ihrem Biss verursacht sie eine starke Lähmung, die zum Herzstillstand führen kann. Daher dient sie in den Tempeln häufig als Finderin von Gottesurteilen.

Verbreitung: Shindrabarisches Archipel

Auftreten: einzeln

Körperlänge: 1,5 Schritt

Gewicht: 3 Stein

INI 8+2W6

PA 3

LE 9

RS 0

KO 9

Biss: AT 11 TP 1W6 (+Gift)* DK HN

GS 3 AU 15 MR 6/3 GW 5

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (9), Gezielter Angriff (SP statt TP), Sehr kleiner Gegner (AT+3/ PA+6)

*Verursacht der Biss SP, kommt bei 4–6 auf W6 das Gift der Kobra zum Tragen (auch mehrmalig): Stufe 4; Wirkung: 2 SP / 1 SP pro KR und KK und KO –1 pro KR / KK –1 pro 2 KR, danach Regeneration der KK mit einem Punkt pro Stunde; fällt die KO auf 0, besteht pro SR eine 5%-ige Chance (20 auf 1W20), dass es zum Herzstillstand kommt, was binnen KO Kampfrunden zum Tod führt; *Beginn:* sofort; *Dauer:* 2W6 / 1W6 KR

Die Überlebenden der König Tolman

Die Helden haben mit Mühe und Not das rettende Meer erreicht, als die Inseln im Limbus verschwinden.

Von Alvene und Bolzek kann in Erfahrung gebracht werden, dass sie und die anderen bei der Schlacht vor zwei Jahren über Bord gingen und dann aus dem Meer gefischt wurden. Später verkaufte man sie an Sklavenhändler in Lodalungun, die sie wiederum an den Tatodya Naghagurran veräußerten. Die schwer beschädigte *Tolman* konnte den Nyamaunir entkommen und steuerte den shindrabarischen Archipel an.

Helden und Offizieren gegenüber lässt Harika nun verlauten, dass folgende Ziele Priorität genießen: Zum einen die restlose Aufklärung des Schicksals der *Tolman*, zum anderen die Suche nach dem neuen Standort der S(pr)ingenden Inseln. Lysvalis und den Helden vertraut sie an, dass man zuvor unbedingt einen weiteren Gelben Obelisken finden müsse, da das Geheimnis der S(pr)ingenden Inseln ohne ein solches Schlüsselartefakt wertlos ist.

Episode V: Im Reich der Schlangen

Die Suche nach dem 'König'

In den folgenden Monaten durchquert die *Lamea* Shindrabar, den gefährlichen Archipel der Schlangen, auf der Suche nach der *Tolman*. Da Harika nur den inzwischen fast drei Jahre alten Kurs des verschollenen Schiffes in den Archipel kennt, will sie auf mehreren Inseln Handel treiben und dabei herausfinden ob die *Tolman* gesehen wurde und etwas über ihren Verbleib bekannt ist.

Die folgenden Abschnitte behandeln nur die wichtigsten Stationen, um das Schicksal der Schivone aufzuklären. Auf ihrer Irrfahrt durch den Archipel können Sie die Besatzung der *Lamea* ruhig weitere Abenteuer erleben lassen.

Mendaya – Im Zeichen der Schlange

Regierungsform: Priesterschaft der Oraprandya

Symbolik: schwarzer Kobrakopf auf Gelb

Bevölkerung: ca. 10.000; Menschen (ausschließlich Shindrabarim)

Stadtteile: Hafenviertel, Bauernviertel und Tempelkloster

Militärische Stärke: Tempelwachen

Tempel und wichtige Stadtgötter: Tempelkloster der Oraprandya, Hausschreine der Göttin Apadravya in jedem Haus und verschiedene Schreine der anderen 'minderen' Götter des shindrabarischen Pantheon

Handwerk und Gewerbe: kein Herausragendes; Reisanbau und Küstenfischerei

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Hafenkneipe 'Schnapskrug' (Q4/P4), Gasthaus 'Zur tanzenden Schlange' (Q8/P9/S18), Taverne 'Zum sanften Halimaton' (Q6/P5/S20)

Besonderheiten: großes Tempelkloster

Stadtgeschichte: Bereits vor über viertausend Jahren soll das Kloster erbaut worden sein. Die Stadt hingegen hat durch die imperiale Besatzung mehrfach ihr Gesicht geändert. So wurden zur Besatzungszeit neben den shindrabarischen Häusern auch imperiale Bauten errichtet. Diese wurden aber mit der Rückeroberung vor etwa 800 Jahren alle zerstört, so dass heute oberflächlich nichts mehr von den einstigen Herrschern zeugt.

Stimmung in der Stadt: Die Mendayar sind selbstbewusste Shindrabarim die mit ihrem einfachen Leben zufrieden sind.

Was die Einwohner über Mendaya denken: "Wir sind stolz auf unsere Stadt. Sie wurde uns von den Göttern gegeben."

Das Schicksal der König Tolman

Nachdem Konteradmiral von Chetoba der *Lamea* die Flucht ermöglicht hatte, konzentrierten sich die Piraten auf sein Schiff. Anfangs sah es für die *Tolman* äußerst schlecht aus, doch gelang es dem erfahrenen Strategen, die Umklammerung der Nyamaunir zu durchbrechen. Unter vollen Segeln flüchtete die *Tolman* in den shindrabarischen Archipel.

Nur ein Teil der Katzenwesen folgte der *Tolman* bis östlich der Insel Ilambajan, wo sie wieder nah genug heran kamen, um sie erneut zu entern. Mit einem geschickten Manöver machte der Konteradmiral jedoch die Jäger zu Gejagten und versenkte einen der Seedrachen. Die anderen Schiffe drehten rechtzeitig ab, dass ihnen die horasischen Rotzen nicht auch zum Verhängnis wurden.

Die im Kobaltgrund verbliebenen Nyamaunir beschränkten sich darauf über Bord gegangene Besatzungsmitglieder aus dem Wasser zu fischen. Diese wurden in Lodalungun anschließend an Sklavenhändler verkauft.

Rubec wollte, nachdem er die Piraten abgeschüttelt hatte, so schnell wie möglich Harika nach Balan Cantara folgen. Ungünstige Winde und der zu weit nach Süden geführte Fluchtkurs kosteten ihn wertvolle Zeit. Auch mussten zunächst die Schäden ausgebessert werden. So erreichte die *Tolman* zwei Tage später als die *Lamea* Balan Cantara.

Auf Grund der Ereignisse auf der Palastinsel vor Balan Cantara, kreuzten in diesen Gewässern jedoch viele imperiale Kriegsschiffe, die ein fremdländisches Schiff suchten. Die *Lamea* versuchte auf ihrer Flucht nach Era'Sumu jeden Sichtkontakt mit anderen Schiffen zu vermeiden, wodurch sich die zwei Schiffe verfehlten. Die unwissende Besatzung der *Tolman* hingegen wurde von einer imperialen Schraubengaleere ohne Vorwarnung angegriffen. Rubec konnte zwar wieder das Gefecht für sich entscheiden, aber die imperiale Präsenz zwang ihn dazu, aus der Bucht von Cantera zu fliehen.

Die Myranor-unkundige Besatzung segelte, da sie die *Lamea* nicht finden konnte, gen Norden. In einer kleinen Küstenstadt des Horasiats Mayenios versuchten sie ihre mitgeführ-

ten Handelswaren zu veräußern. Die fehlende Rhidaman-Lizenz und Sprachprobleme bescherten einen schlechten Abschluss und so versuchte Rubec an der nördlichen Küste Era'Sumus erneut sein Glück. Mit Tee, Rum und Zucker beladen segelte die *Tolman* zurück nach Aventurien. Durch die zahlreichen Gefechte und Stürme war das Schiff aber mittlerweile mit myranischen Holz ausgebessert worden, so dass auch der Konteradmiral bei einem Rückkehrversuch am Eferdwall scheiterte.

Auf der Suche nach aventurischem Holz segelte die *Tolman* im Archipel von Shindrabar umher. Nachdem sie die östlichen Inseln vergeblich abgesucht hatte und mit einigen Schlangenspriestern Handel treiben konnte, gerieten sie vor sieben Oktalen (10 ½ Monaten) in einen tropischen Sturm. An der Küste Uchabajas versuchte die Besatzung, die *Tolman* wieder flott zu machen, wurde aber von den räuberischen Bewohnern der Insel aufgebracht und ausgeplündert. So endete die Irrfahrt der *König Tolman* nach etwa zwei Jahren in der Sklaverei.

Die Piraten segelten das für sie zu große Schiff nach Melakkam und verkauften es mit Mannschaft und Ladung an skrupellose Amaunir; Händler und Sklavenjäger aus Melakkam. Einige Besatzungsmitglieder wurden direkt vor Ort auf dem Sklavenmarkt an einheimische Amaunir und imperiale Interessenten verkauft.

Für diese Art von Schiff aber gab es in dieser Region keine Käufer und so brachte die neue Besitzerin, *Angatarin*, die *Tolman* und einen Teil der Besatzung nach Eshbathmar, wo sie günstigere Verkaufsmöglichkeiten erwartete.

Das Schiff konnte an einen kerrishitischen Händler aus Kerrish-Shanaran auf der Insel Yil Ashada veräußert werden, während die Sklaven in verschiedene Eshbathi und ins Archipel von Talaminas verkauft wurden.

Rubec schwor seine Leute schon während der Fahrt nach Melakkam darauf ein, dass es von nun an eines jeden Pflicht sei, sich zu befreien und die *Tolman* zu zerstören. Die Geheimnisse der aventurischen Schiffsbaukunst dürften auf gar keinen Fall in die Hände der Gildenländer fallen.

Die Hafenstadt Mendaya liegt an der Nordküste der Insel Labakajanga. An einem flachen Sandstrand breitet sich der Ort meilenlang am Ufer aus, während zwei Meilen ins Hinterland, auf dem gen Dschungel ansteigenden Land, nur noch Reisterrassen und das Tempelkoster der Schlangenspriester zu finden sind.

Der Hafen besteht nur aus ein paar Stegen, an denen die Shindrabarim ihre kleinen Fischerboote und Katamarane verzurren können. Für ein Schiff wie die *Lamea* gibt es in diesem flachen Gewässer keine Möglichkeit festzumachen, es muss in einer halben Meile Entfernung vor der Stadt ankern.

Die Häuser der Shindrabarim haben ein aus mehreren Bambusschichten bestehendes Dach in einer schiffsähnlichen Form und beherbergen ganze Familien. Eine kleine überdachte Terrasse findet sich zwischen dem äußersten Dachstützbalken und dem Wohnbereich auf beiden Seiten des Hauses. Diesen Häusern steht an jeder Straße ein der jeweiligen Familie gehörendes Speicherhaus gegenüber, an dessen Größe man den Reichtum der Familie erkennen kann.

Im Tempel der Schlangen

Durch ihre Erfahrungen von der ersten Reise weiß Harika, dass sie sich direkt an den obersten Priester des hiesigen, Shobin genannten, Tempelklosters wenden muss, wenn sie Handel treiben will. Sie begibt sich mit einer Delegation (die Helden und Arivorer) zum Tempel. Nachdem sie den Wachen ihr Begehrt vorgetragen hat, wird die Gruppe von einem Klosterschüler durch die weitläufige Klosteranlage geführt. In der Parkanlage des Klosters sind mehrere Priester in reger Diskussion zu sehen, während andere alleine in tiefer Meditation versunken auf dem Grasflächen sitzen.

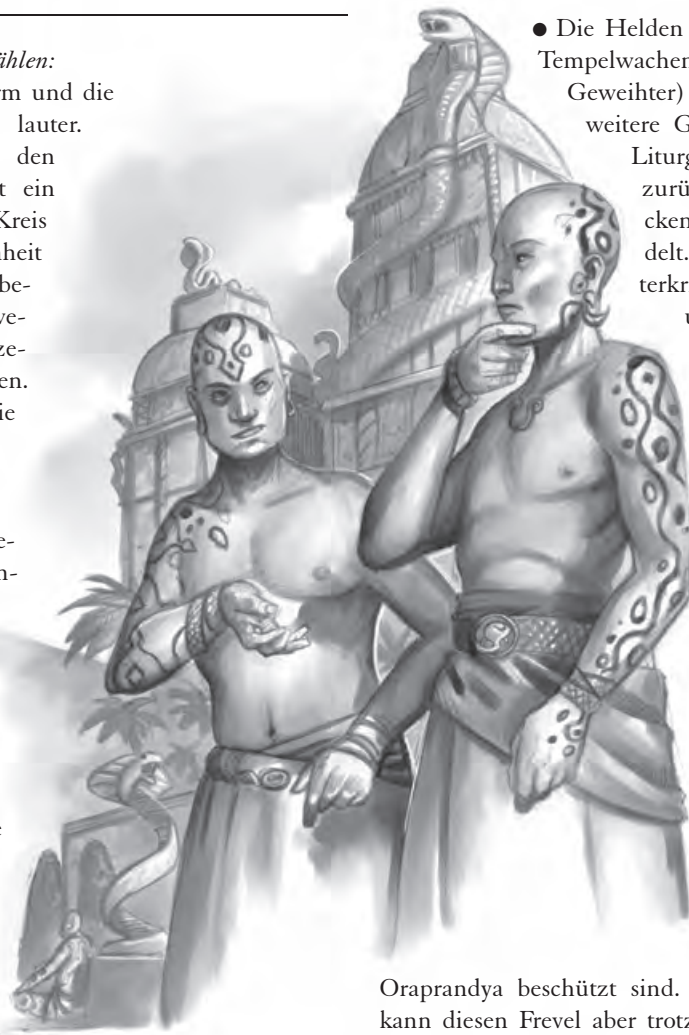
Liebliche Klänge

Während die Gruppe durch die Anlage geführt wird, ist auch Musik zu hören. Die lieblichen Klänge kommen aus einem der Turmhäuser. Die Tür zu diesem Gebäude ist offen, aber vom derzeitigen Weg aus kann man nichts sehen. Interessiert sich kein Held für die Musik, so wird Arivorer's Neugierde der Gruppe zum Verhängnis. Der Klosterschüler merkt nicht, dass sich einer der Gäste von der Gruppe, die er führt, entfernt.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Du nährst dich dem Turm und die rhythmische Musik wird lauter. Vorsichtig blickst du in den Raum hinein und siehst ein Dutzend Priester im Kreis um eine tanzende Schönheit sitzen. Drei der Priester begleiten die eleganten Bewegungen der Schleiertänzerin mit ihren Instrumenten. Schlangengleich gleitet sie über den Boden und du erkennst, dass sie keinerlei Haare am Körper hat. Jäh wirst du von den aufgeregten Rufen mehrerer Tempelwachen hinter dir aus deinem Tagtraum gerissen.

Den im Tempel patrouillierenden Wachen ist nicht entgangen, dass der Held die Darbietung der Payandri beobachtet, obwohl dies allein Priestern vorbehalten ist. Die Klosterkrieger versuchen den Helden mit gezogenen Säbeln zu stellen. Die anderen Helden erkennen nur wie ihr Kamerad von den Kriegern umstellt wird. Es gibt zwei Möglichkeiten wie nun die Handlung weiter verläuft:



- Die Helden geraten in ein Gefecht mit den Tempelwachen. Alessandrian (oder ein Spieler-Geweihter) kommt hinzu und versucht eine weitere Gruppe von Wachen mittels der Liturgie **SCHLANGENSTAB (WdG 270)** zurückzutreiben: Dabei wird ein Stecken in eine Smaragdnatter verwandelt. Dieses Wunder sehen die Klosterkrieger als Zeichen ihrer Göttin und lassen von den Helden ab.

- Die ganze Gruppe lässt sich ohne Gegenwehr in Gewahrsam nehmen. Ein Gottesurteil (Schlangengrube) soll über das Schicksal der Frevler entscheiden. Mit etwas Geschick oder der Hilfe der Helden kann Alessandrian an einen Stecken gelangen, der sich außerhalb der Gefängniszelle befindet. Als die Wachen die Gruppe wieder aus dem Gefängnis holen wollen wirkt Arivoror die oben genannte Liturgie.

Verhandlungen mit den Schlangens Priestern
Durch das Wunder wird auf ein Gottesurteil verzichtet, da die Fremden scheinbar von

Oraprandya geschützt sind. Der Hohepriester des Tempels kann diesen Frevel aber trotzdem nicht ganz verzeihen. Die Verhandlungen verlaufen zäh und Harika kann nur erfahren, dass die *Tolman* vor fast einem Jahr noch in diesen Gewässern kreuzte und dann Kurs gen Südwesten nahm. Zu einem Handelsabschluss kommt es nicht.

Schiff in Not

Die Expedition befindet sich im südlichen Teil des Archipels, als der Ausguck drei Schiffe am Horizont meldet. Mit dem Fernrohr kann erkannt werden, dass zwei der Schiffe kerrishitische Dschunken sind, an deren Masten Piratenflaggen wehen. Während es sich bei dem anderen Schiff um eine imperiale Zweimast-Karavelle handelt, deren Segel das Zeichen des Hauses Rhidaman tragen. Auf diese Entfernung werden die Helden wahrscheinlich noch nicht ausmachen können, dass es sich bei dem Segler um die *Glanz der Wogen* handelt. Harika hingegen sieht in der Rettung des imperialen Seglers eine gute Möglichkeit mit dem Haus Rhidaman in Kontakt zu treten, während durch den Endurium-Raub vor ein paar Jahren ohnehin keine Handelsbeziehungen zu den Kerrishitern entstehen werden.

Die Taktik der Piratenjäger

Kugres unterstützt die Admiral in mit all seinem Wissen aus der Piratenjagd, so dass die zwei erfahrenen Seeleute die *Lamea* von Beginn an in einer taktisch günstigen Position haben. Die

Helden werden nach ihren Fähigkeiten in Enterkommandos, die von Harika geführt werden, oder Fernkampfeinheiten, unter Leitung Coragons, eingeteilt.

Während die Kerrishiter versuchen, die Karavelle in die Zange zu nehmen und von beiden Seiten zu entern, nähert sich die *Lamea* der nördlichen Dschunke bugseitig. Mit gerafften Segeln geht sie längsseits, um zuerst eine Rotzensalve übers Deck zu schicken und dann das Enterkommando zu entlassen.

Kaum sind die Kämpfer der *Lamea* auf der Dschunke, wird wieder Segel gesetzt und die Schivonella fährt weiter, um die zweite Dschunke unter Beschuss zu nehmen.

Kapitän Xarphyrios merkt schnell, dass unverhoffte Hilfe aufgetaucht ist und gibt Befehl vorrangig die Piraten des südlichen Schiffes anzugehen.

Die vom Eingreifen der *Lamea* überraschten Piraten (Werte S. 242) kämpfen nur noch ums nackte Überleben, was ihnen aber die Niederlage nicht erspart. Auf Seiten der Aventurier und der Imperialen hingegen sind dank der guten Taktik nur geringe Verluste zu beklagen.

Glanz der Wogen

Das Schiff des Optimaten Xarphyrios or Rhidaman (S. 235) ist eine imperiale Zweimast-Karavelle. Dieser der aventurischen Karavelle sehr ähnliche Schiffstyp entwickelte sich aus den Flussegeln des Orismani und kann mit seinem hochseetauglichen Rumpf und den Dreieckseglern (imp. Haiflossensegel) auch gegen den Wind kreuzen.

Bei den Soldaten und Geschützbedienern des Schiffes handelt es sich ausnahmslos um Elitekämpfer der Rhidar (Werte ähneln den Seesöldnern S. 242).

Takelage: II (H1, H1, S1) [95]

Länge: 22,4 Schritt

Breite: 6,4 Schritt

Schiffsraum: 167 Quader [83]

Tiefgang: 3,5 Schritt

Frachtraum: 110 Quader

Besatzung: 36 M + 27 G/S [Q 17]

Beweglichkeit: hoch [4] **Struktur:** 16, Härte 1

Preis: ca. 12.000 Au (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 12 Meilen [4]

mit raumem Wind: 16 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 5 Meilen/Stunde [2]

Bewaffnung: 6 Tormenta Quartana (av. leichte Rotze) und 4 Polybela (av. Hornisse)

Die kerrishitischen Dschunken

Bei den Kerrishitern werden gerne Dschunken verschiedener Größe verwendet. Während auf Flüssen nur einmastige Schiffe unterwegs sind, kann man auf dem Thalassion sogar sechsmastige Riesen antreffen. Die Dschunke ist wie die aventurische Zedrakke ein kielloses Kastenboot, dessen rechteckige Segel meist aus lattenverstärkten Binsengeflecht bestehen.

Takelage: III (Z1, Z1, Z1) [150]

Länge: 35,3 Schritt

Breite: 6,4 Schritt

Schiffsraum: 181 Quader [90]

Tiefgang: 2,4 Schritt

Frachtraum: 120 Quader

Besatzung: 48 M + 22 G/S [Q 14]

Beweglichkeit: mittel [3] **Struktur:** 16, Härte 1

Preis: ca. 17.000 Au (+ Bewaffnung)

Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen [4]

mit raumem Wind: 15 Meilen/Stunde [5]

am Wind: 4 Meilen/Stunde [1]

Bewaffnung: 6 Tormenta Quartana (av. leichte Rotze) und 2 Polybela (av. Hornisse)

Ein erfreuliches Wiedersehen

Nachdem die Schlacht gegen die Piraten geschlagen ist, bedankt sich Xarphyrios bei Harika für die geleistete Hilfe. Dabei stellen die Helden fest, dass sie vor Jahren mit demselben Schiff nach Valdur Bedhra gefahren sind und den sympathischen Optimaten bereits kennen.

Die überlebenden Piraten hingegen werden gefesselt und in den Frachtraum der Karavelle gebracht. Sie sollen später in Sidor Barawa auf dem Sklavenmarkt verkauft werden. Die Fracht der Dschunken – sie hatten vorher bereits andere Schiffe überfallen – wird gerecht unter den zwei Schiffen aufgeteilt. Darunter befinden sich auch zwei Kisten mit selbstleuchtendem Illuminium aus Makshapuram und anderen wertvollen Materialien. Die kerrishitischen Schiffe hingegen kann niemand gebrauchen und so werden sie danach versenkt.

Nicht viel Neues über die Tolman

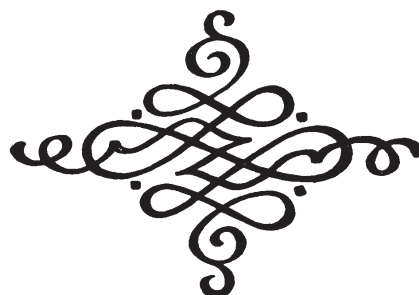
Die *Lamea* und die *Glanz der Wogen* fahren noch einige Tage zusammen durch den Archipel, wodurch beide Informationen über die andere Kultur erhalten.

Über den Verbleib der *Tolman* weiß der Optimat nichts zu berichten. Befragen die Helden die Piraten, so können einige berichten, dass ein solches Schiff angeblich von shindrabarisches Piraten aufgebracht wurde. Mehr wissen sie aber auch nicht.

Sobald Harika den Verhören beiwohnt, merken die Helden, dass die anderen Piraten flüsternd *Ariq'Aqiru* raunen und zu Harika blicken. Danach befragt berichten sie von einer Piratin mit roten Haaren, die vor Jahren einen mit Endurium beladenen Frachter gekapert haben soll. Die Piraten sind sicher, die in ihrer Sprache *Ariq'Aqiru* genannte Freibeuterin nun vor sich zu haben. Auf ihren Kopf haben die talaminasischen Machthaber ein Kopfgeld von mehreren tausend Aural gesetzt.

Xarphyrios kann Harika nur empfehlen, die Insel Maryakatra anzulaufen, denn dort wissen die Einheimischen sehr viel über die Aktivitäten der shindrabarisches Piraten.

Nach einiger Zeit heißt es aber trotzdem Abschied nehmen. Noch bevor sich die Schiffe trennen, lädt Xarphyrios Harika ein, ihn in Balan Mayek zu besuchen. Dort führt er das Kontor des Hauses Rhidaman und man könne sich hier ihn Ruhe über Handelsabkommen zwischen beiden Ländern unterhalten.



Piratenjagd

Nicht in jedem Dorf auf Marykatra haben die Bewohner Kontakt mit shindrabarischen Piraten. Im kleinen Fischerdorf Donggalu betreiben die Bewohner Handel mit verschiedenen Piraten, deren Verstecke sich auf der Insel Uchabajas befinden. Aber nur wenige von ihnen wissen, wo auf der Insel sich die Piratennester befinden. Einer dieser Personen ist der Händler Garbburannan. Mit genügend Gold oder unter Gewalt verrät er, dass eine Bande mit dem Namen 'Schwarze Muränen' sich vor ein paar Oktalen rühmte, ein großes fremdländisches Schiff gekapert zu haben. Wohin es verkauft wurde kann er nicht sagen, aber er weiß genau wo sich ihr Versteck auf der Insel Uchabajas befindet: In einer versteckten Bucht an der Westküste der Insel.

Das Piratennest von Uchabajas

Der Unterschlupf der 'Schwarzen Muränen' liegt in einer kleinen Bucht, die von einer dschungelbewachsenen Halbinsel abgeschirmt wird.

Hier befinden sich ein Dutzend kleiner Hütten und Verschlüge, in denen rund fünfzig shindrabarische Piraten (Werte S. 242) leben. Neben Hühner- und Schweinezucht haben sie ein paar Reisfelder angelegt, wodurch das Dorf mehr wie ein Fischerdorf als ein Piratenversteck wirkt.

Die Piraten verfügen insgesamt über fünf kleine und wendige Katamarane, mit denen sie auf Raubzug fahren.

Vorgehen der Helden

Um mehr über den Verbleib der *Tolman* zu erfahren, müssen die Helden ein paar Piraten gefangen nehmen. Entweder gehen sie hierbei heimlich vor oder sie stürmen mit Hilfe der Söldner an Bord der *Lamea* das Lager.

Dabei müssen sie beachten, dass die *Lamea* zu viel Tiefgang hat, um in die Bucht einzufahren, und somit, auch wegen des Bewuchses der Landzunge, kein direkter Beschuss mit den Bordgeschützen möglich ist.

Eine Erstürmung von Landseite ist durch den dichten Dschungel schwierig, zudem könnten die Piraten dort ein paar Fallen aufgebaut haben. In der Nacht gibt es gelegentliche Patrouillen, die aber während einer Feier noch seltener werden.

Am einfachsten ist es, wenn ein Teil der Piraten auf erneuten Beutezug gegangen ist, denn dann haben es die Aventurier mit nur noch knapp zwanzig Piraten zu tun.

Informationen

Ein gefangener Pirat kann entweder berichten, dass das Schiff nach Melakam verkauft wurde oder er weiß sogar noch von der menschlichen Händlerin Angatarin, die das Schiff und einen Teil der Besatzung gekauft hat. Wie viel von dem ergaunerten Gold noch vorhanden ist überlassen wir Ihnen. Es ist aber wahrscheinlich, dass in über zehn Monaten fast alles ausgegeben wurde.

Melakkam – Felsiger Hafen im Wald

Regierungsform: Hauptstadt des gleichnamigen Radjarats unter direkter Kontrolle des Radjars Shumar Muir mit beratender (und sehr einflussreicher) Funktion des amaunischen Handelsrates

Symbolik: auf dunkelblauem Feld ein goldener Aural mit silbernen Flügeln über einer geöffneten silbernen Amaunirtatze

Bevölkerung: 70.000 Einwohner (vorwiegend bansumitische Menschen, 33% Amaunir, einige Tausend Pardir (vor allem in Stadtwache und Armee) und wenige Tighrir; das Hafenviertel beherbergt auch zahlreiche Dorinther sowie weitere 10.000 Fremde und Durchreisende aller seefahrenden Völker Myranors.

Stadtteile: Hafen, Oberstadt, Bazar

Militärische Stärke: etwa 350 Gardisten (davon 200 Pardir) sowie im gleichen Ausmaß diverse (meist menschliche) Söldnertruppen der einzelnen Handelsherren; weitere 1.500 Pardirsöldner, 12 Kampf-Jharranthen mit 100 Bogenschützen sowie etwa 1.000 Bansumiter als Trossleute in Kasernen am Rand der Stadt; im Kriegshafen 10 Galeeren zur Küstensicherung und Piratenjagd (drei davon zusätzlich von abgerichteten Seeschlangen gezogen), etwa 1.500 Matrosen, Rudersklaven und Seekrieger.

Tempel und wichtige Stadtgötter: makshapurischer Pantheon rund um RaDja, vor allem Feshavat und dessen Tochter Koshmava (eine lokale Gottheit des Handels, die als geflügelte, schwarz-goldene Lüchsin verehrt wird); einige geheime Blut- und Echsenkulte

Handwerk und Gewerbe: Handel mit Waren aus ganz Myranor

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Hafenkneipe 'Wildes Seepferdchen' (Q4/P4), Gasthaus 'Zur Bucht' (Q8/P9/S18), Taverne 'Zum zahmen Jharranthen' (Q6/P5/S20)

Besonderheiten: Bazar der 216 Stufen

Stimmung in der Stadt: Die Amaunir sind sich ihrer privilegierten Rolle bewusst und zeigen dies auch. Den Makshapurim ist dies ebenso klar, daher wird von ihnen jeder Amaunir mindestens mit 'Hohe Dame' oder 'Hoher Herr' angesprochen.

Die Stimmung schwankt zwischen Resignation in den Armenvierteln bis Zufriedenheit über den florierenden Handel in der Oberstadt.

Was die Einwohner über Melakkam denken: "Die Bucht wird langsam zu klein und der Radjar herrscht mit harter Hand, aber die Schiffe bringen reichlich Arbeit."

Die wichtigste Hafenstadt Makshapurams ist das in einer Bucht gelegene, von Meer nur durch eine 15 Schritt breite und 150 Schritt lange Durchfahrt erreichbare *Melakkam*. Durch die in Makshapuram gesetzlich festgelegte Obergrenze von drei Stockwerken für 'gewöhnliche' Bauten herrscht hier ständiger Platzmangel. Auch wenn sich der Hafen auf Pfosten mittlerweile über die Hälfte der Bucht erstreckt.

Durch die Enge wird auch wenig Rücksicht auf sinnvolle Gebäudeplanung genommen und so kann es sein, dass der Besucher einer Taverne zuvor durch die Werkstatt eines Handwerkers gehen muss. Die vielen Hängebrücken zwischen den Holzhäusern sollten zwar Abhilfe schaffen, haben das Chaos aber nur vervielfacht, wodurch jeder Fremde hier fast zwangsläufig die Orientierung verliert.

Der Boden der Pfahlstadt ist fast auf der gesamten Fläche mit dicken Planken ausgelegt, nur im nördlichen Drittel wird sie von zahlreichen Kanälen durchzogen. Diese Planken sind nicht überall von bester Qualität und so finden sich neben morschen Bohlen in den ärmeren Vierteln auch unpassierbare Löcher.

Durch die schmale Durchfahrt kann sich auch das Wasser der Bucht kaum erneuern, was mit der Zeit eine stinkende Kloake verursachen würde. Um dies zu verhindern, beschäftigt die Stadtverwaltung eigene Unratschöpfer und stellt mutwillige Verschmutzung unter schwere Strafe. Zudem wurde vor etwa hundert Jahren ein arcanomechanisches Pumpwerk installiert, das bei Ebbe die Gezeitenkraft und damit den Wasseraustausch unterstützt. Diese Konstruktion ist täglich zur Mittagszeit für eine Stunde mit ihren ohrenbetäubenden Lärm in der Stadt zu hören. Am sanft ansteigenden Hang, der sich im hinteren Teil der Bucht vom flachen Felsstrand zum hochgelegenen Dschungel des Hinterlandes erhebt, befindet sich die Oberstadt. Zahlreiche Treppen und Schrägen verlaufen zwischen den deutlich großzügiger angelegten Häusern der Reichen. Villen aus glasierten Ziegeln, Edelhölzern und weißem Marmor erstrecken sich unterhalb des prunkvollen Radjar-Palastes.

An diesem Hang befindet sich auch der Bazar der 216 Stufen. Von den Palasttoren bis zum Rand der Unterstadt erstreckt er sich in Form einer gewaltigen Prachtstraße. Auf einer Länge von fast anderthalb Meilen werden hier Waren aus ganz Myranor angeboten. Jede der sechs Schritt tiefen und sechsmal so breiten Treppentufen bietet Platz für Stände und Buden mehrerer Kaufleute.

Wo finden wir Angatarin?

Es ist recht leicht, etwas über die Händlerin zu erfahren. Sie gehört zu den wenigen menschlichen Händlern, die sich in der von Amaunir dominierten Stadt einen Namen machen konnten. Vorwiegend treibt sie Handel mit den Klöstern der Schlangengriecher, aber ihre Kontakte reichen mittlerweile bis nach Eshbathmar.

Die elegante Stadtvilla der bansumitischen Händlerin aus glasierten Ziegeln mit edelholzverzierten Balkonen, befindet sich im unteren Bereich der Oberstadt. Scheinbar wurden erst vor kurzen Renovierungsarbeiten an dem Haus durchgeführt.

Angatarin, eine 49-jährige Makshapurim mit langen schwarzen Haaren und ernster Miene empfängt ihre Gäste in ihrem Salon. Harika versucht zuerst der Händlerin ihre Waren vom Schiff zu verkaufen und später, nach erfolgreichen Abschluss, Informationen über die *Tolman* zu erhalten. Angatarin ist bereit, über das fremdländische Schiff zu sprechen, nur will sie sich diese Informationen von Harika bezahlen lassen. Harika bewilligt die

Zahlung, da sie nach einer gewaltsamen Befragung keine Möglichkeit sieht, den Hafen zu verlassen.

Von der Händlerin kann erfahren werden, dass sie das Schiff vor etwas mehr als sechs Oktalen in Eshbathmar an Kerrishiter verkauft hat, denn in Melakkam gibt es keine Käufer für ein so großes Schiff. Leider weiß sie nicht von welcher Insel diese Kerrishiter stammen, da der Handel recht schnell und mit einer sehr zufriedenstellenden Summe getätigt wurde.

Beim Kauf des Schiffes hatte sie auch noch ein paar Sklaven erstanden, die sie ebenfalls nach Eshbathmar brachte. An einen recht aufmüpfigen Sklaven, dessen Beschreibung mit der Rubecs übereinstimmt, kann sie sich noch sehr gut erinnern. Sie weiß aber auch, dass die Shindrabarim ihre Sklaven und Waren nicht nur an sie verkauften, wobei sie hierzu keine weiteren Informationen geben kann oder will.

Für Harika ist nun klar, dass die Reise weiter nach Eshbathmar geht. Hierfür plant sie Holz als Handelsgut mitzunehmen. Dieses will sie aber nicht teuer in Melakkam erstehen, sondern an der Küste selber schlagen.

Die Tänzerin mit den spitzen Ohren

Die Helden oder ein Besatzungsmitglied erfahren in einer Hafenkneipe von der neuen exotischen Tänzerin mit den spitzen Ohren, die sich seit ein paar Oktalen im Palast des makshamaunischen Adligen TirKo aufhalten soll.

Nachforschungen ergeben, dass es sich bei der Tänzerin um eine Elfe handeln muss und der Zeitpunkt, seit dem sie sich in TirKos Besitz befindet, mit dem Verkauf der *Tolman* zusammen fällt. Somit kann es sich bei der Tänzerin nur um die Elfe Ulabeth handeln.

Zu auffällig sollten die Helden bei ihren Ermittlungen nicht vorgehen, sonst erregen sie TirKos Aufmerksamkeit: Dieser lässt die Helden von da an überwachen, was einen späteren Einbruch in den Palast erschwert.

Nachdem Harika dies von den Helden erfahren hat, beauftragt sie diese, die Elfe aus dem Palast zu entführen. Die Helden sollen danach durch den Dschungel gen Westen an die Küste flüchten. Hier wird die *Lamea* sie drei Tagesreisen (Dschungelmarsch) von Melakkam entfernt wieder an Bord nehmen.

Eine direkte Flucht mit Ulabeth aus dem Hafen erachtet Harika als zu riskant, da ein Durchbruch bei vorzeitiger Entdeckung nicht möglich ist. So verlässt Harika mit dem Schiff die Bucht am Mittag vor dem Einbruch.

Der Palast des TirKo

Im oberen Bereich der Oberstadt, nahe dem Radjar-Palast, befindet sich das Anwesen des Makshamaun. Eine drei Schritt hohe, weißgekalkte Mauer umgibt den kleinen Park und den Palast des Adligen, der gänzlich aus Marmor errichtet wurde. Viele Terrassen und Rundtürme mit säulengestützten Kuppeldächern verzieren den Prunkbau und bieten einen guten Überblick über die Bucht.

Ulabeth befindet sich in einem der Rundtürme. Zusammen mit den anderen zwanzig Tänzerinnen des angesehenen Adligen darf sie in einem luxuriösen Bereich des Palastes leben. Nur für Darbietungen ihrer Kunst dürfen sie andere Bereiche aufsuchen, ansonsten leben die Tänzerinnen hier wie in einem goldenen Käfig. Neben Ulabeth kann sich TirKo mit einer geraubten Payandri rühmen.

Um die Elfe zu befreien, muss es den Helden nur gelingen, ungeesehen an den ständig patrouillierenden Wachen (alles Amaunir;

Werte S. 242) vorbei zu kommen und Ulabeth heimlich heraus-holen.

Die Elfe versucht bereits, sich mit ihrem Los abzufinden und freut sich umso mehr, dass die Helden sie befreien.

Flucht durch den Dschungel

Wie genau die Flucht der Helden durch den Dschungel verläuft, können wir Ihnen nicht sagen. TirKo wird aber, sobald er von dem Raub erfährt, mehrere Kopfgeldjäger auf die Helden ansetzen, deren Aufgabe es ist, die Elfe lebend und von den Helden nur die Köpfe zurückzubringen.

Des Weiteren müssen sich die Helden natürlich mit den Widrigkeiten des tropischen Dschungels auseinander setzen, ehe sie die *Lamea* erreichen. Diese hat in der Zwischenzeit mit einem kleinen Tropensturm zu kämpfen. Mit knapper Not sollten die Helden vor ihren Verfolgern den Treffpunkt und somit das Schiff erreichen.

Sollten die Helden zu viel Aufsehen in Melakkam erregt haben und TirKo konnte herausfinden, dass Besatzungsmitglieder des fremdländischen Schiffes seine Tänzerin entführt haben, wäre es auch möglich, die *Lamea* von einer melakkamischen Galeere verfolgen zu lassen.

Holz für Eshbathmar

Nachdem die Helden wieder auf dem Schiff sind, will Harika aus den makshapurischen Gewässern verschwinden. Daher befiehlt sie Kurs Nordnordost in den shindrabarischen Archipel zu setzen. Dort will sie auf einer der westlichen Inseln das Holz für Eshbathmar schlagen.

Die Bucht von Durdawan

Nach ein paar Tagen erreicht die *Lamea* die westlichste Insel des Archipels. An der Westküste Durdawans finden sie eine geschützte Bucht vor. Neben der dschungelbewachsenen Landzunge, die von Süden her die etwa 500 Schritt durchmessende Bucht abschirmt, ist die Einfahrt durch einen Felsen in zwei unterschiedlich breite Fahrrinnen geteilt.

Mit dem Beiboot werden die Helden ausgeschickt, die Fahrrinnen und die Bucht auszuloten. Die breitere Einfahrt stellt sich als tückisch heraus, hier erstreckt sich auf den ganzen fünfzig Schritt, etwa einen Schritt unter der Wasseroberfläche, ein Korallenriff. Während die Durchfahrt nördlich des Felsens und die Bucht selbst auch für größere Schiffe als die *Prinzessin Lamea* bestens geeignet sind. Zudem entdecken die Helden neben dem in die Bucht mündenden Fluss einen langen Felsen, der sich wie ein natürlicher Kai ins Wasser erstreckt.

Geheimnis der Bucht

Während das Schiff am Felsen befestigt wird, werden kleine Trupps, darunter auch die Helden, ausgeschickt, die Bucht und den nahen Dschungel zu erkunden. Diese berichten nach ihrer Rückkehr, dass es nur die üblichen Dschungelkreaturen gebe und die Umgebung sicher sei.

Harika lässt daraufhin ein Lager am Strand errichten und am nächsten Morgen soll mit dem Fällen der Bäume begonnen werden.

Der alte Schlangenfriedhof

Etwas tiefer im Dschungel können die Helden bei genauerer Untersuchung der Umgebung auf mehrere Schlangenstatuen stoßen. In einem Gebiet von mehr als fünfzig Rechtschritt befinden sich hier Dutzende Statuen, die zwischen wenigen Spann und mehreren Schritt groß sind.

Schlangengeister

Sobald eine der Statuen von ihrem Platz entfernt wird, beginnt die Heimsuchung durch Schlangengeister. Um dem Geheimnis

weiter auf die Spur zu kommen, müssen aber einige Schlangenskulpturen versetzt werden, so dass Mauerteile einer unter der Erde befindlichen Anlage sichtbar werden. Unter dem Friedhof befindet sich eine versiegelte Anlage der Shindra. Die Schlangen verschiedener Shobin wurden hier beigesetzt, um diesen für Tädodyas heiligen Ort zu bewachen. Die Geister dieser Schlangen erscheinen in der Form ihrer jeweiligen Art, jedoch transparent. Sie greifen jeden Eindringling an und verfügen hierbei über die Werte eines durchschnittlichen Vertreters ihrer Art. Zudem haben sie verschiedene besondere Fähigkeiten (*Immunität gegen Verwandlungen, Gift und Krankheiten, Resistenz gegen Beherrschungen, Geisterpanzer*) und Talente (*Kontrolle über Tiere der eigenen Art*). Mehr über Tiergeister erfahren Sie im Band *MyMa S. 78* und Werte für Schlangen finden sich auf *S. 116*, sowie in *ZBA 163ff* und *HC 266*.

Nachdem mehrere Besatzungsmitglieder durch die Schlangengeister verletzt oder getötet wurden und sich bereits genügend Holz für Eshbathmar an Bord befindet, gibt Harika Befehl, die Bucht zu verlassen. Bis zur Abreise sollten die Helden nur erkennen, dass dieses Gelände ein uralter Tempelschlangenfriedhof ist. Eine spätere Untersuchung, gestört durch die große Anzahl an Schlangengeistern, führt nur zu Tage, dass sich unter dem Friedhof eine versiegelte Anlage befindet. Diese Erforschung kann aber erst nach der Rückkehr aus dem talamini-schen Archipel durchgeführt werden.

Ein Blick in die Zukunft

Nach der Rückkehr der *Lamea* erhalten die Brabaker durch die 'Goldene Allianz' Einblick in Teile der Logbücher der Expedition. Bei der Auswertung der erhaltenen Informationen über den Westkontinent wird die Bucht von Durdawan als günstig für einen brabakischen Stützpunkt erachtet, da der Logbuchteil über den Schlangenfriedhof fehlte.

Der Lohn der Mühlen

Für die Rettung Harikas und die Irrfahrt durch das Thalassion und den Archipel der Schlangen erhalten die Helden **500 Abenteuerpunkte**. Daneben können noch spezielle Erfahrungen auf die Talente *Schleichen, Magiekunde, Götter/Kulte* und *Seefahrt* sowie auf weitere, häufig angewendete Talente vergeben werden.

Zwischenspiel IV

Zeitleiste (Tsa 1026 BF bis Firun 1027 BF)

Tsa: Die Lamea erreicht Eshbathmar. Während Harika versucht, Handelskontakte zur Priesterschaft herzustellen, können die Helden mehrere Besatzungsmitglieder aus der Sklaverei freikaufen. Zudem erfahren sie vom Aufenthaltsort Rubecs und der Tolman.

Phex – Ingrim: Eine andere Spur führt die Helden nach Korshbath, dort befreien sie weitere Besatzungsmitglieder und decken eine Verschwörung auf. In der Stadt erhält Mirhiban Informationen über die von ihr gesuchten Manuskripte, bevor es wieder zurück nach Eshbathmar geht.

Rahja – Praios: Die Lamea fährt zur Insel Yil Ashada, um dort in Kerrish-Shanaran die Tolman zu zerstören. Auf ihrer Flucht vor den aufgebrachten Kerrishitern dringt die Schivonella tiefer in den Archipel von Talaminas vor.

Rondra – Travia: Auf der Insel Yil'Araphaar helfen sie dabei, Trolle aus der Höhle eines Riesen zu befreien und stehlen einen gelben Obelisk aus der Schatzkammer einer Yachjin-Sippe auf der Insel Kanyesh.

Boron – Firun: Die Expedition segelt nach Balan Mayek.

Jahreszeiten südlich des Wendekreises

Südlich des shindrabarischen Archipels überschreitet die Lamea den Äquator. Auf Höhe der Insel Yil'Aparu sogar den südlichen Wendekreis. Somit ist hier klimatisch zu beachten, dass die Monate Rahja bis Travia den Jahreszeiten Winter bis Frühling entsprechen.

Die Wüste Narkramar

Die Wüste Narkramar (HC 83ff., H&W 6ff.), was so viel bedeutet wie 'das Meer, das in die Nacht gegangen ist', gehört zweifelsfrei zu den lebensfeindlichsten Regionen ganz Myranors. Sie erstreckt sich vom Thalassion im Osten bis zu den *Wolkenkämmen* im Westen. Ihre Ost-West-Ausdehnung ist mit etwa 2.400 Meilen länger als Aventurien breit ist. Im Norden wird sie durch *Tharamans Rippen* und im Süden durch die *Brilliantsteine* begrenzt. Die Nord-Süd-Ausdehnung liegt je nach Gegend zwischen 500 und 700 Meilen.

Die Narkramar besteht nicht allein aus Sand. Es findet sich hier jede erdenkliche Form der Wüste. So zum Beispiel mit schwarzen Basaltbrocken bedeckte Ebenen oder von Tafelbergen durchsetzte Weiten, aber auch ausgetrocknete Seen, von denen alleine rissige Salz- oder Schwefelkrusten zurückgeblieben sind. In den Tiefen der Wüste soll es gar so heiß sein, dass dort Seen aus flüssigem Zinn oder Blei zu finden sind. Wie auch

immer sie einst entstanden, so wird auch von Flächen berichtet wo der rote oder weiße Sand zu Glas zerschmolzen ist.

Aller Unbill zum Trotz gibt es menschliches Leben in der Narkramar. Zum einen finden sich Städte, die so genannten *Eshbathi*. Neben den beinahe unbekannten westlichen Eshbathi gibt es auch die für Händler realistisch erreichbaren östlicher gelegenen Städte. So ist *Nahambath* von Makshapuram aus gesehen am einfachsten erreichbar. Hier werden Waren aus der ganzen Narkramar umgeschlagen. Die am besten erreichbare Eshbathi jedoch ist das am Thalassion gelegene *Eshbathmar* (S. 127). Die Herrschaftsstrukturen der Eshbathi unterscheiden sich stark. In nur noch wenigen herrschen noch immer die Adeligen, die Elahabath. Zumeist lenken Räte aus Ältesten, Bürgern oder Gelehrten oder aber Priesterschaften die Geschicke einer Stadt.

Allen Eshbathi sind verschiedene Dinge gemein. So umgibt sie ein zumeist einen bis mehrere Reisetag(e) breiter Gürtel aus



Oasen sowie Feldern und Plantagen, auf denen – zumeist durch Magie der *Alshinjira*, der Magier in den Eshbathi, unterstützt – Hirse, Weizen, Obst und Gemüse angebaut werden. Wasser ist in jeder Eshbathya das mit Abstand kostbarste Gut und seine Verschwendung, aber auch der unachtsame Umgang mit ihm, zieht harte Strafen nach sich. Grundsätzlich kennt man in den Eshbathi nur zwei Arten der Strafe: die Versklavung (Gefangene kann man sich aus Wassermangel nicht leisten) und den Tod. Besonders infame Verbrechen werden dabei mit dem Tod durch Entwässerung, den die Alshinjira vollstrecken und bei der dem Delinquenten langsam alles Wasser aus dem Körper gezogen wird, geahndet. Auch ihre 9.000 Jahre alte Geschichte haben die Eshbathi gemeinsam. Sie entwickelten sich aus Überlebenden der aus Aventurien eingewanderten Sumurrer, die sich rund um Oasen ansiedelten, nachdem ihrer Überlieferung nach 'die Große Bucht' am *Tag der Finsternis* aus göttlicher Wut heraus austrocknete und die Narkramar hinterließ.

In jeder Eshbathi finden sich Quarantänevieler, in denen ankommende Karawanen mehrere Wochen aus Angst vor Krankheiten verbleiben müssen. Wird in dieser Zeit ein Reisender krank, so wird die gesamte Karawane im besten Fall abgewiesen und im schlechtesten vorsorglich getötet. Die Tradition der Quarantäne stammt aus der Zeit des Bruderkrieges (1682 IZ/1544 v. BF), während dessen eine ganze Eshbathya durch die Blutpest zu

Grunde ging. Aus bis heute anhaltender Angst vor Ansteckung und Seuchen etablierten die übrigen Eshbathi die Quarantänen. Die zweite Gruppe Menschen, die in der Wüste leben, sind die beiden nomadischen Völker der *Dralquabar* (HC 114, 136f., H&W 16ff.), der 'Feuergeborenen': die *Schabkrah* und die *Sholai*. Anders als die Schabkrah in der nördlichen Wüste, deren Körper von schwarzen, borkigen Krusten überzogen ist, sind die Sholai in der südlichen Wüste von weitestgehend menschlicher Erscheinung und mit ihrer dunklen Haut kaum von den Bewohnern der Eshbathi zu unterscheiden. Allein ihre völlige Haarlosigkeit und vermeintlicher 'Federschmuck' auf dem Haupt lassen eine Unterscheidung zu. Diese 'Federn' jedoch sind Hautlappen der *Shirdrak* (einer Kragenechse), die für besondere Verdienste schmerzhaft mit den Blutgefäßen der Körper verbunden werden. Mit Hilfe dieser Hautlappen sollen die Sholai ihre Körpertemperatur senken können.

In erster Linie sind die Sholai Jäger in Familien von 8 bis 10 Personen mit einem Ahnengeisterglauben. Nur nach einem Auftrag führen sie Karawanen, wobei jeder klar abgegrenzte und den individuellen Fähigkeiten entsprechende Aufgaben auszuführen hat.

Die Handelsgüter der Eshbathi und damit die Rohstoffe der Narkramar sind vorwiegend Salze, Steinöl, Mineralien, Schwefel, Edelmetalle, Kalk und Erze wie Blei und Zinn bis hin zum Endurium.

Das Archipel von Talaminas

Diese Gruppe von Inseln, die sich von Eshbatmar bis hinunter nach Usuzura im Süden und weit in die See des Schweigens nach Westen hinein zieht, bildet eine Hochburg kerrishitischer Macht (S. 238). Die fast 30 Inseln der Gruppe sind mal nur wenige Meilen groß, während einige die Größe imperialer Provinzen erreichen. An ihren Küsten liegen Handelsstädte und Kontore, die wichtige Knotenpunkte im weitverzweigten Handelsnetz der Südländer bilden. Im Hinterland dominieren waldarme Buschvegetationen und himmelstürmende Vulkanregionen die Inseln. So ist Ackerbau zwar nur eingeschränkt möglich, doch liefern die Inseln eine Vielzahl an Handelswaren. Die Pelze, Felle und bunten Federn exotischer Tiere sind in den Ländern Myranors sehr begehrt. Hinzu kommen gefangene Tiere für Arenen und Parkanlagen. Aber auch die Vegetation der Inseln ist reichhaltige Grundlage für schnell verdiente Gold-Belashi: Harze und Öle für Rauchwerk, kulinarische Genüsse sowie für die Körperpflege und feine Salben bringen ebenso Reichtum in die Region wie die teuren Gewürze und die edlen Weine der Vulkanhänge. Berühmt sind die Kerrishiter jedoch für ihre Metalle: Die Qualität ihrer Erze und die Kunstfertigkeit ihrer Handwerker sind weitgerühmt. Ihre Edelmetalle kann sich mit imperialem Stahl messen und nicht nur die Produkte der Bronzestadt werden bis in den hohen Norden gehandelt und geschätzt. Situlen, verzierte Vasen aus Metall und Rüstungen, Pokale und Helme, große Mischgefäße und Weihrauchschwenker aus kerrishitischen Werkstätten schmücken Paläste und Tempel, Wohlhabende und Helden in vielen myranischen Reichen.

Die Kerrishiter bewohnen die Inseln und Küsten zwischen Usuzura und dem Ghulenwall. Seit wohl 10.000 Jahren leben

sie in dieser Region. Schon zwei Mal wurden sie vom Imperium unterworfen und ebenso oft haben sie das Joch abgeworfen. Einige Inseln beherbergen Ruinen imperialer Festungen, falls diese heutzutage nicht von den Kerrishitern selber genutzt werden. So wie das Zweite Imperium seinen Höhepunkt bereits vor einigen Generationen überschritten hat, so steuern die Kerrishiter gerade auf einen neuen zu: Ihre Handelskontakte reichen weit und bis in den Archipel von Shindrabar haben sie Vorposten etabliert und Besitzungen errungen. Die Männer in ihren langen Gewändern und ihren kunstvollen Bärten und Haartrachten treten oft selbstgefällig und rücksichtslos auf, doch unterschätzen sollte man sie nicht. Ihre gewaltigen Flotten beherrschen die See und ihre bronzefarben schimmernden Söldnerhaufen könnten sich mit Myriaden messen. Gerade in der Waffentechnik sollen sie große Fortschritte gemacht haben. Gerüchte berichten von Waffen, die weiter schießen als Pfeil und Bogen.

So mag es ein Segen für die anderen myranischen Reiche sein, dass die Kerrishiter auch untereinander nicht einig sind und Rivalität zwischen den Inseln und Küstenreichen besteht. Der Archipel von Talaminas wird von einem Städtebund beherrscht, der eifersüchtig darüber wacht, dass kein Kontor des verfeindeten Stadtstaates Kerrish-Yih auf einem der Eilande Fuß fasst. An den Küsten des Festlandes dominiert dagegen eben diese Stadt mit ihren Kolonien. In diesem Kräftemessen bildet das imperiale Haus Rhidaman eine dritte Kraft, die je nach Region und Vorteil ihre Gunst anbietet oder als lachender Dritter auftritt. Manchmal vergessen die Kerrishiter jedoch ihren inneren Zwist und schlagen gemeinsam den fremden Kontrahenten in die Flucht, um sich danach wieder ihrem Wettkampf zu widmen. So ist der Archipel von Talaminas Ausgang und Schauplatz ei-

Szenarios im Archipel von Talaminas

Ist der Ruf erst ruiniert...

...erbeutet's sich ganz ungeniert. Die *Lamea* ist spätestens seit dem Überfall auf den Enduriumtransport während der Weltumsegelung bei den Kerrishitern kein unbeschriebenes Blatt mehr. Ein Umstand, der auch Harika bewusst ist. Irgendwo im Archipel schwimmt eine kerrishitische Dschunke mit Schlagseite und scheint sich nur schwer manövrieren zu lassen. Auch die Schäden an der Takelage lassen sich von erfahrenen Seefahrern als Sturmschäden erkennen. Harika entscheidet, das Schiff zu überfallen.

Auch möglich ist, dass das Schiff in einem kleinen Konvoi fuhr und durch den Sturm von seinem Begleitschiff getrennt wurde. Gerade, als Helden und Besatzung ihre Prise auf die *Lamea* bringen, wird das Begleitschiff in einiger Entfernung gesichtet. Und es kommt selbstverständlich näher...

Der leidende Dritte

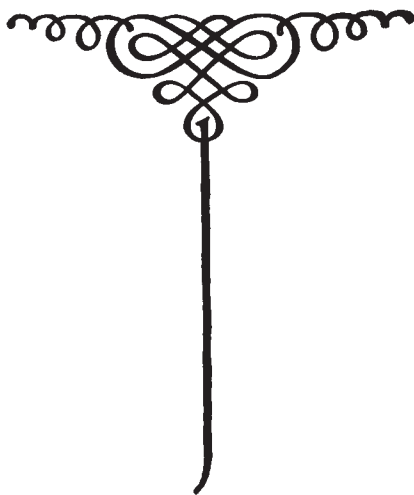
Während die *Lamea* vor einer Küste ankert, schickt Harika die Helden auf eine nur von Land aus zu erreichende Steilklippe, auf der ein Haus – neben einem gut drei Schritt langen Teleskop auf einem Dreibein – steht. Sie sollen feststellen, woher die hektischen Bewegungen rühren, die sie dort ausgemacht zu haben glaubt und ob von diesen Gefahr ausgeht. Der dort lebende kerrishitische Astrologe *Rasar Ormuz* wird, just da die Helden eintreffen, überfallen: Einige Yachjin befinden sich bereits auf

dem Rückzug, doch andere randalieren noch. Rasar ist übel zugerichtet und das Gros der Einrichtung zertrümmert. Er kann berichten, dass die Soldaten vom Händler *Zahpur Khosroos* geschickt wurden: Der hat ihm vor etwa zwei Oktalen viel Geld geboten, wenn er für dessen Konkurrenten *Itarak Tiarech* ein Horoskop erstellen würde, das diesen dazu verleitet hätte, einen Handel eben nicht abzuschließen. Rasars Ehre ließ das nicht zu und er lehnte ab. Nun hat Itarak für einen anderen Handel er-



neut ein Horoskop erbeten, was Zahpur erfahren haben muss. Die Soldaten haben seine Tochter *Kýrxore* entführt, die er nur wiedersieht, wenn er für Itarak ein Horoskop erstellt, das ihn zu einem Rückzug aus dem Handel bewegt.

Die Belohnung und ob die Yachjin zur nächsten Stadt fliehen oder zu einem Schiff *Zahpurs*, das auf deren Rückkehr wartet und eine Verfolgung zu Wasser notwendig macht, überlassen wir Ihnen.



Die Odyssee (Teil 3)

Episode VI: Unter sengender Sonne

Eshbathmar – Stadt zwischen Wüste und Meer

Regierungsform: Theokratie der Priesterschaft der Sechs; jährlich werden Verwaltungsaufgaben an wohlhabende Einwohner versteigert, bei denen für diese Zeit ein Teil der Macht liegt

Symbolik: sechs blaue Wellenlinien auf Gelb

Bevölkerung: ca. 140.000; Menschen 90% (vorwiegend Narkramarer; dazu Kerrishiter, Shindrabarim, Makshapurim, Tharpuresen, Vesai), Yachjin, Nyramaunir, Neristu, Loualil, Shingwa, Leonir (zusammen 10%)

Stadtteile: Tempelberg, Imperiales Viertel, Balanthador (Gelehrtenviertel), Fremdenviertel, Neues Fremdenviertel, Kerrishiterviertel, Hafenviertel, Marktviertel, Quarantäneviertel, Kasernen, Egremmáta (Handwerkerviertel), Shuk'Atháron (Arenaviertel), Qu'Obhárar (Krankenviertel), Harath'Ashdu (Armenviertel)

Militärische Stärke: Tempelgarde, 'Augen und Hände der Priesterschaft', 23 Shalassi

Tempel und wichtige Stadtgötter: Sechs Geschwister (Tempelberg), Bal'Ingra (Kerrishiterviertel)

Handwerk und Gewerbe: großer Handelshafen, zahlreiches Handwerk (vor allem Werftkunst)

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Oase der Wüste' (Q7/P8/S46), Hafenkneipe 'Götterstraße' (Q4/P4), Bordell 'Narsínon' (Q8/P9)

Gebäude: Tempelanlage der Sechs, Arena

Besonderheiten: Nequaneraußenposten Nesaquatul vor der Stadt am Meeresgrund

Stadtgeschichte: Die Gründung der Stadt durch die aus Aventurien eingewanderten Te'Sumurrer liegt gut 10.000 Jahre zurück. Die Stadt zählt zu den ältesten menschlichen Siedlungen des östlichen Myranor. Im Jahre 1012 IZ/2735 v. BF wurde die Stadt durch das Erste Imperium erobert und unter imperiale Verwaltung gestellt, die erst 4050 IZ/303 BF endete.

Stimmung in der Stadt: Eshbathmar ist eine sehr offene Stadt. Fremden begegnet man mit Neugier und lässt eine schnelle Integration zu.

Was die Einwohner über Eshbathmar denken: "Als das Meer in die Nacht ging, wurde Eshbathmar verschont. Die Götter liebten und lieben uns und unsere Stadt."

erscheint die heutige Küstenlage der Stadt den Bewohnern als Schonung durch die Götter. Auf Grund dessen bezeichnen sie sich selbstbewusst als *Karoufi*, 'die Unbefleckten', ganz gleich, welchem Volk sie entstammen.

Die Verwaltung der pulsierenden Stadt liegt vorgeblich in den Händen von acht priesterlichen Beamten, die stellvertretend für den *Hohen Rat* agieren. Um die Handlungsfähigkeit der Stadt zu gewährleisten – acht Personen können dies nicht alleine stemmen – werden jährlich die wichtigsten Aufgaben der Stadtverwaltung, bspw. Steueraufsicht oder Überwachung des Handwerks, meistbietend versteigert. Diese *Argonten* genannten Amtsinhaber haben die Pflicht, binnen dieses Jahres ein Vielfaches der Kaufsumme an den Tempel abzutreten, was zwingend zu unerfreulichen Situationen bei der Geldeintreibung und horrenden Steuern oder Abgaben führt. Anders als im Imperium genießen Magier, die nur eine Berufsgruppe unter vielen darstellen, keine besondere Achtung. In Eshbathmar können allein die Priesterschaft als Herrscher und die Sklaven gesellschaftlich eingegrenzt werden. Der Werdegang eines jeden anderen liegt in seinen eigenen Händen. Die sechs Hauptgötter Eshbathmars sind *Baahna* (Fruchtbarkeit, Ernte, Leben), *Benezsar* (Jahreszeiten, Lebenszyklus, Veränderlichkeit), *Javdschiar* (Dürre, Hunger), *Bahaphan* (Fruchtbarkeit des Wassers), *Xedhacar* (Unergründlichkeit des Meeres – Werden, Sein, Gewesen Sein) und *Undhakor* (Flut, Sturm, Tod).

Während alle anderen Eshbathi nur über den Land- oder Luftweg zu erreichen sind, kann Eshbathmar einen gut frequentierten Handelshafen vorweisen, der, neben den Feldern rund um die Stadt, für die Versorgung der Stadt überlebenswichtig ist. Auf den Märkten findet man dementsprechend jedes erdenkliche Gut, das die Wüste hergibt und so gut wie alles, was irgendwo in Myranor hergestellt wird. Die schmale Hafeneinfahrt wird gesichert durch eine schwere Eisenkette, die erst gesenkt wird, wenn die Hafensteuer entrichtet wurde. In dieser Lage der Stadt begründen sich auch die wenigen stehenden Truppen. Neben der *Tempelgarde*, die den Tempelberg bewacht, gibt es die *Augen und Hände der Priesterschaft*, die Mauern und Stadttore kontrollieren. Für Ruhe in der Stadt sorgen am ehesten die Söldlinge und Schläger der Argonten. Die Flotte der Stadt besteht aus 23 Shalassi, Handelsschiffe, die durch ihre Besatzung und Bewaffnung, jedoch auch für bewaffnete Konflikte geeignet sind.

Von den Vierteln der Stadt stellen wir Ihnen im Folgenden knapp jene vor, die Ihre Helden am ehesten werden ansteuern müssen und wollen: Das Stadtbild Eshbathmars, ob von der Wüste oder von See aus angesteuert, wird durch einen großen Tafelberg dominiert. Auf ihm findet sich ein rigoros abgeriegelter und gut verteilter Tempelbezirk für die Sechse, der dem Berg seinen Namen verlieh: *Tempelberg*. Das *Imperiale Viertel* am Fuß des Tempelbergs hat, vom Namen abgesehen, nichts mehr mit der einstigen Besatzungsmacht gemein. Hier wohnen betuchte Karoufi in Villen, die noch zu Besatzungszeiten durch die Optimatenhäuser als Residenzen errichtet wurden.

Die Alleinstellung des an der lebensfeindlichen *Haratta* gelegenen Eshbathmars (**H&W 24ff.**) unter den Eshbathi liegt in seiner Küstenlage begründet. Als die heutige Narkramar vor 10.000 Jahren austrocknete, behielt nur Eshbathmar einen Zugang zum Meer. Da dieser Schwund des Wassers als Rache der Götter für frevelhaftes Verhalten gesehen wurde und wird,

An das Imperiale Viertel grenzt *Balanthador* mit engen Gassen, verwinkelten Häusern und Türmchen. Zentrum des Viertels ist die 'Halle der Weisen' mit einer großen grün glänzenden Kuppel in einem Park mit allerlei Gestein und Kristallen aus der Wüste. Hier kommen Magier und Gelehrte aus ganz Myranor zusammen um sich der, zumeist theoretischen, Erforschung der Narkramar zu widmen. Östlich an das Imperiale Viertel schließt *Shuk'Atháron* an. Dominiert wird das Viertel mit seinem ausgesprochen rauen Sitten von der prächtigen Arena, die den Vergleich mit imperialen Gegenstücken großer Metropolen nicht zu scheuen braucht. Das *Marktviertel* ist das quirlige Zentrum der Stadt. Hier werden Waren umgeschlagen und einmal im Oktal Sklaven verkauft. Etablissements wie das *Narsínon* laden dazu ein, das verdiente Geld gleich wieder auszugeben.

Sklavensuche

In Eshbathmar ist es Aufgabe der Helden, sich nach den Gefangenen von der *Tolman* umzuhören. Wenn sich zwischen einem der Helden und einem Besatzungsmitglied der *Tolman* während der Wogenbundfeier (S. 42) eine Freundschaft oder mehr entwickelt haben sollte, haben Sie hier freie Hand, dies wieder aufzugreifen. Harika selbst will sich um den Verkauf der Baumstämme bemühen. Sie macht den Helden deutlich, dass sie vorsichtig und diskret vorgehen sollen. Ein Konflikt mit der Obrigkeit wäre verheerend, da die *Lamea* in einem solchen Fall kaum aus dem mit einer Kette gesicherten Hafen würde fliehen können.

Für die Helden gibt es verschiedene Möglichkeiten die Spur der Gefangenen aufzunehmen. Zum einen können Sie sich auf dem Markt oder in Gaststätten umhören. Immer Bescheid wissen auch die Bettler Eshbathmars, die sie im Zweifel an *Rondrian* 'den Spinner' (H&W 39) verweisen können. Auch Flutenmeister Luteron, der nach den Ereignissen im Bleichwasser nach Nesaquatul zurückkehrte, weilt derzeit in Eshbathmar und kann den Helden, gleichwohl nicht ganz uneigennützig, Informationen verschaffen.

Allen befreiten Sklaven ist Rubecs letzter Befehl, die 'unbedingte Zerstörung der *Tolman*' bekannt und sie werden dies schnellstmöglich weitergeben. Wie viele Besatzungsmitglieder die Helden befreien, überlassen wir Ihnen. Wir schlagen als Richtwert ein gutes Dutzend vor.

Spuren

Insgesamt gibt es fünf Spuren, auf die die Helden stoßen können. Es steht Ihnen als Meister jedoch frei, beliebige weitere zu erdenken. Wie die Helden an die Informationen kommen, hängt von ihnen und ihren Anlaufpunkten ab.

- **'Zwei Tode':** Den Helden wird von einem Fremden berichtet, der als Sklave in der Arena kämpft. Er wird begeistert und ehrfurchtsvoll 'Zwei Tode' genannt, wobei seine fremdartige Klinge (ein langes, zweihändig geführtes und leicht geschwungenes Schwert) der eine Tod und sein Körper selbst der zweite ist. Die Helden können herausfinden, dass der Besitzer der Gladiatorenmeister *Direnes* ist, dem eine bis dahin recht unbedeutende Gladiatorenschule im Arenaviertel gehört.

- **Flüchtiges Eigentum:** Aus dem noblen Bordell *Narsínon* ist vor einiger Zeit eine 'feurige Dirne' ausgebrochen, die nun von der Besitzerin, *Ashyla al Éshmara*, gesucht wird und auf die ein Kopfgeld für die lebendige Gefangennahme ausgesetzt ist. Gefunden wurde sie noch nicht, aber so wie man Ashyla kenne,

würde sie nicht ruhen, ehe sie ihr Eigentum wieder eingefangen habe. Das Bordell liegt im Marktviertel unweit des Hafenviertels.

- **Gefangenes Wissen:** Die Helden können erfahren, dass einige Magier aus dem Gelehrtenviertel ebenfalls auf dem Sklavenmarkt waren. Das ist wenig ungewöhnlich denn auch 'die klugen Herren müssen ja ihre Häuser sauber halten'. Dabei wurde eine Frau in stark mitgenommener grüner und weißer Kleidung in das Gelehrtenviertel verkauft.

- **Restposten:** Verkauft wurden die Sklaven von *Phronedoru ab Alkéma*, einem erfolgreichen und betuchten Sklavenhändler, dessen Wohn- und 'Lagerhaus' im Imperialen Viertel liege. Er gilt als recht umgänglicher und begnadeter Geschäftsmann, der aber noch nicht alle Sklaven 'dieser Lieferung' verkauft habe, sondern einige immer wieder neu zum Verkauf anbiete.

- **Ferne Bekannte:** Einige Sklaven sollen an auswärtige Zwischenhändler aus einer anderen Eshbathya verkauft worden sein. Einige meinen sich an *Koreshbath* als Herkunft dieser Händler erinnern zu können. Andere sind sich sicher, dass die Karawane mit den Sklaven in Richtung *Nahambath* aufbrach.

'Zwei Tode'

Im Arenaviertel befindet sich die Gladiatorenschule des *Direnes*, eines ehemaligen imperialen Myrmidon. Er hatte den Dienst bei den Myriaden nach seiner Dienstzeit nicht verlängert und sich als Söldner verdingt, ehe er nach Eshbathmar gelangte, wo er es verstand, seine Ausbildung gewinnbringend einzusetzen. Die Schule besteht aus dem Wohnhaus von *Direnes* (in dem auch seine beiden Haussklaven wohnen), einem Innenhof und einem Nebengebäude, in dem die Gladiatoren leben. Eingefasst sind die Gebäude von einer Mauer.

Bei dem Gladiator, den die *Karoufi* 'Zwei Tode' nennen, handelt es sich um *Koloman Beratas*, einen al'anfanischen Kämpfer der Basaltfaust, und bei der Klinge um dessen Boronssichel, die im Kaufpreis inbegriffen war. *Direnes* würde *Koloman* derzeit unter keinen Umständen verkaufen. Wahrscheinlich zur Überraschung der Helden wird auch der zutiefst borongläubige *Koloman* sein Dasein als Sklave und Gladiator nicht aufgeben wollen. Seiner innersten Überzeugung nach ist dies das Schicksal, das *Boron* für ihn vorsieht. Er würde sich seiner Befreiung sogar bewaffnet widersetzen.

Neben *Koloman* erwarb *Direnes* einen kräftigen Matrosen der *Tolman*. Während der Al'Anfaner ein Glücksgriff war, stellte sich der Matrose *Phedro*, als völlig kampfunerfahren heraus. Derzeit sorgt *Direnes* dafür, dass *Phedro* den Umgang mit der Waffe lernt, um in der Arena einen anständigen Kampf zu bieten. Eine ebenso anstrengende wie kostspielige Angelegenheit, da *Phedro* ohne Kämpfe keinen Gewinn abwerfen kann. *Direnes* wäre bereit, *Phedro* für den horrenden Preis von 550 Au, den er, zusätzlich zum Kaufpreis, mit Verpflegungs- und Ausbildungskosten begründet, zu verkaufen. Über den Preis lässt er nicht mit sich handeln und *Harika* kann oder will sie nicht aufbringen. *Direnes* ist jedoch klar, dass *Phedro* keinen guten Kampf fechten würde und dieser sogar seinem Ruf schaden könnte. Er hat daher Interesse daran, den Fehlkauf wieder los zu werden. Ein kampferfahrener Held könnte *Direnes* anbieten, an Stelle des Matrosen für ihn und gleichzeitig für die Freiheit des Seemanns zu kämpfen. Nachdem sich *Direnes* von der Eignung des Helden überzeugt hat, willigt er unter der Bedingung ein, dass der Held gemeinsam mit *Koloman* in der Arena gegen eine Übermacht antritt. Dies würde den Kampf für ihn lukrativer

machen und schließlich müsste er seinen Verlust minimieren. Natürlich kann auch Direnes diesen Vorschlag von sich aus unterbreiten.

Wie der Kampf genau aussieht, überlassen wir Ihrer Ausgestaltung. Gladiatorenkämpfe werden in Eshbathmar alle zwölf Tage ausgetragen, so dass Sie auch bezüglich des Zeitpunktes sehr flexibel sind. Ebenso ist es möglich, mehr als nur einen Helden gemeinsam mit Koloman kämpfen zu lassen.

Flüchtiges Eigentum

Das Bordell *Narsinon* gehört in der Stadt zu den nobelsten und teuersten Etablissements seiner Art. Jeder in Eshbathmar mit Geld und/oder Einfluss geht hier ein und aus. Ashyla, eine rassige Bansumiterin Mitte Vierzig, kennt die Vorlieben jedes Kunden und lässt es sich nicht nehmen jeden neuen Klienten persönlich 'zu initiieren'.

Ashyla, die bei Nachfragen vermutet, Kopfgeldjäger vor sich zu haben, kann eine genaue Beschreibung ihrer entflohenen Sklavin geben, anhand derer die Helden sie vielleicht als die gut aussehende *Lovisa Caravita* aus der Leibgarde Rubecs identifizieren können. Das 'ausgesprochen hübsche Ding' sei, trotz der schwierigen Verständigung, sehr folgsam gewesen. Doch dann sei sie unerwartet durch ein Fenster in die Nacht geflohen, nachdem einer ihrer Klienten sich verabschiedet habe. Ashyla vermutet, dass Lovisa nicht mehr in Eshbathmar oder tot ist, denn 100 Au Kopfgeld würde sich gewiss niemand entgehen lassen.

Tatsächlich aber ist Lovisa weder tot, noch außerhalb der Stadt. Zunächst hielt sie ihr Schicksal für eine gute Alternative zum Tod. Als aber einer ihrer Klienten ein Kapitän zu sein schien, entschied sie sich zu fliehen, sich auf das Schiff zu schleichen und Rubecs letzten Befehl, die Vernichtung der *Tolman* umzusetzen. Zu ihrem Glück stolperte sie im wahrsten Sinne des Wortes über Rondrian 'den Spinner', der es bislang verstand sie in seiner kargen Bleibe im Armenviertel am Ufer der Haratta zu verbergen. Der gebürtige Aventurier Rondrian, strandete vor 30 Jahren als Söldner an Bord eines Handelsschiffes in Myranor. In einem Sturm ging das Schiff unter und die Überlebenden wurden von Piraten aufgelesen. Zunächst verkauften sie diese nach Eshbathmar in die Sklaverei, ehe er und einige andere später tiefer in die Wüste weiterverkauft wurden. Ein solches Schicksal möchte er Lovisa ersparen. Dass er in der Wüste bei Bewohnern der lange untergegangenen Eshbathya *Indrabar* gewesen zu sein behauptet und dass er immer darauf bestand, von jenseits des Thalassion zu stammen, brachte ihm bei seinen Bettlerfreunden den liebevoll gemeinten Beinamen ein. Zudem konnte er Lovisa anhand ihrer Beschreibung darüber aufklären, dass ihr Kapitän ein Karoufi war, der eine der Shalassi kommandiert.

Der einfachste Weg, dem heute etwa 55jährigen Rondrian mit dem ungepflegten Vollbart, den langen schwarzen verfilzten Haaren und den aufmerksamen aber etwas müde erscheinenden dunklen Augen auf die Spur zu kommen, sind die Bettler Eshbathmars. Diese selbst wissen nichts über die flüchtige Sklavin aus der Fremde, werden die Helden aber schmunzelnd an Rondrian, der doch angeblich auch aus der Ferne käme, verweisen, ohne auch nur zu ahnen, wie sehr sie damit richtig liegen. Nach ein bisschen Herumfragen können die Helden den Aventurier aufspüren. Nachdem er sich von ihrer Aufrichtigkeit überzeugt hat, wird er sie nachts zu seiner windschiefen Hütte führen. Die Helden müssen die erleichterte Lovisa an den nächtlichen Gardisten vorbei zur *Lamea* schleusen. Wie schwer

Sie es ihnen dabei machen wollen, entscheiden Sie als Meister. Rondrian selbst wird um jeden Preis in Eshbathmar bleiben wollen: Er will zuvor zwei Freunde, Hitta und Stipen aus fernen Eshbathi befreien.

Gefangenes Wissen

Bei der Frau, die ins Gelehrtenviertel verkauft wurde, handelte es sich um die Hesinde-Geweihte Historikerin Rodothe ab Djungan'Kaij. Der Magier *Okroibatoi* wurde auf sie aufmerksam, als er die 'faszinierenden' Sklaven aus der Fremde auf dem Markt entdeckte und durch seine Magie eine Gelehrte in ihr erkannte. Er erwarb sie und ermöglichte durch Zauberei immer wieder eine Verständigung, um Neues zu erfahren. Rasch verlor Okroibatoi das Interesse an Rodothe und machte sie der Priesterschaft der Sechs schmackhaft. Diese kaufte sie und brachte sie auf den Tempelberg, wo sie sich auch heute noch befindet. Die Geweihte wird immer wieder zu Befragungen aus ihrer Zelle geholt und ein Ende zeichnet sich nicht ab.

Die Helden haben zwei Möglichkeiten, dem Verbleib Rodothes auf die Spur zu kommen. Sie können sich im Gelehrtenviertel umhören und neben Skepsis und Verschwiegenheit nach und nach (unter Zahlung von Schmiergeldern) auf Okroibatoi stoßen. Dieser wird gegen eine finanzielle oder wissenschaftliche Zuwendung, deren Höhe und Art Sie als Meister festlegen können, verraten, dass er Rodothe an die Priesterschaft verkaufte.

Alternativ können die Helden auf Luteron treffen, der ihnen anbietet, gegen einen Gefallen – das Beschaffen von Informationen in Koreshbath – den Verbleib der Gesuchten aufzuklären. Egal, was die Helden als nächstes tun wollen, an dieser Stelle gibt es für sie kein Weiterkommen. An einen Einbruch in den Tempelberg ist bei der Bewachung und Lage nicht zu denken. Ein Eindringen durch die Luft – soweit die Möglichkeit vorhanden ist – mag denkbar sein, wird aber spätestens in der Tempelanlage Erfolge vermissen lassen.

Diplomatischer Kontakt mit der Priesterschaft lässt sich durch das Haus der acht priesterlichen Beamten im Villenviertel herstellen. Doch auch dort kommen die Helden mit ihren Mitteln nicht weiter. Berichten sie Harika, wird sie entscheiden Kontakt herzustellen um Handelsverträge auszuhandeln, denn auch dies ist Befehl der horaskaiserlichen Admiralität. In diesem Rahmen möchte sie auch die Herausgabe der Gefangenen thematisieren. Die Helden sollen derweil weitere Sklaven aufspüren oder aber – wenn sie bereits alle anderen Sklaven befreit haben – nach Koreshbath reisen (S. 131).

Restposten

Die Helden können Phronedoru ab Alkéma in seiner Villa oder auf dem Markt aufsuchen. Auf dem Markt werden die Sklaven in Käfigen präsentiert und von drei Söldlingen bewacht. An den Gesuchten scheint niemand Interesse zu haben: Es hat sich herumgesprochen, dass sich die Verständigung als schwierig erweist. Entscheiden sich die Helden für Phronedorus Villa und erwecken im Imperialen Viertel nicht den Anschein, sich herumzutreiben, bekommen sie mit den Söldlingen der dort wohnenden betuchten Karoufi keinen Ärger. Jeder im Viertel kann ihnen den Weg zur Villa Phronedorus weisen. Das Haus ähnelt im Stil und mit seinem Atrium stark den Honoratenvillen im Imperium und wird von insgesamt sieben kampferfahrenen Söldlingen bewacht. Klopfen die Helden an, öffnet ein schnöseliger Haussklave und reagiert je nach Auftreten der Helden: Wirken sie heruntergekommen, ist er herablassend, wirken sie wohlha-

bend, ist er zuvorkommend. Phronedoru ist gepflegt, höflich und ein angenehmer und interessierter Gesprächspartner aber ein ebenso gerissener Händler.

Den Preis pro Sklaven (1 Al'Anfaner, 2 Horasier) setzt er bei 100 Au an. Die Sklaven sind im Keller in einer Zelle mit täglich frischem Stroh zum Schlafen untergebracht und dürfen von den Helden natürlich vor dem Kauf 'begutachtet' werden. Sobald die drei Gefangenen die Helden erkennen, werden sie sich um ihre Aufmerksamkeit bemühen und ein Gespräch beginnen wollen. Die Reaktion der Helden wiederum entscheidet über die Höhe des Preises bei Verhandlungsbeginn. Erkennt Phronedoru, dass die Helden die Sklaven kennen und auch deren Sprache beherrschen, ein Grund für den niedrigen Preis ist die schwierige Verständigung, wird er den Preis auf mindestens 200 Au erhöhen. Gleiches gilt, wenn die Helden allzu großes Interesse an genau diesen Sklaven haben. Die Gefangenen, schließlich sind sie Kapital, sind völlig gesund.

Ferne Bekannte

Von Phronedorus können die Helden die Information erhalten, dass er die Sklaven von *Angatarin* aus Melakkam kaufte (S. 121). Das 'eigenartige Schiff', das die Händlerin dabei hatte, erstand ein kerrishitischer Händler aus Kerrish-Shanaran (S. 136ff.). Einige Besatzungsmitglieder der *Tolman* verkaufte er an *Perikolar Roivakram* aus Koreshbath. Rubec von Chetoba, an den er sich sehr gut erinnert, da sich der 'aufgeblasene Wüterich' durch besondere Renitenz auszeichnete, verkaufte er an *Gamirios de Aphirdanos*, einen Optimaten des Hauses Aphirdanos, der direkt aus Dorinthapolis stammte und auch dorthin zurückzureisen gedachte (Seite 175). Auch Rondrian und Luteron, der erste über Umwege, der zweite durch direkten Handel, können den Helden diese Informationen verschaffen. Auch sie beziehen das Wissen letztlich von Phronedorus und können es dementsprechend als glaubwürdig einstufen.

In die Wüste geschickt

Harika sieht es als ihre Pflicht an, so viele Gefangene wie möglich zu befreien. Als sie erfährt, dass es als gesichert gelten darf, dass einige Expeditionsteilnehmer nach Koreshbath verkauft wurden, entscheidet sie, die Helden mit Geld dorthin zu schicken, um diese freizukaufen. Auf deren Bitten werden auch Fünfstern und Mirhiban die Helden begleiten. Während Fünfstern hofft, dort auf das *Naranda Ulthagi* zu stoßen, will Mirhiban den 7. Teil des Manuskripts von *Tqelin-Ra'id* finden. Diese sollen die Helden nach Möglichkeit unterstützen. Die Helden gehören zu den

Besatzungsmitgliedern, die die meisten Erfahrungen im Guldenland haben sammeln können und sich daher am sichersten zu bewegen wissen. Vor allem aber sollen sie auf die beiden Magier aufpassen. Ferner gibt sie ihnen vier Hylailier Seesöldner als Bedeckung und 600 Au (aus dem Verkaufserlös des Holzes vom shindrabarischen Archipel) als Preis für die Sklaven mit.

Auch Luteron tritt, aus eigenem Antrieb oder als er hört, wohin die Helden aufbrechen werden, an sie heran und bittet sie um einen Gefallen, den sie ihm vielleicht ohnehin schulden. Sie sollen in Koreshbath nach einem Nequaner, dem Schreiber und Forscher *Birdon*, suchen. Dieser verschwand bei der letzten Handelsgesandtschaft Nesaquatuls nach Koreshbath spurlos in der Stadt. Dies liegt nun 2 Oktale zurück und auch mit anderen



Karawanen aus der Eshbathya kehrte Birdon nicht zurück. Die Nequaner haben keinen Anhaltspunkt für den Verbleib außer dem Gasthaus *Göttliches Wohlwollen*, in dem er untergekommen war. Er sei abends noch einmal allein in der Stadt unterwegs gewesen um sich mit Gelehrten zu treffen und 'irgendetwas über Höhlen, in denen sehr alte Relikte' zu finden seien, herauszufinden. Was Luteron nicht verrät ist, dass Birdon – wie auch er – dem Legat angehörte und in dessen Auftrag nach mholurischen Hinterlassenschaften suchte.

Im Quarantäneviertel können die Helden herausfinden, dass in den nächsten Tagen – entscheiden Sie als Meister, wie viel Zeit sie den Helden für Vorbereitungen geben wollen – eine Karawane der Sholai (S. 124) zu genau dieser Eshbathya aufbrechen wird.

Die Karawane

Die Karawane besteht aus gut 500 Personen und wird von zehn Sholai geführt. Die Lasttiere sind Skarabäen. Diese gut drei Schritt hohen Riesenkäfer wirken im ersten Augenblick bedrohlich. Tatsächlich sind sie jedoch harmlose Allesfresser, die sich mit Aas und der kargen Vegetation der Wüste zufrieden geben. Die Organisation der Karawane, sowohl in Eshbathmar, als auch auf der Reise durch die Narkramar wird von den zehn Sholai mit beinahe militärischer Präzision durchgeführt. Dabei hat jeder der Dralquabar eine klare Aufgabe. Drei Tierempathen lenken die gut dreißig Skarabäen, die mit allerlei Waren, Wasser, dem Gepäck der Reisenden und zwei Säften beladen sind. Ein Kundschafter sucht geeignete Routen und kontrolliert die Genießbarkeit der Wasserlöcher entlang des Weges. Drei Krieger sollen auswärtige Gefahren für die Skarabäen abwenden und sind die ersten, die bei Streitigkeiten zwischen den Reisenden eingreifen. Für die eigentliche Wahrung des eigenen Wohles, ob durch die Klinge in der Hand oder angeheuerte Bewaffnete, ist jedoch jeder Reisende selbst verantwortlich.

Schiffe im Sand

Wenn sich die Helden im Quarantäneviertel befinden und eine Karawane suchen, oder aber, wenn sie dabei sind, mit der Karawane aufzubrechen, können sie in einiger Entfernung Schiffe sehen, die gerade Fahrt aufnehmen und in die Wüste 'segeln'. Bei den 'Schiffen' handelt es sich um *Mar Suakim* genannte Sandsegler in Form unterschiedlich großer Trimarane (H&W 36f.). Die Besatzungen der in Eshbathmar beheimateten Mar Suakim rekrutieren sich aus sieben Sippenverbänden und gehen auf Wüstenrebellens zurück, die vor der Befreiung einen unerbittlichen Kampf gegen das Imperium fochten. Die Sandsegler funktionieren vor allem durch Magie. Wie genau jedoch, ist Außenstehenden nicht bekannt und das bestgehütete Geheimnis der Besatzungen. Gesteuert werden sie von einem Technopathen, der eine geistige Verbindung zu dem Fahrzeug aufnimmt und so die Steuerung erleichtert.

Sandiger Alltag

Die Karawane beginnt ihre Reise stets früh morgens wenn es dämmt und reist bis kurz vor Mittag durch. Anschließend gibt es Pause (wenn vor Ort im Schatten eines Tafelberges) und erst im späten Nachmittag wird bis zur Abenddämmerung weitergereist. Nachts wird es in der Narkramar bitterkalt und man (möglicherweise Rondrian) empfiehlt den Helden warme Decken und Öle gegen Sonnenbrand mitzunehmen.

Der Marsch als solcher ist insbesondere in sandigen Gegenden der Wüste anstrengend, während Geröllwüsten stets die Gefahr eines Sturzes mit sich bringen. Von Beginn der Reise an suchen die Sholai nach Wasserstellen, in denen sie die Vorräte der Karawane, von denen morgens und abends eine Ration an die Reisenden ausgegeben wird, auffüllen können. Die Reisenden selbst werden von den Kriegern – notfalls mit Waffengewalt – daran gehindert, selbst an die Wasserstellen zu gehen. Diese sind meist so wenig ergiebig, dass nur die zentrale Verwaltung des kostbaren Gutes das Überleben der Karawane sicherstellt. Gelegentlich können die Helden beobachten, wie ein Sholai eine Wasserstelle untersucht, einen Schluck trinkt und die Karawane anschließend kopfschüttelnd weiterziehen lässt. Viele Wasserstellen der Narkramar nämlich sind mit mineralischen Giften verunreinigt, die den Sholai zwar nichts anhaben können, Auswärtige jedoch binnen Augenblicken töten.

Ereignisse während der Reise

Wie detailliert Sie die etwa vierwöchige Reise von Eshbathmar nach Koreshbath ausspielen wollen, überlassen wir Ihnen und den Vorlieben Ihrer Gruppe. Nachfolgend haben wir Ihnen einige Ereignisse zusammengestellt, die Sie nach Belieben in die Reise einbauen oder weglassen können:

● **Wasserneid:** Nach zwei Wochen wird das ohnehin rationierte Wasser zunehmend knapper und die Sholai finden gerade genug ergiebige Wasserstellen um die Minimalrationen sicherstellen zu können. Der Leibwächter des Händlers *Simindorenes Virala* aus Balan Cantara jedoch ist sich sicher, dass ein Mitreisender (oder ein Held?), der von Beginn an sorgsam mit dem ihm zugeteilten kühlen Nass umging und weniger trank als er bekam, Wasser aus den Vorräten der Karawane gestohlen habe, da er öfter als andere an seiner Feldflasche nippen kann.

● **Irrlicht:** Eines Nachts können die Helden in einiger Entfernung eine fliegende Lichtkugel ausmachen, die mit lieblicher Stimme und dem Versprechen von Wasser lockt. Wenn kein Held, so erliegt ein Sklave dem Irrlicht. Wenn die Helden den Sklaven nicht aufhalten, oder zu spät bemerken, beginnt er in 200 Schritt Entfernung vom Lagerplatz in Treibsand zu versinken. Die Helden sind die ersten, die den Unglücklichen erreichen.

● **Sandsturm:** In einer sandigen Gegend der Wüste beginnen die Sholai für ihre Verhältnisse hektisch zu werden und die Skarabäen in ein Rund zu steuern. Die Käfer legen sich nach und nach nieder und die Reisenden werden aufgefordert, sich an deren Seiten zu pressen, da ein Sandsturm aufzöge. Unter einigen Reisenden löst diese Nachricht Panik aus und sie beginnen aus dem Ring der Skarabäen in Richtung eines weit entfernten Tafelberges zu rennen. Die Sholai lassen die Fliehenden gewähren, gleichwohl dies deren sicheren Tod darstellt, und weigern sich, sie zurückzuholen. An den Helden ist es, diese Reisenden im letzten Augenblick 'einzufangen' und in die Sicherheit der Käfer zu bringen, denn tatsächlich können nun auch sie den stärker werdenden Wind spüren und eine Front aus aufgewirbeltem Sand sehr schnell näher kommen sehen. Nach etwa zwei Stunden ist der Sturm vorübergezogen, hat die Dünen der Umgebung stark verändert und die Sholai gehen zum Tagesgeschäft über, ohne nach etwaigen Geflohenen zu suchen.

Koreshbath – Riff im Sand

Regierungsform: sich auf sumurrische Herrscher zurückführende Adelsschicht

Symbolik: von zwei silbernen Fischspießen flankierte goldene Muschel auf Blau

Bevölkerung: ca. 80.000; Menschen 98% (vorwiegend Narkramarer; wenige Kerrishiter und Vesai), Yachjin, Neristu, Leonir (zusammen 2%)

Stadtteile: Feh'Muros (Das hohe Riff), Quarantäneviertel, Marktviertel u.a.

Militärische Stärke: verschiedene Stadtgarden

Tempel und wichtige Stadtgötter: Ephardi und sumurrische Wassergötter

Handwerk und Gewerbe: verschiedene, jedoch keinerlei Verhüttungs- und Schmiedehandwerk

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Fischschwarm' (Q5/P6/S38), Gasthaus 'Göttliches Wohlwollen' (Q7/P8/S32), Bordell 'Freudentaumel' (Q6/P7)

Besonderheiten: die ganze Stadt ist in ein riesiges mehrteiliges Korallenriff hinein gebaut, der alte Leuchtturm

Stadtgeschichte: Wie auch die anderen Eshbathi der Narkramar entstand Koreshbath nach dem Verschwinden des Meeres aus der Großen Bucht. Die relative Kühle in den Höhlen im Riff und die umliegenden Oasen ließen den Ort als geeigneten Siedlungsplatz erscheinen. Während der formalen imperialen Besatzung gab es auch in Koreshbath eine imperiale Garnison, die jedoch zu den ersten gehörte, die geräumt wurde, da andere Eshbathi für die imperialen Machthaber interessantere Rohstoffe in der Umgebung aufwiesen und deren Verteidigung wichtiger erschien.

Stimmung in der Stadt: Die Korbalo sind Fremden gegenüber freundlich und aufgeschlossen.

Was die Einwohner über Koreshbath denken: "Uns werden die Götter als allererstes verzeihen."

Die Stadt (**H&W 12f.**) ist der manifeste Beweis dafür, dass einst wirklich Meer die große Wüste bedeckte: Hineingebaut in ein riesiges Korallenriff, liegt sie inmitten versteinelter Korallenwälder und eigentümlicher Steinformationen. Die Gebäude sind zum Teil am Fuß des Riffs errichtet, teils aber auch 'hineingewachsen' in die versteinerten Strukturen der Korallen. Die Stadtteile Koreshbaths liegen auf verschiedenen Korallenbergen, die durch filigrane, sich viele Schritt über dem Boden spannende, Brücken verbunden werden. Überall in der Stadt sind versteinerte Korallen, Krebse oder Muscheln wie auch Fresken und Reliefs mit Meeresmotiven zu finden. An einigen Stellen finden sich gar große Knochen und gigantische versteinerte Panzer von Schildkröten. Bekannt ist die Stadt für die *Pega-Vögel*, die mit ihren gelegentlichen Schwarmflügen entlang der Korallenstrukturen stark an einen Fischschwarm erinnern.

Die Bewohner Koreshbaths, die *Korbalo* ('Lichtträger') zeichnen sich durch besondere Freundlichkeit aus. Sie verehren *Ephardi*, der zumeist als männlicher Mensch mit wallender von Seetieren bevölkerter Mähne dargestellt wird und insbesondere die alten sumurrischen Götter des Wassers mit echter Demut und sie beten für die Rückkehr des Meeres, an das hier so vieles erinnert.

Die Stadt kann neben einer einzigen, dafür recht breiten, Rampe, die sich um das Riff des Marktviertels emporwindet ausschließlich über Aufzüge im selben Viertel betreten werden. Dass das Marktviertel über nur eine, tagsüber stark frequentierte, Brücke mit dem Rest der Stadt verbunden ist, führt zu einer recht komfortablen Verteidigungsposition, die den Unterhalt von starkem Militär unnötig macht. Zwar wird von Fluchttunneln gemunkelt, die in einigen der Höhlen auf Bodenniveau enden sollen, doch aus Feh'Muros sind diesbezüglich nur hartnäckige Dementi zu hören.

Das Regierungsviertel Koreshbaths ist Feh'Muros, das 'Hohe Riff'. Hier finden sich die größten Tempel und Paläste der Stadt und sämtliche Gebäude der Stadtverwaltung. Das Viertel überragt nicht nur in seiner Höhe die übrigen Stadtteile, es beherbergt mit dem Adel und den Priestern auch die höchsten Gesellschaftsschichten der Stadt. Neben den Priestergelehrten leben auch zahlreiche 'freie' Gelehrte, zumindest jene, die es sich leisten können, in Feh'Muros. In Feh'Muros steht auch der 'Leuchtturm' der Stadt. Dieses Bauwerk stammt noch aus



Zeiten der imperialen Besatzung und diente zur Orientierung der Versorgungskarawanen, da man den Dralquabar nicht unumschränkt traute. Der Turm fängt über ein kompliziertes Spiegelsystem in der Spitze das allgegenwärtige Licht ein, um es mit einem sich drehenden Spiegel in die Umgebung zu schicken.

Das Marktviertel ist das flächenmäßig größte Viertel der Stadt. Die verschiedenen Märkte sind nach ihren Waren benannt. So gibt es beispielsweise neben dem Rohstoff-, dem Nahrungs- und dem Sklavenmarkt auch einen Kunstmarkt und einen Gebrauchsmarkt für alltägliche Gebrauchsgüter. Dabei ist alleine der Rohstoffmarkt auf einem Platz zu finden, während die übrigen Märkte in zumeist runden Hallen über zum Teil mehrere Etagen untergebracht sind. Im Marktviertel finden sich ferner die meisten Gasthäuser und Bordelle Koreshbaths. Das Quarantäneviertel Koreshbaths liegt außerhalb des Felder-ringes um die Stadt. Hier werden Einreisende zunächst für wenigstens zwei Wochen festgehalten.

In Koreshbath

Bereits zwei Tage, bevor die Karawane die Stadt erreicht, ist hin und wieder im Flirren der heißen Luft die Silhouette der Stadt auszumachen. Immer wieder kann auch ein sich regelmäßig wiederholendes Aufblitzen bemerkt werden. Einen Tag vor der Stadt wird die Karawane von Bewaffneten erwartet und zu einem eingezäunten Korallenriff mit großer Höhle geführt: das Quarantäneviertel Koreshbaths. Unmittelbar hinter diesem beginnt der Felder- und Plantagenring rund um die Stadt. Vereinzelt stehen Gebäude der Sklaven und Aufseher sowie Palmen rund um Wasserlöcher, mit denen ein Teil der Bewässerung der Felder besorgt wird. Die Quarantäne, die an Langeweile kaum zu übertreffen sein wird, zieht sich über 2 Nonen. Wir empfehlen Ihnen, diese nur so weit auszuspielen, wie Ihre Spieler dies wünschen. Sobald die Zeit verstrichen ist – es erkrankt in dieser Zeit kein Reisender – wird die Karawane zum Fuß des Marktviertelriffs geführt und die Skarabäen entladen. In einem anderen abgegrenzten Bereich des Quarantäneviertels werden nach einigen Tagen ein großer und zwei kleine ankommende Sandsegler untergebracht. Mit diesen werden die Helden später noch Kontakt haben (S. 134f.). Unterkommen können die Helden in einem der Gasthäuser im Marktviertel. Hier lassen sich auch die Nachforschungen am leichtesten beginnen. Für die Helden gilt es drei Dinge zu erledigen. In welcher Reihenfolge sie dies angehen, ist grundsätzlich unerheblich. Sollten die Helden irgendwann aus der Stadt fliehen müssen, müssen Sie dafür sorgen, dass der Rest der Aufgaben bereits zuvor erledigt wurde.

- **In der Sklaverei:** Die Helden sollen weitere Besatzungsmitglieder der *Tolman* freikaufen. Auf Grund der Sprachbarriere wurden diese vom Sklavenhändler *Perikolar Roivakram* an *Raiyavanar Al-Noram* verkauft, der am Fuß des Korallenriffs Felder bewirtschaftet.

- **Mühen der Wissenschaft:** Mirhiban und Fünfstern sind auf der Suche nach verschiedenen Texten. Die eingeschränkte Verbreitung der Schriftlichkeit im Gölidenland führt dazu, dass die Erfolgsaussichten eigentlich nur bei den Gelehrten erwähnenswert sind.

- **Verblendung:** Es gilt, den Nequaner Birdon aufzuspüren. Bei der Suche kommen die Helden einer religiös motivierten Verschwörung auf die Schliche, die ihre ganz eigene Ansicht vertritt, warum das Meer noch nicht zurückgekehrt ist.

In der Sklaverei

Nachdem Perikolar Roivakram die Besatzungsmitglieder der *Tolman* in Eshbathmar günstig erwarb, verkaufte er sie gezielt an den Plantagenverwalter Raiyavanar Al-Noram. Die Probleme bei der Sprache machten sie vor allem für vergleichsweise leicht nachzuziehende Arbeiten wie Ernte oder Aussaat inte-

ressant. Drei der Sklaven versuchten vor 7 Nonen zu fliehen. Dabei brachten sie einen Wärter um und verletzten einen weiteren. Um ein Exempel zu statuieren konnte die Strafe nur der Tod sein. Einige weitere starben bereits an Entkräftung, so dass nur noch sechs aventurische Sklaven (3 Al'Anfaner, 3 Horasier) leben.

Die Sklaven wurden und werden vorwiegend zur Ernte des besonders großen Narkramar-Weizens eingesetzt. Die Felder und Plantagen Raiyavanars liegen sehr nahe beim Marktviertelriff und sind auch zu Fuß gut zu erreichen. Er selbst befindet sich von Sonnenauf- bis Sonnenuntergang zumeist bei den Feldern und Plantagen und kann dort von den Helden aufgesucht werden.

Raiyavanar ist erstaunlich schnell bereit, die Sklaven für 100 Au pro Kopf zu verkaufen. Er lässt sich sogar bis auf 80 Au herunterhandeln. Geschuldet ist dies nicht einer vermeintlichen Menschenliebe sondern der Tatsache, dass die Gefangenen in schlechter körperlicher Verfassung sind und es 'nicht mehr lange machen' würden. Durch einen Verkauf kann er zumindest noch ein paar Aureal verdienen.

Die Besatzungsmitglieder sind tatsächlich in keinem besonders guten Zustand. Die harte körperliche Arbeit in der Sonne am Fuß der Berge hat ihnen sichtlich zugesetzt. Ob und wie viele Sklaven die Helden wieder aufpäppeln können, ehe es zurück nach Eshbathmar geht und ob bei der Reise noch einige sterben, bleibt Ihnen als Meister überlassen. Mindestens zwei, *Rondravio ya Tamarsco* (Fähnrich zur See) und *Feodora* (Matrosin), werden jedoch Aventurien wiedersehen.

Mühen der Wissenschaft

Abgesehen von den Wohnhäusern der meisten 'freien' Gelehrten ist der einzige Ort in Koreshbath, an dem man die von Fünfstern und Mirhiban gesuchten Texte finden könnte, Feh'Muros. In der Stadt geht Gelehrten- und Priestertum häufig Hand-in-Hand. Dies führt dazu, dass sich in diesem Stadtteil, zumindest tagsüber, zahllose Gelehrte und einige Alshinjira sammeln. Wenn die Helden die beiden Magier begleiten, werden sie vor allem dolmetschen müssen. Dabei können sie auch dafür sorgen, dass Fünfstern nicht zu polternd auftritt.

Die (Priester-)Gelehrten, zahlreiche Mystiker und selten auch einige der städtischen Alshinjira treffen sich tagsüber in der großen 'Halle der Erkenntnis'. In der Halle stehen in Beeten Pflanzen und Blumen aus den verschiedensten Teilen Myranors, die einen angenehmen Duft verbreiten und zahlreiche Bänke. An den Wänden finden sich unzählige Nischen, in denen ein Disput 'unter Freunden' in aller Ruhe ausgetragen werden kann. Vorherrschende Themen sind die Große Bucht, Geheimnisse der Wüste und die Frage nach dem Großen Frevel, der die Götter das Meer in die Nacht schicken ließ. Gerade die Versuche, gleichwohl auf häufig mystischem Wege, das Austrocknen der Großen Bucht zu erklären, führen dazu, dass die Priester und Mystiker zum Teil profunde Kenntnis der Historie aufweisen können.

Es sollte den Helden einige Mühen kosten, endlich auf den Mystiker *Harokairar* zu stoßen: Immer wieder werden sie an andere Personen verwiesen, die natürlich ihrerseits Fragen und letzten Endes weder das *Naranda Ulthagi* noch den 7. Teil des *Manuskripts von Tqelin-Ra'id* haben.

Harokairar jedoch wird nach einiger Zeit einräumen, dass sich zumindest zwei Seiten des 7. Teils des Manuskripts in seinem Besitz befinden. Die jedoch ist er nicht bereit ohne weiteres

herauszugeben. Was er als Gegenleistung verlangt, überlassen wir Ihrer Ausgestaltung als Meister. Interessant an dem unvollständigen Text ist, dass er – wie der darauf stehende Name des Kopisten verrät – aus Trivina zu stammen scheint. Das *Naranda Ulthagi* ist in Koreshbath, zumindest den Recherchen der Helden und Fünfsterns nach, nirgendwo zu finden.

Verblendung

Seit gut sieben Oktalen hat sich um den Elahabath *Neredoroias Al-Muklam* eine Gruppe versammelt, die, wie er selbst, sicher sind, dass die Koraloh den Göttern mit genug Demut und Verehrung begegnen und dass es einen anderen Grund dafür geben muss, dass das Meer noch nicht zurückkehrte. Diesen haben sie in den zahlreichen Fremden in der Stadt ausgemacht, die Gebete der Koraloh durch ihre Anwesenheit verunreinigen und die demütigen Bewohner durch die Lügen des Unglaubens vergiften. Die Verschwörer nennen sich *Aschir’Koraloh* (‘wahre und gläubige Lichtträger’) was ihr Selbstbild treffend transportiert. Auch Abhilfe für ihr Problem haben sie bereits gefunden: Sie müssen verhindern, dass Auswärtige in die Stadt kommen und der für die Stadt überlebenswichtige Handel in die Hände der Fernhändler Koreshbaths gelegt wird.

Der Weg, der zu diesem Ziel führen soll, besteht darin, Besucher der Esbathya zu entführen und durch Entwässerung (der *Alshinjira Palibanam* ist Teil der Verschwörung) zu ermorden. Mit der Zeit, so der Gedanke, werden sich keine Fremden mehr in die Stadt trauen. Auch Birdon wurde Opfer dieser Verschwörer, wenngleich nicht das erste. So entführten sie bereits kurz nach Entstehen der *Aschir’Koraloh* einen kerrishitischen Fernhändler aus Kerrish-Shanaran und später die amaunische Mätresse eines Illacrión-Optimaten aus Balan Mayek. Dies sind zumindest die offiziell bekannten.

Da *Neredoroias* gleichzeitig mit der Aufklärung dieser Fälle betraut ist, ist es ihm ein Leichtes, einige zu vertuschen. Einige Reisende, die ohne Begleitung in die Stadt kamen, mussten sterben, um seine Mitverschwörer bei Laune zu halten. Wenn nämlich niemand etwas mitbekommt, kann auch kein Effekt erhofft werden. Eben diese Fälle hielt er geheim, um das große Ziel durch übermäßige Aufmerksamkeit bei belanglosen Opfern nicht zu gefährden.

Nachforschungen I

Der Wirt des Gasthauses *Göttliches Wohlwollen* kann sich gut an die Nequaner und Birdon erinnern. Er weiß auch, dass dies nicht das einzige unaufgeklärte Verschwinden ist und kann von den oben genannten Fällen berichten. Von weiteren Fällen weiß er nichts, rät aber dazu, andere Gastwirte zu fragen. Wenn Gäste ihre Zimmer nicht geräumt hätten, wüssten die das gewiss. Ob über den Wirt oder andere Stellen können die Helden herausfinden, dass *Neredoroias* mit der Aufklärung der Fälle betraut worden ist. Auch kann man ihnen sagen, dass er in Feh’Muros arbeitet und lebt.

Der Wirt eines anderen Gasthauses kann berichten, dass neben den offiziell bestätigten Fällen *Arjadvaidini* aus Makshapuram, eine Abenteurerin oder sowas, vor drei Nonen bei ihm abgestiegen wäre, aber eines Morgens nicht mehr aufgetaucht sei. Ob sie in der Nacht außerhalb unterwegs war, weiß er nicht. Das Hab und Gut (typische Abenteurer-Ausrüstung) bewahrt er nach wie vor in einem Abstellraum auf. Er habe dies *Neredoroias* berichtet, aber nichts mehr gehört. Es sei ja auch nicht seine Angelegenheit.

Der Ermittler

Neredoroias wurde von den Elahabath mit der Aufklärung der Fälle von verschwundenen Gästen betraut. Nach außen hin gibt er sich auch ausgesprochen viel Mühe, lenkt die Untersuchungen jedoch gezielt ins Leere. Vorgelassen werden die Helden als nicht unmittelbar Betroffene nicht. Jedoch können sie ihn auf dem Weg nach Hause abfangen. Er wird zunächst unwirsch reagieren, dann jedoch bestätigend die drei offiziellen Fälle aufzählen und erneut versprechen, sich besonders mit dem Verschwinden Birdons noch einmal zu befassen. Helden mit hoher *Menschenkenntnis* können das Gefühl haben, dass *Neredoroias* sie loswerden will. Tatsächlich hat er nicht damit gerechnet, dass nach mehreren Oktalen nochmals Leute nach einem Verschwundenen fragen, was ihn für den Augenblick leicht nervös macht.

Fragen die Helden ob weitere Personen verschwunden seien, wird er dies verneinen. Gezielte Fragen nach dem Verschwinden von *Arjadvaidini* können *Neredoroias* ins Schwitzen bringen. Im Zweifel habe er diese jetzt gerade vergessen aufzuzählen.

Ein neuerliches Verschwinden

Die Helden können irgendwann eine Gruppe Männer im Marktviertel am Tor zur Rampe sichtlich erregt auf die ebenso sichtlich überforderten Wachen einreden sehen. Zwei der Wachen bringen die Männer nach kurzer Zeit ins hohe Riff. Diejenigen am Tor verbliebenen Wachen zeigen sich nach wie vor perplex und berichten, dass die Männer Karoufi aus Eshbathmar und vor kurzem mit ihren drei Mar Suakim aus der Quarantäne entlassen worden seien. Sie hätten ‘in unverschämter Weise’ auf die Gastfreundschaft Koreshbaths geschimpft. Ihr Anführer sei gestern nicht aus der Stadt zurückgekehrt und auch heute fehle jede Spur von ihm.

Isfaram soll das nächste Opfer der *Aschir’Koraloh* werden. Derzeit ist *Palibanam* jedoch anderweitig stark eingebunden, so dass die Entwässerung zu Ehren der Götter noch aussteht.

Der Eiferer

An einer beliebigen Stelle in der Stadt können die Helden hören, wie ein aufgebrachter Koraloh gegen Fremde in der Stadt wettet. Es handelt sich um Poilyar, der ebenfalls zu den *Aschir’Koraloh* gehört. Ihm geht jedoch die Umsetzung des Plans nicht schnell genug voran. Er hofft, durch seine Hassreden gegen Fremde neue Anhänger zu gewinnen und ein grundsätzliches Misstrauen gegenüber Auswärtigen bei den Bewohnern zu erzeugen. Diese jedoch schütteln zumeist verständnislos den Kopf und werfen den Helden peinlich berührte Blicke zu. Einer mag berichten, dass er den ‘armen Irren’ bereits vor drei Tagen hat predigen hören. Wenn die Helden Poilyar unauffällig verfolgen, wird er ihnen zumindest ungewollt verraten, wo er wohnt.

Nachforschungen II

Den Helden sollte klar geworden sein, dass hinter dem Verschwinden der Personen ein Muster liegt, dass sich gegen in der Stadt Fremde richtet. Auch *Neredoroias* könnte die Helden misstrauisch gemacht haben. Er selbst hat auf jeden Fall entschieden, diese zu beseitigen. Den Helden stehen nun zwei Möglichkeiten offen, den *Aschir’Koraloh* auf die Spur zu kommen: Sie verfolgen Poilyar oder *Neredoroias*, wenn diese auf dem Weg zum nächsten nächtlichen Treffen sind oder sie provozieren eine eigene Entführung durch die Verschwörer und

‘bieten’ sich als Opfer an. Tatsächlich stellt dies kein Problem dar, weil Neredorioas ohnehin genau dies plant. In diesem Fall aber sollte den anderen Helden die Verfolgung der Entführer gelingen.

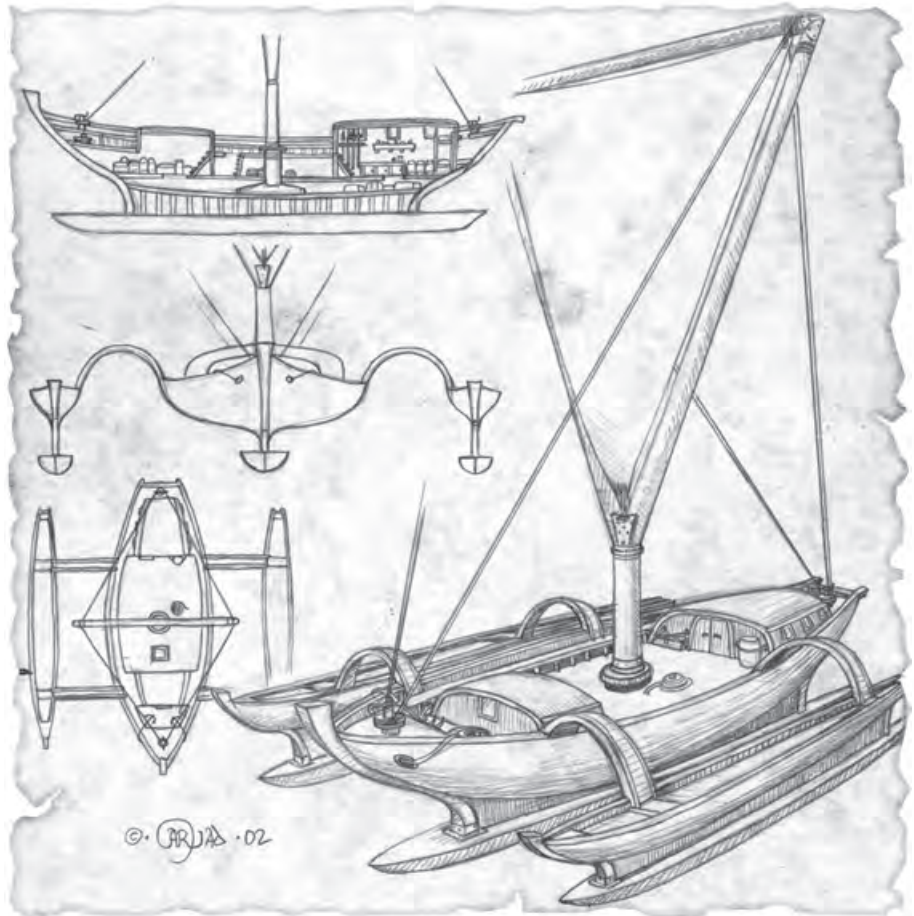
Die Aschir’Korbaloh

Die nächtlichen Versammlungen finden im ‘Keller’ von Neredorioas’ Wohnhaus statt. Unter dem Gebäude befindet sich eine natürliche, von zahlreichen natürlichen Säulen durchzogene, Höhle, die er per Zufall nach Erwerb des Hauses entdeckte. Dort wurde ein ‘Altar’ mit ledernen Hand- und Fußfesseln magisch aus dem Fels geformt. Auf diesem werden die Gefangenen nach einer langen Litanei gegen die Ungläubigen und die Lobpreisung der eigenen ‘hehren Ziele’, geopfert. In einer Seitenhöhle finden sich mumifizierte Leichen, denen alles Wasser entzogen wurde. Auch Birdon, an seiner Tätowierung auf der Stirn als Nequaner zu erkennen, ist darunter. Da die Versammlungen erst nach Mitternacht stattfinden, schlafen seine Sklaven zu dieser Zeit bereits und ahnen nichts von den Machenschaften ihres Herrn. Die Helden dringen in das Haus ein, wenn die Zeremonie bereits in vollem Gange ist. Neredorioas redet sich zu diesem Zeitpunkt unter Zustimmung seiner Zuhörer in Rage und lässt kein gutes Haar an Fremden. Auch die ‘Schnüffler aus der Fremde’ (die Helden) erfahren gebührende Erwähnung und die zweifelhafte Ehrung als nächste Opfer erwählt worden zu sein. Auf den Altar ist der sich erfolglos gegen die Fesseln stemmende Isfaram gebunden. Gestalten Sie Ihren Helden eine Befreiung entsprechend ihrer Fähigkeiten. Bei kampfstarken Gruppen können auch die Verschwörer (Werte S. 243) kampfverfahren sein. Ebenso ist denkbar, dass diese eher mittelmäßige oder schlechte Kämpfer sind. Auch können Sie entscheiden, ob Palibanam Kampfmagic beherrscht.

Was mit den Verschwörern geschieht, hängt von Ihrer Gruppe ab. Sie gefangen zu setzen und der Stadtohrigkeit anzuzeigen, ist – mit den Beweisen in der Höhle – genauso gut möglich, wie die Verschwörer im Kampf zu töten. Wenn Sie die Situation zuspitzen wollen, lassen Sie Neredorioas in Richtung Garnison fliehen. Dass die Garde eher einem Elahabath als fremden Abenteurern glaubt, dürfte den Helden offenbar sein. Das Stadttor und die Aufzüge im Marktviertel sind nachts eher schlecht bewacht (was soll auch passieren?) und der Vorsprung der Helden sollte groß genug sein, dass sie mit allen Begleitern fliehen können. Isfaram besteht aus Dankbarkeit darauf, die Helden und ihre Begleiter auf dem großen Mar Suakim mit nach Eshbathmar nehmen zu dürfen.

Auf Schiffen durch ein Meer aus Sand

Ganz gleich, wie sich das Verlassen der Stadt gestaltet, kommen die Helden um eine weitere strapaziöse Reise mit einer Karawane herum. Sie werden als Passagiere und vor allem Gäste auf dem großen Sandsegler untergebracht. Die Fahrt, die nur etwa anderthalb Wochen dauert, ist zwar nicht luxuriös, aber durchaus bequem. Nachts machen die Segler halt, da die Sicht zu schlecht ist und die technopathischen Steuerleute Ruhe brauchen. Zum Aufbau der Sandsegler orientieren Sie sich einfach an der Zeichnung, die die beiden kleinen Segler zeigt.



Zurück in Eshbathmar

In Eshbathmar hört sich Luteron, der rasch Kontakt zu den Helden aufnimmt, ihren Bericht betroffen an und bedankt sich trotz der ernüchternden Nachricht für ihre Bemühungen. Harika ist es unterdes gelungen, Rodothe im Tausch gegen Mammutstoßzähne und einige Informationen zu horasischen Handelswaren und -städten zu befreien: Sie hat es geschafft, die Priesterschaft für die Waren des Horasreiches zu interessieren und damit erste feine aber vielversprechende Handelsbeziehungen zu Eshbathmar herzustellen. Die Rettung Isfarams durch die Helden führt für Harika zu einem guten Kontakt und vergünstigten Handelsgütern aus der Narkramar.

Episode VII: Zerstört die Tolman!

Im Archipel der Händler

Nachdem die Besatzung der *Lamea* Informationen erhalten hat, dass die *Tolman* doch nicht vernichtet wurde, macht sie sich auf, die Spur aufzunehmen.

In Eshbathmar erhielten sie die Information, dass die *Tolman* nach Kerrish-Shanaran verkauft wurde. Von den Kerrishitern Eshbathmars konnte Harika in Erfahrung bringen, dass diese Stadt seit einigen Monaten versucht, an Einfluss im Küstenhandel zu gewinnen. Man befürchtet neue Konflikte. Harika ist klar, dass die *Lamea* die Stadt nicht anlaufen kann, ohne Aufsehen zu erregen und vielleicht sogar festgesetzt zu werden. Ebenso hält sie es für zu riskant, eine größere Gruppe der Besatzung nach Kerrish-Shanaran zu schicken, um die *Tolman* möglicherweise heil dort herauszuholen. Auf diese Weise gibt es nur die Möglichkeit, das Schiff und alle Aufzeichnungen, die vielleicht angefertigt wurden, zu vernichten.

Dies ist die Lage, als die *Lamea* in die Gewässer der Insel Yil' Ashada einläuft und Harika den Helden ihren neuen Auftrag darlegt: Die *Tolman* vernichten und mit ihr alle eventuell existierenden Dokumente über das Schiff.

Die *Lamea* läuft die Insel von Nord-West an und setzt die Helden eine halbe Tagesreise westlich der Stadt in einer geschützten Bucht ab. Dort wird sie warten.

Die Heldengruppe wird sich dagegen durch Farmland bewegen müssen und darauf zu achten haben, dass sie nicht von den Landmilizen für Spione gehalten werden. Kanäle durchziehen das Umland der Stadt. Im Westen der Stadt liegt eine Hügelkette. Von dort ist das Gelände gut einsehbar und auch ein Blick auf die aufstrebende Stadt bietet sich.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit Tagen hat es nur noch geregnet. Als das Wetter etwas besser wird, lässt man euch mit einem kleinen Boot an Land bringen und verspricht, hier zu warten. Etwa acht Meilen weiter ist die Stadtmauer von Kerrish Shanaran zu erkennen und in den fünf Stunden bis zur Dämmerung könnt ihr die Strecke ungesehen hinter euch bringen. Als ihr auf den Hügeln nahe der Stadt angekommen seid und euch zwischen Büschen und Steinen vor neugierigen Blicken verbergt, liegt unter euch in den Niederungen eines großen Flusses eine vor Aktivität berstende Stadt. Hier leben sicherlich über 8.000 Menschen. Abseits des Flusses, der kurz vor dem Horizont ins Meer mündet, ist sie an einen breiten Kanal gebaut, der sie sowohl mit dem Fluss, als auch mit dem Hinterland verbindet. Wie eine silberne Schnur funkelt er in der Abendsonne. Und wie unzählige Perlen auf einer Schnur kommen euch die vielen Boote und Kähne vor, die ihre Waren über den Kanal in die Stadt bringen. In der Stadt selber sind viele rauchende Schloten zu sehen. Ob es sich dabei jedoch um Bäcker oder Töpfer handelt, könnt ihr nicht erkennen. Im Osten gibt es ein großes Viertel, in dem offenbar Metallverarbeitung stattfindet. Die Luft flimmert ob der vielen Öfen über den Gebäuden. Hämmern ist bis zu den Hügeln zu hören. Am

Kanal seht ihr einen großen, mehrstöckigen Tempelbau, der mit vielen Fahnen und Feuerschalen geschmückt ist. Ältere Viertel sind an den verwinkelten Gassen zu erkennen, die neueren, durch den Aufschwung begründeten, weisen dagegen ein rechtwinkliges Straßennetz auf. Eure Aufgabe in dieser Stadt ist jedoch klar und einfach: Findet und zerstört die *König Tolman* und vernichtet alle das Schiff betreffenden Unterlagen! Der breite Kanal liegt vor euch. Die meisten Boote haben mit Beginn der Dämmerung an den Ufern angelegt, und die Patrouille der Stadtgarde rudert gegen die Strömung von euch weg und scheint geradezu eine Einladung auszusprechen, ihr in die Stadt zu folgen.

Eine hohe Stadtmauer mit einem breiten Wassergraben soll für Schutz sorgen, eine Vielzahl an eckigen Wachtürmen und Toren für Übersicht und Verkehr.

Zwischen der Stadtmauer und den ersten Häusern ist ein breiter Ring aus Gras- und Buschland frei gelassen worden. Vereinzelt weiden dort Tiere. Am Kanal ist ein größeres Militärgelände zu sehen, auf das kasernenartige Bauten hinweisen. Daneben kann man mit einer gelungenen *Sinnenschärfe*-Probe +4 ein bekanntes Segel ausmachen: Ein schwarzes rahgetakeltes Segel, das die *Tolman* seit der 'Allianz' mit den Al'anfanern (S. 44f.) führte. Das Areal liegt nahe dem Grüngürtel, jedoch auf der anderen Seite des Kanals.

Probleme, in die Stadt zu gelangen

● Tagsüber ist die Stadt von regem Leben erfüllt. Die Fremden werden sicherlich auffallen und mit Misstrauen, ja auch Behinderungen rechnen müssen. Magisch begabte Charaktere mögen da eine Ausnahme bilden (HARMLOSE GESTALT, VISIBILI etc.). Auch eine Observation aus der Luft (Luft-Elementare, eine hoch fliegende Hexe, SALANDER etc.) würde wohl ohne Entdeckung bleiben.

● Tagsüber könnten sich die Helden entweder in den Hügeln verstecken oder sie weichen in das Gebiet zwischen Kanal, Meer und Fluss aus. Das Sumpfgebiet dort mag seltene Pflanzen bergen, aber sicher auch Raubtiere wie Krokodile.

● Gegen Abend versiegt der Strom der Menschen auf den Straßen schlagartig, ein großer Teil wendet sich dem Tempel zu. Für mehrere Stunden ist die Stadt nahezu ausgestorben.

● Mit wenig Aufwand sollte es den Helden gelingen, schwimmend durch die Mauerstellen am Kanal zu kommen. Ein Überklettern der Mauern wird mit hoher Wahrscheinlichkeit (1–16 auf W20) zur Entdeckung führen. Dann kommt es zum Kampf, bei dem schnell 20 und mehr Gegner (S. 242f.) zu bezwingen sind. Grundsätzlich rechnet man aber nicht mit kleinen Gruppen, sondern mit Angriffen von See.

● Innerhalb der Stadt ist es möglich, eine heruntergekommene Behausung als Basis zu nutzen. Das Gebäude ist aus bröckeligen Lehmziegeln gebaut, hat ein Flachdach, das an mehreren Stellen eingestürzt ist und mehrere dunkelbraun-rote Flecken (Blut) auf dem Boden könnten der Grund sein, warum es verlassen ist. Es liegt direkt am Westufer des Kanals, in Sichtweite der Werft. Einrichtungsgegenstände sind nicht vorhanden, dafür viel Dreck und Unrat. Es stinkt, als würde hier etwas langsam verrotten (Was



Der Weg in die Stadt

Wenn die Helden am frühen Abend zur Stadt gelangen, ist der Kanal verlassen. Es ist nicht besonders schwierig, am Ufer entlang in die Stadt zu gelangen. Eine größere Wehranlage liegt eine halbe Meile den Kanal entlang außerhalb der Stadt, um Schiffe abzufangen. Offenbar erwartet man Feinde nicht zu Fuß. Kleinere Gruppen von Büschen bieten immer mal wieder Deckung.

Schon nach kurzer Zeit ist auf dem Kanal eine Flottille zu sehen, die vom Meer her in die Stadt einfährt. Ein kleineres Boot fährt voraus und beleuchtet die

auch der Fall ist. Bei einer genaueren Untersuchung der Schutthaufen kommt eine verwesende Frauenleiche zum Vorschein. Offenbar ist sie von einstürzenden Dachteilen überrascht worden. Geld hat sie keines dabei.).

Yil' Ashada und die Tolman

Die Insel gehört zu den kleineren des Archipels und konnte über Jahrhunderte hinweg kaum mit den anderen Stadtstaaten mithalten. Vor einigen Jahren wurde jedoch eine große Erzlagerestädte im Norden erschlossen und seitdem gewann die Insel mit ihrer Hauptstadt Kerrish-Shanaran an wirtschaftlichem Einfluss. Der damit einher gehende Wohlstand führte zu weiteren wirtschaftlichen Verbesserungen. Diesen Aufwind versucht der Rat der Handelsherren vor Ort zu nutzen und so lange wie möglich anhalten zu lassen. Die seetechnischen Informationen, die man aus einer genauen Untersuchung der *Tolman* zu gewinnen hofft, sollen dabei helfen. Nach dem Kauf wurde das Schiff daher in die Hauptstadt verbracht und auf einer Werft trocken gelegt. Primär untersucht man derzeit die Rumpfkonstruktion. Die Abnahme von nahezu allen Kupferplatten und dem größten Teil der Planken und Decksaufbauten haben das einst stolze Schiff in ein Skelett verwandelt. Das abgenommene Material wurde aus dem Bereich der Werft entfernt, um genügend Platz für weitere Untersuchungen zu haben. Eine zweite Gruppe von Werftmeistern und Gehilfen arbeitet an der fremdartigen Takelage und hat einen verbliebenen Mast sowie das gesamte daran hängende Tau- und Segelwerk zehn Meter vom Schiff entfernt wieder aufgebaut. Aktuell wäre es nur mittels machtvoller Elementarmagie möglich, das Schiff wieder zu Wasser zu lassen und zumindest für kurze Zeit vor dem Versinken zu bewahren, aber auch das hiesige Militär wird sein Möglichstes (Sperrketten, Geschütze) tun, um ein Auslaufen der *Tolman* zu verhindern.

Strecke. Dann kommen ein Lastkahn und ein Begleitschiff. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe (+6 wegen der Beleuchtung und der Planen) kann die Ladung des Kahns erkannt werden: lange Reihen von hohen Tonkrügen und Kisten. Dieser Konvoi liefert Vulkansand in das Arsenal und nutzt dafür die Abendstunden, damit man möglichst wenig Verkehr auf dem Kanal hat. Vulkansand wird an einigen Bergen im kerrishitischen Gebiet gewonnen und gilt als die Geheimwaffe des Südens gegen das Imperium. Dies kann man immer wieder in Hafenkneipen der Region zu hören bekommen. Es handelt sich um klein gemahlene Steine. Dieser Staub explodiert bei Einwirkung von Feuer und wird in Verbindung mit Donnerrohren genutzt. Mehr dazu finden sie in **MyAr 107ff.**

Schießpulver – ja oder nein?

Zu den umstrittensten Fragen innerhalb der DSA-Fangemeinde gehört die Existenz oder Nichtexistenz von Schießpulver auf Dere.

Auch wenn wir hier die Meinung vertreten, dass das Schießpulver in einer magischen Welt wie Dere durchaus funktionieren kann, sagt das noch nichts darüber aus, wie verbreitet oder präsent es ist.

Sollte ihre Spielgruppe hingegen die Existenz von Schießpulver in ihrer Spielwelt gänzlich ablehnen, so besteht an dieser Stelle des Abenteuers die Möglichkeit den Vulkansand durch die alchemistische Substanz Feuerfluss (ähnlich dem av. Hylailer Feuer) zu ersetzen.



Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Im letzten Licht der untergehenden Sonne bemerkt ihr eine kleine Flottille, die vom Meer her in die Stadt fährt. Dabei versuchen sie genau in der Mitte des Kanals zu fahren. Ein kleines Boot mit einem Geschütz am Bug und vielen Lichtern fährt voraus. Dahinter folgt ein offener Flusskahn von bestimmt 15 Schritt Länge, der schwer beladen im Wasser liegt. Ein Mast mit einem großen Segel treibt ihn an. Auf dem Segel ist ein stilisierter explodierender Vulkan zu erkennen. Ein einziger Matrose führt das ansonsten menschenleere Gefährt. Auffällig ist, dass dieses Boot gänzlich ohne Lichter fährt. Lange Regenplanen sind über die Ladeflächen gespannt. Dahinter folgt ein Patrouillenboot. Seesoldaten an schweren Geschützen beobachten sorgfältig die Ufer und halten nach Gefahren Ausschau. Der Steuermann des Schiffes ist auffällig darum bemüht, dem Kahn vor ihm nicht zu nahe zu kommen. Alle Schiffe haben leuchtend rote Fahnen an ihren Masten und hin und wieder lässt man ein Horn ertönen. Schon nach wenigen hundert Schritt steuert der Kahn das östliche Ufer an und macht dort fest. Die anderen beiden Schiffe bleiben auf dem Kanal. Eine Gruppe von Arbeitern erscheint am Kai. Das Entladen findet weitgehend ohne Beleuchtung statt, einige Soldaten stehen in sicherer Entfernung mit Feuerkörben an der Kaimauer. Die Schauerleute tragen längliche Gefäße vom Kahn in ein hohes Gebäude hinein. Als ein Arbeiter eines der Gefäße fallen lässt, stoßen die Soldaten die Feuerkörbe augenblicklich in den Kanal. Schwärze breitet sich über der Szene aus und Alarmschreie schallen über das Wasser. Es dauert einige Minuten, bis drüben wieder Ruhe einkehrt.

Die Helden kommen am westlichen Ufer in die Stadt und können dort bei einer der Hütten ein Boot finden. Hier müssen sie höchstens auf heimkommende Tagelöhner oder streunende Hunde aufpassen. Das Viertel ist in den letzten Jahren schneller gewachsen als

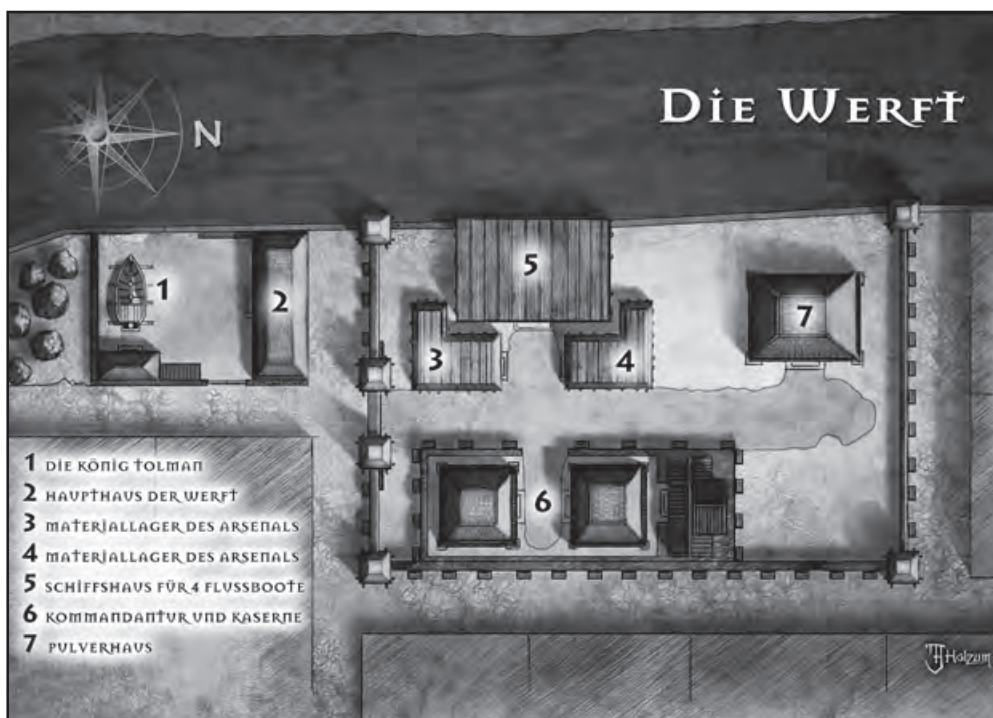
es gut war, so dass die Häuser überbelegt und heruntergekommen sind. Fremde wird man hier nur bei wirklich exotischem Aussehen (Orks, Goblins, Horasier in heimatlicher Uniform etc.) misstrauisch ansehen. Im besser gestellten Ostteil der Stadt sieht es anders aus. Dort kontrolliert man Fremde genauer. Mit der Dunkelheit ist aber schnell Ruhe eingekehrt. Patrouillen gibt es hier nicht. Mit dem Boot kann man über den Kanal setzen.

Die Werft

Die Werft des renommierten Schiffsbauers Hamunereb aus der lokal sehr mächtigen Familie Nereba liegt unweit der Stadtmauer am großen, gut 40 Schritt breiten Stadtkanal. Dieser zieht sich einmal durch die gesamte Stadt hindurch und verbindet sie mit dem nahen Fluss, der etwa eine Meile weiter ins Meer mündet. Das Gelände ist von einer zweieinhalb Schritt hohen Mauer umgeben und der damit eingegegte Innenhof ist zum Kanal hin an einer Stelle offen. Hier werden die Schiffe an Land gezogen. Im Norden der Anlage bildet ein Gebäude die Straßenfront, im Osten sind Schuppen und Lager an die Mauer angelehnt. Eine breite Straße führt an der Werft entlang, kleinere Gebäude mit Seilereien, Schreinern und Kneipen füllen die anderen Straßenseiten. Im Norden schließt recht bald das Arsenal der stadteigenen Truppen an.

Früher war dies ein reges Handwerksviertel, doch mit dem Aufstieg der Stadt wurde der Bauplatz am Kanal eng und die alten Schuppen und einfachen Werkstätten mussten an vielen Stellen weichen. Nur wenige sind geblieben, meist Eigentum reicherer Kaufleute, welche die Arbeitsräume verpachtet haben. Im Osten liegen nun moderne Viertel mit den Wohnhäusern der Beamten und Kaufleute. Seit aus dem Kanal eine Goldader wurde und er nicht mehr als Kloake angesehen wird, ist es schick, hier zu wohnen. Die vielen Schiffe, die das Erz auf Lastkähnen aus dem Inland an die Küste bringen, werden zwar nicht mehr mit Jubel begrüßt, gelten aber nach wie vor als Symbole des Wohlstands. Nachts patrouillieren Wachen durch die Straßen und passen auf, dass keine Mauerspechte in die Häuser einbrechen oder Brände den neuen Wohlstand in Asche verwandeln.

Das Haupthaus (2) der Werft ist zweigeschossig und besitzt einen Innenhof, von dem ein Tor zur Straße und eins in den Werftbereich führen. Kleine Fenster, kaum groß genug, dass man hindurchklettern könnte, lassen spärlich Licht in die Geschosse, auch wenn jede Hausseite Fenster aufweist. Der Putz ist erst vor ein paar Wochen erneuert worden, so dass ein helles Kalkweiß mit roten und schwarzen Schmuckstreifen kontrastiert. Mittags mag man gar nicht zum Haus hinüber schauen, so kann die Farbe blenden. Bei Vollmond ist es ein heller Fleck, der auch auf der anderen Seite des Kanals noch zu sehen ist.



In der unteren Etage sind eine Holzwerkstatt und eine Seilerei untergebracht, um schnell kleinere Bauteile oder Stücke der Takelage zu ersetzen oder selber zu fertigen. Größere Mengen werden jedoch eingekauft und finden dann ihren Platz im Lagerhaus. Ein Raum mit großen Fenstern zum Werftbereich hin dient dem Werftmeister als Arbeitsstube. Hier hat er schon einige der neuen und schnellen Segler geplant, die nun für den Reichtum der Stadt und seinen Ruhm als Baumeister die kerishitischen Meere besegeln.

In der oberen Etage wohnt Hamunereb mit seiner Frau sowie der Tochter und ihrem Mann. Diesen beiden wurde vor drei Monaten ein kleiner Junge geboren, was nicht nur Anlass für die Verschönerung des Hauses war, sondern die arme Mutter auch mehrfach in der Nacht aufstehen lässt, um nach dem schreienden Kind zu sehen.

Die beiden Nebengebäude sind von der Straße aus nicht zu sehen, weshalb man sie auch nicht neu gekalkt hat. Dunkel drücken sie sich an die Mauer. Innen findet man Holzbalken und halbfertige Schiffsteile. Im Schuppen liegen zudem Seile

und Planken der *Tolman*. Auch die Galionsfigur findet sich hier und ein kleiner Nachen, der maximal drei Personen Platz bietet. Ganz im Schatten des großen Schuppens lehnen ein paar alte Bretter an der Wand. Hier hat der treue Hofhund (Molossor, S. 245) seinen Platz und ist auch bei Regen leidlich geschützt. Auf dem Innenhof (1) ist die *Tolman* aufgebockt. Große Teile des Rumpfes sind abgenommen worden, vielfach sind nur noch die Spanten zu sehen. Daneben wurde der Hauptmast samt Takelage neu aufgestellt, um den Aufbau zu studieren.

Einbruch in die Werft

Je nachdem über welche Fähigkeiten die Helden verfügen, wird es ihnen recht leicht fallen, auf das Werftgelände zu gelangen.

- Das Boot der Helden kann an einem Eisenring in der Kanalmauer der Werft befestigt werden.

- Ein Shingwa oder ein anderer Held, der sich unsichtbar machen kann, könnte das Gelände erkunden. Einzig der Hund würde dann aufmerksam werden, da ihn seine Nase zum Eindringling führen würde. Mittels Bestechung (Fleisch) oder Magie sollte der Hund aber an einem Alarm gehindert werden können.

- Schlägt der Wachhund längere Zeit an, werden der Werftmeister und sein Schwiegersohn aufstehen und dem Grund nachgehen. Bei offensichtlicher Gefahr wird die Frau des Schiffsbauers eine Sturmlaterne auf dem Dach entzünden, die Verstärkung aus dem Arsenal herbeiruft (insgesamt 2 Gruppen à 5 Mann, nach 5 bzw. 10 Minuten; Werte S. 242f.).

- Der Schuppen ist nur mit einem Strick verschlossen worden und kann gut als Basis für das weitere Vorgehen dienen.

- Es wird recht schnell deutlich, dass das Öl im Schuppen nicht für die Vernichtung des Schiffes ausreichen wird.

- Das Kleinkind kann gut genutzt werden, um die Helden zwischenzeitlich in Bedrängnis zu bringen, wenn sie gerade dabei sind, etwas auf dem Hof zu machen.

- Im Untergeschoss des Hauses liegt das Büro des Werftmeisters. Dort befinden sich einige Schriftrollen mit den bisher gewonnenen Informationen. Diese sollten ebenfalls vernichtet werden, sonst war die Aktion umsonst. Ein Einbruch in das Gebäude ist von der Hofseite ohne größere Probleme (*Schlösser knacken* max. +5 bei entsprechenden Werkzeugen) möglich. Das Einschlagen eines Fensters könnte dagegen das Kleinkind oder andere Bewohner wecken. Sollte der Hund noch aktiv sein, wird er spätestens jetzt lärmern und angreifen.

Gefahren und Probleme

- Die Werft kann ohne größere Probleme vom Wasser aus betreten werden. Landseitig sind alle zwei Stunden Patrouillen durch das Viertel zu befürchten.

- Etwa drei Mal pro Nacht wird das Kleinkind wach und weckt mit seinem Geschrei die Eltern.

- Der Hund wird ebenfalls von dem Kind geweckt und auch sonst auf laute Geräusche hin aktiv werden. Zu sehen ist er mittels entsprechender Magie zum Aufspüren von Lebewesen oder sobald er auf den Hof tritt. Dann wird er jedoch auch Lärm machen und die Helden angreifen.

- Die *Tolman* kann nicht einfach zu Wasser gelassen werden. Mittels Magie (Humus) könnte man die Löcher im Rumpf kurzzeitig abdecken (min. 1.000 Stein; vgl. **WdZ 182**; Elementare Manifestation)

- Der tagelange Regen hat viele Teile des Schiffes und der Takelage durchnässt. Ein normales Feuer wird nicht genügend Schaden anrichten, um eine weitere Untersuchung zu verhindern. Ein Dschinn des Feuers wäre schon notwendig. (Ortsaufschläge auf Anrufungs-Probe: um 5 erschwert (Nässe, feuerfreie Zone); Elementar). Die *Tolman* hat noch 10 Strukturpunkte und muss bis auf 4 heruntergebracht werden, um als vernichtet zu gelten. Werte der *Tolman* finden sich im Anhang.

- Kombiniert man das Öl (10 Liter) im Schuppen mit dem Vulkansand (min. 7 Amphoren oder 2 Kisten) aus dem Arsenal, könnte man genügend Zerstörungskraft zusammenbekommen.

- **Optional:** Wenn Ihre Gruppe kein Interesse hat, im Arsenal nebenan das notwendige Sprengmaterial zu organisieren, kann aber auch die Wetterlage abgeändert werden und das 'trockene Holz' kann mittels eines 'normalen' Feuers entflammt werden. Zusätzlich könnte in der Werft dann ein kleineres Boot repariert werden, wozu in den letzten Tagen Pech und Teer herangeschafft worden ist und hervorragend als Brandbeschleuniger dienen kann. Das Öl im Schuppen reicht alleine nicht.

Das Arsenal

Am Kanal hat die städtische Garde ein Arsenal eingerichtet, um Schiffe mit Bordwaffen versorgen zu können. Zudem befindet sich in dieser Garnison die Kommandantur der kleinen städtischen Flotte.

Eine etwa vier Schritt hohe Mauer in Versatztechnik umgibt die drei Landseiten der Anlage und besitzt an ihren Eckpunkten sowie am Tor sechs Schritt hohe Wachtürme. Auf diesen sind Tag und Nacht immer min. zwei Posten. Materialmagazine (3, 4) sind neben einem Schiffshaus (5) angeordnet, so dass die Schiffe auf dem Trockenen ausgerüstet werden können. Dabei werden die Boote über kräftige Winden aus dem Wasser heraus und auf lange Schrägen ins Haus hineingezogen, damit sie trocken gelagert werden können. Üblicherweise können bis zu sechs Flussboote oder drei Hochseesegler in dem Schiffshaus auf Land gezogen werden. Aktuell werden hier zwei Hochseesegler mit neuen Waffen ausgerüstet.

Die Kommandantur (6) ist ein zweigeschossiger Bau mit drei Innenhöfen. Neben einem Fahnenheiligtum, einigen Büroräumen und einer Waffenkammer, findet sich hier auch die Unterkunft einer Abteilung von Seesoldaten. Da es zu ihren Pflichten gehört, den Kanal und den Fluss mit Patrouillen zu überwachen sind von den 80 Soldaten meist nur etwa 40 vor Ort.

Neben dem Exerzierplatz und mit deutlichem Abstand zu den anderen Bauten, liegt der Pulverturm. Hier lagern mehrere Dutzend Fässer und Säcke mit Vulkansand. Mehrere Schritt dicke Mauern sollen das Knallpulver drinnen vor Feuchtigkeit und die Menschen draußen vor Gefahren schützen. Ein großes Tor aus massiven und mit rotem Farbstahl beschlagenen Balken hält zudem ungebetene Besucher ab. Das Tor zeigt zum Wasser hin und es stehen immer zwei Wachen davor.

Am Fluss entlang verläuft eine Kaimauer, nur im Bereich des Schiffshauses nicht, wo der Boden bis unter die Wasserkante reicht.

Gefahren und Probleme

- Die hohe Mauer ist nicht ohne Entdeckung zu erklimmen, da regelmäßige Patrouillen den Wehrgang entlang kommen und dort keine Deckung vorhanden ist. (Pro Turm sind 2 Soldaten zu erwarten, Ablösung gegen Mitternacht und gegen vier Uhr morgens.)
- Auch auf dem Gelände sind während der Nacht Zweimann-Patrouillen unterwegs. Eine Runde dauert etwa eine halbe Stunde.
- Wenn Sie als Meister es wünschen, können die Patrouillen noch Wachhunde dabei haben.
- Einzelne Feuer erhellen das Arsenal notdürftig. Der Pulverturm ist nur von dem nördlichen Turm am Wasser aus wirklich einzusehen. Die ins Wasser geworfenen Feuerkörbe sind an langen Ketten befestigt und inzwischen wieder hochgezogen und neu aufgestellt worden.
- Das Tor des Pulverturms ist mit einem großen Schloss gesichert (*Schlösser knacken* +7).
- Die Amphoren mit Vulkansand lagern in metallenen Regalen und wiegen jeweils 15 Stein. Die Kisten wiegen 50 Stein und können nur von zwei Personen transportiert werden.
- Im oberen Stockwerk befinden sich eine Wache und mehrere Regale mit kerrishitischen Donnerkolben: Feuerwaffen, die mittels des entzündeten Vulkansandes Projektil verschießen (**MyAr 108, 112**).

Diebstahl im Arsenal

Mit dem Boot der Helden oder dem zusätzlichen aus der Werft ist es möglich, an der Kaimauer entlang unter der Sicht des südlichen Wachturms hindurch zu kommen. Jeder Lärm führt jedoch zu einem Anruf durch die Turmwachen, die bei verdächtigen Reaktionen Verstärkung rufen. Das Schiffshaus kann hier als Basis dienen, da es zum Wasser hin offen ist und eine Tür in Richtung Pulverhaus besitzt.

Die Wachen auf dem nördlichen Turm am Wasser sind mit ihren metallbeschlagenen Rüstungen selber gut zu sehen und werden auch jede Bewegung vor dem Pulverhaus mitbekommen. Unterhalb des Turmes steht ein Feuerkorb, der das Areal bis zum Pulverhaus leidlich erhellt. Wenn man an den Vulkan-

sand heran möchte, wird man erst die Turmwachen und dann die Torposten soweit ausschalten müssen, dass sie keinen Alarm auslösen können.

Der Turmposten

Der nördliche Turm am Kanal hat eine Höhe von sechs Schritt über der Wasserlinie. An seinem Fuß steht ein Feuerkorb, dessen Schein bis auf das Wasser reicht. Ein Hinfahren mit dem Boot ist nicht ohne Entdeckung möglich. Zugang zum Turm ist auf halber Strecke zum Ostturm. Dort findet sich ein Aufgang. Diesen kann man erreichen, indem man vom nördlichen Lagerhaus hinter dem Pulverhaus entlang schleicht. Die Wachen werden primär auf den Kanal und das Pulverhaus achten. Mit einem Angriff aus dem Rücken werden sie nicht rechnen.

Das Pulverhaus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ein großer, wuchtiger Klotz erhebt sich vor euch aus den Platten des Hofes. Die Mauern sind aus großen Bruchsteinen zusammengesetzt und wirken, als könnten sie Göttern widerstehen. Das ganze Gebäude strahlt eine Unbezwingbarkeit aus, die euch einschüchtert. Im Schein des nahen Feuerkorbes scheint das metallbeschlagene Tor in einem unwirklichen Rot zu glühen.

Dieser unheilvolle Farbton spiegelt sich in den langen Schuppenrüstungen der beiden Wachen, die rechts und links neben dem Eingang stehen. Hin und wieder wechseln sie Sätze mit den Kameraden auf dem Turm am Kanal.

Im schlimmsten Fall

Dieser Fall tritt ein, wenn die Helden beim Transport der Kisten oder Krüge selbige fallen lassen. Proben auf **GE** und/oder **KK** sollten zwischendurch darüber entscheiden, ob die Gefahrenstoffe sorgfältig genug behandelt werden. Tragen die Helden Feuer zur Beleuchtung (Fackeln, Laternen etc.), so kann es bei Unfällen zu Explosionen kommen. Leuchtende Steine und Zauber mit kaltem Licht sind hingegen harmlos. Ohne Beleuchtung sind alle Proben um min. 5 Punkte erschwert, bei Kämpfen können die Regeln für Kampf bei Dunkelheit (**WdS 57ff.**) gelten.

Bei Patzern bietet es sich an, mit einem **W20** zu schauen, was passiert:

- 1–9 Der Behälter bleibt unbeschadet, der Lärm hat die Wachen nicht alarmiert.
- 10–16 Der Behälter wurde leicht beschädigt und verliert nun kontinuierlich Vulkansand. So kann er eine Spur auf dem Boden legen. Dies führt zu einer freien Menge Sand im Boot – Explosionsgefahr! Oder der Behälter ist aufgrund der Dauer bereits leer, wenn man bei der Werft ankommt. Die Wachen werden vom Lärm nicht alarmiert.
- 17–19 Das war ein Krach. Mit lautem Getöse knallt der Behälter auf die Steinplatten des Hofes. Von der Kaserne ist kurze Zeit später Stimmengewirr zu hören und schon bald tauchen drei Soldaten auf, um nachzusehen, was los ist. Der Behälter liegt zerschmettert auf dem Pflaster, der Sand rinnt schnell daraus hervor.

20 **Kiste:** Mit lautem Knall schlägt die Kiste auf das Pflaster im Hof. Das Holz bricht, die Eisenbänder, die das Holz eigentlich schützen sollten, schlagen Funken. Eine Stichflamme schießt in den Nachthimmel, beleuchtet die Szene und alarmiert alle Wachtürme. Signalthörner ertönen und von der Kaserne ist kurze Zeit später das Herannahen von vielen Soldaten zu hören. Die Stichflamme verbrennt alle Umstehenden mit 3W6 +3 TP

Tonkrug: Es scheppert, dass es weithin zu hören ist und alarmiert alle Wachtürme. Signalthörner ertönen und von der Kaserne ist kurze Zeit später das Herannahen von vielen Soldaten zu hören. Eine Wolke aus feinem grau-schwarzem Staub erfüllt die Luft und gefährdet die Träger 1W6 SP durch Einatmen. Bei offenem Feuer in weniger als zwei Schritt Reichweite kommt es zu einer Stichflamme (3W6+3 TP)

Vernichten der Tolman

Ob nun mittels eigener Magie oder mit Hilfe des Vulkansandes, die *Tolman* muss zusammen mit allen Aufzeichnungen über sie vernichtet werden. So lautet der Befehl, den Harika den Helden mitgegeben hat. Dies sollte am Ende dieser Episode auch das Ergebnis sein. Eine Rückkehr des Schiffes nach Aventurien ist offiziell nicht vorgesehen. Je nachdem, wie ihre Gruppe das Ende besiegelt, können Sie den folgenden Text nutzen oder passen ihn den Ideen ihrer Spieler an.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Abgetakelt und wie ein angeschossenes Tier kommt euch das einst stolze Schiff nun vor. Von der früheren Pracht ist kaum noch etwas vorhanden. Ihr habt das Werk der Zerstörung begonnen und damit das Ende der *König Tolman* besiegelt. Vom Wasser aus verläuft die Spur aus Vulkansand zu den Kisten und Krügen in den Rumpf des Schiffes. Mit ausgestrecktem Arm entzündet ihr das Pulver und legt euch dann in die Riemen, um so viel Abstand zu bekommen, wie möglich. In wenigen Augenblicken wird die ganze Stadt wissen, dass jemand da war und sie herausgefordert hat. Mit leisem Zischen brennt die Lunte, sucht sich das Feuer seinen Weg. Das Glimmen verlischt, als es im Rumpf ankommt. Leise zählt ihr mit. Ihr schaut euch an. Dann zerreißt ein Explosionsknall die Luft. Balken, Fetzen, Splitter, Teile von Seilen, unzählige Dinge werden davon geschleudert. Einige davon klatschen kurz vor euch ins Wasser. Manche noch brennend. Eine Kugel aus Feuer füllt den Hof der Werft, erreicht das Haupthaus, verschlingt den Schuppen. Dann ist es für einen kurzen Augenblick nahezu totenstill, bis Signalthörner erschallen. Das Arsenal ruft die Stadt zu den Waffen. Dort werden Feuer angezündet, erste Soldaten erreichen das Feuerinferno der Werft.

Überall in der Stadt gehen Lichter an, erste Boote erscheinen auf dem Kanal. Ihr rudert so schnell wie möglich hinaus aus der Stadt. Die Jagd hat begonnen.

Optional: Man kann in die Beschreibung der Vernichtung einbauen, dass ja immer noch die Familie des Werftmeisters im Gebäude schläft und bei der Explosion oder einem Feuer auf dem Gelände sicherlich zu Schaden kommt.

Raus aus der Stadt

Die Helden sollten einen ausreichenden Vorsprung besitzen, um aus der Stadt zu kommen. Wenn Sie das Ende dieser Episode noch etwas dramatischer gestalten wollen, können sie das Patrouillenschiff auf dem Kanal einsetzen und es im Augenblick der Explosion erscheinen lassen. Es wird dann sicherlich die Verfolgung der Flüchtenden aufnehmen.

Eine problematische Stelle könnte die Stadtmauer werden, wo man die Kanalausfahrt sicherlich besonders gut bewachen wird. Hier erwartet man jedoch Boote. Schwimmer oder gar tauchende Helden, können die schwere Kette, die als Hindernis im Wasser liegt, umgehen.

Es besteht auch die Möglichkeit, wieder im Armenviertel Unterschlupf zu suchen und erst ein bis zwei Tage später die Stadt zu verlassen. An einigen Stellen sind Aufgänge zur Stadtmauer zu finden, sollte man sich von dieser abseilen wollen. Dabei ist jedoch eine Konfrontation mit einer Patrouille sehr wahrscheinlich.

An sämtlichen Stellen, wo man die Stadt (üblicherweise) verlassen könnte, werden die Wachen auf mindestens vier aufgestockt.

Die Ausflüsse der Kanalisation, durch die jedoch nur menschengroße Helden auf dem Bauch hindurch kriechen könnten, sind mit rostigen Eisengittern gesichert und meist halbvoll mit einer undefinierbaren Abwasserbrühe. Leonir passen dort wohl nicht durch, auch kräftig gebaute Thorwaler dürften Probleme bekommen (Proben bis max. +5). Die Kanalrohre enden über einem Wassergraben etwa zehn Schritt vor der Stadtmauer und sind von dort aus zu sehen. Innerhalb der Stadt laufen sie mittig in den Straßen und sind mittels Steinplatten (je 1 x 1 Schritt und 10 Stein Gewicht) abgedeckt.

Gefangennahme

Sollten Helden aufgegriffen werden, wird man sie in die Kommandantur des Arsenalts bringen, wo sie lange und bei begründetem Verdacht auch peinlich befragt werden. Der Einsatz von Magie zur Gewinnung von Erkenntnissen ist den Kerrishitern ebenfalls nicht unbekannt. Mit den Informationen werden dann Steckbriefe verteilt und Suchkommandos entsandt.

Ein gefangener Held wird binnen weniger Tage an den Rat der Stadt überstellt, welcher dann die Todesstrafe verhängen und ausführen lassen wird. Bei einer Befreiungsaktion wird man sich einer Garnison von mehreren Dutzend gut ausgebildeter und ausgerüsteter Soldaten gegenüber sehen, die sicherlich nicht noch einmal so leicht zu überrumpeln sein werden.



Episode VIII: Geheimnisse der Riesen

Nach Yil'araphaar

Die *Lamea* befindet sich mehr oder weniger auf der Flucht durch den Archipel von Talaminas. Die letzte Begegnung mit den Kerrishitern verlief alles andere als freundlich und so versucht Harika nun, einen sicheren Hafen anzulaufen. Gleichzeitig besinnt sie sich auch einer alten Freundschaft mit dem Troll Römpeldasch, dem Schamanen, der ihr einst von den Singenden Inseln erzählte und ihr den Obelisken gab.

Deshalb lässt sie Kurs auf die große Insel Yil'araphaar setzen, die Insel der Riesen. Die Kerrishiter laufen Yil'araphaar nur ungern an, denn sie fürchten sich vor den dort lebenden Trollen (und das zu Recht, immerhin haben vor einiger Zeit kerrishitische Seefahrer den schlafenden Riesen *Lumpudur* geweckt und somit den Trollen immens geschadet, denn das gefräßige Ungeheuer macht auch vor Trollen keinen Halt).

Zwar gibt es durchaus Städte auf der Insel, jedoch sind diese alle an der Küste gelegen, da man dort meist nur selten auf Trolle trifft und man wohl von den eigentlichen Herren der Insel akzeptiert wird. In das Innere des Landes traut sich selten ein Mensch, hüten die Trolle doch die Schätze der Insel eifersüchtig.

Zudem sind die Kerrishiter der verschiedenen Inseln in erster Linie auch untereinander Konkurrenten, so dass Harika annimmt, dass die Bewohner Yil'araphaars den anderen Kerrishitern nicht helfen werden (ohne Gegenleistung).

Ankunft auf der Insel der Riesen

Nach einer ruhigen Reise erreicht die *Lamea* die Küste von Yil'araphaar. Harika lässt zunächst den felsigen Strand ansteuern, den sie schon bei ihrem ersten Besuch angelaufen hatte und der sich im Südosten der Insel befindet.

Sie gibt Anweisung, dass nur die Helden, Lysvalis als Übersetzer und sie die Insel betreten. Harika will Römpeldasch finden und mit ihm sprechen und sie weiß, dass die Trolle auf zu viele Menschen meist ein wenig ungehalten reagieren. So ist es ihr lieber, wenn nur wenige Mitglieder der Besatzung vor die Trolle treten.

Mit einem Beiboot setzt die Gruppe auf die Insel über und beginnt zunächst mit einer Erkundung der Küste. Schon nach den ersten Schritten über den steinernen Strand bemerkt Harika, dass wohl zwischenzeitlich ein Vulkan ausgebrochen sein muss, denn die Helden entdecken erkaltete Lava, die bis zur Küste reicht: Laut Harika und den Legenden der ansässigen Trolle ein Zeichen von schwerwiegenden Veränderungen. So zumindest hat es ihr Römpeldasch einmal erklärt – und in diesem Fall scheint es auch zu stimmen, immerhin wurde der Riese *Lumpudur* aus seinem Schlaf geweckt.

Doch die Helden finden noch mehr: Zunächst wäre da eine riesige gelbe Blume von über zweieinhalb Schritt Höhe, die allein schon erstaunlich wäre, doch der dazukommende Riesen-schmetterling wird die Helden vermutlich zunächst erschrecken und dann verwundern, denn er hat mit einer Flügelspannweite von einem Schritt die Dimensionen eines großen Falken. Das harmlose Tier ist jedoch nur hinter dem Nektar der Blüte her. Wesentlich bedrohlicher wirkt der Abdruck eines riesigen Fußes, den die Gruppe im weichen Erdreich neben den Blumen

Yil'araphaar

Die Insel Yil'araphaar liegt im Westen des Archipels von Talaminas. Das Eiland besitzt eine annähernd kreisrunde Form und hat einen Durchmesser von mehr als 1000 Meilen. Somit ist Yil'araphaar die größte Insel der Ostküste Myranors, sogar noch größer als Era'Sumu.

Die Vegetation besteht aus urzeitlichen Mischwäldern und Büschen und hier kommen auch gigantische Mammutbäume vor, die von Trollen als heilig und von den Kerrishitern und Vesai als heilkräftige Naturschätze verehrt werden.

Die Bäume und ihre Kräfte sollen auch der Grund dafür sein, dass viele Tier- und Pflanzenarten von großem Wuchs sind. So finden sich hier neben riesenhaften Osguras auch Schmetterlinge von mehr als einen Schritt Flügelspannweite und große Affenarten.

Teile der Insel scheinen ewig im Nebel zu liegen und an vielen Stellen kann man schäumende Geysire finden. Zwei größere Flüsse durchziehen das Land, der *Yilram* im Norden und der *Yilaphaari* im Süden. In der Mitte der Insel befindet sich das *Myronosch-Gebirge*, was übersetzt *Berg der Götterkinder* heißt. Die höheren Teile des Gebirges sind stets von Wolken umschlossen. Hier gibt es auch zahlreiche Vulkane, die gelegentlich Feuer spucken.

Hin und wieder besuchen Kerrishiter von anderen Inseln und die Vesai Yil'araphaar. Viele ihrer alten Legenden berichten von ihren Herrschern und Anführern, wie sie Yil'araphaar besuchten und dort den Rat oder die Heilkünste der Riesen (genauer: der Trolle) zu erbitten. Einige von ihnen wurden sogar sesshaft, doch siedelten sie sich nur an der Küste an, nicht jedoch im Landesinneren. Dies war den Trollen vorbehalten und kein Mensch kam auf die Idee sich wirklich mit den riesenhaften Heilern anzulegen.

Bei den Trollen handelt es sich jedoch keineswegs um Einheimische, die schon immer auf der Insel waren. Das Trollvolk der *Tralleropp* ist vor Urzeiten auf Grund einer Vision nach Myranor ausgewandert und hat sich hier angesiedelt. Sie tragen meist nicht nur einfache Keulen und Äxte bei sich, sondern edel geschmiedete Kriegshämmer von gigantischer Größe und schmieren sich mit Ocker und einem grünen Wurzelsaft ein.

Die anderen intelligenten Bewohner Yil'araphaars sollen die *Monaden* sein, schwarzhäutige Verwandte der Zyklopen, von denen die Trolle ihre Äxte haben sollen. Sie sollen in den unterirdischen Höhlen des Myronosch-Gebirges leben, doch was sie dort treiben, weiß niemand. Einst sollen sie von den Tralleropp dorthin vertrieben worden sein und diese bemächtigten sich ihrer Hinterlassenschaften.

entdecken kann. Da der Abdruck jedoch aussieht wie eine ganz normale Vertiefung im Boden, in der sich Wasser gesammelt hat, braucht es schon eine gelungene *Sinnenschärfe*-Probe +6 damit der Abdruck Lumpudurs als solcher erkannt wird.

Ein unfreundlicher Empfang

Kurz nach ihrer Begegnung mit dem Schmetterling bemerken die Helden, dass einige Vögel aufgeregt das Weite suchen. Drei Trollkrieger haben versucht, sich an die Gruppe der Menschen heranzuschleichen. Zwar schützt sie die Mischung aus Ocker und grünem Pflanzensaft auf ihrem Haar vor Entdeckung zwischen den Bäumen, jedoch sind Trolle nun mal sehr groß und nicht sonderlich geübt im Schleichen (lassen Sie die Helden eine *Sinnenschärfe*-Probe +3 ablegen, bei einer gelungenen Probe sollten sie die Trolle recht bald bemerken).

Die Trollkrieger verteilen sich so, dass sie die Gruppe einschließen können. Dann brechen sie brüllend aus dem Unterholz hervor und heben ihre Hämmer drohend in die Lüfte, greifen aber nicht an. Sie halten die Gruppe für Kerrishiter (und diese sind im Moment alles andere als willkommen), da sie Menschen nur schwer unterscheiden können.

Harika will einen Kampf vermeiden und versuchen, mit den Trolle zu reden. Diese sprechen zwar nicht die Sprache der Menschen, aber zumindest verstehen sie das Wort Rämpeldasch, das Harika benutzen wird und beschließen die Menschen zu ihren Schamaninnen mitzunehmen. Lysvalis oder ein Held, der Trollisch spricht, kann in Erfahrung bringen, dass die Gruppe mitkommen soll – sonst hüllen sich die Trolle in Schweigen.

Zur Bergfestung

Harika verdeutlicht den Trolle, dass sie bereit ist sie mit ihren Gefährten zu begleiten. Ein Troll setzt sich nun in Bewegung und geht vor, die anderen beiden gehen hinter der Gruppe, da man ihnen keineswegs traut. Die drei Trolle kennen Harika auch nicht – die Kapitänin begegnete bei ihrem ersten Besuch nur wenigen Trolle.

Die Reise verläuft Richtung Landesinneren, zum Myronosch-Gebirge, vorbei an einigen riesigen Bäumen und Farnen, manchmal sehen die Helden sogar weghuschende Tiere von ungewöhnlicher Größe.

Alles in allem geschieht zunächst nicht viel, jedoch stoßen die Trolle wie auch die Helden schon zuvor auf den Fußabdruck des Riesen Lumpudur. Der Fährtenleser der Trolle scheint sehr beunruhigt zu sein und auch die anderen beiden Trolle scheinen nach einer kurzen Unterredung sogar so etwas wie Angst zu haben. Sie drängen die Helden nun schnell weiterzugehen, doch das Schritthalten mit den Trolle über die Berge ist alles andere als einfach und so stupsen die großen Kerle die Helden immer wieder mit ihren Hämmern an und geben sich ziemlich ungehalten.

Die trollische Bergfestung Myrgotschthor, der Ort zu dem die Trolle die Menschen bringen wollen, liegt für menschliche Marschzeit etwa zehn Tage von der Küste weg. Für jeden Reisetag sollten die Helden eine Probe auf *Wildnisleben* ablegen. Ist die Probe misslungen, so ziehen sie sich Verletzungen bei den Kletterpartien zu (verdrehter Fuß, an Vulkangestein geschnitten, kleine Stürze) und erleiden 1W3 SP.

In der ersten Nacht werden die Trolle Harika und den Helden verbieten, ein Feuer zu machen, auch wenn es recht kühl wird (sie haben zu sehr Angst, dass der Riese sie bemerkt). Sie stellen

eine Wache auf und wirken weiterhin beunruhigt. Jedes Tiergeräusch scheint sie aufschrecken zu lassen, auch wenn eigentlich nichts passiert.

Am Ende des zehnten Tages hat die ungleiche Gemeinschaft endlich Myrgotschthor erreicht. Die archaische Trollfestung bemerken die Helden erst, als sie schon davor stehen – ein Zauber scheint sie offenbar verborgen zu haben.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Überall um euch herum ist Nebel, so dichter Nebel, dass ihr kaum zehn Schritt geradeaus schauen könnt. Der felsige Untergrund macht euch zusätzlich zu schaffen, eure Tritte wählt ihr mit Bedacht. Nur den Trolle scheint das alles nichts auszumachen. Sie laufen für ihre Größe erstaunlich schnell und sicher umher und sie scheinen förmlich durch den Nebel hindurch zusehen. Erst als sie plötzlich stehen bleiben, habt ihr das Gefühl, dass auch sie sich nicht ganz sicher sind, wo es nun langgeht.

Doch die Trolle scheinen auf irgendetwas zu warten. Und da seht ihr plötzlich wie ein Teil des Nebels sich verflüchtigt und große Steinmassen erkennbar werden. Zunächst habt ihr es für eine Art Berg gehalten, doch als ihr genauer hinschaut, müsst ihr feststellen, dass es sich um einen gewaltigen steinernen Turm aus Granit handelt, den größten Turm, den ihr je gesehen habt. Aus der Umgebung schälen sich weitere Mauern und Bauwerke, die offenbar zu dem Turm gehören. Eine riesenhafte Treppe aus Marmor, jedoch nicht blank poliert, sondern urtümlich, so als ob sie seit Anbeginn der Zeit dort gewesen wäre, eine Mauer aus Kalkstein, die sich in einem Bogen um den Turm herum spannt und dessen Anfang und Ende im Nebel verschwinden.

Alles wirkt so, als ob es für die Größe von Riesen angefertigt wurde. Und nach einem Blick auf die Trolle versteht ihr nun auch wieso. Sie starren nach oben, der Anführer steht mit erhobener Hand da und beginnt zu sprechen. An einer Ausbuchtung weit oben am Turm erscheint eine zottelige Gestalt, ein weiterer Troll, der Torwächter. Das ist ihr Zuhause und sie wollen Einlass gewährt bekommen...

Die Trolle rufen den Torwächtern im Inneren ihre Namen zu und dass sie Einlass begehren, zudem erklären sie auch kurz, dass sie menschliche Gefangene mitbringen. Dann öffnet sich das Tor zu Myrgotschthor im einem lauten Krachen und Quietschen. Es ist so, als ob die beiden steinernen Türflügel sich wie von Geisterhand öffnen, ohne dass auch nur ein Scharnier oder eine andere Mechanik zu sehen wäre.

Rat der Trolle

Innerhalb der mysteriösen Festung der Trolle werden die Helden und Harika in eine Art Ratskammer gebracht. Dort sitzen zahlreiche Trolle und drei Trollweiber, die machtvolle Zauberinnen ihres Volkes sind. Diese sprechen auch einige Brocken Myranisch und Kerrishitisch, so dass eine Verständigung möglich sein sollte (und Lysvalis kann weiterhin übersetzen). Zunächst werden die Menschen gefragt wer sie sind und was sie begehren. Harika erinnert sich von ihrer letzten Reise noch an

einige der Trolle und spricht einige von ihnen an. Zudem berichtet sie wahrheitsgemäß warum sie hier ist.

Die Trollweiber glauben ihr und berichten, wie vor einiger Zeit ein kerrishitisches Schiff auf der Insel landete. Vermutlich wollten sie die Reichtümer der Insel stehlen, denn in Legenden besitzen die riesigen Mammutbäume und deren Einzelteile heilkräftige Wirkung. Es verschlug sie jedoch in eine finstere Höhle, wo sie den schlafenden Lumpudur weckten, einen grauvollen, neun Schritt großen Riesen, der sowohl Menschen wie auch Trolle frisst. Er lag lange Zeit im Schlaf in seiner Höhle und kein Troll hätte es gewagt, sich seiner Behausung auch nur zu nähern. Doch die unachtsamen Menschen weckten ihn aus Versehen. Dies war ihr Ende, denn er fraß die gesamte Besatzung. Sein Appetit aber kennt keine Grenzen und so blieb er wach und machte auch Jagd auf andere Lebewesen.

Auch Harikas Freund Röpeldasch ist in seine Gefangenschaft geraten. Er wollte den Riesen mittels eines alten Rituals wieder in Schlaf versetzen, doch hat Lumpudur die Trolle vorher bemerkt und gefangen genommen und es wird wohl nicht mehr lange dauern, bis er ihn und drei weitere Trollkrieger verspeisen wird. Die Schamaninnen machen Harika jedoch einen Vorschlag: Sie behalten sie als Unterpfand in der Festung, während

Myrgotschthor, die Bergfestung

Die Bergfestung wurde vor Jahrtausenden erschaffen. Jedoch erzählt man sich, dass es nicht die Trolle seien, die einst die ersten Anlagen der Festung bauten, sondern die Monaden, dunkelhäutige Verwandte der Zyklopen. Doch sie erzürnten einen ihrer Feuergötter und so sandte dieser die Trolle aus Aventurien, um die Monaden unter die Berge zu verbannen. Sie übernahmen die Festung und erweiterten sie, genauso wie sie viele der Artefakte der Monaden behielten. Daher stammen auch die geschmiedeten Kriegshämmer der Trolle.

Wie alle Trollfestungen hat Myrgotschthor gewaltige Ausmaße. Räume wie auch Möbel und Gegenstände wurden für Trollgröße angefertigt, so dass jeder Mensch sich in den Hallen der Festung verloren vorkommt.

Die Festung selbst wurde aus einem einzigen Material errichtet: Stein. So findet man hier Decken und Böden aus Granit und Basalt. Wände aus Kalk und Sandstein, sowie Treppen aus behauenen Marmor. Die Architektur wirkt natürlich, man findet selten Bearbeitungsspuren der Trolle.

Viele Teile Myrgotschthors werden von Nebel umhüllt, so dass es schwer fällt, das Bauwerk in seiner Gesamtheit zu erfassen. Auf einigen Steinterrassen haben die Trolle Kräuter, Gemüse und Bäume gepflanzt, die trotz der Kälte und der widrigen Umstände gedeihen. Sie dienen ihnen sowohl als Nahrung, als auch als Heilmittel, denn die Tralleropp gelten als begnadete Heiler. Und so wundert es auch nicht, dass sie sogar riesige Badenischen erschaffen haben, wo Verletzte in Kräuterbädern Heilung finden.

Auch weibliche Trolle (sogenannte Trollweiber) und Kinder wohnen hier, jedoch halten diese sich meist von den Menschen fern und verlassen Myrgotschthor nur äußerst selten.

Die Bauweise, der Standort und die magische Natur des Ortes haben auch Auswirkungen auf Magie. Zauberei mit Merkmal *Elementar (Erz)* ist um 3 Punkte erleichtert, mit *Elementar (Luft)* um 7 Punkte erschwert.

ihre Freunde, die Helden und Lysvalis, sich auf den Weg machen und die gefangenen Trolle befreien sollen. Sie selbst sind zu groß und würden von dem Riesen sofort bemerkt werden. Doch trauen die Trolle den kleinen Wimmelkriegern (so nennen sie die Menschen) zu, ungesehen in Lumpudurs Höhle zu schleichen und die Gefangenen zu befreien.

Harika erklärt sich einverstanden: Sie will Röpeldasch helfen und es ist ihre einzige Chance an einen weiteren Obelisken zu gelangen.

Zur Höhle des Riesen

Die Helden machen sich nun alleine auf den Weg zur Höhle des Riesen, wobei die Trolle ihnen die Richtung weisen und sie noch ein Stück weit begleiten. Der Weg ist selbst für Trolle ein Marsch von mehreren Tagen, so dass die Helden gut und gerne eine ganze Woche brauchen werden, bis sie die Höhle erreicht haben. Bis dahin birgt die Insel für sie noch manche Überraschung und Gefahr. Sie können einige der folgenden Erlebnisse für die Gruppe auswählen:

- Das Myronosch-Gebirge ist an manchen Stellen ein gefährlicher Ort für Kletterpartien. Die meiste Zeit werden sie zwar entlang schmaler Pfade reisen. Allerdings werden die Helden nicht darum herum kommen, ab und an einige Felswände zu erklimmen. Einmal täglich können Sie eine *Klettern*-Probe verlangen. Misslingt sie, erleidet der Held 1W3 SP. Bei einem Scheitern von mehr als 10 Punkten oder einem Patzer stürzt der Held 2W6 Schritt in die Tiefe. Wenden Sie hier die Sturzschaadensregeln an (**WdS 144**).

- Auch Steinschläge und Geröll sind eine stete Gefahr. Einmal pro Tag können Sie einen W20 würfeln, bei einer 1 und 2 kommt es zu einem Steinrutsch, dem man mit einer *Körperbeherrschungs*-Probe +5 entgehen kann. Wird man von den Steinen erwischt, erleidet man 1W6+5 SP.

- Die Gruppe läuft mitten in ein Tal voller gut verborgener Geysire. Die heißen Quellen brechen gelegentlich aus und wer zu nah ist, kann sich verletzen, wenn eine *Körperbeherrschungs*-Probe +5 misslingt (1W6 SP).

- Die Helden werden Zeuge, wie ein gewaltiger Vulkan in der Ferne ausbricht. Die Aschewolke wird jedoch in eine andere Richtung als die der Helden geweht und auch die Lava ist zu weit weg, als dass sie eine Gefahr darstellt.

- Auch die Tierwelt auf der Insel kann recht gefährlich sein. Es mag sein, dass die Gruppe einem riesenhaften Affen begegnet, dessen Art nur hier auf Yil'araphaar lebt. Er reagiert sehr aggressiv, macht Drohgebärden und brüllt. Wenn die Helden nicht sofort langsam umkehren und einen neuen Weg wählen, greift er sie an: Er betrachtet die Menschen als Eindringlinge in sein Revier.

Die Werte entsprechen denen eines Khemosi (**S. 244**)

- Auch riesenwüchsige Osguras (Flusspferde) gibt es auf Yil'araphaar. In einem nebelverhangenen, durch einen Vulkan erwärmten Bergsee entdecken die Abenteurer erst ganz spät eine größere Herde der Tiere, die dort zunächst friedlich umher schwimmt und auf Nahrungssuche ist. Auch junge Osguras finden sich hier und eines davon ist sehr neugierig. Sobald es die Helden entdeckt hat, schwimmt es auf sie zu und will sie beschnuppern. Auch wenn das kleine Flusspferd verhältnismäßig harmlos ist, so kann doch dessen Mutter eine Gefahr für die Helden darstellen. Entfernen sie sich augenblicklich von dem Jungtier, passiert nicht viel. Bleiben sie in dessen Nähe, erscheint die wütende Mutter (Werte **S. 246**).



Lumpudurs Unterschlupf

Nach einer ganzen Weile finden die Helden endlich wieder einen der Fußabdrücke des Riesen. Mitten in einem lichten Wald kann man deutlich erkennen, wohin der Riese gegangen sein muss.

Die Spur der Verwüstung (abgebrochene Äste, umgestoßene Findlinge) führt zu einer Höhle inmitten des Gebirges. Die Höhle von Lumpudur ist, wie zu erwarten, ausgesprochen groß. Sogar der Eingang lässt kaum Zweifel daran, dass dies die Wohnstätte eines Riesen ist. Zwölf Schritt hoch ist der Zugang und der dahinter befindliche Gang ist keineswegs niedriger. Der Gang ist zwar zunächst finster, aber es gibt an dessen Ende in etwa 50 Schritt Entfernung ein glimmendes Leuchten: das Feuer der Kochstelle von Lumpudur. Hier in dieser Höhle hat er einst geschlafen, nun jedoch dient ihm die karge Grotte als Küche und Wohnraum. An einem dicken Seil hängt 12 Schritt über dem Boden ein stabiler und großer Käfig aus Holz. Dort eingesperrt finden sich die vier vermissten Trolle. Gesichert hat er den Käfig lediglich durch ein Stück verbogenes Metall, das sich als trollischer Kriegshammer herausstellt.

Lumpudur selbst ist gerade dabei, einen gigantischen Kupferkessel zu erhitzen und schürt das Feuer darunter. Ansonsten hat der Riese kaum Möbel in seiner Höhle, sieht man von einer Decke aus dem Fell verschiedener Tiere ab. Nur die abgenagten Knochen der unglückseligen Kerrishiter liegen auf einen Haufen gestapelt in einer Ecke der Höhle, ebenso wie ihre ungeheißbare Ausrüstung.

Lumpudur 'der Gewaltige' ist fast 9 Schritt groß und selbst für einen Riesen recht dick und muskulös. Sein Gesicht ist bärtig und er besitzt eine auffällige und knollige Nase. Sein einziges Kleidungsstück ist das Fell eines Riesenaffen, den er wohl einst

bezwang. Als Waffe dient ihm ein herausgerissener Findling, den er an die Höhlenwand gelehnt hat.

Wie die Helden nun die Trolle befreien, bleibt ihnen überlassen. Einen direkten Kampf gegen Lumpudur können sie eigentlich nicht überstehen. Sie sollten vielmehr auf Schläue und Einfallsreichtum setzen. Einige Beispiele dafür wären:

[A] Das Feuer des Riesen ist noch nicht wirklich heiß und er macht sich auf den Weg nach draußen, um noch einige Bäume zu fällen und zu Feuerholz zu verarbeiten. Somit könnte genug Zeit bleiben, die Gefangenen zu befreien, sofern man irgendwie an sie heran kommt. Allerdings werden die Helden nicht mehr als 2 SR Zeit haben, bis Lumpudur zurück ist.

[A] Geschickten Helden kann es auch gelingen mittels Magie oder ihren Fähigkeiten im Schleichen die Höhle zu betreten und die Trolle zu befreien. Lumpudur ist nicht sonderlich aufmerksam und so mag der Plan gelingen. Allerdings bemerkt er sie vermutlich, sobald eine Probe scheitert.

[A] Lumpudur steht nicht nur in dem Ruf sehr verfressen zu sein, sondern ist oft auch sehr müde. Deshalb hat sich die Legende um ihn gebildet, dass er eigentlich schläft und nur durch besondere Ereignisse erwacht. Die Helden können dies ausnutzen (sofern sie dies von den Trollen erfahren haben) indem sie mit Instrumenten oder Gesang ein Schlaflied spielen, das den Riesen müde macht. Er wird sich zwar über die Musik wundern, ihr jedoch, falls er niemanden sieht, einfach zuhören. Sollte eine Probe auf *Singen* oder *Musizieren* gelingen, so wird Lumpudur TaP* SR lang schlafen.

Des Riesen Schicksal

Man erzählt sich, dass Lumpudur einst aus dem Westen auf die Insel kam und die ersten Mammutbäume auf die Insel brachte. Doch was daran wahr ist, bleibt unklar.

Was genau aus Lumpudur wird, wird an dieser Stelle nicht festgelegt. Es kann sein, dass es den Helden gelingt, ihn wieder zum Schlafen zu bringen oder sie einfach nur ihr Heil in der Flucht suchen und ihn wütend und wach zurücklassen werden. Was jedoch feststeht: Lumpudur wird nicht durch die Hand der Helden sterben. Er wird weiterhin eine lebende Legende von Yil'araphaar bleiben.

Unterredung mit Römpeldasch

Sobald die Helden Römpeldasch und die anderen Trolle gerettet haben, beginnt für sie die Rückreise zur Trollfestung. Der Trollschamane spricht einige Brocken Garethi, die ihm Lysvalis beigebracht hat, so dass eine Verständigung mit ihm möglich ist. Er wird durchaus recht schnell begreifen, dass er seine Befreiung Harikas Leuten verdankt und ist schon begierig darauf, seine alte Freundin wiederzusehen. Er und die übrigen Trollkrieger stehen den Helden bei der Rückreise bei und es sollte eigentlich keine weiteren Zwischenfälle geben (sieht man von Lumpudur ab, falls er noch nach der Geflohenen sucht).

Sobald die Gruppe wieder in Myrgotschthor ist, wird er vor den Rat treten und ein gutes Wort für Harika einlegen. Die Trolle sind sehr zufrieden mit den Helden und feiern sie als Befreier ihrer Verwandten. Es werden edelste Speisen wie Trollbirnen und Steinpilze aufgetragen, von denen einige jedoch eher für den Magen eines Trolls als für den eines Menschen sind. Dennoch werden auch die Helden sich amüsieren und sogar die

eher übellaunigen Trollkrieger, die sie einst gefangen nahmen, sind nun sehr freundlich zu ihnen. Sogar einige der Trollkinder trauen sich an die in ihren Augen seltsamen Geschöpfe heran und stellen einige neugierige Fragen.

Sollten die Helden noch immer verletzt sein, stellt Röpmpeldasch selbst ihnen ein Kräuterbad bereit. Nach dem Bad sind die Muskeln und Glieder der Abenteurer nicht nur entspannt, sie konnten durch die heilkräftige Wirkung auch 2W6 LeP wiedergewinnen. Nach dem Gelage mit den Trollen bespricht sich Harika mit Röpmpeldasch und bittet ihren Freund um einen Gefallen: Einen zweiten Gelben Obelisk. Röpmpeldasch will ihr zwar helfen, hat jedoch eine eher schlechte Nachricht: Der einzige Obelisk, der in Frage käme, befindet sich nicht mehr im Besitz der Trolle. Vor dreihundert Jahren stahlen wilde Yachjin (S. 241f.) den Obelisk von seinem Ziehvater Gumbalodsch, Sohn des Röpmpeldasch und brachten ihn zu ihrem Dorf auf der Insel Kanyesh.

Leider können sie ihnen gegen die Yachjin nicht wirklich beistehen, da diese auf heiligen Mammutbäumen leben und die Trolle dort nicht hingelangen können. Es ist ihnen wegen ihres Gewichtes unmöglich, die leichten Bauten der Yachjin zu betreten. Die oberen Äste unterhalb des Dorfes haben die Yachjin so präpariert, dass sie abbrechen, wenn ein Troll dort klettert. Und da die Bäume heilig für die Trolle sind und nicht beschädigt werden dürfen, ist ihnen der Zutritt verwehrt. Für Wesen mit dem Gewicht eines Menschen sollte es aber kein Problem sein.

Nach Kanyesh

Harika beschließt, Röpmpeldasch auf die *Lamea* einzuladen und ihn als Dolmetscher mitzunehmen. Dies ist zwar einem großen Teil der Besatzung ziemlich unheimlich, doch gibt es keine Einwände. Der Troll selbst mag das Meer nicht sonderlich und ihm wird bei der kurzen Seereise schlecht, aber er erachtet es als notwendig, mitzureisen. Die Reise zu der Insel Kanyesh verläuft ereignislos.

Kanyesh

Kanyesh, auch Yil'kanish genannt, ist eine Insel nordöstlich von Yil'araphaar. Im Gegensatz zu Yil'araphaar ist Kanyesh eher klein. Allerdings ist die Vegetation hier ziemlich ähnlich, auch wenn es an gewaltigen Bergmassiven fehlt und hier vor allem ein undurchdringlicher Wald voller Mammutbäume wächst. Die Insel wird sowohl von einer kleinen Zahl an Trollen bewohnt, die die heiligen Mammutbäume pflegen, als auch von einigen Rudeln wilder Yachjin (die sogenannten *Yachyach*). Diese haben in den Bäumen Dörfer errichtet und leben als Jäger von Wild und Aas. Früher wagten sie es noch des Öfteren mit ihren Einbaumbooten zu anderen Inseln (wie Yil'araphaar) zu fahren, um dort der Strandräuberei nachzugehen. So gelangten sie auch an den Obelisk. Mittlerweile verlassen sie ihre Insel nur noch sehr selten.

Die Trolle Kanyeshs und die Yachyach gehen sich so gut es geht aus dem Weg. Zwar ist der Raub des Obeliskens mittlerweile fast schon vergessen, aber da die Yachjin die heiligen Mammutbäume als ihre Wohnstätte auserkoren haben, gibt es ab und an einige Differenzen zwischen den Völkern.

Neben diesen zwei Völkern leben auch hier an den Küsten Kerrishiter, deren größte Ansiedlung im Süden der Insel liegt und den Namen Kerrish-Gasur trägt.

An der Küste Kanyeshs treffen sie erneut auf Trolle, die hier Wache halten und die heiligen Mammutbäume beschützen. Röpmpeldasch erklärt diesen das Vorhaben: Die Helden sollen die Mammutbäume erklettern und den Yachjin den Obelisk wieder entreißen.

Zwar waren die Trolle noch niemals auf den Bäumen, aber sie wissen, dass die Yachjin Räuber sind und eine Art Schatzhort haben sollen, wo sie all ihre Beute lagern. Röpmpeldasch ist sich sicher, dass dort auch der zweite Gelbe Obelisk zu finden ist.

Kletterpartie

Die Helden stehen nun vor der schweren Aufgabe, die Mammutbäume zu erklimmen. In etwa 60 Schritt sollen sich die Behausungen der Yachjin befinden.

Für das Erklettern eines Mammutbaumes sind 3 Proben auf *Klettern* notwendig, die jeweils um 0/3/5 Punkte erschwert sind. Ein Scheitern der Probe bedeutet nicht gleich einen Absturz, aber eine Verletzung von 1W3 SP. Sollte eine Probe um mehr als 10 Punkte misslingen oder ein Patzer gewürfelt werden, so stürzt der Held zusätzlich 2W6 Schritt in die Tiefe. Entweder landet er auf dem Erdboden, oder auf einen Astfortsatz. Wenden Sie hier wie üblich die Sturzschadensregeln an (WdS 144).

Die Yachjin bemerken die Helden zunächst nicht. Geräusche des Waldes, also auch das Rascheln von Blättern ist nichts Ungewöhnliches und wird durch viele Tiere verursacht. Auch wurden die Yachjin hier oben auf den Bäumen noch nie angegriffen und sind dementsprechend recht fahrlässig.

Das Dorf der Yachyach

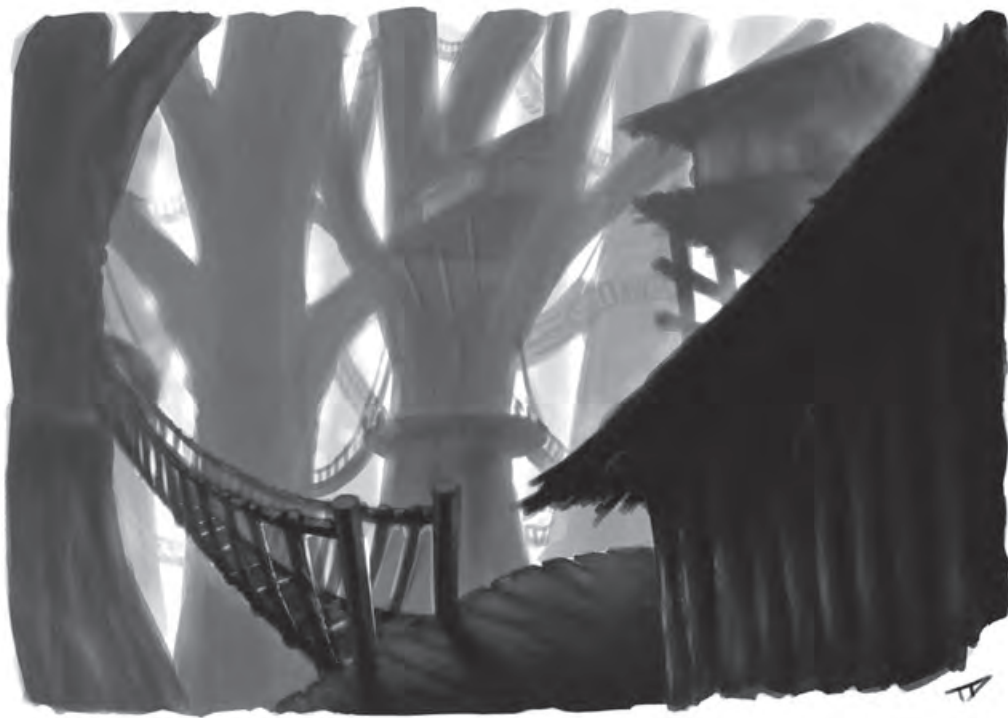
In etwa 60 Schritt Höhe befindet sich ein großes Baumdorf des Yachyach-Stammes. Hier leben etwa 250 der Hyänenmenschen. Gebaut wurde die Anlage bereits von den Vorfahren jener Yachjin, die einst den Obelisk stahlen.

Über mehrere Höhenebenen verteilt haben die Hyänenmenschen hier aus Holz und Blättern kleine Baumhäuser errichtet. Ebenfalls aus Holz sind die kreisrunden begehbaren Plattformen, die um die Stämme der gewaltigen Mammutbäume herum gebaut wurden. Zwischen den einzelnen Ebenen hängen Strickleitern, um die Höhenunterschiede zu überwinden. Die Bäume sind zudem jeweils mit Hängebrücken verbunden, so dass auch der Wechsel von einem zum anderen Baum kein Problem ist. Für Trolle sind die Konstruktionen der Yachyach eindeutig zu instabil, aber ein menschengroßes und vor allem nicht viel schwereres Wesen hat diese Schwierigkeiten nicht.

Der Schatzhort

Die Yachyach haben über Generationen einen gewaltigen Hort mit Schätzen angelegt. Alles, was sie klauen konnten, haben sie hierher gebracht. Es handelt sich dabei um einen auffälligen ausgehöhlten Mammutbaum, der sich in Größe und Form deutlich von den übrigen unterscheidet. Zudem kann man bereits von außerhalb ein Funkeln und Glitzern wahrnehmen.

Der Schatz wird nicht gesondert bewacht, da die Yachyach nicht glauben, dass es jemand unbemerkt bis hierhin schafft. Allerdings gibt es eine Stelle im ausgehöhlten Baum, die so angelegt wurde, dass man durch sie hindurch bricht. Sie ist von den Yachyach durch eine Kerbe markiert. Sollte kein Held diese Stelle bemerken (*Sinnenschärfe*-Probe+7), besteht die Möglichkeit, dass er hindurchbricht und in einem Netz landet (die Yachyach wollten niemanden



Am Ende einer Odyssee

Die Expedition ist am Ende von Kapitel III in Besitz eines Gelben Obeliskens und einer geheimnisvollen Schriftrolle, zudem führt der Aufenthaltsort von Rubec sie direkt zum Sternenflecken, der in der Prophezeiung genannt wurde. Harika lässt nach Verlassen der Insel Kanyesh Kurs gen Balan Mayek setzen. Sie möchte versuchen, über Xarphyrios or Rhidaman Kontakte in Dorinthapolis zu erhalten. Die Helden hingegen erhalten von ihr eine Extra-Heuer in Höhe von 50 Dukaten (in Edelsteinen) für die erfolgreiche Zerstörung der Tol-

töten, sondern Eindringlinge gefangen nehmen). An dem Netz befinden sich zudem Glöckchen, so dass die Bewohner des Dorfes von den Klingeln alarmiert werden.

Der Schatz selbst besteht aus einer stattlichen Anzahl von Wertsachen. So findet man hier nicht nur Gold, Silber und Geschmeide, sondern auch durchaus das eine oder andere Artefakt. Am wichtigsten ist aber wohl der Gelbe Obelisk (dieser wird sich mit einem Gewicht von 30 Stein beim Herunterklettern als störend erweisen).

Und noch ein weiterer Fund dürfte das Interesse der Helden wecken: Eine uralte Schriftrolle aus dünnem Goldblech, in der sich fremde, im Moment unübersetzbare Schriftzeichen befinden. Es handelt sich dabei um frühimperiale Bilderzeichen. Die dazugehörige Ritzzeichnung stellt allerdings ein Objekt dar, das den Helden sehr wohl vertraut ist: Das Panlinguanum, der seltsame Kristallschädel an Bord der *Lamea*.

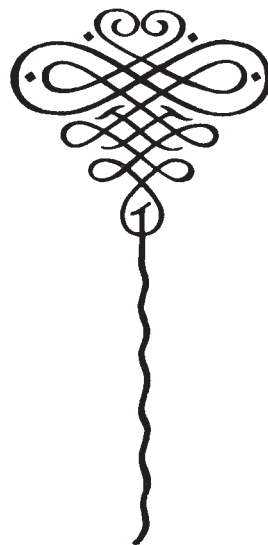
Die Werte der Yachjin finden Sie im Anhang (S. 242).

man und den Diebstahl des Obeliskens. Vom Meister sollten sie für Episode VI **400 Abenteuerpunkte** erhalten und SEs können Sie auf *Gassenwissen* und *Überreden* sowie zwei oder mehr häufig genutzte (Kampf-)Talente verteilen.

Die Zerstörung der Tolman ist nochmals **150 AP** und der Erhalt der zwei Schätze ebenfalls **250 AP** wert. Für Episode VII und VIII können noch SEs auf häufig genutzte Talente und *Sagen und Legenden* verteilt werden.

Rodothe ab Djungan'Kaïj

Die Hesinde-Geweihte wird sich bei einem Halt im shindrabarischen Archipel von den Expeditionsmitgliedern verabschieden. Sie will den Schlangenkult der Shindrabarim genauer erforschen und verbleibt in Myranor.



Zwischenspiel V

Zeitleiste (Tsa 1027 BF bis Rahja 1028 BF)

Tsa – Phex: Die Expedition erreicht Balan Mayek. Dort treffen sie Xarphyrios or Rhidaman wieder und können die Inhaftierung der Besatzung durch einen Illacriion-Optimaten verhindern. Zudem bittet sie Xarphyrios 'Für Ruhm und Ehre' an der Horasiade teilzunehmen.

Peraine – Rahja: In Trivina müssen die Helden einen Konflikt zwischen Trivina und der Provinz Chrabena verhindern. Trotz einiger Probleme gelingt es den Helden, die Städte zu vereinen.

Praios – Hesinde: Von Trivina geht die Reise nach Dorinthapolis. In der Metropole geraten die Helden in eine Intrige, erhalten

Informationen über den Kristallschädel und können Rubec von Chetoba befreien.

Firun – Tsa: Ihre Flucht führt sie ins Horasiat Ochobenius, das Land der Seen. Am dunklen See entschlüsseln sie das Geheimnis des Kristallschädels und können die 'Nächte vereinen'.

Phex – Rahja: Der weitere Weg führt sie zurück nach Chrabena. Mit der *Lamea* geht es nach Valdur Neratis in die gyldraländischen Region Iolon. Hier finden sie Spuren des legendären Forschers Bastan Munter. Zudem treffen sie in der Stadt Sidor Katomar eine Gruppe gestrandeter Thorwaler und bergen das erste aventurische Holz.

Die Horasiate Mayenios, Gyldraland, Centralis und Ochobenius

Mayenios

Das Horasiat Mayenios (HC 53ff., UdS) ist weder besonders groß, noch besonders reich. Es liegt nördlich des Horasiats Cantera an der gesamten Galeerenbucht. Im Norden ist es durch die *Cedaria-Berge* von Iolon getrennt, im Süden durch die *Lichterhöhen* und die *Windkämme* von Cantera. Im Westen bilden die *Apelioten* die natürliche Grenze zu Valantia und Corabeni.

Trotz der subtropischen Wärme und dem zeitweiligen Regenreichtum des Horasiats ist die Vegetation karg und höchstens in Form von kleinen und vereinzelt Wäldchen in nördlichen Regionen erwähnenswert: Den Rodungen der Vergangenheit, die das Holz für die imperiale Flotte lieferten, ist es geschuldet, dass der Süden des Horasiats von großen Wüsten und der Norden von Buschsteppen aus Ginster und Dornsträuchern geprägt ist.

Ebenfalls zu Mayenios gehören die drei der Kontinentalküste vorgelagerten Inseln *Asucar*, *Arathax* und *Nimoras*. Asucar ist der Kern der mayenischen Wirtschaft: endlose von Sklaven bewirtschaftete Zuckerrohrfelder, Brennereien und Papiermühlen prägen das Bild. Die ausgeführten Produkte gehen ausschließlich in die Metropole, die das Monopol auf den Handel innehat. Auf Arathax wächst das hochgiftige Mantigora, dessen Wurzeln für besonders wirksame Alchimika genutzt werden. Sklaven und Gefangene, die hierher kommen, sterben gewöhnlich nach spätestens zwei Jahren ausgesprochen qualvoll, denn die Wurzeln werden mit bloßen Händen ausgegraben. Eine Gefangeneninsel der anderen Art ist Nimoras: Hierher werden Optimaten gebracht, die bei Hofe in Ungnade gefallen sind. Die paradiesische Insel mit ihren weißen Sandstränden und hochgewachsenen Palmen gleicht einem goldenen Käfig, der insbesondere Eintönigkeit und Langeweile bereithält: Es gibt weder eine Arena noch ein Theater und Arbeiten fallen auch nur wenige an.

Auf dem Papier ist es die Horas in Balan Mayek, die über das Horasiat herrscht. Doch die Trodinare in den Provinzen zollen eher zeremoniellen Respekt als tatsächlichen Gehorsam. Die einzelnen Städte sind eher 'einzeltägerisch', was die harte und asketische Bevölkerung Mayenios' durchaus widerspiegeln mag. In Fällen zu starker (Unabhängigkeits-) Ansprüche jedoch hat die Metropole schon mehrfach bewiesen, dass sie durchgreifen kann – wie erst vor einigen Jahren die Stadt Esthenion, an der Küste gegenüber Asucar gelegen, spüren musste. Andererseits wird die 'Flotte des Schwarzen Kraken', ein ehemaliger Circel von Kaperfahrern, der heute Piraterie betreibt, solange nicht weiter beachtet, wie sie mayenische Küstenstädte in Frieden lässt.

Wer in Mayenios keinem Circel oder Collegium angehört, hat schlechte Aussichten auf ein langes Leben, es sei denn, er kann sich seiner Haut erwehren. In einem Landstrich, der kaum einen Krumen fruchtbarer Erde bereit hält und der sich höchstens noch in der Bedeutung vergangener Zeiten sonnen kann, mag sich fast unweigerlich jeder selbst der Nächste sein. Gleichsam aber erklärt dies auch die – für mayenische Verhältnisse – weite Verbreitung des Zatura-Kultes in Mayenios. Die Göttin wird allerdings nur um gute Ernten und Fruchtbarkeit angefleht und die Wichtigkeit dieser Bitten auch durch Menschenopfer unterstrichen. Seit nämlich der ehemalige Hauptkult um Charypta niederging und die Gottheit offensichtlich ihre Macht verlor, misstrauen die Mayenier höheren Mächten, so dass sich kein anderer Kult eine dauerhaft dominante Position zu sichern wusste.

Die wichtigsten Handelsgüter Mayenios' sind ohne Frage Rum, Zuckerkegel, Melasse und Papier, die allesamt von Asucar kommen. Das karge Festland lässt nicht viel mehr zu als den Anbau von Hirse, Erdnüssen, Mandeln, Pistazien und vor

allem Oliven. Die Ziegenherden von Menschen oder Satyaren liefern neben Dörrfleisch und Hartkäse auch Leder und auf einigen Domänen werden zumindest Pferde gezüchtet. Die Leonir der Savannen im Hinterland halten Rinderherden,

während der Fischfang vielen Menschen entlang der Küste ein Auskommen sichert. In den Apelioten werden darüber hinaus auch Edelmetalle wie Kupfer oder Schneesilber und einige Halbedelsteine abgebaut.

Gyldraland

Das an der Thalassionküste gelegene Horasiat Gyldraland (UdS), das zu den am dichtest besiedelten Regionen der Imperiums gehört, wird im Westen durch die Türme des Morgens von den zentralen imperialen Horasiaten getrennt, während es im Süden an Mayenios grenzt. Im Norden, begrenzt durch die Bucht von Trivina und Ausläufer der Türme des Morgens, schließt sich Cranarenius an.

Wälder, Äcker, Weiden und Sümpfe prägen die regenreiche Landschaft, in der Wild wie Einhörner, Wildrinder und Hirsche aber vor allem auch verwilderte Pferde vorkommen.

Ebenso zahlreich sind Hasen, Marder, Wölfe und Löwen.

Um das durch die zahllosen Plünderungen und Truppenstellungen während des hundertjährigen Seekriegs gegen Serovia zerrüttete Horasiat, das während des Krieges zeitweilig in drei Horasiate – Trivina, Iolon und Telanios – aufgespalten wurde, zu sichern, hat der Thearch es erneut als Horasiat Gyldraland zusammengefügt. Zur Verwaltung und Verteidigung hat er den hældingschen Myriokraten (Heermeister) Athalaricus der 'Garde der Beschützer Gyldralands im Dienste des Gehörnten Drachen' bestellt, der nahe Trivina residiert. Dieser Orden wird umgangssprachlich auch 'Drachengarde' genannt. Ihm unterstellt sind Kastellane (Burgvögte), die ihn in den Provinzen des Horasiats vertreten. Die drei Metropolen für Iolon, Trivina und Telanios sind zwar noch im Amt, sollen jedoch auf Dauer abgelöst werden.

Der drei Generationen währende Seekrieg hat Gyldraland – vor allem in Küstennähe – und seine Bewohner verändert: Ganze Landstriche sind dort von verlassenem Dörfern geprägt, in denen allenfalls Schmuggler und anderes Gesindel leben. Die Gyldraländer hingegen neigen heute zu gelebtem Pragmatismus, der sich in schlichter und auf Nutzen hin orientierter Möblierung ebenso zeigt, wie in der Kunst in Form von Mosaiken, Wandmalereien und Statuen, die nicht ohne weiteres geraubt werden können. Der Schmuck der Gyldraländer ist eher zweckmäßiger Natur und lässt sich im Zweifel noch versilbern. Theater wie auch Dichtkunst ist eher den Wohlhabenden vorbehalten, doch Pferderennen, Essen, Lyraspieler und natürlich Arenakämpfe erfreuen sich auch beim einfachen Volk großer Beliebtheit.

Die einen Hügelhang hinauf wachsende und als dekadent verschriene Metropole Trivina mit ihren 350.000 Einwohnern liegt an der Mündung des Trivatus ins Thalassion und wirkt aus der Distanz wie ein großer grau-weißer Felsen mit goldenen Einsprengseln inmitten von satt grünen Hügeln.

Weiter südlich von Trivina liegt mit Iolona auf hohen Klippen eine weitere wichtige Stadt des Horasiats an der Küste, die hier einen natürlichen und gut geschützten Hafen bildet. Iolona ist Dreh- und Angelpunkt für den Export des Meersalzes und berümt für seinen Brajan-Tempel.



Die meisten Siedlungen in Gyldraland folgen dem dorinthisch-imperialen Muster mit breiten, schnurgeraden Straßen, die rechteckige Kreuzungen und damit rechteckige Häuserblöcke bilden. Fast alle Siedlungen des Horasiats verfügen über eine gut ausgebaute Kanalisation, um die großen Regenmassen bewältigen zu können.

Neben der Oktade, von der vor allem Brajan und Gyldara – die in Trivina Teravina geheißen wird – Verehrung genießen, wird vor allem Yalsicor als Gyldaras Bote, Equona als Göttin der Fruchtbarkeit und der Pferdezucht und neben anderen seit einem Jahrhundert auch Bal-Logramos gehuldigt.

Die Wirtschaft des Horasiats ist ausgesprochen vielfältig. Handwerk, Feld- und Gartenbau sowie Viehzucht sind überall zu finden. An der Küste haben Seehandel, Fischfang und Meersalzgewinnung große Bedeutung, während im Binnenland Bergbau (Eisen, Silber, Blei, und kleine Mengen Gold, magische Metalle sowie Edelsteine), Holzschlag von Himmelszedern und Pferdezucht nicht selten sind. Die Herstellung von Duft- und Speiseölen ließ im Hinterland große Olivenhaine, Lorbeerwälder und weite Lavendelfelder entstehen.

Centralis

Das Horasiat Centralis (UdS) liegt nicht nur im Herzen des Imperium, es ist sein Herz – in magischer, politischer, wirtschaftlicher und kultureller Hinsicht. In dieser Region liegen sowohl der Baan Bashur mit dem Archäopag als dem ursprünglichen Sitz der imperialen Zentralgewalt wie auch die heutige Hauptstadt mit dem Sternepfeiler: Dorinthapolis, die größte Stadt Myranors und wohl auch ganz Deres. Im Norden wird es von Ochobenius, im Nordwesten von Karonius und im Süden von Narinion begrenzt und berührt zudem noch mit kürzeren Grenzlinien einige andere Horasiats. Ursprünglich lag hier das Land der Rhesier, die schon lange vor dem Ersten Imperium ein frühes Großreich unter dem Königspaar Veratus und Landeria gegründet hatten; den Archäern aber widersetzten sie sich zunächst, bis ihr Widerstand durch die gezielte Überflutung ihrer fruchtbaren Fluss-Auen gebrochen wurde.

Obleich Centralis mit dem Baan Bashur im Westen und Teilen der Türme des Morgens im Osten zwei zum Himmel aufstrebende Gebirgslandschaften besitzt, ist das prägendste Merkmal der Goldene See aus den aufgestauten Zuflüssen des Goldenen Orismanis, ein so gewaltiges Binnenmeer, wie es nur die Archäer in den frühen Tagen des Ersten Imperiums erschaffen konnten. An den Armen des Goldenen Sees liegen gleich eine Handvoll Städte mit mehr als hunderttausend Einwohnern, die in anderen Regionen Metropolen aus eigenem Recht sein könnten, und dazu einige Dutzend 'gewöhnliche' Provinzhauptstädte. Zwischen all diesen Orten sind Schiffe und Boote nahezu im festen Takt unterwegs, um Güter und Reisende zu befördern; und die Goldene Flotte tut ihr bestes, die immer wieder aufkommende Piraterie zu unterdrücken.

In allen Städten von Centralis arbeiten Leute vom Optimaten über den Bürger bis zum Sklaven in großen Handwerksbetrieben, neben den herkömmlicheren Gewerben wie der Weberei und Mechanik insbesondere auf dem Sektor der Alchimie: Hierzulande hat man in besonderer Weise die großmaßstäbliche Anwendung der alchimistischen Künste vervollkommen und viele traditionelle Laboratorien haben sich zu regelrechten Fabrikationshallen entwickelt. Auf den Märkten sind alle legalen Essenzen und Elixiere recht günstig zu kaufen und unter

Hand kann der Interessierte auch diverse verbotene oder experimentelle Tränke erwerben. Auf der anderen Seite liegen über den Städten oft drückende Wolken von beißendem Geruch und absonderlicher Farbe, die das Atmen schwer machen, vor allem, wenn sie sich mit dem schon immer häufigen dichten Seenebel verbinden, der oft tagelang die Städte einhüllt. Was mit den verschiedenen, oft giftigen oder skurril magischen Rückständen der Brau- und Destillationsprozesse geschieht, will die Obrigkeit oft gar nicht so genau wissen. Sie einfach in den See zu entsorgen ist jedenfalls verboten, und dieses Verbot wird auch jede Dekade mit strengen Worten erneuert, gerade weil es weitgehend ignoriert wird.

Die Wassermassen des Goldenen Sees haben größtenteils eine ausgleichende Wirkung auf das Wetter – die Sommer sind etwa kühler und die Winter milder als weit im Binnenland; dadurch gedeihen in Centralis auch Pflanzen (vor allem Wein, Weizen und diverse Obstsorten, aber auch alchimistisch wertvolle Kräuter), die man eher weiter südlich erwartet. Daneben spielt die Aquakultur (wie Fisch- und Weichtierzucht und der Anbau von Wasserpflanzen) eine große wirtschaftliche Rolle. Die Domänen produzieren gewaltige Nahrungsmengen, dennoch müssen Jahr für Jahr weitere Lebensmittel aus anderen Horasiaten eingeführt werden.

Wirklich urtümliche Landschaften und damit wilde Tiere gibt es in Centralis kaum, auch wenn die Wälder am Hang des Baan Bashur als Lebensraum seltsamer Kreaturen verrufen sind und durch alchimistische Abfälle zu Monstergestalt herangewachsene Tiere geradezu ein Standard centralischer Grusel- und Abenteuer Geschichten sind.

Nichtsdestoweniger sind aber die größten Feinde eines Centraliers die Mitbürger: Ebenso wie gewaltigen Reichtum gibt es bittere Armut; und so freundlich sich die Optimatenhäuser nach außen hin auch geben, so gnadenlos ringen sie hinter den Kulissen um Geld, Macht und Einfluss: Es ist alles andere als selten, für 'anonyme' Spionage- und Sabotageakte gegen andere Häuser oder rivalisierende Cammern des eigenen Hauses unabhängige Abenteurer einzusetzen, von denen man sich jederzeit weit distanzieren kann.

Ochobenius

Das Horasiat Ochobenius (UdS) wird im Süden vom Horasiat Centralis begrenzt und im Norden vom Gletschermeer. Während die nordwestliche Grenze die Berge von Skiresis und die südöstliche die Türme des Morgens markieren, ist die nordöstliche sehr lange Grenze zum Horasiat Lorthalion nur vage festgelegt.

Geprägt wird das niederschlagsreiche Ochobenius von ausgedehnten Wäldern aus hauptsächlich Nadelbäumen und den zwanzig Seen der Ochobischen Seenplatte, in deren Nähe sich häufige Sumpfbereiche erstrecken. Weiter im Norden findet sich eine unwirtliche Kaltsteppe und allein das südlichste Viertel ist mit größeren Weide- und Ackerflächen durchsetzt, was nicht zuletzt der Tatsache geschuldet ist, dass von Mitte Raia bis Mitte Zatura ein langer Winter das Horasiat im Griff hat.

Trotz der Kälte – die die Thermen in den Städten mehr noch als im Süden zum Mittelpunkt des öffentlichen Lebens macht – ist Ochobenius reich an Wild wie Bären oder Hirschen aber auch Pelztieren wie Nerzen und Bibern.

Von den Seen Ochobenius' wird erzählt, auf ihren Gründen lägen längst versunkene Städte. Gestützt werden diese Legenden dadurch, dass auf dem Grund alter Drachenzorn brodeln, der dafür sorgt, dass sie wärmer als erwartet sind und nur in kältesten Grimmfrostwintern zufrieren.

Die Seen aber sind vor allem die Lebensadern des Horasiats: Aller Verkehr wird über sie abgewickelt. In der Wildnis nämlich endet nicht nur zunehmend die imperiale Gesetzgebung, die ohnehin von den raubeinigen Holzfällern eher als 'Leitfaden' betrachtet

Die Gesellschaft ist wie überall im Imperium strukturiert, wobei Sklaven zumeist in den Städten anzutreffen sind und entlang der Seeufer in erster Linie Freie leben, deren relative und totale Zahl in Ochobenius erheblich höher liegt als in anderen Horasiaten. In den Städten Ochobenius' leben nur wenige Nichtmenschen – und wenn, dann vor allem Amaunir – so dass sich die Ochobenier in ihren grauen Tuniken und schwarzen Togen schwer damit tun, sich mit diesen zu arrangieren. Die Bewohner des Horasiats (auch die Amaunir) erscheinen recht stoisch, zurückhaltend und schweigsam. Ochobenius gilt als Ursprungsland der Nere-tonverehrung und dieser Kult hat hier großes Gewicht. Daneben wird in jeder Stadt stark der Gottheit des örtlichen Sees gehuldigt und die Amaunir verehren besonders Pheron als Gott von Winter und Jagd.

151

Der verwunschene Wald

Während sich die Helden durch das Gebiet des Imperiums bewegen, das gemeinhin auch Gyldraland genannt wird, begegnen sie einigen Bewohnern einer Domäne, die in einem nahegelegenen Wald Opfergaben entrichten. Die Gaben, alleamt Feldfrüchte und Blumen, sollen die Geister und Feen des Waldes besänftigen.

Der Zufall will es, dass auch die Helden gerade auf dem Weg durch eben jenen Wald sind. Egal ob sie geopfert haben oder nicht, sie werden in dem verwunschenen Wald Bekanntschaft mit der Nymphe *Liriella* machen. Je nachdem, ob die Helden geopfert haben oder nicht und wie sie sich gegenüber der Holden verhalten, wird diese Begegnung unterschiedlich verlaufen. Dabei kann es durchaus passieren, dass die Holde den Helden eine Abkürzung aufzeigt, aber auch, dass sie tagelang in dem verwunschenen Wald umherirren.

Die Geisterstadt

Obwohl Gyldraland relativ dicht besiedelt ist, erreichen die Helden eine (fast) verlassene Stadt in der Nähe der Küste. *Valdur Kalenis* war einst eine blühende Stadt und noch heute kann die Gruppe die einstige Pracht erahnen, auch wenn Thermen, Tempel, und Theater verlassen sind. Doch völlig unbewohnt ist Valdur Kalenis nicht. Hier haben sich einige Räuberbanden in den Häusern der Optimaten niedergelassen, scheinen aber untereinander verfeindet zu sein, so dass es von Zeit zu Zeit zu richtigen Straßenschlachten kommt. Auch die Helden geraten in eine solche hinein und werden von einer Seite gefangen genommen. Schuld an dem stetigen Streit ist eine dämonische Essenz aus Lolgramoths Domäne, die ständig Zwietracht sät und während des Seekriegs beschworen wurde.

Sollte es den Helden gelingen, die Essenz zu vernichten, so kann nach Jahren womöglich wieder Frieden in die Stadt einziehen.

Das Opferritual

In Centralis werden die Helden Zeuge einer für sie eher abstoßenden Verehrung der Götter. In einer Provinzstadt findet gerade vor der örtlichen Oktrale die Schlachtung von einem Dutzend Opfertieren statt. Was für die Aventurier barbarisch anmutet, ist für die Bewohner des Imperiums ein fast alltäglicher Brauch, um die Götter zu ehren und zu besänftigen.

Die Opfertiere werden anschließend zubereitet und von den Gläubigen gegessen. Auch die Aventurier sind dazu eingeladen und die Speise zu verschmähen wäre in den Augen der Gläubigen ein schlechtes Zeichen, vielleicht gar eine Beleidigung.

Den meisten Aventuriern wird der Brauch seltsam anmuten, es wird sie vielleicht sogar Überwindung kosten, daran teilzunehmen. Sollten sich Helden weigern, die Opfertiere zu essen, kann dies durchaus zur Folge haben, dass sie die Opferung stören und somit Aufmerksamkeit auf sich ziehen. Die Priester können infolgedessen die Garde rufen und es kann somit zu Problemen kommen.

Städtisches Treiben

In einem der größeren Vororte von Dorinthapolis werden die Helden von dem freundlichen, älteren Händler *Melionkrates* in ein Gespräch verwickelt. Während sie sich über seine Waren unterhalten, hat er bemerkt, dass die Gruppe von weither kommt und ist auf sie neugierig geworden. Er lädt sie zu einem Spaziergang in der Stadt ein.

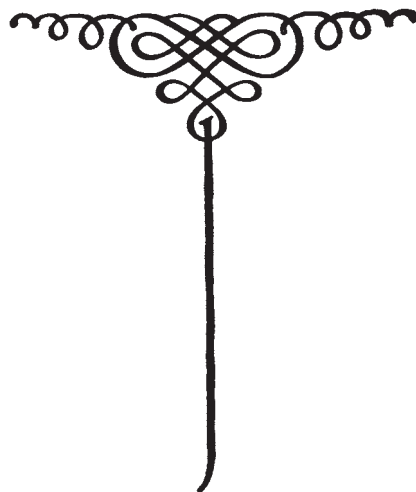
Eine gute Gelegenheit für die Helden, während eines Besuches in einer Therme, dem Theater oder der Arena der Stadt mehr über die imperiale Lebensweise zu erfahren und sich die prachtvollen Gebäude anzuschauen.

Der Händler hat dabei keinen Hintergedanken, fragt aber die Helden natürlich auch ein wenig aus und interessiert sich für ihr Herkunftsland.

Überfall!

In Ochobenius reisen die Abenteurer durch eine eher dünnbesiedelte Gegend voller Wälder und wilder Tiere. Nicht nur die Wölfe der Gegend sind ausgesprochen aggressiv. Die Gruppe begegnet auch einer Gruppe barbarischer Krieger aus Lorthalion, dem wilden Nachbarland Ochobenius. Die 20 Lorthalier haben gerade eine Siedlung überfallen und würden sich auch über die Ausrüstung der Helden freuen.

Diesen bleibt nichts anders übrig, als eine Flucht durch den verschneiten Wald oder den Kampf gegen die Barbaren. Das Ziel der wilden Männer und Frauen ist es, die Helden gefangenzunehmen und später in die Sklaverei zu verkaufen. Allerdings bieten sich im Wald einige Gelegenheiten sich zu verstecken oder die Barbaren in kleineren Gruppen zu stellen und zu besiegen.



Kapitel IV: Im Herzen des Imperiums

Episode I: Für Ruhm und Ehre

Balan Mayek – verblissenes Bollwerk des Imperiums

Regierungsform: Metropole unter direkter Kontrolle der Horas Siminomia VIII. dri Rhidaman

Symbolik: zwei Galeeren über einer in Frontansicht, auf deren Segeln schwarze Augen prangen auf blau

Bevölkerung: ca. 150.000; Menschen 90% (vorwiegend Meranier; dazu Hjaldinger, Kerrishiter, Vesai), Amaunir und Leonir (zusammen 7%), Ravesaran, Neristu, Risso, Shingwa, Satyare (zusammen 3%)

Stadtteile: 11 Distrikte

Militärische Stärke: Imperiale Flotte, Horas-, Shinxir- und Brajan-Garde, Seesöldner

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktrale

Handwerk und Gewerbe: Zuckerhandel und -verarbeitung

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Freundlicher Leonir' (Q7/P7/S52), Hafenkneipe 'Piratenschreck' (Q4/P3), Bordell 'Zuckersüß' (Q5/P7)

Gebäude: Arena Thalassica

Besonderheiten: Kriegsflotte mit fast tausend Galeeren, Kristalltempel der Charypta, Gastviertel

Stadtgeschichte: Nachdem Balan Mayek 236 IZ als Metropole und Kriegshafen gegründet wurde, erlebte die Stadt zunächst einen rasanten Aufstieg. Nach 2610 IZ profitierte die

Metropole durch Handelsfahrten von und nach Aventurien. Um 2797 IZ aber begann der beinahe unaufhaltsam scheinende Niedergang der Stadt: Der Wohlstand generierende Handelskontakt zum Ostkontinent riss ab und das Toben Ephars gegen die Ostküste Myranors traf insbesondere auch die myranische Küstenseefahrt und damit eine weitere Lebensader Mayenios'. Die folgende Entmachtung des in Balan Mayek starken Hauses Charybalis, die weitgehende Abwendung des Imperiums vom Meer und die damit einhergehende 'vorübergehende' Trockenlegung gut der Hälfte der imperialen Flotte, ließen auch die Bedeutung der Metropole als Kriegshafen rapide sinken.

Stimmung in der Stadt: Viele würden lieber heute als morgen die Stadt verlassen, wenn sie nur dürften und könnten. So aber macht man das Beste aus dem Alltag, freut sich auf die nächste Horasiade oder die nächsten Spiele und hält die Hoffnung hoch, dass die Bedeutung der Stadt zurückkehrt. Schließlich muss es ja irgendwann wieder besser werden...

Was die Einwohner über Balan Mayek denken: "Früher oder später wird in Balan Mayek der Wohlstand wieder Einzug halten und Menschen von überall werden hierher strömen."

Balan Mayek, die Metropole des Horasiats Mayenios, ist heute nicht viel mehr als ein Schatten einstiger Bedeutung: Die Häuser verfallen zusehends, die Sitten sind rau und Ordnung wird durch Willkür aufrechterhalten. Um zumindest den Anschein von Alltäglichkeit und Kontrolle zu wahren und zu verhindern, dass weiteres 'Gesindel' angelockt wird, verhaften die Garden kurzerhand all jene, die zu sehr nach Herumtreibern aussehen. Die Inhaftierten werden – ohne Prozess, wohl aber mit richterlichem Urteil – wegen Gefährdung der öffentlichen Ordnung auf die Zuckerinsel Asucar verbracht, wo sie an 'regelmäßige Arbeit gewöhnt werden'. Aus diesem Grund haben sich in den Stadtdistrikten unmittelbar an den Hauptstraßen 'Gastviertel' gebildet. Hier einkehrende durchreisende Nichtadelige können so die Nebenstraßen meiden und senken damit ihr persönliches Risiko, in die Sklaverei zu geraten.

Bekannt ist Balan Mayek für seine Arena Thalassica. Die dort ausgerichteten Spiele sind besonders blutig und ziehen stets Neugierige auch von außerhalb an. Die Besonderheit der Arena liegt in der Größe ihres Kampfplatzes und in ihrer Lage direkt am Thalassion auf Meeresniveau. Die Besucherränge werden an der zur Küste gerichteten Seite durch ein großes gemauertes

Tor unterbrochen. Durch arcanomechanische Einrichtungen lässt sich der Boden der Arena absenken und das Tor öffnen, so dass die Arena einem eingemauerten See mit Besucherrängen ähnelt. Hier werden immer wieder – unter Lobpreisung der Größe des Thearchen und des Imperiums – berühmte und siegreiche Seeschlachten nachempfunden. Ein etwa fünf Schritt breiter Rand des Kampfplatzes kann außerdem separat abgelassen werden, so dass es bei geöffnetem Tor auch möglich ist, eine "Insel" in der Arena zu erschaffen.

Die Metropole ist auch Haupthafen der imperialen Flotte. Erscheint die Stadt als Sinnbild für das Imperium, so tut dies die Kriegsflotte als Sinnbild für imperiale Seemacht. Mehr als die Hälfte der über tausend Galeeren sind an Land gezogen und der Rest vermodert, trotz Bemühungen dies zu verhindern, zusehends. Bereit für den unmittelbaren Einsatz ist nur ein Bruchteil der Schiffe. In den Bäuchen von vielen der anderen Schiffe haben sich Diebe und Hehler eingenistet und dort ein 'Gaunerviertel' geschaffen.

Etwas außerhalb der Stadt auf einer durch Ephars Zorn aus dem Meer erhobenen Landzunge steht ein großer geborstener *Kristalltempel der Charypta*. Bedeckt ist er von vertrockneten,

aber seit Jahrtausenden unverrotteten Algenteppichen, die einst Dämonen gewesen sein sollen.

Die hauptsächliche Geldeinnahmequelle für Balan Mayek ist der Zuckerhandel, auf den die Metropole ein Monopol hat. Dass dies jedoch nur die notwendigsten Mittel in die Kasse spült, spiegelt sich außerhalb des Hafenviertels allenthalben im Stadtbild wider.

Ein unfreundlicher Empfang

Während die *Lamea* in den Hafen einläuft, können die Helden, neben der gigantischen aber ganz offensichtlich nicht unmittelbar einsatzfähigen Armada, ein Schiff ausmachen, das ihnen bekannt ist: Die *Glanz der Wogen*. Auch Harika wird es bemerken und die Helden nach dem Festmachen aussenden, um Xarphyrios in dessen Kontor zu besuchen. Sie bittet die Helden ihn für diesen Abend auf die *Lamea* einzuladen, um Geschäftliches mit ihm zu besprechen: Sie möchte eine Handelslizenz erwerben.

Den Weg zum Kontor der Rhidaman kann jede Schauerfrau und jeder Lastenträger im Hafen weisen. Das Gebäude ist groß, gut bewacht und auch die gut in Stand gehaltene Fassade sowie eine Flagge des Hauses Rhidaman (goldenes Banner mit blauem Logogramm) auf dem Giebel verraten den Besitzer und zeugen von dessen Reichtum.

Ein alter Bekannter

Den Kontor des Hauses Rhidaman in Balan Mayek führt Xarphyrios or Rhidaman, den die Helden bereits von ihrer Fahrt nach Valdur Bedhra (S. 70) und vom shindrabarischen Archipel (S. 118) kennen.

Die zwei Wachen vor der doppelflügeligen Eingangstür gehören zu den Rhidar, der Elitegarde der Rhidaman. Sie werden sich das Begehrt der Helden anhören, ehe sie es nach innen weitergeben. Nach einiger Zeit werden die Helden zu Xarphyrios eingelassen, der sich über das Wiedersehen freut und Tee auftragen lässt. Er fragt nach ihrem Befinden und Erlebnissen der Zeit seit dem letzten Treffen im shindrabarischen Archipel (wenn Sie Xarphyrios zwischendurch nochmals auftreten ließen, seit entsprechendem Zeitpunkt), bedankt sich für die Einladung und nimmt diese an.

Unerfreuliches

Sobald die Helden sich der *Lamea* nähern, können sie erkennen, dass das Schiff von Bewaffneten umringt ist. In der Abwesenheit ließ Oprophoru ai Illacrimon die Besatzung arretieren: Neugierig hatte er das fremdartige Schiff beim Einlaufen beobachtet und die Besatzung als jene 'infamen Diebe' erkannt, die in Balan Cantara steckbrieflich gesucht werden (S. 55).

Oprophoru befindet sich derweil wieder in seiner Villa, um einen Brief an Porphyrio Gamenicos sa Illacrimon zu schreiben und seinen Erfolg zu melden, so dass die Helden 'nur' die Chrysisgarde vor sich haben. Den Helden sollte klar sein, dass jedes bewaffnete Vorgehen bestenfalls in der Sklaverei endet. Sprechen die Helden Schaulustige an, können sie die Hintergründe erfahren, die dazu führten, dass die Gardisten 'den komischen Pott' bewachen müssen.

Die einzige Lösung für das Problem besteht darin, Xarphyrios einzuschalten. Wurden die Helden arretiert, können sie nachts

schwimmend und möglichst lautlos die *Lamea* unbemerkt verlassen. Spätestens wenn Xarphyrios der Einladung Harikas folgt, wird er von der Arretierung erfahren, ohne dass die Helden aktiv werden.

Xarphyrios wendet sich umgehend an die Horas von Mayenios (ebenfalls eine Rhidaman), die in Balan Mayek residiert. Er erwirkt – mit dem vorausseilendem Versprechen einen neuen Favoriten für die Horasiade (siehe unten) für das Haus Rhidaman unter der Mannschaft zu wissen – einen Erlass, der der *Lamea* und ihrer Besatzung horasiale Immunität verleiht: Unter Strafandrohung hat niemand im Horasiat das Recht, Hand an Schiff oder Besatzung zu legen oder deren Freiheiten in irgendeiner Form zu beschneiden, so lange Schiff und Besatzung nicht an Straftaten beteiligt sind/waren, die in Mayenios verübt werden/wurden.

Verhandlungen

Harika empfängt Xarphyrios abends in der Offiziersmesse, lässt ein fürstliches Mahl auftragen und bedankt sich für das Einwirken bezüglich der Arretierung. Xarphyrios lenkt das Thema des Gesprächs nach einiger Zeit auf die Lizenz und bietet diese kostenfrei für die Handelsroute Balan Mayek – Trivina an, wenn Harika bereit wäre, ein Besatzungsmitglied bei der in Kürze stattfindenden Horasiade für das Haus Rhidaman antreten zu lassen. Der hauseigene Favorit sei vor drei Tagen einem feigen Mordanschlag erlegen und so rasch sei kein probater Ersatz in Balan Mayek aufzutreiben. Keinen eigenen Favoriten antreten zu lassen jedoch, kann sich das Haus nicht erlauben, ohne immense Wettgelder, die auf den eigenen Sieg gesetzt wurden, kampflös verloren zu geben. Harika nimmt das Angebot ohne Zögern an, so dass das Geschäft bei einem guten Glas Kososwein besiegelt wird.

Die Horas von der Möglichkeit dieses Angebots zu überzeugen fiel Xarphyrios durch die Erwähnung der Taten Harikas und der Helden nicht schwer: Das Eindringen in eine kerrishtische Stadt, Sabotage in einer kerrishtischen Werft sowie der Angriff auf kerrishtische Piraten führten bei Siminomia VIII. drei Rhidaman sofort zu Sympathien. Ihre Verachtung für und ihre Abneigung gegen alles Kerrishtische ist in Mayenios schon beinahe legendär.

Die Horasiade

Die Horasiade von Mayenios beginnt am Stadtrand mit einem 20 Meilen langen Ritt auf einem ungesattelten (!) Pferd, der an drei Kontrollstellen vorbei in einem Bogen um die Stadt zu dieser zurückführt. Dort schließt sich, ohne Pause, ein Lauf über 30 Meilen durch die Straßen und Gassen der Metropole an, der im Norden am Hafen endet. Der letzte Teil – ebenfalls ohne Pause anschließend – besteht aus 10 Meilen Schwimmen. Zunächst geht es zu einem Felsen, der den Kontrollpunkt darstellt und dann zurück in den südlichen Teil des Hafens in die Arena Thalassica.

Bereits in den Tagen vor dem Wettkampf beginnen die zentralen Viertel der Stadt vor Leben nur so überzuschäumen. Zahlreiche Bewohner aus der Umgebung und einigermaßen nahe liegenden Städten strömen in die Metropole, um dem Ereignis beizuwohnen. Freie Betten in Gasthäusern werden dabei ebenso selten, wie Taschendiebstähle häufiger.

Horasiaden

Horasiaden werden in der Metropole nahezu jedes Horasiats jährlich ausgerichtet. Dabei handelt es sich um athletische Wettkämpfe, bei denen in verschiedenen Disziplinen Sieger gekürt werden. Einige, aber nicht alle Disziplinen, die sich von Horasiat zu Horasiat unterscheiden können, sind Stockfechten, Laufen, Ringen oder Streitwagen fahren.

Den Siegern einzelner Disziplinen, besonders aber dem Gesamtsieger, winken Preisgelder und Berühmtheit, die ihn selbst, aber auch seine Erben aussorgen lassen. Daher sind die Athleten in straffen Collegien organisiert. Wetten rund um die Spiele sind ebenso üblich, wie Gerüchte um Manipulationen.

In unregelmäßigen Abständen findet in Dorinthapolis die *Imperiade* statt. Allein die Einladung zu diesen mit Abstand größten Wettkämpfen mag für viele Athleten die Krönung ihrer Laufbahn sein.

Die Horasiade von Mayenios unterscheidet sich von den anderen Horasiaden dahingehend, als dass hier nicht verschiedene Disziplinen nebeneinander ausgerichtet werden. In Mayenios besteht sie aus 20 Meilen Reiten, 30 Meilen Laufen und 10 Meilen Schwimmen ohne Pause.

Regularium

Jedem der 96 Wettkämpfer, aus den Provinzen des Horasiats, wird eine bis zu sechs Köpfe starke Begleitmannschaft zugestanden, die Wasser aber auch Verbandsmaterial und ähnliches bei sich hat. Geritten wird ohne Sattel, jeder der Kontrollpunkte muss passiert werden und das Wechseln des Pferdes ist untersagt. Der Lauf führt durch die Gassen und Straßen Balan Mayeks und das Schwimmen durch den Hafen. Beim Schwimmen ist ein Ausruhen auf dem Beiboot der Begleitmannschaft untersagt. Sobald ein Athlet an Bord gelangt, ist der Wettkampf für ihn beendet.

Die Athleten tragen neben einer Schärpe mit Startnummer höchstens einen Lendenschurz. Einige wenige treten ganz nackt an. Wer in Tunika antritt, macht sich höchstens verdächtig, verbotene Hilfsmittel verbergen zu wollen und wird an jedem Ziel- und Startpunkt ausgiebig durchsucht, was Zeit kostet.

Für die Überwachung der Wettkämpfe ist in erster Linie die Raia-Garde zuständig. Sie kontrolliert die Regularien, besetzt die Kontrollpunkte und untersucht Ausrüstung und Getränke auf verbotene magische oder alchemistische Unterstützung. Zudem obliegt ihnen die Organisation der Siegerehrung und die entsprechende Ausstaffierung der Arena Thalassica. Die Siegerehrung selbst wird hingegen vom Shinxir-Prätor abgehalten.

In drei myrmidonischen Insektoptern fliegen während der ersten und dritten Etappe Shinxir-Gardisten mit, um die Wettkämpfe aus der Luft zu überwachen. An den Start- und Endpunkten der einzelnen Etappen wartet der Optimat *Xelparenes ir Partholon* mit einem Artefakt zur Überprüfung der Athleten und Pferde auf magische Einwirkung.

Die Brajans-Garde hält die begeisterte Menge während des Laufs zurück, sorgt dafür, dass diese den Wettkämpfern nicht zu nahe kommt und löst Tumulte zwischen Verehrern unterschiedlicher Athleten auf.

Selbstverständlich ist die Nutzung von Aufputschmitteln verboten und wer dessen überführt wird, wird disqualifiziert. Das

ändert nichts daran, dass dies munter – in aller Heimlichkeit – weiterhin getan wird. Tränke, die nicht magisch hergestellt wurden, lassen sich auch nur während der unmittelbaren Einnahme nachweisen. Und dass das nicht passiert, dafür sorgen die Athleten schon.

Auswahl des Athleten

Die eleganteste Lösung wäre, einen Helden direkt an der Horasiade teilnehmen zu lassen. Am besten eignen sich Helden mit guten *körperlichen Eigenschaften*, hoher *Ausdauer* undmeisterlichen Werten in *Reiten*, *Schwimmen* und *Athletik*. Die restlichen Helden bilden die Begleitmannschaft. Sollten Sie keinen geeigneten Helden in der Gruppe haben, wählt Harika Dalida d'Abbastanza (S. 226) als Athletin aus. In diesem Fall bilden alle Helden deren Begleitmannschaft.

Allgemeine Anmerkungen

Für den Verlauf des Abenteuers ist es notwendig, dass der Teilnehmer der *Lamea* die Horasiade gewinnt. Nicht zuletzt der Ruhm dieses Triumphes wird den Helden an späterer Stelle in Dorinthapolis (S. 173) die Türen zum Senat des Imperiums aufstoßen.

Wir verzichten an dieser Stelle darauf, Ihnen einen ausführlichen Regelkomplex zu präsentieren, mit dem Sie die genaue Position des Athleten-Helden im Feld bestimmen können. Wir halten es für sinnvoller, wenn dies erzählerisch gelöst wird, da es Ihnen mehr Freiheiten lässt. Wenn es notwendig ist, können Sie jederzeit einen zurückfallenden Konkurrenten vor dem Helden auftauchen lassen, denn den Überblick werden weder der Athleten-Held noch die Begleit-Helden behalten können.

Lassen Sie regelmäßig (erschwerte) Proben auf *Reiten* (Etappe 1), *Athletik* (Etappe 2) und *Schwimmen* (Etappe 3) würfeln und bestimmen Sie entsprechend deren Ausgang Abzüge auf *Ausdauer* und vielleicht die Punkte *Erschöpfung*, die der Held erhält. Behalten Sie dabei im Auge, dass der Held eine Chance haben sollte, das Ziel (ordentlich erschöpft) zu erreichen. Vergessen Sie aber auch nicht, dass die Konkurrenten mit gleichen Einbußen zu kämpfen haben. Zwar sind es trainierte Athleten, doch dürfen Sie davon ausgehen, dass ein kletternder, kämpfender, wandernder, reitender und tauchender Abenteurer diesen in körperlicher Form wahrscheinlich kaum nachstehen wird. Natürlich können der stubenhockende Puniner Magier oder der kurzatmige neristische Heiler da Ausnahmen darstellen.

Ausrüstung

Xarphyrios rüstet die Helden und den Athleten mit allem aus, was sie brauchen: Pferde, ein Boot und für die Orientierung in der Stadt Rhidar, die den Helden jeweils den schnellsten Weg durch die Straßen und Gassen zeigen. Natürlich hat auch Xarphyrios Zugriff auf Tränke, die dem Athleten-Helden helfen könnten. Wenn dieser sich zunächst sträubt, gibt er sie den Rhidar, so dass die Helden in der zweiten Etappe einen Einsatz derselben ermöglichen könnten. Die Pferde bekommen, ohne dass die Helden gefragt werden, ein nicht magisch gebrautes Konstitutionsexier für höhere Ausdauer. Orientieren Sie sich für verschiedene Tränke an den Alchimika in **WdA 33f**.

Gewinn

Der Gewinner der Horasiade erhält als Trophäe einen wertvollen Pokal aus Gold, der mit Einlegearbeiten und Prägungen von reitenden, laufenden und schwimmenden Athleten verziert ist. Darüber hinaus gibt es Geld- und Sachpreise von hohem Wert. Wie diese genau aussehen, überlassen wir Ihnen als Meister. Sie wissen am ehesten, was Ihre Gruppe gerne hat oder braucht. Auch den genauen Wert wollen wir Ihnen nicht vorschreiben. Doch bei Tausend Aureal ist noch lange nicht Schluss.

Der Feind im Hintergrund

Der Gegenspieler der Helden ist *Belianor an Charybalis* (S. 235f.). Er hält sich im Hintergrund und die Helden werden ihm erst an späterer Stelle direkt gegenüberstehen. Er residiert – als Charybalis unerkant – in einer Villa in Balan Mayek und intrigiert (im Vorfeld und auch während des Wettkampfes) gegen die Athleten der Rhidaman. Die Rhidaman sind spätestens seit der Entmachtung der Charybalis, nach der sie neben dem Land- auch den Seehandel zu dominieren begannen, bei diesen nicht sonderlich gut gelitten. Aber dies ist nur die grundlegendste Motivation Belianors. Auch der Tod des ursprünglich gemeldeten Rhidaman-Favoriten geht auf sein Konto: Die Horas hatte besonders öffentlichkeitswirksam eine große Summe von mehreren zehntausend Aureal auf ihren Favoriten, der bereits im letzten Jahr die Horasiade gewonnen hatte, gesetzt. Grund genug für Belianor auf das Ausscheiden des Rhidaman-Favoriten wetten zu lassen und diesen auch gleich aus dem Weg zu räumen. Der Schaden am Ansehen der Horas wäre mindestens ebenso hoch, wie der finanzielle. Da die Wetteinsätze jedoch nicht personen- sondern startplatzgebunden sind, gab es für Siminomia VIII. noch die Hoffnung, rechtzeitig einen vielversprechenden Ersatz zu finden. Xarphyrios glaubt diesen im Athlethen-Helden (bzw. Dalida) gefunden zu haben. Belianor hatte eigentlich erwartet, dass das Ausschalten des Rhidaman-Favoriten einen Rückzug der Rhidaman von der diesjährigen Horasiade bedeuten würde und entsprechend groß ist sein Zorn, als er erfährt, dass nun ein anderer Athlet (von dem er annehmen muss, dass es sich um einen probaten Ersatz handelt) für das verhasste Haus startet. Und eben dieser rückt nun in das Zentrum seiner todbringenden Aufmerksamkeit: einer der Helden oder Dalida.

Ausgewählte Konkurrenten

Die nachfolgenden Athleten sollen Ihnen einerseits ermöglichen, den Konkurrenten der Helden Gesichter mit Namen zu geben, andererseits dazu anspornen, weitere Wettkämpfer zu ersinnen:

- *Shuuraorokh* der Leonir: Insbesondere beim Laufen geht er nicht übermäßig zimperlich mit seinen Konkurrenten um, wenn ihm diese im Wege stehen. *Stärken*: Reiten, Laufen; *Favorit*: Partholon
- *Diparenes* die Bambusstange: Der hochgewachsene schlaksige Mensch hat durch seine langen Beine einen Vorteil während der zweiten Etappe. *Stärken*: Laufen, Schwimmen; *Favorit*: Athleten-Circel Lychonus'
- *Antihylea* die Vorzeigethletin: Sie ist, was sich jeder unter einem Athleten vorstellt: Durchtrainiert, gut aussehend, stolz, fair, ausdauernd. *Stärken*: Reiten, Laufen; *Favorit*: ein Athleten-Collegium Balan Mayeks
- *Xyrlios* der Angeber: Glaubt man ihm, so hat er den Wettkampf bereits vor Beginn gewonnen. Aber abgesehen von seinem herausragenden Aussehen ist er eher Durchschnitt. *Stärken*: Reiten; *Favorit*: Illacrión

● *Flavenes* der Harte: Der menschliche, vernarbte und arrogante Seesöldner ist einer der Geheimtipps für die Wetten und weiß um seine Fähigkeiten. Jenseits dessen jedoch ist er dumm wie Bambussprossen. *Stärken*: Reiten, Laufen, Schwimmen; *Favorit*: ein Athleten-Circel Balan Mayeks

● *Tychgamias* der Idealist: Der durchaus begabte Mensch zeichnet sich durch überzogene Fairness aus, die gar so weit geht, dass er gestürzten Konkurrenten wieder auf die Beine hilft. *Stärke*: Laufen, Schwimmen; *Favorit*: Aphirdanos

● *Pythxenius* der ehemalige Myrmidone: Er weiß seine Kräfte gut einzuteilen. Wenn niemand hinsieht, nutzt er auch mal den Ellebogen. *Stärken*: Reiten, Schwimmen; *Favorit*: Athleten-Collegium Laranthas

● *Ma'Lira* die Amauna: Sie ist schnell zu Fuß und pferdesicher. Ihre latente Angst vor Wasser wusste sie bislang gut zu verbergen. *Stärke*: Laufen; *Favorit*: der Amaunir in Balan Mayek

● *Gylldorus* der Frischling: Gerade vom Gymnasium ist die diesjährige Horasiade für den begabten menschlichen Nachwuchsathleten die erste. Seine beinahe naiven Vorstellungen von einem fairen Wettkampf sieht er im Laufe der Horasiade widerlegt. *Stärke*: Schwimmen; *Favorit*: ein Athleten-Collegium Balan Mayeks

● *Wusharin* die Shingwa: Sie ist für ihre Rasse ein ausgesprochenes Kraftpaket. Mit dem Reiten allerdings hapert es richtig. *Stärken*: Laufen, Schwimmen; *Favorit*: Athleten-Circel Nunetas

Lasset die Kämpfe beginnen!

Die Horasiade beginnt früh morgens bei Sonnenaufgang vor dem südlichen Stadttor. Neben allen Athleten sind zahlreiche begeisterte Zuschauer anwesend, die Blicke auf ihre Favoriten erhaschen und diesen jubeln wollen. Hier ist besonders die ohnehin das Tor bewachende Shinxir-Garde präsent, die gemeinsam mit der Brajans-Garde für Ordnung sorgt, während auch einige Raia-Gardisten die Zuschauer zu den durch Täre von den Athleten, *Myrsalios ul Kouramnion*, dem Shinxir-Prätor, und der Tribüne des Horas getrennten Zuschauerbereichen lenken.

Die Eröffnung findet durch den Shinxir-Prätor Balan Mayeks statt. *Myrsalios* hält eine Rede, in der er die Spiele unter Shinxirs Segen stellt und die Kämpfer auffordert, ihr Bestes zu geben, während Feigheit, Schwäche und Regelverstöße zwangsläufig mit der Zerschmetterung durch den Vielleibigen enden würden.

Personen im kurzen Überblick

- *Belianor an Charybalis*: Gegenspieler der Helden (S. 235f.)
- *Myrsalios ul Kouramnion*: Shinxir-Prätor im Jahr 4774 IZ
- *Xelparenes ir Partholon*: Optimat mit Kontrollartefakt
- *Siminomia VIII. dri Rhidaman*: Die Horas von Mayenios

Die erste Etappe

Nach der Eröffnungsrede begeben sich die Athleten mit ihren Begleitmannschaften in ihre Startpositionen, die zufällig zugelost wurden. Während die Pferde der Athleten nicht gesattelt sein dürfen, gilt diese Auflage für die Begleiter nicht. Einige Raia-Gardisten kontrollieren die Athleten auf verbotene Hilfsmittel, während *Xelparenes* bereits an dieser Stelle ein erstes Mal kontrolliert, ob Athleten oder Reittiere magisch verstärkt wurden.

Start

Beim Start stellen sich die Athleten in fünf Reihen mit jeweils 19 Reitern auf. Die Begleitmannschaften müssen etwas weiter vorversetzt in der Savanne warten und dürfen erst nach dem Start zu den Teilnehmern aufschließen. Jeder Athlet sowie deren Begleitmannschaften erhalten eine Schärpe mit einer Nummer. Da der Athleten-Held den Platz des letztjährigen Gewinners einnimmt, erhält er die Schärpe mit der Nummer 1.

Der Shinxir-Prätor hebt beim Start die Arme, worauf die Masse der Menschen verstummt und sich eine beinahe gespenstische und angespannte Stille über die Szenerie legt. Wenn er seine Arme herunternimmt, ist dies das Zeichen des Starts: Es brandet Jubel auf und die Athleten treiben ihre Pferde an. Bereits hier stürzen zwei Athleten von den Tieren und geraten unter die Hufe. Ein Pferd, direkt neben dem Athleten-Helden, bricht mit Schaum vor dem Maul zusammen. Für diese drei Athleten ist die Horasiade bereits an dieser Stelle beendet.

Lassen Sie den teilnehmenden Helden *Reiten-Proben* würfeln, die pauschal um 6 Punkte erschwert sind, da das Tier ohne Sattel und Steigbügel geritten werden muss. Addieren Sie zusätzliche Mali nach Ihrem Empfinden (und Fähigkeit des Helden) je nachdem, wie er sich am Start positionieren will. Es ist deutlich schwerer, sich direkt an die Spitze zu setzen, als zu Beginn mit dem Mittelfeld zu reiten. Dabei können Sie davon ausgehen, dass den Helden durch Xarphyrios ein Startplatz relativ weit vorne 'zugelost' wurde.

Tritt Dalida an, so würfeln Sie für diese. (Wenn nachstehend vom Athleten-Helden die Rede ist, ist gleichsam Dalida gemeint, wenn diese antritt.)

Die Kontrollpunkte

Die Helden müssen drei Kontrollpunkte passieren. Die Kontrollpunkte bestehen aus einem Holztisch mit fünf Raia-Gardisten und zwei etwa fünf Schritt hohen Balken, an deren Spitzen Shinxir- und Raia-Wimpel flattern. Die Balken wurden in einem Abstand von etwa sechs Schritt zueinander in den Boden gerammt und müssen durchritten werden. Nur dann gilt der jeweilige Kontrollpunkt als passiert. Die Punkte werden nach 5, nach 10 und nach 15 Meilen erreicht. Der vierte und letzte Kontrollpunkt ist das Ziel der Etappe am nördlichen Stadttor Balan Mayeks.

Gerade das Gebiet unmittelbar um die Stadt ist durchzogen von optimatischen Domänen: Auf Plantagen werden vor allem Oliven aber auch Erdnüsse, Mandeln und Pistazien angebaut.

Das erste Aufgebot

An einer beliebigen Stelle außerhalb des Domänengebiets werden die Helden von der Begleitgruppe eines konkurrierenden Athleten mit Kurzbögen unter Beschuss genommen. Der Athlet selbst reitet unbeirrt weiter. Sollte der Beschuss nicht den gewünschten Erfolg erzielen, so greifen die Gegner an. Orientieren Sie sich an den Werten der Söldner auf S. 242. Die Söldner sind nicht sonderlich erfahren im Reiterkampf und fliehen, wenn sie zu unterliegen drohen, in alle Richtungen. Der Konkurrent gibt spätestens am Ziel der ersten Etappe auf, nachdem seine Begleitmannschaft nicht mehr auftaucht, würde bei Anklage aber jede Mitwisserschaft abstreiten. Tatsächlich handelt es sich

um Attentäter Belianors. Der Charybalis entschied sich in der ersten Etappe Nägel mit Köpfen zu machen und bot gutes Geld. Doch keiner der Attentäter will für Gold in den Tod gehen – und so scheitert Belianors erstes Aufgebot.

Das zweite Aufgebot – Angriff des Vultur

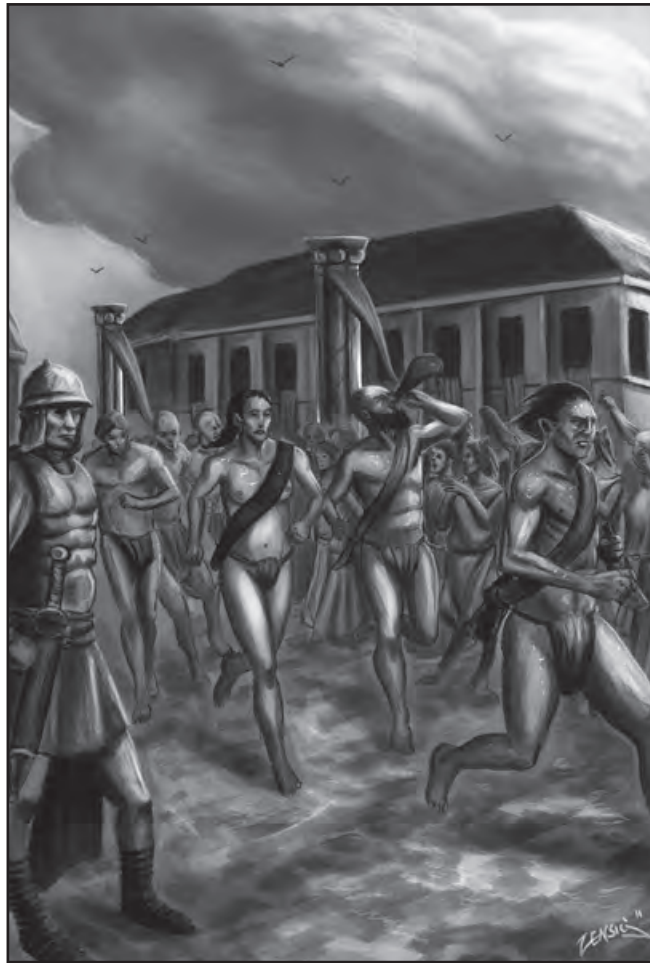
Vor dem letzten Kontrollpunkt, ehe der Ritt wieder zurück nach Balan Mayek und zwischen den Domänen hindurch führt, können die Helden eine sehr schnell näher kommende Staubwolke ausmachen. Nach einiger Zeit können sie erkennen, dass es sich dabei um einen Vultur (Werte S. 247) handelt. Ein konkurrierender Athlet vor den Helden beginnt unter Warnrufen mit seiner Gruppe zu fliehen, doch obgleich das Tier näher an dieser Beute wäre, steuert es direkt auf die Helden zu.

Das Tier wird magisch von Belianor aus einem nahegelegenen Waldstück heraus kontrolliert und kämpft bis zum Tod. Dies – und der gezielte Angriff auf sie – sollte den Helden eigenartig erscheinen. Eine magische Analyse des (toten) Tieres ergibt (zerfallende) Magie. Die Repräsentation ist Optimatik und die wirkenden Merkmale sind *Einfluss* und *Herrschaft*.

Die zweite Etappe

Am Ende der ersten Etappe findet sich mit dem letzten Kontrollpunkt gleichsam der Startpunkt für den Lauf und dieser wird von hunderten Schaulustigen gesäumt, die von der Brajans-Garde auf Abstand gehalten werden. Von den gestarteten Athleten erreichen etwa dreiviertel diesen Punkt. Der Rest tritt die zweite Etappe auf Grund von Disqualifikation, Pech, Sabotage oder Unvermögen nicht mehr an.

Rote Flutterbänder, die in mindestens drei Schritt Höhe an Fenstern und Säulen angebracht wurden, markieren die Strecke



durch die Stadt. Gesäumt wird diese von zahlreichen Schaulustigen und führt quer durch die Stadt zum nördlichen Teil des Hafens. Zwischendurch gibt es im Abstand von fünf Meilen jeweils Kontrollpunkte, die von den Athleten durchlaufen werden müssen.

Neben Holzabsperrungen werden die Schaulustigen von der Brajans-Garde und zum Teil auch von der Raia-Garde – die eigentlich die Athleten überwachen soll – zurückgehalten.

Die Begleit-Helden sollten sich bemühen nach und nach möglichst viele Abschnitte der Strecke so lange im Auge zu behalten, bis der Athleten-Held passiert hat. Dazu werden sie von einigen Rhidar begleitet, die ihnen die kürzesten Wege durch die Stadt weisen sollen.

Attentat

Plötzlich bricht ein Athlet von einem Bolzen getroffen tot zusammen (natürlich kurz bevor der Athleten-Held die Stelle passieren wird). Über die Entsetzensschreie können den Helden Bewegungen hinter einer mit Stoffetzen verhangenen Fensteröffnung auffallen. Besonders aufmerksame Helden können diese bereits kurz vor dem ersten Schuss bemerken (*Sinnenschärfe*-Probe). Metallisches Aufblitzen verdeutlicht, dass dies nicht der letzte Schuss gewesen sein wird. An den Helden und deren Vorgehen liegt es, ob noch weitere Athleten zu Tode kommen, oder zumindest getroffen werden. Die Brajan-Gardisten können nicht schnell genug reagieren: Sie sind völlig überfordert damit, eine Panik zu vermeiden und die Strecke frei zu halten. Den Schützen haben sie darüber auch noch nicht entdeckt.

Wenn die Helden den Schützen, der alleine agiert, stellen, wird er versuchen zu fliehen. Inszenieren sie eine spannende Verfolgungsjagd (*Athletik*-, *Klettern*- und *Körperbeherrschung*-Proben). Ob die Helden den Attentäter stellen oder dieser tödlich stürzt und was seine Beweggründe waren (wurde er angeheuert oder wollte er seinen Wetten auf das Ausscheiden verschiedener Athleten auf die Sprünge helfen), entscheiden Sie als Meister.

Verehrer(in)

Auf den Athleten-Held läuft plötzlich eine (hübsche?) Frau mit einigen Blumen in der Hand zu, um ihm ihre unsterbliche Liebe zu beichten. Sie hat ihn beim Start gesehen und sofort gewusst, dass er der Mann ihrer Träume sei. Die junge Frau wirft sich ihm an den Hals und Gardisten (und möglichst auch andere Helden) sind zu allem Überfluss in diesem Streckenabschnitt nicht in Sicht.

Die junge Frau hat sich wirklich in den Helden verguckt und meint ihre Avancen ernst. Wie der Held sich wieder befreit, hängt von ihm ab. Die Frau ist jedoch wenig geneigt, sich abwimmeln zu lassen und läuft auch auf den Helden einredend neben diesem her, bis sie bei nächster Gelegenheit von einigen Gardisten 'aus dem Verkehr' gezogen wird. (Geht eine Heldin an den Start ist die junge Frau ein junger Mann.)

Die Sache mit den Kompetenzen

An einer Stelle der Strecke, wo auch mindestens ein Begleit-Held steht, kommt es zu einem Kompetenzstreit zwischen Brajan- und Raia-Garde: Letzere ist dort damit beschäftigt, die Zuschauer zurückzuhalten. Damit erhalten sie aber die öffentliche Ordnung aufrecht und dringen in den Hoheitsbereich der Brajan-Garde ein, was diese umgehend moniert. Die Raia-Garde hält dagegen, dass sie die Athleten überwachen muss, was nicht geht, wenn die Zuschauer auf der Strecke stünden.

Diese Uneinigkeit wird von einigen unweit entfernten Schaulustigen genutzt, um die Holzabsperrungen umzukippen, auf die Strecke zu laufen und ihren Idolen ganz nahe zu sein. Die beiden Idole werden rasch umringt und am Weiterlaufen gehindert. Drei Brajan-Gardisten beginnen grob, die Zuschauer von den Athleten zu trennen, während die übrigen Gardisten die anderen Zuschauer im Griff behalten. Für den kurz danach auf die Stelle zulaufenden Athleten-Helden gibt es kein Durchkommen. Es sei denn, die Begleit-Helden gelangen auf die Strecke und bilden eine Gasse.

Nackte Tatsachen

Eine gut aussehende junge Frau läuft winkend und völlig nackt auf die Strecke und versucht die Aufmerksamkeit der schmutzigen Athleten auf sich zu ziehen. Das Chaos ist vorprogrammiert: Zwei Brajan-Gardisten reagieren prompt, setzen ihr nach und behindern dabei die Wettkämpfer, einige Athleten sind über Gebühr abgelenkt und stürzen übereinander, um sich danach wüst zu beschimpfen und der Athleten-Held ist natürlich mitten drin.

Gestalten Sie eine humoristische Szene, die den Helden nicht benachteiligt und damit endet, dass die Gardisten die Frau links und rechts haltend von der Strecke schleppen, nachdem sie für ordentlich Wirbel gesorgt hat und den Athleten noch immer Handküsse zuwirft.

Was sonst geschieht...

... wissen Sie als Meister am besten. Die obigen Ereignisse können Sie nach eigenem Gutdünken erweitern oder auslassen. Auch können Sie eigene Geschehnisse rund um Ihre Gruppe erstellen! Mögliche weitere Ereignisse wären:

- Belianor versucht, die Helden auch in dieser Etappe mit einem **dritten Aufgebot** durch Attentate aus dem Weg räumen zu lassen. Dabei kann auch ein Held der Begleitmannschaft zum Ziel werden.
- Ein Konkurrent versucht, den Athleten-Helden in einer nicht gut einzusehenden Gasse mit einer Messerattacke zu beseitigen.
- Ein kleines Kind reißt sich von der Hand der Mutter los und läuft hinter dem Athleten-Helden aber vor einer größeren Gruppe Athleten, die keine Anstalten machen, langsamer zu werden, auf die Strecke. Nur der Held kann rechtzeitig beim Kind ankommen, um zu verhindern, dass es rücksichtslos umgerannt wird.
- Ein völlig entkräfteter Athlet bricht direkt vor dem Athleten-Helden zusammen. Eine Probe auf *Körperbeherrschung*+6 entscheidet, ob der Held schnell genug reagieren und über ihn springen kann.

Die dritte Etappe

Die dritte Etappe legen die Athleten schwimmend zurück, während die Begleitmannschaften Ruderboote erhalten. Damit dürfen sie die Athleten in einem Abstand von etwa 10 Schritt begleiten. Dennoch kam es in den vergangenen Jahren immer wieder zu Toten, wenn die Athleten entkräftet und die Boote nicht schnell genug heran waren.

Der Kontrollpunkt dieser Etappe liegt bei einem Felsen im Hafenbecken, der nach etwa fünf Meilen erreicht wird. Der Felsen muss einmal umschwommen werden, ehe die letzten fünf Meilen zur Arena Thalassica ins Ziel führen.

Am Ziel der Lauf-Etappe und damit am Start der Schwimm-Etappe können sich die Athleten des Lendenschurzes entledigen, während die Begleitmannschaften die Boote besteigen. An dieser Stelle geht das Begleitboot eines Konkurrenten nach etwa 100 Schritt unter. Eine Planke wurde präpariert und bricht durch das Gewicht der Begleitmannschaft. Ein weiterer Konkurrent wird durch Xelparenes wegen magischer Stärkung disqualifiziert. Das Boot der Helden wird von Xarphyrios gestellt – ebenso zwei kräftige Ruderer, wenn die Helden es nicht können – und bis zu deren Eintreffen von drei Rhidar bewacht. Da es bei Balan Mayek immer wieder zu Sichtungen von Krakenmolchen und Haien kommt, werden die Athleten während des Schwimmens von Rissokriegern bewacht, die solche meerseitigen Gefahren vertreiben sollen. Gleichsam rät man den Athleten, zumindest ein Messer mitzunehmen.

Ereignisse bis zum Kontrollpunkt

Die letzte Etappe ist erheblich ereignisärmer als die erste und zweite. Das Teilnehmerfeld hat sich bis hierhin durch Disqualifikationen, Attentate, Sabotage, Zuschauer und erschöpfte Athleten stark ausgedünnt: Höchstens die Hälfte, eher aber ein Drittel der Teilnehmer tritt die dritte Etappe überhaupt noch an. Dennoch können Sie einige Ereignisse in Ihre Horasiade einbauen:

- Während des ersten Teils der Etappe, auf dem Weg zum Kontrollfelsen, beginnt ein Kontrahent, sich an seinem Begleitboot festzuhalten und mitziehen zu lassen. Rissokrieger sind nicht in Sicht, so dass dieser Zustand einige Zeit anhält. Dann jedoch taucht ein Insektopter auf und beginnt über der Szenerie zu kreisen. Anschließend klettert der Athlet an Bord und das Boot fährt zurück zum Hafen.
- Ein Rissokrieger taucht neben dem Boot auf und betrachtet die Begleit-Helden. Anschließend taucht er ab, umrundet das Boot zweimal, ehe er den Athleten-Helden ebenso in Augenschein nimmt.
- Ein Konkurrent droht durch Erschöpfung zu ertrinken und wird (nicht mehr) rechtzeitig von seiner Begleitmannschaft an Bord des Bootes gezogen.

Der Kontrollpunkt

Während der Athleten-Held den Kontrollpunkt umschwimmt, wird er von den Raia-Gardisten nach seinem Namen und seiner Startnummer gefragt. Danach wird ihm die exakte Richtung gewiesen, in die er weiter schwimmen muss.

Wollen sie die Position ihres Helden im Teilnehmerfeld verbessern, kann sich ein Konkurrent, der kurz vor dem Helden am Kontrollpunkt angekommen ist, entkräftet an diesem festklammern und auf sein Boot warten.

Das letzte Aufgebot

Zwischen dem Kontrollpunkt und der Arena Thalassica führt die 'Strecke' durch tiefes Gewässer. Dieses hat sich Belianor für den Angriff seines letzten Aufgebots ausgesucht. Er hat einen Krakenmolch (Werte S. 31) und zwei Streifenhaie unter seine Kontrolle gebracht, um sie den Risso und den Helden entgegenzuwerfen.

Die Helden im Boot sehen in einiger Entfernung den Körper eines Wesens, den sie bereits aus ihrer Reise zum Horizont (S. 31) kennen: Ein Krakenmolch, der sich sehr schnell ihrem Boot nähert. Ebenso erkennen sie Schatten der Risso-Krieger, die unter Wasser und teilweise auch an der Wasseroberfläche auf

das Ungetüm zuhalten und es gut 50 Schritt von den Helden entfernt in einen Kampf verwickeln.

Kurze Zeit später können die Helden zwei dreieckige Flossen ausmachen, die auf den Athleten-Helden zuhalten. Auch diese Haie stehen unter der Kontrolle Belianors und sollen den Helden töten.

Werte der Streifenhaie

INI 13+1W6	PA 4	LE 50	RS 1	WS 7/14/21
Biss: AT 12	TP 1W6+4	DK H		
GS 13	AU 35	MR 5/8	GW 11	

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), Verbeißen

Belianor selbst ist eine Gestalt, die mit Kapuzenumhang (die Helden dürfen ihn auf keinen Fall zu Gesicht bekommen, da er an späterer Stelle (S. 193) unerkant an Bord der *Lamea* kommt) in einiger Entfernung auf dem Wasser (!) steht und von dort in den Kampf eingreift: Er beschäftigt einen Beiboot-Helden mit einem aus dem Wasser wachsenden Tentakel aus ölig schimmerndem Unwasser in der Hoffnung, den Haien genug Zeit zu verschaffen. Der Tentakel greift mit **AT** 11 (2W6 TP) an. Es gilt als Angriff zum Umklammern (**WdS** 114) mit Erschwernis 4. Der Tentakel ist nur mit magischen oder geweihten Waffen zu 'verletzen' (**LE** 16, **RS** 1), verschwindet aber nach 8 Aktionen wieder.

Darüber hinaus spekuliert er darauf, dass der Krakenmolch die Risso-Krieger schnell besiegt und das Ende aller Helden besiegelt. Dabei haben Sie freie Hand: Ob die Risso siegen oder unterliegen können Sie entsprechend Ihrer Kampfdramaturgie entscheiden.

Am Ende sollten die Helden den Sieg davon tragen und Belianor seine letzten magischen Kräfte zur Flucht einsetzen: Er läuft einige Schritt über das Wasser davon ehe er mit einem Kopfsprung untertaucht und verschwindet.

Die Position des Athleten-Helden

Je nachdem, wie gut die Proben Ihres Helden ausgefallen sind und wo Sie ihn im Teilnehmerfeld verortet hatten. Sie haben auf den letzten Meilen bis zur Arena die Möglichkeit, die Konkurrenten bei dieser mit Abstand härtesten Etappe aufgeben oder erschöpft langsamer werden zu lassen, um die Position ihres Athleten-Helden wieder zu verbessern.

Im Ziel

Die insbesondere für aventurische Augen gigantische Arena (sie fasst gut und gerne 50.000 Zuschauer und damit etwa doppelt so viele wie die Bal-Honak-Arena in Al'Anfa), in die der Athleten-Held einschwimmt, ist gefüllt mit Zuschauern. Eine Loge an der Stirnseite gegenüber dem Tor ist prächtig geschmückt und zahlreiche Hornissen- und Rhidaman-Banner hängen Seite an Seite. Die Horas von Mayenios selbst sitzt dort mit zahlreichen Begleiterinnen und Begleitern, unter anderem mit Xarphyrios, und erwartet den Sieger der Horasiade.

Wenn der Athleten-Held unter dem Jubel der Zuschauer auf die 'Insel' in der Mitte der Arena klettert, wird er von Raia-Gardisten empfangen, die ihm Wasser zur Erfrischung reichen. Schnell tritt Xelparenes heran, um die letzte Kontrolle mit Hilfe des Artefakts durchzuführen, und um Myrsalios, der sich bis dahin im Hintergrund hält, bei negativer Analyse zuzunicken. Myrsalios tritt anschließend mit einem Schreiber auf den Hel-

den zu, fragt nach dessen Namen und Geburtsort und zeigt sich bei wahrheitsgemäßer Antwort erstaunt. Sehr viele weitere Fragen zu jenem fremden Kontinent jenseits des verfluchten Thalassion verschiebt er jedoch auf die Siegesfeier im Horas-Palast am späteren Abend.

In der Zwischenzeit dürften auch die anderen Helden aus dem Boot geklettert sein und werden ebenfalls mit erfrischenden Getränken in Empfang genommen. Sollten die Helden nicht von sich aus erzählen, dass sie aus Aventurien stammen, hat Xarphyrios diese Information im Vorfeld bereits optimistisch weitergetragen.

Sollten die Talent-Proben Ihres Athleten-Helden im Laufe der Horasiade so schlecht ausgefallen sein, dass es Ihnen unglaublich erscheint, dass der Held als erster das Ziel erreicht, können Sie zuvor ins Ziel gelangte Athleten durch Xelparenes disqualifizieren lassen. Nicht jeder Verkäufer von Dopingmitteln weiß, ob seine Tränke magisch unterstützt hergestellt wurden oder gibt es nicht wahrheitsgemäß weiter.

Die Siegerehrung

Die Siegerehrung findet in der Arena statt, sobald auch der letzte Teilnehmer der Horasiade aufgegeben hat, disqualifiziert wurde oder angekommen ist. Gehen Sie davon aus, dass nur etwa zwei Drittel ins Ziel kommen und sich das Feld bis dahin stark auseinander gezogen hat, so dass die Siegerehrung erst bei Sonnenuntergang stattfindet.

Bei der Siegerehrung präsentiert Myrsalios von einem hölzernen Podest aus – unterstützt durch ein Artefakt in der Hand, das die Lautstärke seiner Stimme erhöht

– die drei besten Athleten (die Sie aussuchen dürfen). Der oder die Zweit- und Drittplatzierte steigen auf die beiden niedrigeren Stufen des Siegerpodestes und erhalten von jungen Schönheiten aus Balan Mayek Pokale in Silber und Bronze. Anschließend wird der siegreiche Held den jubelnden Zuschauern vorgestellt. Sobald Myrsalios erwähnt, dass dieser „aus Aventurien von jenseits des verfluchten Thalassion“ stammt (oder bei myranischen Helden mit Aventurieren reist), geht ein ungläubiges Raunen durch die Arena, das schon bald in neuerlichen Jubel umschlägt: Kein anderes Horasiat kann sich eines Horasiaden-Siegers von so weit entfernt rühmen. Der Held darf anschließend auf das Podest steigen und erhält den goldenen Siegerpokal ebenfalls von einer jungen Schönheit der Metropole.

Siegesfeier

Im prunkvollen Horaspalast findet nach der öffentlichen Ehrung eine Siegesfeier mit zahlreichen lokalen Würdenträgern und den drei Bestplatzierten samt Begleit-Mannschaften statt. Xarphyrios sorgt dafür, dass von der *Lamea* auch Harika (nach Ihrer Wahl auch weitere Offiziere) eingeladen wird. Von den Illacrión aus Balan Mayek hat es auf Xarphyrios' Betreiben immerhin Oprophoru in letzter Minute auf die Gästeliste ge-

schaft. Dieser hält sich zumeist angesäuert zurück und muss sich von Xarphyrios dessen gute Beziehung zu Harika und dem Sieger der Horasiade vorführen lassen.

Hier werden gerade die Helden zahlreiches Interesse unterschiedlichster Natur auf sich ziehen. Durch ihre Herkunft (bei myranischen Helden, durch ihr Wissen über die Fremden), aber auch durch Neugier auf sie selbst als Persönlichkeiten, werden sie immer wieder in den Mittelpunkt gerückt.

Gestalten Sie eine rauschende Feier, bei der nur erlesene Speisen kredenzt werden, nur die besten Tänzer und Musiker für Unterhaltung sorgen und zunehmender Weingenuss zu immer ausgelassener und hin und wieder zügelloserer Stimmung führt.

Fühlen sich die Helden nicht wohl und verabschieden sich nach einiger Zeit, können sie auch in der Stadt bis in den Morgen feiern. Und das bei erheblich weniger Dekadenz.



Der nächste Tag

Am nächsten Tag bringt Xarphyrios die Handelslizenz und gratuliert den Helden noch einmal zu ihrem triumphalen Abschneiden bei der Horasiade. Er lädt sie ein, ihn jederzeit zu besuchen, wenn sie in Balan Mayek vorbeikommen und er in der Stadt anwesend ist.

Harika plant zunächst nach Trivina zu segeln, da sie herausgefunden hat, dass der Weg nach Dorinthapolis von dort aus gut zu bewerkstelligen sei. Für das Haus Rhidaman transportiert die *Lamea* dabei entgeltlich Zuckerwaren verschiedenster Art und Papier nach Trivina – ein Vertrauensbeweis.

Sollten die Helden Xarphyrios (vielleicht auch bereits während der Feier) von den Angriffen und dem Mann, der über das Wasser ging, erzählen, lauscht er den Berichten mit ernster Miene. Seine Vermutung läuft auf einen Charybalis-Optimaten hinaus: Das Haus war vor seiner Entmachtung insbesondere in Balan Mayek stark und auch die Art der Magie und der Angriffe legt diesen Schluss nahe. Sicher ist er sich jedoch nicht, sagt den Helden jedoch zu, die Angelegenheit vor die Horas zu bringen, um eine Untersuchung einzuleiten. Sollte es in Balan Mayek eine verdeckt operierende Zelle der Charybalis geben, können die Optimatenhäuser dies nicht dulden.

Episode II: Der Goldene Falke

Anreise nach Trivina

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Seit einigen Tagen seid ihr nun unterwegs und reist entlang der iolonischen Küste. Vor euch liegt das Kap Dorusia, das wie ein Speer ins Thalassion hinausragt und den imperialen Teil der Meerenge zwischen Gyldraland und Serovia bildet.

In den Hafentavernen der kleinen Fischerorte erfährt man von verschiedenen Schiffen, die hier im Sturm sanken oder gegen die hohen Felsen geschleudert wurden.

Gegen Mittag werden die Seeleute auf eurem Schiff merklich nervöser. Auch ihr bemerkt einen stärker werdenden Wind und ihr könntet schwören, dass das Schaukeln des Schiffes zugenommen hat. Unruhig beobachtet Harika den Himmel und scheint zu überlegen, ob es ratsam ist, die Fahrt nach Trivina fortzusetzen. Um die 13. Stunde lässt sie den Kurs ändern. Ihr lauft einen geschützten Hafen an und werdet den Sturm abwarten.

Der Sturm beginnt am frühen Nachmittag und dauert die ganze Nacht hindurch an. Selbst am kommenden Tag ist es noch sehr windig. In der kleinen Taverne des Dorfes kann man erfahren, dass Trivina seinen Hafen für auswärtige Schiffe geschlossen hat. Über der Stadt liegt Kriegsrecht. Gerüchte sprechen von einem nahen Krieg zwischen Trivina und der Nachbarstadt Chrabena. Harika will daraufhin so nahe wie möglich an die Stadt heran, um dann durch eine kleinere Gruppe aktuelle Informationen sammeln zu lassen. Teil dieser Gruppe wird auch Gin, Sohn des Nasulf, sein, der am Ende dieser Episode, während des Angriffs der Vögel, den Tod findet. Gin geht mit, da er davon gehört hat, dass es in Trivina eine Vorrichtung geben soll, die in der Lage ist, ganze Schiffe aus dem Wasser zu heben.

Der Überfall

Seit zwei Tagen ist die Gruppe nun auf der Seestraße unterwegs. Die Helden haben mit dem Zwerg Gin und drei Begleitern zusammen das Schiff verlassen und sind in Richtung Trivina aufgebrochen. Das Land ist weit und flach, kleine Gruppen von Bäumen wechseln mit Wiesen und Heide ab. Die Straße ist mehr ein gepflasterter Damm, denn eine echte Hochstraße. Nur an zwei Stellen werden Moore überbrückt und der Unterbau ist mit Steinen verstärkt. Das Wetter ist kalt und mindestens zweimal am Tag leidet man unter einem Regenschauer. Das Wetter in dieser Region ist anders als es für die Jahreszeit zu erwarten war. Etwa eine Tagesreise vor der Stadt trägt der Wind Kampflärm heran. Der Überfall wurde von Chitrosis in Auftrag gegeben, um den Herren von Chrabena bei den Trivinern noch mehr in Misskredit zu bringen. Da dieser hier angeblich die Vermittlerdelegation aus Sradapolis überfallen lässt.

Dabei hat sie darauf geachtet, dass die Attentäter nicht so stark sind, dass sie persönlich zu Schaden kommen könnte. Die übermittelten Angaben, es handle sich um einen Honoraten mit Gefolge und sieben Wachen, waren bewusst falsch.

Gruppe 1: 14 Personen; 2 Reisewagen (1. Wagen: 2 Serr + 2 Sklaven; 2. Wagen: Keleron + 2 Sklaven), 7 Reittiere mit Wachen (Werte S. 242), Wagen von Pferden gezogen. Die Wagen haben vier Räder, hohe kutschenartige Holzaufbauten und je zwei Zugtiere. Alles ist aufwendig und kostspielig verziert.

Wichtige Personen:

Eminenz Keleron del Aphirdanos (1. Botschafter aus Sradapolis)

Exzellenz Brexin e Sradapolis ul Aphirdanos (2. Botschafter aus Sradapolis)

Exzellenz Chitrosis e Sradapolis te Eupherban (Begleitung)

Gruppe 2: klassische Räuber (Werte S. 242), schäbige Kleidung, abgewetzte Lederrüstungen, 6 Frauen, 8 Männer, Gruppe wird von einer rotfelligen Amauna kommandiert, einige sind offenbar ehemalige Gladiatoren. Auffallend viele Menschen haben blonde Haare und offensichtlich hjaldingische Vorfahren.

Szene: 2–4 Reiter der Gruppe 1 wurden mit Belari von den Pferden geholt und liegen verwundet im Sand. Der vordere Wagen ist in eine kleine Grube auf dem Weg eingebrochen und liegt bis zur Vorderachse auf. Das Zahlenverhältnis ist so zu gestalten, dass deutlich wird, dass die Gruppen in einer Patt-Situation stecken. Die erste Runde ging eindeutig an die Attentäter. Nun müssten sie gegen die drei Magier vorgehen und haben es immer noch mit den verbliebenen Wachen zu tun.

Sobald die Helden hinzukommen, ändert sich das Zahlenverhältnis drastisch. Sollten einige Räuber den Kampf überleben und gefangen genommen werden, wird man ihre sofortige Exekution befehlen. Der örtlichen Gerichtsbarkeit – ausgeübt durch die 'Nordleute' – traut man nicht. Von Chitrosis mag dazu ein abfälliger Kommentar kommen: "Bis diese Barbaren aus ihrem Rausch aufgewacht sind, ist es wieder Abend. Und wahrscheinlich sind sie mit dem Gesindel auch noch verwandt."

Die Anführerin der Räuber trägt ein Schreiben bei sich, das darauf hinweist, dass die Reisegruppe vor sieben Tagen Sradapolis verlassen hat und diesen Weg genommen hat. Man solle sie aufhalten und keine Gefangenen machen. Unterschrieben ist der Text mit 'TeC', was man als Thiukin e Chrabena übersetzen könnte. Die Anführerin wird als Sorr'Ra angesprochen. Der Brief ist auf Papyrus geschrieben, für die Region sehr ungewöhnlich.

Die Reisegruppe hat einige tote Wachen zu beklagen und ist dadurch geschwächt. Nach dem Kampf wird sie sich bei den Rettern bedanken und sich vorstellen.

Da es zu erwarten ist, dass die Helden der Gesandtschaft und nicht den Räubern geholfen haben, werden sie eingeladen, die weitere Reise gemeinsam zu bestreiten. Es dauert noch etwa eine halbe Stunde, bis man den Wagen aus der Grube befreit hat, dann kann es weitergehen.

Die Helden können folgende Informationen erhalten:

- In der Region herrscht verhaltenes Misstrauen; kleinere Grenzstreitigkeiten sind an der Tagesordnung. Die Provinzen Trivina, Chrabena und noch zwei weitere streiten um Gebietsansprüche an einzelnen Waldstücken, sowie Abschnitten der Küstenstraße (Zolleinnahmen). Sradapolis versucht zu vermitteln.
- Es hat sogar ein kleines Gefecht zwischen trivinischen und chrabenenischen Steuereintreibern gegeben. Umgekehrt wirft Trivina Chrabena vor, Piraterie zu betreiben. Rädelsführer der Piraten wäre damit Thiukin.

Die Reisegruppe übernachtet in einer Zollstation an der Küstenstraße und erreicht am nächsten Mittag Trivina. Am Morgen macht man den Helden das Angebot, dass sie als Begleitung der Delegation in Trivina versorgt würden, wenn sie dafür beim Schutz helfen würden. Keleron ist offenbar doch beunruhigter über den versuchten Überfall, als er anfangs zugeben wollte. Wenn die Helden dies annehmen, gelangen sie in die vornehmeren Viertel Trivinas und werden dort in einem luxuriösen Gästehaus zusammen mit der Delegation untergebracht. Sollten die Helden weitere Gründe und Motivation brauchen, wird Keleron ihnen 40 Aureal pro Person anbieten, wenn sie die Delegation als Schutz zu einigen Treffen begleiten. Man wird die Helden ausstatten und in entsprechende Tuniken und Gewänder in den Farben der Stadt – Schwarz und Purpur – kleiden. Wenn die Gruppe ablehnt, wird man dies mit Bedauern akzeptieren und ihnen einige Aureal als Dank für die Hilfe mitgeben, nicht ohne den Hinweis, dass man ihre kämpferischen Talente auch später noch zu würdigen wisse.

In der Metropole

Regierungsform: Metropole unter Kontrolle eines Senates
Symbolik: Darstellung der Gyldara Dravina mit Speer und Schild vor einem stilisierten Tempel
Bevölkerung: ca. 350.000; Menschen 85% (vorwiegend Dorinther; dazu viele Hjaldinger), Amaunir (~5 %), Ravesaran, Neristu (~4%), Riso, Satyare (zusammen >2%)
Stadtteile: 12 Distrikte
Militärische Stärke: Imperiale Flotte, Horas-, Shinxir-, Chrysir- und Brajan-Garde, Seesöldner
Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktrole, Gyldara Dravina
Handwerk und Gewerbe: Handel in allen Variationen, Fischfang
Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Nordischer Stolz' (Q6/P7/S48), Hafenkneipe 'Küstennebel' (Q4/P3)
Besondere Bauwerke: Brajansschemel, Senatsgebäude, zwei große Delphinfiguren am Hafen
Besonderheiten: der Myriokrat von Gyldraland Athalaricus residiert in einer Kaserne bei der Stadt
Stadtgeschichte: Im Krieg gegen Hjaldingard war Trivina eine bedeutende imperiale Festung und Ausgangsbasis der Eroberung. Im Serovischen Krieg verlor die Stadt an Bedeutung und Flottenstützpunkte in Iolon zogen Militär

und Wohlstand ab. Doch der Stadtstaat konnte nach dem Krieg an Bedeutung zurückerlangen und mit dem Sitz des Myriokraten auch wieder 'Regierungssitz' werden. Der Horaspalast ist heutzutage allerdings kaum genutzt.
Stimmung in der Stadt: Die Stimmung ist aktuell gereizt. Das Kriebsrecht macht vielen zu schaffen, der geschlossene Hafen verhindert gute Geschäfte. Der wiedererlangte Wohlstand hat in den letzten Jahren viele Landbewohner in die Stadt gezogen, was die unteren Schichten anwachsen ließ.

Was die Einwohner über Trivina denken: "Wir sind die Perle des Nordens und mit unserer Art der Herrschaft werden wir alle anderen überflügeln (Adel). Die Stadt ist gut und solide und mit dem Handel werden wir alle noch reich werden (Einwohner)."

Die Stadt ist voll von Menschen. Trivina ist mit gut 350.000 Einwohnern nach Balan Cantara und Dorinthapolis wohl eine der größten Metropolen Myranors. Im Zentrum liegt der Horasberg mit den ihn umgebenen Villen- und Amtsvierteln. Im Tal finden sich Forum, Tempel, Thermen und das Hippodrom. Auf dem Forum, dessen bekanntester Zugang das Brajanstor – ein Triumphbogen – ist, steht vor dem Brajan-Tempel ein großer steinerner Schemel, auf dem nach lokaler Legende einst Brajan selbst saß und der so als Brajansschemel weithin Berühmtheit erlangte. Für die Triviner ist der Schemel Zentrum der Stadt und Zentrum des Imperiums, von dem aus alle Entfernungen gemessen werden. Im Osten der Stadt liegt das große Hafenareal, das in eigene Viertel unterteilt ist: sechs Bereiche sind für den Handel reserviert und derzeit weitgehend verwaist. Der kleine Horashafen beherbergt die Prunkschiffe und wird nur selten genutzt. Hinzu kommen drei Hafenbecken für das Militär, das in den letzten Wochen vergeblich versuchte, der Piraterie vor den Küsten Gyldralands Herr zu werden. Hier findet sich im Werftbereich auch ein Schiffshebewerk, das einzelne Schiffe für Reparaturen mittels Luft-Magie auf Land heben kann. Ein großer Wall umgibt das Hafengebiet und die Durchgänge sind mit starken Toren und ausreichend Wachen geschützt. Die gewaltige Hafeneinfahrt wird von zwei Statuen aufsteigender Delphine gesäumt, die angeblich Geschenke des Gottes Ephar sein sollen und schon seit vielen Generationen hier stehen. Zudem ist Trivina einer der Haupthandelspartner für aventurische Schiffe.

Informationen

Auf der Hinreise haben die Helden den Namen Thiukin e Chrabena gehört. Sobald sie sich in Trivina näher über ihn erkundigen, können sie nur erfahren dass er ein Hjaldinger und der Herrscher von Chrabena ist, zudem führt er den Beinamen 'Der Goldene Falke'. Weniger neugierigen Helden können sie diese Informationen auch beiläufig in der Taverne geben, während sich zwei Gäste am Nachbartisch über den Konflikt der Städte unterhalten.

Daraufhin können sie versuchen, weitere Informationen über ihn in der Stadt zu erhalten. Früher oder später werden sie jedoch einsehen müssen, dass sie nur an den Falken herankommen und seine Bedeutung für die Prophezeiung bestimmen können, wenn sie die neuen Kontakte zu Sradapolis nutzen. Im Laufe der Ereignisse sind verschiedene Gerüchte und Informationen zu erhalten:

- Vor zwei Monaten wurde ein Konvoi von fünf trivinishen Schiffen auf der Höhe von Chrabena angegriffen und bis auf ein Schiff komplett aufgebracht. (Quelle: div. Hafenkneipen, Händler, Delegation Trivina; wahr)
- Chrabena muss wahnsinnig sein, wenn es sich mit dem übermächtigen Trivina anlegen will. (Quelle: div. Hafenkneipen, Händler, Delegation Trivina; wahr)
- Die Vorräte der Stadt reichen noch bis zum nächsten Winter und die Händler haben ihre Lager voll. (Quelle: Händler; falsch, in spätestens drei Monaten muss die Krise vorbei sein)
- Chrabena versucht durch die Piraterie Trivina für eine Invasion aus Serovia vorzubereiten. (Quelle: div. Hafenkneipen; falsch)
- Vier Patrouillenschiffe aus Trivina sind bisher von ihren Fahrten nicht zurückgekehrt. (Quelle: div. Hafenkneipen im Militärhafen, Delegation Trivina; wahr)
- Die Piraten fahren unter der Flagge Chrabenas. (Quelle: div. Hafenkneipen, Delegation Trivina; wahr)
- Der Myriokrat ist in die Krise verwickelt und schützt Thiukin. (Quelle: div. Hafenkneipen; falsch)
- Trivina hat einen Teil der örtlichen Truppen einberufen und bereitet sie für einen Krieg vor. (Quelle: div. Hafenkneipen, Delegation Trivina; falsch – soll der Abschreckung dienen)
- Bisher sind insgesamt 15 Schiffe trivinisher Händler als verschollen gemeldet. (Quelle: Delegation Trivina; wahr)
- Zolleinnahmen von über 5.500 Aureal wurden bisher durch gezielt arbeitende Wegelagerer gestohlen (Quelle: Lina Serra Rhidaman; wahr)
- Von den in Chrabena stationierten Schiffen sind bisher drei von Patrouillen nicht zurückgekommen. (Quelle: Delegation Chrabena; wahr)
- Eine große Warenladung Waffen wurde sichergestellt, die beiden Schiffe fuhr Kurs Trivina – Serovia. (Quelle: Delegation Chrabena; wahr)
- Man hat bereits zwei Schiffe serovischer Seeräuber aufbringen können, die unter falscher chrabenischer Flagge fuhr. (Quelle: Thiukin; wahr)
- Seit Aufbruch wurde die Gesandtschaft aus Sradapolis bis zu ihrem Eintreffen in Trivina zwei Mal angegriffen. (Quelle: Delegation Sradapolis; wahr)
- Der letzte Angriff auf die Gesandtschaft aus Sradapolis geschah im Auftrag eines 'TeC'. (Quelle: Chitrosis te Eupherban; wahr)

Mord an einer Sklavin

Sollten die Helden an der Küstenstraße das Angebot der Delegation ausgeschlagen haben, so ist es nun an der Zeit, die neuen einflussreichen Kontakte zu nutzen um mehr über den 'Goldenen Falken' zu erfahren.

Wenn sie hingegen bereits im Dienste Sradapolis stehen, wurden sie von Brexin ausgesendet um die Lage in der Stadt zu erkunden.

Zum Zeitpunkt ihrer Ankunft/Rückkehr herrscht helle Aufregung im Gästehaus, einem kleinen zweistöckigen Anwesen mit kleiner Grünanlage das von einer drei Schritt hoher Mauer umgeben ist. Selia, eine Leibsklavin und langjährige Vertraute Kelerons, wurde vor zwei Stunden ermordet aufgefunden. Im Haus befinden sich neben dem Prätor der Brajan-Garde, die für derartige Vorfälle zuständig ist, auch zwei Vertreter Trivinas: Exzellenza Lina Serra Rhidaman ist Magnatin dieses Viertels und wird von Exzellenz Marna gli Illacrión begleitet. Die Optimatin

tritt als offizielle Vertretung der Stadt auf. Beide gehören zu der trivinishen Delegation und sollen als Gastgeber die diplomatischen Gespräche zwischen Trivina, Chrabena und Sradapolis ermöglichen.

Eminenz Keleron bittet die Helden, in einem Gespräch ohne die trivinishen Gäste, die Ermittlungen in diesem Mordfall zu übernehmen, da er den trivinishen Behörden nicht traut.

Dabei können die Helden, je nachdem wie geschickt sie vorgehen, Folgendes herausfinden:

- Die Sklavin wurde in Kelerons Arbeitszimmer von vorne erscholcht.
- In ihrer rechten, verkrampten Hand findet sich ein braunes langes Haar. Diesen Hinweis hat die Brajan-Garde scheinbar übersehen. Dies könnte ein Haar des Täters sein, das sie diesem im Todeskampf entrissen hat. Nur Lina Serra Rhidaman und Chitrosis te Eupherban kommen hier in Frage. Chitrosis wird von Brexin gedeckt. Lina hingegen kann kein hieb- und stichfestes Alibi vorweisen. Sie war zur vermuteten Tatzeit in ihrem Büro, das nur eine Viertelstunde entfernt liegt, und arbeitete alleine.
- Der Schreibtischstuhl ist umgefallen und eine Schreibfeder liegt am Boden.
- Auf dem Schreibtisch befindet sich ein Tintenfleck, der durch ein umgestoßenes Tintenfasschen entstanden ist. Die Form des Fleckes lässt darauf schließen, dass auf dem Tisch vorher noch ein Blatt Papier gelegen hat.
- Einige Schubladen des Arbeitszimmers sind durchwühlt, laut Keleron fehlt aber hier nichts.

Was die Helden nicht wissen: Selia hat während einiger Einkäufe die Optimatin Chitrosis zufällig beobachten können, wie diese zwielichtige Gestalten anwarb. Neugierig belauschte sie das Gespräch und erfuhr so von einem Attentatsversuch auf ihren Herrn. Leider entdeckte sie Chitrosis und so flüchtete sie zum Gästehaus um ihren Herrn zu unterrichten. Die Optimatin stellte die Sklavin im Arbeitszimmer Kelerons und tötete sie. Danach durchwühlte sie die Schubladen, um es nach einem Einbruch aussehen zu lassen.

Das Essen im Gästehaus

Die Helden können je nach ihren Talenten, ihrer sozialen Stellung und ihrem bisherigen Auftreten gegenüber Sradapolis auch in besserer Stellung an den Treffen teilnehmen. So wäre es beispielsweise möglich, dass Helden mit hohen Werten in Etikette, Schriftlicher Ausdruck, Imperiale Lautzeichen oder Hiero-Imperial als Begleiter von Chitrosis fungieren. Zudem wird es Aufgabe der Helden sein, die Wege und Treffen mit vorzubereiten und eventuelle Gebäude und Räumlichkeiten zu untersuchen. Darüber sollen sie Bericht an Chitrosis oder Brexin abliefern. So sollten sie auch mitbekommen können, dass beide immer mal wieder ihre Delegation verlassen und für einige Stunden nicht zu erreichen sind. Als Begründung werden private Treffen in der Stadt oder Einzelgespräche mit Vertretern Trivinas genannt. Einer Überprüfung hält das jedoch nicht stand. Beide treffen sich zwischenzeitlich mit Helfern, die weitere Gerüchte verbreiten sollen und bei den Anschlägen helfen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Delegationen haben sich zum Essen zusammengefunden. Im Hause von Eminenz Keleron del Aphirdanos wurde ein großer Raum vorbereitet und mit zwei Reihen von Liegen bestückt. In der inneren Reihe nehmen nun auf der Linken Exzellenz Marna gli Illacrimon, flankiert von Exzellenza Lina Serra Rhidaman und der Strategus Exzellenz Duron al Partholon Platz. Hinter diesen dreien sind fünf weitere Liegen platziert worden, auf denen nun Schreiber und Berater Platz nehmen, wie es auch bei den anderen Delegationen der Fall ist. Vor Kopf nehmen die Gastgeber Platz: In der Mitte Keleron, links von ihm Chitrosis te Eupherban, zu seiner Rechten Brexin ul Aphirdanos. Dieser scheint von seinem Platz nur wenig angetan zu sein, schaut er doch immer wieder nervös zu seinem linken Nachbarn, Thiudrik. Neben diesem haben erwartungsgemäß sein Vater, der Kastellan und die Beraterin Helega die Liegen besetzt.

Vor dem eigentlichen Anlass des Abends wird ein exklusives Essen gereicht. Ausgesucht gutaussiehende junge Männer und Frauen bringen sündhaft teure Delikatessen und reichen zahllose Karaffen und Kannen mit verschiedenen Getränken. Das Essen ist traditionell imperial gehalten und wäre selbst in der Centropole eines Besuches des Thearchen würdig.

Keleron lässt dann das Gespräch beginnen, indem er die Magnatin bittet, die Vorwürfe einmal sachlich darzulegen. Leichte Flötenmusik im Hintergrund soll für eine entspannte Atmosphäre sorgen.

Das Attentat

Die beiden Verschwörer haben die Atmosphäre mit unauffälligen aber gezielten Kommentaren angeheizt und so für ausreichend Ablenkung gesorgt, um ihr Attentat auf Keleron durchführen zu können.

Nun heißt es für sie noch die Helden abzulenken. Brexin verwickelt im Speisesaal befindliche Helden in ein Gespräch, während Chitrosis patrouillierende Helden informiert, dass sie in der vom Garten abgewandten Seite des Hauses seltsame Geräusche gehört hat. Die Helden sollen dort nachsehen, um die Sicherheit der Versammlung zu gewähren.

Zwar sollten Sie als Meister versuchen, die Helden abzulenken, aber wenn diese trotzdem weiterhin den Garten beobachten, sollte es ihnen möglich sein, das Attentat zu verhindern.

Während Chitrosis die Wachen im Garten mittels Wahrnehmung beeinflussender Magie (Merkmal: dämonisch Iribaar; Quelle Iryabaar) täuscht, klettern vier angeheuerte Meuchler (Werte S. 242) an einer schlecht einsehbaren Stelle über die Gartenmauer. Im Gepäck haben sie zwei zwei Schritt lange Kästen. Für ihre spätere Flucht lassen sie die Stricke mit den Wurfhaken dort hängen. Die verzauberten Wachen schwören später, nichts bemerkt zu haben.

Bei den zwei mitgebrachten Kisten handelt es sich um Artefakte. In denen sich bela-artige Abschussvorrichtungen für je zwei lange Bolzen befinden. Runen bedecken die Kästen, ebensolche Runen, wie sie auch Thiukin und Thiudrik auf ihren Waffen und Umhängen tragen. Dies soll den Verdacht auf die chrabeni-sche Delegation lenken.

Nachdem die Artefakte geöffnet wurden wird der erste Zauber aktiviert, dieser hält die Pfeile noch eine Weile in der Abschuss-

vorrichtung, während ein zweiter Zauber die Pfeile in explosive Geschosse verwandelt. Chitrosis hat bei der Beschaffung der Artefakte darauf geachtet, dass keine dämonischen Zauber verwendet werden, um keinen Verdacht auf sich zu lenken.

Die Kisten werden im Garten so platziert, dass alle vier Geschosse durch die großen Fenster in den Speisesaal gelangen und dort die Liegen der sradapolisischen Delegation treffen. Brexin und Chitrosis haben sich vor der mit den Attentätern vereinbarten Zeit ausreichend weit von den Liegen entfernt.

Sollten die Helden nicht auf die Attentäter aufmerksam werden, endet das Abendessen mit Grauen. Vier Menschen werden dann ums Leben kommen: ein Schreiber der



Nicht alle Mitglieder der Delegationen der drei Städte liegen im luxuriösen Speisesaal zu Tisch. Einige rangniedere Teilnehmer sind zum Essen in anderen Räumen untergebracht und können dort von den Helden in Gespräche verwickelt werden. Helden mit einem SO über 9 werden im Speisesaal einen Platz finden. Sollten dort anwesende Helden zwischenzeitlich Garethi sprechen, wird man das zum einen unhöflich finden, zum anderen wird ihnen die deutliche Aufmerksamkeit Linas gewiss sein.

Magnatin, ein Offizier der Shinxir-Garde, der als Adjutant Durons dem Essen beiwohnte sowie ein Vertreter der örtlichen Händler-Cirkel. Eminenz Keleron del Aphirdanos ist ebenfalls tot, zerrissen durch die Explosionen. Duron hat starke Brandverletzungen und muss magisch geheilt werden, wenn er keine entstellenden Narben davontragen will. Die anderen wurden nur geringfügig verletzt, sind jedoch geschockt. Nur aus der dritten Delegation wurde keiner verletzt. Allein Thiukin hat einige versengte Haare.

Chitrosis wird die Helden bitten, eine Untersuchung einzuleiten und die Situation zu übernehmen. Sie selber wirkt sichtlich geschockt. Wenn sich die Helden die Situation noch einmal vor Augen führen oder sich entsprechend schildern lassen, wird ihnen auffallen, dass Brexin bei dem Angriff nicht im Raum war, sondern währenddessen die sanitären Anlagen aufgesucht hatte. Auch wenn es sich nicht beweisen lässt, fällt der Verdacht auf die Nordmänner. Dafür sorgen die heftigen Vorwürfe von Duron. Marna verhindert jedoch eine Festnahme der Delegation und vertagt das Treffen, da sie einerseits eine Einmischung des Myriokraten, der ein Freund Thiukins ist, vermeiden möchte und sie befürchtet, dass es ansonsten zu einer direkten militärischen Konfrontation kommen wird, wenn sie den Kastellan von Chrabena aufgrund von Indizien einkerkert. Wenn die Helden noch weitere Ermittlungen über die Herkunft der Artefakte durchführen, können sie in den nächsten Tagen nur herausfinden, dass diese aus Serovia stammen. Hier können Sie, werter Meister, kurz vor der Reise nach Wodaria einen leichten Verdacht gegen Brexin aufkommen lassen.

Wodaria

Sollte während des Abendessens Keleron ums Leben gekommen sein, sind die nächsten Tage von Trauer geprägt. Die Gesandtschaft aus Sradapolis nimmt dann Abschied von ihrem Anführer und lässt die sterblichen Überreste nach Hause überführen. Da man den lokalen Sicherheitskräften nicht mehr traut, will man den nächsten Treffpunkt selber aussuchen und wählt einen Kurort in der Nähe Trivinas. Die Helden werden ausgesandt, bereits vorher die Anlage mit Chitrosis zusammen zu inspizieren. Chitrosis ist sich nicht sicher, wie sie weiter vorgehen soll und wird das Treffen in Wodaria nutzen, um zu einer Entscheidung zu kommen. Bisher war es ihr nicht möglich, Trivina zu einem Krieg zu bewegen. Sollte dies so bleiben, wird sie ein weiteres Attentat ausführen – mit dem Ziel als einzige zu überleben.

Drei Tage nach den Helden treffen die Delegationen mit ihren Bediensteten ein. Der Ort ist in dieser Zeit für die Öffentlichkeit gesperrt. Diese Situation kann durch sich beschwerende Optimaten und Honoraten im Kururlaub etwas interessanter gemacht werden. Zudem besteht auch für die Helden die Möglichkeit, die luxuriösen Anlagen nach erfolgreicher Inspektion selber zu nutzen und die myranischen Badefreuden auf höchstem Niveau kennen zu lernen.

Ablauf

1. **Tag:** Ankunft der Delegationen und Beziehen der Quartiere
2. **Tag:** Vormittag: Einzelgespräche zwischen einzelnen Mitgliedern der Delegationen sollen für ein besseres Arbeitsklima sorgen. Lina ist dabei oftmals mit Thiukin zu sehen. Thiudrik spricht eher mit Brexin. Lina wird sich den Helden gegenüber neugierig verhalten und sie nach ihrer Herkunft befragen. Ihre eigene aventurische Herkunft wird sie erst später bekannt geben.
Nachmittag: Gemeinsames Treffen, Chitrosis legt das Schreiben vor, das man bei der Anführerin der Wegelagerer gefunden hat. Thiukin bestreitet, dafür verantwortlich zu sein. Er kontert mit einem Schreiben des Myriokraten, der ihm seine Freundschaft versichert und Thiukins Integrität bescheinigt. Es wird deutlich, dass diese Krise auch eine kulturelle Krise der Region ist.

Die heißen Quellen von Wodaria

Etwa sieben Wegstunden südwestlich von Trivina liegt ein Ort von regionaler Bedeutung: Wodaria. Hier treten heiße Quellen aus dem Erdreich und werden seit mehreren Jahrhunderten als Kurort und Ziel von verschiedenen Gyl dara-Pilgerwegen genutzt.

Im Zentrum steht ein Rundtempel (Tholos), welcher der Gyl dara Dravina geweiht ist und in Kultbild und Ausschmückung Bezug auf eine lokale Sage nimmt. So soll hier Gyl dara gegen einen dämonischen Widersacher gekämpft haben und nach einem mehrere Tage andauernden Kampf schließlich gewonnen haben. Acht Mal wurde Gyl dara bei dem Kampf verletzt und acht Mal tropfte ihr Blut auf den Boden. Dort verwandelte es sich in heiße Quellen. Auch heute noch ist das Wasser leicht rötlich. Um den Tempel herum verläuft ein Säulengang mit Zimmern für gesellige Feste. Darum herum sind acht Gebäude drapiert, die über den Quellen errichtet wurden und das Wasser in Becken auffangen. Drei der Gebäude sind als Badegebäude ausgebaut, in einem wird das Wasser in kleine Amphoren abgefüllt. Hinzu kommen einige Gebäude, die die Pilger und Besucher mit Unterkunft und leiblichen Genüssen versorgen.

3. **Tag:** Dieser Tag wird für kleinere Gespräche genutzt, aber ein gemeinsames Treffen findet nicht statt. Es kann beobachtet werden, wie Thiukin einen abgehetzten Boten empfängt, dessen Reittier kurz nach Eintreffen an totaler Erschöpfung verendet. Die Sache steht schlecht für Chitrosis. Offenbar entgleitet ihr die Situation und sie entschließt sich zu drastischen Schritten. Für den Abend arrangiert sie ein öffentliches Treffen mit einem Boten und behauptet später, wichtige Informationen erhalten zu haben. Sie bittet die Helden am nächsten Tag, Thiukins Gruppe zu beobachten. Der Bote habe über ein geplantes Attentat berichtet.
4. **Tag:** Thiukin hat für den nächsten Tag neue Beweise angekündigt. Chitrosis ist an diesem Tag bis zum Mittag nicht vor Ort, sondern führt ab dem frühen Morgen ein Ritual Thesephais durch, um Hilfe zu bekommen. Am Nachmittag sind neben den hier üblichen Tauben auch häufiger andere Vögel zu sehen.
5. **Tag:** Dunkle Vögel – von kleinen Singvögeln bis hin zu rabengroßen Exemplaren – können vermehrt auf Dächern und Bäumen gesehen werden. Die dunklen Vögel haben gegen Mittag alle Tauben verdrängt. Am Nachmittag findet ein allgemeines Treffen statt. Als dort ein gefangener Pirat vorgeführt werden soll, kommt es zum finalen Kampf. Tausende Vögel greifen die Delegationen aus Trivina und Chrabena an. Chitrosis wird als Drahtzieherin entlarvt.

Vögel beim Treffen

Man trifft sich am kommenden Tag zu einer weiteren Sitzung. Thiukin hat angekündigt, dass er Beweise hat, die serovische Piraten hinter den Aktionen deutlich werden lassen. Schon früh am Morgen werden die Anwesenden durch lautes Vogelgezwitscher und das Gurren von Tauben geweckt. Große Schwärme von dunklen Singvögeln und auch Krähen umfliegen die Badegebäude und Tempelchen. Wesentlich kleiner sind die Gruppen von Gyl dars geliebten Tauben. Gegen Mittag sind alle Tauben verdrängt worden. Ein Bediensteter ist zu

sehen, der verzweifelt die verschiedenen Taubenschläge abläuft und alle verlassen vorfindet. Dafür haben die anderen Vögel Dächer und Bäume besetzt.

Die Vögel wurden von Chitrosis einen Tag vorher in einem Ritual herbeigerufen und beginnen sich zu versammeln. Sie warten auf ein Zeichen, um sich auf alle zu stürzen, die ihr gegenüber feindlich gesonnen sind, was zum Zeitpunkt des Einsatzes nahezu alle Anwesenden umfasst.

Magisch oder karmal begabte Helden sind das primäre Ziel von Chitrosis und Brexin, da sie wissen, dass Marna primär 'Gesellschaftszauber' beherrscht, die ihr im Kampf nicht von Nutzen sind. Zudem ist es nur unter erschwerten Bedingungen möglich, sich auf einen Zauber oder eine Liturgie zu konzentrieren, da man permanent von den Vögeln angegriffen wird. Allein die Enge des Raumes bewahrt die Anwesenden davor, von mehr als 20 Tieren gleichzeitig angegriffen zu werden. Wählen Sie die Anzahl der Vögel so, dass alle Helden – neben dem Kampf mit Chitrosis und Brexin – mehr als beschäftigt sind und deutlich wird, dass diese Gegner zwar klein, aber durch ihre schiere Menge eine absolut tödliche Gefahr sind. Bei lebensbedrohlichen Situationen mag es vorkommen, dass Thiukin eine Parade übernimmt, bevor er sich wieder anderen Zielen widmet. Primär sollte der Kampf jedoch durch die Heldengruppe entschieden werden. Für die Dramatik wäre es von Vorteil, wenn Brexin vor Chitrosis besiegt wird. Diese wird den Kampf dann abbrechen und versuchen, ins Freie zu entkommen, wo ihr die Vögel eine größere Hilfe sein können. Dies

Informationen über die Vögel

Schaut man sich die Tiere mittels magischer oder gar karmaler Fähigkeiten an, so wird ein dämonischer Einfluss deutlich. Für myranische Magier offenbart sich der Einfluss der Quelle Theseaphai und bei besonders gut gelungenen Proben oder spezieller Kenntnis der äußeren Sphären mag sich auch ein Hinweis auf den Archon Bal'Arayanar erkennen lassen. Aventurische Zauberkundige kennen diesen Beherrscher der Vögel unter dem Namen Arjunoor (WdZ 208) und nennen ihn einen Diener Agrimoths. Wer sich in die Gedanken der Tiere hineinwagt, wird von einer Welle aggressiver Mordlust umfassen, die weitgehend ziellos die Tiere ausfüllt, allein die beiden Optimaten aus Sradapolis erscheinen wie weiße Flecken ausgenommen. Im magischen Kampf bieten sich großflächige Elementarzauber an, besonders der Ausprägungen Feuer und Erz. Luft wird hingegen nur geringe Effekte bringen, da dies Element in seiner verderbten Ausprägung bereits in der Aura der Schwärme enthalten ist, weshalb es bei Patzern zu ungeahnt heftigen Rückstößen kommen mag.

Vögel (ca. 5000 Tiere vom Singvogel bis zur Krähe)

LE 5 RS 0 MR 1

Einzeltier: INI 10+1W6 AT 10 PA 0/4* TP 2

Schwarm: INI 14+1W6 AT 12 PA 0/4* SP 1W6+2**

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Gezielte Attacke, Sehr kleiner Gegner (AT +2 bis +4), Sturzflug

*am Boden / in der Luft

**Schwarm von 20 Vögeln, von denen ein Teil ungeschützte Stellen trifft. Hat der Verteidiger über RS 3, so finden die Vögel weniger ungeschützte Stellen, wodurch die SP um RS-3 Punkte sinken.



wird sie ansonsten mit Brexin zusammen nach etwa der Hälfte des Kampfes automatisch versuchen.

Während und auch nach dem Kampf sind die herbeigerufenen Tiere dämonisch beeinflusst und absolut aggressiv und einzelne Personen können kurzzeitig von kleineren Gruppen angegriffen werden. Vor dieser Präsenz wird auf Dauer nur ein heiliger Ort helfen. Diese Voraussetzung erfüllt der kleine Tempel der Gyldara in der Mitte der Kuranlage. Den Weg dorthin wird man sich aber auch nach dem Tod der beiden Verschwörer erst freikämpfen müssen. Hierbei wird der Zwerg Gin zu Tode kommen, nachdem er es Lina ermöglicht hat, in den Tempel zu gelangen. Erst nach dem wundersamen Ereignis im Tempel verschwinden die Vögel wieder und Gyldaras Tauben kommen zurück.

Am Ende des Kampfes gleichen der Versammlungsraum und der Weg zum Tempel einer Hölle aus Blut und Federn. Unzählige Vogelleichen, oftmals in Stücke gehauen, liegen verstreut; keiner der Überlebenden, der nicht mit Überresten der versklavten Tiere besudelt und verletzt wurde. Dazwischen liegen über ein Dutzend Tote mit herausgepickten Augen und blutüberströmten Leibern. Einigen wurden Fleischbrocken aus Armen und Brust gerissen. Unter den Toten sind auch Marna und Helega. Thiudrik ist schwer verwundet und auf einem Auge erblindet.

Ein wundersames Ende

Im Tempel finden sich auch die Bediensteten des Kurortes, die ebenfalls von den Schwärmen angegriffen wurden und Verletzungen, Vermisste und Tote zu beklagen haben. Als sich Thiukin an die Statue der Gyldara wendet, um sie um Hilfe für seinen Sohn zu bitten, wird er vom Gyldara-Priester angesprochen, wie er es wagen könne, die Herrin der Familie an ihrem Herdfeuer anzuflehen, während er selber noch Zwist und Haß gegen seine Nachbarn im Herzen trüge. Daraufhin kniet sich der Falke vor die heilige Flamme der Göttin und gelobt unter Tränen, dass er mit Trivina einen Städtebund eingehen, gemeinsam die Folgen der Intrige überwinden und auch gegen die Stadt Sradapolis keine Vergeltung üben werde. Lina kniet sich daraufhin neben ihn und leistet den Schwur für Trivina.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Gerade sind die letzten Worte der Magnatin verklungen und einträchtig knien die beiden verbliebenen Führer der Delegationen nebeneinander vor dem heiligen Herdfeuer. Da erstrahlt der gesamte Raum in hellem, goldenem Licht. Ein warmer Wind scheint über euch hinweg zu streichen, die Spuren des Kampfes, der Intrigen und der Missgunst mit sich zu nehmen. Eine freundliche Stimme erklingt in eurem Kopf und fordert euch auf, das Heim zu reinigen und wieder Frieden zu wahren.

Die nächsten Tage sind mit Arbeit angefüllt. Viele Gebäude der Anlage wurden beschädigt oder sind mit den Überresten der Vögel besudelt. Selbst Thiukin und Lina sind mit Lappen und Besen zu sehen und auch der so wundersam geheilte Thiudrik hilft mit, nun von einer Ruhe erfüllt, die so gar nicht zu seinem früheren Temperament passen will. Nach vier Tagen geht es zurück nach Trivina.

Ende des Zwistes

Bei einer Überprüfung der Unterkunft von Chitrosis und Brexin finden sich weitere Hinweise, dass diese darauf aus waren, Sradapolis auf Kosten Chrabenas in eine bedeutende Stellung in Gyldraland zu bringen, um die Überlegenheit der Imperialen zu beweisen. Der Myriokrat ordnet daraufhin eine Durchsuchung der Paläste in Sradapolis an, wo sich weitere Beweise einstellen. Der Falke ist damit entlastet. Man öffnet den Hafen Trivinas wieder und lässt in Gyldraland verkünden, dass der Friede bewahrt bleibt.

Hochzeit der Kontinente

Die Helden werden als Ehrengäste zu einer Feier in den Horas-Palast in Trivina eingeladen. Auch die inzwischen verständigte Harika und einige Mitglieder der Besatzung sind unter den geladenen Gästen. Im Laufe des Abends fragt der Falke die Kapitänin, wie es eine Seefrau von Hardun in aventurische Dienste verschlagen habe. Daraufhin berichtet er den verblüfften Helden und Harika, dass er das Schmuckbild, das Harika trägt, von

einigen Seeleuten von der Ostküste Harduns her kenne. Dort sei es ein traditionelles Zeichen der lokalen Schiffsbesatzungen. Genauer kann er aber die Tätowierung nicht verorten.

An diesem Abend wird aber noch ein anderer Faden weitergesponnen und mit einem anderen verwoben. Die Magnatin von Trivina, Lena Serra Rhidaman gibt sich als Line Bramstetter zu erkennen. Mit einer Mischung aus Freude und Furcht lässt sie sich von den Helden berichten, dass ihr Bruder sie sucht. Aufkommende Ungewissheit über dessen Schicksal kann der Falke beruhigen, weilt Siberius Bramstetter doch derzeit in Chrabena. Er ist im Laufe der vielen Monate die Küsten Myrators gen Norden gezogen, immer auf der Suche nach Line. Als weitgereister und erfahrener Händler hat er sich einen Namen gemacht und kam so in die Halle Thiukins. Dieser will nun zusammen mit Line nach Chrabena, wo sich nicht nur die Geschwister vereinen werden, sondern auch die Familie des Falken mit den Bramstetters.

Auf Empfehlung des Myriokraten

Der Myriokrat Athalaricus lässt, nachdem ihm vom Ende des Konfliktes berichtet wurde, Harika, Line und Thiukin zu einer persönlichen Audienz laden. Während der Gespräche geht es, neben den Ereignissen der letzten Tage, um Handelsabkommen zwischen dem Horasreich und Gyldraland. Der Herrscher von Gyldraland möchte daraufhin einen Bericht nach Dorinthapolis schicken. Worauf Harika ihm berichtet, dass sie die Helden bald in die Hauptstadt des Imperiums entsenden will, um einen Kameraden zu suchen. So bittet er sie, dass die Helden direkt im Senat über die Vorfälle berichten sollen und stellt ihnen ein Schreiben aus, das sie als Gesandte des Myriokraten ausweist.

Die Stadt des Falken

Chrabena ist eine mittelgroße Metropole, etwa 2 Tagesreisen von Trivina in östliche Richtung entfernt. Der Name geht auf die hiero-imperiale Bezeichnung für Hornisse zurück und so schmückt dieses heilige Tier auch die Fahnen der Stadt. Mit immerhin etwa 30.000 Einwohnern, deren Mehrzahl aus Dorinthern und Hjaldingern besteht und einem fleißigem Handwerksviertel konnte die Stadt in den letzten Jahren deutlich an Einfluss und Wohlstand gewinnen. Während die älteren Bauten der Stadt und das Forum auch heute noch imperialer Architektur folgen, so stieg in den letzten zwei Generationen doch merklich der Anteil nordisch anmutender Gebäude. Lange Hallenbauten und trutzige Wohntürme verdrängten die Atriumshäuser und Insulae.

Der Falke residiert in einem wuchtigen, mehrgeschossigen Wohnturm in der Nähe des Hafens. Daran schließen sich einige Wirtschafts- und Gästehäuser an, in denen derzeit unter anderem Siberius untergebracht ist.

Im Hafen ist Platz für ein bis zwei Dutzend Handelsschiffe und Lagerhäuser stehen bereit, die kostbare Fracht aus dem ganzen Imperium aufzunehmen und von hier aus weiter zu verkaufen. Harika wird die nächsten Monate nutzen und von Chrabena aus weitere güldenländische Kostbarkeiten erhandeln, während sich die Helden nach der Hochzeit von Thiukin und Line der nächsten Aufgabe stellen müssen. Siberius hingegen wird noch bis zur Rückkehr der Helden in Chrabena seinen Geschäften nachgehen.

Dramatis Personae in Gyldraland

Die Delegation aus der Provinzmetropole Sradapolis

Sradapolis ist eine aufstrebende und konservativ imperial geprägte Stadt, die mit vielen Waren aus dem Inland Handel treibt. Gegen die Orte Chrabena oder gar Trivina ist man jedoch nur eine unbedeutende Provinzstadt. Dies versuchen die beiden Delegationsmitglieder Chitrosis und Brexin zu ändern, indem sie die verhasste Führung von Chrabena durch eine Intrige zu Fall bringen wollen und damit gleich den 'Nordleuten' beim Thearchen wichtige Sympathien wegnehmen.

Keleron del Aphírdanos

ist der Kopf der Gruppe, freundlich aber befehlsgewohnt. Der Optimat ist ein alter Mann, aber immer noch aufrecht gehend und seine Statur so kraftvoll, wie vor sechzig Jahren. Die inzwischen grauen Haare trägt er militärisch kurz, wobei ihm immer mal wieder einzelne Stirnlocken über den oberen Rand der Vollmaske hängen. Diese zeigt ein strenges Gesicht, einem Richter angemessen. So ist er auch in dem ehemaligen Horasiat Trivina als erfahrener Legitimat und gerechter Richter bekannt. Er verkehrt nur mit optimatischen oder honoratischen Mitgliedern der Heldengruppe und wirkt nicht begeistert darüber, dass er von zwei so jungen und diplomatisch unerfahrenen Begleitern umgeben ist, doch hatten diese einflussreiche Fürsprecher. Da er an einem friedlichen Ausgleich interessiert ist, wollen ihn Chitrosis und Brexin im Verlauf des Abenteuers töten.

Chitrosis te Eupherban

eine junge karrierebewusste und skrupellose Optimatin. Lange Haare umrahmen ein blasses Gesicht. Ihre überaus schlanke Gestalt scheint in den Kleidern unterzugehen. Dennoch wirkt sie energisch und zielstrebig. Ein regelmäßiges Überprüfen, ob ihre Maske auch ordentlich sitzt, ist ihr unbewusst zur Marotte geworden. Sie will den Glanz des optimatischen Imperiums in Gyldraland wieder erstrahlen lassen und hat für die 'neue Ordnung' nur Verachtung und Hass über. Um ihre Ziele schneller zu erreichen, hat sie sich den äußeren Sphären zugewandt. Ihr größter Fehler ist sicherlich, dass sie sich und ihre Fähigkeiten überschätzt. Durch ihren Ehrgeiz ist sie auch vor ein paar Jahren den Einflüsterungen des Kultes des Bal-Logramos erlegen, der als menschenhauptide Geier dargestellt wird. Dieser in Sradapolis zwar verborgene, da vom Heermeister geächtete, aber dennoch sehr mächtige Kult unterstützt die Pläne der Optimatin.

Sie und ihr Begleiter sprechen auch mit 'bürgerlichen Helden', wobei sie keinen Unterschied bei der geographischen Herkunft machen. Für sie zählt nur, ob man zum Adel oder zum Rest gehört.

Größe: 87 F **RS/BE** 1/1 (langes Untergewand, Calar)
Haarfarbe: dunkelbraun **Augenfarbe:** braun
MU 15 **KL** 17 **IN** 15 **CH** 13 **FF** 11 **GE** 12 **KO** 13
KK 11 **MR** 11 **WS** 7/13/20 **LE** 32 **AU** 32 **AE** 56
Zauberstab
INI 11+W6 **AT** 11 (8) **PA** 10 (8) **TP** 1W+1 **DK** N
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Optimat, Arroganz 8, Herrschsucht 6, Neugier 5, Vorurteile (Barbaren) 12

Sonderfertigkeiten (Auswahl): Eiserner Wille I, Astrale Meditation, Quellenkenntnis: Theseptai, Tyakaar, Iryabaar, Instruktion: diverse, Ritualkenntnis (Optimatik): 11

Herausragende Talente: Magiekunde 15, Etikette 11, Menschenkenntnis 11

Wichtige Talente: Überzeugen 6, Überreden 8

Formeln (Auswahl): Verhüllung des Meuchlers (Q6), Zwietracht sähen (Q7), Feuerhand (Q4), Verhülltes Feuer (Q3)

Stabzauber: Dämonenspeicher, Lichtzauber, Reinigung, Spontanfokus (RW)

Brexin ul Aphírdanos

ist ein sehr junger Optimat. Seine braunen Haare hat er der neuesten Mode entsprechend schneiden lassen und auch seine Garderobe wirkt ausgesucht. Er gibt sich gerne den Anschein als Abkömmling des ersten Hauses des Imperiums über allen Problemen zu stehen.

Auch Brexin teilt die Einstellung Chitrosis gegenüber den Nordleuten. Daher hat er sich überreden lassen bei dieser Intrige mitzumachen. Ohne es wirklich zu merken, ist er dabei jedoch nur ein Werkzeug Chitrosis.

Größe: 91 F **RS/BE** 1/1 (langes Gewand, Calar)
Haarfarbe: braun **Augenfarbe:** grün
MU 11 **KL** 15 **IN** 15 **CH** 15 **FF** 13 **GE** 14
KO 13 **KK** 11 **MR** 9 **WS** 7/13/20
LE 32 **AU** 32 **AE** 54
Zauberstab
INI 10+W6 **AT** 10 (7) **PA** 10 (8) **TP** 1W+1 **DK** N
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Optimat, Arroganz 8, Vorurteile (Barbaren) 10
Sonderfertigkeiten (Auswahl): Astrale Meditation, Quellenkenntnis: Wahnsinn, Eis, Instruktion: diverse, Ritualkenntnis (Optimatik): 10
Herausragende Talente: Magiekunde 13, Etikette 12, Rechtskunde 11
Formeln (Auswahl): Dunkelheit (Q5), Elementarspeer (Q6), Einbildungen (Q3)
Stabzauber: Bannfokus, Frischer Geist, Lichtzauber, Schild, Zauberparade

Neben den Delegierten und ihren Leibsklaven wird die Gesandtschaft mit gemieteten Wachen (Werte S. 242) verstärkt, die von Chitrosis nicht unbedingt nach Tauglichkeit ausgesucht wurden, da sie sonst ihre Attentatspläne verhindern könnten.

Die Delegation aus Chrabena

KÜ: Thiukin, Sohn des Thiuger, genannt 'Der Goldene Falke' Lange gelb-blonde Haare und ein dichter Vollbart dominieren ein Gesicht, dessen Lachfältchen ein freundliches Gemüt offenbaren, auch wenn dies aktuell nur selten zum Vorschein kommt. Die muskulöse, hochgewachsene Statur weist ihn als erfahrenen Kämpfer aus. Thiukin ist mit seinen gut 50 Jahren ein erfahrener Seemann, Anführer und runenkundiger Waffenmeister. In den Wirren des hundertjährigen Seekriegs verlor er seine Frau und konnte eine Freundschaft zu Athalaricus, dem heutigen Myriokraten von Gyldraland, aufbauen.

Seit nunmehr 7 Jahren hat er das Amt des Kastellans von Chrabena inne.

Die falschen Vorwürfe gegen ihn und seine Stadt versucht er mittels Diplomatie zu entkräften, weiß er doch genau, dass ein Krieg gegen Trivina nur den Untergang Chrabenas bedeuten würde.

Größe: 94 F

RS/BE 3/3 (Hose, Tunika, Verzierte Lederrüstung)

Haarfarbe: goldgelb

Augenfarbe: stahlblau

Geb.: 977 BF/4724 IZ

Thiudrík, Thiúkíns Sohn

Thiudrík ist etwa 20 Jahre alt und schaut wie eine jüngere Kopie seines Vaters aus. Er hat immer wieder Probleme, sein Temperament zu zügeln und fällt durch laute, oftmals provozierende Zwischenrufe auf. Er fühlt sich durch die Anklage persönlich beleidigt. So lässt er sich zu der Äußerung hinreißen, dass man schon sehen werde, was man von den Anschuldigungen habe, wenn man sie nicht zurücknehmen würde. Regelmäßig wird er von einer starken Kriegerin (Helega) zur Mäßigung gemahnt.

LE 32 AU 31

Schwert: INI 10+W6 AT 13 (8) PA 11 (7) TP 1W+4 DK N

Helega

Helega ist die Schiffsführerin Thiukíns und seine engste Beraterin. Ihrem Aussehen nach könnte sie einen Minotauren im Armdrücken besiegen oder eine glänzende Karriere als Gladiatrin bestreiten.

Fünf weitere Menschen zählen zur Delegation, nur zwei davon tragen imperiale Kleidung, die anderen bevorzugen hjaldingsche Hosen, kombiniert mit Tuniken und langen Wollumhängen. Für einen traditionellen Imperialen erscheint der Vorwurf der Piraterie bei diesem Anblick nicht wirklich abwegig.

Die Gesandschaft Trívínas

Marna glí Illacríon

Die ältere Senatorin ist ruhig und freundlich. In ihrer langen Zeit als Diplomatin hat sie viele Verhandlungen und Abkommen miterlebt und selber geleitet. Auch wenn sie mit ihrer Körpergröße von 82 Fingern und der vergleichsweise einfachen

Kleidung, sie trägt einen drapierten, gesteckten Himation über einem Chiton, auf den ersten Blick unscheinbar wirkt, hat sie eine starke charismatische Ausstrahlung, mit der sie immer wieder ihre Autorität durchsetzt. Sie wird in den Verhandlungen und Gesprächen immer wieder einen Ausgleich suchen, um einen Krieg zu verhindern.

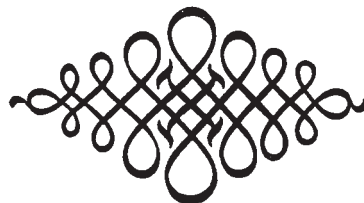
Lína Serra Rhídaman alias Lína Bramstetter

Lína ist etwa 50 und hat lange, wellige braune Haare, die bereits einige graue Strähnen zeigen. Ihre Größe ist mit 175 cm durchschnittlich und ihre Figur weiblich gerundet, ohne übertrieben üppig zu sein. Ihr Gesicht strahlt Entschlossenheit und Intelligenz aus. Meist ist sie mit einem drapierten, gesteckten Himation über einem Chiton bekleidet.

Die verschollen geglaubte Schwester (geb. 973 BF) von Siberius Bramstetter fuhr 1013 BF mit der *Abendrot* ins Güldenland und kehrte nicht zurück. Der Grund lag in der Beschädigung ihres Schiffes, das nicht mehr seetauglich war und ohne aventurisches Holz war eine Rückkehr in die Heimat nicht mehr möglich. Wie ihr Bruder ist Lína eine pragmatische Person, die sich schnell mit der neuen Situation abfindet und zügig begann, Kontakte zu knüpfen. Die aventurischen Waren an Bord der *Abendrot* verkaufte sie zu Höchstpreisen und als fremdländische Frau wuchs das Interesse der Obrigkeit an ihr, die sich gerne mit der immer erfolgreichen Händlerin umgab und ihre Geschichten über den fernen Kontinent anhörte. Es war nur eine Frage der Zeit, bis sie zur Honoratin ernannt wurde und schließlich selbst als einflussreiche Magnatin eines Distriktes der Hafenstadt Trivina herrschte. Während der Verhandlungen wegen des Konfliktes zwischen Chrabena und Trivina kommt sie Thiukín näher, so dass sie ihn kurze Zeit nach der Beilegung der Streitigkeiten ehelicht.

Duron al Partholon

Der bewährte Soldat hat sich im Laufe vieler Jahre zum Strategus hochgearbeitet und konnte in einigen Kämpfen gegen Serovia seine Fähigkeiten unter Beweis stellen. Um auch seine politische Karriere weiterzuführen, hat er vor zwei Jahren die Aufgabe des Präfekten der Shinxir-Garde übernommen. Derzeit muss er in dieser Funktion jedoch eine Menge Niederlagen im Kampf gegen die Piraten einstecken, was ihn persönlich verbittert hat. Seine Selbstdisziplin – für die das Haus Partholon eigentlich bekannt ist – wird immer öfter durch ein aufbrausendes Temperament und lautstarke Emotionen in Frage gestellt, was ihm ebenfalls zu schaffen macht. Dies bekommen auch seine Untergebenen und ihm im sozialen Rang Untergeordnete – wie z. B. die Helden – zu spüren.



Episode III: Unter dem Sternenpfeiler

Die Reiset Teilnehmer

Wichtig für den nun folgenden Abschnitt ist, dass bestimmte Personen außer den Helden an der Expedition nach Dorinthapolis teilnehmen. Das wären zum einen der Magier *Fadrillion Fünfstern*, der in Dorinthapolis versuchen wird mehr über das Naranda Ulthagi herauszufinden und dort sterben wird, zum anderen der Boron-Geweihte *Orelia* und *Orchit von Hirschfurten*. Falls keiner der Helden die Horasiade gewonnen hat, so sollte auch das entsprechende Besatzungsmitglied dabei sein.

Weitere Personen können zwar mitkommen, sind jedoch für den Verlauf der Handlung nicht wichtig. Harika wird die oben genannten selbst auswählen (da sie glaubt, dass deren Wissen und Fähigkeiten unverzichtbar sind), notfalls auch gegen den Wunsch der Gruppe.

Zudem sollen die Helden in der Metropole mehr über den Kristallschädel in Erfahrung bringen. Zu diesem Zweck gibt sie den Helden die goldene Schriftrolle und den Kristallschädel mit.

Reise zum Herz des Imperiums

Die Helden werden nach ihrem letzten Abenteuer nun die Reise nach Dorinthapolis antreten. Der Weg führt sie von Trivina aus gen Westen. Zuerst auf einer Hochstraße neben dem Fluss Triveratus nach Telanaia. Von hier geht es auf der Via Serpentina, einem uralten Handelspfad, mit Maultier-Karawanen über die Türme des Morgens nach Dorinthapolis. Ein gefährlicher, weiter Weg, auf dem zahlreiche Ereignisse die Gruppe aufhalten können, daher wurde die genaue Dauer der Reise offen gelassen. Die Helden können Dorinthapolis aber frühestens nach 70 Tagen erreichen.

Während dieser Reise können Sie einige der folgenden Szenen stattfinden lassen:

- In einer beliebigen ländlichen Gegend des Imperiums, einer sogenannten Domäne, werden die Helden von einer seltsamen Kreatur angegriffen. Sie ähnelt einem großem Vogel, ähnlich einem Huhn, jedoch mit schuppigen Leib und rassiermesserscharfen Zähnen. Das Wesen weist sowohl eine ausgezeichnete Regenerationsfähigkeit, wie auch eine Unverwundbarkeit gegenüber normalen Waffen auf.

Bei ihrer ersten Begegnung kommt es nur zu einem kurzen Kampf, das Wesen wird sich nach den ersten Verletzungen zurückziehen, da es Gegenwehr und Schmerz nicht gewohnt ist. Schon bald erreicht die Gruppe eine Siedlung, wo in einer prachtvollen Villa ein Optimat des Hauses Phraiosopos wohnt. *Demelios te Phraiosopos* ist der Schöpfer des Ungeheuers. Er hat ein Experiment durchgeführt und dabei ist ihm die Chimäre versehentlich entkommen. Demelios bittet die Helden darum, ihm behilflich zu sein, den Echsenvogel wieder einzufangen, bevor er noch mehr Schaden anrichtet. Er will das Experiment weiter vorantreiben und die Chimäre möglichst unversehrt wiederhaben. Bislang wurden schon drei seiner Sklaven durch die

Bestie getötet, er ist sich also der Gefährlichkeit des Ungeheuers bewusst und er glaubt, dass die Abenteurer weit bessere Chancen haben, die Bestie wieder einzufangen als seine eigenen Leute. Um die Bestie zu finden, müssen die Helden ihre Wildnis – und Spurenlesen-Fähigkeiten einsetzen. Schlussendlich sollten sie die Vogelchimäre in einer Höhle finden können. Der Optimat wird den Helden sehr dankbar für jede Hilfe sein und ihnen nach erfolgreicher Jagd ein wertvolles Geschenk überreichen (z. B. eine Prunkwaffe, ein Pferd etc.).

Gallina-Echse

Verbreitung: einzigartige Chimäre

Größe: 2 Schritt Körperlänge

Gewicht: 40 Okul

LE 40 AU 60 RS 2* KO 14 GS 9 MR 11/10 GW 13

Biss: INI 14+1W6 AT 15 PA 8 TP 1W6+7 DK HN

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff***, Raserei (7, zufällig), Regeneration I

* Profane und verzauberte Waffen richten nur den halben Schaden an, göttlich geweihte Waffen normalen Schaden. Waffen aus Silber, Mondsilber oder Schneesilber sowie Illuminium oder magischen Metallen richten doppelten Schaden an und verursachen zusätzlich mit jedem Treffer eine Wunde.

*** Beim gezielten Angriff beißt die Chimäre sich in eine empfindliche oder ungeschützte Stelle fest und verursacht eine Wunde zusätzlich.

- In den Wäldern des Imperiums lauert wie auch in Aventurien so manche Räuberbande. Auch auf die scheinbar reiche Reisegesellschaft um die Helden hat es eine solche Bande abgesehen. Wie in Aventurien stößt man hier auch nicht unbedingt nur auf menschliche Räuber. Variieren Sie den Überfall ruhig, indem Sie eine Gruppe von amaunischen Räubern auf die Helden hetzten (Werte der Räuber S. 242).

- Je näher die Helden Dorinthapolis kommen, umso urbaner wird das Gebiet. Überall finden sie Häuser, Höfe und Reisende. Wegherbergen und reiche Domänen wechseln sich ab. Die Reisenden aus aller Herren Länder (und Völker) stellen eine gute Möglichkeit dar, weitere Gerüchte zu streuen oder sich mit den Bewohnern Myranors auseinanderzusetzen. Die Helden können hier einigen Angehörigen von weit entfernten Kulturen begegnen. Nutzen Sie ruhig die Chance, um die Helden vielleicht noch einmal auf tharpuresische Händler, shindrabarische Priester oder reisende leonische Gladiatoren stoßen zu lassen.

- Unterwegs werden die Helden an vielen Domänen vorbei kommen. In einer dieser Domänen werden sie von dem gutmütigen Honoraten *Pholasias serr Illacrion* eingeladen. Er wird ihnen einige Gerüchte über Dorinthapolis erzählen und sie selbst auch ein wenig in die Kultur des Imperiums einweisen. Eine gute Gelegenheit für die Helden sich (falls sie es noch nicht getan haben) mit der Etikette der Optimaten, dem Senat und allgemein den Bräuchen des Imperiums vertraut zu machen. Pholasias wird sich über eine nette Unterhaltung mit Gelehrten unter den Helden oder auch Magister Fünfstern sehr freuen. Er erwartet keine Gegenleistung, sondern ist einfach nur sehr an spannenden Geschichten und neuem Wissen interessiert. Er kann auch durchaus schon Hinweise zur politischen Situation in Dorinthapolis geben.

- Einmal sollten die Helden Zeuge eines Flugritts eines Hippogriffenreiters werden. Dieser steigt mit einem Gardisten von Dorinthapolis auf und kreist einige Runden oberhalb der Stadt (ein Hinweis für später – die Helden werden die Hilfe der Hippogriffe noch brauchen).

Dorinthapolis

Regierungsform: Ein verwirrendes Neben- und Gegeneinander der Würdenträger aus 36 Distrikten, des Horasies Centralis und der Imperialen Obrigkeit

Symbolik: Eine golden gekrönte silberne Säule unter einem Halbkreis aus (meist acht) silbernen Sternen auf Blau

Bevölkerung: über 1.000.000

Militärische Stärke: drei Myriaden Imperiale Garde, 25 Zenturien Löwen- und Panthergarde, 5 Zenturien Fliegende Garde, eine Legion des Horasies Centralis, verschiedene Garde-Einheiten der 36 Distrikte

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktade, ungezählte Lokal- und Volksgötter

Handwerk und Gewerbe: alle

Beispielhafte Gasthäuser / Tavernen: nahezu 1000 verschiedene Lokale von der Spelunke bis zum Nobelhotel

Stadtgeschichte: Schon vor der Heroezeit war der Sternpfeiler ein wichtiger Kultplatz. Im 1. Jhd IZ wurde die Staumauer des Goldenen Sees errichtet. Die Stadt wurde 2101 IZ gegründet, 2203 IZ zur Residenz des Thearchen und 2814 IZ auch zum Sitz des Imperialen Senates

Stimmung in der Stadt: eine Mischung aus Weltoffenheit und Hochnäsigkeit

Was die Einwohner über Dorinthapolis denken: "Der Mittelpunkt aller Dinge, zu dem jeder einmal kommen muss, der die Welt gesehen haben will und von dem fortzugehen es eigentlich keinerlei Grund gibt."

Die Hauptstadt des gesamten Imperiums ist mit über einer Million Einwohnern die größte Stadt ganz Myranors, und wohl auch ganz Deres. Die Thearchenstadt hat die reichste Bevölkerung und die prächtigsten Paläste und Tempel, Thermen und Theater; die Vorräte in den Lagerhäusern reichen aus, sie für ein ganzes Jahr zu ernähren. Magische Phänomene auf den Straßen und Foren sind ebenso an der Tagesordnung wie fliegende Kreaturen und Mechanismen in den Lüften.

Dorinthapolis ist nicht allein Residenz des Thearchen, des Imperialen Senats und der Horasial-Regierung von Centralis, sondern auch ein Knotenpunkt an der wichtigsten imperialen Handelsroute und eine Gewerbestadt mit tausend verschiedenen Handwerken. Die hier stationierten Truppen zählen zu den angesehensten Einheiten des Imperiums.

Dorinthapolis erhebt sich dort, wo der Goldene der Silberne und der Felsige Orismani am Fuß des Sternpfeilers zusammenfließen und besitzt mehrere See-, Fluss- und Kanalhäfen (sowohl kommerzielle wie militärische). Unmittelbar nördlich der Stadt erstreckt sich der Goldene See, ein Binnenmeer von enormer Bedeutung für Handel und Verkehr, das die Hauptstadt mit den anderen Großstädten von Centralis und Ochobenius verbindet. Der Goldene Orismani ist die Route nach

Narinion, Valantia und in den Rest der Welt, auf dem Silbernen Orismani gelangen Baugestein und Erz in die Centropole und entlang des Felsigen Orismani verläuft die Via Serpentina in Richtung Gyldraland. Im Volksmund heißt es, dass die Schiffe auf dem Goldenen Orismani oft so dicht beieinander liegen, dass man auf ihnen den Fluss trockenen Fußes überwinden kann. Doch auch die Opfer nächtlicher Verbrechen landen oft in den Fluten des Flusses und manche ärmeren Bewohner leben davon, einige Meilen weit die Ufer abzusuchen und den angespülten Leichen noch die letzten Habseligkeiten abzunehmen.

Vor allem gegen Ende des Winters und des Sommers wallt häufig dichter Nebel vom Goldenen See über den Staudamm und fällt auf die tiefer liegenden Stadtbezirke nieder, ebenso oft quillt seltsamer farbiger, beißender Qualm aus den Schornsteinen der alchimistischen Werkstätten. Manchmal verbindet sich beides zu einem ölig regenbogenfarbig schillernden Zauberrauch, der sich auf die Lungen der Einwohner legt und manchmal die seltsamsten Effekte erzeugt.

Am belebtesten ist die Centropole immer im Frühling und Sommer, besonders im Shinxir und Brajan: Shinxirtag, Siegesfest, Heroenfest, Brajanstag und Sommerfest werden mit teilweise gigantischen Zeremonien, Wett- und Arenakämpfen und Opferritualen begangen. Im Raia, wenn sich mit viel dichtem Nebel allmählich der Herbst ankündigt, verlassen viele Optimaten die Stadt, um im Umland Hirsche und Keiler zu jagen und im Chrysir beginnt die alljährliche Reise zu den prunkvollen Winterquartieren an der valantischen Goldküste. Denn nun beginnen in Dorinthapolis von Norden her Gewitterstürme zu toben und im Gyldara setzt ein heftiger Schneefall ein, wenn kalte Nordwinde die Feuchtigkeit des Goldenen Sees in die Stadt blasen. Bis Ende Siminia ist die Stadt unter einer gut einen Schritt hohen Schneeschicht begraben. In der ersten Hälfte des Zatura kehrt mit schwerem Nebel und Tauwetter der Frühling ein und das hochkulturelle und politische Geschehen erwacht gleichsam aus dem Winterschlaf.

Zwar besitzen die allermeisten Optimatenhäuser auch einen Patriarchenpalast am Sternpfeiler, doch für den alltäglichen Kontakt mit Hausangehörigen und Besuchern unterhalten sie in der Regel auch ein weitläufiges und aufwändiges Cammergebäude in der eigentlichen Stadt. Hier laufen die Fäden aller gewerblichen Unternehmungen des Hauses zusammen und werden enorme Reichtümer erwirtschaftet und gespeichert. Die Hohe Cammer ist zweifellos die mächtigste Vertretung des ganzen Hauses und dessen praktisches Führungsgremium – soweit sich die anderen Cammern, die sehr auf ihre Eigenständigkeit bedacht sind, überhaupt beraten lassen.

Vielleicht ein knappes Dutzend Distrikte zwischen dem Sternpfeiler und den drei Flüssen sind die Heimat der Reichen und Mächtigen, doch darüber hinaus gibt es noch viele weitere Bezirke. Jeder der 36 Distrikte hat sein eigenes Forum, seine eigene Oktale und eigene Garden; dazu kommen oft meist ein repräsentativer Prunkbau (z. B. Arena, Hippodrom, Naumachium, Phantasmagroph, Theater, Therme) und vielfältige Tempel und Schreine, Friedhöfe und Lustgärten, Garküchen und Tavernen, Badehäuser und Bordelle. Sehr häufig sind Feierlichkeiten, Straßenfeste und Prozessionen, die ein ganzer Distrikt oder auch nur eine Nachbarschaft aufgrund ihrer ganz eigenen Traditionen begeht. Wohl jedes Volk und jede Kultur Myranors hat wenigstens einige Dutzend oder oft einige tausend Vertreter irgendwo in Dorinthapolis.

Da die Straßen oft überfüllt und die Wege weit sind, ist das Reisen zwischen verschiedenen Teilen der Stadt eher mühsam und die meisten Einwohner versorgen sich vor allem unmittelbar vor Ort in den zahllosen kleinen Läden und Werkstätten.

Die meisten Distrikte sind zudem von einer eigenen Ummauerung umgeben, die als Zollgrenze und zum Eindämmen von Unruhen dient: Die Centropole war seit ihrer Gründung vor fast 27 Jahrhunderten niemals ruhig und friedlich: Zwischen den verschiedenen Volksgruppen und Anhängerschaften rivalisierender Optimatenhäuser kommt es immer wieder zu Ausschreitungen und wenn die Sommerhitze drückt oder der Zauberrauch die Nerven reizt, kann es auch schon mal nach einem umstrittenen Ergebnis in der Arena oder im Hippodrom zu Straßenkämpfen kommen.

Es wäre unmöglich, auch nur die berühmtesten Sehenswürdigkeiten der Stadt aufzulisten, daher wollen wir einige typische Besichtigungen anführen, zu denen die Helden vielleicht eingeladen werden:

- (beliebig) der Goldene See, auf dem entweder eine romantische Gondelfahrt oder ein rasendschnelles Listhano-Rennen veranstaltet wird
- (z. B. Quoran) der Goldene Damm als Meisterwerk der Konstruktionskunst: der größte, mit vergoldeten Platten verkleidete Staudamm Myranors, auf dessen Krone eine über zwanzig Schritt breite Hochstraße verläuft
- (z. B. Kouramnion, Onachos oder Partholon) das Imperiale Trophaeum, wo in ungezählten Sälen kunstvolle Kriegsbeute und Relikte aus drei Jahrtausenden zur Schau gestellt wird, darunter der (kleine) aventurische Annex, der seit zweitausend Jahren weitgehend ignoriert wird
- (Rhidaman) das Myranische Mercatorium als der wichtigste Handelsplatz des Imperiums für hochwertige Luxuswaren – edle Genussmittel und Gewürze, wertvollste Kleidung und Schmuckstücke, exquisite Kunstwerke und Alchimika, ausgeklügelte Waffen und Arcanomechaniken
- (Eupherban) eine Exkursion auf dem kleinen (20-Personen-) Wolkenschiff Schwebender Falke, bei der man die Helden gründlich über Aventurien auszuhorchen versucht
- (Alantinos oder Illacrión) ein hochgeistiges Symposium (Gastmahl) mit vielen auftretenden Künstlern, erlesenen Speisen und vielleicht einer abschließenden Orgie

Der Sternenpfeiler

Direkt am Fuße des Sternenpfeilers liegen die Villen vornehmer Optimaten und erfolgreicher Honoraten – hier zu wohnen ist die wohl höchste Ehre, die man ohne ein führendes Staatsamt überhaupt je erreichen kann und entsprechend elitär und wohlbewacht ist dieser ganze Bereich. Zwischen diesen Villen liegen Parks, Gärten und Teiche oft so geschickt angeordnet, als lägen die Gebäude irgendwo in einer idyllischen Landschaft und nicht in der größten Stadt des Kontinentes.

Am unteren Hang des Berges erhebt sich das Senatsgebäude. Die imperialen Wappenfarben Schwarz und Gold finden sich wieder in der Fassade aus Obsidian und Basalt und der Dachverkleidung aus Illuminium, im Inneren hingegen dominieren helle Farben, mit Wänden aus Alabaster und vergoldeten Ornamenten. Statuen der Oktadengötter, aber auch früherer Thearchen beobachten den Besucher und Soldaten in Rüstungen aus Schwarzstahl garantieren die Sicherheit der Senatoren und Gäste.

Der Senat besteht aus fünf separaten Gremien und nur selten sind alle Erzstrategen der Hohen Kommandantur, alle Horasial-Delegaten des Hohen Konventes, alle Rechtsgelehrten der Hohen Kanzlei und alle Priester der Hohen Konzils zugleich versammelt, von den Erzmagiern des Supremats-Konklaves ganz zu schweigen. Das Gremium, vor dem die Helden auftreten dürfen, ist der Hohe Konvent als Vertretung der einzelnen Länder des Imperiums: Jedes Horasiat hat einige Delegierte entsandt, doch auch von ihnen gehen viele derzeit anderen Amtsgeschäften nach, so dass die gewaltige Halle nur zu einem Teil gefüllt ist. Doch die Thronessel der einzelnen Senatoren aus schwebendem Holz, die Wandmosaiken mit historischen Szenen, Landkarten und Wappen eines noch viel größeren Imperiums betonen die Macht und Würde der Versammlung.

Höher am Berg sind die 'Vierzig Residenzen' zu finden – prächtige palastähnliche Villen, die für die Horantes der imperialen Regionen bereitgehalten werden. Alle weitläufigen Residenzen sind von parkähnlichen Hanggärten umgeben und wirken für den Gast wie abgeschiedene Domizile mit traumhaftem Ausblick auf Dorinthapolis, wenn das Wetter es zulässt. Heutzutage umfasst das Imperium bei weitem keine 40 Horasiate, und oftmals stehen die allermeisten Räumlichkeiten leer.

Sofern die Helden mit einem lobenden Empfehlungsschreiben der Horas von Mayenios und/oder des Heermeisters von Gylldraland eintreffen, werden sie in einer der kleineren Residenzen untergebracht. Die ihnen zur Verfügung gestellte Ausstattung (von Mahlzeiten und Weinen bis zu Bettzeug und Badeölen) entsprechen zwar nicht dem Standard eines Horas, wohl aber dem bedeutender Honoraten.

Noch weiter oben, fast direkt am Höchsten Palast, schmiegen sich in mehreren Reihen die Paläste der übrigen Patriarchen und Matriarchinnen an den Berg. Hier residieren die mächtigsten und bedeutendsten Vertreter der Hohen Optimatenhäuser in unvorstellbarem Luxus. Ein jeder Palast ist gemäß der Vorlieben des Hauses errichtet und zeigt als schwebendes Bild über dem Hauptgebäude eine weit übermenschengroße Triopta im bevorzugten Stil; ebenso weht hier das viele Rechtsschritt große Banner mit dem Emblem des Hauses.

Allein die Aldangara besitzen keinen Palast und die Paläste der Häuser Charybalis, Melarythor, Nesseria und Ennandu wurden auf Geheiß früherer Thearchen versiegelt und werden bis heute mit Zaubern gesichert und von Elite-Myrmidonen bewacht.

Am Gipfel des Sternenpfeilers, oft schon von Wolken umspielt und vom Volksmund mit der Götterwelt Nebos verglichen, erhebt sich die Thearchen-Residenz mit ihren Wohntrakten, Laboratorien und Bibliotheken, die aber auch die Unterkünfte der Leibgarden umfasst. Der Stadt und dem Volk noch am nächsten liegt der Teil des Palastes, der der Rolle des Thearchen als Oberhaupt des Hauses Aphirdanos gewidmet ist.

Gekrönt wird der Sternenpfeiler von Selech-Myralaar, der fliegenden Zitadelle des Thearchen, die das Herzstück seiner Residenz darstellt. Noch aus der Zeit des frühen Zweiten Imperiums stammend, kann dieses etwa 200 Schritt durchmessende, steinerne Monstrum angeblich nur vom Thearchen selbst gesteuert und mit sicherlich einer kompletten Myriade bemannt werden.

Die der Stadt abgewandte Seite des Sternenpfeilers ist dem Volk und sogar den meisten Optimaten unbekannt, herrscht doch ein strenges Verbot, sie zu besuchen oder auch nur zu überfliegen. Bekannt ist nur, dass sie von einer magisch unterstützten Mauer umgeben ist und als 'Des Thearchen Garten' bezeichnet wird.

Ob dort ein Jagdrevier, ein entzückender Lustgarten voller liebender Nymphen, eine veritable Armee aus wilden Kriegschimären, der durch Zauber und Enduriumketten gebundene Riese Myrlumbur oder aber etwas ganz anderes zu finden ist, ist Gegenstand vieler Spekulationen.

Die Senatsversammlung

Einer der ersten Wege in der gigantischen Metropole wird die Delegation aus Aventurien zum Senat führen. Sie haben ein Empfehlungsschreiben des Myriokraten vorzuweisen und auch die Horasiade von Mayenios wurde gewonnen, gleich zwei Gründe, warum sie dem Senat einen Besuch abstatten dürfen. Die Besucher aus dem fernen Aventurien gelten sowohl als kuriose Gestalten, aber zugleich durch ihre Abenteuer und Siege auch als Volkshelden.



Während der Senatsversammlung können Sie einige weitere Szenen einbauen, auch wenn die Helden noch nicht vorsprechen durften:

- Ein äußerst dicker Senator scheint die Helden für Spione einer fremden Macht zu halten und versucht die übrigen Senatoren mit einer wortreichen Rede davon zu überzeugen, dass man sie lieber aus der Stadt verbannen sollte. Nur wenige sind seiner Meinung, es kommt immer wieder zu lauten Protesten.
- Eine sehr alte Frau ergreift das Wort und berichtet sehr ausführlich über einige unwichtige Bauprojekte innerhalb der Stadt. Ihre monotone Stimme veranlasst einige der Zuhörer dabei einzuschlafen. Auch den Helden wird der etwa einstündige Vortrag zusetzen (*Selbstbeherrschung*-Probe –3 um nicht laut zu gähnen).

● Interessanter wird es schließlich, als ein Senator des Hauses Eupherban von einigen Geschehnissen berichtet, in welche die Helden direkt oder indirekt verwickelt waren. Hier haben sie die Gelegenheit einige bekannte Abenteuer und deren Auswirkungen der *Lamea*-Expedition noch einmal zu erwähnen, es könnte sich dabei z.B. um die Rettung des Rhidaman-Optimaten vor kerrishitischen Piraten, die Horasiade oder die Ereignisse in Gyldraland handeln.

Selbstverständlich wird den Helden dabei auch gewährt, selbst das Wort zu ergreifen und ihre Geschichte ausführlicher darzustellen.

Am Ende der Senatsversammlung werden die Helden nacheinander von zwei Optimaten angesprochen. Zunächst tritt die gutausschende Magierin *Sariliphone* vom Haus Tharamnos an sie heran. Sie stellt sich als Kennerin der imperialen Geschichte vor, gibt sich gegenüber den Helden und ihrer Herkunft interessiert und lädt sie schlussendlich auf eine große Feier in ihrem Atriumhaus ein (das genaue Datum der Feier bleibt Ihnen überlassen – es kommt sehr darauf an, wie viel Zeit sie der Gruppe in Dorinthapolis für ihre Nachforschungen zugestehen wollen).

Kurz bevor die Helden das Senatsgebäude endgültig verlassen wollen, möchte ein weiterer Optimat sie sprechen. Diesmal handelt es sich um den eher heimlich an sie herantretenden *Braganos dyll Celiu-Brajanos*. Der Glaubensforscher stellt den Aventuriern viele Fragen über ihre Götter, ist recht aufdringlich und bittet sie, ihn bei nächster Gelegenheit aufzusuchen, um das Gespräch fortzusetzen. Er ist auch bereit, ihnen bei der Suche nach der Waffe aus der Silem-Horas Prophezeiung zu helfen oder bietet sich bei der Übersetzung der Goldenen Schriftrolle an, sollten die Helden ihn darauf ansprechen.

Auf der Suche nach einer Waffe

Die Helden haben nun die Möglichkeit, ihre Residenz am Sternenpfeiler genauer zu inspizieren. Zudem drängt Magister Fünfstern darauf, seine Nachforschungen bezüglich des *Naranda Ulthagi* voranzutreiben. In den nächsten Tagen wird er sich ausführlich mit den Bibliotheken der Stadt befassen, jedoch zunächst wenig Erfolg vorweisen können.

Bis zur Feier Sariliphones haben die Helden genug Zeit, um die Stadt etwas genauer zu erkunden oder ihre eigenen Nachforschungen (nach dem Aufenthaltsort von Rubec von Chetoba und der Übersetzung der Goldenen Schriftrolle) weiter voranzutreiben. Zudem wird Orchit sie über die Silem-Horas-Prophezeiung (S. 259) unterrichten und um ihre Mithilfe bei der Suche bitten.

Wichtig und entscheidend für diese Szene ist, dass die Helden vor dem Abschnitt 'Hinterhalt' alle Informationen über die Schriftrolle und die Prophezeiung erhalten haben und die Stadt verlassen können.

Die amaunische Haruspica

Während die Helden in den Straßen der Metropole unterwegs sind, werden sie von der Amauna MoiRao angesprochen. Bei dieser handelt es sich um eine Deuterin, die in der Leber eines Opfertieres die Zeichen der Götter erkennen kann.

Sie würde gerne den Helden die Zeichen für ihre geplanten Unternehmungen deuten. Für die Deutung wird nur ein geeignetes Opfertier, am besten eine Ziege, benötigt. Dieses können

die Helden bei ihr für 5 Au erstehen. Das Lesen der Zeichen hingegen ist kostenfrei, da es ihr gemäß einem uralten Gesetz verboten ist, einen Lohn zu verlangen.

Gestalten Sie das Auftreten der Amauna so, dass die Helden von Beginn an ihr Vertrauen und ihre Fähigkeiten nicht in Frage stellen. Ihre Aura wirkt auf die Helden wie die einer Wissenden, nicht wie die einer Scharlatanin, die nur an ihr Geld will.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

MoiRao führt euch in eine der unteren Wohnungen einer Insula. In ihrem Wohnraum hat die Haruspica einen kleinen Schrein der Oktade errichtet und Kerzen erleuchten den sonst recht dunklen Raum.

“Wartet bitte hier”, sagt sie zu euch und verlässt den Raum über eine Hintertür. Kurze Zeit später kommt sie mit einer störrischen Ziege an einem Seil zurück.

Mit einem Blick auf das Tier und den Opfertisch meint sie zu euch “Kann mir eine der Herrschaften behilflich sein, die Ziege auf den Tisch zu heben und festzuhalten?”

Ein geschickter Schnitt mit ihrem Ritualdolch durchtrennt die Kehle der Ziege und lässt das Blut in eine Opferschale fließen.

Während die letzten Tropfen des Lebenssaftes das Tier verlassen, beginnt die Seherin es auszuweiden und mit heiligen Chorälen auf den Lippen auf die Deutung vorzubereiten.

In eine Art Trance versetzt, versucht sie die Zeichen der Götter in der Leber des Tieres zu erkennen. Als aus ihrem Singsang deutliche Worte werden:

“Ihr sucht etwas, doch sucht ihr das Falsche.

Ihr trachtet nach einer Waffe, doch es ist Wissen, das ihr finden sollt.

Es ist Wissen um eine Macht, die aber zweifach ist.

Sie mag Gutes bewirken, aber auch Böses.

Und es ist auch eine Macht, die auch ein Zeichen der Herrschaft ist.

Ja, nur ein Horas vermag zu vollbringen, was euer Ziel ist.”

Über den Sinn der rätselhaften Worte kann MoiRao nichts sagen, so dass sie die Helden kurz nach dem Orakel verabschiedet.

Der Stern der Alten

Die Helden wissen es bereits oder erfahren es durch Magister Fünfstern, dass mit den sieben Splintern des Grauens in der Silem-Horas-Prophese die Bruchstücke der Dämonenkrone gemeint sind. Nur was steckt hinter der Spur der Alten?

Durch ihre Reputation ist es ihnen gestattet, die Bibliotheken der Stadt für ihre Nachforschungen zu nutzen. Zwar haben sie nicht Zugang zu allen Horten des Wissens und es gleicht einer sehr schwierigen Aufgabe, die richtigen Schriften zu finden, aber sie können hier ihre Kontakte aus dem Senat nutzen. Dennoch findet sich in den zugänglichen Büchern nichts über die Dämonenkrone.

Legenden über ein Volk, das ‘Die Alten’ oder auch Archäer (**MyMa 241**) genannt wird finden sich hingegen. Die Alten gelten als Kinder Madas, von der sie auch die hohe Kunst der Magie erhielten. Sie waren Wesen von menschlicher Gestalt, aber hatten ein drittes, nachtschwarzes Auge auf der Stirn. Dieses

Ea’Myr genannte Auge verlieh ihnen überderische Zauberkünste. Hier kann den Helden die Ähnlichkeit zum Kristallschädel auffallen.

Vor fast 4800 Jahren begründeten sie eine Allianz gegen diverse Dämonen- und Götzenkulte und gründeten im Jahr Null das erste Imperium.

Die Archäer lebten mit ihren menschlichen Untertanen zusammen und lehrten magiebegabten Menschen ihre Traditionen. Ebenso gab es fruchtbare Verbindungen zwischen Archäern und Menschen, wobei sich nicht bei jedem dieser Mischlinge von Geburt an ein Ea’Myr bildete.

In den Jahrzehnten bis 1516 IZ starben die meisten Archäer an einem ungeklärten Phänomen. Sicher ist nur, dass es mit Magie und dem Stirnauge der Alten zu tun hatte. Die wenigen Überlebenden zogen sich zurück und verschwanden aus dem Blickfeld der anderen Völker.

Erst mit Hilfe *Braganos dyll Celiu-Brajanos* gelangen die Helden an weitere wichtige Bücher. Dieser verlangt im Gegenzug einige Informationen bezüglich der Hauptreligion Aventuriens, dem Zwölfgötterglauben. Ihn interessieren vor allem Geschichten und Mythen über Praios und dessen Kirche.

In den von Braganos zur Verfügung gestellten Büchern wird die Dämonenkrone mit dem alt-imperialen Namen Nar’Shaggarais genannt und als dreizehnstrahlig beschrieben.

Auch über die Erben der Archäer kann er zusätzliche Informationen beisteuern.

Die menschlichen Optimaten konnten sich als Erben der Alten hervortun und gründeten nach den Chimärenkriegen das zweite Imperium. Nur bei wenigen von ihnen öffnete sich in den letzten Jahrtausenden das Dritte Auge (auch Stern der Alten oder Ea’Myr genannt). Um aber trotzdem ihre Abstammung zu den Archäern zu zeigen, tragen alle Mitglieder der Optimatenhäuser ab der Adeptenweihe eine Triopta (Plural Triopten) mit dem stilisierten Dritten Auge.

Orchit von Hirschfurten erkennt zwischen dem Ea’Myr und den aventurischen Legenden über den Ucuri-Funken (**RdH 202**) starke Parallelen, die aber theologisch nicht miteinander vereinbar sind, denn der Funke Ucuris ist ein Göttergeschenk des Praios, das über Ucuri auf den Horas überging.

Im Zusammenhang mit der Dämonenkrone erinnert sich Braganos an eine Wandmalerei in einer der Säle des alten Archivs, einer ehemaligen Villa des Hauses Melarythor, in das den Helden nur in Begleitung Braganos’ Einlass gewährt wird.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Braganos führt euch durch die langen Gänge der ehemaligen Villa zu einem kleinen Saal.

Der Raum ist mit hölzernen Regalen verbaut, wodurch nur in den schmalen Gängen das einst prächtige Bodenmosaik des Saales zu erkennen ist.

Zielstrebig geht der Optimat auf eines der Wandregale zu und räumt die unzähligen Pergamentrollen heraus. Dahinter präsentiert sich euch eine langsam verblassende Wandmalerei. Mit vereinten Kräften entfernt ihr das störende Regal und erhältet freien Blick auf das alte Kunstwerk.

Darauf erkennt ihr zwei sich erbittert bekämpfende Heere. Das eine bestehend aus Myrmidonen, die sich unter dem Banner des Hauses Ennandu, einem silbernen geflügelten Einhorn auf blauen Grund, versammelt haben.

Das andere Heer setzt sich aus einem bunten Haufen Kriegsvolk zusammen, in dessen Reihen auch Dämonen kämpfen. Bei ihnen ist als Banner ein roter Schweifstern auf schwarzem Feld zu erkennen. Die Dämonenhorde scheint die Oberhand zu gewinnen.

Über den zwei Heeren sind zwei Optimaten im magischen Duell zu erkennen, von denen einer eine dreizehnstrahlige Krone trägt und auf einem Karakil fliegt, während der andere einen Hippogriffen reitet und mit seinem Ea'Myr einen vernichtenden Zauber auf die Dämonenkrone wirkt, der blitzartig aus dem Auge fährt.

Beide Kontrahenten sehen sich zum Verwechseln ähnlich, wären da nicht die unterschiedlichen Calare mit den Symbolen der Häuser Ennandu und Melarythor.



Diese Schlacht soll sich nach Braganos Wissen während der Senatskriege in der Region Trivina ereignet haben. Von den zwei Kontrahenten sind nur deren Namen überliefert. Diese lauteten Anthadian arc Ennandu und Chyriakal yl Melarythor.

Chyriakal yl Melarythor soll der Krone mittels seines Dritten Auges alle Macht entlockt haben und auch nur die Macht des Ea'Myr soll in dieser Schlacht die Dämonenkrone zerstört haben.

Braganos weiß zu berichten, dass während des Exodus der Hexateér gen Aventurien auch Mitglieder verschiedener Optimatenhäuser dorthin gelangten. Neben dem Haus Celiu-Braganos sollen auch Optimaten aus anderen Häusern den Weg gen Osten angetreten haben, so dass sich auch hier verborgene Träger des Ea'Myr befinden können.

Eine Waffe, um sie zu vertreiben

Die Deutung der Haruspica MoiRao, die Texte über das Volk der Archäer und der Dämonenkrone, sowie die Wandmalerei im Archiv haben den Helden die Waffe gegen die Heptarchen offenbart. Ebenso werden sie die Macht dieser Waffe in Ochobenus noch am eigenen Leib erleben.

Mittels eines Ea'Myr, in Aventurien auch als Ucuri-Funke bekannt, wäre man somit in der Lage, die Splitter der Dämonenkrone zu beherrschen oder gar zu vernichten. Doch wer in Aventurien hat die Macht eines dritten Auges?

Die Erkenntnisse der Helden werden nach Rückkehr der *Lamea* die aventurische Fachwelt beschäftigen. Die Helden und Besatzungsmitglieder, die um das Geheimnis wissen, werden hingegen zum Stillschweigen verdonnert.

Die Goldene Schriftrolle und der Konteradmiral

Zwischen der Senatsversammlung und der Durchführung von Sariliphones Intrige haben die Helden genügend Zeit, sich um einige Recherchen zu kümmern. Sie können die goldene Schriftrolle übersetzen lassen, die sie bei den Yachjin auf Kanyesh gefunden haben. Dazu bietet sich wieder Braganos an, der ihnen dabei seine volle Unterstützung zusichert.

Die Übersetzung der **Goldenen Schriftrolle** ergibt einen neuen Hinweis: Die Texte weisen den Kristallschädel als besonders heiliges Artefakt des Nereton-Kultes am Dunklen See im Horasiat Ochobenus aus und können auf das Jahr 1530 IZ zurückdatiert werden (alles andere über den Kristallschädel erfahren die Helden erst am Dunklen See selbst!).

Das besagte Horasiat liegt über 500 Meilen nördlich von Dorinthapolis.

Den Aufenthaltsort von Rubec von Chetoba herauszufinden ist etwas schwieriger. Die Helden wissen zwar wie sein Käufer in Eshbathmar hieß und können auch den Optimaten Gamirios de Aphirdanos ausfindig machen. Dass der Konteradmiral sich aber mittlerweile in der Obhut des Sub-Prätors für Bauangelegenheiten, Epamelius an Kouramnion, befindet erfahren sie erst ein paar Stunden vor Sariliphones' Feier.

Das Fest der Optimaten

Sariliphones Fest findet einige Tage später in ihrem kleinen Palast statt. Sie hat wie viele Optimaten in der Stadt eine kleine Villa, die sie mit ihren Leibwächtern, Dienern und Sklaven bewohnt. Die Villa befindet sich am Fuße des Sternenfeylers. Das ganz in weiß gehaltene Steingebäude ist noch imposanter als eine alananische Grandenvilla (aber wohl am ehesten mit einer solchen zu vergleichen, was den Aufbau und den Prunk betrifft). Marmorne Statuen von Menschen und Fabelwesen verzieren den Garten, der das Gebäude umgibt. Mehr als zwei Dutzend Wächter des Hauses Tharamnos stehen an den zahlreichen Türen und Eingängen verteilt, allesamt mit Speeren und Schilden gerüstet. Wie bei vielen imperialen Gebäuden befindet sich in der Mitte ein Atrium, ein nach oben hin offener Raum. Dort halten sich die zahlreichen Gäste Sariliphones auf. Hier unterhält man sich, trinkt und isst. Sklaven reichen auf silbernen Tellern den Gästen Essen und Wein. Der Rest der Residenz besteht aus zahlreichen Zimmern mit verschiedenen Funktionen. So gibt es hier einen Arbeitsraum der Optimatin,

ein Schlafgemach, eine Bibliothek, ein luxuriöses Bad, sowie eine Küche, ein Speisezimmer und ein Vorratslager. Die übrigen Räume sind für die Sklaven oder Wächter angelegt.

Außerhalb des Atriumhauses hat Sariliphone noch einen Garten und mehrere Stallungen, sowie eine kleine Koppel errichten lassen. Die Gebäude dienen ihrer Leidenschaft, dem Abrichten ihrer Lieblingstiere, der Hippogriffe.

Sobald die Helden das Atrium betreten, wird sich die Aufmerksamkeit der anderen Gäste, zumindest für einen kurzen Moment, auf die Fremden richten. Die meisten Anwesenden, sofern sie keine Sklaven sind, tragen eine Maske, ein Stirnband oder einen anderen Kopfschmuck mit augenförmiger schwarzer Linse auf der Stirn, um ihr Drittes Auge zu verbergen (was sie als Optimaten auszeichnet). Einige andere haben keine Kopfbedeckung, es handelt sich bei ihnen um Honoraten.

Die Gastgeberin wird die Helden zunächst in Frieden lassen und höchstens kurz, aber angemessen begrüßen und den übrigen Gästen vorstellen, so dass sie Zeit haben, das Fest auf sich wirken zu lassen. Sie können während des Festes einige kleine Ereignisse einstreuen:

- Ein dicklicher Optimat des Hauses Aphirdanos lädt die Helden zu einem Getränk ein. Der mit allerlei fremden Gewürzen und Zutaten versetzte Wein hat eine stark berauschende Wirkung, so dass diejenigen, die davon trinken, später eine *Zechen*-Probe+5 ablegen müssen, um nicht schon während des Festes betrunken zu sein und am nächsten Tag mit einem Kater zu erwachen. Das Ablehnen des Trunks wäre eine große Beleidigung gegenüber dem Optimaten, was eine einfache Probe auf *Etikette* auch verdeutlichen wird.

- Zwei militärisch geschulte Honoraten des Hauses Partholon, die als Offiziere bei den Myriaden dienen, suchen das Gespräch mit den Helden und fragen sie ein wenig nach Taktik und Strategien ihrer Heimat aus. Meist haben die Schilderungen der Helden, falls sie darauf eingehen, nur erstaunte Blicke und hochgezogene Augenbraun zur Folge.

- Als Darbietung tritt im Laufe des Festes eine Gruppe von amaunischen Tänzerinnen auf, die dem Publikum auch akrobatische Kunststücke darbieten. Eine begleitende Gesangsgruppe der Katzenwesen steht dabei abseits der Darbietung und kann durch ihr Schnurren die Zuschauer zusätzlich gewogen stimmen und in ihren Bann ziehen. Selbst die Helden müssen feststellen, dass die seltsamen Geräusche, welche die Amaunir von sich geben, auf sie eine beruhigende Wirkung haben.

- Die Speisen, die den Helden angeboten werden, können manchmal etwas Überwindung kosten, sie auch zu probieren. Exotische Tiere, welche die Aventurier eher als Ungeheuer betrachten würden, scheinen in Myranor Delikatessen zu sein. Sie können von einem Helden eine *Selbstbeherrschungs*-Probe verlangen, bevor er sich der Feiargesellschaft anpasst und ein paar Bissen probiert. Das Essen schmeckt übrigens vorzüglich – egal wie es aussieht. Hier sind es vor allem einige Mischwesen, die den Helden besonderen Mut abverlangen – wer isst schon gerne eine Schneckenspinne?

- Ein ungeschickter Sklave stolpert und besudelt das Gewand eines Optimaten. Dieser ist so erzürnt über den Vorfall, dass er den Sklaven mit einem Zauber bestraft, der ihm große Schmerzen zufügt. Nicht nur, dass die Helden Zeuge dieser Szene werden, es kann gut sein, dass sie mitten hineingeraten. Entweder werden sie auch besudelt, oder der nahe stehende Sklave versteckt sich aus einem Reflex heraus hinter ihnen oder der Optimat will von den Helden wissen, was sie getan hätten bzw. wel-

che Strafe angebracht wäre. Hier sollten die Helden eine Probe auf *Etikette* würfeln, um zu sehen, ob sie richtig reagieren.

- Um ihren Gästen eine weitere Attraktion zu bieten, hat die Optimatin eines ihrer prachtvollsten Hippogriffe in das Atrium bringen lassen. Das Tier ist wegen der vielen Menschen sichtlich nervös und versucht hin und wieder seinen Bewachern zu entkommen. Eventuell lässt es sich sogar so einrichten, dass es sich losreißt und erst ein Held das Tier beruhigen muss, bevor es noch auf dem Fest erheblichen Schaden anrichtet.

Unterredung mit Sariliphone

Wenn die Feier schon eine ganze Weile am Laufen ist, wird irgendwann der Zeitpunkt kommen, an dem Sariliphone die Gruppe zu einem Gespräch in ihre Privatgemächer bitten wird. Sie lässt den Helden eine Nachricht von einem Sklaven zukommen und erwartet ihr Erscheinen. Dort wird sie recht schnell zum Wesentlichen kommen und der Gruppe ein Angebot unterbreiten.

Sie bietet der Gruppe ein Geschäft an, denn sie weiß, wo sich ein anderer Aventurier befindet, von dem sie glaubt, dass er zu der Gruppe der Helden gehört und wohl eine wichtige Persönlichkeit ist: Rubec von Chetoba. Zwar weiß sie den Namen nicht, doch wird ihre Beschreibung ausreichen, damit die Helden in der Person den Konteradmiral erkennen.

Er befindet sich momentan in der Hand eines anderen Optimaten und fristet sein Dasein als dessen Sklave. Sariliphone beantwortet auf Nachfragen einige weitere Details. Sie selbst macht keinen Hehl daraus, dass sie den anderen Optimaten (Epame-lius an Kouramnion) nicht mag und bereit ist, den Helden den genauen Aufenthaltsort zu verraten, wenn sie ihr auch helfen. Sie gibt vor, dass sie nicht will, dass ihr Konkurrent Informationen von Rubec erhält und die Helden die geeignetsten Kandidaten wären, die Befreiungsmission durchzuführen.

Die Hippogriffenherde

Während ihrer Unterredung mit den Helden wird Sariliphone diese auch zu ihren Stallungen führen. Für sie als Gastgeberin gehört es sich einfach, ihrem Publikum etwas zu bieten. Dort werden die Helden eine kleine gefangene Herde von Hippogriffen bewundern können. Die Wesen gelten als teure Statussymbole der Optimaten. Sariliphone wird ihnen erzählen, dass ihre Diener die Tiere vor einigen Wochen gefangen haben und damit beschäftigt sind, sie abzurichten. Eines der Tiere, vorzugsweise jenes wilde Exemplar, das Sariliphone ihren Gästen gezeigt hat, wird sich in der Nähe der Helden ruhig verhalten. Arnaxas, so wird der Hippogriff genannt, scheint die Herde angeführt zu haben und gilt bisher als störrisches Biest. Nachdem Sariliphone gesehen hat, dass einer der Helden offenbar gut mit dem Tier zurechtkommt, bietet sie ihm an, an der Ausbildung des Tiers teilzuhaben (die Hippogriffe werden später noch ihren Auftritt haben – den Helden sollten sie in guter Erinnerung bleiben und die Freundschaft zu Arnaxas wird sie aus großen Schwierigkeiten herausholen).

Die Gelegenheit dazu bietet sich in dem Zeitraum vor der Befreiung Chetobas. Einer der Helden und Arnaxas sollten hierbei gute Freunde werden und Vertrauen zueinander aufbauen (gönnen sie dem Helden ruhig auch durch eine Probe auf *Tierkunde* oder *Abrichten* einige Erfolge).

Weiterhin berichtet sie, dass Epameliu das Amt eines Sub-Prätors inne hat und mit der Wartung diverser öffentlicher Bauten betraut ist. Dadurch besitzt er ein Kontrollartefakt, das alle dazu eingeteilten Sklaven, auch Rubec, an ihn und einen bestimmten Ort bindet. Erst wenn das Artefakt, ein Ring aus Illuminium, zerstört ist, kann man Rubec befreien. Die Helden müssen also bevor sie die eigentliche Rettung vornehmen, erst den Ring finden und zerstören. Allerdings muss dies vermutlich am helllichten Tag geschehen, denn ansonsten ist der Plan der Optimatin gefährdet. Sariliphone verheimlicht nicht, dass es durchaus auch ihr in die Hände spielt, wenn alle Sklaven befreit werden und ein gewisses Chaos in der Stadt ausbricht.

Sariliphones wahre Absichten

Natürlich ist Sariliphone keineswegs eine echte Menschenfreundin. Sie hat einen Grund, warum sie den Helden diese Information gibt. Sie beabsichtigt, ihrem Konkurrenten eine Schmach zuzufügen, um ihn aus seinem Amt zu jagen.

Sie weiß, dass ihr Kouramnion-Konkurrent ein Kontrollartefakt für die etwa 500 Sklaven hat und es Schwierigkeiten, ja sogar Aufstände geben könnte, wenn es nicht mehr funktioniert. Sie spekuliert darauf, dass die Sklaven sich zu befreien versuchen. Diese werden schließlich nicht umsonst durch das Kontrollartefakt beherrscht – sie gelten als aufrührerisch und schwer zu bändigen. Einige von ihnen sind muskulöse Leonir und wilde Pardir und somit sehr gefährlich. Dadurch würde eine Panik ausbrechen, ihr Konkurrent als unfähig dastehen und sie könnte mit ihren Leuten maßgeblich zur Bekämpfung des Aufstandes beitragen.

Die Helden dienen ihr als Werkzeuge, vor allem deshalb, weil durch sie kaum ein Verdacht aufkommt. Die Helden haben durch Rubec schließlich eine Motivation, die Sklaven zu befreien. Außerdem glaubt sie, dass es recht leicht ist, sie später als Mitwisser zu töten. Deshalb plant sie auch eine weitere Intrige gegen die Helden und versucht, Magister Fünfstern auf ihre Seite zu ziehen – nur um auch diesen zu verraten.

Die Befreiung Chetobas

Um Rubec zu befreien, müssen die Helden zunächst einen Plan entwerfen. Ihre erste Aufgabe wird es sein, herauszufinden, wo sich das Kontrollartefakt befindet. Der Illuminiumring wird im Palast des Sub-Prätors aufbewahrt. Epameliu residiert dort mit einem ganzen Stab von Schreibern und Wächtern. Der Ring, der einen Durchmesser von etwa 30 Fingern hat, ist über einen zwei Schritt hohen Kegel aus Granit gelegt worden und befindet sich in einer gesicherten Halle des Palastes.

Diese Information sollten die Helden relativ leicht erhalten können, es ist kein großes Geheimnis. Entweder befragen sie einen ihrer Kontakte, oder finden es mit einer *Gassenwissen-Probe* +4 heraus.

Das Eindringen in den Palast und die Zerstörung des Ringes wird sich als wesentlich schwerer erweisen. Der Palast ist öffentlich zugänglich, viele Schreiber und Bittsteller laufen hier um-

her bzw. finden sich hier ein. Die Halle mit der Kegelpyramide ist jedoch nicht frei zugänglich und wird von einer Gruppe von sechs Gardisten (Werte S. 242f.) bewacht, die an den jeweils drei Zugängen zu zweit Wache halten. Der Kegel selbst befindet sich ziemlich in der Mitte des Raumes auf einem Podest von drei Treppenstufen.

Es wird Aufgabe der Helden sein, die Wachen abzulenken oder auszuschalten, um den Ring erreichen zu können. Er lässt sich mit einigen schweren Treffern zerstören und verliert so seine Magie.

Der Illuminiumring

Das Kontrollartefakt ist verbunden mit den Halsbändern der Sklaven. Es sorgt erstens dafür, dass sie einen bestimmten Radius um das Kontrollartefakt herum nicht verlassen können (der einige Meilen groß ist) und sich zudem in ihre Arbeit fügen und nicht aufsässig werden. Die Magie ähnelt einer Mischung aus BAND UND FESSEL und IMPERAVI, ist jedoch ungleich stärker und wirkt auf knapp 500 Halsbänder und deren Träger.

Das Artefakt ist jedoch empfindlich und kann durch Gewalteinwirkung zerstört werden. Allerdings ist die Magie des Ringes so stark, dass sie sich bei der Zerstörung des Artefakts vollkommen entlädt und in der näheren Umgebung ein Chaos anrichtet. Steine in der Nähe bröckeln oder zerplatzen. Menschen werden von einer Druckwelle zu Boden geschleudert, Metall verbeult. Am Ende zerfällt der Ring zu einem Häufchen Illuminiumstaub.

Zeitnah müssen die Helden nun zu der nahe gelegenen Baustelle eilen, bevor Epameliu oder jemand anderes auf die Zerstörung des Rings reagieren kann. Die Zerstörung muss somit tagsüber erfolgen, was weitere Schwierigkeiten bedeutet.

Rubec befindet sich zusammen mit den anderen Arbeitern die meiste Zeit auf der Baustelle. Hier wird an einem neuen Forum gearbeitet.

Der Platz ist etwa 500 Schritt von dem Verwaltungsgebäude des Sub-Prätors entfernt, also relativ nah und immer noch am Sternpfeiler gelegen. Hier arbeiten etwa 500 Sklaven, die von dem Kontrollartefakt kontrolliert werden.

Bereits kurz nach der Zerstörung des Rings haben etliche Sklaven ihren vollständig freien Willen wiedererlangt und planen bereits den Aufstand. Kurz bevor die Helden auf der Baustelle eintreffen, beginnt der Angriff der Sklaven. Bewaffnet mit ihren Werkzeugen und den Klingen und Speeren, die sie ihren Aufsehern abnehmen konnten, greifen sie alles an, was sich ihnen bei ihrer Flucht in den Weg stellt. Zunächst werden die Wachen und Sklavenaufseher nicht Herr der Lage und auch die zusätzlich hinzueilenden Gardisten schaffen es nicht, wieder Ruhe und Ordnung einkehren zu lassen. Die Helden sollten Rubec in all diesem Chaos finden und die Flucht antreten. Es kann durchaus auch noch zu einigen Konflikten mit Gardisten kommen (Werte S. 242f.).

Alternativ befand sich Rubec gerade in der Zwischenzeit bei Epameliu. Dann müssen die Helden noch in das Bauzelt des Optimaten eindringen und sich eventuell mit diesem anlegen.

Fünfsterns Verrat

Während die Helden und Sariliphone sich offenbar handelseinig geworden sind, plant die Optimatin bereits, wie sie die Helden am einfachsten ausschalten kann, sobald sie ihren Teil des Plans erfüllt haben.

Sie erfährt durch ihre eigenen Spione von Fadrillion Fünfstern und seinem Interesse an dem Naranda Ulthagi. Zwar hat Sariliphone keine Ahnung wo sich dieses mysteriöse Buch befindet, sie will aber Fünfsterns Gier danach ausnutzen. So lockt sie ihn, ohne dass die Helden dies mitbekommen, zu sich und vereinbart mit ihm einen weiteren Handel.

Sie bietet ihm an, dass sie ihm einen entscheidenden Hinweis zum Aufbewahrungsort des Naranda Ulthagi geben wird, wenn er die Helden nach der Erfüllung ihres Teils der Abmachung in einen Hinterhalt lockt, da diese nun für sie ein Risiko darstellen. Denn sollten sie gefangen genommen werden und somit ihre Auftraggeberin enttarnt werden, so kann sie ihm nicht die nötigen Informationen über das Buch beschaffen.

Fünfstern ist so besessen von dem Buch und Sariliphone so überzeugend, dass er trotz geringer Gewissensbisse zum Verrat bereit ist. Er plant, die Helden bei der Befreiung von Chetoba zu begleiten und sie anschließend zu einem Ort in der Stadt zu führen, wo Sariliphones Schlagetots schon auf die Gruppe warten.

Dass er selbst ebenfalls von Sariliphone verraten werden könnte, kalkuliert er in seiner Überheblichkeit und seiner Gier nach dem Buch nicht ein. Er ist blind für die Gefahr.

Der Hinterhalt

Fünfstern, beziehungsweise Sariliphone, hat den Helden vor der Befreiung einen Ort genannt, wo sie untertauchen können, bis sie endgültig die Stadt verlassen: ein altes leer stehendes Theater. Von hier aus soll Sariliphone die Helden abholen und sie unbemerkt in ihren Palast schmuggeln.

Das Theater befindet sich zwischen Sariliphones Palast und der Baustelle. Die Helden werden trotz der Aufstände und dem daraus resultierendem Chaos von der Garde verfolgt, da man sie an der Baustelle gesehen hat, beziehungsweise Epamelius oder einer seiner Leute sie verfolgen lässt.

Im Theater angekommen werden die Helden aber nicht freundlich empfangen, sondern von einer Gruppe von Schlägern umzingelt, deren Anzahl dem Doppelten der Heldenzahl entspricht.

Sariliphone wird es sich nicht nehmen lassen, den Helden siegessicher noch einmal persönlich zu begegnen. Sie macht ihnen das Angebot, sich freiwillig in ihre Sklaverei zu begeben und ihr restliches Leben in einer Mine zu verbringen. Fünfstern wird sich ebenfalls auf ihre Seite stellen und die Helden notfalls mit seiner Magie bedrohen.

Braganos Hilfe

Während die Helden in einer anscheinend ausweglosen Situation sind, erreicht Braganos mit einigen seiner Leute das Theater. Er ahnte Sariliphones Absichten und verfolgte die Helden bis hierher. Da er sich von ihnen auch weiterhin Informationen erhofft und sie nicht verlieren will, entscheidet er sich, anzu-

greifen und ihnen beizustehen. Es kommt dank seiner Hilfe zu einem weitaus ausgeglicheneren Kampf.

Am Ende des Scharmützels sollten die Helden und Braganos siegen. Fünfstern kann während des Konfliktes umkommen; was aus Sariliphone wird, bleibt offen. Vielleicht wird sie als Geisel genommen oder kann fliehen.

Die Werte der Schlagetots finden sie auf S. 242.

Flucht aus Dorinthapolis

Noch immer sind die Helden in großer Gefahr. Epamelius, Sariliphone oder einfache Gardisten, welche die Helden für die Auslöser des Aufstandes halten, verfolgen die Gruppe immer noch.

Braganos rät dazu, die Stadt so schnell wie möglich zu verlassen. Da jedoch die Tore gut gesichert sind, glaubt er, dass sie mehr Erfolg haben dürften, wenn sie die Stadt auf einem anderen Weg verlassen.

Hier sollten den Helden Sariliphones Hippogriffe in den Sinn kommen. Eine Flucht hoch über den Dächern der Metropole wird zudem schneller sein.

Bevor jedoch die Gruppe auf dem Rücken der fliegenden Wesen Dorinthapolis verlassen kann, muss sie in Sariliphones Palast die Tiere erst einmal befreien.

Der Palast von Sariliphone, der den Helden von der Feier bereits bekannt ist, wird von einem Dutzend Wachen geschützt und natürlich leben hier auch noch zahlreiche Sklaven. Wie die Helden vorgehen, wird sehr darauf ankommen, ob Sariliphone bei ihnen ist. Sie könnten sie bedrohen und so ihre Mitarbeit erzwingen. Zwar wird sie versuchen, bei der erstbesten Gelegenheit ihre Wachen zu alarmieren, aber ob ihr das gelingen wird, ist fraglich.

Sollte sich die Optimatin nicht bei den Helden befinden, wäre es denkbar, dass sie nach dem gescheiterten Hinterhalt zu ihrem Palast zurückgekehrt ist und die Helden ihr hier begegnen. Es kann auch sein, dass sie bereits getötet wurde. So oder so müssen die Helden hier anders vorgehen, sich zu den Stallungen schleichen und die Sklaven und Wächter ablenken oder überzeugen, dass alles nach dem Willen Sariliphones geschieht.

Kampf in den Lüften

Im Stall befinden sich neben den Tieren auch speziell für Flüge mit den Hippogriffen angefertigte Reitsättel mit Haltegurt, die es selbst ungeübten Reitern leichter machen, nicht während des Fluges zu stürzen – Proben auf Reiten sollten also wirklich nur bei waghalsigen Manövern zum Einsatz kommen. Um sich irgendwie auf dem Hippogriff zu halten, ist noch nicht einmal das Talent Reiten notwendig.

Sobald die Hippogriffe von den Helden befreit werden, erscheinen Gardisten oder alternativ die Haustruppen von Epamelius oder Sariliphone. Die Hippogriffe, dankbar endlich wieder frei zu sein, fliegen spielerisch über die Stadt hinweg und gewähren den Helden eine atemberaubende Sicht.

Doch längst ist die Gruppe noch nicht in Sicherheit. Es dauert einige Zeit bis ihre Verfolger reagiert haben und sich vier magische Flugmaschinen, sogenannte Insektopter, an die Verfolgung machen. Diese magischen Geräte werden von Piloten gesteuert, welche die Aufgabe haben, die Fliehenden vom Himmel zu holen. Die Bauart des Geräts wird in Myranor Drachenlibelle genannt und ist ein Einsitz-Insektopter der mit einer Draglossa (4W+4 TP) bewaffnet ist.

Lassen Sie die Helden einen spannenden Luftkampf erleben, bei dem sie die kampfunerfahrenen Orchit und Orelia vor den Attacken der Verfolger beschützen müssen. Nur Rubec kann den Helden hilfreich zur Seite stehen.

Dazu können Sie einige der folgenden Szenen verwenden:

- Die Helden versuchen den Verfolgern zu entkommen, indem sie sehr tief fliegen und in die Straßenschluchten der Stadt eintauchen, vorbei an zahlreichen Hindernissen. So kann es durchaus gelingen, einen der Verfolger abzuschütteln, bzw. dieser prallt gegen ein Hindernis, wie etwa eine Brücke, eine Säule oder ein Gebäude (*Reiten-Probe+7*).

- Auch der See bietet sich für riskante Flugmanöver an. Der Hippogriff kann durchaus einen Sturzflug wagen und mit- samt dem Helden in den See tauchen, während das Fluggerät am Wasser zerschellt. Das Gefieder des Hippogriffs wird zwar nass und somit kann er nicht mehr fliegen, aber er schwimmt in Richtung Ufer. Eventuell kann hier ein anderer Reiter den Helden wieder aufnehmen (*Reiten-Probe+5*).

- Die nahe gelegene Bergkette hat zahlreiche Schluchten, die sich vorzüglich dafür eignen, die Insektopter auszu- manövrieren. Hier kann man auch versuchen, große Felsbrocken zu be- wegen und auf die Verfolger fallen lassen, am leichtesten natür- lich, wenn sich ein Held mit Hippogriff darum kümmert und die anderen sich verfolgen lassen. (*Reiten-Probe+4*)

- Die Piloten jedoch werden auch den einen oder anderen Hip- pogriff ausschalten können. Sie nutzen dabei ihre Draglossa und auch bei einem Rammangriff haben sie einfach mehr Mas- se zu bieten.

- Besonders spektakulär wäre das Entern eines Fluggeräts. Der anstehende Nahkampf auf engstem Raum dürfte mit einem Sturz in die Tiefe enden. Bedenken Sie jedoch, dass ein Held kaum Platz hat, sich auf dem kleinen Insektopter zu bewegen (*Reiten-Probe+5*). Alternativ können Sie auch ein mehrsitziges Fluggerät erscheinen lassen, das sich besser für einen Enteran- griff eignet.

- Überhaupt: wenn ein Held in die Tiefen stürzt, sollte es (eventuell) möglich sein, dass er auf eine Drachenlibelle oder einen 'freien' Hippogriff fällt. In erster Linie sollte aber der Si- cherheitsgurt des Sattels einen Absturz verhindern.

Flugkampf

Wir haben an dieser Stelle auf ausführliche Luftkampf- regeln verzichtet und legen die Ausgestaltung in Ihre Hände. Wir raten Ihnen jedoch mehr Wert auf die Handlungen der Helden und die gefährlichen Szenen zu legen.

Sollten sich in der Gruppe flugfähige Helden wie auf ih- rem Fluggerät reitende Hexen, in Vögel verwandelte El- fen oder Magier mit fliegenden Teppichen befinden, so haben sie jetzt sicherlich einige spektakuläre Auftritte.

Achten Sie darauf, dass bei Hippogriffen nicht das Talent *Fliegen* zum Einsatz kommt, sondern *Reiten*! Somit ha- ben durchaus einige der Helden eine Chance ihren Hip- pogriff auch 'zu steuern'.

Die myranischen Fluggeräte sollten nicht dauerhaft in die Hände der Helden fallen. Selbst wenn sie diese kapern, sollten sie spätestens nach dem Verlassen von Dorintha- polis ihren Geist aufgehen. Möglicherweise wurden sie beschädigt oder ihre Energie ist verbraucht.



Entkommen!

Früher oder später sollte es den Helden gelingen, alle ihre Ver- folger zu besiegen und der Stadt den Rücken zu kehren. Die Hippogriffe genießen ihre neue Freiheit und sind dank ihrer Ausbildung recht friedlich, so dass selbst unerfahrene Reiter nicht von ihrem Tier abgeworfen werden.

Es bleibt den Helden überlassen, was mit den Hippogriffen pas- siert. An Bord der Lamea fehlen zwar der Platz und auch das ty- pische Futter der Tiere, aber sie können der Gruppe in Myranor noch sehr nützlich sein. Spätestens bei der Rückkehr der Lamea sollten die Hippogriffe in Myranor verbleiben.

Personenbeschreibung

Sariliphone se Tharamnos

Erscheinung: Eine gutaussehende Frau mit langen schwarzen Haaren und einer schlanken Figur. Sie trägt typische Kleidung xarxarischer Optimaten, eine Art Kleid, dazu eine Halbmaske.

Geschichte: Die Dreißigjährige ist eine Optimatin des Hauses Tharamnos und wurde vor zwei Jahren aus dem weit entfernten Xarxaron als Mitglied der Horasial-Delegation nach Dorintha- polis geschickt, um im Senat ihre Heimat zu vertreten.

Seit ihr der Sub-Prätor für Bauangelegenheiten wegen Unstim- migkeiten bei der Lieferung teuren xarxarischen Optriliths herbe Vorwürfe machte, sinnt sie auf Rache und plant dessen Sturz.

Als sie von den Helden hört, reift in ihr ein Plan, der diese zu ihrem Werkzeug machen soll. Allerdings beabsichtigt sie nicht, einen ehrlichen Handel mit den Aventuriern einzugehen.

Charakter: Sariliphones ist ein durchtriebenes Biest. Sie gibt sich freundlich und zuvorkommend, dennoch denkt sie ausschließlich an sich und ihre Vorteile.

Weiterer Lebenslauf: Es bleibt Ihnen und den Handlungen der Helden überlassen, was genau mit ihr passiert. Es wird über sie in offiziellen Publikationen keine weitere Erwähnung mehr geben.

Zitat: "Willkommen in meinem bescheidenen Haus. Mag es sich so fügen, dass wir uns gut verstehen! Wobei ich mir doch recht sicher bin, dass es so sein wird."

MU 15 KL 15 IN 15 CH 15
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12
LE 33 AU 33 AE 35 MR 8

Zauberstab: INI 12+1W6 AT13 PA 13 TP 1W6+1 DK NS
RS/BE 0/0 (leichte Kleidung)

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: grün

Vor-/ Nachteile: Vollzauberer, Gutaussehend, Eitelkeit 9

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration I+II, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Spontanzauberer [Instruktion], Instruktion: diverse, Spontanzauberei: diverse, Beschwörungsroutine, Ritualkenntnis (Optimatik): 14

Talente: Betören 15, Menschenkenntnis 12, Überreden 15, Überzeugen 12, Magiekunde 13, Staatskunst 14

Formeln (Auswahl): Alte Freunde (Q6), Blick durch Illusionen (Q5), Gute Freunde (Q7), Klugheit steigern (Q5), Silberner Schutz (Q2)

Stabzauber: Astralentzug, Kraftfokus, Reinigung, Zauberparade

Epamelius an Kouramnion

Erscheinung: Ein kleiner, eher gedrungener Mann mit dem dunklen Teint eines Tharpuresen. Als Kleidung bevorzugt er eine weiße Tunika mit purpurner Schärpentoga. Immer ist er mit seinem Zauberstab, einem edlen Stück aus Eichenholz unterwegs, als Triopta hat er sich einem goldenen Stirnreif ausgesucht, der eher schlicht zu nennen ist.

Geschichte: Epamelius ist ein mäßig erfolgreicher Händler seines Hauses. Viele Jahre lang war er in den westlichen Horasiaten unterwegs. Momentan lebt er in Dorinthapolis und bekleidet das Amt eines Sub-Prätors: Er ist zuständig für die Instandhaltung größerer Gebäudekomplexe. Zwar macht ihm die Arbeit keinen Spaß, da er wie früher lieber umherreisen würde, doch hat er, seit er im Amt ist, zumindest größeren Einfluss, so dass er darüber hinwegsieht. Dass Epamelius in eine Intrige Sariliphones gerät, dämmert ihm erst, als es bereits zu spät ist. Zwar glaubte er schon lange, dass sie etwas gegen ihn im Schilde führt, doch trifft ihn die Befreiung der Sklaven völlig unerwartet. Er wird jedoch wie ein verwundetes Raubtier alles in Bewegung setzen, um sich furchtbar zu rächen ... sowohl an Sariliphone, als auch an den Helden.

Weiterer Lebenslauf: Epamelius Schicksal wird nicht weiter publiziert.

Zitat: "Ihr Sklaven macht mich manchmal krank. Ich behandle euch so gut und ihr dankt es mir nie!"

MU 14 KL 15 IN 15 CH 14
FF 13 GE 13 KO 13 KK 13
LE 35 AU 35 AE 34 MR 7

Zauberstab: INI 11+1W6 AT14 PA 13 TP 1W6+1 DK NS
RS/BE 0/0 (leichte Kleidung)

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: schwarz

Vor-/ Nachteile: Vollzauberer, Neugier 6, Vorurteile gegen Nichtmenschen 8

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration I, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Spontanzauberer [Instruktion], Instruktion: diverse, Spontanzauberei: diverse, Beschwörungsroutine, Ritualkenntnis (Optimatik): 11

Talente: Überreden 10, Magiekunde 12, Staatskunst 11, Handel 13

Formeln (Auswahl): Alte Freunde (Q6), Blick durch Illusionen (Q4), Friedensstiftung (Q5), Klugheit steigern (Q4), Verständnishilfe [Gemein Imperial] (Q3)

Stabzauber: Erzklänge, Hammer des Magus, Kraftfokus, Lichtzauber, Zauberparade

Braganos dyll Celiu-Brajanos

Erscheinung: Ein Mann, dessen Alter wohl bei etwa sechzig liegen dürfte, obwohl es nur schwer zu schätzen ist. Er trägt die Kleidung eines Senators, eine Tunika mit Calar und dazu ein Stirnband, das wie bei allen Optimaten das Dritte Auge verbergen soll. Zudem besitzt er einen weißen gepflegten Vollbart, der seiner großen und schlanken Gestalt etwas Erhabenes verleiht.

Geschichte: Braganos ist ein Forscher, der sich der Geschichte der Hexatéer verschrieben hat. Er sucht nach dem 'Licht', einem Artefakt, das einst seinem Haus gehörte, nun aber verschollen ist. Seiner Meinung nach nahmen es die Brajans-Jünger mit nach Aventurien. Aus diesem Grund ist er sehr an den Helden interessiert und entscheidet sich, ihnen zu helfen, um als Gegenleistung mehr über sie und Aventurien zu erfahren.

Da er dem entmachteten Haus Celiu-Brajanos angehört, ist sein Einfluss auf die Politik des Imperiums als eher gering einzustufen. Dennoch besitzt er einige Ressourcen (insbesondere eine eigene Bibliothek), die den Helden beim Austausch von Wissen zu Gute kommen können.

Charakter: Braganos ist ein typischer Mystiker und Forscher, der vor allem zu Gleichdenkenden freundlich ist.

Weiterer Lebenslauf: Braganos sollte das Abenteuer in Dorinthapolis überleben.

Zitat: "Das Licht ist das Symbol meines Hauses. Wenn ihr mir davon erzählt, kann ich euch im Gegenzug auch von dem erzählen, was ihr sucht."

MU 17 KL 17 IN 16 CH 15
FF 12 GE 13 KO 12 KK 12
LE 34 AU 34 AE 36 MR 10

Zauberstab: INI 13+1W6 AT13 PA 16 TP 1W6+1 DK NS
RS/BE 0/0 (leichte Kleidung)

Haarfarbe: grau **Augenfarbe:** grün

Vor-/ Nachteile: Vollzauberer, Eitelkeit 7, Neugier 9

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I, Regeneration I, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Spontanzauberer [Instruktion], Instruktion: diverse, Spontanzauberei: diverse, Beschwörungsroutine, Ritualkenntnis (Optimatik): 15

Talente: Menschenkenntnis 14, Überreden 11 Götter/Kulte (Brajan) 15 (17), Magiekunde 13

Formeln (Auswahl): Blick durch Illusionen (Q5), Durchhaltevermögen (Q4), Gespeichertes Bild (Q7), Kurze Zauberanalyse (Q4), Respektperson (Q5)

Stabzauber: Analyse des Elements, Frischer Geist, Hammer des Magus, Zauberparade

Episode IV: Im Land der Seen

Alte Legenden

Die Lyra des Vielgesichtigen

Eines Tages fand Brajan die zwölf Haare des Ersten Gottes und er erkannte, dass jedes von ihnen die Verkörperung der gesamten Macht eines Gottes in sich trug.

Brajan trug Siminia auf, diese Macht zu vereinigen und so schmiedete Siminia aus Tropa, dem Weltenbaum, sowie aus Gold und Silber eine wundervolle Lyra.

Als Brajan schließlich die 12 Saiten anschlug, erklangen Töne, die von der Kraft und Macht des Ersten Gottes erfüllt waren.

Doch Brajan wurde beobachtet.

Thonna, der finstere Dämon,

sah, wie Brajan im Himmelreich Nebos die Lyra spielte.

Von diesem Augenblick an war Thonna von der Lyra besessen.

Als Brajan sich eines Nachts zur Ruhe begab, raubte er die Lyra.

Doch als Thonna die Saiten anspielte, brachen Sturm, Donner und Blitz los, wie sie die Welt noch nicht erlebt hatte.

Die Minderen Götter wollten diesen Frevel auf keinen Fall ungestraft hinnehmen, und es entbrannte ein Kampf, der mehr als tausend Jahre andauern sollte.

Thonna verlor den größten Teil seiner Macht und wurde in den dunkelsten Winkel der Welt verbannt. Doch die Götterlyra fiel im Kampf auf Dere und verschwand im Schmelztiegel der Menschen, Tiere und Monster. So sehr sich die Götter auch bemühten, sie konnten die Lyra nicht finden.

Als der Erste Gott wieder seine Augen über die Welt schweifen ließ, fanden sie das Instrument im Land der Seen und die Geberin errichtete dort die Stadt Sidor Helapolis und mehrte den Reichtum und die Macht der Stadt mit jedem Spiel auf der Lyra.

Der Nehmer hingegen zertrat all seine Feinde und mit jedem Saitenschlag brachte er Tod und Verderben unter sie.

—Legende aus der Chrysobiblos

Sidor Helapolis – Stadt der Untoten

Der Sage nach strafe Nereton die Bewohner wegen ihrer Untreue, sollen sie doch von 'Zwei Augen des Vielgesichtigen' in den Mysterien des verrufenen Gottes unterrichtet worden sein.

In den Ruinen der Stadt wandeln seit der großen Katastrophe vor etwa 2000 Jahren noch immer Untote umher. Manche behaupten, dass neben den einstigen Bewohnern auch die Leichen später eingedrungener Glücksritter umhergehen, aber kein Toter verlässt die Stadt. Nur wenige wissen wo die Stadt liegt, denn sogar der See, der einst die Stadt umgab, ist zu einem tückischen Sumpf geworden. Und noch weniger sind so verrückt, nach den großen Schätzen und alten Reliquien des Vielgesichtigen zu suchen, ist doch eine Rückkehr von diesem verfluchten Ort unmöglich.

Untergang einer Stadt des Vielgesichtigen

Vor etwa 2000 Jahren strafe der Gott Nereton die Bewohner von Sidor Helapolis. Er schickte Neretanomia te Onachos aus, um die namenlose Brut zu strafen. Die Erwählte ritt, gerüstet mit einem geschwärzten Plattenpanzer und der Sturmsense Myruthabal, an der Spitze ihres kleinen Heeres gen Norden, um des Gottes Willen zu erfüllen.

Die Augen des Vielgesichtigen', seiner höchsten Diener in Sidor Helapolis, lachten angesichts der kleinen Streitmacht, hatte ihr Heer doch ein Vielfaches an Kämpfern und mit der Götterlyra konnten sie Tod und Verderben unter ihre Feinde bringen.

Doch ihr Hochmut sollte zugleich ihr Fall werden. Erst zu spät erkannten sie, dass auf Seiten der Angreifer eine weitaus größere Kraft wirkte. Neretanomia hatte mit Myruthabal ein Artefakt Neretons, das jeglichen Töten, auch die auf Seiten des helapolischen Heeres, binnen Augenblicke wieder auferstehen und gegen die Diener des Vielgesichtigen kämpfen ließ. So wuchs das Heer der Angreifer unaufhaltsam und überrannte die verfluchte Stadt, so dass kein Lebewesen mehr in den Mauern weilte.

Nereton selbst befahl seiner Dienerin das Untotenheer zur ewigen Wacht in der Stadt zurück zu lassen, auf dass kein Lebender mehr in den namenlosen Ruinen wandeln möge.

Neretanomia aber musste Myruthabal an einem sicheren Ort verwahren, denn mit der heiligen Waffe hatte man Macht über ein Heer Untoter und konnte an die Schätze des Vielgesichtigen gelangen.

—Legende aus den Sancta-Ethilia-Manuskripten, unter Verschluss

Tionnins Pläne

Bevor die Helden den Kult des Vielgesichtigen in Daranel schwächen konnten und Tionnin zur erneuten Flucht zwangen, konnte die Meisterin der Gaben ihm von der Legende der Götterlyra berichten. So gab es nichts mehr, was ihn in der Freistadt hielt und sein Weg führte ihn nach Draydalan. Genauer gesagt nach Xhuulghatan (HC 88), einem heiligen Hochplateau im Ghulenwall.

Dort lehrte ihn ein Hohepriester (MyGö 80) wie er anderen Lebewesen das Sikaryan entziehen kann. Außerdem konnte durch ein Monate dauerndes Ritual das in ihm schlummernde Sternenauge erweckt werden, worauf sich sein Ea'Myr öffnete.

Der Namenlose hatte aber noch weitere Pläne mit seinem Diener und so sandte er ihm erneut Visionen. Diese führten Tionnin, auf dem Rücken eines Grakvaloth (myr. Gra-Khal), zurück ins Imperium, wo er sich in Rhesias mit Hilfe seiner neu gewonnenen Fähigkeiten einen Kult des Herrn des Blutes Untertan machte. Hier erfuhr er auch, was aus der im Horasiat Ochobenius gelegenen Stadt Sidor Helapolis geworden ist. Darauf brach er mit fünf seiner ergebensten Anhänger, die er vorher durch Sikaryan-Raub zu Hämatophagen (Vampiren) gemacht hatte, gen Sidor Ochobik auf. In dieser dem Gott Nereton ergebenen Stadt hoffte er mehr über die Katastrophe von Sidor Helapolis herauszufinden.

In der Hauptstadt Ochobenius' werden seine Schergen eines Wanderpredigers vom Dunklen See habhaft und erfahren durch Folter von einem Artefakt, das die Untoten von Sidor Helapolis kontrollieren kann. Tionnin beschließt, dieses Artefakt in seinen Besitz zu bekommen, um mit einem Heer aus Untoten und Vampiren die Herrschaft über Myranor zu erlangen. Zudem sieht er mit dem Heer aus zwei Wesen der Nacht die Prophezeiung seines Herrn erfüllt. Denn dieser offenbarte ihm bereits in der Heimat, dass er auszüge, um 'die Nächte zu vereinen'.

Am Dunklen See versucht er in der Stadt Sidor Ethilia nicht nur das Artefakt zu finden, sondern beauftragt auch seine Anhänger unzählige Einwohner zu Hämatophagen zu erheben.

Flucht gen Norden

Nachdem die Helden und ihre Begleiter auf den Hippogriffen fluchtartig die Hauptstadt des Imperiums verlassen haben, müssen sie sich gen Norden halten, um das Horasiat Ochobenius zu erreichen. Zwar kommen sie durch ihre geflügelten Reittiere schneller voran, aber auch diese brauchen ab und an eine Pause.

Beachten sie dabei auch, dass zwar Flugobjekte im zentralen Imperium kein ungewöhnlicher Anblick sind, aber trotzdem eine gewisse Aufmerksamkeit erwecken. Dadurch hinterlassen sie bei Befragung der Bevölkerung durch Kopfgeldjäger eine deutlichere Spur.

Außerdem besitzen die Tiere das Brandzeichen des Hauses Tharamnos, wodurch die Helden als Diebe entlarvt werden können, fehlt ihnen doch eine Legitimation des Hauses. Wobei hier gilt, je weiter sie nach Norden kommen, desto seltener werden sie dazu befragt.

Schon wieder Kopfgeldjäger

Durch die Ereignisse in Dorinthapolis wurden Kopfgelder auf die Helden ausgesetzt. 150 Aureal zur Ergreifung des entflohenen Sklaven Rubec von Chetoba erhält man von Gamirios de Aphirdanos und zur Wiederbeschaffung der gestohlenen Hippogriffen gibt es ein Kopfgeld von 100 Aureal aus dem Hause Tharamnos.

Je geschickter sich die Helden in den nächsten Wochen anstellen und ihre Spuren verwischen, desto geringer ist das Risiko, von einem Trupp Kopfgeldjäger (Werte S. 242f.) gestellt zu werden.

Wälder in Schnee und Eis

Je nachdem wie schnell die Helden von Dorinthapolis gen Norden reisen, werden sie trotz alledem das Land der Seen frühestens im Travia (Anfang Chrysir) erreichen. Zu dieser Zeit herrscht hier schon ein harter Winter, so dass die Helden neben wilden Tieren und Barbaren auch gegen die Kälte und den Schnee ankämpfen müssen.

Es lauern Gefahren wie Kälteschaden (WdS 144ff.) und Schneebblindheit, genauso wie plötzlich einsetzende Schneestürme, die fliegende Helden vom Himmel holen können.

Die Helden und ihre Begleiter müssen sich somit rechtzeitig mit warmer Kleidung eindecken, um eventuellen Erfrierungen vorzubeugen.

Weißer Pracht und dunkles Wasser

Nachdem die Helden Ochobenius erreicht haben, ist es ein Leichtes, den Dunklen See ausfindig zu machen. Fast jeder Bürger des Landes kann der Gruppe den Weg zum Heiligen Ort beschreiben: Der See liegt etwas mehr als hundert Meilen nördlich von Sidor Ochobik.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr fliegt über tief verschneite Nadelwälder, als sich vor euch in der weißen Pracht ein dunkler Fleck am Horizont ausmachen lässt. Mit jeder Meile wird er größer, bis sich vor euch eine fast ovale Wasserfläche mit einem Durchmesser von über 70 Meilen ausbreitet.

Anfänglich dachtet ihr, das Wasser des trotz der Kälte nicht zugefrorenen Sees wirke durch die winterliche Landschaft so dunkel. Doch als ihr nahe genug heran seid, erkennt ihr,

dass kein Lichtstrahl das Wasser des Sees durchdringen kann. Still und mächtig ruht vor euch der Dunkle See.

Auf einer Insel im Süden des Gewässers erkennt ihr eine Stadt, in deren Zentrum sich eine alte Tempelanlage auf einen Hügel erhebt.

Zwar durchdringt kein Lichtstrahl das Wasser im See, jedoch sobald es hinaus fließt oder herausgeschöpft wird, scheint es völlig normal zu sein. Es wird gemunkelt, dass in den lichtlosen Tiefen des Sees eine immense kosmische Gefahr ruhen soll, die nur dank der Gebete der Priester in ihrem Schlaf verharret.

Bei der Stadt auf der Insel handelt es sich um Sidor Ethilia – das Ziel der Helden. In der Sancta-Ethilia-Sakrale, einer Tempelanlage der Nereton-Kirche, werden sie mehr über den Kristallschädel erfahren können.

Sidor Ethilia

Regierungsform: Imperiale Provinzhauptstadt unter Trodinar Darmelius di Onachos

Symbolik: Ein Rabe über einem schwarzen Oval auf weiß
Bevölkerung: ca. 8.000 (vorwiegend dorinthische Menschen; nur wenige Nichtmenschen)

Stadtteile: Hafen, Tempeldistrikt, Handwerkerviertel, Pilgerviertel, Oberstadt

Militärische Stärke: Shinxir-, Brajan-, Siminia- und Nereton-Garde, Leibgarde des Trodinars

Tempel und wichtige Stadtgötter: Oktrale, Sancta-Ethilia-Sakrale des Nereton

Handwerk und Gewerbe: Holz- und Pelzhandel, zudem Verkauf von Devotionalien und Opfergaben an Pilger

Beispielhafte Gasthäuser/Tavernen: Herberge 'Zum lustigen Holzfäller' (Q7/P7/S52), Schenke 'Zum wilden Thigrir' (Q4/P3), Taverne 'Am Dunklen See' (Q5/P4/S40), Hotel 'Gesegneter Schlaf' (Q9/P10/S30)

Besonderheiten: Heiligtum und Pilgerstätte des Nereton

Stadtgeschichte: Um 1200 vor IZ begründet die Animistin Ethilia das Orakelheiligtum am Dunklen See, das schnell zum spirituellen Mittelpunkt des Landes wird. Durch die Pilger bildet sich auf der Insel um das Heiligtum mit der Zeit eine Stadt. Während der Glaubenskriege (200 – 20 vor IZ) werden die Stadt und das Heiligtum zerstört. Im 1. Jhd IZ blüht der Kult des Nereton unter Horas Onachos wieder auf und die Stadt gewinnt erneut an Bedeutung. Die Albenkriege im 19. Jhd IZ sind hingegen ein herber Schlag gegen den Kult, da große Teile der Stadt und der Tempelanlage durch Brände zerstört werden. Unter Thearch Myr-Golarion werden die nördlichen ochobischen Provinzen begründet und Sidor Ethilia zur Provinzhauptstadt ernannt. Eine große Oktrale wird neben den Gebäuden der Sancta-Ethilia-Sakrale errichtet.

Stimmung in der Stadt: Durch den immer präsenten See und dem Heiligtum des Nereton verhalten sich die Bewohner eher bedächtig und kein unnötig lautes Wort hallt durch die Gassen der Stadt.

Was die Einwohner über Sidor Ethilia denken: "Der Dunkle See schützt unsere Stadt vor den Barbaren der Wälder und ernährt uns."

Im Westen der mehrere Meilen durchmessenden, hügeligen Insel liegt die 8.000 Seelen zählende Provinzstadt Sidor Ethilia, in deren Zentrum sich auf einem Hügel die im ganzen Land bekannte, aus schwarzem Stein errichtete Sancta-Ethilia-Sakrale erhebt. Auf dieser Anhöhe wurde später auch die Oktrale errichtet, deren Tempel um ein paar Schritt höher ist als der des Nereton im Bereich der Saktrale. Am Fuß des Hügels breitet sich eine weitläufige Parkanlage aus, bevor die eigentliche Stadt beginnt. Hier sollen abseits der Wege Ruinen längst vergangener Zeit zu finden sein.

Der Reisende hingegen hat im südöstlich gelegenen Pilgerviertel neben vielen Gasthäusern und Pilgerherbergen auch die Therme, das Theater und die Arena um von den Reisestrapazen zu entspannen.

Westlich der heiligen Anlage schließt sich das Handwerkerviertel und der Hafen an. Hier werden alle Waren der Stadt umgeschlagen und veredelt. Der Fährhafen bildet zudem den einzigen Weg von der Insel, was viele Devotionalienhändler ausnutzen, um den Pilgern bereits bei ihrer Ankunft das Geld aus der Tasche zu ziehen.

Die Soldaten der im Hafenviertel gelegenen Garnison leisten hingegen ihren Beitrag, die Siedlungen am Ufer des Sees vor den wilden Stämmen der Tighrir, Pardir oder Baramunen zu schützen. Häufig sind Patrouillenboote zu den mit Palisaden umgebenen ländlichen Gütern unterwegs. Wenn es einem Feind aus den Wäldern aber trotzdem gelingen sollte, den See zu überwinden, so schützt auch hier die Einwohner der Stadt eine Palisade.

Im Norden der Stadt befindet sich die Oberstadt. Auf einem etwas kleineren Hügel erheben sich hier der Trodinarspalast seiner Eminenz' Darmelius di Onachos und die Villen der Optimaten. Zwischen der Oberstadt, dem Handwerkerviertel und dem Tempeldistrikt befindet sich das Forum, auf dem Gericht gehalten wird und wo die neuesten Erlasse des Trodinar verkündet werden.

Wie beim dorinthisch-imperialen Städtebaustiel üblich sind die breiten Straßen schnurgerade und kreuzen sich rechtwinklig. Nur sind hier die meisten der rechteckigen Häuserblöcke aus Holz erbaut. Dies hat zur Folge, dass die Siminia-Garde unsachgemäße Handhabung mit Feuer hart bestraft.

Außerhalb der Stadt liegt im Süden der Insel noch ein großes Gräberfeld und im Osten finden sich kleinere Felder und Gärten, die für die Versorgung der Stadt zwar nützlich, aber nicht ausreichend sind.

Die Sancta-Ethilia-Sakrale

Die Nereton-Tempelanlage wurde zuletzt im 37. Jahrhundert aufwendig erweitert und seitdem immer wieder ausgeschmückt. Allgemein gilt das Heiligtum als Symbol der Großzügigkeit, mit der das ochobenische Volk dem Nereton seine Gunst dankt.

Auch wenn dieser Tempelkomplex nur einem der acht Götter geweiht ist, so entspricht er dem weit verbreiteten dorithischen Stil, in dem auch die meisten Oktralen erbaut sind.

Bevor man den eigentlichen Tempelbezirk erreicht, passiert man einige Wirtschaftsgebäude und Unterkünfte für Bedienstete. Zudem gibt es direkt gegenüber dem Portikus zum Tempelgelände das noble Hotel 'Gesegneter Schlaf', in dem nur pilgernde Optimaten und Honoraten einkehren.

Der gesegnete Bezirk der Anlage ist von einer, wie auch der Rest des Tempels, aus schwarzem Stein errichteten, Säulenhalle

umgeben und kann nur über eine Freitreppe, die zum Portikus führt, betreten werden. Dieser Torbau ist aufwendig gestaltet und ähnelt mit seinen tragenden Säulen einer Tempelfront.

Nach dem Durchschreiten des Portikus erreicht man einen Platz, in dessen Zentrum sich der eigentliche Tempel erhebt. Vor diesem erhebt sich ein großer freistehender Opferaltar, wo gut sichtbar für die anwesenden Gläubigen das Opfertier geschlachtet und Nereton sein Anteil dargebracht wird. In der Nähe des Opferaltars werden dem Pilger zudem die üblichen Opfergaben zum Erwerb angeboten.

Vom Tempelplatz aus gelangt man auch in die zweigeschossige Säulenhalle, mit ihren zum Innenhof offenen Kolonnaden, die den Tempelbezirk umgibt. Hier befinden sich die Unterkünfte der Priester, der Nereton-Gardisten und der Tempelwachen, ebenso Räume zur Einbalsamierung und Aufbahrung der Toten und Verkaufsräume für Votivtäfelchen, Andenken, aber auch Sarkophage und Urnen. Die Amtsstube des amtierenden Prätors und der Gerichtsaal finden sich ebenfalls in diesem Bereich des Tempels. Außerdem wird ein großer Bereich von der Tempelbibliothek eingenommen, die nur von den Priestern betreten werden darf.

Der Tempel erhebt sich auf einem fast mannshohen Podium und ist nur über eine Treppe erreichbar. Diese wird von zwei mannshohen Rabenstatuen flankiert, die mahnend auf jeden Besucher herunterblicken. Um den Tempel herum befindet sich eine umlaufende Reihe Säulen, die auf dem Podium ruhen und das Satteldach trägt. Zwischen Säulen und Tempel verläuft ein Umgang, der an bestimmten Tagen für Prozessionen genutzt wird.

Vor dem eigentlichen Tempeleingang liegt eine große von Säulen getragene Vorhalle, die zu den Seiten offen ist. Dahinter gelangt man in die Haupthalle, die nur von Öllichtern erleuchtet wird und deren Wände mit schwarzem Tuch bedeckt sind. Diese steht nur ausgewählten Besuchern, wie Optimaten und Honoraten, offen und selbst diese werden von einem Priester begleitet. Überall sind kleine Schrift- und Bildtäfelchen, die von Besuchern gestiftet wurden sowie Statuen und Bilder mit religiösen Themen zu erkennen. Gegenüber der Tür sitzt die Statue des Gottes, der als alter, mit einem schwarzen Kapuzenumhang bekleideter Mann jeden Gläubigen streng und erbarmungslos anblickt.

Eine Treppe in der Haupthalle führt in die Krypta und eine Tür neben dem Götterbild zur Schatzkammer.

Hinter der Nereton-Statue befindet sich an der Wand ein schwarzer Wandbehang, auf dem mit silbernem Garn ein Sternbild eingewebt ist. Bei Betrachtung dieses düsteren Zeichens aus sieben Sternen überkommt einem jeden ein Gefühl von Trauer und Verlust. Das Sternbild steht astrologisch für den Tod, das Erstarren, aber auch den letztlichen Sinn und das Fazit einer Sache. Myraner nennen es die Balsamiererin. Hier im Tempel trägt diese den Namen Ethilia. Aventurier hingegen kennen dieses Sternbild als Rabe, so dass den Helden hier das erste Mal eine Parallele zum Boron-Kult auffallen kann.

Das Geheimnis des Kristallschädels

Durch die Goldene Schriftrolle wissen die Helden, dass der Kristallschädel ein Artefakt des hiesigen Nereton-Kultes ist. Sie können entweder direkt in der Tempelanlage beim Prätor des Kultes vorstellig werden und ihr vom Schädel berichten oder versuchen, heimlich mehr Informationen zu sammeln. Da aber kein Lebender mehr etwas über den Schädel weiß, werden die

Helden hier wenig Erfolg haben. Auch ein heimliches Durchstöbern der Tempelbibliothek bringt nichts, da es Monate dauern würde, alle Dokumente und Bücher zu sichten. So führt sie ihr Weg früher oder später zur Kultaufseherin.

Die Prätorin, Ihre Spektabilität Roxamelia te Onachos, ist eine umsichtige Frau in den Fünzfzigern, die Bittstellern zuhört, um ein gerechtes Urteil zu fällen.

Nachdem sie vom Kristallschädel erfahren hat, wird sie zuerst selber mehr über diesen nachforschen lassen.

In der Bibliothek des Nereton-Tempels finden sich tatsächlich Aufzeichnungen: Im Jahr 4663 IZ/916 BF legte der damalige Prätor des hiesigen Nereton-Kultes, Seine Eminenz Balphemor ta Onachos, sein Amt nieder. Einer Vision folgend machte er sich auf die Suche nach dem in den Chimärenkriegen verschwundenen Kristallschädel. Er übergab die Amtsgeschäfte seinem Nachfolger und verschwand mit der schwarzen Rüstung und dem dreiäugigen Helm seiner Vorfahren spurlos.

Diese Informationen wird sie den Helden erst aushändigen, nachdem sie von diesen mehr über den Weg des Artefaktes auf aventurischer Seite erfahren hat. Hier können Orchit und Orelia weiterhelfen. Orelia oder ein Held, der sich mit der Familiengeschichte der al'anfanischen Patriarchen auseinandergesetzt hat, kann erkennen, dass es sich bei Balphemor um den 917 BF in Al'Anfa aufgetauchten und später zum Patriarchen ernannten Bal(phemor) Honak handelt. Orelia werden die Parallelen zum heimatlichen Boronglauben immer offensichtlicher. Noch aber weigert er sich, diese zu akzeptieren.

Roxamelia erlaubt es daraufhin Orelia und den Helden unter Aufsicht des Priesters Ekarius, weitere Nachforschungen in der Tempelbibliothek durchzuführen.

Dort werden sie nach und nach, die auf S. 257 beschriebene Geschichte bis zum Verschwinden aus dem Tempel aufdecken können. Urto war einer der eifrigsten Diener Neretons und soll gar dessen wahren Namen gekannt haben. Zudem können sie zwei uralte Pergamente auffindig machen. Das eine besagt, dass Neretonomia te Onachos vor 2000 Jahren mit einem Artefakt des Archäers Urto eine ganze Stadt des Vielgesichtigen vernichtete und im zweiten wird davon berichtet, dass nur Urto und später der Kristallschädel die Sprachen der Stimmen in der Mauer der klagenden Seelen übersetzen konnte. Diese Mauer soll sich unter einem kleinen Tempel am südlichen Hang des Tempelberges befinden. Ekarius kann den Helden mitteilen, dass an besagter Stelle heute kein Tempel mehr ist, sondern nur die weitläufige Parkanlage.

Um diese Informationen in der umfangreichen Bibliothek zu finden benötigen, die Helden gute drei Tage.

Ratten im Gemäuer

Tionnin versuchte in den letzten Tagen mittels seiner Rattengestalt in die Tempelbibliothek einzudringen, um mehr über das Artefakt zur Beherrschung der Untoten zu erfahren. Nachdem seine Suche im 'normalen' Teil der Bibliothek nur wenig Informationen ans Licht brachte, beschloss er, in den nur Hohepriestern und Prätores zugänglichen Teil des Archivs einzudringen. Zu diesem Zeitpunkt sind auch die Helden in der Nähe und werden auf den Einbrecher aufmerksam. Diese haben gerade in einer Schriftrolle nachgelesen, dass in den Sancta-Ethilia-Manuskripten mehr über den Untergang der Stadt des Vielgesichtigen zu finden sei.

Tionnin (S. 224) will eine Konfrontation mit den Helden vorerst vermeiden, auch wenn er seine derzeitige Macht kennt.

Dennoch verteidigt er sich, so dass Sie den Helden einen Teil seiner Zauberkraft präsentieren können: beispielsweise verwandelt er sie für ein paar Minuten in Statuen oder verlangsamte ihre Bewegungen. Dabei sollte den Helden eindeutig auffallen, dass er mittlerweile Träger eines Ea'Myr geworden ist und sie nun einen nahezu übermächtigen namenlosen Gegner haben.

Nach dem Verschwinden Tionnins stellen die Helden fest, dass dieser die Sancta-Ethilia-Manuskripte gestohlen hat.

Nun liegt es an den Helden, welcher Spur sie zuerst nachgehen: der Mauer der klagenden Seelen oder Tionnin.

Die Mauer der klagenden Seelen

Im 19. Jhd. IZ wurden während der Albenkriege große Teile der Stadt durch eine Feuersbrunst zerstört, darunter auch der kleine Tempel über der sogenannten Mauer der klagenden Seelen. Die Mauer befindet sich in einer natürlichen Höhle unter den Tempelruinen, deren Zugang während der Katastrophe verschüttet wurde. Da durch das Inferno alle Priester des Tempels in den Flammen umkamen und nicht genügend Mittel für einen Wiederaufbau zur Verfügung standen – der Kult konzentrierte sich auf den Haupttempel – geriet diese heilige Stätte in Vergessenheit.

Die Ruinen des Tempels sind im südlichen Bereich der Parkanlage, etwas abseits der Wege zu finden. Überwuchert von Buschwerk und Flechten ist auf dem ersten Blick nicht viel von der Anlage zu erkennen. Zwischen den Säulenresten hat sich ein Rudel Lamucken (Werte S. 245) eingenistet und verteidigt sein Revier gegen die Helden. Auch der Zugang der Höhle lässt sich nicht so leicht ausmachen, dennoch sollten die Helden diesen nach einiger Zeit unter den Trümmern finden.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr einen schmalen Gang hinab gestiegen seid, gelangt ihr an einen Sims. Eure Fackeln reichen nicht sehr weit und ihr könnt daher die Ausmaße der Kaverne vor euch mehr errahnen als sehen. Eine schmale Treppe führt an der Wand der Höhle in die Tiefe. Gut zwanzig Schritt müsst ihr hinabsteigen, bevor ihr den Boden der Kaverne erreicht. Je weiter ihr nach unten kommt, desto deutlicher hört ihr das Heulen, das ihr zuvor noch für einen Wind gehalten habt. Hier unten aber hört es sich an wie tausend Stimmen, die eine alte Sprache sprechen.

Gegenüber dem Treppenabsatz findet ihr an der Höhlenwand etwas Seltsames: Direkt vor der Wand befindet sich eine zehn Schritt breite und fünf Schritt hohe, graue Mauer, auf der sich geisterhafte Schemen bewegen und von der klagende Laute erklingen. Dies scheint die Mauer der klagenden Seelen zu sein und man könnte meinen, sie verschließt eine Öffnung in der Wand.

Die Mauer wurde von Nereton selbst aus treuen Seelen geformt, die hier ewige Wache halten, um den schlafenden Schrecken dahinter für immer festzuhalten. Keinem der Priester ist bekannt, was hier gefangen ist und auch in der Bibliothek findet sich kein Eintrag darüber. Es ist zu vermuten, dass dieses Wissen während der Albenkriege verbrannt oder von den Skakagra geraubt wurde.

Die Vereinigung der Nächte

Die Seelen können nicht beschworen werden, nur der wahre Name Neretons bringt sie dazu, über die Vergangenheit und die Zukunft zu orakeln. Sobald ein Held oder Orelia den Namen Boron ausspricht ändert sich der Klang der Stimmen und aus dem Gewirr wird eine sinnvolle Tonfolge. Mit Hilfe des Kristallschädels gelingt es den Helden, diese zu übersetzen:

“Erst wenn die Sterne den Namen der Hoffnung offenbaren, dann wird sich Vergangenes mit Gegenwärtigem vereinen. Wenn sich die Nächte vereinen wird namenloser Schrecken weichen.”

Mit den Sternen ist das Sternbild der Balsamiererin/des Raben gemeint. Hier trägt sie den Namen Ethilia, während für einen Boroni die Hoffnung von Etilia, der Mutter Marbos, kommt, deren Symbol der weiße Rabe ist.

Mit den Nächten hingegen ist der unerschütterliche Glaube von Urto an Neretons Reich und Orelia an Borons Hallen nach dem Tod gemeint: Wenn sich der Geist des Archäers mit dem des Boroni vereinigt, kann Tionnin vertrieben werden.

Hiervon werden die Helden Orelia aber erst überzeugen müssen, da er nicht wahrhaben will, dass es sich hier um dieselbe Gottheit handelt.

Eine Zwiesprache mit dem Kristallschädel und die Erkenntnis, dass Nereton und Boron dieselbe Gottheit sind, lässt den Geist von Urto und das Erbe Orelia, das Ea'Myr, miteinander verschmelzen und das Sternenauge bei Orelia erwachen.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem Orelia sich lange Zeit auf den Geist Urto konzentriert hat und den Namen Etilia ausspricht, beginnt der Kristallschädel blau zu leuchten. Mit beiden Händen hält er ihn vor sein Gesicht und das blaue Leuchten löst sich schleierartig vom Schädel und fließt in die Stirn des Geweihten. Mit einem Mal hört der Schädel auf zu leuchten und Risse bilden sich im Kristall. Orelia hingegen bleibt wie in Trance sitzen. Keine Macht der Welt scheint ihn aus diesem Zustand zurückholen zu können.

Keinem Helden ist es möglich, ihn aus diesem Zustand heraus zu holen, hat ihn doch Boron in eine Traumwelt geholt, um sich all das Wissen des Archäers zugänglich zu machen.

Die Helden können ihn nur in seine Kammer bringen, damit er die Nacht nicht in der kalten Kaverne verbringen muss.

Der Geist Urto konnte mit seinem Wissen den schlummern den Ea'Myr Orelia aktivieren. Daher bildet sich während der Nacht auf Orelia Stirn das dritte Auge aus, aber erst am nächsten Morgen wird es den Helden auffallen.

Kurz bevor Tionnin seine Pläne im Finale umsetzen kann, erwacht Orelia, um sich dem namenlosen Schrecken zu stellen.

Namenlose Spuren

Wenn die Helden sich umhören (*Gassenwissen*-Proben) können ihnen mehrere Personen von einem seltsamen jungen Mann erzählen. Durch diese Informationen führt sie Tionnins Spur ins Pilgerviertel. Nach weiteren Befragungen verdichten sich die Hinweise auf eine Insula im Süden des Viertels. In diesem 100 mal 100 Schritt großen Gebäudekomplex scheint sich der Diener des Namenlosen niedergelassen zu haben.

Verschwunden und vermisst

In der Nähe der Insula treffen die Helden auf einen Trupp Brajan-Gardisten, die ihrerseits eine Befragung durchführen. Auch die Helden werden von ihnen angesprochen. Kirenu Francius fragt sie zuerst nach dem Grund ihres Aufenthaltes in diesem Stadtgebiet, danach zieht er einen Bündel Steckbriefe, auf denen die vermissten Personen aufgemalt sind und fragt die Helden, ob sie einer der Personen ansichtig geworden sind.

Auf die Personen angesprochen, berichtet er den Helden, dass diese teilweise schon seit einer Woche vermisst werden. Bisher konnten die Ermittler kein Muster feststellen, da in allen Vierteln Leute verschwunden sind. Zudem gab es Vermisste, in deren Wohnung eindeutig ein Kampf stattgefunden hat und wiederum andere, die einfach spurlos verschwanden.

Da innerhalb so kurzer Zeit so viele Menschen des Nachts verschwanden, wurde vom Prätor des Brajan eine Sonderkommission gebildet. Bei dieser können die Helden jederzeit vorstellig werden, wenn sie Hinweise zu den verschwundenen Personen haben.

Die Insula

Im Erdgeschoss der Insula befinden sich Tavernen und Geschäfte. Darüber die Wohnungen der Händler und Schlafräume für Pilger. In den oberen drei Stockwerken finden sich einfache Mietwohnungen.

Tionnin hält sich, zusammen mit seinen ergebensten Anhängern in einem der unzähligen Keller auf. In den anderen Kellern hausen mittlerweile die neu erschaffenen Hämatophagen, denn auch manch ahnungsloser Bewohner der Insula wurde schon Opfer der Namenlosen Brut.

Bei ihrer Suche nach Tionnin, in den vielen Korridoren und Räumen des Gebäudes, können die Helden nur nächtens auf einen oder mehrere Hämatophagen treffen.

Im Keller unter einer Schneiderei hingegen treffen sie die Namenlose Brut den ganzen Tag über an. Hier hat sich Tionnin zwar einquartiert, ist aber zurzeit nicht anwesend. Er versucht gerade in der Tempel-Bibliothek etwas über die 'klagenden Seelen' in Erfahrung zu bringen.

Die Helden können, nachdem sie die Hämatophagen überwunden haben, neben Gold und Schmuck auch die Sancta-Ethilia-Manuskripte finden.

Kurz bevor sie mit ihrer Beute die Insula verlassen wollen, taucht Tionnin auf. Hier werden die Helden nochmals die freizauberischen Fähigkeiten des Ea'Myr-Trägers erleben. Diesmal hält er sich aber nicht zurück, so dass ein magischer und karmaler Kampf entbrennt, der die Helden zur Flucht zwingt. Während dieses Kampfes kommt Orchit von Hirschfurten zu Tode, der den Helden die Flucht mit den Manuskripten ermöglichen will. Tionnin lässt sie ziehen, da er sich sicher ist, ihrer später noch habhaft zu werden und die Helden ihn womöglich zu den 'klagenden Seelen' führen könnten. Daher verfolgt er sie heimlich. Den Helden sollte spätestens hier bewusst werden, dass sie einem Träger des Sternauges nichts entgegensetzen haben und auf die Hilfe Orelia angewiesen sind.

Die Diener des Namenlosen

Die fünf treuen Anhänger Tionnins waren seit ihrer Ankunft in Sidor Ethilia jede Nacht damit beschäftigt neue Blutsauger zu erschaffen. All ihre Opfer wurden von ihnen in verschiedene Keller der Insula gesperrt bis sie ihren Blutdurst unter Kontrolle hatten. So wurden von ihnen bereits fast 100 dieser

unheiligen Geschöpfe erschaffen. Den Helden sollte klar werden, dass sie selbst nach der Vertreibung Tionnins noch gegen eine Namenlose Horde ankämpfen müssen, um die Stadt vor dem Untergang zu retten, wobei sie dabei mit der vollen Unterstützung der Garden, der Tempel und der Oberschicht rechnen können. Diese haben zwar Schwierigkeiten, einen Feind einzuschätzen, der nicht versucht, sie über den See anzugreifen, aber mit der Hilfe der Helden kann schnell eine Hetzjagd auf die Vampire organisiert werden. Zudem können geeignete Waffen und Alchimika, auch magischer Art, für die Helden hergestellt werden.

Wie Sie diese Jagd gestalten, legen wir in Ihre meisterlichen Hände. Die Insula anzuzünden sollte dabei keine Option sein, da sonst nicht nur dieses Gebäude ein Opfer der Flammen werden könnte.

Die Sturmsense Myruthabal

In den Manuskripten finden sich Notizen von Tionnin, durch die die Helden hinter die Pläne des Namenlosen Geweihten kommen. Durch diese erfahren sie einerseits von den zahlreichen Erhebungen der Hämatophagen und der Suche nach dem neretonheiligen Artefakt Myruthabal.

Beim Sichten der Manuskripte selber stoßen sie auf die Legende über den Untergang von Sidor Helapolis und erfahren an anderer Textstelle, dass Neretanomia te Onachos die Weisungen Neretons immer an der Mauer der klagenden Seelen erhalten hat.

Diese Hinweise sollten die Helden wieder zum Heiligtum führen, aber ohne den Kristallschädel ist eine Kommunikation mit den Seelen nicht möglich und Orelia befindet sich noch in Trance.

Aber diesmal gelingt es den Helden den Boroni aus seiner Traumwelt zurückzuholen.

Tionnin hat sich heimlich an die Fersen der Helden geheftet und greift sie zusammen mit (Helden +4) Hämatophagen an. Entfesseln Sie einen fulminanten Kampf. Orelia hat während seiner Trance Teile des umfangreichen Wissens von Urtos erfassen können und so stürzt er sich mit seinen neuen Fähigkeiten in den Kampf gegen das Namenlose Gezücht.

Tionnin und Orelia kämpfen erbittert mit ihren karmalen und magischen Fähigkeiten gegeneinander. Hier werden die Helden Zeugen eines Kampfes zweier Ea'Myr-Träger, deren Konfrontation die Wände der Kaverne erbeben lässt. Aber dies bekommen die Helden nur am Rande mit, da sie selber von den Hämatophagen angegriffen werden.

Das Rattenkind flieht erneut

Mit der Zeit gerät Tionnin immer mehr in Bedrängnis, vermutlich auch durch zusätzliche Angriffe der Helden und entscheidet sich das Feld zu räumen.

Mit einem Mal zerfällt er in hunderte, purpurne Ratten, die sich in alle Richtungen zerstreuen.

Den Helden ist es zwar möglich einige der Ratten zu töten, aber eine Vielzahl wird ihren Attacken entgehen. Unter diesen ist auch Tionnin selbst, dem somit ihm die Flucht gelingt.

Das Artefakt des Nereton

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Nachdem ihr über die Namenlose Brut obsiegt habt, versucht Orelia, der stark geschwächt ist, mit den klagenden Seelen in Kontakt zu treten.

Ihr versteht kein Wort der Zwiesprache, aber scheinbar unterhält er sich mit ihnen.

Plötzlich bewegen sich die Schemen auf der Wand schneller und eine Veränderung geht durch den festen Stein. Der Boroni greift ohne zu zögern in die Mauer und holt eine nachtschwarze Sturmsense hervor.

Ihr wisst genau, dass Tionnin wiederkehren wird und das Artefakt hier nicht sicher ist.



Orelia, der immer vergeistigter wirkt, erklärt den Helden, dass er mit der Hilfe Borons das Artefakt an einen sicheren Ort bringen will.

Mittels eines großen Wunders sendet er die Sturmsense an einen Ort, den nur der Gott selber kennt. Aber der Gott fordert seinen Tribut und so wird Orelia zum *Orakel der klagenden Mauer*.

Wieder ein Blick in die Zukunft

Die Nereton-Kirche errichtet über der Kaverne in den nächsten Nonen einen kleinen Tempel, dessen Priester sich um das Wohl des Orakels kümmern, denn Orelia wird die Kaverne nicht mehr verlassen.

Welche Geheimnisse er in Zukunft offenbaren wird, wissen nur die Götter.

Hämatophagen

Erhebung: In Myranor gelten dieselben Regeln zur Erhebung von Hämatophagen wie in Aventurien (WdG 291), so dass ein Vampir nur einem bewusstlosen oder kampfunfähigen Opfer das Sikaryan (Ausgangswert entspricht max. LE) rauben kann. Dabei verliert das Opfer 1W20 Punkte Sikaryan pro 10 KR. Gleichzeitig erleidet es W6+1 SP pro KR. Sobald das Sikaryan auf null sinkt, wird das Opfer zum Hämatophagen. Sinkt hingegen die LE vorher auf null, so stirbt das Opfer einen einfachen Tod.

Wurde bei einem Opfer nicht das gesamte Sikaryan geraubt, kann dies nur langsam regeneriert werden. Einmal im Monat kann mittels einer IN-Probe ein Punkt zurückgewonnen werden. Verlorene LE werden hingegen nach den normalen Regeln regeneriert.

Erscheinung: Jeder Hämatophage erhebt sich grundsätzlich mit dem Körper und Geist, den er auch als Lebender besessen hat. Dazu kommen einige vampirische Eigenschaften wie höhere Beweglichkeit und Stärke. Für den Sikaryan-Raub haben sie häufig spitze Zähne, keineswegs aber immer. Ihre Haut ist wegen des Blutmangels deutlich blasser und kühler. Sie brauchen keine Nahrung, kein Wasser, keine Luft und keine Wärme. Sie können nicht weinen und keine Nachkommen zeugen. Zudem werfen sie keinen Schatten und haben kein Spiegelbild.

Da Hämatophagen zu den magischen Kreaturen zählen, können sie mittels arkaner Analyse als solche erkannt werden.

Fähigkeiten: Ein Hämatophage wird, wie alle kulturschaffenden Lebewesen, mit Eigenschaften, Vor- und Nachteilen, Talenten usw. gemessen. Die folgenden Werte geben die Veränderungen nach der Erhebung an. Ausgangswerte finden Sie ab Seite 242.



MU +5	CH +5	GE +5	KO +7	KK +7
GS +2	AU unendlich		MR +10*	

LE: Die normale LE des Hämatophagen entspricht dem Grundwert vor der Erhebung. Jeglicher Schaden, der nicht durch Verwundbarkeit entsteht, wird sofort regeneriert (Regeneration II: 2W6 LeP/KR). Seine Wunden bluten kaum und schließen sich augenblicklich.

RS: entsprechend der getragenen Rüstung.

*) Bis auf Schadensmagie zeigt Zauberei kaum Wirkung auf Hämatophagen

Vor- und Nachteile: Dämmerungssicht, Herausragender Sinn (Geruch oder Gehör); Jähzorn und Rachsucht jeweils +5

Talente: Schleichen +5, Athletik +5, Körperbeherrschung +5

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Kampfreflexe, Wuchtschlag, Würgegriff

Weitere Fähigkeiten: Gestaltwechsel (Ratte oder Fledermaus), Lebensraub (durch Bluttrinken), Sikaryan-Gespür, Tierkontrolle, Verlockung

Verwundbarkeit: Zwar gibt es bei den Hämatophagen keine gottbezogene 'Verfluchung', aber die Macht der Götter Myranors macht auch vor ihnen nicht halt. So haben sie eine mittlere bis schwere Empfindlichkeit gegen geweihten Boden und Objekte jeder Gottheit, sind lichtempfindlich (Sonnenlicht: vernichtend; einzelne Lichtstrahlen: verbrennend) und können mit einem Pflock aus dem Holz eines heiligen Baumes (egal welcher Gottheit) verbrennende Treffer erleiden.

Von gewöhnlichen Waffen sind sie hingegen nicht zu verletzen, sondern nur für verzauberte Waffen oder Waffen aus Mondsilber, Illuminium oder magischen Metallen empfindlich. Werden gewöhnliche Waffen mit einer dünnen Schicht eines wirksamen Metalls überzogen, richten sie nur ein Drittel der üblichen TP an.

Schadenszauber, die gegen einen Hämatophagen gerichtet werden, wirken verbrennend auf ihn.

Episode V: Vermächtnisse der Vergangenheit

Nach den Ereignissen in Ochobenius heißt es für die Helden nach Chrabena zurückzukehren. Die *Lamea* ist jedoch nicht vor Ort, da sie die Zeit, in der die Helden unterwegs waren, genutzt hat, um an der thalassischen Küste weiter Handel zu betreiben. Die Helden müssen also zunächst warten, bis das Schiff ankommt und sie wieder aufnimmt. In der Zwischenzeit können einige kleine Abenteuer stattfinden.

Da Harika bisher noch kein aventurisches Holz für eine Rückreise hat, will sie ein letztes Mal die gyldraländische Ostküste abfahren, bevor sie sich auf die Suche nach ihren Ahnen im Norden Myranors begibt. Natürlich wird sie dabei wieder die Rhidaman-Lizenz nutzen und Handel treiben.

Siberius Bramstetter wird sich von seiner Schwester Line verabschieden und an Bord der *Lamea* weiterreisen. Line hingegen verbleibt in Myranor, da sie hier ihre neue Heimat gefunden hat.

Die Statue des Bastan Munter

Die Helden reisen nun mit der *Lamea* die gyldraländische Ostküste entlang. Dort machen sie auch Halt in der kleinen Stadt *Valdur Neratis*. Die Hafenstadt liegt an einer Steilküste und ist die einzige größere Ansiedlung in der Gegend. Die Häuser erstrecken sich vom Hafen bis hinauf zu einem kleinen Hügel. Hier findet man viele typische Elemente der imperialen Städte: eine Oktrale, Badehäuser und die zahlreichen Atriumshäuser der wohlhabenden Bewohner. Die Stadt beherbergt etwa 10.000 Bewohner, vor allem Dorinther und einige wenige Nichtmenschen, wie Satyare und städtische Amaunir. *Valdur Neratis* ist besonders bekannt für ein übergroßes Theater etwas abseits der Stadtmauer und für die Herstellung von besonders gutem Rotwein (ein Grund, warum Harika beschließt, hier einige Fässer an Bord zu nehmen und einen Zwischenhalt in der Stadt zu machen).



In der Stadt nimmt auch die Magierin Mirhiban wieder die Suche nach den vermissten Teilen des Manuskriptes von T'qelin-Ra'id wieder auf. In Koreshbath (S. 133f.) erhielt sie Hinweise, dass der Kopist der gefundenen zwei Seiten aus Trivina stammte. Dort allerdings wurde sie nicht fündig und die Spur verlор sich. Allerdings glaubt sie, dass irgendwo an der iolonischen Küste wieder Hinweise auftauchen könnten und so forscht sie bei jeder Gelegenheit, die sich bietet, in den Bibliotheken der Städte nach dem Manuskript.

Bastan Munter

Bastan Munter war ein berühmter Völkerkundler und Historiker, der als erster aventurischer Derograph gilt. Ab 633 BF bereiste er die Welt. Er schrieb die vier Bände "Sand, Saltz und Sonne – Die toedliche Khom" (633 BF), "Zwischen Bodir und Walsach – Mitnaechtlіche Laender" (um 643 BF), "Die dampfenden Waelder – Von den mittaeglichen Eilanden" (um 650 BF) und "Heymatland, fremdes Land – Die uebrigen Lande in Aventuria" (663 BF), die heute noch in Derographenkreisen von Bedeutung sind. Seine Reisen führten ihn bis nach Myranor, wo sich jedoch seine Spur verliert.

Munter erforschte hier die Kulturen des neuen Kontinents und häufte ein gewaltiges Wissen an. Er war zudem auch bewandert in der Heilkunde, was auch erklärt, wie er es schaffen konnte, die Seuche zu bändigen.

Bastan Munters Ziel

Nach der Rettung der Menschen in der Stadt konnte sich der Derograph auf die Unterstützung der Machthaber verlassen. Er rüstete eine kleine Expedition aus und machte sich auf den Weg, die Kultur der G'Rolmur zu erforschen, eines jener Völker, denen er bislang nicht begegnet war, von dem er aber eine Verwandtschaft zu den ihm bekannten Grolmen annahm. Diese besaßen in jener Zeit ein Bergwerk einige Tagesreisen weiter im Westen. Und so zog er auf seine vorerst letzte (bekannte) Reise aus.

Während ihres Aufenthaltes in der Stadt sollten die Helden (oder falls diese sich nicht anbieten, Alessandrian Arivorer) eine alte Statue bemerken. Wie ein Held aus längst vergangenen Zeiten wird hier ein Mann dargestellt, der zum östlichen Horizont blickt und mit allerlei wissenschaftlichen Instrumenten, unter anderem einem Südweiser, ausgerüstet ist. Durch eine Steintafel am Sockel der Statue kann in Erfahrung gebracht werden (sofern man ein wenig Imperiale Lautzeichen beherrscht), dass es sich um einen *Mann aus dem Osten* handelte und ihm zu Ehren diese Statue errichtet wurde. Als Grund dafür nennt die Tafel, dass er sich um die Stadt verdient ge-

macht hat, als vor sehr langer Zeit eine Seuche die Stadt bedrohte und er ein Arzneimittel fand, um das Schlimmste zu verhindern. Sofern die Helden einige der gelehrten Bewohner der Stadt befragen (z.B. Heiler, Völkerkundler oder Priester) oder eine kleine Recherche in einem alten Zatura-Tempel der Stadt machen (dort wird er wegen seiner Verdienste immer noch in Ehren gehalten), können sie auch irgendwann den Namen des Aventuriers herausfinden: es handelt sich um den legendären Derographen *Bastan Munter*!

Spuren der Vergangenheit

Bei den Nachforschungen sollten die Helden auch herausfinden können, dass Bastan Munter offenbar von hier aus auf eine neue Expedition ausgezogen ist, von der er nicht mehr zurückkehrte. In seinem Gepäck müssen sich zahlreiche Karten Myranors, schriftliche Aufzeichnungen über Völker, Kulturen und Götter des Güldenlandes, sowie möglicherweise einige magische Artefakte befunden haben.

Harika glaubt zudem, dass Bastan Munter einen Plan oder eine Idee hatte, wie er wieder nach Aventurien zurückgelangen konnte. All diese Gründe sprechen dafür, dass Harika die Helden auf die Spuren Bastan Munters schicken wird, damit sie herausfinden, was mit ihm geschehen ist.

In der Stadt sollten sie noch in Erfahrung bringen können, dass der Derograph mit einigen Dutzend Helfern aufgebrochen ist und in westliche Richtung zog, in ein durch und durch unwegsames Gelände.

Eine Gefährliche Reise

Den Helden steht eine anstrengende Reise bevor, denn Bastan Munters Weg zog sich vor allem durch bergiges Land. Sie können die Gefährlichkeit der Reise an dieser Stelle der Gruppe anpassen, vielleicht bauen Sie noch ein Szenario der Region ein oder aber Sie belassen es bei einer kurzen Zusammenfassung, bis sich die Gruppe in der Nähe des Bergwerkes befindet und die weiteren Ereignisse eintreten.

Zufällige Begegnungen in diesem Teil Myranors können sein:

- Eine iolonische Räuberbande (Werte S. 242), deren Zahl die der Helden nicht übersteigt. Sie drohen den Helden, werden aber (da sie keine Übermacht stellen), eher nicht angreifen und fliehen, sobald es ernsthaften Widerstand gibt.
- Helden können mittels *Wettervorhersage* erkennen, dass ein Sturm vom Meer aus aufzieht. Sollten sie keinen geeigneten Unterschlupf finden (*Wildnisleben*-Probe+5), so müssen sie sich irgendwie anders gegen den Sturm schützen (als Folge des Sturmes kann es sein, dass Helden sich verletzen, etwa 1W6 SP durch Ausrutschen oder heruntergefallene Äste).
- Auch die Tierwelt dieser Region ist nicht ungefährlich. So kann es sein, dass den Helden ein Wolfsrudel begegnet (Werte S. 247) oder sie auf hungrige Bären stoßen (ZBA 72).

Der Weg des Bastan Munter

Der Spur Bastans zu folgen ist nicht schwer. In den Dörfern und Siedlungen, durch die die Helden ziehen, kann man sich den Legenden nach immer noch recht gut an den Gelehrten erinnern.

Nach einer anstrengenden und gefährvollen Reise erreicht die Heldengruppe eine besonders gefährliche Bergregion, in der es kaum einen Pass oder Pfad gibt. Dort können sie ebenfalls einige Einheimische in ihren Dörfern nach der Expedition befragen und tatsächlich gibt es noch jemanden, der sich an eine Erzählung einer seiner Vorfahren erinnern kann, der Bastan Munter als Kundschafter diente. Er beschreibt den Helden den Weg, den Munter dereinst genommen haben soll, verweist aber darauf, dass dieses Gebiet als besonders gefährlich gilt und niemand freiwillig dorthin reist. Offenbar haben die Bewohner eine abergläubische Furcht vor dem Ort, was sich vor allem von den Erinnerungen an die G'Rolmur und den Kristallwurm her ableitet.

Das Ende der Expedition

Die Berge lassen sich nur mit Kletterausrüstung bewältigen und selbst damit sind einige Felswände lebensgefährlich. Bei diesen Passagen kann die *Klettern*-Probe bis zu +9 erschwert werden (bei Misslingen Sturz aus 1W6+2 Schritt Höhe, siehe **WdS 144**). Gerade als die Helden sich vielleicht anfangen zu fragen, wie die Expedition des Bastan Munters diese Anstiege überstanden haben soll, entdecken sie die Überreste der Begleiter des Derographen. Auf einem Bergsims und dem danebenliegenden Abhang befinden sich über eine größere Fläche Knochen und Ausrüstungsgegenstände verstreut. Die meisten Objekte sind durch den Zahn der Zeit zerstört worden, aber man kann noch die Ausrüstung zu einer Expedition zuordnen.

Die Überreste Bastan Munters jedoch sind hier nicht zu finden. Nirgends eine Spur aventurischer Ausrüstung, eines Fernrohrs oder ähnlicher Gegenstände, die für ihn sprechen würden.

Ein Blick in die Vergangenheit

Bastan Munter hatte seine kleine Expedition hierher geführt. Einige der Expeditionsteilnehmer wurden bereits im Vorfeld von wilden Tieren und Ungeheuern getötet, hier jedoch fanden alle übrigen den Tod. Ein Steinschlag, eine regelrechte Gerölllawine, tötete das restliche Dutzend Abenteurer. Bastan Munter jedoch konnte dem Steinschlag entgehen und überlebte leicht verletzt. Sein Weg führte ihn weiter bis zum Bergwerk, wo er den G'Rolmur begegnete.

Als die Helden schon wieder aufbrechen wollen, hören sie ein gewaltiges Donnern. Ein Steinschlag hat sich über ihnen gelöst. Der Steinschlag ist nicht natürlichen Ursprungs, sondern ein magischer Mechanismus der G'Rolmur, um sich vor unliebsamen Besuchern zu schützen. Man löst diesen Mechanismus automatisch aus, sobald man den Bergsims in der Felswand betreten hat – von oben bewegen sich einige verzauberte Felsbrocken bis zur Kante und stürzen dann dahinunter, lösen dabei noch weitere Steine aus. Die Sicherung besitzt noch zwei Ladungen. Gewähren sie den Helden eine *Ausweichen*- oder *GE*-Probe. Bei Gelingen haben sie es sicher in eine Nische der Felswand geschafft. Bei Misslingen erleiden sie pro fehlgeschlagenem Punkt 1W6 SP.

Folgen die Helden der Felswand weiter nach oben, gelangen sie nach etwa einer Stunde auf ein vier Meilen durchmessendes, bewaldetes Hochplateau, das im Westen und Norden von Bergen begrenzt wird. Dort finden sie am Fuße des nördlichen Berges die Mine der G'Rolmur.

Das Bergwerk der G'Rolmur

Vor der Mine kann man die Überreste einiger Lorenschienen erkennen. Sie sind stark verwittert und rostig, Erde verbirgt einen großen Teil von ihnen. Der Zugang zur Mine wird mittlerweile von einigen Ranken zahlreicher Pflanzen verdeckt, ist aber dennoch zu erkennen.

Das Bergwerk selbst ist ein dunkler und finsterer Ort von enormer Größe. Schon am Eingangsbereich verströmt es einen seltsamen, schwefelähnlichen Geruch, der teils tatsächlich von Schwefel, teils auch vom Kristallwurm stammt.

Die Mine ist unheimlich. Jeder, der dort hineingeht, vermeint Schatten zu sehen, dort wo es eigentlich keine Schatten geben dürfte und auch zahlreiche Geräusche, wie etwa Knarren und Klopfen. Ab und an hört man auch Wassertropfen in Pfützen fallen. Lassen Sie die Helden mindestens einmal eine *MU*-Probe würfeln, bei Misslingen sollten sie Einbußen auf alle Proben haben, solange sie sich in der Mine befinden. Die vielen Gänge und Hallen von ähnlicher Gestalt erschweren die Orientierung (Probe +6) und haben schon manch einen Glücksritter nicht mehr herausfinden lassen.

Immer wieder findet die Gruppe Relikte und Arbeitswerkzeug der G'Rolmur: hin und wieder die metallenen Überreste von Schaufeln und Pickeln, dann wieder Schienenüberreste für die Loren oder auch eine Art Bergmannshelm, der jedoch eine seltsame Form besitzt und nicht auf den Kopf eines Menschen passt.

Gefahren des Bergwerks

Die Erkundung des Bergwerkes ist nicht ungefährlich. Neben den durch den Zahn der Zeit maroden Konstruktionen der damaligen Bewohner gibt es hier auch kleinere und größere Bewohner, die den Helden nicht freundlich gesinnt sind.

[A] In einem Minengang sind die Stützbalken so marode, dass eine leichte Erschütterung ausreicht und den Gang zum Einsturz bringt. Gelingt es den Helden nicht mit einer *Sinnenschürfen*-Probe+5 (oder *Gefahreninstinkt*) die Gefahr rechtzeitig zu bemerken, so muss ihnen eine *Ausweichen*- oder *GE*-Probe gelingen, um das Schlimmste zu verhindern. Bei einem Scheitern erleidet der Held so viele W6 SP Schaden, wie Punkte bei der Probe fehlen.

- Um eine weitere Höhle zu erreichen, haben die G’Rolmur eine hölzerne Brücke gebaut. Diese ist im Laufe der Zeit morsch geworden. Jeder, der über die Brücke läuft, muss mit 1W6 würfeln. Bei einer 1 stürzt die Brücke ein und der Held fällt, wenn, er nicht mit einem Seil gesichert ist, 7 Schritt in die Tiefe (wenden Sie hier die Sturzschadensregel an, **WdS 144**).
- Über den Gang, den die Helden betreten haben, hat sich in einer Höhle über Jahrzehnte Wasser gesammelt. Mit einer *Sinnenschärfen*-Probe+5 (oder *Gefahreninstinkt*) kann rechtzeitig bemerkt werden, dass das ständige Tropfen immer stärker wird und die Decke dem Druck des Wassers langsam nachgibt. Wenn die Helden nicht schnell genug diesen Bereich verlassen, werden sie von den herabstürzenden Wassermassen einige Hundert Schritt weit durch die Gänge gespült. Nur mit gelungenen *Schwimmen*-Proben+5 können Verletzungen verhindert werden (1W6+3 SP). Hier kann es auch zum Verlust von Ausrüstungsgegenständen kommen, die in tiefere Bereiche des Bergwerkes gespült werden.
- In einem Schacht befindet sich eine Aufzugsvorrichtung. Diese Arcanomechanik wurde mittels dämonischer Zauberei hergestellt und beherbergt einen Dharai (myr. Darai; **WdZ 211**). Dadurch ist sie zwar noch komplett erhalten, aber will jeden Benutzer töten. Gestalten Sie eine rasante Fahrt mit einem Aufzug, dessen Bauteile die Helden angreifen.
- Ab und an kann man auch auf Wolfsratten (**ZBA 155**) und Fledermäuse (**ZBA 97**) treffen, die durchaus aggressiv auf Eindringlinge reagieren.

Die schlimmste Gefahr geht jedoch von einem Kristallwurm aus, der sich hier in der Mine eingenistet hat (Werte **S. 244f.**). Der Wurm beansprucht das Bergwerk für sich und wird sich auch mit den Helden anlegen, sobald er sie bemerkt – was am besten nicht sofort, sondern nach einer kleinen Erkundungstour in der Mine, geschehen sollte. Der Kristallwurm wird die Helden mit allen ihm zur Verfügung stehenden Mitteln angreifen: mittels seines Säureangriffs wird er die Helden auf Distanz halten wollen, zudem nutzt er die Umgebung und wirft Steine oder Lorenteile nach der Gruppe (FK 12, Schaden 3W6 TP), konzentriert sich bei seinen Angriffen auf einen einzigen Helden...

Die G’rolmur

Die mit den aventurischen Grolmen verwandten G’Rolmur gelten in Myranor als geschickte Meister des Handwerks und der Alchimie. In diesem Bergwerk hatte sich eine größere Sippe G’Rolmur niedergelassen. Sie schürften hier mit ihren Gerätschaften und Sklaven nach Erzen. Bastan Munter hielten sie für einen Glückbringer, immerhin hatte er als einziger ihre Falle an der Felswand überlebt. So gewährten sie ihm Einblicke in ihre Gesellschaft und duldeten ihn als Gast. Im Laufe der Zeit entwickelte sich gar so etwas wie eine Freundschaft zwischen ihm und den G’Rolmur. Nachdem der Derograph das kleine Völkchen verlassen hatte, geschah ein Unglück, das alle G’Rolmur tötete. Was die G’Rolmur damals auslöschte, können auch die Helden nach so langer Zeit nicht mehr herausfinden, dazu müssten sie die Mine Monate lang durchsuchen. Seitdem ist die Mine verlassen. Wenn Sie es wünschen mag es sein, dass einige der G’Rolmur als Geister im Bergwerk verblieben sind – das würde auch die seltsamen Geräusche erklären.

Der Kristallwurm wird jedoch nicht bis zu seinem Tod kämpfen. Wenn er einige Verletzungen erlitten hat, wird er versuchen zu fliehen und sich ein neues Versteck suchen.

Schätze in der Mine

Im Bergwerk werden die Helden auf verschiedene Funde stoßen, die eine mehr oder weniger große Bedeutung und Wert für sie haben werden:

- Der Kristallwurm liebt wie alle Drachen Schätze, allerdings hortet er keine Juwelen oder Metalle, sondern er frisst sie, ganz so als ob sie für ihn Leckereien wären. So finden die Helden in seiner Umgebung auch nicht sonderlich viele Schätze, aber zumindest einige kleine Edelsteine, Silber und Gold (im Wert von 2W6 Dukaten).
- Das Bergwerk sieht so aus, als ob die G’Rolmur plötzlich verschwunden wären. Überall findet man noch Arbeitsgeräte, Werkzeuge von Sklaven und Erze, die hier abgebaut wurden, vor allem Kupfer.
- Die G’Rolmur haben einige niedere Artefakte zurückgelassen. Alle diese Konstruktionen und Relikte dienen dem Bergbau sowie der Veränderung und Formung des Elementes Erz. Welcher Art diese (teilweise elementaren, teilweise dämonischen) Artefakte genau sind, überlassen wir Ihnen, verehrter Meister! Beispiele wären eine Art selbstfahrende Lore (durch einen Agribaal beseelt), ein DESINTERGRATUS-Artefakt oder ein dauerhaft leuchtender Bergwerkshelm (FLIM FLAM).
- Wesentlich interessanter für die Helden könnten die Hinterlassenschaften Bastan Munters sein. In einem Minenraum, der als Aufenthaltsort für die Arbeiter genutzt wurde, finden die Helden eine intakte, aber verschlossene Kiste mit Vorhängeschloss (*Schlösser knacken*-Probe+5). Darin befinden sich die schriftlichen Aufzeichnungen des Derographen, die hier, laut einer Eintragung seines Tagebuches, zwischengelagert werden sollten. Die Aufzeichnungen Bastan Munters, darunter auch Karten des von ihm erforschten Ostteils Myranors, ein Fernrohr und ein Südweiser, sind sicherlich nicht nur für aventurische Historiker von Wert, sondern können sowohl den Helden als auch Harika wertvolle Dienste erweisen.
- Einer der interessantesten Funde ist der 7. Teil der Manuskripte von T’qelin-Ra’id. Diese Aufzeichnungen enthalten machtvolles und in Aventurien längst verloren geglaubtes Wissen um die Herbeirufung von elementaren Mächten. Wie es hierher gelangt ist, darüber verliert Bastan Munter kein Wort. Es scheint aber so, als sei das Wissen des Manuskriptes ein Anreiz für die G’Rolmur gewesen, ihren Gast zu bewirten.

Das Schicksal des Derographen

Bastan Munter gelang es damals, die G’Rolmur zu erreichen und sie tatsächlich zu studieren. Gegen eine größere Bezahlung in Form einiger Artefakte und das Wissen aus dem Manuskript gestatteten sie dem Derographen, sie bei der Arbeit zu beobachten, jedoch waren sie recht sparsam mit Informationen über ihr Leben. Dennoch konnte Bastan Munter ihr Vertrauen gewinnen und ließ die Kiste mit seinen Aufzeichnungen hier.

Er brach auf und wollte in den Hohen Norden, um dort weitere Kulturen wie die Baramunen oder die legendären Shaka-gra zu suchen. Was aus ihm wurde, verraten die Schriften jedoch nicht. Fest steht nur, dass er nicht wieder zurückkehrte.

Rückkehr

Nachdem die Helden wohl annehmen müssen, dass Bastan Munter auf seiner Reise in den Norden verstorben ist, sie aber seine Aufzeichnungen und Ausrüstung in der Mine gefunden haben, sollten sie wieder umkehren.

Die Reise verläuft relativ ereignislos, es sei denn, Sie als Meister haben etwas anderes geplant, so dass die Gruppe nach einigen Tagen wieder in der Stadt ankommen wird und Harika berichten kann.

Auswertung der Aufzeichnungen

Von den Unterlagen Bastan Munters behält Harika vor allem die Karten und seine Aufzeichnungen. Auch die Gelehrten an Bord interessieren sich für die Unterlagen, insbesondere Alesandrian Arivorer, dessen großes Vorbild Bastan Munter ist.

Die Helden dürfen die übrigen Schätze wegen ihres Mutes und ihrer Verdienste behalten, auch eventuelle Gerätschaften des Derographen. So mögen sie in den Besitz eines guten Fernrohres oder eines Südweisers gelangen.

Ein besonderes Augenmerk fällt auch auf den 7. Teil der Manuskripte von T'qelin-Ra'id. Die Zauberer an Bord, insbesondere Mirhiban, wollen ihn sich genauer anschauen. Mirhiban, deren erklärtes Ziel es war, das Manuskript zu vervollständigen, scheint endlich an ihrem Ziel angekommen zu sein und so studiert sie als erste die Schriften.

Abschied von guten Freunden

Auch wenn Mirhiban scheinbar endlich ihre Aufgabe erfüllt hat, so überrascht sie Harika in den darauf folgenden Tagen mit ihrer Entscheidung. Die Magierin wird die *Lamea* verlassen und vorerst nicht die Heimreise antreten. Sie wird sich an Land bringen lassen und in Myranor verbleiben. Nach dem Fund des 7. Teils der Manuskripte will sie sich nun aufmachen, um auch den 8. Teil zu finden, denn es scheint so, als sei das Manuskript immer noch unvollständig.

Da aber die *Lamea* andere Absichten hegt und bald nach Aventurien zurückreisen will, entscheidet sich die Magierin auf eigene Faust weiter zu suchen. Dabei wird sie ihre abenteuerliche Reise nicht alleine antreten, denn Wonschesch will sie begleiten. Der Shingwa hat sich im Laufe der Zeit mit Mirhiban angefreundet und will sie nicht alleine ziehen lassen, auch wenn er sicherlich gerne weiter Harika begleitet hätte.

Harika respektiert den Wunsch der beiden, auch wenn sie sie gerne weiterhin dabei hätte, so wird sie so bald wie möglich ihre Gefährten an Land bringen lassen. Die Mannschaft und die Helden haben jedoch noch genug Zeit, sich von beiden zu verabschieden.

Den 7. Teil der Manuskripte übergibt Mirhiban der Bordmagierin Raskaja, damit diese den Fund der Gildenvorsteherin Prishya von Grangor übergeben kann.

Unerwartete Begegnungen

Die Reise führt zunächst nach Sidor Katomar, einer kleinen iolonischen Hafenstadt nördlich von Valdur Neratis. Die Stadt hat nur wenige Einwohner mehr als Valdur Neratis, etwa um 12.000, vor allem Menschen, und hat einen vergleichsweise großen Hafen und eine kleine Werft. Die meisten Bewohner arbeiten als Fischer oder Händler und die Stadt rühmt sich eines sehr vielseitigen Fischmarktes.

Schon recht früh hören die Helden von Bewohnern der Stadt Gerüchte über Fremdländer aus dem Osten, die seit einiger Zeit in Sidor Katomar leben.

Die Gerüchte scheinen der Wahrheit zu entsprechen. Die Helden können, wenn sie diesen Hinweisen nachgehen, im Hafen in einer Taverne auf eine Gruppe misstrauischer Thorwaler treffen, die sich aber herzlich freuen werden, als sie endlich wieder Aventurier zu Gesicht bekommen. Der Anführer der Gruppe ist der Schiffszimmermann Aluf Hirkasson.

Sie berichten, dass sie Überlebende der Expedition des Foggwulf sind (EW 62), der am 15. Ingerimm 1023 BF mit einer Flotte gen Westen fuhr. Doch kurz vor der myranischen Küste zerstreute sich die Flotte in einem großen Nebelfeld. Sie selber gerieten dabei weit nach Süden. Auf dem Weg gen Norden, um Foggwulf wieder zu finden, gerieten sie in einen Sturm und ihre Otta havarierte an der iolonischen Küste. Seit dieser Zeit reisen sie entlang der iolonischen Küste und verdingen sich als Arbeitskräfte, Matrosen oder Söldner. Mittlerweile jedoch haben sie starkes Heimweh entwickelt und wollen schon bald aufbrechen, um die anderen Thorwaler zu suchen. Auch wenn sie diese nicht finden sollten, wollen sie anschließend wieder in ihre Heimat Thorwal zurückkehren.

Auch wenn sie in den Helden und der *Lamea* einen Wink des Schicksals sehen, so werden sie zu Beginn große Skepsis und Vorurteile gegen die Horasier und Al'Anfaner an Bord haben. Die Helden müssen auf sie einreden und gute Argumente finden, warum man zusammenreisen sollte, aber am Ende wird der Wunsch der Thorwaler, endlich wieder die Heimat zu sehen, überwiegen (hier sollten Sie Proben auf *Überreden*, *Überzeugen* und *Menschenkenntnis* benutzen).

Die Thorwaler haben allerdings noch ein anderes Problem. Eine der ihren, die Segelmacherin *Thordis Hjurasdottir*, ist vor einigen Tagen spurlos verschwunden und mit ihr die Galionsfigur ihrer zerstörten Otta (deshalb auch die schlechte Laune der übrigen Thorwaler). Sie bitten die Helden ihnen dabei zu helfen, Thordis zu finden.

Was zu diesem Zeitpunkt noch keiner weiß, sie geriet in die Fänge eines Chimärologen des Hauses Charybalis und soll als Köder für eine schreckliche Kreatur dienen.

Die Spur der Vermissten

Mittels *Gassenwissen*-Proben und 30 angesammelten TaP* sollte es denn Helden im Verlaufe der nächsten Tage gelingen, herauszufinden, was mit Thordis geschehen ist. Offenbar wurde sie bei einem nächtlichen Spaziergang am Hafen entführt. Die Galionsfigur hingegen wurde kurz darauf aus der Unterkunft der Thorwaler gestohlen. Alle Spuren führen zum Haus des angesehenen Philosophen *Narautis*.

Dessen Atriumshaus ist momentan verlassen, weder sind Sklaven anwesend, noch er selbst. Die Helden können in das Haus

eindringen und sich umsehen. Dabei machen sie eine seltsame Entdeckung im Keller von *Narautis*. Dort finden sie eine kleine Bibliothek, die voller magischer und okkulten Schriften ist.

Die Bibliothek

Eines der zentralen Werke, das sich auch auf dem Leseputz der Bibliothek befindet, handelt von den Chimärenkriegen und der Erschaffung der Hydra (**EW 40**). Die Helden finden zudem einige Aufzeichnungen neben diesem Werk, die andeuten, dass *Narautis* wohl plant, eine Hydra mit Hilfe eines Rituals anzulocken und zu fangen. Dabei benötigt er das Blut von Ephar-Anbetern. Er hat mittlerweile herausgefunden, dass die Thorwaler Efferd verehren und sich somit bestens als Opfer eignen.

Weiterhin gibt es einige Texte über die Hexateér zu finden, jener myranischen Sekte, die nur an sechs wahre Götter glaubte und den Kontinent Richtung Osten verließ. Diese sehr detailreichen Kenntnisse sollten vor allem für die Geschichtskundler und Gelehrten unter den Helden interessant sein.

Auch können die Helden bei genauerer Suche einen älteren Briefwechsel mit einem gewissen Belianor an Charybalis finden. Dieser scheint aus Balan Mayek zu stammen und *Narautis* in seiner Forschung zu unterstützen.

Die Chimärenkriege

Nach dem Verschwinden der Alten vor einigen tausend Jahren versuchten ihre Erben (jene die zwar das Blut der Alten in sich trugen, aber verdünnt durch andere Völker) die Macht im Imperium an sich zu reißen. Die Optimatenhäuser erschufen zu diesem Zweck kriegstaugliche Chimären in großer Zahl und führten einen unerbitterlichen Krieg gegeneinander um die Vorherrschaft auf den Thearchenthron. Diese Zeit furchtbarer Schlachten ging auch als Chimärenkriege in die myranischen Chroniken ein.

Am Thalassion bekämpften sich vor allem die Charybalis und das Haus Phraisopos erbittert. Während Magier des Hauses Charybalis Osguras mit Kraken kreuzten und somit ein gefährliches Wesen namens Osgurkrak (eine Art Krakenmolch, vielleicht sogar dessen Vorfahren) erschufen, gelang es den Phraisopos sogar Meer- und Drachwesen zu verbinden und dabei die Hydra zu erzeugen. Zwei Arten gibt es davon, die iolonische Hydra (etwas kleiner, lebt an Land), und die thalassische Hydra (Meeresbewohner, sehr groß).

Am Ende der Chimärenkriege wurde Frieden geschlossen, das Zweite Imperium wurde gegründet und konsolidierte seine Macht.

Der Sklave

Bevor die Gruppe das Gebäude verlässt, kehrt der Sklave Omphobos zurück, der einige Einkäufe zu erledigen hatte. Wenn die Helden ihm auflauern und gefangen nehmen, wird er kaum Widerstand leisten, ist er doch eher verschreckt und ängstlich. Er kann befragt werden und berichtet, dass sein Herr mit einigen anderen Leuten zu einem nahegelegenen Wald gegangen ist und dort einige Tage bleiben wird. Omphobos weiß über die Machenschaften seines Herrn Bescheid, er weiß, dass er dem Haus Charybalis angehört, nicht jedoch, wer noch dazu gehört, oder was der genaue Plan der Kultisten ist.

Der Plan des Hauses Charybalis

Während der Chimärenkriege haben die Phraisopos die Hydra erschaffen und sich so einen Vorteil im Seekrieg verschafft. Schon damals neidete das Haus Charybalis den Phraisopos ihre Kreatur, doch kamen sie bislang nicht dahinter, wie man die Hydra erschuf.

Belianor, ein mächtiger Magier und einflussreiches Mitglied des Hauses Charybalis jedoch, versuchte einen neuen Ansatz. Er lebt, seit den Ereignissen in Balan Mayek, unerkannt in Sidor Katomar im Haus seines Verbündeten *Narautis* und wartet auf eine Möglichkeit, seine Pläne in die Tat umzusetzen.

Sie wollten eine Hydra einfangen, damit sie sie erforschen konnten. Allerdings benötigten sie für das Ritual des Rufens Blut eines Hjaldingers. Dabei kamen ihnen die Thorwaler in den Sinn, offenbar auch Hjaldinger. Sie entführten Thordis, von der sie nur ein wenig Blut brauchten und begannen mit dem Ritual. Belianor jedoch nahm nicht die ganze Zeit an der Zeremonie teil und ist während der Geschehnisse in Sidor Katomar unterwegs.

Der Ort der Herbeirufung

Im Wald unweit von Sidor Katomar haben *Narautis* und zwanzig Kultisten auf einer Lichtung einen Ritualplatz eingerichtet. Sie wollen in einer tagelang währenden Zeremonie eine iolonische Hydra herbeirufen.

Thordis ist auf einen Altar gekettet, geknebelt und an ihrem Armen befinden sich einige oberflächliche, aber blutige Schnitte.

Die Kultisten singen leise vor sich hin, befinden sich in einem Halbkreis um Thordis herum. *Narautis* steht direkt vor dem Altar. Unweit der Lichtung befindet sich ein größeres Gebäude aus Stein, es soll das Gefängnis der Hydra werden. Dort sind Ketten angebracht, aber auch Räume, in denen sich die Anhänger und *Narautis* aufhalten können, zudem einige einfache Labore für Experimente.

Sobald die Helden in der Nähe der Lichtung ankommen, befindet sich das Ritual kurz vor der Vollendung. Die dreiköpfige iolonische Hydra ist bereits im Anmarsch und erscheint kurz darauf am Rande der Lichtung.

Die Befreiung Thordis'

Da die Helden annehmen werden, dass Thordis geopfert werden soll, werden sie versuchen, das Ritual zu stören. Sobald sie *Narautis* oder einen seiner Anhänger angreifen, ist die Zeremonie unterbrochen und die Hydra greift die Umstehenden an. Dabei konzentriert sie sich in erster Linie auf *Narautis*, erst in zweiter Linie auf dessen Anhänger oder die Helden.

Narautis sollte von den Helden oder der Hydra getötet werden, danach verzieht sich das Ungetüm wieder und die Helden können Thordis befreien.

Die Helden müssen nicht alleine gegen die Kultisten vorgehen. Die Thorwaler werden helfen, aber auch Seesöldner und Kämpfer der Basaltfaust (falls die Helden Hilfe holen). Gerade durch den gemeinsamen Kampf finden die Thorwaler auch Vertrauen in die Horasier und Al'Anfaner.

Werte für die Kultisten (**S. 243**), Werte für die Hydra (**S. 246f.**), wobei eine iolonische Hydra kleiner ist und Sie die Werte dementsprechend anpassen sollten.

Der Abwehrkampf gegen die Hydra sollte vor allem einige besondere Szenen haben:

- Eines der Mäuler schnappt nach einem Helden. Dieser kann jedoch (mittels einer *Ausweichen*-Probe) hinter einen Baum gelangen und die Hydra verbeißt sich in den Stamm, so dass das Untier kurzweilig beschäftigt ist.
- Einer der Kultisten versucht, ein Feuer zu entzünden, die einzige wirksame Waffe gegen eine Hydra. Er ist jedoch zu langsam und wird erwischt. Die drei Mäuler zerreißen ihn.
- Der Schwanz der Hydra fegt über den Boden, gleich mehrere Helden und Kultisten müssen gleichzeitig darüber springen (*Ausweichen*-Probe–2).
- Thordis' Ketten müssen zerschlagen werden, bevor die Hydra sich ihr nähert. Zwei bis drei gezielte Hiebe reichen dazu aus.

Der Wolfskopf

Unter den gelagerten Artefakten im Haus der Kultisten befindet sich auch ein Stück einer Galionsfigur aus Bronze mit Arkaniunrunen in Form eines Wolfskopfes. Die Charybalis-Anhänger haben dieses alte Erbstück der Thorwaler entwendet, da Belianor eine magische Kraft darin entdeckte. Bisher haben sie es aber noch nicht weiter untersucht.

Eine magische Analyse durch die Helden bringt ähnliche Ergebnisse wie beim später aufgefundenen Runenschiff Wogenwolf (s. S. 201f.)

Ein Bornländer!

Die Taten der Helden bleiben nicht verborgen. Nachdem sie den Thorwalern geholfen, die Kultisten besiegt und die Gefahr durch die iolonische Hydra gebannt haben, beginnt sich der mächtige Magier Belianor an Charybalis für sie zu interessieren. Der Kult in Sidor Katomar, den sie zerstört haben, war sein eigener, aber er glaubt durch das Auftauchen der *Lamea* einen Weg gefunden zu haben, den Efferdwall zu erforschen und den fernen Kontinent im Osten zu erkunden.

So gibt er sich als Wasjef Solske (siehe Seite 235f.) aus und lässt sich in Sidor Katomar von Harika anwerben. Er spielt den bornischen Leibeigenen perfekt, zudem scheint er über große Erfahrung als Matrose zu besitzen und kennt sich an der Küste des Thalassions sehr gut aus. Auch ist er den Thorwalern bekannt, die keine Bedenken äußern, obwohl er sie in Gestalt des Wasjef ausspionierte. Alles Argumente, die für ihn sprechen und die letztlich auch dazu führen, dass Harika ihn an Bord nehmen wird.

Aventurisches Holz I

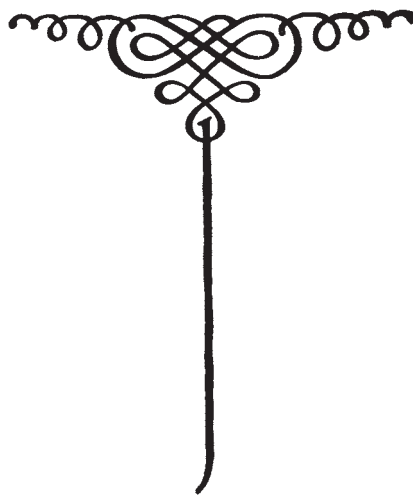
Die Thorwaler können den Weg zum Wrack der Otta weisen. Zwar ist nach so langer Zeit nicht mehr alles Holz verwendbar, aber trotzdem können die Zimmerleute noch sehr viel aus dem Schiff ausschachten und in den Laderaum der *Lamea* verbringen. Harika will aber vorerst keine Planke austauschen, da sie nicht weiß wie lange sie noch in myranischen Gewässern kreuzen werden und jede Unze aventurischen Holzes kostbar ist.

Verdienst für große Heldentaten

Die Helden haben sich in das Herz des Imperiums gewagt und alle Prüfungen bestanden. Damit endet Kapitel IV. Trotz ihrer beachtlichen Erfolge haben sie immer noch nicht die Prophezeiung der Drei Greifen vollständig lösen können und so bleibt ihnen bislang die Heimreise noch verwehrt. Im Norden Myrans jedoch werden sie bald die Spur wieder aufnehmen.

Für Episode I und II erhält jeder Held jeweils **250 Abenteuerpunkte**, für die Ereignisse Unter dem Sternenpfeiler sogar **400 AP** und für die Episoden im Land der Seen und dem Vermächtnis der Vergangenheit jeweils **200 AP**.

Zudem können pro Episode zwei bis drei *Spezielle Erfahrungen* vergeben werden, vorzugsweise auf besonders häufig genutzte Talente wie etwa *Gassenwissen*, *Überreden*, *Geschichtswissen*, *Magiekunde*, *Götter und Kulte*, *Wildnisleben*.



Zeitleiste (Praios 1029 BF bis Peraïne 1029 BF)

Praios – Hesinde: Die *Lamea* reist, um den Hinweisen zu Harikas Tätowierung nachzugehen, an die Küsten von Serovia, Cranarenius und Hældingard.

Firun: Die Hinweise führen ins Dorf Thorsvik an der Küste Fridlands, wo die Helden einen Kult der Charypta zerschlagen und das Runenschiff *Wogenwolf* bergen können.

Tsa – Phex: In Thorsvik erfährt Harika, dass ihre Tätowierung ihren Ursprung in dem Küstenort Vuthvall hat. Nachdem sie dorthin gereist sind, müssen die Helden zuerst eine tödliche Bedrohung von dem Ort abwenden, bevor sie zu dem Grab von Harikas Ahn gelangen können.

Perraine: In der Bucht von Vuthvall wird bei der *Lamea* das myranische Holz durch aventurisches ersetzt.

Die Gebiete Serovia, Cranarenius und Hældingard

Serovia

Die traditionellen Siebzehn Seelande auf insgesamt 13 Inseln im Thalassion bilden den Staat Vereinigte Provinzen von Serovia (**UdS**), seit sich die selbstbewussten Serover in wenigen Generationen von Moorbauern und Küstenfischern zu Fernhändlern und Seekriegern gewandelt haben und im Hundertjährigen Seekrieg die Unabhängigkeit vom Imperium erkämpften.

Der wichtigste landschaftliche Eindruck ist der endloser Weite und Flachheit unter einem schier grenzenlosen graublauen Himmel: Serovia besitzt keine Berge; seine höchsten Erhebungen sind einige Sanddünen in den weniger erschlossenen Landesteilen. Neben den größeren Hauptinseln existieren zahlreiche Eilande und Sandbänke im Wattenmeer, das die Inseln umgibt. Die Märchen der Serover erzählen viel von verwunschenen Sandbänken und versunkenen Küstendörfern im Meer sowie durchspukten Mooren und unheimlichen Heidelandschaften im Landesinneren. Erst die Tatkraft der Serover hat aus sandigen Dünen und morastigen Sümpfen eine blühende Region üppiger Weiden und Feuchtwiesen gemacht.

von Shinxir bis Raia (Mitte Ingerimm bis Efferd) ist es sommerlich warm, aber selten heiß, die übrige Zeit des Jahres vom Frühherbst bis zum frühen Frühling bleibt es eher milde und nur selten fällt Schnee. Dafür wird das Land oft von Regenschauern heimgesucht und von Meeresstürmen gepeitscht.

Nicht nur entlang der Küsten, sondern auch im Binnenland verlaufen zahlreiche Deiche, die die Folgen einer Sturmflut mindern sollen. Die unbezweifelbare Notwendigkeit, durch wohlkoordinierte Deicharbeiten die Sicherheit des Landes zu verteidigen, hat die Serover bei aller Freiheitsliebe zu einer verschworenen Gemeinschaft zusammengeschweißt.



Die gut zwei Millionen Bewohner der Inseln sind größtenteils Menschen hjaldingscher Herkunft mit einem gerade in den Städten deutlichen dorinthischen Einschlag, dazu kommt ein größerer Anteil Amaunir, die als besonders freiheitsliebend gelten; die meisten anderen Völker sind etwas seltener als in vergleichbaren imperialen Städten. Mit den sogenannten Ozeaniern existiert in den Küstenmeeren der Inseln eine besondere Form der Loualil.

Zu den Würdenträgern zählen über den lokalen Deichvögten und Schulzen die siebzehn Statthalter der einzelnen Provinzen oder Seelände als Lenker der Verteidigung, dem der Landdrost zur Seite steht. An der Spitze des ganzen Staates steht der General-Statthalter und Generalkapitän der vereinigten Flotten, der traditionell dem Haus Ennandu entstammt. Ansonsten aber haben weder imperiale Optimaten noch altertümliche Runenmeister größeren Einfluss: Serovia wird beherrscht vom reichen und gebildeten Bürgertum, das aus der Honaratenschicht hervorgegangen ist und viel Wert auf ständische und städtische Ratsversammlungen legt. Gelehrsamkeit gilt als hohes Gut und

die Hohe Schule in der Hauptstadt Serovogor ist in ganz Myranor dadurch einzigartig, dass sie Wissen frei zu verbreiten versucht, statt es als Herrschaftsmittel zu bewachen.

Vor allem aber sind die Städte mit ihren trutzigen Backsteinhäusern wichtige Warenmärkte, wo ebenso einheimischer Salz- fisch, Butterkäse und Wacholderschnaps wie Kostbarkeiten aus fernen Ländern umgeschlagen werden.

Außerhalb der Provinzhauptstädte sind die meisten Siedlungen auf künstlichen Hügeln errichtet und bestehen aus großen schilfgedeckten Hallenhäusern aus Fachwerk, die typischerweise mit zwei gekreuzten Einhornköpfen oben am Giebel verziert sind; Scheune, Stall und Stube liegen hier unter einem Dach. Die allgegenwärtigen Windmühlen, von denen jedes Dorf wenigstens eine besitzt, dienen nicht nur zum Mahlen des Roggens: Manche von ihnen pumpen auch ständig Wasser aus den Niederungen und verhindern so, dass sie wieder zu Sumpf und See werden. Typisch für die menschengemachte Landschaft sind auch Entwässerungsgräben und Kanäle, auf denen flache Transportkähne unterwegs sind.

Cranarenius

Das karge und neblige Horasiat Cranarenius (UdS) liegt abseits aller großen Handelswege nördlich von Gyldraland an der hier teils sehr schroffen, steilen und klippenreichen, teils aber auch sehr tief liegenden und von sumpfigem Marschland dominierten Thalassionküste. Landeinwärts und im Hochland finden sich mehr Heideland und Hochmoore sowie vereinzelte Feuchtwiesen und Wäldchen als Ackerland. Daran schließen die Türme des Morgens an, die nach Westen hin die Grenze bilden. An den Thalassionmündungen der wenigen Flüsse, die im Gebirge oder Hochland entspringen, wurden die Städte des Imperiums errichtet. Wie die Städte hält sich auch die restliche imperiale Zivilisation in unmittelbarer Küstennähe, während das Hochland von den Hjalbarden, als barbarisch und hinterwäldlerisch geltende Hældinger und einigen Satyaren bewohnt wird. Allein die Halbinsel Wyrmland weist ein etwas milderer Klima auf, in dem neben Hjalbarden auch Drachenartige leben.

Wie auch Ochobenius kennt Cranarenius sehr lange Winter und kurze heiße Sommer im Brajan und Raia. Hier leben Bären, Wölfe und Berglöwen, aber auch Elche, Hirsche, Einhörner und Seeadler. Die Insel Marhyningsland ist gesäumt von langgezogenen Stränden, dominiert von Marschland und sanften Hügeln und lässt so ausgiebige Landwirtschaft zu, die sie gemeinsam mit ihrem Handel zu den wohlhabendsten Regionen Cranarenius' macht. Auf Marhyningsland kann man auf den Märkten der Hauptstadt Miquonica auch stets Risso begggen. Diese müssen sich hier nicht den Anfeindungen der Hjalbarden – die auf der Insel nicht leben – stellen und können so ihre Waren wie Gwen-Petryl-Steine feilbieten.

In Cranarenius leben vor allem Dorinther, imperialisierte Hældinger, Amaunir, Neristu und einige Satyare. Vor der Küste leben in der ehemaligen Mahrenstadt M'iiku'on in der Bucht von Cranarenius zahlreiche Risso, während das kontinentale Hinterland und das Gebirge auch von Schneepardir, Minotauren, G'Rolmur und anderen bevölkert wird.

Die größte Stadt ist mit knapp 100.000 Einwohnern die Metropole Balan Cranyar, die zwar politischer Mittelpunkt des Horasiats ist, aber ansonsten dahinsiecht: Theater und Arenen sind zumeist geschlossen und warmes oder heißes Wasser gibt es in den Thermen nur auf Vorbestellung. Die meisten Lagerhäuser der Stadt stehen leer, die letzten größeren Opfergaben in der Oktrale wurden vor Jahrzehnten gestiftet und die Garden werden so unterbezahlt, dass sie gegen ein paar Münzen beinahe immer wegsehen. So hat sich die Metropole im Norden des Imperiums – von der aus sich der Horas, Erganius bis Eupherban, bemüht zu verhindern, dass das Horasiat in Anarchie versinkt – den Beinamen 'Stadt der Diebe' auch redlich verdient. Dass in den imperialen Städten neben der Oktade auch der von den Amaunir stammende Phex seitens einiger Gauner Verehrung erfährt, vermag daher kaum zu verwundern.

Die Siedlungen in Cranarenius entsprechen meist dem imperialen Idealtyp: schnurgerade Straßen, die sich rechtwinkelig kreuzen und so rechteckige Häuserblocks bilden, Gebäude mit weiß gekalkten Mauern und rot geziegelten Dächern, zahlreiche dekorative Halbsäulen an den Außenwänden der Prunk- und Repräsentations-Gebäude und jede Menge Statuen unterschiedlichster Motive. Echter Marmor aber ist ausgesprochen selten und die offenen Innenhöfe, die sich im südlicheren Imperium reger Nutzung erfreuen, eignen sich ob des Klimas für geselliges Zusammensein eher nachrangig.

Klima und allgemeine Lage in Cranarenius erklären, warum viele Optimaten das Horasiat verlassen, um anderswo Karriere zu machen. Entsprechend größer ist die Honoratenschicht, da die Verwaltung dennoch gemacht werden muss und vor allem da es an Sklaven mangelt.

Die Wirtschaft Cranarenius' beruht auf Einfachheit: Roggen, Sumpfeisenerz, Baumstämme sowie Wolle und Häute der zotteligen Hochlandrinder von den Hjalbarden werden in den Städten zu Stahl, Schwarzbrot, Bauholz, Leder und Tuch weiterverarbeitet. Exportiert wird so gut wie nichts.

Das Horasiat Hældingard

Das nicht übermäßig wohlhabende Hældingard (UdS) ist von den Küstenhorasiaten des Imperiumas das nördlichste. In seinem Zentrum liegt mit dem Othavik ein großer Meeresarm, der das Festland von der Hardun-Halbinsel trennt.

Schneebedeckte Berggipfel, tückische Moore und düstere Wälder prägen das Bild und ihnen ist es geschuldet, dass Küsten, Inseln und Wasserwege eine immense Bedeutung haben und das Innere des Landes von den Menschen ignoriert wird: weiter als 120 Meilen von der Küste entfernt, liegt kein bewohnter Ort mehr. Hier gibt es neben den beinahe allgegenwärtigen Seevögeln auch Wildböcke, Hirsche und Schneechosen sowie Wölfe, Bären, weißpelzige Eisaffen und Robben.

Das Wetter in Hældingard ist rau und der Sommer ebenso kurz aber weniger sonnig und warm wie in Ochobenius. Die Winter sind kalt und häufig friert der Othavik zu. Entlang der Kontinentalküste in Vestland leben die meisten Hældinger – Menschen hjaldingischer Herkunft, in deren Adern heute ein guter Schuss dorinthischen Blutes fließt. Ultand, die Thalassionküste von Hardunland, wird von den Utländern bewohnt, die sich als herrenlose Seewölfe betrachten und das Imperium im besten Fall als Feind anerkennen. Neben den Menschen leben in Hældingard auch Amaunir, Baramunen, Minotauren, Satyare und Schneepardir. Diese Völker leben in kleineren Gruppen von einigen wenigen hundert Individuen im Hinterland oder durchstreifen die unberührte Wildnis gar als Einzelgänger. Daneben gibt es Riesen, Trolle, Schrate sowie die allesamt zaubermächtigen "Alben", die G'Rolmur, die Shakagra und die Ban'Shi und im Meer die Homarier.

Am Haff gelegen findet der Reisende die Metropole Hældingaport mit ihren gut 100.000 Einwohnern. Hier residiert in der Feste Hældingshall die Hochkönigin der Hældinger Athalasynthia (die einer Horas entspricht) und ein Teil der imperialen Kriegsflotte liegt im Hafen. Hældingaport profitiert von einem ausgedehnten Handel und seinen Handelsmessen auf wirtschaftlicher Ebene ebenso wie als Austragungsort des Horasial-Konvents von Hældingard, der hier Hohes Hjalding heißt, auf politischer.

Typische Siedlungen in Hældingard bestehen aus großen Rundhäusern mit zentraler, oft in Gyldaras Namen gesegneter, Feuerstelle. Die altertümlichen Langhäuser hingegen sind rar ge-

worden. So gut wie jede Siedlung ist von einem Palisadenwall umgeben und weist einen Wehrturm als Sitz eines Edelings und als Zuflucht in Kriegszeiten auf. In den Städten sind befestigte Wohntürme verbreitet, denen weitere Gebäude angeschlossen sind und in denen so insgesamt oft einige Dutzend Bewohner zu Hause sind. Nicht selten finden sich an diesen Türmen realistische – oder stilisierte – Gargylen- und oder Drachendarstellungen, die üble Einflüsse abwenden sollen. Viele für das Imperium typische Bauten sind in Hældingard eher selten: Theater, Arena oder Hippodrom finden sich bei weitem noch nicht einmal in jeder Provinzhauptstadt und kämpferische Unterhaltung wird vor den Stadtmauern auf einem Tjostgelände ausgetragen. Auch große Thermenbäder sucht man zumeist vergebens. Stattdessen gibt es jeweils für kleine Nachbarschaften zahlreiche kleine Schwitzbäder.

Grundsätzlich entspricht die Gesellschaftsstruktur Hældingards der des übrigen Imperiums. Die obersten Ränge jedoch werden nicht von Optimaten, sondern von Runenmeistern eingenommen, die deren Äquivalent darstellen und als Könige die Provinzen regieren können. Die nächste Schicht sind die Recken, die als kampferfahrene Waffengeführten der Runenmeister den Honoraten entsprechen. Da es in Hældingard so gut wie keine Sklaven gibt, sind fast alle anderen Bewohner Freie, die in Sippen von wenigen Hundert Personen organisiert sind. Was in den südlichen Provinzen als Domänen organisiert ist, ist hier vergleichbar mit einer Gutsherrschaft unter der Regentschaft eines verdienten Recken, des Than, mit festungsähnlichem Gutshof und Bauernhöfen der freien Bevölkerung.

Die Wirtschaft ist stark agrarisch geprägt, jedoch werden auch Bergbau, Bierbrauerei, Bernsteinsuche oder Jagd betrieben. In den Städten sind ferner Schiffbau und Eisen- und Bernsteinverarbeitung wichtig. Besonders beliebt ist auch der goldgelbe mit Kümmel gewürzte hældingsche Aquavit.

Verehrt wird in Hældingard meist eine lokal angepasste imperiale Oktade, wobei der zauberkundige Anführer des Totenheeres Vater Njaerretun, die Göttin der Treue, Freundschaft und des Friedens, Mutter Gyldara, der blitzschleudernde Kämpfer gegen alle Ungeheuer, Krysir sowie Saithareyja, die Schützerin der Felder und Göttin der Wildnis, Naturgeister und Tiere, weit häufiger vorkommen, als die anderen vier Götter.

Abenteuervorschläge der Regionen

Die Verfluchten des Moors

Während ihrer Zeit an der Ostküste Myranors haben die Helden des Öfteren von dem Reichtum Serovias gehört. Dementsprechend bietet es sich an, einen Abstecher auf das Inselreich zu unternehmen und dort Handel zu betreiben.

Kurz bevor sie die erste Insel erreichen, gerät die *Lamea* jedoch in dem flachen Wasser auf eine Sandbank. Zwar halten sich die Beschädigten in Grenzen, aber vorerst sitzt man fest.

Während sie darauf warten, dass die Flut wieder kommt und das Schiff befreit, entdecken sie ein Licht auf der nächstgelegenen

Insel, ein Leuchten wie von einer spiegelnden Reflexion. Der Weg durch das Watt erscheint einigermaßen sicher, so dass die Helden dem seltsamen Licht auf den Grund gehen können.

Nur mit robusten Stiefeln ist das Watt zu begehen, allerdings hält sich die Gefahr in Grenzen. Man sinkt zwar ab und an ein und muss seinen Fuß etwas kräftiger herausziehen, aber ein Versinken ist nicht möglich. Die Wattwanderer werden vom dem Kreischen der Möwen begleitet, die sich gierig auf die zahlreichen kleinen Krebse stürzen, die durch die Ebbe ihren Schutz unter Wasser verloren haben.

Das größte Hindernis stellt zunächst ein sogenannter Priel dar, ein kleiner Wasserlauf mitten im Watt. Den Helden bleibt nichts anderes übrig, als das Priel zu durchschwimmen, ein Umweg würde sie wegen der steigenden Flut in Gefahr bringen (hier sollten die Abenteurer eine *Schwimmen*-Probe ablegen, bei deren Misslingen Sie auf die Regeln zu Ertrinken zurückgreifen können, siehe **WdS 139**).

Auf der Insel selbst können die Helden zunächst nicht den Ursprung des Lichts entdecken, dafür aber einen abgebrannten Leuchtturm und ein kleines, zerstörtes Dorf am Rande eines Moors. Bei einer näheren Untersuchung zeigt sich, dass es hier wohl einen Kampf gegeben hat, der aber schon lange zurückliegt. Außer einigen Habseligkeiten, die belegen, dass die Dörfler wohl größtenteils Torfstecher waren, finden die Helden nur wenig.

Nach einer Weile, es wird langsam dämmrig, hören sie Schreie aus dem Moor. Versuchen sie den Ursprung zu finden und gehen weiter, so sehen sie immer wieder in weiter Entfernung Schatten und Silhouetten von Menschen, doch bevor sie sich ihnen nähern können, verschwinden diese wieder. Es handelt sich um *Irrlichter* der Dorfbewohner, die während des Seekrieges ums Leben kamen und die nun die Helden in ein Sumpfloch locken wollen.

Um die Gefahr zu bemerken, ist eine *Sinnenschärfe*-Probe+7 erforderlich. Die *Gefährlichkeitsstufe* des Sumpfloches ist 4. Alle Proben um sich zu befreien, sind um diesen Betrag erschwert, allerdings kann man nicht vollständig untergehen, aber feststecken, so dass man eher verdurstet als ertrinkt.

Vielleicht haben die Imperialen damals sogar eine oder mehrere Chimären im Kampf gegen die Serover eingesetzt. Diese haben sich, ihrem Thesephai-Erbe folgend, nie mehr einfangen lassen. Nun warten sie im Sumpf auf neue Opfer.

Der Gönner

Die erste Stadt, die die Helden auf Serovia erreichen, nennt sich *Vrianban*.

Die kleine Stadt mit ihren etwa 15.000 Einwohnern ist eine typische Siedlung der Serover. Geschützt von einem Deich kann man die zahlreichen Fachwerkhäuser mit ihren Schilfdächern erkennen, dahinter einige große Windmühlen.

Vrianban ist berühmt für eine besonders haltbare und würzige Käsesorte, den *Vrianbarer Taler*. Leider erweist es sich als ausgesprochen schwer, an den Käse heranzukommen, denn der Handel mit der regionalen Spezialität unterliegt strengen Richtlinien.

Nur der Schulze der Stadt, ein dicklicher Mann namens *Vergen serr Enanndu*, kann den Helden die nötige Erlaubnis besorgen. Vergen ist allerdings nicht bereit, diese ohne eine Gegenleistung zu erteilen und lässt die Helden zunächst abblitzen.

Hören die Abenteurer sich in der Stadt ein wenig um (da sie ortsfremd sind: *Gassenwissen*-Probe+7) oder freunden sich beispielsweise mit *Ena*, der eher schüchternen und tollpatschigen Dienstmagd des Schulzen an (vielleicht haben sie ihr aus einem Schlamassel herausgeholfen oder waren besonders freundlich zu ihr), so können sie in Erfahrung bringen, dass Vergen sich gerne als Mäzen feiern lässt und zahlreiche Künstler, Handwerker und Forscher in der Stadt unterstützt (sofern diese ihm schmeicheln, ihre Erfindungen nach ihm benennen usw.).

Die Helden können den Schulzen als Gönner gewinnen, wenn sie ihn beispielsweise portraituren, eine Ode nach ihm benennen oder ihn durch eine besondere Erfindung beeindrucken (hier können Talente wie *Malen/Zeichnen*, *Musizieren*, aber auch z.B. einige *Wissens-* oder *Handwerks-Talente* eine größere Rolle spielen).

Sobald sie in seiner Gunst stehen, können sie auch die Lizenz für den Handel in der Stadt erlangen.

Angriff der Barbaren

Während die Helden an der Küste Cranarenius' unterwegs sind, kommen sie auch durch die kleine Hafenstadt *Balan Crelo*. Während ihres Aufenthaltes werden sie Zeuge, wie eine Sippe wilder Barbaren die Stadt angreift und nur mühsam zurückgeschlagen werden kann. Auch die Helden müssen sich während des Überfalls zur Wehr setzen. Die Wilden versuchen dabei vor allem die Menschen Balan Crelos einzuschüchtern und einige Bürger zu entführen und ziehen sich dann wieder ins Innere des Landes zurück.

Die Stadtoberen beschließen, ein Rettungskommando zusammenzustellen. Dabei entscheidet sich einer der Anführer der Garde auch die Helden zu fragen, denn er hat gesehen, wie sie gekämpft haben (oder ihr Ruf eilt ihnen mittlerweile auch voraus). Es steht zudem eine Belohnung in Aussicht. Bei dem Angriff wurde *Eleopia*, die Tochter des reichen Honoraten *Kaldemar serr Aphirdanos*, entführt. Er verspricht demjenigen, der seine Tochter wohlbehalten zurückbringt, 100 Aureal.

Während der Reise zum Tal, in dem die Barbaren wohnen, können die Helden eine der Hjalbarden gefangen nehmen, die sich gerade auf der Jagd befunden hat. *Sjalla* – so ihr Name – wird sich zwar wehren, sich aber später den Helden anvertrauen und ihnen berichten, dass ihre Sippe die Stadt nur angegriffen hat, weil Kaldemar Söldner angeworben hat, um sie aus ihrem Tal zu vertreiben. Er ist hinter einer Opalmine her, die sich auf ihrem Grund und Boden befindet.

So bleibt den Helden nichts anderes übrig, als eine Lösung für das Problem zu finden und sich entweder auf die Seite der Hjalbarden zu stellen, ihren Auftrag auszuführen oder irgendwie zu vermitteln.

Die untergegangene Stadt

An der Küste Cranarenius' entdecken die Helden eine größtenteils überflutete Stadt. Die an die Havener Unterstadt erinnernde Ruinensiedlung zeigt ihr Antlitz nur noch in Form weniger Türme, die aus dem Wasser ragen und einigen Häusern am Ufer.

Die Stadt wurde einst von dem Volk der Risso erbaut und Helden können dank einzelner Artefakte (und einer *KL*-Probe) Parallelen zu den Berichten der Korisande-Expedition (siehe **Lockruf des Südmeers**) ziehen und so auf die Risso kommen (alternativ ist ein alter Seebär an Bord der *Lamea*, der früher einmal bei der Korisande-Expedition dabei war. Doch in der Stadt leben keinen Risso mehr, sie sind nach einer charyptiden Katastrophe bereits vor Jahrhunderten geflohen).

Untersuchen die Helden die Stadt, so werden sie nichts finden, was großen Wert hat, allerdings mag sich der eine oder andere angriffslustige Hai in den Häusern verbergen.

Die Tatzelwurmhatz

Die Helden machen sich auf die Suche nach einer Hjalbardsippe, um mit dieser Tauschhandel zu betreiben. Nachdem die Helden auf eine kleinere Ansiedlung gestoßen sind, werden sie zunächst für Eindringlinge gehalten und unfreundlich empfangen. Allerdings können sie sich mit den Anführern der Sippe verständigen, die durchaus bereit sind, Tauschhandel mit den Helden zu betreiben, jedoch erst nach der Drachenhatz, einer alten Tradition der Sippe. Die Gruppe wird von den Anführern eingeladen, ebenfalls an der Jagd teilzunehmen und somit ihre Ehre zu erweisen.

Zum Glück für die Helden handelt es sich nicht um eine echte Drachenjagd, sondern nur um die Pirsch auf einen großen Tatzelwurm (ZBA 87). Den Helden kann es sogar gelingen, die Spur als erstes aufzunehmen und den minderen Drachen zu erlegen, was ihnen bei den Hjalbarden Ansehen einbringen wird und sich positiv auf die Verhandlungen auswirken wird.

Fremde nicht willkommen!

In einer Siedlung der Hældinger versuchen die Helden über Tauschhandel an einige Waren des Nordens zu kommen. Während sie ihren Geschäften nachgehen, beleidigt sie einer der Nordleute. Ihm passen die Helden nicht und er und sei-

ne Kumpane hegen Vorurteile gegen alle, die keine Hældinger sind. Es kommt zu einer kurzen Auseinandersetzung, bis Krieger des örtlichen Runenmeisters, des Oberhauptes der Siedlung, dazwischen gehen.

Bei einer kurzen Gerichtsverhandlung entscheidet dieser, dass es zu einem Kampf zwischen den beiden Streithähnen kommen soll. Siegt einer der Helden, so muss sich der Hældinger entschuldigen und eine Strafe zahlen, gewinnt er, so müssen die Helden die Siedlung sofort und ohne Waren verlassen.

Kampf gegen die Natur

In Hældingard ist das Reisen ein gefährliches Unterfangen. Das muss auch die Heldengruppe spüren, als sie sich durch die Wildnis des Landes kämpft. Zunächst ist es die Landschaft an sich, die den Helden zu schaffen macht. Fjorde, Gebirge und verschneite Wälder lassen die Helden manchmal schier verzweifeln (lassen Sie immer wieder Proben auf *Wildnisleben*, *Orientierung*, und *Klettern* würfeln!). Doch auch wilde Tiere wie etwa Wölfe sind sehr angriffslustig.

Die größte Gefahr stellen jedoch die Harpyienschwärme (ZBA 108) dar, die wie Geier die Helden zunächst verfolgen, immer wieder Scheinangriffe fliegen und sich langsam aber sicher in Raserei hineinsteigern, bis sie endlich ihre Opfer zu fassen kriegen.



Kapitel V: Land der Nordmänner

Episode I: Alte Feinde



In den Norden

Nachdem die *Lamea* bis Ende Rahja 1028 BF/Shinxir 4775 IZ Spuren des verschollenen Derogafen Bastan Munter nachgegangen ist, entscheidet Harika nun endgültig den Hinweisen des Goldenen Falken bezüglich ihrer Tätowierung zu folgen und Hældingard anzusteuern.

Die *Lamea* erreicht die hældingsche Siedlung Thorsvik etwa Ende Hesinde 1029 BF/Ende Gyldara 4775 IZ. Die dazwischen liegenden 5 Monde verbringt die *Lamea* in erster Linie damit, in den Gebieten Cranarenius, Serovia und Hældingard Waren anzukaufen und anderswo wieder zu verkaufen und die Informationen des Goldenen Falken zu konkretisieren. Dabei werden sie früher oder später an Theodericus verwiesen, einen himmelskundigen Runenlehrmeister, von dem man der festen Überzeugung ist, dass er mehr wissen müsse. Theodericus lebt in Thorsvik, das an der Küste Fridlands gelegen ist.

Die 5 Monde bis Thorsvik erreicht wird, können Sie Ihren Spielern bspw. mit den Szenariovorschlägen für die Region versüßen. Natürlich können Sie auch Ihre ganz eigenen Vorstellungen für Ihre Gruppe umsetzen.

Thorsvik

An der Küste Fridlands in Hældingard liegt in einer vergleichsweise geschützten Bucht die hældingsche Siedlung Thorsvik. Mit dem hölzernen auf einer künstlichen Anhöhe gelegenen Wehrturm, in dem der Than lebt, und zahlreichen Rundhäusern die von einer Palisade umgeben sind, ist sie eine sehr klassische hældingsche Siedlung.

Harika entscheidet, den Ort anzusteuern um zu proviantieren. Im Hafen strömen binnen kürzester Zeit zahllose Schaulustige zusammen, um das fremde Schiff, das höchstens entfernte Ähnlichkeit mit imperialen Schiffen aufweist, in Augenschein zu nehmen.

Die Thorwaler, die Harika in Iolon an Bord nahm sowie eventuelle Spieler-Thorwaler, werden hier mit ihrer Vergangenheit und doch nicht mit ihrer Vergangenheit konfrontiert. Tatsächlich sind die heutigen Hældinger 'nur' Nachfahren jener Hjaldinger, von denen auch die Thorwaler abstammen. Und auch sie unterscheiden sich durch eine Jahrtausende währende Entwicklung von ihren Vorfahren.

Der Than des Dorfes ist Thuritharius, Sohn des Grimricus, der mit

seinen bald siebzig Jahren schon recht betagt ist. Er herrscht mit strenger aber ruhiger Hand. Auch sein Berater, der Runenlehrmeister und Himmelskundige Theodericus, Sohn des Aosuinthus, ist mit seinen gut 56 Jahren nicht mehr der Jüngste. Dennoch schenkt ihnen ihr Alter eine gehörige Portion Erfahrung. Aber auch diese Lebenserfahrung hilft ihnen nicht, die derzeit stärksten Sorgen aus der Welt zu schaffen: zunehmend aggressiver werdende Haie und Algen bei einem ertragreichen Fischgebiet weiter nördlich.

Das Auskommen der meisten Bewohner ist der Fischfang – umso schwerwiegender sind die Haie und Algen. Im Hinterland aber werden auch einige Felder bestellt. Bei weitem aber nicht genug, um die Versorgung aller Bewohner sicherstellen zu können.

Die Zaubertemperaturen der Hjaldinger

Bei den Hjaldingern kommen zwei Traditionen von Zaubern vor. Zum einen die Runenmeister (*MyMa 220f.*), die Optimatik als Herangehensweise an die Magie nutzen und die Kunst beherrschen, Zaubern in Runen zu binden. Sie sind weit verbreitet und ihre Schwerpunkte lassen sich auf die imperialen Optimatenhäuser zurückführen, gleichwohl sie diesen nicht angehören. Sie bilden dennoch die magisch begabte politische Herrscherschicht oder ziehen sich u.a. in Klöster zurück, um zu forschen. Zum anderen gibt es die sehr naturverbundenen und animistischen Saithakenner (*MyMa 205f.*), die häufig etwas zurückgezogen in der Natur leben oder als Schiffsmagier der Hjaldinger zu finden sind. Sie befassen sich vorwiegend mit der Beherrschung der Naturkräfte und der Beschwörung von Geistern.

Geschichten

Die Helden und die Besatzungsmitglieder, die zumindest Myranisch sprechen, werden eingeladen, von der Ferne zu erzählen. Fern ist dabei für die meisten Dorfbewohner bereits alles, was fünfzig Meilen entfernt liegt. Haben Sie eine (teils) aventurische Gruppe, so erscheint den Hældingern dieser Kontinent beinahe als Fantasiegebilde.

Auch die Hældinger haben viel zu erzählen. Zumindest aus ihrer Warte. Dabei kann der letzte Wintersturm ebenso spannend sein wie Berichte von dem fünf Tagesreisen entfernt im Landesinneren auf einer Anhöhe gelegenen Nachbardorf Ragnisborg, das vor drei Jahren von einem angeblich unsichtbaren Raubtier heimgesucht wurde. Dieses sei vor kurzem angeblich zurückgekehrt. Zudem wird behauptet, dass es mindestens zwei Köpfe habe.

Aber auch von aggressiven Algen und Haien in der Nähe wird berichtet. Einige Sagas berichten, dass so etwas vor mehreren Jahrhunderten schon einmal geschehen sei. Wie es aufhörte, wird hingegen nicht erzählt. Zumindest aber gibt es erste Tote. Zwei Köpfe hatte das unsichtbare Raubtier nicht. Aber es existierte und ist tatsächlich zurückgekommen. Bis die Helden ihm begegnen (S. 206f.), wird es aber zum südlich am Othavik gelegenen Dorf Vuthvall weitergezogen sein. Die aggressiven Algen und Haie hingegen sind eine sehr reale und sich ausweitende Gefahr (S. 202f.).

Der alte Fischer

Der alte einäugige Hældinger Beornoaldus, Sohn des Ildipertus, mit seinen striemigen Händen und grauen wirren Haaren beobachtet seit geraumer Zeit Helden, *Lamea* und andere Besatzungsmitglieder mit seinem verbliebenen blauen Auge (*Sinnenschärfe*-Probe +4). Sein zweites Auge verlor er bei einer Meinungsverschiedenheit in seiner Jugend: "Das ist lange her. Damals war ich jung und hatte eine lockere Zunge ..."

Beornoaldus wartet geduldig darauf, jemanden ansprechen zu können, ohne ihn von Wichtigem abzuhalten. Ihn interessiert, woher das Schiff kommt, denn "den grünen Fetzen mit dem goldenen Piepmatz" (das Adlerbanner) habe er schon einmal gesehen. Wollen die Helden näheres wissen, lädt er sie ein, Platz zu nehmen, da es eine längere Geschichte sei. Tatsächlich hat Beornoaldus einen sehr ausschweifenden Erzählstil und manch mitleidiger Blick von anderen Dörflern findet die Helden. Schließlich aber kommt der alte Fischer, der sich freut, jemanden gefunden zu haben, dem er seine Geschichte erzählen kann, zum Punkt: Vor zwei Jahren habe ihn ein Sturm ("der einen Tag, eine Nacht und noch einen Tag" andauerte) vom Kurs abgebracht und in einer von Riffen durchzogenen Bucht habe ein großes Schiff auf einem Fels gelegen. An einem der Masten habe ein zerschlissenes Banner gehangen, das dem der *Lamea* glich: das Adlerbanner.

Dass der Alte den Helden kein Seemannsgarn auftischt (ruhig aber dürfen die Spieler genau das annehmen), wissen sie an dieser Stelle noch nicht. Berichten die Helden Harika, entscheidet sie einen kurzen Abstecher zu diesem Küstenzug zu machen. Andernfalls kommt die *Lamea* zufällig an der Bucht vorbei (S. 205).

Ein Geschäft

Früher oder später wird Harika – möglichst in Anwesenheit der Helden – mit dem stark in die Jahre gekommenen Than des Dorfes, Thuritharius, über ihre Tätowierung sprechen, die sie und das Schiff nach Fridland führte. Theodericus, der ebenfalls anwesend ist, ist sich sicher, das Symbol schon einmal gesehen

zu haben. Er wird sich gerne informieren, wenn Harika und die Helden einer Bitte Thuritharius' nachkommen: Möglicherweise haben die Helden bereits gehört, dass sich einige Algen und Haie eine halbe Tagesreise vom Dorf entfernt rund um eine Steilklippe – und damit sehr nah bei ergiebigen Fischfanggebieten – ausgesprochen aggressiv verhalten. Die Bewohner von Thorsvik sind verunsichert und nachdem einige Kämpfer, die der Sache auf den Grund gehen sollten, nicht zurückkehrten, erzählen die älteren Bewohner nun alte und uralte Schauergeschichten. Harika sieht keine andere Möglichkeit und willigt in das Geschäft ein. Spätestens aber der Angriff des Ulchuchu (s. unten) macht sie wütend und ihren Entschluss, den Handel einzugehen, endgültig.

Kern jeder der in Thorsvik erzählten Schauergeschichten ist das gefallene Haus Charybalis, was den Helden ruhig bereits an dieser Stelle unangenehme Vorahnung bescheren darf. Auf diese Weise können sie sich auch – im Rahmen Ihrer Vorgaben als Meister – auf eine vermutete Konfrontation vorbereiten.

Zu den Personen, die um eben jene Erzählungen wissen, gehört auch der Runenlehrmeister Theodericus, der – wie auch später Philipertus und Grimulfus, zwei junge Draufgänger von Thorsvik – darauf besteht, die Helden und die *Lamea* zu begleiten.

Wer viel wagt...

In der Zeit während Harika und die Helden in der Unterredung mit Thuritharius und Theodericus sind, wird Thorsvik angegriffen. Die Charybalis und ganz speziell Xyroiкуо (S. 202f.) schickten einen Ulchuchu aus, um einige Hældinger zu töten. Dieser Angriff hat keinen gezielten Hintergrund. Er resultierte lediglich aus einer Meinungsverschiedenheit zwischen Xyroiкуо und Peranicus einerseits und aus einer daraus resultierenden Machtdemonstration Xyroiкуоs andererseits.

Die Hældinger sind völlig überfordert mit der Situation und die wenigsten von ihnen kämpferisch ausreichend erfahren. Vor allem nicht im Kampf gegen Dämonen. Der Ulchuchu hat im Hafen die ersten Hældinger von ihren Booten gezerrt und ertränkt, während er sich nun an die nächsten heranmacht.

Die meisten Bewohner entfernen sich so rasch wie möglich vom Hafen, so dass panische Hældinger das erste Hindernis für diejenigen Helden sind, die sich entscheiden, einzugreifen. Neben den Helden ficht auch Harika gegen den Dämon und ebenso die beiden jungen Kämpfer Philipertus, Sohn des Gisredus, und Grimulfus, Sohn des Ragingarius.

Den Helden sollte es gelingen, den Ulchuchu zurück in die Niederhöhlen zu schicken und ihnen sollte vor Augen geführt werden, dass die Gefahr absolut real ist und näher zu kommen scheint. Thuritharius, Theodericus und alle anderen Bewohner von Thorsvik können beteuern, dass dies der erste Angriff solcher Art ist.

Ein Fluch zu brechen

Die Vorbereitungen für die Expedition geht Harika sehr rasch an. Kommen ihre Spieler nicht von sich aus auf die Idee, wird Harika ihnen befehlen, sich mit den Magiern und Priestern an Bord sowie mit Theodericus zu beratschlagen und materielle Vorbereitungen zu treffen. Es liegt in Ihren meisterlichen Händen, was sie den Helden an zusätzlicher Ausrüstung zugestehen wollen. Gehen Sie aber ruhig davon aus, dass Thuritharius möglichst viel zu ermöglichen versucht. Aber auch seine Möglichkeiten sind nicht unbegrenzt. Ebenso entscheiden Sie wie

konkret und zutreffend die Hinweise und Vermutungen von Theodericus, der immerhin einen profunden Einblick in die hjaldingische Geschichte hat, letzten Endes sind.

Noch ein Geschäft

Während die Helden damit beschäftigt sind, die letzten Vorbereitungen für die Expedition zu treffen, ist auch Harika nicht untätig. Sie erhandelt neben neuem Proviant eine Kiste mit glasklarem Optrilith, die als Handelsware ihren Weg nach Aventurien finden wird. Die Kiste ist Strandgut eines vergangenen Winter versunkenen Schiffs und nur deshalb noch in Thorsvik, weil hier eher selten große Handelsschiffe vorbeikommen, die Interesse an Optrilith haben und auch Theodericus kann eine solche Menge nicht gebrauchen.

Die Steilklippe des Anstoßes

Die *Lamea* fährt bei rauer See – Harika will keine Zeit verlieren – eine halbe Tagesreise die Küste entlang ehe sie die Steilklippe erreicht. Die Wellen schlagen gegen die etwa 40 Schritt aufragende Klippe, die zudem landzungen-ähnlich gut 350 Schritt ins Meer hinaus ragt. Auf der Klippe kann dichter Nadelwaldbewuchs ausgemacht werden.

Sobald die Klippe in Sichtweite ist, wird die *Lamea* zunehmend von Haien umrundet und hin und wieder können die Helden (oder andere Besatzungsmitglieder) kleinere Algenteppiche ausmachen, die ganz harmlos auf der Wasseroberfläche schwimmen. Sollte das Schiff nicht gegen Dämonen der Charyptoroth (Domäne Galkuzul) geschützt sein (bspw. durch einen CHARYPTOROTHBANN), so entert früher oder später einer (oder mehrere) der Ulchuchu (Ulchu'hu; Werte S. 53), denn um solche handelt es sich bei den Algenteppichen, die *Lamea*.

Die Steilklippe erscheint auf den ersten Blick völlig gewöhnlich zu sein. Mit einer *Sinnenschärfe*-Probe +10 jedoch kann zwischen den heute sehr rauen Wellenbewegungen eine leichte gewölbte Höhlung erkannt werden, die in die Klippe hineinführt und zu einer unter der Oberfläche liegenden Höhle zu gehören scheint. Bei normalem Seegang – der auch zum Fischen geeignet ist – liegt dieser Höhleneingang gut 2 Schritt unter der Wasseroberfläche, weshalb ihn auch noch kein Fischer von Thorsvik bemerkt hat. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +8 (bei noch nicht entdeckter Höhle ebenfalls +10) offenbart die Äste einiger Nadelbäume auf der Klippe, die in mehr oder weniger regelmäßigen Abständen auf und ab wippen. Dieses Wippen rührt von Windstößen, die entstehen, weil durch das in die Höhle gedrückte Wasser Luft aus der Höhle gepresst wird, die durch einen – künstlichen und eigentlich der Frischluftversorgung dienenden – ein Schritt durchmessenden Schacht nach oben getrieben wird. Der Schacht entwickelt sich dabei zu einem regelrechten Windkanal, dessen Windstöße eine solche Kraft entwickeln, dass Personen, die zu nah stehen (oder gar in den Schacht hinunter sehen) eine KK-

Probe +4 bestehen müssen, um stehen zu bleiben, wenn wieder eine Welle die Luft aus der Höhe treibt.

Helden mit OCCULUS können erkennen, dass sich 'in' der Steilklippe ein Nodix befindet, in dem sich eine Kraftlinie (LS 3) mit dem Merkmal *Limbus* (Quelle *Kraft*) und eine Kraftlinie (LS 2) mit Merkmal *Charyptoroth* (Quelle *Galkuzul*) kreuzen.

Die Höhle

In die Höhle führt von Land aus neben dem älteren Belüftungsschacht eine nachträglich mit magischen Mitteln in den Fels getriebene Wendeltreppe, die auf der Klippe durch einige Sträucher verborgen ist. Eine *Sinnenschärfe*-Probe +5 oder eine *Fährtsensuchen*-Probe +3 aber offenbaren, dass der Zugang zu der Treppe in letzter Zeit genutzt wurde. Auch die Treppe ist beim heutigen Seegang ein Windkanal, gleichwohl nicht zu vergleichen mit dem Belüftungsschacht. Auf den letzten Windungen bedarf es einfacher KK-Proben, um nicht umgeweht zu werden, während weiter oben lediglich eine steife Brise an Kleidung und Haaren zerrt.



Die Treppe endet in einem etwa fünfzehn Schritt langen Gang, der schließlich in die Höhle führt. Dort gibt es zum Land hin eine Empore, deren Breite variiert und die zum Wasser hin von bis zu 1,5 Schritt hohem natürlichem Fels begrenzt wird. In der Mitte der Empore führt eine weitere Steintreppe ein paar Schritt hinunter zu einem künstlichen Steinkai, an dem ein uraltes, von Algen überwuchertes, Schiff – die *Wogenwolf* – liegt. Der Rest der Höhle liegt unter Wasser und wirkt wie ein natürliches Hafenbecken. Der Höhlenzugang zum Meer liegt aber unter Wasser und kann somit von normalen Schiffen nicht befahren werden.

Die Höhle selbst, von der nicht ohne weiteres gesagt werden kann, ob sie natürlichen Ursprungs ist oder ob sie vielleicht sogar speziell für die *Wogenwolf* magisch in den Fels geformt wurde, misst etwa 100 Schritt im Durchmesser und 30 Schritt in der Höhe. Erleuchtet wird sie durch Gwen-Petryl-Steine an den Wänden und in der Höhe sowie durch einige Fackeln auf Kopfhöhe.

Auf der, dem Zugang zur Wendeltreppe gegenüberliegenden Seite der Empore, an der diese die größte Fläche bietet, haben die Kultisten ihr Hauptlager aus Strohsäcken und einer Feuerstelle aufgeschlagen.

Das Runenschiff

Die *Wogenwolf* ist ein Jahrhunderte altes hjaldingsches Runenschiff, das im Laufe der imperialen Eroberung Hældingards durch die Charybalis 'stillgelegt', nicht aber zerstört werden konnte. Heute ist es von Algen, mehr oder weniger 'natürlichen' ebenso wie Ulchuchu (Ulchu'hu), überwachsen. Diese verhindern durch Umwickeln der Fußgelenke (im Falle der 'natürlichen' Algen) sowie durch direkte physische Gewalt mit Tötungsabsicht (im Falle der Ulchuchu), dass das Schiff betreten wird.

Auf Grund des Nodix und der dadurch hier anwesenden Magie ist das Schiff auch heute noch absolut seetüchtig und in genau dem Zustand, in dem es zuletzt festgemacht wurde.

Alte Feinde I

Es ist kein Zufall, dass der charyptide Fluch sich gerade jetzt auszuweiten beginnt. Einige Charybalis stießen nämlich rein zufällig auf die Höhle, als sie der, der Charyptoroth affinen, Kraftlinie folgten. Und so fanden sie auch das Schiff und den Zauber, den dereinst Hyrakraiton über das Schiff legte. Die Versuche, den Fluch zu beenden, um des ganz offensichtlich magischen Schiffs habhaft zu werden, scheiterten bislang. Zu komplex und verwirrend sind die magischen Strukturen, die der Archomagus vor 2650 Jahren wob. Grund dafür ist nicht zuletzt der Nodix, der die Zauber kontinuierlich mit Kraft versorgt und verhindert, dass sie zerfallen. Allerdings sind die beiden Adepti minores Peranicus und Xyroikuo auch keine besonders versierten Antimagier. Zu allem Überfluss sind die beiden starke Rivalen, die beide ihrem Mentor in Balan Cranyar – von dem sie auch ausgesandt wurden – imponieren wollen, um in weitere Geheimnisse des Hauses eingeweiht zu werden. Vor allem aber sehen sie eine willkommene Gelegenheit den alten Feinden ihres Hauses, den Hældingern, zu schaden. Etwas, das ihnen ihr Mentor gewiss hoch anrechnen wird ...

... kann viel verlieren

Harika entscheidet, dass sie auf der Steilklippe sehen möchte, ob sie in die Höhle gelangen kann, in der sie sich Antworten zu finden erhofft. Sie bittet die Helden, sie zu begleiten und lässt sich von keinerlei Bedenken seitens der Helden oder Besatzung davon abbringen, selbst zu gehen. Etwas in ihr, das auch sie nicht recht zu benennen weiß, treibt sie voran. Möglich, dass es ihre und ihrer Ahnen Wurzeln sind, die aus der Angelegenheit für sie eine persönliche Sache machen. Ferner wird Harika von Theodericus, Philiperthus und Grimulfus begleitet, die ihre Ehre und die Bewohner Thorsviks verteidigen wollen.

Die *Lamea* segelt zunächst ein wenig weiter nach Norden, um Harika und ihre Begleiter an einem flacheren Küstenabschnitt an Land zu lassen. Von dort geht die Reise zu Fuß auf die Steilklippe und damit zu den Öffnungen in die Höhle hinunter. Ob es hier oben eine Wache gibt, die besiegt werden muss oder die in die Höhle hinunter flieht und die Charybalis warnt, oder ob Peranicus und Xyroikuo sich ihrer Sache schlicht zu sicher sind und auf Wachen gänzlich verzichten, überlassen wir Ihnen.

Die Wendeltreppe ist ohne einschlägige magische Fähigkeiten die zunächst einzige Möglichkeit, die Höhle zu betreten. Der Weg durch das Wasser verbietet sich eigentlich von selbst und der Druck des Windes im Belüftungsschacht würde die Helden im hohen Bogen wieder heraus wehen.

Die einzige Möglichkeit die Charybalis aus der Höhle zu vertreiben, besteht darin, sie mit Waffen hinaus zu prügeln. Die meisten – und insbesondere Peranicus – verlieren dabei ihr Le-

Ein Blick in die Vergangenheit

Zumeist erwähnt in zahllosen hældingschen Sagas sind die Runenschiffe, die ihre Blüte erlebten, ehe Hældingard unter Führung des Hauses Charybalis durch das Imperium erobert wurde. Die Schiffe sind machtvolle Vettern ihrer aventurischen Pendants, auch wenn die meisten Geheimnisse in Myranor ebenso dem Vergessen anheimgefallen sind wie auf dem Ostkontinent. In den Sagas schmelzen die Runenschiffe das Eis, fügen Baumstämme selbstständig als Planken in ihre Beschädigungen, heilen ihre Besatzungen oder lassen ganze Stürme abflauen. Was davon Wahrheit oder Legende ist, vermögen heute auch die Hældinger meist nicht mehr zu sagen.

Die *Wogenwolf* aber war eines der letzten und machtvollsten Runenschiffe, das erbaut wurde. Sie vermochte es, auf einem Nodix in den Limbus überzutreten, durch denselben zu fahren und anderswo wieder aufzutau-chen. Diese magische Möglichkeit ließ vor der Zeit der Eroberung unter den Seeleuten des Imperiums das Gerücht von einem hældingschen Geisterschiff umgehen. Auch vermochte es die *Wogenwolf* mittels Magie den Wellengang um sich herum zu besänftigen. Eine magische Fähigkeit, auf die sich die Prophezeiung der drei Greifen von Era'Sumu (S. 110) ganz konkret bezieht.

Die Charybalis wussten um die Existenz der *Wogenwolf* und empfanden die Gefahr, durch das Runenschiff die Nachschublinien bedroht zu sehen, als zu groß. So entsandte das Haus unmittelbar vor der Invasion sein Mitglied Hyrakraiton ur Charybalis, einen Archomagus, mit einigen der besten Kämpfer und mit dem alleinigen Ziel, die *Wogenwolf* aufzuspüren und zu vernichten. Hyrakraiton gelang es, das Schiff in seiner Liegestelle in der Höhle zu finden, während die Besatzung, in ihrem Heimatdorf war. Doch Hyrakraiton wollte das Schiff nicht zerstören, zu wertvoll erschienen ihm seine Fähigkeiten. So brach er zunächst dessen Macht indem er die Galionsfigur (S. 193) abnahm, das Schiff zusätzlich verfluchte und sich mit den Seinen zurückzog, um zu einem späteren Zeitpunkt zurückzukehren. Auf dem Rückweg aber geriet Hyrakraiton in einen Hinterhalt der Besatzung der *Wogenwolf*, die seine Verfolgung aufgenommen hatte. Der Entsatz der Charybalis tötete zwar die Hjaldinger, konnte neben den Leichen ihres Archomagus und seiner Begleiter aber nur noch den – ihnen als Trophäe erscheinenden – Wolfskopf bergen. Die nachfolgende blindwütige Vergeltung gegen das Dorf der Hjaldinger tötete auch den Letzten, der um den Heimathafen der *Wogenwolf* wusste.

Die Galionsfigur aber sollte als Trophäe im Triumph nach Balan Mayek gebracht werden. Doch das Schiff, das sie transportierte, erreichte nie sein Ziel und die Umwege, auf denen der Wolfskopf nach Aventurien gelangte, verlieren sich im Dunkel der Zeit. Erst mit der thorwalschen Expedition ins Gûldenland gelangte die Galionsfigur zurück zum Kontinent ihrer Entstehung. Das Wissen um sie und das Schiff, dem sie einst gehörte, aber war längst vergessen.

ben. Die beiden Adepti sind jedoch zunächst die, die sich am stärksten zur Wehr setzen, wollen sie doch nicht dem jeweils anderen den Sieg und damit Beute und Ruhm schenken. Die Kämpfer, die Xyroikuo und Peranicus bei sich haben, sind Söldner und Gauner aus Balan Cranyar, die den Charybalis aus Überzeugung oder aber auf Grund deren guter Überredungskünste – viele von ihnen haben Familie, die den Charybalis gut bekannt ist – enorm loyal gegenüberstehen. Ihre Kampfkraft ist auf Grund dieser sehr bunten Zusammenstellung ebenfalls sehr unterschiedlich. Orientieren Sie sich an den Kampferten der Kultisten und Söldner im Anhang (S. 242f.) und bieten Sie Ihren Helden einen harten Kampf. Was während des Kampfs mit Philiperthus und Grimulfus geschieht legen wir in Ihre erfahrenen Hände, doch Theodericus muss den Kampf überleben.

Werte von Xyroikuo und Peranicus

MU 14 KL 15 IN 15 CH 13
FF 12 GE 11 KO 13 KK 11

Magierstab (kurz):

INI 11+1W6 AT 11 PA 14 TP 1W6 DK N

Raufen:

INI 11+1W6 AT 13 PA 10 TP 1W6 (A) DK H
LE 30 AU 32 AE 41 RS 1 WS 7 MR 7

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit

Formeln (Auswahl): Herrschaft über Haie (Q4), Giftiges Wasser (Q3), Wassertentakel (Q5)

Anmerkung: Wenn Sie Ihre Gruppe stärker fordern wollen, spricht nichts dagegen, dass Xyroikuo und/oder Peranicus Charyptoroth- bzw. Charypta-Paktierer sind. Wenn Sie sich für diese Version entscheiden, orientieren Sie sich nach eigenem Ermessen an den Regeln für Pakte und Paktgeschenke in **MyMa 141ff.** oder **WdZ 236ff.**

Alte Feinde II

Auf dem Höhepunkt des Kampfes bekommen Xyroikuo und Peranicus (sollte dieser noch leben) gegen die Helden unerwartete Hilfe: Aus dem Wasser taucht Belianor auf und stellt sich mit seinen Kräften auf ihre Seite. Er sieht hier die Möglichkeit seine alten Feinde, die Helden, endlich zu erledigen.

An dieser Stelle entkommt Belianor (gemeinsam mit Xyroikuo) den Helden – nach seiner Flucht in Balan Mayek – ein zweites Mal. Die beiden suchen das kleine Schiff, mit dem die beiden Adepti reisten und das mit einigen weiteren Männern in einem Fjord einige Tagesreisen nördlich wartet, auf, um neue Kräfte zu sammeln. Endgültig zu fassen bekommen die Helden Belianor erst am Grab von Harikas Urahn bei seinem dritten und letzten Versuch die Helden auszuschalten (S. 210). Wenn Sie ihren Helden einen Teilerfolg ermöglichen wollen, so machen Sie Belianors Stab oder Triopta zu ihrer Beute. In diesem Fall sollten Sie die Helden auch merken lassen, dass Belianor in der finalen Konfrontation in seinen Möglichkeiten eingeschränkter – nicht jedoch seiner Macht beraubt – ist.

Wenn kein dunkler Zauber seine Fesseln lähmt

Wenn die Helden die Höhle für sich erobert haben, können sie sich umsehen. Das Hab und Gut der Charybalis lässt keine Rückschlüsse auf ihre Motivation zu und die Kämpfer – sollten einige von ihnen in Gefangenschaft geraten sein – sind entweder völlig loyal und würden lieber 'für die Sache' (von der sie im übrigen keine Ahnung haben) sterben, oder taten es nur, um ihre Familien zu schützen und haben in diesem Rahmen auch keine Informationen.

Erheblich interessanter aber als einige Münzen im Gepäck der Toten (und Gefangenen) dürfte die *Wogenwolf* sein. Das Schiff zu betreten erweist sich rasch als völlig unmöglich, da die Algen sofort beginnen, die Fußgelenke derjenigen, die über die Planke oder von anderswo auf das Schiff gelangen wollen, zu umwickeln und manche öligen Algent Teppiche beginnen sich in diesen Augenblicken bereits in die entsprechende Richtung zu bewegen.

Eine magische Analyse der *Wogenwolf* ergibt mehrfache Magie: Das Schiff selbst ist von animistischer Magie durchwoben. Diese ist intensiv, scheint aber unvollständig zu sein und ein OCCULUS oder ein ANALYS ergibt, dass am Bug astrale Fäden wie offen enden und ein Gegenstück zu suchen scheinen. Wurde der Wolfskopf magisch analysiert, so kann eine sehr starke Ähnlichkeit zwischen den magischen Mustern und den offenen Astralfäden erkannt werden. Die Merkmale, die auf dem Schiff liegen, sind *Metamagie*, *Limbus*, *Objekt*, *Elementar (Wasser)*, *Elementar (Luft)*, *Umwelt* und *Verständigung*. Eine myranische magische Analyse zeigt die Quellen *Zauberei*, *Wasser*, *Luft* und *Kraft* sowie die Dienste *Beseelung*, *Kontrolle über Element*, *Kommunikation* und *Transport durch Element*.

Theodericus vermutet bereits vor einer magischen Analyse, dass es sich um eines der sagenumwobenen Runenschiffe der Hjalldinger handeln könnte, das hier von den Charybalis einstmals festgesetzt worden sein müsse. Die magische Analyse, ob er sie selbst vornimmt oder, eleganter, ein Spielercharakter, wird ihn in dieser Ansicht stärken.

Die Algen auf dem Schiff sind dämonisch (Charyptoroth, Gal-kuzul) beseelt und einige klare Muster zeigen die Anwesenheit von 5 Ulchuchu innerhalb dieser Algen an. Weitere Ulchuchu finden sich im Wasser der Höhle ebenso wie außerhalb. Wie viele es sind, überlassen wir Ihrer Entscheidung. Spielermagier könnten mittels PENTAGRAMMA einige (oder alle?) Algen-dämonen austreiben. Die dämonischen Algen auf dem Schiff können mit Hilfe eines CHARYPTOROTHBANNs in der Variante *Zone* zu völlig weltlichen Algen gemacht werden, die anschließend – und wenn die Ulchuchu 'entfernt' oder getötet wurden auch gefahrlos – mit Händen oder Waffen von Bord geschafft werden können. Dafür müssen insgesamt 16 ZfP* aufgebracht werden und die Zone sollte einen Radius von 8 Schritt haben, um die ganze *Wogenwolf* mit einem Mal zu umfassen.

Es gibt natürlich verschiedene weitere Möglichkeiten, wie der 'Fluch' von dem Schiff genommen werden kann, von denen karmales Wirken eines (Spieler-)Efferdpriesters ebenso eine Möglichkeit darstellt, wie ein am Ende gewiss ausgesprochen harter und gefährlicher Kampf. Bei diesem aber können sich die Spieler tatsächlich Zeit lassen. In der nächsten Zeit werden keine Fischer vor der Steilklippe ihr Glück versuchen und die Geflohenen werden sicher nicht so ohne weiteres zurückkommen. Tatsächlich halten sie sich allerdings in der Nähe auf, um den Helden später zu folgen.

Haben die Spieler nicht die notwendigen Möglichkeiten, den 'Fluch' auf die ein oder andere Art und Weise zu beenden, so haben sie mit Theodericus einen Joker in der Hinterhand. Dies jedoch sollte die letzte Möglichkeit sein und auch seine Fähigkeiten sind nicht unbegrenzt. Gut möglich, dass er nicht alle Dämonen bannen oder das gesamte Schiff von den Algen befreien kann: Die Helden sollten entscheidend am Erfolg der Aktion beteiligt werden.

Schlussendlich aber sollte es den Helden und Hældingern gelingen, die *Wogenwolf* von dem dämonischen Wirken zu befreien:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Endlich habt ihr es geschafft: Das Schiff, einer thorwal-schen Otta nicht unähnlich, liegt am Kai und keine der schwarzen, öligen Algen ist mehr auf dem Holz. Es ist am Bug und am Heck mit Runen geradezu überdeckt. Diese magischen Symbole sind alte Runen, wie man sie nur noch sehr selten sieht. Runen der Hjalddinger, wie Theodericus zu berichten weiß, die rund 2700 Jahre alt sein müssen.

Trotz seines Alters aber wirkt das Schiff jung. Einige Kerben zeugen zwar von fehlgegangenen Klingenhieben wie auch einige Absplitterungen von Seegefechten zeugen, doch das Holz wirkt nicht morsch oder modrig sondern geradezu frisch. Am Bug jedoch fehlt etwas. Und ob manch einer von euch das Bild einer thorwalschen Ottas vor Augen hat oder auch nicht, ihr alle spürt, dass es die Galionsfigur ist, die oberhalb einer völlig ebenen Schnittfläche aufragen sollte. Irgendwann muss sie wohl entfernt worden sein. Theodericus steht auf dem Kai und betrachtet die Runen am Bug, führt ihnen mit seinen Fingern nach und scheint in Gedanken versunken: "Hier steht ein Name", beinahe ehrfürchtig klingt seine Stimme, "... *Wogenwolf* ..."

Zusammen, was zusammen gehört

Die magische Analyse, der Name und oder die äußere Ähnlichkeit der Runen auf der *Wogenwolf* und der in Iolon an Bord genommenen Wolfskopfgalionsfigur, irgendetwas sollte die Helden (oder im Zweifel jemand anders) darauf kommen lassen, dass Schiff und Wolfskopf zusammengehören.

Tatsächlich lässt sich der Wolfskopf ohne weiteres am Bug fixieren: Bringen die Helden ihn dorthin, rückt er sich gar wie von Geisterhand geschoben in die exakte Ausrichtung. Danach geht ein leichtes Vibrieren durch das Schiff, ehe es wieder ruhig und still am Kai liegt.

Eine magische Analyse fördert zu Tage, dass Kopf und Schiff nicht nur äußerlich zusammengewachsen sind, sondern dass sich auch die astralen Fäden verbunden haben. Die Aktivierung des Zaubers ist für einen aventurischen Magier, zumal einen, der keinerlei Vorkenntnisse bezüglich Runenmagie hat, ein Ding der Unmöglichkeit. Allenfalls ein Metamagier könnte Vermutungen anstellen. Theodericus aber wird nach einiger Beschäftigung mit der Thematik wissen, was zu tun ist und er wird kundtun, dass das Schiff durch den Limbus die Höhle verlassen kann – ein Punkt, der sicher im Vorfeld zu Verwirrungen geführt haben dürfte.

Setzt Segel! In den Limbus ...

Theodericus drängt darauf, die *Wogenwolf* aus der Höhle zu fahren. Harika unterstützt dieses Vorhaben, um die Möglichkeiten auszuloten, die das Schiff noch eröffnen könnte. Zunächst allerdings hat der Runenlehrmeister nur eine kleine Fahrt vor und will sich mit der *Lamea* treffen. Harika lässt die unerschrockensten Seeleute von der *Lamea* kommen und stellt den Helden frei, ebenfalls an Bord zu bleiben. Sie selbst wird sich diese Fahrt ebenfalls nicht nehmen lassen. Nachdem alle Vorbereitungen getroffen sind, legt sich gespannte Stille über die Männer und Frauen auf der *Wogenwolf* während Theodericus am Heck steht und sich konzentriert.

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nachdem Theodericus den Zauber des Schiffes aktiviert hat, beginnt das Meer unter der *Wogenwolf* sich in graues Wabern zu verwandeln. Der Nebel steigt langsam an der Schiffswand empor, bis er das gesamte Runenschiff umhüllt hat. Jedes Geräusch, jede Farbe, selbst der nur wenige Schritt entfernte Kai sind verschwunden.

Wenn der Wolf wieder die Wogen zähmt

Bereits nach sehr kurzer Fahrt durch den Limbus – die kaum mehr als einen Herzschlag zu dauern scheint – lässt der Runenlehrmeister die *Wogenwolf* wieder in die dritte Sphäre tauchen. Im Limbus kommt es zu keinerlei Begegnungen, dafür ist die Fahrt viel zu kurz. Trotz dieser Kürze ist die Küste einige Meilen entfernt und der Wellengang schaukelt das Schiff ordentlich durch. Hier nun macht sich die zweite magische Fähigkeit der *Wogenwolf* bemerkbar. Als Theodericus den Zauber aktiviert, nimmt der Seegang rund um das Schiff merkbar ab. Anschließend lässt er Kurs auf die *Lamea* setzen: Der Wolf zähmt wieder die Wogen.

Neuigkeiten

Gemeinsam mit der *Wogenwolf* fährt die *Lamea* anschließend zurück nach Thorsvik, wo zahlreiche Bewohner die Rückkehrer unter Jubel begrüßen und erstaunt das antike Schiff, die *Wogenwolf*, die dank ihres erheblich geringeren Tiefgangs bis in den Hafen hineinfahren kann, betrachten.

Die Rückkehrer werden abends von Thuritharius zu einem Festmahl geladen und angehalten, ihre Geschichte zu erzählen. Natürlich werden Thuritharius und Theodericus auch ihren Teil der Abmachung einhalten und Erkundigungen einziehen. Der alte Runenlehrmeister wird für diese magische Art der Kommunikation einige Tage benötigen, während derer die Besatzungsmitglieder der *Lamea* gerngesehene Gäste in Thorsvik sind.

Auch bietet Harika an, sich der letzten, verbliebenen Algendämonen bei der Steilklippe anzunehmen, wofür sie insbesondere die Helden im Auge hat. Danach ist die Gefahr tatsächlich ausgeräumt und die Fischer von Thorsvik können ihre alten Fanggebiete wieder ansteuern.

Ein neues Ziel

Gut eine Woche später hat Theodericus Nachricht für Harika und die Helden. Eine kleines Stück südlich gibt es an der Küste in einem im Winter sehr häufig von Nebeln verhangenen Fjord ein Dorf mit Namen Vuthvall. Dort lebt der Runenmeister Gisolgalthus, der ihn wissen ließ, dass er die Tätowierung kennt und einiges dazu sagen könne. Mehr noch, er könne gar ein Grabmal zeigen, das von jenem Bildnis geziert wird.

Eine neue Fahrt

Harika drängt zum Aufbruch und ist überrascht, als Theodericus mit Thuritharius' Erlaubnis entscheidet, die *Lamea* begleiten zu wollen. Er möchte Gisolgalthus einen Besuch abstatten und sich mit ihm austauschen und zudem seine neue Besatzung für die *Wogenwolf* erproben, von der er inzwischen in Erfahrung gebracht hat, dass sie nur von Runenmeistern gesteuert werden kann.

Die Thorwaler Thordis Hjurasdottir und Aluf Hirkasson hingegen, die beide in Thorsvik eine neue Heimat gefunden haben, teilen mit dass sie hier bleiben werden. Bereits in den Tagen zuvor kann den Helden aufgefallen sein, dass sich das Paar Thordis (die im Übrigen schwanger ist) und Aluf stark in die tägliche Arbeit im Dorf eingebracht haben und einen sehr herzlichen Umgang mit den Hældingern hatten. Der Abschied von den Thorwalern ist herzlich, doch keiner versucht das junge Paar, das seine Entscheidung getroffen hat, umzustimmen. Am nächsten Tag stechen die beiden ungleichen Schiffe unter dem Winken der Dorfbewohner in See.

Aventurisches Holz II

In einer geschützten Bucht, in der das Wasser häufig Gischtkronen wirft und so die Riffe verrät, liegt auf einem fünf Schritt hohem Felsen tatsächlich ein aventurisches Schiff: Die horasische Karacke *Stolz von Methumis* hat ein großes Loch an Steuerbord und die Masten sind ausnahmslos gebrochen. Ein Großteil des

Holzes ist witterungsbedingt völlig unbrauchbar, doch der Rest reicht aus um – zusammen mit dem Holz der thorwalschen Otta aus Iolon (S. 193) – alles myranische Holz von der *Lamea* zu ersetzen.

Die Zugänglichkeit des Wracks und die Scharfkantigkeit des Felsens sowie die zahlreichen bis knapp unter die Wasseroberfläche reichenden Riffe haben dafür gesorgt, dass der Handelssegler, der vor etwa drei Jahren durch einen schweren Wintersturm hier auf den Fels geworfen wurde, weitestgehend ungeplündert blieb. Lassen Sie Ihre Helden einige (erschwerte) Proben auf Klettern, Boote fahren, Körperbeherrschung, Holzbearbeitung und andere angebrachte Talente würfeln: Das begehrte Holz gesund am Körper zu bergen ist nämlich an dieser Stelle die größte Herausforderung.

Wie das Schiff hierher geriet, wo die aventurischen Handelssegler für gewöhnlich eher Balan Mayek, Balan Cantara oder Trivina ansteuern und was mit der Mannschaft geschehen ist, lassen wir an dieser Stelle bewusst offen. Sicher ist Ihnen bereits etwas eingefallen...

Episode II: Wissen der Ahnen

Vuthvall

Etwa 5 Tage nach Abfahrt in Thorsvik erreichen die *Lamea* und die *Wogenwolf* Vuthvall. Die Ortschaft liegt in einem von einer hügeligen und vollständig bewaldeten Landzunge beinahe völlig umschlossenen Fjord, der tatsächlich die meiste Zeit des Tages von diesigem Nebel umlagert wird und in den meisten Wintern eisfrei bleibt. Beides ein Grund dafür, dass die *Lamea* das Dorf bei ihrer Fahrt in den Norden übersehen hatte. Der Nebel ist natürlichen Ursprungs und auch sind schwadenverhangene Fjorde und Küstenabschnitte – zumal im Winter – in Fridland kein unbedingt seltener Anblick. Weiter als 50 Schritt aber kann man so gut wie nie sehen.

Theodericus weiß, wo er das Schiff entlang steuern muss und lässt Positionslichter entzünden, damit die *Lamea* ihm gut folgen kann. Harika lässt ständig mittels Lot die Wassertiefe prüfen, die jedoch ausreichend ist. Und dennoch scheint der Nebel nicht nur die Sicht zu erschweren, sondern dämpft auch Geräusche. Um die Bewohner von Vuthvall auf ihre Ankunft vorzubereiten, lässt Theodericus eine Abfolge von Hornsignalen absetzen, die alsbald aus dem Nebel von dort, wo das Festland liegt, beantwortet werden.

Irgendwann reffen die Schiffe die Segel und werfen Anker. Mittels Ruderkraft kommt die *Wogenwolf* längsseits und Harika, die die Helden als Begleitung auswählt, fährt mit einem Beiboot der *Lamea* gemeinsam mit Runenlehrmeister Theodericus an Land.

Auch Vuthvall besteht überwiegend aus Rundhäusern. Etwas außerhalb findet sich noch eines der alten Langhäuser, wie sie schon seit geraumer Zeit nicht mehr errichtet werden, leer stehend. Der Turm des Than ist auf einem natürlichen Hügel errichtet, der bei weitem nicht die Höhe des Turmhügels in Thorsvik erreicht.

Die meisten der Einwohner von Vuthvall sind Hirten, die ihre Herden von Mähnschafen so lange es die Witterung zulässt auf den Weiden um das Dorf halten. Näher am Dorf sind Kop-

peln, die der Than und Runenmeister Gisolgalthus so lange wie möglich schneefrei zu halten versuchen. Sobald das nicht mehr möglich ist, werden die Tiere in Scheunen untergebracht oder erhalten Heu, das sie sich aus großen hölzernen Raufen zupfen können.

Ein stummer Empfang

Nur wenige der Einwohner sind zusammengekommen, um die Neuankömmlinge zu bestaunen. Die meisten scheinen zurückhaltend zu sein oder aber skeptisch. Einige blicken auch hoffnungsvoll auf die Fremden. Hin und wieder stecken zwei der Hældinger die Köpfe zusammen und tuscheln etwas, nur um kurz danach wieder wie auch die anderen nur stumm zu gucken. Ein Wort richtet niemand an den Runenlehrmeister, Harika oder die Helden. Dass hier etwas nicht stimmt, ist mehr als offensichtlich. Gelungene Proben auf *Menschenkenntnis* lassen erkennen, dass die Bewohner von einer allgemeinen Unruhe, mache auch von Furcht gepackt sind. Auch Theodericus legt die Stirn in Falten und bedeutet Harika und den Helden mit einer Kopfbewegung, ihm zu folgen. Der Runenlehrmeister steuert ohne Umwege auf den Turmhügel zu und wird nach kurzer Zeit von drei voll bewaffneten und gerüsteten Kämpfer empfangen, die ihn wissen lassen, dass Than Gisolgalthus die Ankömmlinge unter der Göttin Dravina Gyldaras Segen in den Turm lädt. Mehr scheinen die Kämpfer nicht sagen zu wollen und Fragen nach den Vorgängen im Dorf beschneiden sie mit der Antwort, dass der Than ihnen berichten werde. Während des gesamten Weges sehen sich die Kämpfer aufmerksam um (*Sinnenschärfe*-Probe +3), auch wenn sie bemüht sind, sich dies nicht anmerken zu lassen. Hinter geschlossenen Fenstern meinen die Helden hin und wieder Bewegungen auszumachen (*Sinnenschärfe*-Probe +7) und denken, dass die Bewohner, die sich zwischen den Häusern bewegen, dies so schnell wie möglich tun. Auch die Recken treiben Theodericus, Harika und die Helden immer wieder zur Eile.

Falscher Stolz und echte Dankbarkeit

Than Gisolgalthus heißt die Besucher willkommen und stellt seine Frau und seine beiden Söhne vor. Gisolgalthus ist Mitte fünfzig, hochgewachsen und hat rotblonde lange Haare. Auch er ist voll gerüstet und seine Waffe steht in Griffweite. Dann drückt er Theodericus seine Freude über das Wiedersehen aus und fragt, wer Harika und die Helden seien und woher sie stammten und was sie nach Vuthvall führe. Die Antworten scheint er zwar wahrzunehmen, inwieweit er sie aber verarbeitet, ist eine andere Frage – zumal er auf das Anliegen Harikas und der Helden gar nicht eingeht. Besonders einfühlsame Helden (*Menschenkenntnis*-Probe +7) können die Beunruhigung Gisolgalthus' bemerken, die er jedoch gekonnt und mit interessiert scheinenden Nachfragen zu überspielen trachtet.

Von sich aus kommt Gisolgalthus nicht auf die Vorkommnisse im Dorf zu sprechen. Erst auf Nachfragen – tun dies nicht die Helden, so werden dies Harika oder Theodericus machen – berichtet er, dass seit drei Nächten zwei Menschen und ein Tier das Leben verloren haben. Sie wurden während der in dieser Jahreszeit kaum allzu verwunderlichen Schneestürme fortgeschleppt. Spuren waren keine brauchbaren mehr zu entdecken, da das Fehlen der beiden Menschen und des Mähnenschafs in allen Fällen erst recht spät bemerkt wurde. Nur im letzten Fall behauptete die junge Sigeburga, einen großen Schemen im Schneesturm gesehen zu haben. Sie habe sich versteckt und sei erst spät herausgekommen. Zu dieser Zeit waren keine Spuren mehr zu finden. Gisolgalthus druckst einige Zeit herum, ehe er es klar auf den Punkt bringt: Man hat keine Ahnung, wer oder was für die ganze Sache verantwortlich ist.

Genauso wenig wie er von sich aus auf die Situation in Vuthvall zu sprechen kommt, formuliert Gisolgalthus eine Bitte um Hilfe. Dafür ist er viel zu stolz – eine vor dem Hintergrund der derzeitigen Bedrohung für sein Dorf fatale Eigenschaft. Bieten jedoch die Helden oder Harika von sich aus ihre Hilfe an, so wird er zunächst zögern – obwohl er schon lange weiß, wie seine Antwort lauten wird – und dann voller Dankbarkeit annehmen.

Tod in Nebel und Sturm

Wahrscheinlich haben die Helden bereits in Thorsvik von jenem Untier gehört, das bei Ragnisborg Vieh und Menschen reißen soll. Tatsächlich handelt es sich dabei um einen Wendigo (Werte **S. 207**; weitere Informationen siehe **CM 108f.**), der nun nach Vuthvall weitergezogen ist. Diese Wesen sollten hier eigentlich nicht vorkommen, sind sie doch nur aus den nördlichen Einöden bekannt. Auch wenn Ihre Spieler es vielleicht annehmen, Belianor steckt überhaupt nicht hinter diesen Vorkommnissen: Der Wendigo ist mit dem Winter nach Süden gezogen, nachdem er bei Revierstreitigkeiten mit einem Artgenossen unterlag.

Der kommende Abschnitt hängt stark von den Handlungen ihrer Spieler ab, die nun verschiedene Möglichkeiten haben. Grundsätzlich ist Than Gisolgalthus jeder Idee zunächst einmal aufgeschlossen, die nicht damit zu tun hat, Vuthvall vollständig aufzugeben.

Stimmung zwischen Nebel und Tod

Die Stimmung in Vuthvall ist nachvollziehbarerweise alles andere als rosig. Die Menschen gehen nach Möglichkeit nicht mehr alleine vor die Tür und halten diese Aufenthalte so kurz wie eben möglich. Viele trauen sich schon gar nicht mehr, laut zu reden und vermeiden möglichst alle lauten Geräusche, so

dass die Unterhaltungen häufig flüsternd geführt werden und eine beinahe unheimliche Stille über dem Dorf liegt. Ein Ruf oder das unvermittelte Bellen eines Hundes lässt vor dieser Kullisse auch die gerüsteten Kämpfer des Dorfes zusammenzucken. Die Opfer an Dravina Gyldara und ihren drachischen Kämpfer Hjalsikkar fallen in diesen Tagen recht üppig aus, denn irgendetwas muss man ja getan haben, dass man so gestraft wird. Auch wenn sich dabei die meisten Bewohner – und das wohl häufig zu Recht – keiner Schuld bewusst sind, so wollen sie doch auf Nummer sicher gehen.

Die häufigen Schneestürme und Nebel – und im schlimmsten Fall auch noch so etwas wie eine Kombination aus beidem – begrenzen die Sicht die meiste Zeit. Nur selten einmal kann man dieser Tage das ganze Dorf klar und deutlich sehen.

In Nebel und Schneesturm

Die nachfolgenden Szenen sollen Ihrer Inspiration dienen: Bauen Sie eine düstere und bedrückende Atmosphäre der Angst und Unsicherheit auf. Je länger nicht klar ist, wer der Angreifer ist, desto länger können Sie diese Atmosphäre erhalten. Lassen Sie Ihre Spieler also nur häppchenweise Erkenntnisse sammeln.

- Bei Nebel gehen die Helden durch das Dorf. Irgendwann sind in der Dunkelheit schemenhaft die Bewegungen einer Gestalt auszumachen, die sich zunächst langsam und vorsichtig bewegt und dann plötzlich sehr schnell. Dabei handelt es sich um *Rothagernus, Sohn des Arigarius*, der austreten war und seinerseits nur schemenhafte Bewegungen in der Dunkelheit ausmachen konnte.

- Während eines heftigen Schneegestöbers nimmt der Wind zu und wird so schneidend kalt und die Schneeflocken so zahlreich, dass die Helden ihre Gesichter abwenden müssen. Durch das Pfeifen des Windes ist nicht viel zu vernehmen außer dem verdächtigen Knirschen von Schritten im Schnee. Kurz darauf flaut der Wind ab und vor den Helden im Schnee sind Blutspritzer und Fußspuren zu sehen, die quer zu ihrem geplanten Weg verlaufen. Folgen die Helden den Blutspritzern, finden sie ein totes und ausgeweidetes Mähnenschaf auf einer Koppel.

- Mit der Dämmerung kommt langsam ein einzelner, recht großer und stämmiger Schemen auf die Helden zu. Der heute früh sehr dichte Nebel lässt sehr lange nichts Genaueres erkennen, abgesehen davon, dass der Schemen langsam, aber zunehmend größer wird. Es handelt sich dabei um den stummen und seit einer Auseinandersetzung mit Piraten humpelnden *Ricagernus, Sohn des Ildiprandus*. Ein Hieb des damaligen Kampfes auf den Kopf hat ihn nicht nur den Vollbesitz seiner geistigen Fähigkeiten, sondern auch seine Sprache gekostet.

Sigeburga

Gestern Abend war *Sigeburga, Tochter der Frithalinda*, noch einmal bei der Herde, um nach Radeperga, einem Jungtier, zu sehen, weil sie solche Angst um es gehabt habe. Eigentlich hatten die Eltern ihr diesen Gang verboten, aber sie schlich sich heraus. Auf dem Rückweg habe sie gesehen, wie ein schwarzer Schatten, der mindestens so groß war wie eine Tür, jemanden angegriffen habe. Von hinten! Der Feigling! Sie verbarg sich anschließend hinter einem Haufen Holzschelte und verließ dieses Versteck erst viel später wieder. Dass es *Valthahildis, Tochter der Athanaburga*, war, die noch einmal um das Haus patrouillierte, hat auch Sigeburga erst im Nachhinein erfahren.

Erkenntnisse

Nach und nach werden die Helden mehr Informationen über ihren Gegner zusammentragen und so ein Bild des Angreifers zeichnen können. Myranische Gelehrte unter den Helden, insbesondere aus dem Norden, könnten bereits von den Wendigos gehört haben. Aventurischen Helden wird das Wesen völlig fremd sein. In diesem Fall können Theodericus und Gisolgalthus mit ihrem Wissen Hilfestellung leisten. Allzu viel wissen sie jedoch auch nicht. Wenn Ihre Helden zu sehr im Dunkeln tappen, können Sie bereits während dieses Abschnittes *Eogisa* (S. 208) auftreten lassen. Durch den Geist des toten Bären erfuhr sie, um was für einen Gegner es sich handelte und kommt in das Dorf, um mit ihrem Wissen zu helfen.

Trügerische Ruhe

Um die Anspannung zu steigern, können Sie auch Nächte einschieben, in denen der Wendigo das Dorf nicht heimsucht. In solchen Fällen hat er am Tag zuvor vielleicht sogar zwei Mähnschafe getötet/verschleppt und kann noch heute davon zehren, ehe er morgen wieder zuschlagen wird. Machen Sie es nicht zu offensichtlich und würfeln Sie immer einmal wieder verdeckte Proben auf *Sinnenschärfe*. Die Helden dürfen auch ruhig etwas im Schnee knirschen oder von außen gegen eine Wand schlagen hören, was aber von etwas anderem als dem Räuber herrührt.

Zeitweise Evakuierung Vuthvalls

Denkbar ist, dass Ihre Helden auf die Idee kommen, Vuthvall zeitweise zu evakuieren. Dies ist kein so ganz leichtes Unterfangen. Zum einen müssten die Einwohner irgendwo untergebracht werden. Die beiden Schiffe haben nicht die Kapazitäten, alle aufzunehmen. Bei den Winterstürmen fällt auch jedes andere Versteck in der Wildnis aus. Ganz abgesehen davon, dass den Bewohnern nur schwer zu vermitteln wäre, weshalb sie die vermeintlich sicheren Häuser gegen Zelte oder eine zugige Höhle im Nirgendwo eintauschen sollten. Die Versorgung mit Nahrungsmitteln und Trinkwasser stellt in einem solchen Fall ebenfalls ein Problem dar. Auch wollen die Hældinger ihre Herden, immerhin ihre (Über)Lebensgrundlage, nicht zurücklassen. Diese auch mitzunehmen wäre absurd. Denkbar wäre es aber, dass die Helden zumindest Kinder und Alte auf die Schiffe bringen möchten. Dieser Maßnahme werden Harika, Theodericus und Gisolgalthus nach kurzem Überlegen zustimmen, zumal die Versorgung gewährleistet werden kann. Allerdings weigern sich einige ältere Einwohner ihre Heimat und die Heimat ihrer Ahnen kampfflos aufzugeben. Besonders einfühlsame Helden können aber gewiss den ein oder anderen noch überzeugen.

Das leerstehende Langhaus als Falle

Eine Möglichkeit, den Wendigo zu töten, wäre, ihm eine Falle zu stellen. Dafür eignet sich das leerstehende Langhaus ganz besonders, da es nicht mehr gebraucht wird und sich niemand an dessen Schicksal stören würde. Ganz gleich, was damit geschieht.

Das Langhaus steht etwas abseits und wird bereits seit gut 20 Jahren nicht mehr genutzt. Entsprechend ist auch der Zustand. Aber beispielsweise, dazu, den Wendigo hineinzulocken und das Haus anschließend anzuzünden, reicht es allemal. Für einen solchen Fall muss 'nur' ein geeigneter Köder ausgelegt werden. Die Decke wird dann rasch einbrechen und die Balken

werden den Wendigo treffen. Möglich aber ist, dass es dem Räuber schwer verwundet gelingt, der Flammenhöhle zu entkommen und er sich – in Raserei verfallen – auf die Helden stürzt. Der Wendigo ist jedoch auch nicht töricht. Wenn die Falle zu offensichtlich ist, wird er gewiss nicht hineintappen.

Angriff ist die beste Verteidigung

Eine andere Möglichkeit, sich des Wendigo zu entledigen, besteht in dessen Verfolgung, um ihn in seiner Behausung in die Enge zu treiben. Auf welche Mittel die Helden dabei zurückgreifen hängt sicherlich von deren Fähigkeiten ab. Simples, aber einiges Geschick erforderndes Verfolgen seiner Spuren ist ebenso denkbar wie eine Verfolgung mit magischen Mitteln.

Der Wendigo haust in einer Höhle im Wald, die ganz offensichtlich einmal einem Bären gehörte, dessen ausgeweideter Kadaver in einiger Entfernung vom Eingang vor sich hin fault. Je nachdem, wie sich die Helden anstellen und was sie bereits über die Sinne des Wendigo zu wissen glauben, können sie es schaffen, ihn in der Höhle in die Enge zu treiben. Gehen sie zu plump vor, wartet der Wendigo bis sie nah dran sind, zaubert anschließend einen kräftigen Windstoß mit Schnee, der aus (!) der Höhle heraus in die Gesichter der Helden weht und greift sie dann im Schutze seiner Verdunkelungsmagie an. Damit hat er zumindest den ersten Angriff.

Die vielen Gesichter des Todes

Die beiden oben genannten Szenarien sind nur denkbare Möglichkeiten, wie die Helden den Wendigo aufhalten könnten. Wahrscheinlich haben Ihre Spieler aber ihre ganz eigenen Ideen. Gehen Sie auf diese Ideen ein, bedenken Sie aber, dass der Wendigo nicht dumm ist: Nicht umsonst greift er nur nachts an. Machen Sie den Spielern klar, dass der Gegner ihrer Helden kein rein instinktgeleitetes Raubtier ist.

Der Wendigo

Der 2,5 Schritt große und gut 200 Stein schwere Wendigo hat klauenbewehrte Füße und Hände. Er geht aufrecht und hat zudem sehr große nach hinten spitz abstehende Ohren. Außerdem hat er halblanges weißes Fell und an Bauch und Brust schwarze ledrige Haut. Sein Kopf erinnert wie auch seine Ohren an eine Fledermaus, wobei der Wendigo zwei überlange Reißzähne, die bis über den Unterkiefer hinausragen, sowie fünf Hörner auf der Stirn besitzt.

Werte des Wendigo

INI 13+1W6 PA 13 LE 45 AE 65 RS 3

WS 7/14/21

Hauer: AT 13 TP 1W6+3 DK H

Krallen: AT 13 TP 2W6+2 DK HN

GS 12 AU 100 MR 10 GW 15

Besondere Kampfgregeln: drei Aktionen pro KR, davon maximal zwei Angriffsaktionen; großer Gegner; Verbeißen, Hinterhalt (7), Wuchtschlag (Krallen), Raserei (13, wenn unter 13 LeP, keine Zauberei mehr anwendbar), Verwundbarkeit (Feuer)

Magie: Merkmal Dämonisch (Nagrach)/Quelle: Naggarach

Finsternis: Um den Wendigo herum entsteht eine sich mit ihm bewegende Zone der Dunkelheit. AT, PA, FK in die Zone hinein oder in der Zone erschwert um 8. Bei Vorteil Dämmerungssicht sinken die Abzüge auf 4, bei SF Blindkampf auf 2. Der Wendigo orientiert sich durch sein Fledermausgehör und wird nicht beeinträchtigt.

Neben den Klauen und Reißzähnen als Waffen besitzt der Wendigo die Fähigkeit, Magie zu wirken. Diese basiert auf dem Merkmal *Dämonisch (Nagrach)* (Quelle: *Naggarach*) und kann vollständige Dunkelheit ähnlich dem aventurischen Zauber DUNKELHEIT hervorrufen, aber auch frostigen Wind und eisige Schneestürme erzeugen. Das zumindest sind die Effekte, die diejenigen beschreiben konnten, die eine Begegnung mit einem Wendigo überlebten – und besonders zahlreich sind diese nicht.

Die Geburt einer Saga

Ganz gleich, wie die Helden den Wendigo am Ende zur Strecke gebracht haben, Than Gisolgalthus veranstaltet ihnen zu Ehren und um den Sieg über den Räuber zu feiern, am nächsten Abend ein großes Fest. Es werden mehrere Braten über Feuern gedreht und eine Menge Alkohol wird ausgeschenkt. Die Helden müssen immer und immer wieder erzählen, wie sie das Untier geschlagen haben. Trinkspruch auf Trinkspruch und Dank um Dank lässt die 'Helden des Todeswinters' hochleben und erahnen, was für eine Saga man sich in Vuthvall und in einigen Dörfern in der Nähe in kommenden Wintern erzählen wird.

Der Ahnen Gräber

Gisolgalthus hat nun die Ruhe, sich auch um das Anliegen Harikas und der Helden zu kümmern und hört sich nun auch geduldig das Anliegen der Helden an. Die Tätowierung erkennt er – zumal er ja von Theodericus im Vorfeld kontaktiert worden ist. Er weiß zu berichten, dass auf einer Stele vor einem Hügelgrab eine halbe Tagesreise landeinwärts, eben dieses Muster zu sehen ist. Er erklärt sich ohne Umschweife bereit, die Helden dorthin zu führen, wenn sie dies wünschen. Er erklärt aber, dass es ihm sehr recht wäre, wenn sie die Saithakenner Eogisa bitten würden, mitzukommen: Bei den Hügelgräbern soll es hin und wieder spuken und die Saithakenner würde sich gut mit Geistern auskennen.

Bereits am nächsten Tag kann die Reise losgehen. Gisolgalthus sorgt für die notwendige Ausrüstung wie beispielsweise Schneeschuhe. Auf Bedeckung jeder Art verzichtet er und erklärt seiner besorgten Frau, dass Wachen in Anwesenheit der Helden ja wohl so notwendig seien, wie ein Windzauber im Sturm. Während Harikas Abwesenheit erhält Rubec das Kommando über die *Lamea* und ebenso die Anweisung, keine Hand an die Al'Anfaner und Thorwaler zu legen.

Die Saithakenner

Nicht weit entfernt vom Dorf lebt die ganz offenkundig sehr alte Saithakenner Eogisa, Tochter der Rothalinda. Die rüstige, aber etwas verschrobene Zauberin ist gut und gerne Mitte 80 und zieht die Einsamkeit dem 'Trubel' in Vuth-

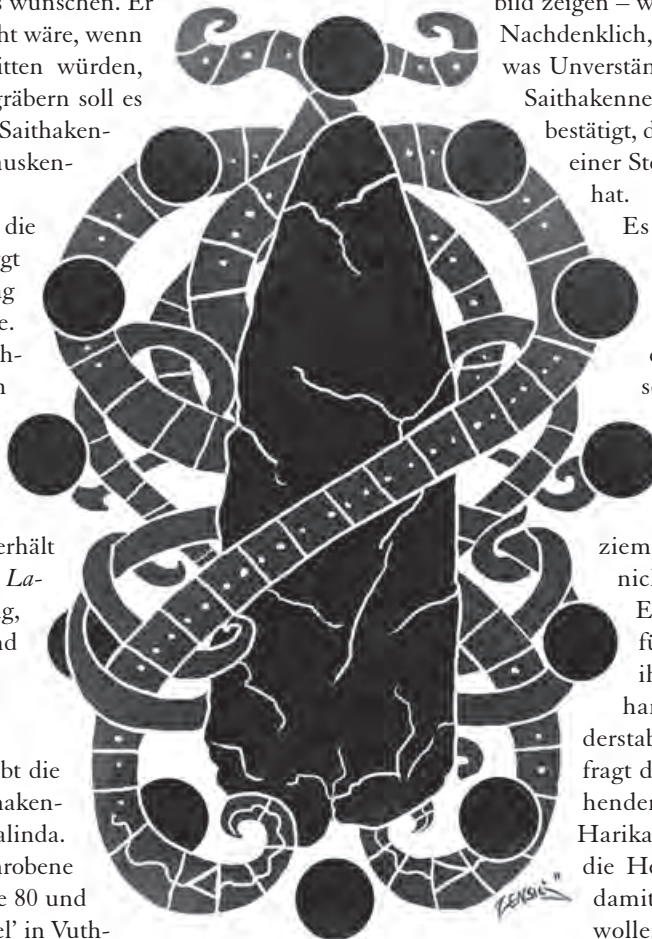
vall vor. Sie hat schlohweißes wirr herabfallendes langes Haar und seegrüne Augen. Während ihre kratzige Stimme geeignet ist, auch die letzten Nerven zu rauben, insbesondere, wenn sie wieder freundlich aber bestimmt eine Belehrung über die Kräfte von Natur und Tieren zum Besten gibt. Dennoch ist sie eigentlich offenherzig und humorvoll und brennt darauf, Geschichten der Helden zu hören. Trotz ihres etwas verschrobenen Wirkens oder gerade auch deswegen umgibt Eogisa stets ein Hauch von Geheimnis, insbesondere immer dann, wenn sie ihren Blick 'in die Ferne' schweifen lässt und über irgendetwas zu sinnieren scheint. In diesen Augenblicken ist sie überhaupt nicht ansprechbar und geht auf keine Versuche, sie in ein Gespräch zu verwickeln, ein. Irgendwann aber spricht sie dann ihrerseits diejenigen an, die mit ihr reden wollten und fragt, ob sie um ihre Hilfe ersuchen wollten.

Ganz gleich, wann die Helden die Hütte erreichen: Erst gestern hat sie vom Geist des durch den Wendigo getöteten Bären (S. 207) von der Gefahr für das Dorf erfahren und entschieden, dieses 'umgehend' aufzusuchen. Doch nun, da die Gefahr ja offenbar gebannt ist, wird sie sich den Weg dann wohl sparen, wie sie kundtut. Allerdings hat sie großes Interesse an dem Räuber und der Art und Weise wie er besiegt worden ist und zeigt sich beeindruckt, dass den Helden gelang, was dem stattlichen Bären versagt geblieben war.

Fragen die Helden ob Egosia bereit sei, die Gruppe zu den Gräbern zu begleiten, fragt diese zunächst nach dem 'Warum'. Schweigen die Helden, so stellt sie ihre Frage direkt an Harika. Nach kurzem Zögern wird diese antworten, obgleich ihr die Saithakenner nicht geheuer ist und sie wann immer es geht, ein Gespräch mit der Frau vermeiden will. Sobald die Rede auf die Tätowierung kommt, lässt sich die Saithakenner das Hautbild zeigen – was Harika nur widerwillig macht. Nachdenklich, den Kopf wiegend und irgendetwas Unverständliches brummelnd, schweigt die Saithakenner zunächst und nickt dann. Sie bestätigt, dass sie das Zeichen kennt und auf einer Stele bei den Hügelgräbern gesehen hat.

Es braucht keine großen Überredungskünste, um Eogisa davon zu überzeugen, mitzukommen. Sie sieht es als ihre Pflicht an, denjenigen zu helfen, die so selbstlos denen halfen, die sie auf die Welt brachte. Und tatsächlich war sie als Heilerin – und aus Ermangelung einer Amme in Vuthvall – bei der Geburt so ziemlich jedes Bewohners der heute nicht älter als 50 Jahre ist, dabei.

Eogisa wirft sich sehr prompt und für ihr Alter erstaunlich behände ihren nachtblauen Kapuzenumhang um, greift nach ihrem Wanderstab und ihrer Umhängetasche und fragt die sichtlich überraschten Umstehenden (zumindest Theodericus und Harika und wahrscheinlich wohl auch die Helden) ob man aufbrechen oder damit auf die Schneeschmelze warten wolle.



Durch eisige Weiten

Gestalten Sie den Weg zu den Ahnengräbern durch die urtümliche Wildnis Fridlands nach Ihren Vorstellungen. Der Weg führt zunächst durch den Wald und anschließend an einem Moor vorbei auf eine hügelige Ebene, die völlig von Schnee bedeckt ist, der hin und wieder auch bei Schneeverwehungen hüfthoch sein kann. Auf dieser Ebene liegen auch die Hügelgräber, die sich im ersten Augenblick nicht von den natürlichen Erhöhungen unterscheiden lassen. Die Gräber erreicht die Gruppe am späten Nachmittag. Auf jeden Fall aber ist die Sonne bereits auf dem besten Wege, vollständig hinter dem Horizont zu verschwinden. An einer Stelle aber erkennt ein Eisbär in der Reisegruppe geeignete Nahrung. Einiges an dem Angriff ist eigenartig. Dass das Tier zunächst ganz gezielt die Helden angreift, muss noch nicht einmal auffallen und kann Zufall sein. Dass der Angriff auf eine Übermacht überhaupt stattfindet, könnte noch auf die Ermangelung ausreichender Nahrungsquellen geschoben werden. Der Angriff kann ihren Spielern durchaus komisch vorkommen. Tut er das nicht, ist das für den weiteren Verlauf nicht schlimm.

Werte des Eisbären

Größe: 4 Schritt (aufgerichtet)	Gewicht: 1.000 Stein
INI 6+1W6	PA 4 LE 90
Tatze: AT 12	TP 2W6+2
Biss*: AT 13	TP 2W6+6
GS 12	AU 45 MR 3/8 GW 14

Jagd: +12, Angriff

Beute: 600 Rationen Fleisch, Fell (Luxusartikel)

Besondere Kampfregelein: Doppelangriff (Tatzen), Niederwerfen (Tatze, 6), großer Gegner

* Den Biss setzt der Bär nur nach einem gelungenen Doppelangriff oder gegen am Boden liegende Gegner ein.

Eine magische Analyse des Eisbären ergibt, dass er magisch kontrolliert ist. Hat einer ihrer Helden die Sonderfertigkeit *Signatur erkennen* und vielleicht den während der ersten Etappe der Horasiade in Balan Mayek angreifenden Vulturn (S. 157) oder die während der dritten Etappe attackierenden Haie (S. 159) analysiert, so erkennt er einen identischen Zauberwirker: Belianor. Tatsächlich hat der Charybalis die Spur der *Lamea*, nachdem er sie zunächst verloren hatte, unmittelbar nach dem Sieg über den Wendigo wieder aufgenommen. Nun möchte er die Helden endlich erledigt sehen. Sein Handeln ist inzwischen nicht mehr übermäßig rational und von klaren Rached Gedanken und Wut geprägt. Was auch erklärt, weshalb er nun versucht, die Helden an Land zu stellen.

Die Gräber

Die Hügelgräber in der Mitte der Fläche sind zum Teil mehr als zwei Jahrtausende alt, während die äußeren jünger sind. Vor einem Grab steht eine Stele, die in dieser Jahreszeit stets fast vollständig vom Schnee zugeweht ist. Räumt man den Schnee beiseite, erkennt man eine grob behauene, etwa anderthalb Schritt hohe fünfseitige Stele, auf deren dem Grab zugewandten Fläche das Motiv von Harikas Tätowierung grob in den Stein gehauen ist.

Der Eingang zum Grab ist mit einer Steinplatte versperrt, die mit ausreichend Kraft beiseite geräumt werden kann.

Inmitten des Grabs findet sich auf einem etwa einen Schritt hohen Obelisk der Schädel eines Menschen, dessen Augenhöhlen



direkt auf den Eingang gerichtet sind. Auf einer steinernen Bodenplatte vor dem Obelisk ist erneut das Motiv von Harikas Tätowierung zu finden. Tatsächlich 'haust' in diesem Grab der Geist Cronmar Askinsons. Es handelt sich um einen Urahn Harikas, der spürte, dass seine Nachkommen ihn eines Tages brauchen würden und daher keine Ruhe finden konnte. Seinerzeit war Cronmar ein Entdecker, der um die springenden Inseln wusste, die vor zweieinhalb Jahrtausenden auch noch andere aktive Sprungpunkte besaßen. Der Obelisk, auf den er nach seinem Tod auf seinen besonderen Wunsch hin seinen Schädel legen ließ, ist ein Obelisk aus der Galerie der zentralen Insel der Singenden Inseln.

Der Geist Cronmars

Helden mit *Affinität zu Geistern* mögen die Anwesenheit des Geistes spüren können. Haben Sie keinen solchen Helden in der Gruppe, äußert sich Eogisa dementsprechend. Auch Harika überkommt eine plötzliche Unruhe, deren Ursprung sie selbst nicht klar benennen kann und fragt, ob man den Geist rufen könne. Denn was auch immer es mit der Tätowierung auf sich hat, eine klare Antwort findet sich hier offenbar nicht.

Findet sich unter Ihren aventurischen Helden ein profunder Geisterufer, so kann dieser versuchen, den Geist Cronmars zu rufen. Die Probe für den GEISTERRUF ist um 14 Punkte für den *Ahnengeist* erschwert. Weitere 7 Punkte Erschwerung bringt die Tatsache, dass es sich um einen speziellen Geist handelt, der gerufen werden soll. Nutzt der Geisterbeschwörer jedoch den Totenschädel als Fokus, so entfällt dieser Aufschlag. Ein Zuschlag für die Tageszeit gibt es nicht, da es inzwischen draußen dunkel ist und in nördlichen Gegenden wie Fridland durchaus bereits von Nacht gesprochen werden kann, wenn die Beschwörung durchgeführt wird. Haben

Sie einen myranischen Beschwörer mit der Möglichkeit, Wesen der Quelle *Totenwesen* herbeizurufen, so gilt die Erschwernis von 14 Punkten für einen Ahnengeist auch für ihn.

Haben Sie keinen Helden mit diesen Möglichkeiten, so führt Eogisa die Beschwörung von Cronmars Geist durch.

Eine Kontrollprobe, diese wäre für jeden Wunsch um 8 erschwert, braucht keiner der Helden durchzuführen, denn Cronmar erkennt seine Ahnin und so geschieht am Ende der Beschwörung Folgendes:

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Eure (nichtmagischen) Lichtquellen flackern, ein kalter Luftzug geht von dem Schädel aus und streift euch. Ein Schatten scheint durch das Hügelgrab zu huschen und schließlich scheint es ganz so, als legte sich dieser Schatten auf den Totenkopf. Dann hallt eine Stimme in euren Köpfen. Sie spricht in einer alten Sprache. Zunächst laut, dann leiser werdend, bis sie schlussendlich verhallt und einer Stille weicht. Allein Harika rührt sich nicht. Ihr Blick ist auf den Schädel gerichtet. Ihr Gesicht zeigt Unglauben, Fassungslosigkeit, Wohligkeit? Eine einzelne Träne – Trauer oder Glück? – rollt ihre Wange hinunter. Ihre Lippen formen immer wieder stumme Worte während ihr manchmal glaubt, dass sich in den Augenhöhlen des Schädels etwas bewegt.

Hinter euch, draußen, vernehmt ihr ein Knurren.

Alte Feinde III

Belianor hat die Helden eingeholt. Zunächst verharrte er in der Hoffnung, etwas Hilfreiches von Cronmar zu hören, denn auch er vernahm dessen Stimme. Als die geisterhafte Stimme aber verstummte, entschied er sich, anzugreifen. Nachdem er nicht schnell genug ausreichend weitere Tiere fand, die er beherrschen konnte, hofft er nun, dass die Gruppe durch den Angriff des Eisbären und die Wanderung einigermaßen zermüht ist. Ferner ist sein neuer Verbündeter Xyroikuo bei ihm, wobei der Adeptus nur hofft, Belianor zum Sieg zu verhelfen, um von ihm neues Wissen zu erhalten. Belianor hat zwei weiße Firnwölfe (Werte S. 247) beherrscht – vier Wölfe, wenn er seine Triopta noch besitzt (S. 203). Diese schickt er gegen die Helden und die Hældinger. Die beherrschten Tiere kämpfen bis zum Tod – ihrem oder den ihres Beherrschers. Daneben führt Xyroikuo (Helden +3) seiner 'Söldner' (Werte S. 242) in den Kampf. Sollte dies ihre Gruppe nicht ausreichend fordern, fühlen Sie sich ruhig bemüht, die Gegnerzahl zu erhöhen.

Belianor will die Helden und die Hældinger töten und aus Harika jede mögliche Information herauspressen, um Aventurien irgendwann zu erreichen. Dazu sieht sein weiterer Plan vor, die *Lamea* in seine Gewalt zu bekommen, die Mannschaft soweit wie möglich zu verhören und anschließend zu opfern oder wahlweise in die Sklaverei zu verkaufen. Mit einer neu angeheuerten Mannschaft will er schließlich die Überfahrt wagen.

Sieht Belianor im Lauf des Kampfes die Chancen auf Umsetzung seines Plans gefährdet, konzentriert er sich auf eins: Die Helden zu töten.

Wir gehen natürlich davon aus, dass Belianor seine Ziele reduzieren muss und auch mit diesem nach einem harten Kampf fulminant scheitert. Er kämpft bis zum Tod und stirbt mit ei-

nem hasserfüllten und unheilvollen: "Charyptha soll euch holen!" Genau in diesem Augenblick donnert es übrigens in weiter Ferne über den unheilvollen Hardunbergen. Dies mag nur mit einem aufziehenden Sturm zusammenhängen. Aber wer vermag das schon so genau zu sagen?

Ein Weg nach Hause

Harika erhält mehrere Informationen von Cronmar – der ein nur schwach ausgeprägtes zweites Gesicht besaß – die sie nach dem Kampf mit Belianor den Helden weitergibt. Die Admirlin braucht zunächst aber etwa eine halbe Stunde, um sich zu sammeln, denn mit einem seit zweieinhalb Jahrtausenden toten Ahn zu sprechen, hat sie einigermaßen durcheinander gebracht. Dann kann sie Folgendes berichten:

- Es handelte sich um den Geist Cronmar Askinsons, der bereits vor über 2.500 Jahren starb und dieses Grab errichten ließ, weil er ahnte, dass der Tag kommen würde, an dem einer seiner Nachfahren seiner Hilfe bedürfen würde. Deshalb bestimmte er auch vor seinem Tode, wie sein Grab auszusehen hätte und dass sein Schädel dort auf den Obeliskn gelegt werden solle. Die Tatsache, dass er während eines Seekampfs gegen die Charybalis enthauptet wurde und sein Körper ins Meer fiel, während sein Kopf auf die Planken des Schiffs geschleudert wurde, sorgten dafür, dass dieser Wunsch von seinen Verwandten ohne großen Widerstand erfüllt wurde.

- Cronmar war ein Schiffsführer, der zahlreiche Fahrten unternahm und dabei nicht weit vor der Küste Utlands auf Inseln stieß, die durch eine 'farblose Welt flogen' und woanders wieder raus kamen. Dass Cronmar damit die Singenden Inseln meinte, war Harika sofort klar. Der Sprungpunkt im Norden aber existiert heute nicht mehr, da ist sich Harika sicher.

- Sein Sohn Tjulkmar spielte während seiner Lebzeiten mit dem Gedanken, sich Jurga Tjalfsdottir anzuschließen, die vor den imperialen Truppen gen Osten über das Thalassion fliehen wollte. Die Tatsache, dass Harika aus Aventurien und damit dem Osten stammt, bestätigt, dass Tjulkmar diesen Gedanken nach dem Tode seines Vaters (und, was keiner von beiden weiß auch auf Grund des Todes) in die Tat umsetzte.

- Der Geist ihres Urahns gab ihr eine sehr genaue Beschreibung an Hand der utländischen Küstenlinie sowie der Sterne, um den ehemaligen Sprungpunkt wiederzuentdecken. Von genau dort nämlich müsste das Wasser sein und fünf Fässer müssten es sein.

- Als weitere Sprungpunkte konnte Cronmar die 'Schlangensinseln' (der Archipel von Shindrabar) im Süden nennen sowie ein großes Meer, das scheinbar von Land eingfasst war in einem eigenartigen und fremdartigen Land. Was auch immer ein Hjaldinger vor über 2.500 Jahren darunter verstand. Dort waren auch der Nachthimmel und seine Sterne ganz anders, als er sie kannte. Harika kennt diesen Sprungpunkt in einem vermeintlichen Binnenmeer (?) nicht. Sie vermutet aber auf Grund der Beschreibung der anders stehenden Sterne, dass es sich um einen Sprungpunkt auf der Südhalbkugel Deres handeln muss, der heute zerstört ist.

- Bei seiner letzten Fahrt nahm Cronmar einen der Obeliskn des Sprungpunkts im Nordmeer aus der Galerie und zerstörte den Sprungpunkt auf diese Weise. Er ahnte, dass das Imperium Hjaldingard angreifen würde und wollte verhindern, dass sie die 'Inseln, die durch die farblose Welt fliegen' nutzten. Er vermutet jedoch, dass, wenn man Wasser aus dem Nordmeer wieder in den entsprechenden Graben der Galerie füllt, den Obeliskn

wieder in die Galerie einreicht und einen gelben Obelisk in den mittleren Stein setzte, der Sprungpunkt wieder aktiv würde. Auf diese Weise nämlich habe er einst den Sprungpunkt bei den 'Schlangeninseln' vor dem Vertrocknen gerettet. Wenn er aber damals schon geahnt hätte, was das Imperium tun würde, hätte er den Punkt vertrocknen lassen.

Harika entscheidet, dass der Obelisk aus dem Grab zur *Lamea* gebracht werden soll und dass es bald an der Zeit ist, die *Lamea* mit dem gesammelten aventurischen Holz wieder flott zu machen und den Sprungpunkt im Nordmeer zu suchen. Von dort will sie mit der *Wogenwolf* durch den Limbus reisen, um die Inseln, die sich derzeit in der Charyptik aufhalten müssten, anzusteuern und dort den Sprungpunkt zu reparieren. Wenn die Helden einwerfen, dass der Sprungpunkt in der Charyptik defekt ist und die Inseln den Punkt nicht ohne weiteres werden ansteuern können, stimmt sie zu. Jedoch möchte sie den Nordmeersprungpunkt wieder aktivieren um, neben dem ohne gelben Obelisk nur alle 20 Jahre ansteuerbaren Kobaltgrund, ein alternatives Ziel unmittelbar vor der myranischen Küste für den Güldenlandhandel zu haben. Ferner hält sie es für sicherer, vom Meer der Sieben Winde die gleiche Route zurück nach Aventurien zu segeln, die die Expedition auch nach Westen nahm, anstatt von der jetzigen Position aus nach Osten zu fahren. Die imperialen Verteidigungsanlagen (S. 111f.) sind ihr durchaus noch bestens vor Augen und wer weiß schon, was das Imperium hier in den nördlichen Gefilden errichtet hat.

Letzte Arbeiten

Bis Ende Peraine 1029 BF/Zatura 4776 IZ wird auf der *Lamea* sämtliches myranisches Holz gegen das Holz der thorwalschen Otta aus Iolon und das Holz der Karacke *Armenetreu* ersetzt. Zu diesem Zweck läuft die *Lamea* in die recht geschützte Bucht von Vuthvall ein, wo sie aus Ermangelung eines Trockendocks auf eigens zu diesem Zweck geschlagenen Bäumen an Land gerollt und rechts und links abgestützt wird. Dieses ganze Unterfangen dauert gut und gerne vier Wochen, so dass das Schiff allerspätestens Ende Phex 1029/Siminia 4776 IZ in der Bucht von Vuthvall einläuft.

Die Mannschaft der *Lamea* bleibt so lange bei den Hældingern Vuthvalls und erhält von Harika den Befehl die Gastfreundschaft nicht auszunutzen, sondern sich wo immer es geht an den Alltagsarbeiten zu beteiligen. Besonders beliebt bei den Vuthvallern ist der dreieinhalbjährige Hesindian, dessen Neugier nicht geeignet ist seine Eltern, einen Priester Hesindes und eine Magierin, zu verleugnen.

Erst wenn die Arbeiten vollständig abgeschlossen sind, sticht die *Lamea* erneut in See. Dieses Mal von Myranor aus das letzte Mal. Zumindest für diese Fahrt.

Lohn der Gefahren

Für die frostigen Erlebnisse der beiden Episoden des Kapitels V erhalten die Helden **500 Abenteuerpunkte**, sowie je eine SE auf *Magiekunde*, *Tierkunde* sowie zwei weitere häufig genutzte Talente.



Kapitel VI: Rückkehr vom Horizont

Zeitleiste

(Ingrimm 1029 BF bis Efferd 1030 BF)

Mitte Ingrim: Die Helden fahren mit dem Runenschiff durch den Limbus und können dort die Singenden Inseln finden. Nachdem der Sprungpunkt zum hjaldingschen Nordmeer repariert ist, springen die Helden mit den Inseln dort hin.

Rahja – Praios: Die reparierte *Lamea* erreicht die S(pr)ingenden Inseln und reist mit diesen ins Meer der Sieben Winde. Unter günstigen Winden geht die Reise Richtung Aventurien.

12. Praios: In Sichtweite der Zyklopeninseln verstirbt Harika während einer Andacht zu Ehren Efferds. Sie erhält eine Seebestattung.

12. Praios – Mitte Rondra: Nach der Ankunft in Tëremon wird die Besatzung der *Lamea* vom Herzog eingekerkert. Erst nach einigen Wochen gelingt die Flucht.

Mitte Rondra – Efferd: Die Wirren des horasischen Thronfolgekrieges zwingt die Expeditionsmitglieder vorerst, unterzutauchen. Erst im Efferd 1030 BF können sie in Kuslik in allen Ehren empfangen werden.

Episode I: Der Sprungpunkt im Nordmeer

Bevor es ins hjaldingsche Nordmeer geht, wird Harikas Schivonella mit Frischwasser und Proviant beladen. Die Admiralin will nach dem Auffinden der Inselgruppe kein Risiko eingehen und jederzeit für eine monatelange Seereise gewappnet sein. Die mit aventurischen Holz reparierte *Lamea* und das Runenschiff *Wogenwolf* machen sich mit ihrer Fracht, dem Grabenobelisken, dem Gelben Obelisken und fünf leeren Fässern auf in das hjaldingsche Nordmeer östlich der Hardun-Halbinsel. Bereits nach wenigen Tagen erreichen die Schiffe, mittels der Navigationsangaben des Geists, das Seegebiet, in dem die S(pr)ingenden Inseln vor Jahrtausenden einmal ihren Sprungpunkt hatten. Hier werden die fünf Fässer mit dem Wasser des Meeres gefüllt. Harika wünscht der Mannschaft des Runenschiffs und den Helden viel Glück bei der Suche nach den Inseln. Sie wird mit der *Lamea* in den nächsten drei Tagen in diesen Gewässern kreuzen, um das Erscheinen der Inseln nicht zu verpassen.

Im Limbus

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Kurz nachdem der Runenlehrmeister Theodericus den Zauber des Schiffes aktiviert hat, beginnt sich wieder das Meer unter der *Wogenwolf* in graues Wabern zu verwandeln. Der Nebel steigt langsam an der Schiffswand empor, bis er das gesamte Runenschiff umhüllt hat. Jedes Geräusch, jede Farbe, selbst die nur wenige hundert Schritt entfernt schwimmende *Lamea* sind verschwunden.

Theodericus versucht das Schiff auf der Kraftlinie, die er durch das Steuerungsartefakt erkennt, Richtung Charyptik zu steuern. Die Reise durch die Astralebene wird etwa fünf Stunden dauern. Der Limbus ermöglicht es den Helden zwar die mehrere tausend Meilen lange Strecke dorthin schneller zu bewältigen, aber im grau wabernden Nichtraum lauern mannigfaltige Gefahren. Mehr über den Limbus finden Sie in **WdZ 358ff.** und **MyMa 8.**

Pro Stunde kann es im Limbus zu einer Begegnung kommen:

● **Eine in Entstehung begriffene Globule:** Die Graustufen des Limbus formen vor den Reisenden eine mehrere Meilen durchmessende Kugel, deren Umfang ständig anwächst. An manchen Stellen sind Risse in dem Gebilde zu sehen, hinter denen die Helden einen Sternenhimmel erkennen können. Einige der Risse verschließen sich nach kurzer Zeit wieder, während sich an anderer Stelle neue Spalten auftun und Wälder, Berge oder Seen zeigen.

● **Chitinsarkophag:** Ein drei Schritt langer Sarkophag treibt vor den Helden durch den Äther. Seine Form erinnert durch die gewölbte, dreiteilige Gliederung an ein riesiges Insekt. Auf dem Deckel sind unbekannte Zeichen und Insekten eingraviert.

● **Schockwellen ferner Sphärenrupturen:** Wie eine riesige Flutwelle bewegt sich das graue Wabern des Äthers auf das Runenschiff zu. Als die Schockwelle die Helden erreicht, werden sie von den Beinen gerissen (W6+5 TP) und das Schiff wird mehrere hundert Schritt unkontrolliert durch den Limbus geschleudert. Die Helden wurden Zeugen einer Schockwelle, die durch eine Sphärenruptur verursacht wurde.

● **Zeitparadoxa:** In einiger Entfernung taucht ein weiteres Runenschiff auf. Der Lenker des Artefaktes schafft es gerade noch, dem Hindernis auszuweichen und neben dem anderen Schiff anzuhalten. Als die Helden das Mysterium untersuchen wollen, blicken sie in ihre eigenen Gesichter. Plötzlich beendet ein greller Blitz das Spektakel und die Helden sind wieder alleine. Kurze Zeit später kommt ein weiteres Schiff auf sie zugerast – aus der Richtung, aus der die Reisenden eben kamen. Das andere Artefakt kann gerade noch ausweichen und hält neben dem Runenschiff, so dass die Helden in ihre eigenen Gesichter sehen können. Ein heller Lichtblitz beendet das Ganze und die Reisenden sind wieder allein.

Eine Zeitspalte, durch die die Helden geschwebt sind, hat sie mehrere Sekunden in die Vergangenheit geschleudert und sie konnten beobachten wie sie selber heranfliegen – Satinavs Gesetze sind im Limbus nicht konstant.

● **Derische Gegenstände:** Als scharf vom Hintergrund abgezeichnetes Graubild ist ein Gegenstand zu erkennen, der vor den Helden im Nichtraum treibt. Einige Beispiele:

- ein Wasserfass
- ein Belegnagel
- ein Wurfdolch
- ein Magierhut
- ein Lederbeutel mit W20 Silbermünzen
- eine Inrah-Karte

● **Weitere Begegnungen:** Die Seele eines Toten, ein Geist, ein Limbusreisender, Sphärenklänge, Niederer Dämon (auch als Meute) oder noch schlimmer, ein Gehörnter Dämon. Seltener wird man die drei dreigehörnten Wächter, den Hohen Drachen Menacor oder die letzte Kreatur antreffen.

Nicht nur die Begegnungen im Limbus sind gefährlich, sondern auch der reine Aufenthalt in dieser lebensfeindlichen Umgebung ist es. Diese zehrt von der Lebenskraft und dem Lebenswillen des Reisenden, so dass bei acht Stunden Aufenthalt nichtmagische Wesen 1W6 LeP und magische Wesen 1W2 LeP verlieren.

Die mysteriöse, kalte Leere des Äthers schädigt manch einen Sterblichen nicht nur am Körper, es werden auch Geist und Seele durch die Andersartigkeit der Zwischenwelt belastet.

Ein Reisender hat Glück wenn er nur ein paar Tage, nach dem Verlassen des Limbus, taub oder farbenblind (sieht nur Grautöne) ist. Manch einen übermannen die Weiten des Nichtraums so, dass er eine verstärkte Platzangst hat. Noch schlimmer sind Fälle von Besessenheit durch Geister oder Dämonen oder der sogenannte Leibesschwund, eine Krankheit die den Körper des Betroffenen langsam immer durchscheinender werden lässt. Es wird berichtet, dass sich Personen, die sich während der Krankheit wieder in den Limbus begeben haben, unwiederbringlich aufgelöst haben. Auf Dere Verweilende sollen sich hingegen nach einiger Zeit wieder materialisieren. Auch soll es seltene Fälle von Limbussüchtigen geben, die immer wieder in den Nichtraum zurückkehren müssen, oder auch plötzliche magische Befähigungen von nichtmagischen Wesen (max. Viertelzauberer: -2W6 LeP permanent, +2W6 AsP permanent) sind während einer Reise aufgetreten.

Um zu sehen, wie gut der Reisende das Gesehene verarbeiten kann, wird eine Probe auf seine MR abgelegt, die um die Anzahl seiner bisherigen Limbusreisen erleichtert ist.

Die Wächter des Walls

Nach einiger Zeit werden die Helden den Limbusbereich passieren, in den astrale Begleiterscheinungen des Efferdwalls ausstrahlen. Neben verschiedenen astralen Begleiterscheinungen nach Meisterentscheid versuchen gelegentlich Dämonen aus der Domäne Charyptoroths (Galkuzul) den Wall zu überwinden. Daran werden sie von erscheinenden Wächter-Präsenzen (Elementarwesen, Walgeister usw.) gehindert. Die astralen Verwirbelungen bremsen auch die Fahrt der *Wogenwolf*, so dass die Astralebene wie bei einer Sturmfahrt erscheint. Nur wenn die Helden alle Hinterlassenschaften des Fluchs beseitigt haben, werden sie von Efferds-Präsenz im Limbus verschont.

Das Runenschiff selbst wird zwar diesen Bereich passieren können, aber Sie, werter Meister, sollten den Spielern das Gefühl geben, den Wall nur mit viel Glück und Efferd-Gebeten überwunden zu haben.

Ein Archipel im Äther

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Ihr habe das Gefühl euch schon eine halbe Ewigkeit im Nicht-Raum aufzuhalten. Die wirbelnden grauen Massen verwirren eure Sinne, so dass Zeit ihre Bedeutung verliert. Als vielleicht ein Dutzend kleine Eilande, mit dem sie umgebendem Wasser, verstreut über ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser, vor euch durch den Limbus schweben.

Mit der Wogenwolf schwebt ihr langsam auf die kargen Inseln zu und erreicht die Hauptinsel.

Nach und nach können die Helden und ihre Helfer die Fässer und die zwei Obelisken zum Steinkreis der S(pr)ingenden Inseln (siehe S. 259ff.) bringen. Nur ein paar Dämonen (Anzahl dürfen

Sie je nach Gruppenstärke selber festlegen) halten sich auf dem Archipel auf und greifen die Limbusreisenden kurz nach ihrem Eintreffen an, hierbei kann es sich um mehrere Daggos oder andere Dämonen handeln.

Daggo

Der Daggo erscheint als unbekleideter, geschlechtsloser Mensch mit zwei Schlangenköpfen und zwei riesigen Bärenpranken. In seinen geöffneten Mäulern präsentieren sich den Helden doppelte Reihen von messerscharfen Zähnen die mit einer Schicht Blut bedeckt sind. Sie kennen nur einen Zweck – das grausame Töten.

INI 14+1W6	PA 8	LE 30	RS 2
Pranke: AT 13	TP 2W6+2	DK N	
Biss: AT 15	TP 1W6+5	DK NS	
GS 7	MR 14	GW 14	

Besondere Kampfregeln und -manöver: 3 Aktionen pro KR (2 Angriffe, 1 Reaktion), Doppelangriff (Pranken) / Niederwerfen (3), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen

Die Reparatur des Trollartefaktes

Nachdem der letzte Dämon vernichtet ist, kann sich die Gemeinschaft aus Hædingern und Helden daran machen, das Trollartefakt wieder in Gang zu bekommen.

Zuerst einmal muss der zweite Obelisk wieder an seinen Platz im Graben gestellt werden, was gar nicht so einfach ist, da der Obelisk in einer Art Verankerung einrasten muss. Danach können die Helden das Wasser des Nordmeeres in den Graben füllen. Zu guter Letzt muss nur noch das Loch im Zentrum des Artefaktes von den Resten des shindrabarischen Kristalls befreit werden, bevor der Gelbe Obelisk hineingesetzt werden kann. Für all diese Arbeiten benötigen die Helden etwa eine Stunde.

Sobald der Steuerobelisk eingesetzt ist, geht ein Ruck durch die Inseln und die Helden können ihr Sprungziel im Hjaldinger Nordmeer anwählen. Vorher scheint allerdings der Mechanismus noch blockiert zu sein.



Zurück im Nordmeer

Die Helden und ihre Begleiter merken nicht, wie sich die Inseln durch den Nichtraum in Bewegung setzen. Erst als der Archipel wieder in die 3. Sphäre wechselt, können sie sich sicher sein, dass alles geklappt hat. Auch wenn sich alle Limbusreisenden durch den langen Aufenthalt im Äther etwas geschwächt fühlen (siehe Abschnitt 'Im Limbus' bei über acht Stunden Aufenthalt).

Genauso wie der Steuerobelisk bei der ersten Reise mit den Singenden Inseln zerfällt auch dieser nach der ersten Anwendung zu Staub. Somit können die Aventurier nur darauf warten, dass das Artefakt den nächsten Sprungpunkt automatisch anwählt. Mit der *Wogenwolf* können die Helden nun die *Lamea* im Nordmeer suchen.

Nach kurzer Zeit finden sie sie im Gefecht mit drei Hjaldinger Langschiffen, deren Besatzungen in dem einzelnen Schiff scheinbar leichte Beute gesehen hatten.

Werte der Utländer-Piraten siehe S. 242.

Mit vereinten Kräften kann der Feind besiegt werden. Die Schäden an der *Lamea* halten sich in Grenzen und können mit den vorhandenen Mitteln leicht repariert werden.

Der letzte Sprung mit den Inseln

Die beiden Schiffe nehmen Kurs auf den Archipel und ankern vor der Hauptinsel. Harika lässt am Strand ein Lager einrichten, da die Mannschaft auf den automatischen Sprung in ein paar Tagen warten muss.

Am Abend lässt Harika für alle Rum ausgeben, um auf die baldige Rückkehr und die Verabschiedung der myranischen Freunde anzustoßen. Ausgelassen feiern alle das in greifbare Nähe gerückte Wiedersehen der Heimat.

Am nächsten Morgen verabschieden sich die Myraner von den Aventurieren und verlassen den Archipel mit der *Wogenwolf* gen Westen.

Auf ins Meer der Sieben Winde

Der nächste automatische Sprungpunkt liegt im Meer der Sieben Winde, der nach vier Tagen vom trollischen Artefakt angewählt und, wie beim ersten Sprung vor über sieben Jahren, mit einer Limbusreise erreicht wird.

Noch während die Mannschaft fröhlich singend ihr Lager abbaut, versucht Kapitän Kugres die Admiralin davon zu überzeugen, den nächsten Sprung abzuwarten und ins Perlenmeer zu reisen. So würde man den Efferdwall umgehen und könnte die Al'Anfaner auf dem Weg ins Horasreich in einer Küstenstadt von Bord lassen.

Harika sieht in der vorgeschla-

genen Strecke über das Perlenmeer zu viele Gefahren für die Horasier und lehnt den Vorschlag strikt ab. Zudem kann sie die Bedenken bezüglich des Efferdwalls mit Kugres nicht teilen, da alle Schiffsteile wieder aus aventurischem Holz bestehen. Sie plant, den Efferdwall zu überqueren und den gleichen Weg wieder gen Heimat zu nehmen. Die Al'Anfaner will sie in Teremon auf der zyklöpischen Insel Pailos von Bord lassen.

Myranische Helden in der Kampagne

Hier heißt es auch für myranische Helden Abschied von den langjährigen Weggefährten zu nehmen, sofern sie nicht nach Aventurien reisen wollen.

Myraner die sich entscheiden, in das unbekannte Land östlich des Thalassion zu reisen, werden ihre Heimat wahrscheinlich lange nicht mehr sehen.

Im Horasreich können sie dann als Spezialisten (**RdH 36**) zu Ruhm und Reichtum gelangen, was durch den guten Leumund der Horasier an Bord der *Lamea* natürlich noch erleichtert wird und selbst Tür und Tor zum Hochadel leichter öffnet. Ebenso ist es auch möglich, über Coragon Kugres in Al'Anfa Karriere zu machen.

Menschen ist hier natürlich das leichtere Los beschieden, aber auch ein Leonir oder eine Amauna können mit ihren Fähigkeiten einen gut zahlenden Gönner finden. Trotz alledem gehören Nichtmenschen zu den Randgruppen und müssen sich dem Misstrauen oder schlimmsten Falls der Anfeindungen der einheimischen Bevölkerung stellen.

Nach ihrer Ankunft müssen sich die Myraner aber zuvor eine intensivere Befragung durch die Admiralität gefallen lassen, denn ihr Wissen über den fremden Kontinent wird größer eingeschätzt, als das horasischer Besatzungsmitglieder.

Episode II: Die letzte Seereise

Da das Schiff, ab den S(pr)ingenden Inseln, etwa den gleichen Kurs wieder zurück fährt, verzichten wir hier auf detaillierte Beschreibungen der einzelnen Orte. Diese finden Sie an entsprechender Stelle im ersten Kapitel. Hier sind nur die wichtigsten Ereignisse der kommenden Wochen beschrieben. Bedenken sie, dass die *Lamea* durch die besseren Winde auch schneller vorankommt.

Wall des Efferd

Die zweitägige Reise bis ins Seegebiet des Efferdwalls verläuft recht ereignislos. Die Mannschaft wird aber von Tag zu Tag nervöser, hatten sie doch zweimal schon die Macht Efferds erleben müssen, wodurch kleinere Unfälle passieren. Diese werden von vielen als schlechtes Omen gewertet, was die Stimmung an Bord weiter verschlechtert.

Sofern sich keine charyptiden Hinterlassenschaften, z.B. eine kleine Charypta-Statue aus dem Besitz des Wasjef Solske, an Bord befinden, wird der Wall nicht aktiv werden. Die Mannschaft wird vergeblich auf ein Zeichen des Meeresgottes warten, und erst nach zwei Tagen, wenn sie das Atoll erreichen, glaubt auch der letzte Seemann den verfluchten Wall überwunden zu haben. Sobald sich aber ein Artefakt der Herrin der Nachtblauen Tiefen an Bord befindet, wird Efferd das Schiff auf eine ähnliche Weise wie auf **Seite 46f.** beschrieben, aufhalten.

Sollte die Hydra (Werte **S. 246f.**) vor sieben Jahren nicht getötet worden sein, so dringt das Schiff nach Überwinden des Walls in ihr Jagdgebiet ein und eine neuerliche Konfrontation mit dem Tier ist möglich.

Isola Aquilaura

Zwei Tage später erreicht die *Lamea* das Atoll (**S. 45f.**) auf dem der Praios-Geweihte Praias Sonnenglut (**S. 57**) zurück blieb, um den wilden Einwohnern die Gesetze Praios näher zu bringen.

Die Insel in der tropischen See ist immer noch mit Palmen und dichtem Buschwerk bewachsen, doch gibt es jetzt eine kleine Ansiedlung am Strand und einen langen Steg, der ins Meer führt. Zudem kann der Ausguck an einem Flaggenmast, auf dem Dorfplatz, die horasische Fahne erkennen.

Die *Lamea* wird früh von den Eingeborenen entdeckt, die in ihrer Arbeit innehalten und das Schiff beobachten.

Die Admiralin lässt das Schiff so nah, wie vom Tiefgang her möglich, herankommen und befiehlt, ein Beiboot klar zu machen. Nachdem Harika mit den Helden das Boot bestiegen hat und Richtung Strand steuert, taucht ein Mann in Praiosrobe auf dem Steg auf. Die Helden können in ihm den Geweihten Sonnenglut erkennen, der die alten Bekannten freudig begrüßt.

Er kann seinen Augen nicht trauen und denkt zuerst, dass Harika bereits in Aventurien war. Nachdem er hört, dass die Besatzung nach siebenjähriger Fahrt auf dem Heimweg ist, will er alles über deren Abenteuer hören.

Der Geweihte war in den letzten Jahren auch nicht untätig. Er brachte vielen Eingeborenen Garethi bei und lehrte sie den Glauben an Praios. Zudem ließ er einen kleinen Praios-Schrein sowie weitere Hütten am Strand bauen und schaffte so einen horasischen Stützpunkt für Gildenlandfahrer.

Zwar bekleiden sich viele der Eingeborenen noch mit Blättern, aber ihre Haut wird nicht mehr von einem blaugrauen Lehm bedeckt. Ihre Waffen hingegen bestehen immer noch aus messerscharfen Blättern.

Harika lässt frisches Wasser und Proviant aufnehmen, während die Helden von ihr ausgesendet werden, das Atoll genauer zu erkunden.

Hierbei können sie auf Überreste der *Hiraton* (**S. 46**) stoßen oder diese aufsuchen. Darin könnten sie noch einige Geheimnisse aus vergangener Zeit finden.

Spätestens nach drei Tagen lässt die Admiralin wieder Segel setzen und Praias bleibt wie beim letzten Mal auf dem Atoll zurück.

Eine kränkelnde Admiralin

In den nächsten Wochen verschlechtert sich Harikas Gesundheit. Zwar können ihr die geübten Heiler an Bord helfen, doch scheinen die Strapazen der vergangenen Jahre und der Fluch der Draydal nicht spurlos an der alternden Admiralin vorbei gegangen zu sein.

Schnupfen, Husten und ständige Müdigkeit beugen den Körper der großen Entdeckerin, aber gegenüber der Mannschaft versucht sie, diese Schwächen zu verbergen. Nur die Helden und ihr Offiziersstab erfahren davon.

Feuer und Wasser – Rückkehr ins Brennende Meer

Zu Anfang erwägt Harika, das Brennende Meer zu umfahren. Wie lange dies dauern würde kann sie nicht sagen, da dieses Gebiet nie genau kartographiert wurde. Erst als die Aves-Geweihte Jaraldos darauf aufmerksam macht, dass die Segnung bis zur Rückkehr in heimische Gefilde Bestand hat, wagt die Admiralin den direkten Kurs durch das verfluchte Meer. Aus Sicherheitsgründen lässt sie aber die Freiwache mit Waffen an Deck antreten.

Allen horasischen Besatzungsmitgliedern ist das Schicksal der *Prinz Shafir* noch im Kopf und so steigt mit jeder Minute die Nervosität. Immer öfter gellt ein Alarmschrei über Deck, obwohl der betreffende Seemann nur die Form einer Rauchwolke falsch gedeutet hat.

Steigern Sie die Ungewissheit und den Aberglauben der Besatzung ins Unerträgliche, bis plötzlich eine Horde Karchysi (Werte **S. 244**) über die *Lamea* herfällt. Zwar kommen diese nicht durch den karmalen Schutz hindurch, aber das wird den Helden erst klar, nachdem die erste Welle des Angriffes ohne Schaden abgebbt ist.

Wie bereits vor sieben Jahren geben die Echtenwesen nach einiger Zeit auf und verschwinden im Rauch des Brennenden Meeres. Ob sie noch ein zweites Mal auftauchen, sei Ihnen, werter Meister, überlassen.

Rückkehr nach Nagalosch

Auch wenn der Beleman nicht täglich für gute Fahrt gesorgt hat, so erreicht das Schiff etwa nach einer Woche die Insel der Feuervögel (S. 36).

Harika lässt in einer geschützten Bucht ankern und schickt die Helden aus, um mit dem Feuervogel Phyrphyrphyrowin Kontakt aufzunehmen, während die Mannschaft Frischwasser und Nahrung sucht. An vielen Stellen, die damals durch den Vulkanausbruch verbrannten, hat sich der Dschungel wieder ausgebreitet, wodurch der Aufstieg (wie S. 37) zum Krater wieder genauso schwer wird.

Die Helden können durch ein Feuer den Vogel auf sich aufmerksam machen und ihn in die Bucht zum Schiff schicken. Dort begrüßt er Harika und berichtet stolz von seinem jungen Sohn, der beim damaligen Vulkanausbruch schlüpfte.

Er lädt die Admirelin ein, seinen Sohn Phyrphyrphyranim kennenzulernen, aber dazu müssen sie an den Kraterrand zurück. Denn der junge Feuervogel würde nicht in die Nähe von so vielen fremden Wesen kommen. Harika übergibt von Chetoba das Kommando und verlässt mit den Helden zusammen das Schiff, um Phyrphyrphyrowins Sohn aufzusuchen.

Angriff der Marus

Noch während die Gruppe in die vom Feuervogel gewiesene Richtung durch den Dschungel wandert, werden sie bereits nach einer halben Stunde Marsch von einer Horde Marus überfallen. Ein gutes Dutzend der echsischen Krieger stürmt auf die Helden und Harika ein.

Werte der Marus

LE 34 **AU 36** **MR 8** **GS 8** **RS 2** (tragen keine Rüstung)

Schwanzschlag:

INI 10+1W6 **AT 16** **PA 13** **TP 2W+4 TP(A)** **DK H**

Biss:

INI 10+1W6 **AT 16** **PA 13** **TP 1W6+5** **DK N**

Holzspeer:

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

Sonderfertigkeiten: Biss, Schwanzschlag / Aufmerksamkeit, Befreiungsschlag, Wuchtschlag / Beidhändiger Kampf I, Doppelangriff, Kampfrelexe, Waffenloser Kampfstil: Hruruzat (Beinarbeit, Sprungtritt, Hoher Tritt)

Nachteil Schwache Arme: Nach jeder zehnten ununterbrochenen Aktion eines Armes ist eine KK-Probe +4 nötig, um die Waffe nicht fallen zu lassen.

Während des Kampfes wird Harika von einer vergifteten Speerspitze leicht verletzt. Diese ist mit einer Kelmon-Paste (Stufe 5) bestrichen. Nach 5 KR bricht die Admirelin gelähmt zusammen. Diese Lähmung verschwindet zwar nach etwa einer halben Stunde, aber sie wurde von der Giftwirkung stark geschwächt (4W6 SP), wodurch ein Aufstieg zum Krater unmöglich wird. Sollte es den Helden nicht gelingen, die Marus zu besiegen, so können sie eine kleine Gruppe Seesoldaten auftauchen lassen. Diese hat Rubec hinter der Gruppe her geschickt, um später über deren Schritte informiert zu sein.

Harika kann zwar von einem kundigen Helden oder einem der Bordmagier geheilt werden, aber erholt sich nicht richtig davon. Die Helden können den Feuervogel über den Vorfall unterrichten und ein späteres Treffen vereinbaren. Mit genügend Überzeugungskraft vielleicht sogar in der Nähe des Lagers.

Schätze und Pläne

Harika bittet die Helden eines Abends in ihre Kajüte zu einer Unterredung. Sie hat zwei Anliegen an die Helden. Einerseits will sie die Helden darum bitten, die drei Kisten mit Endurium, Illuminium, Optrilith und anderen wertvollen Materialien bis zur Ankunft im Horasreich zu bewachen und dafür Sorge zu tragen, dass nichts abhanden kommt.

Auch wenn sie Kapitän Kugres als zuverlässigen Weggefährten schätzen gelernt hat, so glaubt sie nicht, dass die Al'Anfaner mit leeren Händen in die Heimat zurückkehren wollen.

Andererseits will sie die Helden als einzige über ihre zukünftigen Pläne unterrichten.

Sie will nach ihrer Rückkehr selbst nach Thorwal reisen und Hetmann Tronde das Wenige berichten, was man von der Thorwaler Expedition Asleif 'Foggwulf' Phileassons weiß. Das sei sie den Thorwalern und ihren Wurzeln schuldig.

Hierbei würde sie sich freuen, wenn die Helden sie auf dieser Reise begleiten würden.

Land in Sicht

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die See der klagenden Glocken liegt hinter euch und so vermeldet der Ausguck am 12. Praios 1030 BF "Land in Sicht!". Alle schauen gespannt gen Bug und tatsächlich taucht kurze Zeit nach dem Ausruf eine Landmasse am Horizont auf.

Als Harika verkündet: "Bei der Landmasse müsste es sich laut meiner Berechnungen um die Zyklopeninsel Pailos handeln", brandet Jubel unter der Mannschaft auf.

"Daher werden wir zu Ehren des Herren Efferd einen Dankgottesdienst abhalten."

Sogleich werden die Segel gerefft, will doch keiner so nahe vor dem Ziel den Herrn der Meere erzürnen.

Der Dankgottesdienst

Zum Vorlesen oder Nacherzählen:

Die Prinzessin Lamea hat mittlerweile an Fahrt verloren und alle Besatzungsmitglieder sind mit ihren besten Kleidern auf Deck angetreten.

Die Admirelin tritt feierlich, mit der Uniform der Horasmarine bekleidet, auf das Hüttendeck.

Erneut brandet Jubel auf. "Hoch lebe Harika!" und "Efferd sei gepriesen!", hört ihr viele Seeleute rufen. Erst als sie kurz die Hand hebt, verstummen schlagartig alle Stimmen.

"Über sieben Jahre ging unsere Reise. Wir haben gemeinsam viele Gefahren bewältigen müssen und dennoch haben uns die Götter nie verlassen. Stürme, Piraten und Ungeheuer wollten unser Schiff mehrfach in die dunklen Tiefen reißen, doch der Herr Efferd hat uns immer beigestanden. So wollen wir dem Herrn der Meere für sein Wohlwollen danken."

Mit Gebeten, Liedern und drei Fass Trinkwasser wird Efferd innerhalb der nächsten Stunde gedankt. Der Gottesdienst wird von Harika zusammen mit dem Hesinde-Geweihten Arivorer durchgeführt. Sollte sich unter den Helden ein Efferd-Geweihter befinden, so darf dieser die Leitung übernehmen. Auch die anderen zwei Geweihten unterstützen die Zeremonie.

Harikas Tod

Am Ende der Andacht bricht Harika plötzlich zusammen, nur kurz kann sie sich noch an der Reling halten, bevor sie mit starrem Blick auf das Deck gleitet.

Verwirrung entsteht unter der Besatzung, und manch einer sieht dies als unheilvolles Zeichen.

Die Helden können bei einer Untersuchung nur noch den Tod der Admiral in feststellen. Selbst magische und karmale Kräfte bringen sie nicht zu den Lebenden zurück. Der Herr Boron hat sie, im Alter von 69 Jahren, im Angesicht der Heimat zu sich gerufen, da ihr scheinbar von den Göttern die Rückkehr verwehrt war.

Als Harikas Hinscheiden unwiederbringlich feststeht, nutzt Konteradmiral Rubec von Chetoba die Gunst der Stunde und befiehlt dem horasischen Teil der Besatzung, Kugres und die übrigen Al'Anfaner gefangen zu setzen. Diese sind so überrascht, dass die ersten bereits überwunden sind, ehe sich Widerstand regt. Die übrigen sind ohnehin in der Unterzahl und geben schließlich zähneknirschend klein bei.

Chetoba wirft Kugres, der lautstark eine Erklärung fordert, lapidar 'Verdacht auf Mord an der Admiral in durch alfanische Hand' vor.

Eine Analyse ihrer Leiche fördert aber keinerlei magische oder alchemistische Ursachen zu Tage. Diesen plötzlichen Tod können nur die Götter bewirkt haben.

Chetoba zieht auf Druck der Helden den Befehl zurück und lässt die Al'Anfaner aus dem Arrest holen, ohne sich bei Kugres für die irrtümliche Inhaftierung zu entschuldigen.

Der Konteradmiral übernimmt aber sonst als ranghöchster Offizier der Horasmarine das Kommando über die *Lamea*.

Das Begräbnis zur See

Prinz Haridiyon bittet die Helden zu einer kurzen Unterredung. Er und die Helden kennen die Wurzeln Harikas, daher möchte Haridiyon die Admiral in nach thorscher Sitte beisetzen. Sie soll noch hier in einem Beiboot bestattet werden, das dann brennend auf die offene See treibt.

Da er sich sicher ist, dass der Konteradmiral dieses Vorhaben missbilligt, bittet er die Helden heimlich, die Zustimmung der Geweihten und Bramstetters einzuholen.

Siberius und die Geweihten stimmen dem Vorhaben zu und so ordnet der Prinz die Seebestattung Harikas an. Wie befürchtet, missfällt dies Chetoba und auch einigen horasischen Besatzungsmitgliedern, aber keiner wird ein Wort gegen die Entscheidung der Geweihtenschaft sagen. Daher wird kurze Zeit später ein Beiboot mit der Leiche der Admiral in zu Wasser gelassen und die versammelte Mannschaft blickt dem davontreibenden, brennenden Boot hinterher.

Hier ist es auch möglich, dass die Helden den Anstoß geben und Haridiyon sie unterstützt.

Episode III: Auf aventurischem Boden

Ankunft in Teremon

Am frühen Abend läuft die *Lamea* schließlich in den Hafen von Teremon ein. Ein Hafenbediensteter weist dem Schiff mit lautem Rufen einen Liegeplatz zu, derweil Schauerleute und Mannschaften anderer Schiffe neugierig herüberschauen. Bald darauf ist die *Lamea* sicher festgemacht, Planken werden angelegt. Vermitteln Sie den Helden einen ersten Eindruck der Neugierde und Begeisterung, die sie später am Festland erwarten wird.

Noch bevor die Planken an den Kai gelegt werden, verdonnert Chetoba die Mannschaft zum Schweigen und droht ihnen mit einer Anklage wegen Hochverrats, sollten sie mit ihrem Wissen vorerst nicht an sich halten können. Der Admiral will keine weitere Unruhe schüren, deshalb sollen der Name und die Herkunft des Schiffes zunächst nicht bekanntgegeben werden. Anschließend richtet Chetoba seine schon in Mitleidenschaft gezogene Uniform, rückt seinen Kusliker Säbel zurecht und betritt mit stolzeschwellter Brust als erster der Mannschaft wieder aventurischen Boden. Ihm folgen die Offiziere, die einfachen Mannschaftsmitglieder bleiben zunächst an Bord und sichern das Schiff.

In typisch militärisch knappen Worten zitiert Chetoba den Hafenmeister herbei und überträgt ihm eine Nachricht für den auf der Insel ansässigen herzoglichen Palast. Die Helden können die Szenerie zunächst nur beobachten, da Chetoba keinerlei

Einwände gelten lässt, immerhin handle es sich hierbei um eine Angelegenheit, die für das Horasreich von 'größter Bedeutung' sei. Weder Chetoba noch die Helden wissen, dass sie mitten im Liebfeldischen Thronfolgekrieg (**RdH 28ff.**) gelandet sind und welche Auswirkungen dies für sie haben wird.

Es dauert nicht lang, da marschiert ein ganzes Banner der herzoglichen Garde auf dem Kai auf und bildet links und rechts von den Helden und der übrigen Besatzung ein Ehrenspalier. Der befehlshabende Offizier grüßt Chetoba militärisch, der den Gruß sichtbar stolz entgegennimmt. Schließlich tritt – umgeben von einigen Gardisten – der Herzog hervor.

Herzog Berytos Crosseira dylli Teremon (* 958 BF, beleibt, graues Bart- und Haupthaar, trägt eine klassische zyklöpische Toga, gebräunte Haut) mustert die Gruppe kurz, ehe er die Worte an die Helden richtet: "Willkommen daheim! Seid meine Gäste und folgt mir auf die herzogliche Feste! Kommt erst einmal mit mir; um eure persönlichen Dinge könnt ihr euch später kümmern."

Chetoba nickt und bedeutet euch, ihm zu folgen. Einwände lässt er abermals nicht gelten, zumal die Einladung des Herzogs den Helden nach den Strapazen der Reise sicherlich nicht ungelegen kommt. Chetoba schreitet an der Spitze mit dem Herzog voran, die Helden und die übrige Besatzung folgen in gebührendem Abstand. Die Gardisten flankieren die Helden, die sich nun wahrlich wie Berühmtheiten mit einer Ehrengarde vorkommen können.

Der Weg zur Feste führt durch die abendliche Stadt, in der es recht ruhig zugeht. Nur ab und zu kreuzen Bewohner die Prozession. Sie neigen ehrfürchtig ihr Haupt und verbeugen sich tief.

Des Herzogs Feste

Die herzogliche Feste steht oberhalb Teremons auf einer etwa 40 Schritt hohen Klippe, die nur über einen steilen, aber gut ausgebauten Felsstieg zu erreichen ist. Das Gebäude aus finsternem Vulkangestein wirkt trutzig und wehrhaft. Die Mauern aus schwarzem Gestein sind hoch und fast fugenlos zusammengefügt. In der trockenen Erde wachsen keine Rankpflanzen oder ähnliche Kletterhilfen. Die Mauerkrone wird gut bewacht. Nach dem ersten Mauerwall folgt eine größere Freifläche, die von wild kläffenden Hunden bewacht wird. Danach folgt eine zweite Mauer, bevor man in den eigentlichen Palast kommt.

Der Volksmund berichtet davon, dass die gesamte Klippe unterhalb der Festung von Gängen, Verliesen, Treppen und Grotten durchlöchert sei, und einige Ausgänge führen tatsächlich hinab zum Wasser. Unter dem Thronsaal gibt es angeblich einen tiefen Schacht zu einem gefangenen Krakenmolch, dem unliebsame Gäste des Herzogs als Nahrung dienen.

Die Klippen selbst können ohne übernatürliche Hilfe nicht erklimmt werden. Das Gestein ist wegen der Brandung feucht und bietet keinen Halt, zumal es durch Wind und Wogen teils sehr brüchig ist. Die in den Klippen nistenden Möwen sind für wagemutige Kletterer zwar keine Gefahr, veranstalten aber im Angesicht eines Eindringlings einen derartigen Radau, dass selbst die Wachen auf der Festung oberhalb aufmerksam werden.

Eine unliebsame Überraschung

Der Herzog führt seine Gäste in seine Feste und wechselt mit Chetoba immer wieder einige Worte. Doch kaum haben sich die wuchtigen Tore der Feste geschlossen, da erschallt ein lauter Ruf des Herzogs: "Nehmt sie fest! Alle!"

Noch bevor die Helden reagieren können, sind sie von ihrer vermeintlichen Ehrengarde umzingelt und weitere Gardisten mit Hellebarden und Armbrüsten eilen herbei. Die meisten Besatzungsmitglieder sind zu überrascht, um reagieren zu können und lassen sich ohne Gegenwehr ihre Waffen abnehmen. Den Helden sollte klar werden, dass sie angesichts der Übermacht von fast zwei Bannern Gardisten und Seesöldnern unterlegen sind und ein Kampf hoffnungslos wäre.

Chetoba verlangt lautstark eine Erklärung, doch der Herzog schenkt ihm lediglich ein süffisantes Grinsen und meint, die Zeiten hätten sich geändert. Strecken die Helden ihre Waffen nicht von selbst, so werden sie ihnen unsanft entrissen. Magier oder andere offenkundig magiebegabte Helden werden mit einer gespannten Armbrust bedroht, um Zauberei direkt zu unterbinden und bekommen den Mund verbunden (Zauberschwernis durch erzwungene veränderte Technik meist um 7). Selbst vor Geweihten in der Gruppe machen die Gardisten nicht halt, doch bringen sie ihnen mehr Achtung entgegen, als den übrigen Gruppenmitgliedern.

Die gesamte Mannschaft der *Lamea* (88 Seeleute und Forscher inklusive der Helden) wird in die Kerker der Feste eingesperrt. Magisch begabte Helden bekommen eiserne Fuß- und Handfesseln (Gewicht: 4 Stein) angelegt, die jede Zaubersuche um

8 Punkte erschweren. Alternativ können Sie noch auf einen Eisenkragen (Gewicht: 5 Stein) zurückgreifen, der weitere 7 Punkte Malus bringt.

Das Verlies besteht aus einem Dutzend Zellen, die nicht mehr als einfache, in den Stein getriebene Höhlungen von zwei Schritt Höhe und vier Schritt Breite und Tiefe sind. Eng beieinander stehende Eisenstangen und eine Gittertür versperren den Inhaftierten den Ausweg. Die Mauern bestehen aus grobem Gestein, die einfache Verpflegung erhalten die Helden durch eine Öffnung in der Gittertür gereicht, die Eimer mit der Notdurft werden nur jeden zweiten Tag entleert. Dabei stellen immer mindestens (Anzahl der Helden plus 1) Wachen sicher, dass ein Fluchtversuch zum Scheitern verurteilt ist. Am Ende des Zellengangs ist eine Wachstube, in der sich fünf Gardisten aufhalten.

Unerwartete Hilfe

Die Helden verbringen zwei bis drei Wochen in ihren Verliesen, bis sich ihnen eine unerwartete Chance zur Flucht gibt. Die Hilfe kann in zwei unterschiedlichen Formen auftreten, der Fluchtweg ist in beiden Fällen gleich.

Möglichkeit 1: Der aufrechte Al'Anfaner

Wie die Helden sperrten die Gardisten des Herzogs auch Kugres und die Al'Anfaner in Zellen ein, jedoch gelang es ihm aus eigener Kraft, sich und seine Gefolgsleute zu befreien. Chetoba traut dem Kapitän nicht, der jedoch auf seine eigene Gefangennahme verweist. Somit handle es sich nicht um eine Aktion Al'Anfas, sondern vielmehr um eine Verschwörung anderer. Statt einfach zu fliehen, befreit Kugres seine langjährigen Gefährten, da er sie nicht einem unbekannten Schicksal überlassen will. Kugres spricht die Wahrheit, doch er weiß auch, dass er mit seinen geschwächten Gefolgsleuten kaum eine Chance hat, alleine aus der Feste entkommen zu können. Somit vermischen sich für ihn pragmatische Gründe mit seiner gewachsenen Freundschaft zu den Helden und anderen Besatzungsmitgliedern der *Lamea*.

Chetoba bleibt trotz der Erklärung misstrauisch und vermutet weiterhin eine Falle. Prinz Haridiyon aber glaubt Kugres und spricht sich für ihn aus, sollten dies nicht die Helden machen. Kugres unterstützt die Helden bei ihrer Flucht. Ihre Wege trennen sich, wenn die Helden die *Lamea* einschließlich der myranischen Waren zurückgewonnen und die Hafengeschütze erfolgreich sabotiert haben. Im folgenden Durcheinander verabschiedet sich Kugres mit schlichten, aber durchaus ergreifenden Worten von den Helden und wünscht ihnen für ihr weiteres Leben alles Gute und den Segen Borons. Anschließend schwingt sich Kugres über die Reling der *Lamea* und erobert mit seinen Getreuen eines der im Hafen liegenden alfanischen Schiffe, um in seine Heimat zurückzuzugeln.

Möglichkeit 2: Hilfe aus der Heimat

Die zweite Option besteht aus der Hilfe von Kaiser Timor-Horas und den Helden der *Königsmacher*-Kampagne. Hierbei kommt es zu einem Cross-Over, bei dem die Heldengruppen der beiden Kampagnen unerwartet aufeinandertreffen und von der gegenseitigen Hilfe profitieren. Besonders reizvoll ist dieses Treffen, wenn Sie mit Ihrer Spielrunde beide Kampagnen spielen, ansonsten können Sie die Helden der *Königsmacher*-Kampagne als Meisterpersonen führen. Mehr zur Königsmacher-

Kampagne und warum die Königsmacher-Helden nach Tere-mon kommen, erfahren Sie im Abenteuer **Masken der Macht**. Als erstes wird Prinz Haridiyon aus seiner Einzelzelle befreit, der die *Königsmacher*-Helden zur Zelle der Helden führt. Bei- den Seiten dürfte schnell klar werden, dass es sich bei der In- haftierung um eine Verschwörung handelt – vor allem, wenn Timor und Haridiyon sich gegenseitig offenbaren und die Hel- den mehr über den Hintergrund der jeweils anderen Gruppen erfahren. Nutzen Sie die Gelegenheit, den Helden in kurzen und knappen Worten das Gesicht des neuen Aventurien zu prä- sentieren – kurzum: Nichts ist mehr so, wie es die Helden bei ihrer Abfahrt noch kannten. Hier bieten sich zahlreiche Mög- lichkeiten intensiven Rollenspiels an, die Sie gewinnbringend nutzen sollten.

In die Freiheit

Der Weg zurück in die Freiheit führt durch den Palast. Eine ausführliche Beschreibung finden Sie in **MdM 84**. Dabei kann den Helden das Wissen der *Königsmacher*-Helden zu Gute kommen, ansonsten müssen Sie vorsichtig einen Weg finden. Ob mit oder ohne Hilfe der *Königsmacher*-Helden, die ein Ab- lenkungsmanöver initiieren könnten, übernimmt Haridiyon als höchster Adliger und Erster Offizier der *Lamea* das Kom- mando, was auch Siberius Bramstetter und von Chetoba akzep- tieren. Dabei vertraut Haridiyon abermals auf die Helden als bewährtes Vorauskommando. Bedenken Sie bei der Darstellung der weiteren Ereignisse, dass die Helden nicht allein unterwegs sind, sondern auch noch einige Dutzend Reisegefährten bei sich haben. Zwar besitzen die Helden so den Vorteil der Überzahl, aber die schiere Menge von Menschen ist auffällig und zudem ist der Großteil infolge der Gefangenschaft in geschwächtem Zustand.

Die *Königsmacher*-Helden (oder Kugres) haben den Wachen sämtliche Schlüssel abgenommen, so dass magiebegabte Hel- den von ihren eisernen Fesseln befreit werden und wieder ihre Kräfte einsetzen können. In der Wachstube können die Helden sich und ihre Gefährten notdürftig mit Waffen und einigen we- nigen Rüstungen versorgen (Säbel, wattierte Waffenröcke, eini- ge Hellebarden), bevor sie sich in den Palast selbst begeben.

Die Erkundung des Rückweges sollte zügig erfolgen, denn je länger sich die Helden im Palast aufhalten, umso größer wird die Gefahr, von den Wachen entdeckt zu werden. Die Flucht kann dabei durch den Einsatz von Magie unterstützt werden. Zauber wie der *SILENTIUM* wirken für eine Gruppe ge- schwächter Flüchtlinge Wunder, ein *SOMNIGRAVIS* lässt selbst die aufmerksamsten Wachen zumindest zeitweise in Bo- rons Reich gleiten.

Zurück zur Lamea

Ist erst die Feste verlassen, müssen die Helden die übrigen Ex- peditionsmitglieder wieder zur *Lamea* bringen. Dazu gilt es zu- nächst die Stadt zu durchqueren oder von der See her mit Schif- fen zur *Lamea* zu kommen. Dafür müssen aber erst noch Boote 'requiriert' werden. Anschließend gilt es, das stolze Schiff für die Ausfahrt vorzubereiten. Auch hierbei bilden die Helden die Vorhut, ehe der Rest der Mannschaft folgt. Bei all diesen Aktio- nen müssen die Helden sehr vorsichtig sein, damit sie nicht von den Patrouillen und den an einigen Lagerhäusern stationierten Wachposten innerhalb der Stadt bemerkt werden. Fordern Sie

daher regelmäßig Proben auf *Schleichen* und *Sich Verstecken* ein, die Sie – je nach Vorgehensweise der Helden – mit entsprechen- den Mali erschweren.

Der Weg zur *Lamea* kann auch aus der Feste direkt erfolgen: Aus dem Thronsaal führt ein Schacht 40 Schritt hinab in eine gro- ße Grotte, in der tatsächlich ein hungriger Krakenmolch haust. Den Abstieg kann man an rostigen und von Algen beschmierten Steigeisen wagen, doch ist er für die geschwächten Expeditions- mitglieder sehr anstrengend, zumal der Krakenmolch erst noch überwunden werden muss. Anschließend muss der Weg zur *La- mea* mit einem kleinen Ruderboot überbrückt werden, dessen Besorgung den Helden obliegt. Dieses Vorgehen ist nicht ohne Risiko, denn das Boot müsste mehrmals an den mit Wachen be- setzten Wachtürmen des Hafens vorbeifahren. Den Hinweis auf diese Fluchtmöglichkeit und die damit verbundenen Gefahren können die Helden von Timor und den *Königsmacher*-Helden erhalten.

Alternativ kann die Flucht zeitgleich über den Wasser- und den Landweg erfolgen. Kleinere Gruppen verursachen weniger Lärm und sind weniger auffällig, so dass die im Hafen positio- nierten Wachen nicht so schnell Verdacht schöpfen.

Alle Mann an Bord

Im Hafen angekommen stellen die Helden fest, dass die *Lamea* nicht mehr an ihrem ursprünglichen Anlegeplatz liegt. Stattdes- sen befindet sie sich nun mitten im Hafenbecken, die fehlen- de Galionsfigur und die braune Seuchenflagge können in der Dunkelheit nur von Helden mit einer gelungenen *Sinnenschür- fe*-Probe +7 wahrgenommen werden.

Sollten die Helden nicht ohnehin bereits auf dem Wasser un- terwegs sein, benötigen sie nun ein Ruderboot oder sie müssen sich selbst in Efferds nasses Element begeben. Je nach Ausrüs- tungsgrad Ihrer Helden wie Waffen und Rüstungen können Sie erschwerte *Schwimmen*-Proben verlangen.

An Bord der *Lamea* befinden sich nur einige wenige Wachen. Dies können nach Ihrer Entscheidung entweder Gardisten oder Seesöldner im Dienst des Herzogs sein oder aber einige alan- fanische Reisegefährten, die dem Herzog glaubhaft machen konnten, Gefangene der Helden gewesen zu sein. Je nachdem wie das Verhältnis zu den Helden war, können die Al'Anfaner den Helden helfen oder sie sind tatsächliche Gegner, die über- wunden werden müssen.

Einmal an Bord können die Helden zu ihrer Überraschung feststellen, dass fast alles beim Alten ist. Selbst die persönlichen Besitztümer der Mannschaft blieben weitestgehend unange- tastet und sind noch vorhanden. Die gesamte Ausrüstung der Helden wie ihre Waffen, Rüstungen und andere Gegenstände sind in der Kabine des Kapitäns zu einem kleinen Haufen auf- getürmt.

Schnell fällt den Helden auf, dass jedoch eines fehlt: Alles, was offenkundig gildenlandischen Ursprungs ist, ist nicht an Bord. Auch die Kisten mit dem Endurium und den übrigen von Harika erworbenen Artefakten und Handelsgütern sind nicht mehr hier.

Rückeroberung der Expeditionsgüter

Während die Mannschaft das Schiff – so heimlich wie möglich und so gut es in der Dunkelheit ohne Licht machbar ist – zum Auslaufen vorbereitet, haben die Helden Zeit und Gelegenheit, sich auf die Suche nach den verschwundenen Expeditionsgü- tern zu machen. Sollten sie dies nicht aus eigenem Antrieb ma- chen, wird sie Haridiyon darum ersuchen.

Die Kiste mit dem Endurium und die übrigen Expeditionsgüter befinden sich in einem der bewachten Lagerhäuser. Das entsprechende Lagerhaus ist leicht zu identifizieren, befindet sich doch dort die größte Zahl der herzoglichen Gardisten. Diese gilt es zu überwinden – und zwar möglichst schnell und leise, so dass kein weiterer Alarm geschlagen werden kann. Sollten sich die Helden zu viel Zeit bei der Planung lassen, können Sie sie ein wenig unter Druck setzen, indem sie an die verstreichende Zeit und den bald schon nahenden Sonnenaufgang erinnern. Nach einer raschen Durchsuchung des Lagerhauses finden die Helden schließlich die gesuchten Kisten und Waren, während myranische Gegenstände aus dem Besitz der Mannschaft achtlos in Körben liegen. Unter einer Plane neben den Kisten ist die Galionsfigur der *Lamea* verborgen – auch sie sollte ihren Weg zurück an Bord finden. Diese wurde kurz nach Eintreffen des Schiffes vom Rumpf entfernt, damit niemand an ihr die Herkunft der Schivonella erkennen kann.

Nachdem sie die gestohlenen Güter gefunden haben, müssen die Helden diese noch zurück an Bord der *Lamea* bringen. Die Kisten mit dem Endurium und besonders die Galionsfigur sind allerdings zu schwer, als dass sie ein einzelner Held tragen könnte. Zudem muss der Höhenunterschied zur *Lamea* berücksichtigt werden. Doch Phex ist den Helden offenbar wohlgesonnen, denn die an Bord vorhandenen Ladekräne sind noch intakt. Mit Hilfe von Ruderbooten oder einem kleinen Fischerboot – das allerdings mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen dürfte – können die Helden die Waren einschließlich der Galionsfigur zur *Lamea* bringen, wo die Ladung von der Besatzung an Bord gebracht und verstaut wird.

Vorbereitung für eine Flucht

Gefahr droht der *Lamea* vor allem von den im Hafen stationierten Geschützen: Die Hafeneinfahrt bewachen zwei schwere Rotzen, im Hafenbereich stehen drei Aale sowie etliche Böcke, die zur See hin ausgerichtet sind. Die Hafeneinfahrt verfügt zudem über eine Absperrkette, um die Ein- oder Ausfahrt von größeren Schiffen wie der *Lamea* zu verhindern.

Das erste und für eine erfolgreiche Flucht wichtigste Ziel ist die Sabotage der Absperrkette, gefolgt von den Rotzen, da sie der *Lamea* aufgrund ihrer Reichweite auch noch nach Verlassen des Hafenbeckens gefährlich werden können. Die Geschütze der alananischen Schiffe stellen eine weitere Gefahr dar, jedoch sind diese aufgrund ihrer starken Bewachung für die Helden nicht zu erreichen. Da Kugres eines der beiden Schiffe kapert, herrscht hier eine entsprechende Ablenkung. Im Idealfall haben sich die Helden mit ihm abgestimmt, um ihre Aktionen möglichst zeitgleich durchführen zu können. Da die Flucht der Helden nicht unbemerkt bleibt, müssen sie sich beeilen. Die Stärke der Wachmannschaften der Absperrkette und der Rotzen sollte sich daher nach dem Zustand der Helden richten.

Die Schussbahnen weiterer Geschütze wie die der Aale werden durch andere Schiffe blockiert, so dass die Helden sich nicht um sie kümmern müssen. Notfalls geben Haridiyon oder Bramstetter auch die entsprechenden Hinweise.

Ihre Flucht können die Helden durch einige Ablenkungsmanöver decken. So bindet der Brand eines Lagerhauses einige Gardisten, die sich um die Bekämpfung des Feuers kümmern. Besonders effektiv ist diese Form, wenn die Helden gar das Lagerhaus in Brand setzen, aus welchem sie zuvor die myranischen Güter wieder zurück an Bord der *Lamea* gebracht haben.

Je nach der Größe des Feuers kann aber auch die auslaufende *Lamea* besser gesehen werden, so dass diese Vorgehensweise durchaus auch ihre Nachteile besitzt.

Auf der offenen See – wieder einmal

Die Helden erreichen schließlich die offene See. Abhängig von ihren Vorbereitungen ging die Flucht reibungslos oder mit großen Anstrengungen vonstatten. Sollten die Helden auf die *Königsmacher*-Helden um Kaiser Timor-Horas getroffen sein, nutzen diese die Flucht der *Lamea*, um ebenfalls wieder auf das Festland zu kommen.

Kaiser Timor-Horas verpflichtet die Helden zum Schweigen über seine Beteiligung auf Teremon und lässt sie dies auch bei Phex und Praios beschwören. Bevor er sich und die *Königsmacher*-Helden an Land bringen lässt, nutzen entweder die *Königsmacher*-Helden oder Timor nochmals die Gelegenheit, die Helden über die wichtigsten Veränderungen aufzuklären, zu denen es im Verlauf ihrer mehrjährigen Abwesenheit gekommen ist: Neben dem Tod Amenes und der daraus folgenden instabilen politischen Lage des Horasreiches scheint Timor vor allem über den Angriff Galottas auf Gareth und seine Folgen gut informiert zu sein – sein Wissen teilt er mit den Helden bereitwillig, lediglich auf Nachfragen bezüglich seiner eigenen Verstrickung in die Zwistigkeiten um die Thronfolge geht er nicht näher ein.

Die Heimat – bekannt und doch so fremd

Die Reise der Helden ist vorbei, doch es ist nicht mehr das Abenteuer, das sie vor sieben Jahren verließen. Vor allem die instabile politische Lage im Lieblichen Feld verunsichert Chetoba, aber auch Haridiyon und Siberius Bramstetter sind überrascht und wenig entschlossensfreudig, welchen Kurs die *Lamea* nun weiter verfolgen soll. So ist es denn an den Helden, sich für eine Entscheidung stark zu machen. Natürlich bietet sich hierbei die unmittelbare Gelegenheit, dass die Helden in die Endphase der *Königsmacher*-Kampagne an der Seite von Timor einsteigen und diese miterleben. Dazu benötigen Sie jedoch das Abenteuer **Masken der Macht**.

Verunsichert durch den Thronfolgekrieg im Lieblichen Feld und die zahlreichen weiteren Veränderungen und die damit einhergehende Verunsicherung der Schiffsbesatzung liegt die Entscheidung nahe, den Ausgang des Konflikts erst einmal abzuwarten, bevor die *Lamea* offiziell einen Hafen anläuft und somit ihre Reise endgültig beendet. Sogar Chetoba stimmt letztlich diesem Vorschlag zu, da auch er die Lage seiner Heimat weder einschätzen noch überschauen kann.

Entschließen sich die Helden abzuwarten, so müssen sie zunächst noch Timor und die *Königsmacher*-Helden wieder an Land bringen. Timor will möglichst schnell an Land, um die weiteren Pläne seiner Kontrahenten zu vereiteln, so dass die *Lamea* direkten Kurs auf das Festland nimmt. Die traditionellen Hafenstädte Kuslik und Belhanka scheiden wegen der instabilen Situation aus, die übrigen großen Städte sind zu weit entfernt. Daher kommen nur kleine Städte in Frage, die nicht im Machtbereich von Aldare, Timors Schwester, liegen. Für den Fall, dass die Helden Ideen haben, schlägt Timor (oder einer der *Königsmacher*-Helden) Efferdas (Alternativen: Terubis oder Mhoremis) vor.

Die Einfahrt in den Hafen kann sich jedoch problematisch gestalten: Zöllner könnten an Bord kommen wollen, oder aber der erste Hafen wird bereits belagert, so dass die *Lamea* fliehen muss und einen neuen Hafen anlaufen will, so sie sich nicht der Gefahr eines Gefechts und einer erneuten Gefangennahme der Besatzung aussetzen will.

Folgende Aufgaben und Ereignisse können sich daher in den folgenden Tagen und Wochen ergeben:

● **Versorgung der *Lamea* mit Lebensmitteln:** Die Vorräte der *Lamea* neigen sich langsam dem Ende entgegen, denn sie sind während der Überfahrt weitestgehend aufgebraucht worden. Da die *Lamea* aber nur unter größter Gefahr einen Hafen anlaufen kann, müssen die Helden die notwendige Versorgung auf anderen Wegen sicherstellen. Eine Möglichkeit sind neben dem Fischfang die kleinen Dörfer der Zyklopeninseln, von denen der *Lamea* weniger Gefahr droht.

● **Auskundschaften der Umgebung:** Die Zeiten sind unruhig und eine verlassene Bucht für die Nacht will wohl überlegt sein, so nicht unliebsame Überraschungen die Nachtruhe unterbrechen oder gar die Gefahr einer Entdeckung mit sich bringen. Selbst ruhige Landstriche, die einst für ihre herrlichen Küstenstreifen bekannt waren, können in den unsteten Zeiten schnell zur Gefahr werden. Denn wer weiß schon, welchem Thronfolger die hiesigen Dörfer die Treue halten? Es liegt an den Helden, eben dies herauszufinden. Dabei sollte nicht vergessen werden, dass die Helden möglichst unauffällig agieren, um keinerlei Verdacht zu wecken. Es könnten sich sehr schnell Probleme ergeben, wenn die Helden für Sympathisanten der Gegenseite gehalten werden und vor einer Menge aufgebrachter Bauern oder Bürger fliehen müssen.

● **Versteck für eine Nacht:** Selbst wenn von den Bewohnern eines Landstriches keinerlei Gefahr droht, so fällt ein Schiff von der Größe der *Lamea* unmittelbar vor der Küste durchaus aus. Wo also kann man ein Schiff besser verstecken als in einer abgelegenen Bucht? Doch auch diese muss erst einmal gefunden werden.

● **Flucht vor der Entdeckung:** Selbst das beste Versteck kann entdeckt werden – sei es durch einen Schäfer, der die Nachricht des fremden Schiffes lauthals in sein Dorf trägt oder durch ein vorbeireisendes Schiff. Das erfolgreiche Versteckspiel der *Lamea* währt nicht ewig. Auch wenn dem Schiff dank seiner Besatzung und nicht zuletzt dem wagemutigen Einsatz der Helden immer wieder die Flucht gelingt – manchmal auch knapp – so mehren sich doch nach und nach die Gerüchte eines fremden Schiffes, das an der Küste des Meers der Sieben Winde kreuzt.

Heimkehr vom Horizont

Mit der Zeit und trotz aller Vorsicht wird die Versteckfahrt der *Prinzessin Lamea* – auch wenn sie nicht als solche erkannt wird – bekannt. Während ihrer Fahrt entlang der Küste und durch die notwendigen Landgänge sollten die Helden inzwi-

schen über die aktuelle politische Lage im Horasreich informiert sein, und auch über die weiteren Geschehnisse dürften sie ihr Wissen aufgefrischt haben und somit mehr oder minder auf dem aktuellen Stand der aventurischen Geschichtsschreibung sein.

Im Efferd 1030 BF ist es dann soweit. Seit dem Achten des Monats ist der neue Kaiser Khadan-Horas gekrönt und die politische Lage im Horasreich stabilisiert sich wieder, so dass die *Lamea* es wagt, endlich wieder das heimische Ufer anzulaufen. Wann die Entscheidung genau fällt, bleibt Ihrer Runde überlassen – sie muss nur in den Herbst 1030 BF fallen. Im Idealfall kommt der Vorschlag von den Helden selbst, ansonsten holen Haridiyon und Bramstetter den Ratschlag der Helden ein oder schlagen selbst vor, endlich wieder einen heimischen Hafen anzusteuern.



Abschließend bleibt nur noch die Frage, welcher Hafen angelaufen werden soll. Letztlich wird die Wahl auf Kuslik fallen. Für oder gegen die verschiedenen Städte sprechen jeweils viele Argumente. Chetoba drängt vor allem darauf, in einer großen Stadt von Bord zu gehen, immerhin dürfe sich dieses Schiff nicht verstecken. Dieser Sichtweise schließt sich auch Haridiyon an. Können sich die Helden einigen oder gar eine andere Stadt als Kuslik anlaufen wollen, so ist dies natürlich möglich – bedenken Sie als Meister nur, dass im offiziellen Aventurien die *Lamea* am Kai von Kuslik festmachen wird. Wollen Sie es etwas mystischer gestalten (so ließe sich auch ein anderer Kurs verhindern), dann lassen Sie den Wind wechseln. Es scheint so, als würde das Meer das Schiff direkt auf Kuslik zutragen – fast so, als wenn es Efferds Wille wäre, dass die Reise der Expedition in jener Stadt ihr Ende findet, in welcher der Haupttempel der Hesinde-Kirche steht.

Die *Lamea* kann ohne Probleme in Kuslik anlegen, selbst die sonst so eifrigen Zöllner üben Zurückhaltung. Schnell versammelt sich eine Menschenmenge am Kai, und als schließlich klar wird, um welches Schiff es sich handelt, brandet gewaltiger Jubel auf. Chetoba übt sich derweil in Zurückhaltung und überlässt Haridiyon den Vortritt, der ihn wiederum den Helden überlässt. Nur wenn die Helden darauf bestehen sollten, dass der Prinz als erster von Bord geht, wird er ihrem

Wunsch sichtlich ergriffen nachkommen. Doch letztlich ist es egal, wer wann von Bord geht: Jeder Ankömmling wird von den Anwesenden unabhängig von Rang und Namen begeistert empfangen, jeder der Anwesenden scheint einem Expeditionsmitglied mindestens einmal auf die Schulter klopfen zu wollen.

Ehre, wem Ehre gebührt

Die Nachricht von der Rückkehr der *Lamea* verbreitet sich durch die Straßen Kusliks wie ein Lauffeuer. Jeder der in der Stadt gelegenen Tempel schickt mindestens einen Abgesandten, allen voran die *Hallen der Weisheit*, der Haupttempel der Hesinde-Kirche. Hier erscheint gar der persönliche Legat des *Magisters der Magister*, der die Helden im Namen des Kirchenoberhaupts wieder in Aventurien willkommen heißt. Auch die ansässigen Magierakademien empfangen die Helden mit offenen Armen, am Kai selbst sind es die stellvertretenden Spektabilitäten, die Kontakt zu den Helden suchen.

In den kommenden zwei Monaten aber ist allein die Admiralität in Grangorella der 'Gesprächspartner' der Helden, die zu vollständiger Verschwiegenheit verpflichtet werden. Jeder der Helden hat ausführliche Berichte zu liefern und sich tagelang dauernden 'Gesprächen' zu unterziehen, die wörtlich protokolliert werden. Die Logbücher der *Lamea* werden ebenso wie diese Protokolle unter Verschluss gehalten.

Die Informationen über Nazir ter Vaan entlarven ihn als Spion, aber er kann sich mit dem Kaiserhaus einigen und wird Berater des Kaisers für Güldenlandfragen. In der Öffentlichkeit spielt er weiter seine Rolle als 'Emissär des Imperiums von Cantera und Corabis'.

Später sind die Helden auch anderswo gefragte Gesprächspartner, die sich vor Einladungen und Anfragen kaum retten können. Die wohl größte Ehre sind die regelmäßigen Audienzen und Konsultationen mit Hexander Scherenschleifer, dem *Magister der Magister*, der die Helden regelmäßig zusammen mit den überlebenden Gelehrten zu sich einlädt und sich persönlich von den Erlebnissen der Expeditionsfahrt berichten lässt. Diese Audienzen können nur bis Ende Boron stattfinden, da der Magister der Magister am 07. Hesinde 1030 BF verstirbt und seine

Nachfolgerin Aldare Firdayon erst am 30. Hesinde 1030 BF in ihr neues Amt erhoben wird.

Im Laufe der Zeit erhalten die Helden als in ihren Fachbereichen gefragte Persönlichkeiten Einladungen erlesener Logen in Vinsalt, wenn nicht sogar eine dauerhafte Mitgliedschaft. Ebenso treten verschiedene Krieger- und Magierschulen sowie Seekadettenanstalten an die Helden heran, um ihnen Lehrstühle an ihren Instituten anzubieten.

Ferner werden die Helden in den Stand von Edelleuten erhoben (*Signori*) und dürfen fürderhin die Adelsilbe 'ya' ebenso führen, wie ein eigenes Wappen. Auch erhalten sie eine lebenslange Leibrente von jeweils 100 Dukaten und pelzverbrämte Ehrenmäntel mit dem Wappen des Kaiserreiches sowie das *Pentagramm in Arkanium* von der Magisterin der Magister, Aldare Firdayon. Allerdings verpflichten sie sich im Gegenzug zu Schweigen, was delikate Einzelheiten der Fahrt sowie nautische Geheimnisse – wie beispielsweise Isola Aquilaura – anbelangt. Helden mit Ambitionen bezüglich einer Karriere in den Diensten des Horasreichs haben hervorragende Aussichten und steigen umgehend einen Rang auf.

Und nicht zu vergessen: Die Helden sind gern gesehene Gäste im Hause Thaliyin, Bramstetter und Kugres.

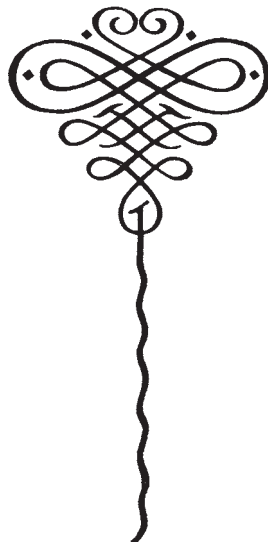
Die letzte Heuer?

Für die Ereignisse aus **Kapitel VI** erhalten die Helden **400 Abenteuerpunkte**. Neben häufig verwendeten Talenten können sie je eine SE auf *Magiekunde*, *Seefahrt* und *Staatskunde* verteilen.

Natürlich zahlt die Admiralität noch die ausstehende Heuer aus. Deren Höhe können Sie, je nach den vorher geleisteten Zahlungen, festlegen.

Die *Lamea* wird generalüberholt und im Zuge der *Seeschlacht von Phrygaios* zu Erkundungszwecken eingesetzt. Danach ist das Schiff förmlich dazu auserkoren, für das Horasreich neuerlich in die Weiten der derischen Meere vorzustößen und fremde oder aber inzwischen bekannte – auf jeden Fall aber weit entfernte – Gefilde zu besuchen.

Vielleicht wäre das Kommando über die *Prinzessin Lamea* ja die größte Belohnung für Ihre Helden?



Allgemeine Anhänge

Dramatis Personae

Die Besatzung der 'Lamea'

Harika von Bethana, Baronessa, Admiralin der Transthalassischen Gestade, genannt die 'Rote Harika'

Erscheinung: Eine alternde, aber noch überraschend kräftige und gelenkige Piratin um die sechzig, deren flammendrotes Haar zunehmend von grauen Strähnen durchsetzt ist. Die Furchen und Narben im Gesicht erzählen viele Geschichten, doch die seegrünen Augen sprühen noch immer vor Entdeckergeist. Die Lautstärke ihrer rauen und klaren Stimme wird nur noch von ihrem schallenden Lachen übertroffen.

Sie trägt stets ein purpurrotes Kopftuch. Die Uniform der Horasmarine ergänzt sie gerne durch große Ohringe, Armbänder oder wirft sich auch mal in ein bequemes Freibeuterwams. An ihrer Schärpe hängt ein Entermesser fremdländischer Herkunft.

Geschichte: Die Rote Harika, die wohl größte Entdeckerin der aventurischen Gegenwart, ist jedem Kind im Lieblichen Feld ein Begriff. Aufgewachsen als Harika ni Co-algha, Tochter eines Thorwalers und einer Havenerin, besuchte sie die Kriegerschule und bereiste als 1. Offizier einer Karavelle im Auftrag der Bennains die meridianischen Küsten – bis sie eine alananische Bireme versenkte und aus diplomatischen Gründen fallengelassen wurde.

985 BF trat Harika, die wegen ihrer auffälligen Haarfarbe als 'Rote Harika' bekannt wurde, in die Dienste König Tolmans. Sie erhielt das Kommando über die Dreimastkarracke *Swafnirs Rache* und einen Kaperbrief und begann, das Südmeer zu erforschen. Wieder bewies Harika ihre Fähigkeiten als wagemutige Kapitänin, indem sie die S(pr)ingenden Inseln und die Insel Korelkin östlich von Maraskan wiederentdeckte und diese Expeditionen nebenbei noch durch Kaperfahrten gegen die Sklavenhalterstädte des Südens gegenfinanzierte. In Wahrheit jedoch standen Harika Aves und Phex bei, denn Harika steuerte ihr Schiff zu nah an den Mahlstrom von Setokan, der sie weit nach Nordnordost abtrieb, wodurch ihre Wiederentdeckung erst möglich wurde.

Für ihre Verdienste, auch im Kaperkrieg gegen Al'Anfa, wurde sie von Königin Amene III. als Harika von Bethana in den Adelsstand erhoben, und es heißt, dass sie mit der Monarchin eine persönliche Freundschaft verband.

Zum Jahreswechsel 1014 / 1015 BF tauchte sie unter, um ihre kolossale Unternehmung durchzuführen: In sieben Jahren voller Entdeckungen, Entbehrungen und Enttäuschungen befuhr sie mit drei Schiffen zahllose Gestade auf fernen Kontinenten,

insbesondere das Gildenland. Nach über 50.000 Meilen Fahrt erreichte sie Grangor, gezeichnet von einer tödlichen Seuche, die sie sich durch einen Fluch der im westlichen Gildenland heimischen Draydal zugezogen hatte. Aber dennoch ist sie willens, erneut das Meer der Sieben Winde zu bezwingen und Phileasson Foggwulf endlich den Titel 'König der Meere' abzunehmen.

Charakter: Harika wird von einer unbezähmbaren Sehnsucht nach fernen Küsten und neuen Entdeckungen getrieben und sie opfert reichlich Efferd und Swafnir, um auf ihren Reisen des Wohlwollens der Götter sicher zu sein.

Heuchelei und horasische Winkelzüge sind ihr ein Greuel: Alles, was man nicht unter vier Augen bei einem guten Humpen klären kann, ist ihr verhasst – und muss dann bisweilen mit ihren gefürchteten Künsten als Säbelschwingerin gelöst werden. Bei der Mannschaft ist sie aufgrund ihrer offenen Art und der Angewohnheit, bisweilen auch den unbedeutendsten Schiffsjungen nach seiner Meinung zu fragen, beliebt. Die Titel der 'Admiralin der Transthalassischen Gestade' und der Baronessa bedeuten ihr wenig. So hat sie für die Standesdünkel der Offiziere, allen voran Rubec von Chetoba, auch nur wenig übrig. Ihre Verantwortung gegenüber Mannschaft, Schiff und Expeditionsauftrag (in dieser Reihenfolge) sind ihr heilig und wehe dem, der ihrer Mannschaft oder ihrem Schiff Schaden zufügen will.

Darstellung: Schütteln Sie manchmal Ihr Haar, spielen Sie stets versonnen mit einem Fernrohr (oder ähnlichem Gegenstand) in Ihrer Hand. Unterbrechen Sie Gesprächspartner notorisch, aber freundlich, sobald diese zu längeren Reden ansetzen. Duzen Sie jeden. Zustimmungsfloskel: "Das wohl, das wohl."

Weiterer Lebenslauf: Harika von Bethana wird zur tragischen Heldin ihrer Expedition. Sie übersteht und überlebt alle Abenteuer und Herausforderungen zweier Kontinente und kehrt nach Aventurien zurück – ohne jedoch noch einmal einen Fuß auf aventurischen Boden setzen zu können. Harika stirbt am 12. Praios 1030 BF in Sichtweite der Zyklopeninsel Pailos. An diesem Tag wird sie unsterblich. Der Volksmund nennt sie eine Aves- und Efferd-gefällige Heilige und ihre Heimatstadt Bethana errichtet ihr ein Denkmal, den *Kentrograph der Königin der Meere*. Im Lieblichen Feld gibt es fortan kein Kind mehr, das nicht einmal davon träumt, wie die Rote Harika neue Länder jenseits der Horizonte zu erforschen. So wird dies das wahre Erbe der Harika, die fortan das Vorbild einer ganzen Generation neuer Abenteurer und Entdecker sein wird.



Zitate:

»Beim gerupften Aves, das nennst du Brassen? Schau zu und lerne!«

»Die Küste ist nicht mehr fern, ich spüre sie schon ...«

(beim Trinken) »Ein Schluck und weg, wer's nicht packt, ist ein Geck.«

MU 16 **KL 14** **IN 15** **CH 14**
FF 13 **GE 16** **KO 14** **KK 14**
LE 33 **AU 36** **MR 5**

Serovermesser:

INI 13+1W6 **AT 17** **PA 16** **TP 1W6+4** **DK NS**

Schneidzahn: **INI 13+1W6** **FK 22** **TP 1W6+4**

RS/BE 2/1 (Kapitänsmontur)

Geb.: 960 BF

Größe: 94 F

Haarfarbe: flammendrot/grau

Augenfarbe: grün

Vor-/ Nachteile: Akademische Ausbildung (Krieger), Balance, Innerer Kompass / Prinzipientreue (10, Loyalität, Ehrenhaftigkeit, Schutz der Schwachen)

Talente: Säbel 15, Wurfbeile 14, Akrobatik 8, Körperbeherrschung 11, Menschenkenntnis 12, Orientierung 14, Wettervorhersage 10, Geographie 16, Sprachen (Thorwalsch, Mohisch, Banbarguini, Gemein-Imperial, Bruchstücke von einem Dutzend weiterer Sprachen), Boote fahren 13, Holzbearbeitung 12, Seefahrt 18

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Kampfgespür, Kampfreflexe, Linkhand, Meisterparade, Rüstungsgewöhnung I (Kettenhemd), Schildkampf I, Wuchtschlag

Ausrüstung: Harikas Entermesser ist ein besonderes *Serovermesser* (TP 1W6+4, TP/KK 13/3, BF 0, INI 0, WM 0/–1), das dem myranischen Gott Ephar permanent geweiht ist (zählt gegenüber Geschöpfen Charryptas wie Kraken und Oktopoden als verletzend geweihte Waffe). Diese Waffe hat sie unweit der Dracheninseln errungen.

Tassilo / Tionnin Madaraestadin

Erscheinung: Ein 19jähriger Jüngling (* 4. Namenloser 1004 BF) mit glänzend heller Haut, schneeweißem Kraushaar und flammend rubinroten Augen – ein Albino. Sein edles Gesicht mit der klassischen Nase und breiten Stirn scheint wie geschaffen als Vorlage für einen Maler. Beim Essen entblößt er ein beängstigend schönes Gebiss. Er trägt meist Tuniken aus weißem Goldbrokat mit Magentabesatz und einen Stirnreif mit schwarzem Jettstein.

Geschichte: Tassilo heißt tatsächlich Tionnin Madaraestadin, geboren am vierten Tag des Namenlosen als Kind des hohen Geweihten Saphirim Isyahadin zu Laescadir und der Hexe Debhra ni Taina (siehe dazu das vergriffene Abenteuer *Die Tage des Namenlosen*). Doch als Vater seiner Seele gilt das Rattenkind selbst und er als das unheilige Kind im Frevlergewand, das den Ruf des liegenden Gottes überall hören machen soll und eine Zeit der Dunkelheit eröffnet, die nur einen Namen verdient: das XIII. Zeitalter. Trotz praiosgesandter Verfolger entkam Tionnin immer seinen Häschern und fand schließlich mit Saphirim auf der Zyklopeninsel Dubar Zuflucht, wo er in wirrem Wahn immer mehr Gesichter und Verkündigungen an Höhlenwänden niederschrieb. Er soll als Legat und Verkünder den Westkontinent erreichen, um dort zu lehren, um von den Gemarkungen des Zweigesichtigen zu lernen und Kräfte zu bündeln. Die drei Expeditionsschiffe mit Wissen über Aventurien mögen dabei als Gastgeschenk dienen, die Geweihten der Zwölfe bis dahin

aus dem Weg geräumt sein. Tionnin geht bei seinen Morden so diskret wie möglich vor, um keinen Verdacht auf sich zu lenken und die Überfahrt so einfach wie möglich für ihn zu gestalten.

Charakter: Tionnin wirkt in fast jeder Situation unberührt, trägt ein versteinertes Gesicht und lacht so selten wie ein Firun-Geweihter. Nur angesichts von Grausamkeiten zucken seine Mundwinkel unmerklich, doch selbst dann behalten seine Augen ihren ausdruckslosen Blick. Er hält sich meist im Hintergrund, redet nicht viel, doch wenn sich seine Lippen öffnen, erblicken überraschend treffende und pointierte Wendungen das Licht der Welt. Seine skurrilen Zeichnungen sind begnadet, seine geschickten Finger scheinen Frau Vindest große Freuden zu bereiten. Welches Naturell in ihm gärt, wird sich erst in späteren Jahren wirklich herausstellen.

Geweihten an Bord geht er meist aus dem Weg, bei den morgendlichen Gottesdiensten steht er meist in der letzten Reihe. Solange Daria noch lebt, hängt er beinahe wörtlich an ihren Rockzipfeln. Tionnin spielt seine Rolle als verschüchterter Außenseiter – denn nichts anderes ist ein Albino auf hoher See an Bord eines Schiffes voller abergläubischer Matrosen – perfekt. Von der Mannschaft sucht niemand Kontakt zu dem fremdartigen Jungen, und umgekehrt hält es Tionnin ebenso.

Weiterer Lebenslauf: Er verlässt die *Lamea* in Daranel und begegnet den Helden mit erwachten Ea'Myr in Ochobenius wieder. Hier können seine Pläne von den Helden wieder vereitelt werden, dennoch gelingt ihm erneut die Flucht und so verbleibt er auf unbestimmte Zeit in Myranor.

Zitate

»...« (ausdrucksloser Blick)

»Glaubt Ihr, ich verstünde Eure einfältigen Spaße nicht, nur weil kein äffisches Lachen meine Zähne fletscht?«

Werte und Fähigkeiten: Tionnin stehen viele der dunklen Wunder des Rattenkindes zur Verfügung, darunter einige, die selbst Angehörigen des vierten Weihegrades kaum bekannt sind. Er wird sich dieser Macht vor allem bedienen, wenn er in Bedrängnis gerät.

Spielrelevante Werte erhält Tionnin an dieser Stelle nicht – er weicht Kämpfen aus oder ergreift die Flucht, da in Myranor noch Großes auf ihn wartet. Zur Verteidigung wie zur Flucht greift Tionnin auf seine karmalen Kräfte zurück, die ihm als Auserwähltem des Namenlosen stets gelingen. Ab **Kapitel IV** besitzt Tionnin ein Ea'Myr, das seine Kräfte erheblich erhöht und beherrscht den Sikaryan-Raub. Die folgenden Liturgien setzt er ausschließlich zu seiner Verteidigung ein.

Liturgien: (I) Namenloses Vergessen, (II) Namenlose Kälte, Pech und Schwefel, (IV) Schwindende Zauberkraft

Wilbur von Rabenmund, Emissär des Mittelreichs

Der Gesandte des Mittelreichs (* 982 BF, hageres Gesicht, schwarzer Schnurrbart) trägt einen blau-rotgoldenen Umhang und klopft beständig den Takt zu einem Lied mit seinem Stockdegen auf die Planken. Nur wenige Mannschaftsmitglieder können Wilbur wirklich leiden, da seine minimalistische Mimik oft nur wenige Rückschlüsse auf die Gefühle oder Gedanken des Mannes zulassen. Doch Wilbur ist weit mehr als nur ein treuer Anhänger des Mittelreichs. Der Vogt der Baronie Efferdstränen

vertrat bislang in Aranien die Interessen des Mittelreichs und ist somit ein versierter Diplomat. Sobald Wilbur glaubt, etwas laufe den Interessen des Kaiserreichs zuwider, pocht er vehement auf den Vertrag von Oberfels oder verlangt eine persönliche Besprechung mit Harika.

Wilburs Marotten werden schnell legendär und tragen nicht zu seiner Beliebtheit bei: Er grüßt lauthals Sonne und Mond bei Auf- und Untergang, weigert sich, Fisch zu essen, achtet beim Gehen darauf, auf keine Plankenfuge zu treten und bewirft jedes Mal die Schiffskatze, wenn sie in Sichtweite ist.

Vor der Abreise unterrichtete der Altmeister der Diplomatie, Ellinar Sterntreu, Wilbur persönlich für eine separate 'Erstkontaktsituation' mit güldenländischen Machthabern. Nun spekuliert der Diplomat darauf, dass er mit deren Hilfe bei der Rückfahrt der Flotte selbst das Kommando über die Expedition haben wird, die dann mit dem Endurium im Laderaum freilich Havena anläuft...

Alessandrian Arivorer

Der wohl berühmteste Derograph (*975 BF) seit Bastan Munter und Mitglied der Avesloge bereiste schon als Novize der Hallen der Weisheit zu Kuslik viele Lande Aventuriens. Zu den hochgerühmten Schriften Alessandrians gehören seine Beschreibungen von Thorwal, dem Land der Ersten Sonne, Meridiana, Nordostaventurien und zuletzt der Peripherie der Schwarzen Lande, die derzeit in Kuslik sortiert werden.

Die Sehnsucht nach fernen Landen treibt den schlaksigen, fast zwei Schritt großen Hohen Lehrmeister der Hesinde-Kirche mit dem dunklen, schulterlangen Haar immer wieder in die Ferne. Mit der Teilnahme an der Güldenland-Expedition erfüllt sich Alessandrian einen Traum. Endlich hat er die Gelegenheit, auf den Spuren seines großen Vorbilds Bastan Munter zu wandeln und etwas zu vollbringen, was selbst dieser Mann einst nicht schaffte: die Rückkehr als dem Güldenland.

Alessandrians Wissen über die Länder Aventuriens und deren Bewohner sind für Harika von unschätzbarem Wert und es scheint darüber hinaus keine Schrift über das sagenumwobene Güldenland zu geben, die der Hesinde-Geweihte nicht zu kennen scheint. Auf Außenstehende wirkt Alessandrian häufig zerstreut, da er mit seinen Gedanken bereits im Güldenland zu verweilen scheint – so parliert er unwissentlich in wechselnden Fremdsprachen, nie jedoch in der Muttersprache seines Gegenübers. Lediglich bei Raskaja Ingirsdottir scheint der Hesinde-Geweihte seine Zerstreutheit zu verlieren und so verwundert niemanden an Bord, wenn die beiden sich während der Fahrt nähern und den Traviabund eingehen, aus dem ein gemeinsamer Sohn hervorgeht.

Weiterer Lebenslauf: Tatsächlich vollbringt Alessandrian das, was seinem Vorbild nicht vergönnt war – er kehrt aus dem Güldenland zurück. Doch leider währt sein Glück über die Heimkunft nicht lange. Geschwächt durch die Strapazen der Reise, stirbt der Derograph noch am Ende des Jahres 1033 BF.

Raskaja Ingirsdottir-Arivorer

Raskaja Ingirsdottir (* 985 BF) ist eine gebürtige Thorwalerin, die bereits früh ihre Heimat verließ, um sich an einer Akademie zur Maga ausbilden zu lassen. Bis auf ihre Körpergröße und den langen, zu einem Zopf gebundenen rotblonden Haaren entspricht die schlanke Frau jedoch nicht den gängigen Vorstel-

lungen zahlreicher Liebfelder über das Seefahrervolk. Raskaja ist eine gebildete Magierin und als solche eine eloquente Gesprächspartnerin, die gern lacht. Dabei kommen ihre Krähenfüße besonders zu Geltung. Die Robe und der Zauberstab sind ein interessanter Gegensatz zur wetterfesten Frau, die für die Expedition ins Güldenland ihren Lehrstuhl für Elementarbeschwörung an der Akademie der Geistreisen in Belhanka ruhen lässt. Darüber hinaus besitzt die Maga noch profunde Kenntnisse in der Selbst- und Fremdbewegung wie auch der Veränderungsmagie.

Während der Reise kommen sie und der Derograph Alessandrian Arivorer sich näher, verlieben sich ineinander und heiraten an Bord der *Lamea*. Der Verbindung entspringt 1025 ihr Sohn *Hesindian*, um den sich beide Eltern sorgsam kümmern und der die ersten Jahre seines Lebens an Bord des Schiffes verbringt.

Raskaja ist wissbegierig und tauscht sich gerne mit anderen Magiern, Geweihten und Gelehrten aus. Nur selten merkt man ihr die Lehrstuhlinhaberin an, jedoch ist sich Raskaja ihres Standes bewusst und scheut sich nicht davor, Mannschaftsmitglieder oder auch Helden zurechtzuweisen.

Weiterer Lebenslauf: Raskaja wird die Expedition überleben und wohlauflauf mit ihrem Sohn nach Aventurien zurückkehren. Tief getroffen vom Tod ihres Mannes kehrt sie wieder an die Akademie zurück, wo sie ihre Arbeit als Lehrstuhlinhaberin fortsetzt und schon bald als profunde Kennerin der myranischen Geographie und Zauberei gilt. Neben ihrem Sohn sind die Teile der Manuskripte von Tqein-Ra'id ihr wichtigstes Mitbringsel, das sie in der Akademie sicher verwahrt und nur wenigen, wirklich vertrauenswürdigen Freunden offenbart.

Gin Sohn des Nasulf

Der Feinmechanicus und Waffenschmied aus dem Ambossgebirge trägt die typische Tracht seines Volkes, bestehend aus Leder und Kettenwerk, der rote Bart ist beidseitig nach hinten gebunden und im Nacken zusammengeflochten. An seiner Hüfte klimpern allerlei Werkzeuge, sein Felsspalter hängt stets griffbereit am Gürtel, sein Rundschild zeigt als Wappen eine silberne Streitaxt auf rotem Grund.

In seinen gerade einmal 150 Lebensjahren hat Gin bereits an zahlreichen Turnieren und an der Ogerschlacht teilgenommen und einen Ruf als versierter Kämpfer erworben (siehe dazu die vergriffenen Abenteuer *Die Verschwörung von Gareth* und *Mehr als 1000 Oger*).

Fragt man Gin nach dem Grund für die Teilnahme an der Expedition, so verweist er auf die Vinsalter Uhr und andere technische Meisterwerke aus dem Güldenland, weshalb er von den Güldenländern im Bereich Mechanik noch viel lernen könne. Zauberei hält er für Hokuspokus und der fundierten Handwerkskunst unterlegen, was zu hitzigen Debatten mit Orchit von Hirschfurten führt, die von phantasievollen Beleidigungen begleitet werden.

Während der Reise will Gin die Schiffsmechanik und die Geschütze verbessern (meist funktionieren sie danach nicht mehr...) und lässt sich nur durch die immer wieder aufsteigende Übelkeit auf See und häufiger werdende Gichtanfälle davon abhalten. Wer würde bei dieser Gestalt schon vermuten, dass er tatsächlich ein Agent der KGIA ist?

Weiterer Lebenslauf: Der Zwerg wird die Kampagne nicht überleben. Er stirbt während der Ereignisse um den 'Goldenen Falken'.

Orchit von Hirschfurten

Orchit (*985 BF, aschblondes Haar, grüne Augen, charismatische Erscheinung, Robe der Hesinde-Kirche, silbernes Schlangenhalsband, Magierflorett) vereint in seiner Person mehr, als mancher Aventurier in einem Leben erlebt. Als Weißmagier, Geweihter und Fechter ausgebildet, zog es den vielseitig talentierten Sohn eines garetischen Edlen an viele Orte: In Punin zum Adepten gekürt, in Gareth zum Priester geweiht, Lehrer an den Akademien in Kuslik und Al'Anfa und Mitglied des hesindegefälligen Ordens der Schlange der Erkenntnis stieg der Hell-sichtspezialist und Libertarier 1013 BF sogar zur Spektabilität der Punier Akademie auf. Auf Bitten der Magisterin der Magister gab Orchit das Amt auf und wandte sich einer wichtigeren Aufgabe zu.

Als Erzmagister der Hesinde-Kirche steht er während der Expedition den gildenmagischen Kräften vor und berät Harika in arkanen wie geistlichen Fragen. Entspannung findet er im täglichen Tanz der Mada, den er zelebriert und nur zu diesem sich von seinem Magierflorett trennt.

Als glühender Verehrer der Hesinde und ihrer Gaben besitzt Orchit von Gin, Sohn des Nasulf, keine allzu hohe Meinung, dennoch versucht er immer wieder, den 'antimagischem Klotz' von den Vorzügen der Zauberei gegenüber der 'profaner Eisenherumstümperei' zu überzeugen.

Die Nächte verbringt Orchit in einer Hängematte am Oberdeck, da er in der Enge des Schiffsbauches nicht schlafen kann.

Weiterer Lebenslauf: Der Geweihte begleitet die Helden nach Dorinthapolis, um dort die Waffe aus der Silem-Horas-Prophezeiung zu finden und wird einige Monate später während der *Vereinigung der Nächte* sterben.

Janna

Janna (* 1008 BF) ist zu Beginn der Reise ein hochgeschossenes, aber eher unscheinbares Mädchen mit blonden Zöpfen. Sie trägt einfaches, grobes Lederzeug und weicht Blicken aus. Wird sie angesprochen, zuckt sie nicht selten sofort zusammen. Dies alles hat das Straßenkind seiner Kindheit in den Straßen Bethanas zu verdanken. Eines Tages jedoch schien ihr Phex zum ersten Mal hold zu sein, als sie von Harika entdeckt wurde. Die rothaarige Frau schloss das Straßenmädchen in sein Herz und nahm es als Kajütenmädchen mit an Bord. Janna räumt meist unauffällig in Harikas Kajüte auf, pflegt die Ausrüstung der Kapitänin oder führt geschwind kleine Botengänge auf der ganzen Schivonelle aus. Zu Beginn der Reise meidet sie die Gesellschaft anderer und spricht neben Harika fast nur mit der Schiffskatze.

Im Verlauf der Expedition bereist Janna zusammen mit den Helden das Güldenland und sieht und erlebt dabei gleichermaßen Dinge, die sich normale Aventurier in ihren kühnsten Träumen nicht vorstellen können. Mit zunehmender Dauer an Bord weicht Jannas Scheu der Neugierde: Gerne schaut sie den Helden oder Harika zu und lässt sich geduldig von ihnen in den verschiedensten Dingen unterweisen. Somit kehrt nach Aventurien eine junge, gestandene Frau zurück, die nicht nur das Güldenland gesehen und bereist hat, sondern bereits eine erfahrene Seefahrerin geworden ist, die über allerlei Wissen und Fertigkeiten verfügt.

Doctor Lysvalis

Der trotz seines hohen Alters immer noch rüstige Doctor Lysvalis (* 956 BF, grauhaarig, blaue Augen, Magier, leicht zerstreut) nimmt an Bord mehrere Funktionen ein: So ist er nicht nur Bordheiler, sondern auch Alchimist und Metallurg. Er gehört zu den ältesten Gefährten Harikas, die er schon auf ihre erste Fahrt ins Güldenland begleitete. Er hält sich meist in seiner Kabine auf oder tauscht mit seiner alten Freundin Erinnerungen über vergangene Fahrten aus. Die zerschlissene Robe Lysvalis gleicht eher einem Arbeitsgewand denn einer Magierrobe und ist neben magischen Symbolen mit allerlei Spuren seiner alchimistischen Arbeiten bedeckt.

Lysvalis lernte die Heilkunst am Anatomischen Institut zu Vinsalt, doch schon immer schwärmte er für die Seefahrt. Begierig sog er Geschichte über den fremden Kontinent im Westen auf, so dass in ihm der Wunsch reifte, diesen einmal selbst aufzusuchen. 1014 BF machte er während einer Studienreise in einer Hafenkneipe die Bekanntschaft Harikas, der er sich begeistert anschloss.

Insgeheim schlägt sein biederes Gelehrtenherz seit der ersten Begegnung für Harika, doch bislang konnte er sich nie überwinden, sich seiner Freundin zu offenbaren. Helden gegenüber tritt er offen und freundlich auf. Er berichtet gerne und ausführlich über alte Abenteuer und die in seinen blauen Augen aufblitzende Begeisterung überträgt sich immer wieder auf seine Zuhörer. Aller Zerstreutheit zum Trotz ist Lysvalis ein mehr als nur fachkundiger Heiler. So gibt es kaum eine Krankheit, die er noch nicht auf die eine oder andere Weise erfolgreich behandelt hat.

Weiterer Lebenslauf: Seine Gesundheit war bereits angegriffen, bevor er zur zweiten Güldenlandreise aufbrach. So wird er im Laufe der Kampagne den Weg übers Nirgendmeer antreten.

Dalida d'Abbastanza

Die charismatische Navigatorin der Lamea (* 994 BF, dunkelbraune Haare, grüne Augen, strenger Blick, feine Sommersprossen auf der klassischen Nase) ist eine Horaspatriotin, die allmorgendlich die Horashymne aufspielen lässt. Danach macht sie stets im freien Oberkörper Turnübungen und schwimmt eine Runde um das Schiff, ehe sie ihr Talent mit dem Kusliker Säbel in Fechtübungen mit anderen Mannschaftsmitgliedern misst. Trotz ihrer Jugend hat es Dalida aufgrund ihres enormen Ehrgeizes bereits zur Navigatorin gebracht, wo sie durch ihre Fähigkeiten zu überzeugen weiß. Die Teilnahme an der Expedition sieht sie nicht nur als einen großen Dienst für ihr Vaterland an – insgeheim hofft sie, neues Wissen zu erlangen, das ihr beim nächsten Karriereschritt, der Beförderung zur Kapitänin, helfen wird.

Weiterer Lebenslauf: Sollte kein geeigneter Held für die Horasiade zur Verfügung stehen, so können Sie Dalida ins Rennen schicken. In diesem Fall müsste sie auch mit nach Dorinthapolis reisen.

MU 15	KL 14	IN 13	CH 14
FF 13	GE 15	KO 14	KK 15
LE 32	AU 32	MR 5	

Talente: Körperbeherrschung 12, Reiten 9, Schwimmen 16, Seefahrt 12

Nekkomak, der Klabautermann

Nekkomak ist ein putziger Geselle, der gerade einmal einen halben Schritt misst. Er besitzt strubbeliges, grünes Haar, das wirr unter seinem kleinen Zweispitz hervorlugt. Dazu passend ist er in eine blaugrüne Phantasieuniform gekleidet, die an seinem Kugelbauch recht stramm sitzt. Seine dicke, rote Knollennase verrät, dass er sich am liebsten über die Rumvorräte des Schiffes hermacht.

Nekkomak war die 'gute Seele' jenes Schiffes, das einst vom havenischen Güldenlandfahrer *Bhuan Bruadir* befehligt wurde. Als dieses Schiff in einer Sturmnacht gegen die Felsklippen vor Havena gedrückt wurde, ließ Kapitän Bruadir mit Hilfe von Neckern aus dem Rahmast eine Kiste anfertigen, um Nekkomak das Leben zu retten. Der Klabauter wäre ansonsten mit dem Schiff zugrunde gegangen. Seit dieser Zeit wohnt Nekkomak 'im Holz' seiner Kiste – und leidet schmachlich unter Seekrankheit.

Natürlich weiß er, was auf der Bronzeplatte in der Kiste eingraviert ist, aber er musste seinem Freund, Kapitän Bruadir, damals bei seinem Klabauterehrenwort versprechen, niemandem davon zu verraten. Ein Wort, an das er sich bis zuletzt auch den Helden gegenüber verpflichtet fühlt...

Nekkomak ist es die meiste Zeit an Bord der *Prinzessin Lamea* schlecht. Er wimmert vor sich hin und hat sich deswegen zum Ziel gesetzt, die Fahrt zu sabotieren, um wieder an Land gebracht zu werden. Wenn die Helden ihm in die Hand versprechen, dafür in Myranor zu sorgen, haben sie einen heimlichen Freund an Bord gewonnen. Ob er in Myranor von Bord geht oder bis dahin seine Seekrankheit überwunden hat, überlassen wir Ihnen, werter Meister.

Weitere Mannschaftsmitglieder der Lamea

● **Lucilla ya Torese:** Die zweite junge Frau an Bord (* 1001 BF, unscheinbar) befindet sich derzeit im letzten Jahr ihrer Ausbildung an der Horaskaiserlichen Kadettenanstalt zu Grangor. Üblicherweise leisten die Kadetten nach einem Jahr theoretischer Unterweisung Dienst auf einem Ausbildungsschiff der Akademie. Die hochgeschlossene Lucilla hat es den Verbindungen ihrer Familie zu verdanken, dass sie ihr Praxisjahr an Bord der *Lamea* absolvieren darf. In Wahrheit jedoch beobachtet die mitunter etwas steif wirkende Lucilla die Helden weiterhin für das Direktorium für Besondere Angelegenheiten.

● **Denderan:** Der Seesoldat (* 991 BF) gehört dem III. Banner des Horaskaiserlichen Elitesegarderegiments *Westwind-drachen* an und vollzieht derzeit auf der *Lamea* seinen Dienst. Der stämmige Schwertkämpfer trägt einen braunen Vollbart und sein breiter Brustkorb scheint seine Rüstung beinahe zu sprengen. Bei den Kameraden ist der stark behaarte Denderan sehr beliebt und der ihm verliehene Spitzname "Seetroll" zeugt mehr von Respekt als Spott. Nicht selten erzählt Denderan von seinem Traum, dass er sich nach der Expedition irgendwo in einer Küstenstadt des Lieblichen Felds niederlassen und dort eine Taverne eröffnen will, um seinen Lebensabend in Ruhe zu verbringen. Diesen Traum wird er sich nach seiner Rückkehr in Grangor mit der Taverne *Efferdswall* erfüllen.

● **Jost Kimmenkorn:** Der rotnasige Geschützmeister (* 980 BF) aus dem Regimente der *Westwinddrachen* ist Valporist, der

auch unter seinen Leuten nicht ernst genommen wird. Angeblich arbeitet er im betrunkenen Zustand – während er mit seinen Geschützten spricht und ihnen Namen vergibt – besser als nüchtern. Hinter Josts Trinksucht steckt der nicht verarbeitete Tod seiner Frau und so war Jost einer der ersten Freiwilligen für die Expedition, auf der er hofft, seine Vergangenheit endlich hinter sich lassen zu können.

● **Tilliane Prefudi:** Die furunkelgeplagte Segelmacherin (* 982 BF) ist bienenfleißig und arbeitet sich regelmäßig ihre Hände blutig. Tilliane kam auf einem Schiff zur Welt und verbringt seither ihr ganzes Leben auf Schiffen. Als Efferdgläubige betet sie bei den täglichen Gottesdiensten inständig zum Meeresgott und ist für aufmunternde Worte der anwesenden Geweihten dankbar. Den Offizieren und anderen hohen Herrschaften gegenüber ist Tilliane schweigsam, bei den einfachen Mannschaftsmitgliedern ist sie wegen ihrer Hilfsbereitschaft sehr beliebt.

● **Curtan:** Der schweigsame Steuermann (* 977 BF), dessen Nachnamen niemand kennt, scheint am Steuerrade festgewachsen zu sein und verlässt selbst zum Essen nicht seinen Posten. Wie viele erfahrene Mannschaftsmitglieder hat Curtan ein wettergegerbtes Gesicht, seine Haut ist gebräunt, die Hände sind mit Schwielen übersät. Als typischer Seemann ist er wortkarg und direkt. So scheut sich Curtan auch nicht davor, Entscheidungen der Navigatorin zu hinterfragen.

● **Bulacio:** Der alte, redselige Seemann, der schon viele Häfen gesehen und unter zahllosen Kapitänen gedient hat, gilt als Sprecher der Mannschaft.

Die Mannschaft im Allgemeinen

Die Matrosen sind vom klassischen Seemannsschlag, meist erfahrene Seeleute aus den Küstenstädten des Lieblichen Feldes, doch Harika zahlt auch einigen Seefahrern aus anderen Ländern die Heuer aus.

Neben den oben genannten Besatzungsmitgliedern gibt es auch solche, die ständig für Unruhe an Bord sorgen. Klassische Unruhestifter sind die drei grölenden Galgenvögel **Jelto**, **Remoldo** und **Dyskine**, halbstarke Matrosen, die bereits wegen verschiedener Delikte einsaßen.

Weitere Namen: Alrigio, Carmina, Efferdane, Faldor, Groben, Hilal, Isida, Kadron, Luca, Mulena, Ranari, Siphio, Synella, Timor, Zoë

LE 32	AU 35	MR 4	KO 13
-------	-------	------	-------

Säbel:

INI 10+1W6

AT 13

PA 10

TP 1W6+4

DK N

RS/BE 2/1 (Tuchrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Wuchtschlag

Seesoldaten

Zweihundert kernige Seekrieger und Richtschützen der Horasmarine sorgen für die Wehrhaftigkeit der drei Schiffe und packen auch bei Schiffsdiensten mit an, da es sich die Expedition nicht leisten kann, so viele Leute nur während der seltenen Kampfsituationen zu beschäftigen. Das III., IV., VII. und VIII. Banner des Horaskaiserlichen Elitesegarderegiments *Westwinddrachen* (Farben: grün und blau mit goldenem Adler) verteilen sich auf die drei Schiffe (40 auf der *Lamea*, 135 auf der

Tolman, 25 auf der *Shafir*). Viele von ihnen sind mit Admiral von Chetoba bereits gegen die Thorwaler gefahren und gehorchen im Zweifelsfall nur seinen Befehlen.

LE 33	AU 37	MR 4	KO 15
--------------	--------------	-------------	--------------

Kusliker Säbel:
INI 13+1W6 **AT 15** **PA 12** **TP 1W6+3** **DK N**
Leichte Armbrust: **INI 12+1W6** **FK 20** **TP 1W6+6**
Belagerungswaffen: **INI 12+1W6** **FK 22** **TP***

* je nach Geschütz

RS/BE 3/1 (Kürass)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Standfest, Wuchtschlag

Hylailer Seesöldner

Die 50 spießbewehrten Söldner (je 25 auf der *Lamea* und *Shafir*) tragen schwarze Wappenröcke und bunte Bänder, was ihnen

den Namen *Schwarzbunte Schar* eingebracht hat. Sie sprechen im schwerfälligen zyklöpäischen Dialekt, und zwischen ihnen, den *Westwinddrachen* und den Matrosen gibt es häufig kleine Reibereien. Die langen Tage verbringen sie mit Waffenübungen und Würfelspielen. Durch Treue zum Horasreich hat sich die Truppe nie ausgezeichnet – so ist etwa ein einstiger Oberst der Hylailer heute Großadmiral von Mengbilla – doch solange sie ihren Sold erhalten, ist ihre Disziplin kaum zu überbieten und das prädestinierte sie für Harika als Bewaffnete für die Guldendlandfahrt.

Schlachtruf: »Mit dem Pailos! Für Pailos!«

LE 34	AU 36	MR 4	KO 15
--------------	--------------	-------------	--------------

Säbel: **INI 12+1W6** **AT 14** **PA 13** **TP 1W6+4** **DK N**
Pailos: **INI 9+1W6** **AT 14** **PA 12** **TP 2W6+4** **DK S**
RS/BE 2/1 (Tuchrüstung)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Rüstungsgewöhnung I (Tuchrüstung), Standfest, Wuchtschlag

Die Besatzung der 'König Tolman'

Rubec von Chetoba

Erscheinung: Ein etwa vierzigjähriger Konteradmiral der horaskaiserlichen Adlerflotte, der die Unerschütterlichkeit eines Granitfelsens ausstrahlt: sehnige Kämpferarme, auf mächtigen Schultern ruht ein kantiges Gesicht, das von einem Zweispitz mit grün-goldener Federpracht gekrönt wird. Aus seinen stets taxierenden dunklen Augen spricht die Überlegenheit des Fähigeren. Die Stimme rollt rau und dunkel aus den Tiefen des Brustkorbs empor. Das braune Haar trägt er in einem kurzen Bürstenhaarschnitt. Rubec ist in einen blank polierten Kürass gewandet, an dem etliche Auszeichnungen und das Zeichen des Horasadlers prangen.

Geschichte: Rubec von Chetoba entstammt dem chababischen Haus ay Oikaldiki, zieht es aber vor, unter dem Namen seines Lehen und seinem militärischen Rang – selbst erkämpfte Leistungen – angesprochen zu werden. Er ist in erster Linie Offizier – dann erst folgen Edelmann und schließlich Kapitän. Er trat mit 14 der Seekadettenschule bei und legte eine mustergültige Karriere als Offizier der Horasmarine auf das Vinsalter Parkett: Mit 29 erhielt er bereits ein Kommando, mit 36 jagte er erfolgreich mengbillanische Piraten und vor einem Jahr wurde er zum jüngsten Admiral der Heimatflotte ernannt. Seine Loyalität gegenüber dem Horasreich ist nahezu sprichwörtlich, seine innovativen Taktiken zu See sorgen für Aufsehen, sein virtuoser Umgang mit knappen Ressourcen prädestiniert ihn für jede Langstreckenmission.

Nachdem eine erfahrenere Admiralin ausfiel, leitete er Ende 1022 BF die Strafexpedition gegen die Thorwaler (siehe dazu **AB 84**) mit großem militärischen Erfolg: Als 'Bestrafer der Rahjafrevler' und 'Feuerdämon von Thorwal' ging er bereits in die Geschichtsbücher ein. Mit der selbstherrlichen Annexion einiger Inseln der Olportsteine überschritt er jedoch seine Kompetenzen und offenbarte seine Schwächen als Langzeitstrategie. Bei seiner Rückkehr in Grangor offiziell als Held gefeiert, mahnte ihn die Admiralität intern wegen 'murakianischer

Kapriolen' ab und betraute ihn mit einer Aufgabe, die ihn möglichst weit weg von Vinsalt führen sollte – denn schon immer waren zu erfolgreiche Feldherren eine Gefahr für die etablierten Machthaber. Der Kreis der Horaspatrioten empfahl Rubec als Kapitän für die Guldendlandexpedition, wo er als rondrianisch-loyales Gegenstück zu der Weltenbummlerin *Harika* und dem phexianischen Kauffahrer Siberius fungieren soll.

Während der Fahrt durch die myranischen Gewässer wird er gefangen genommen und in die Sklaverei verschleppt. Als Sklave des Optimaten Gamirios de Aphirdanos gelangt er nach Dorinthapolis. Dort wird ihm all sein Wissen mittels eines alchimistischen Wahrheitsserums entrisen. Danach war er durch das Elixier so benommen, dass er nur noch als Bauksklave nützlich war und an Epamelius an Kouramnion verpachtet werden konnte.

Charakter: Zwei Begriffe sind bei Rubecs Schiffs- und Menschenführung von zentraler Bedeutung: Disziplin und Ehre. Wer als Matrose, Seekrieger oder Bombardier an Bord der *König Tolman* nicht seine Pflicht erfüllt, bekommt zu spüren, wie Blut und Eisen den Gehorsam wiederherstellen. Täglicher Drill soll die Einsatzbereitschaft gewährleisten, die Predigten des Praios-Geweihten die Treue zum Horasreich festigen. Taugenichtse, Fremdländische und defekte Rotzen genießen bei Rubec dieselbe Verachtung. Wenn er nicht gerade auf der Achtertrutz Befehle gibt, widmet er sich in der Kajüte seiner prunkvollen Waffensammlung oder bespricht mit der 1. Offizierin neue Möglichkeiten der Ressourcenrationierung. Dass ihm als tadellosem Diener und Offizier Ihrer Horaskaiserlichen Majestät bei dieser Expedition eine burschikose Nicht-Horasierin vor die Nase gesetzt wurde, sieht er als Scharte und persönliche Schmach an, die es früher oder später auszuwetzen gilt. Die Möglichkeit dazu gibt ihm das von Staatsminister und Staatsadmiral unterschriebene *Primärattest 23*, das ihm das Kommando über die Expedition gewährt, wenn Harika den Zielen des Horasreichs zuwiderhandelt.

Darstellung: Machen Sie einen gelassenen Eindruck, Bauch rein, Brust raus, Kinn vorstrecken und mit dem tiefsten Bass knapp und bündig sprechen. Fixieren Sie Ihre Spieler mit Ihren Blicken ungemütlich lange. Rücken Sie Ihre Kleidung gerade, sobald sie Falten wirft.

Nach seiner Befreiung ist hingegen dieses Selbstbild angeschlagen. Außerdem wird er die ersten Monate, verursacht durch das Wahrheitsserum, von Zeit zu Zeit absolut wahre und völlig unpassende Sätze von sich geben.

Weiterer Lebenslauf: Der Konteradmiral kehrt erneut als Held in die Heimat zurück – diesmal sogar aus dem Gildenland. Doch die Ereignisse der letzten Jahre haben auch bei ihm ihre Spuren hinterlassen und Zweifel nagten an seinem Selbstbildnis. Zum Admiral befördert, genießt er zunächst seinen Triumph, bevor er sich in seine chababische Heimat zurückzieht. Hier versucht er, die Erlebnisse der Fahrt – zu denen auch seine gravierenden Fehlentscheidungen gehören – zu verarbeiten. Im Seekrieg gegen Al'Anfa (1030 BF) folgt er erneut dem Ruf seines Landes und erntet dort unsterblichen Ruhm – für den Preis seines eigenen Lebens.

Zitate

»Die Adlerflotte ist kein Florett, die Adlerflotte ist ein Breit-schwert.«

(im Gefecht): »Backbordrotzen klar! Ruder hart backbord auf drei! Eins. Gestaffelt feuern! Zwei. Wir führen das Sanin-Manöver aus. Ein Fass Rum, wenn ihr den Fockmast trifft! Drei!«

»Mag durchaus sein, dass uns das einige Besatzungsmitglieder kostet. Das sind zu vernachlässigende Kollateralschäden. Firun ist nur mit den Starken!«

»Dieses Schiff hat seine eigenen Hoheitsgewässer, und sie reichen exakt so weit, wie unsere Rotzenkugeln fliegen. Weggetreten!«

MU 17	KL 13	IN 15	CH 14
FF 10	GE 15	KO 14	KK 14
LE 32	AU 36	MR 5	

Ranafandel:

INI 15+1W6 **AT 18** **PA 16** **TP 1W6+3** **DK N**

RS/BE 3/1 (Kürass)

Geb.: 983 BF

Größe: 96 F

Haarfarbe: schwarzbraun **Augenfarbe:** nussbraun

Vor-/ Nachteile: Adlige Abstammung, Balance / Arroganz 8, Rachsucht 4, Prinzipientreue (10, Gehorsam, Loyalität, Ehrenhaftigkeit), Vorurteile (Thorwaler) 5

Talente: Belagerungswaffen 10, Schwerter 16, Körperbeherrschung 13, Etikette 11, Menschenkenntnis 10, Orientierung 13, Wettervorhersage 14, Kriegskunst (Seegefechte) 17 (19), Sternkunde 11, Sprachen (Tulamidy, Thorwalsch), Boote fahren (Steuermann) 11 (13), Seefahrt 16

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Klingensturm, Linkhand, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung I (Kürass), Standfest

Ausrüstung: Rubecs Kusliker Säbel *Ranafandel* (persönliche Waffe, INI +1, PA-WM +1) wurde vom Meisterschmied Bander ya Merilla aus Bethana geschmiedet. Die Klinge besteht aus Eisenwalder Stahl und besitzt eine spitz zulaufende Klinge, der Korb trägt die Form echsischer Klauen. Zudem führt Rubec stets zwei Tiegel mit Waffenbal-sam (C, E) mit sich.

Fadrilion Fünfstern

Fadrilion (* 954 BF, grauhaarig, blaue Augen) ist trotz seines recht hohen Alters der Ansicht, dass er sich hervorragend für die Expedition und die ihm gestellte Aufgabe eignet. So war es doch die Horaskaiserliche Marine, die mit der Bitte, die Rückverwandlung des Prinzen sicherzustellen, an ihn herangetreten war. In seiner Eitelkeit konnte Fadrilion gar nicht anders, als dieser Bitte zu entsprechen. Außerdem eröffnete sich ihm auf diese Weise die Möglichkeit, im Gildenland nach dem legendären Naranda Ulthagi zu suchen. Die Realität des Alltags der Expedition jedoch hat mit seiner Ansicht, für die Expedition auf einem Schiff geeignet zu sein, wenig gemein.

Fadrilion steht so häufig gekonnt im Weg herum, dass man ihm fast Absicht unterstellen könnte, womit man ihm jedoch Unrecht täte. Einsicht jedoch lässt er vermissen. Alleine, wenn das Meer stürmisch wird, kann sich niemand von dem alten Zauberehrer behindert fühlen. Dann nämlich verschwindet er so rasch unter Deck, dass sich mancher Matrose vielleicht häufigere Stürme wünschen würde, wären diese nur nicht so gefährlich.

In Myranor konzentriert sich Fadrilion auf die Suche nach dem Naranda Ulthagi (**WdZ 102**). Der Ruhm, der ihm in Aventurien in der Fachwelt entgegenschlägt, ist einfach zu verlockend. Nachdem er feststellen muss, häufiger auf eine Mauer des Schweigens zu treffen, entwickelt er zunächst eine Kopf-durch-die-Wand-Mentalität, die zu Schwierigkeiten mit den myranischen Autoritäten führen kann. Nachdem ihm dieses Verhalten ganz offensichtlich nicht weiterbringt, wird er sich der von ihm an Bord (und nicht nur dort) in zahlreichen Tiraden verunglimpfte "einfach unglaublich verkommenen Gesellschaft und ihren sogenannten Bräuchen" beugen.

Er wird beginnen, die imperialen Häuser auszuspionieren oder sich das Wissen derselben zu erkaufen. Wie verbohrt er in seinem Wahn ist, auf diese Weise seinem Ziel näher zu kommen, zeigt sich nicht zuletzt darin, dass er auch nicht davor zurückschreckt, seine Kameraden in Dorinthapolis an die Optimaten zu verraten.

Was mit Magister Fünfstern geschieht, ob er die Rückkehr nach Aventurien erleben wird oder vorher beispielsweise beim Konflikt am Sternenpfeiler das Zeitliche segnet, bleibt dabei Ihnen als Meister überlassen.

Zitate: (in Angesicht eines schädlichen oder störenden magischen Phänomens) »Seht Ihr?! Genau deshalb ist die *ars contra magica* so bedeutend... «

»Die *artes magica combativae*?! Ich bitte Euch, Collega. Was vermag die Kampfzauberei, was ein wenig Stahl oder einige Bolzen nicht vermögen? «

MU 15	KL 18	IN 16	CH 14
FF 11	GE 10	KO 11	KK 10
LE 28	AU 35	AE 63	MR 11 WS 6/11/17

Zauberstab:

INI 11+W6 **AT 7** **PA 9** **TP 1W+1** **DK N**

RS 0 (graue Reiserobe)

Vor-/ Nachteile: Hohe Magieresistenz (2), Arroganz 8, Eitelkeit 6, Neugier 7, Feste Gewohnheit

Wichtige Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Regeneration I+II, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Merkmalskenntnis: Antimagie, Kraft, Metamagie, Zau-

ber vereinigen, Zauber bereithalten, Zauberkontrolle, Zauberroutine, Ritualkenntnis (Gildenmagie): 14

Talente: Magiekunde (Antimagie) 18 (20), Selbstbeherrschung 13, Lehren 16, Menschenkenntnis 12

Talente: Sinnenschärfe 7, Etikette 9, Götter/Kulte 8, Rechtskunde 6

Zauber: Beherrschung brechen 16, Bewegung stören 12, Destructibo 10, Gardianum 15, Illusion auflösen 9, Invercano 8, Unitatio 12, Verwandlung beenden 19

Zauberstab (lang): Bindung des Stabes, Doppeltes Maß, Apport, Ewige Flamme, Kraftfokus, Merkmalsfokus (Antimagie), Modifikationsfokus, Seil des Adepten, Zauberspeicher (3)

Weitere Mannschaftsmitglieder der König Tolman

● **Asmodena von Urbet-Marvinko:** Die AdjutantIn Rubecs (*989 BF, stets aufrechter Gang) entstammt einer unbedeutenden Nebenlinie des Hauses Marvinko und entschied sich für eine Karriere in der Flotte des Horasreiches, da sie auf ein nennenswertes Erbe ohnehin keine Aussicht besaß. Ihrer Ausbildung in der Kadettenanstalt zu Grangor folgte ein beachtenswerter Aufstieg, der derzeit in ihrer Stellung als AdjutantIn Rubecs gipfelt. Ihrem Vorgesetzten ist Asmodena treu ergeben und sie ist stolz darauf, an der Expedition teilnehmen zu dürfen. Mit der Zeit empfindet sie für ihren Vorgesetzten mehr als nur kameradschaftliche Verbundenheit, doch weiß Asmodena noch nicht, ob oder wann sie sich Rubec anvertrauen soll.

● **Mazarino von Gabellano** und **Bolzék:** Die beiden Hauptmänner der Westwinddrachen (* 989 und 986 BF) sind Soldaten durch und durch. Die Waffenbrüder kennen sich seit dem Eintritt in die Flotte und haben gemeinsam an der Seite Rubec von Chetobas ihre Sporen verdient. Den grün-blauen Waffenrock ihres Regiments, auf dem der goldene Horas-Adler prangt, tragen die Männer mit sichtbarem Stolz. Ihre Loyalität gilt zunächst ihrem unmittelbaren Vorgesetzten, dessen Anweisungen sie vertrauen und dessen Befehle sie ohne zu zögern ausführen.

● **Rondravio ya Tamarasco:** Der gestandene Navigator (* 976 BF) entstammt einer adligen Familie und lernte sein Handwerk einst an der Horaskaiserlichen Kadettenanstalt zu Grangor. Rondravio gilt als einer der erfahrensten Navigatoren der Horaskaiserlichen Marine und ist sich seines Rufes wie seiner Fähigkeiten durchaus bewusst. So ist er an Bord der Tolman der Einzige, der es wagen würde, Rubec von Chetobas zu hinterfragen oder frei seine Meinung zu äußern. Rondravio kehrt mit Rubec nach Aventurien zurück und bildet in Grangor fortan Seeoffiziere aus.

● **Feodora:** Die junge, aber sehr begabte Bordheilerin (* 1001 BF) wirkt etwas überfordert, da sich erst noch mit dem Leben und der strengen Hierarchie auf einem Schiff zurechtfinden muss. Feodora stört vor allem die alles beherrschende Art des Konteradmirals und empfindet es als einen Affront, wenn Rubec Seemänner wieder in die Takelage steigen lässt, obwohl sie ihnen Ruhe verordnet hat. Mit zunehmender Reisedauer bietet Feodora Rubec immer mehr Paroli, ohne dabei jedoch zu weit zu gehen. Feodora kehrt in die Heimat zurück, wo sie ihr Glück mit einem reisenden Abenteurer finden wird.

● **Alvene Terumaris:** Außerhalb der Befehlskette an Bord steht die Efferd-Geweihte Alvene Terumaris (*996 BF). Die Gefährtin von Wind und Wogen gehört zwar dem Zweig der Mystiker innerhalb ihrer Kirche an, jedoch versteht sie es mit anzupacken und mit ihrer direkten Art ist sie zwar bei der einfachen Besatzung, nicht aber unbedingt bei den Offizieren beliebt, die es aber nicht zuletzt aufgrund ihres Status nie wagen würden, ein Wort gegen die Geweihte zu erheben. Alvene hofft, während der Reise Efferd näher zu kommen und das Wesen ihres Gottes besser ergründen zu können.

● **Rodothe ab Djugaŋ'Kaij:** Die Hesinde-Geweihte (* 993 BF, olivfarbene Haut, dunkles Haar ist zu unzähligen schlangenartigen Zöpfen gebunden) hat sich mit Leib und Seele dem Studium und der Erforschung der Geschichte verschrieben. Dabei entspricht die kleine, quirlige Rodothe so gar nicht dem Bild des einsamen und verschrobenen Historikers. Rodothe hofft, im Gildenland mehr über die Kulte der dortigen Bevölkerung zu erfahren und ein Werk über den 'Parallelismus der gildenländischen und aventurischen Gottheiten' verfassen zu können. Rodothe kehrt nicht aus dem Gildenland heim – nach der Befreiung aus der eshbathmarischen Sklaverei bleibt sie freiwillig dort und erforscht wissbegierig den Schlangenkult des Archripels, den sie zunehmend als einen Parallelkult zur Hesinde betrachtet.

● **Ulabeth:** Die Elfe (* 960 BF, kupferfarbenes Haar, herausragendes Aussehen) wuchs in der havenischen Efferdschule auf, ihre wahre Herkunft liegt heute im Dunklen. Niemals in der Kunst der Magie unterwiesen, kann die Elfe nur intuitiv auf ihre begrenzten magischen Fähigkeiten zurückgreifen (Regeltechnisch beschränken sich Ulabeths magische Fähigkeiten auf die einer Magiedilettantin). Immer schon war es ihr größter Wunsch, mehr von Aventurien zu sehen und nirgends hielt sie es lange auf. Wie und warum sie an Bord ist, weiß niemand so recht zu beantworten – vielleicht ist die Elfe mit der kleinen, leicht gebogenen Nase auch nur an Bord, weil ihr niemand einen Wunsch abschlagen kann. Ulabeth kehrt zurück nach Aventurien, wo sie sich zunächst noch im lieblichen Feld aufhalten wird, ehe sie vorerst von der Bildfläche verschwindet.

● **Premodia di Caranda:** Der adlige Magier (* 988 BF, blondes Haar, zum Zopf gebunden, blauäugig, Magierstab und Rapier) ist ein Abgänger der Halle des vollendeten Kampfes zu Bethana. Einst von Rubec entdeckt und zum zweiten Schiffsmagier ernannt, ist der auf seine Karriere bedachte Premodia seinem Vorgesetzten treu ergeben. Premodia versucht, sich durch Pflichtbewusstsein auszuzeichnen – dazu gehört für ihn neben der korrekten Ausführung von Befehlen auch ein tadelloses Auftreten. Für jeden, der nicht dieselbe Disziplin an den Tag legt, hat der Magier nur Verachtung übrig.

● **Kartor ya Istan:** Der dritte Bordmagier (* 994 BF, kräftig, offenes braunes Haar, blasse Haut) erhielt seine Ausbildung an der Halle der Antimagie zu Kuslik und wurde von Magister Fünfstern persönlich gefördert. Seinem Lehrmeister gegenüber ist er loyal, auch wenn er nicht alle seine Ansichten teilt. Kartor besitzt eine Leidenschaft für Brettspiele, besonders für 'Rote und Weiße Kamele'.

Die Überlebenden der 'Prinz Shafir'

Siberius Bramstetter, der Seemarder

Siberius Bramstetter ist ein kleiner, zerfurchter Mann mit weißen Zöpfchen und unpraktischem Rauschebart, der Pfriem kaut. Das rechte Auge ist weiß getrübt, das andere blinzelt wachsam. Siberius ist von seinen Fahrten gekennzeichnet: Sein linkes Bein ist ab dem Knie eine Krücke aus Eibenholz, mit der er sich gut vernehmbar und geschickt über die Schiffsplanken bewegt. Die raue Stimme des Mittfünfzigers überschlägt sich schnell und wird von ihm durch raumgreifende und flinke Gesten unterstützt. Siberius trägt meist grau-blaues Kusliker Linnen und eine Weste mit einigen Fetischen.

Siberius, der 'Seemarder', gilt als erfahrenster Güldenlandfahrer Aventuriens: Seit seinem zwölften Lebensjahr war er bereits sechsmal jenseits des Ozeans, um lukrative Geschäfte zu tätigen. Stets gelang es ihm mit List, kaufmännischer Skrupellosigkeit und oft mehr Glück als Verstand, alle Widrigkeiten zu bestehen und wieder den Hafen von Kuslik mit seiner Fracht zu erreichen – auch wenn er einmal nur als einzelner Schwimmer auf einem Baumstamm aus goldenem Holz den heimatischen Hafen erreichte.

Das traditionsreiche Haus Bramstetter war der bedeutendste Lieferant für Waren aus dem Güldenland, ehe einige Expeditionen – darunter eine unter der Führung von Siberius' Schwester Line – verschollen blieben und Stover Stoorrebrandt das bankrotte Unternehmen aufkaufte.

Aufgrund seiner immensen Erfahrung kam die Admiralität der Adlerflotte um den Zivilisten Siberius bei der Ausrüstung der Expeditionsflottille gar nicht herum. Auf seinen Überfahrten hat Siberius so ziemlich alles gesehen und ist kaum zu bremsen, wenn er Anekdoten aus seinen früheren Reisen erzählt, und kommentiert selbst die ungewöhnlichsten Ereignisse der Überfahrt mit lakonischen Vergleichen. In seltenen Momenten kann man Siberius wehmütig antreffen, dann streichelt er fast liebevoll das Messingarmband, das sein linkes Handgelenk zierte. Nur wenigen berichtet er dann von seiner verschollenen Schwester und dass ihr das Armband einst gehörte.

Trotz seiner Umgänglichkeit schimmert immer wieder der eiskalte Händler durch: Siberius tut nie etwas ohne Gegenleistung und versucht aus Gewohnheit, aus jeder Gelegenheit größtmöglichen Vorteil zu schlagen. Er scheint nie zu schlafen, steht nachts auch selbst mal am Steuer und hält einsam mit den Sternen Zwiesprache. Für seine geliebten Würfelspiele findet er nur noch widerwillige Mitspieler, da er fast nie verliert. Seine wahre Motivation für die Fahrt nach Myranor ist, die Spur nach seiner geliebten Schwester Line aufzunehmen, für die er notfalls auch die Expedition verlassen will.

Sein größtes Geheimnis teilt der Kapitän mit niemand anderem als mit Phex selbst: Siberius ist dem Gott der Diebe und Händler geweiht und somit weiß der heimliche Mondschaten genau, wem er seine erfolgreichen Fahrten zu verdanken hat.

Weiterer Lebenslauf: Bramstetter findet im Verlauf der Kampagne seine Schwester und kehrt mit der *Lamea* zurück nach Aventurien.

Zitate

»Arrr, genau wie damals, 1009, als wir nur noch vom madenverseuchten Staub des Schiffszwiebacks lebten und das Rindsleder an den Rahen tagelang im Meer einweichen mussten, um wenigstens irgendetwas zum Beißen zu haben. Hat uns acht Seeleute gekostet. Schade um die Jungs und Mädels.«

»Wir werden einen Sturm bekommen, wie ihn Efferd nur alle hundert Jahre loslässt: Mich juckt's im Holzbein, dass ich mich bis auf die Knochen kratzen möchte.«

MU 15	KL 15	IN 17	CH 14
FF 16	GE 13	KO 13	KK 12
LE 32	AU 35	KE 40	MR 5

Rapier:

INI 17+1W6	AT 15	PA 14	TP 1W6+3	DK N
-------------------	--------------	--------------	-----------------	-------------

RS/BE 1/1 (Weste)

Geb.: 968 BF

Größe: 84 F

Haarfarbe: weiß

Augenfarbe: nachtblau/weiß

Vor-/ Nachteile: Glück im Spiel, Einäugig, Einbeinig, Goldgier 7

Gabe: Gefahreninstinkt 12

Talente: Seefahrt 16, Sternkunde 13, Geographie (Meer der Sieben Winde) 14 (16), Wettervorhersage 12, Sich Verstecken 10, Überreden 15, Schätzen 13; Sprachen: Mohisch, Tulamidya und ein halbes Dutzend güldenländischer Dialekte darunter Myranisch, Gemein-Imperial und Kerrishitisch

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Ausweichen I+II, Betäubungsschlag, Defensiver Kampfstil, Finte, Geländekunde (Meereskundig), Kampf im Wasser, Kampfreflexe, Meisterparade, Standfest, Wuchtschlag

Besonderheiten: Der Pfriem, den Siberius kaut, ist meist Gulmond, der ihn nächtelang wach hält.

Jabato, Ausguck und Taucher

Jabato ("Katze-gut-fließen", * 985 BF) ist nur acht Spann groß, sein Mohagoni-farbener muskulöser Körper ist mit gezackten Tätowierungen übersät. Das Kraushaar des Moha ist im Nacken verknotet, er selbst trägt nur einen Lendenschurz mit baumelndem Schnickschnack, ein buntes Muschelhorn und als Waffe das 'Schwert' eines Sägefisches.

Einst war Jabato der Schamane einer Tocamuyac-Sippe auf dem Perlenmeer, die in die Fänge von Krakoniern geriet. Nur er selbst konnte entkommen und zog sippenlos alleine durch ganz Aventurien, bis er in Grangor ankam.

Jabato hält seinen Tapam für tot und gibt sich entsprechend draufgängerisch und lebensmüde: Als scharfgesichtiger Ausguck klettert er wie eine wahre Mastratte, im Kampf schont er sich nicht. Seine beeindruckenden Schwimm- und Tauchkünste sollten Garant dafür sein, das Endurium zu finden. Gemäß seinem Glauben liegt hinter dem Sonnenuntergang das Totenreich, und dorthin fährt er nun.

Mirhiban Zaragona

Die junge Absolventin der Akademie der Hohen Magie zu Punin (* 997 BF, gebräunte Haut, schwarze Haare, scharfe Gesichtszüge, schmale und spitze Nase) wuchs im Dörfchen Brig-Lo auf. Von niemand anderem als Salandrion Farnion Finkenfarn entdeckt, fiel sie an der Akademie durch ihren analytischen Verstand Gildenvorsteherin Prishya von Grangor auf. Prishya nahm sich der jungen Adepta an, die von der Unterstützung profitierte und schließlich zur Vertrauten der Gildenvorsteherin avancierte – auf diese Stellung ist sie ganz besonders stolz, da sie diese nicht durch Schmeicheleien, sondern durch Leistung erworben hat. Als Abgesandte Prishyas war sie zuletzt bei den Schatten aktiv und überwachte dort die Durthanischen Sphären. Mirhiban nimmt im Auftrag Prishyas an der Expedition teil

und soll den 7. Teil des *Manuskripts von Tqelin-Ra'id* im Gildenland finden. Sie verbleibt in Myranor und begibt sich dort nach dem Auffinden des 7. Teils auf die Suche nach dem 8. Teil der Manuskripte.

Nestefan

Bruder Nestefan (* 983 BF, braunhaarig, stämmig gebaut) ist der Göttin Travia geweiht und ist die 'gute Seele' an Bord der *Prinz Shafir*. Stets hat der Geweihte ein offenes Ohr für die Sorgen und Nöte aller Besatzungsmitglieder und der aus Wehrheim stammende Mann strahlt eine unerschütterliche Fürsorge und Verlässlichkeit aus, die es allen an Bord einfach macht, sich dem Priester anzuvertrauen. Im Bedarfsfall packt Nestefan auch mit an und man erkennt, dass ihm körperliche Arbeiten nicht fremd sind.

Die Besatzung der 'Monzanith'

Coragon Kugres

Erscheinung: Ein kurzgewachsener, aber würdevoll wirkender Endvierziger mit einer Augenklappe über dem rechten Auge. Das Haar ist voll und tiefschwarz, im Verlauf der Expedition werden aber schon erste graue Haare zu finden sein. Sein noch verbliebenes braunes Auge schaut wachsam umher und nichts scheint ihm zu entgehen.

Coragon kleidet sich stets in Rot – von den Stiefeln aus rotem Schlangenleder, der scharlachfarbenen Offiziersweste und dem roten Hut, den er ab und zu gegen die gleißende Sonne trägt. Auf der Rückfahrt trägt er einen breiten güldenländischen Säbel aus flammend rotem Stahl an seinem Gürtel.

Geschichte: Coragon entstammt dem alanfanischen Haus Kurges, das dafür bekannt ist, seine Macht durch raffinierte Manöver zu vergrößern. Seine Ausbildung absolvierte er an der Kriegs-Fakultät der *Universitätsschule der Stadt des Raben* in Al'Anfa, die er als Zweitbesten seines Jahrgangs beendete. Auf einer seiner ersten Fahrten als junger Seeoffizier kam es zu einem Seegefecht mit niemand anderem als dem berühmt-berüchtigten thorswalschen Piraten Beorn dem Blender. Coragon geriet kurzfristig in Gefangenschaft und wurde von Beorn verunstaltet und ist seitdem auf dem rechten Auge erblindet. Anschließend wurde er über Bord geworfen und seinem Schicksal überlassen, doch es schien, als wollte Beorn seinen gläubigen Anhänger noch nicht zu sich rufen. Nach seiner Rettung blieb Coragon nur so lange an Land, bis er

wieder an Bord eines Schiffes stehen konnte. In den nächsten zwei Jahrzehnten jagte er Schmuggler und Piraten in der Charyptik und avancierte zum besten Piratenjäger der Rabenflotte. Sein Ruf für heimliche Unternehmungen und schnelle Vorstöße mit Schiffen, Geschützen und Kämpfern machten ihn in der Rabenflotte beinahe schon legendär und so ist es ihm auch ein leichtes, die Expeditionsflotte zu verfolgen.

Darstellung: Bleiben Sie ruhig, egal in welcher Lage Sie sich gerade befinden. Sie handeln nie überstürzt oder emotional. Lassen Sie zunächst andere reden und hören Sie aufmerksam zu. Sie können abwarten und wenn Sie zuschlagen, dann schnell und gnadenlos. Sie sind ein Realist, der seine Planung schnell ändern kann, wenn es die Situation erfordert und dabei nicht von dogmatischen Ansichten behindert wird.

Weiterer Lebenslauf: Nach seiner Rückkehr aus dem Gildenland wird Coragon der 'neue Mann' der Rabenflotte und im Hause Kugres. In den lieb-feldisch-al'anfanischen Seekrieg greift er nicht ein – zum einen aus nüchterner Einschätzung, zum anderen weil er nicht die Klinge mit seinen alten Gefährten kreuzen will. Stattdessen führt er die Flotte nach ihrer Niederlage durch die Charyptik und verhindert somit ihren Zusammenbruch. Seine sachliche Einschätzung der Lage und die fehlenden Vorbehalte gegen das Horasreich machen aus ihm schließlich dem Vorreiter der neuen alanfanischen Seepolitik.



Zitate:

»Lasst uns abwarten. Zuschlagen können wir immer noch schnell genug.«

»So so, Ihr seid im Auftrag der Horas hier. Doch sagt mir: Wer ist eure Horas schon im Vergleich zu Boron, dem wahren Herrn der Götter?«

MU 17 **KL 16** **IN 14** **CH 14**
FF 12 **GE 14** **KO 15** **KK 15**
LE 34 **AU 36** **MR 6**

Spälter:

INI 16+1W6 **AT 19** **PA 15** **TP 1W6+5** **DK N**

RS/BE 3/1 (Kürass)

Geb.: 975 BF **Größe:** 83 F

Haarfarbe: schwarz, bei der Rückkehr erste graue Haare

Augenfarbe: braun (links)

Vor-/ Nachteile: Innerer Kompass, Soziale Anpassungsfähigkeit / Einäugig, Raumangst 7, Vorurteile 11 (Thorwaler)

Talente: Säbel 17, Schwimmen 11, Selbstbeherrschung 13, Menschenkenntnis 12, Brettspiel 10, Rechnen 12, Orientierung 17, Kriegskunst (Seetaktik) 14 (16), Seefahrt (Steuermann) 16 (18)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Betäubungsschlag, Finte, Gegenhalten, Kampf im Wasser, Kampfrelexe, Linkhand, Meisterparade, Parierwaffen I, Rüstungsgewöhnung (Kürass) I, Standfest, Windmühle, Wuchtschlag

Ausrüstung: Coragons Säbel ist ein myranischer Spälter (besondere Waffe: TP 1W6+4, TP/KK 13/3, BF 0, INI 0, WM 0/0) aus Buntstahl, den er in Eshbathmar erwirbt. Vorher ist er mit einem gewöhnlichen Säbel bewaffnet (**AvAr 39**).

Orelia

Erscheinung: Ein kahlköpfiger Endvierziger mit dunkler Hautfarbe und durchdringenden Augen, der die schwarze Seidenrobe eines Boron-Geweihten trägt. Die filigranen Stickereien an Kragen und Ärmel kennzeichnen ihn als *Hüter der Nacht*, einen Erzpriester des alananischen Boron-Kults. An seiner Seite hängt ein mit Opalen verzierter Langdolch, dessen Knauf die Form eines Rabenkopfs hat. Die Kraft Borons scheint ihn durchdrungen zu haben, denn bisweilen scheint es, als wirke die Umgebung des Geweihten selbst bei Sonnenschein etwas dunkler. Eine unheimliche Stille scheint ihn zu umgeben.

Geschichte: Nur wenig ist über die Herkunft Orelia bekannt. Ein Geweihter fand ihn einst in den Gartenanlagen der Stadt des Schweigens, eingewickelt in ein Tuch aus schwarzer Seide mit der Stickerei eines gekrönten Rabenkopfs. Sein Name stand auf einem kleinen Obsidianplättchen, das er um den Hals trug. Niemand konnte sich erklären, wie der Junge hierher kam, und so wurde er im Tempel als Geweihter für den diplomatischen Dienst ausgebildet. Niemand weiß, wer der Vater des Jungen ist, und er selbst ist sich dessen nicht bewusst. Orelia ist ein Bastardsohn von Bal Honak, dem legendären Patriarchen Al'Anfas und einer unbedeutenden Grandin vom Silberberg.

Sein ganzes Leben diente Orelia Boron, einzig sein Drang, tiefer in die Mysterien seines Gottes einzudringen, hob ihn hervor. Für die Expedition meldete er sich freiwillig, da ihm zunehmend Visionen kamen, die auf die Reise zum Gildenland hinwiesen.

Charakter: Der Dienst an Boron bestimmt das Leben Orelia – dabei ist der alananische Weg der einzig wahre. Einen strengen Glauben an den Rabengott erwartet er von allen Mitgliedern an Bord – unabhängig ihres Ranges. Wie alle Geweihten hegt Orelia große Abscheu und Verachtung gegenüber den Jüngern des Rattenkinds und ihm scheint jedes Mittel recht zu sein, die verderbten Anhänger des Namenlosen vom Antlitz Deres zu tilgen.

Darstellung: Sie haben kein Schweigegeflüster abgelegt, dennoch reden Sie nur dann, wenn es die Situation erfordert. Sie wählen Ihre Worte stets mit Bedacht und sprechen diese mit großem Ernst aus. Lächeln Sie wenig und vertrauen Sie in die Macht und die Weisheit Borons.

Weiterer Lebenslauf: Im Verlauf der Kampagne öffnet sich bei Orelia während der Vereinigung der Nächte durch den Kristallschädel sein Ea'Myr. Nach dem Kampf gegen Tionnin verbleibt er im Nereton-Tempel am Dunklen See.

MU 15 **KL 17** **IN 15** **CH 16**
FF 13 **GE 13** **KO 11** **KK 10**
LE 26 **AU 30** **KE 49** **MR 5**

Langdolch:

INI 12+1W6 **AT 12** **PA 16** **TP 1W6+2** **DK H**

RS/BE 0/0 (Seidenrobe)

Geb.: 974 BF

Größe: 85 F

Haarfarbe: kahlgeschoren (schwarz) **Augenfarbe:** grau-grün

Vor-/ Nachteile: Gebildet (3), Geweiht (zwölfgöttliche Kirche), Prophezeien (9) Soziale Anpassungsfähigkeit / Moralkodex (6, Boron-Kirche), Verpflichtungen (gegenüber der Kirche), Vorurteile 10 (Punier Boron-Kirche)

Talente: Dolche 12, Selbstbeherrschung 15, Etikette 16, Menschenkenntnis 15, Schriftlicher Ausdruck 12, Überreden 11, Götter/Kulte 17, Rechnen 13, Staatskunst 15, Rechtskunde 11, Heilkunde Seele 10, Sprachen (Bosparano, Rabensprache, Ur-Tulamida)

Sonderfertigkeiten: Aura der Heiligkeit, Karmalqueste, Liturgiekenntnis (Boron) 13, Nandusgefälliges Wissen

Liturgien: (I) 12 Segnungen, Objektsegen, Schlaf des Gesegneten, (II) Bishadriels Auge, Heiliger Befehl, Initiation, Kräutersegen des Hl. Nemekath, Nemekaths Geisterblick, Ruf in Borons Arme, (III) Bannfluch des Hl. Khalid, Hauch Borons, Segen der Hl. Velvenya, (IV) Borons süße Gnade

Phexiane Jaraldos

Die vollbusige Geweihte des Aves (* 990 BF) aus Gareth trägt buntschillernde Kleidung aus mehreren Bahnen überlappenden Stoffes und spielt langgezogene Weisen auf ihrer Bronzeflöte. Die einstige Schneiderin erhielt vor sechs Jahren die Weihe im Aves-Tempel zu Gareth. Sie befand sich auf der zyklöpischen Insel Pailos und wurde mitten in der Zeremonie, in der sie die Schiffe mit der Alveransfeder segnen wollte, von den Al'Anfanern entführt. Zunächst wehrte sie sich gegen ihre Gefangenschaft, doch als *Zugvogel* gab sie sich ihrem Schicksal hin, als sie erkannte, auf welcher großen Reise sie Aves schicken würde.

Personen aus Myranor

Wonschesch, der Shingwa

Erscheinung: Ein knapp anderthalb Schritt messendes, aufrecht gehendes Chamäleon mit einem drahtigen Körper, langen Fingern und einem Schwanz, der ebenso lang ist wie der Körper. Die seltsam violetten Augen machen einen aufgeweckten und neugierigen Eindruck. Als einziges Kleidungsstück trägt er eine rustikale bunte Weste mit kleinen Taschen.

Geschichte: Wonschesch wuchs bei seiner Sippe auf, die in der Nähe des zerfallenen Leuchtturms von Balan Cantara lebt. Schon früh zog es Wonschesch immer wieder in die Ferne, doch stets kehrte der junge Shingwa zu seiner Sippe zurück. Eines Tages traf Wonschesch bei einer seiner Reisen auf eine merkwürdige Frau mit rotem Haar. Auch ohne seine selbst für einen Shingwa ausgeprägte Neugierde wusste er instinktiv, dass er Menschen gegenüberstand, die er noch nie zuvor gesehen hatte. Er folgte Harika einige Tage, ehe sie ihn dabei erwischte, wie er einige Gegenstände aus ihrem Rucksack stehen wollte. Doch anstatt ihn zu erschlagen, siegte bei Harika das Interesse an diesem fremdartigen Wesen. Nach und nach erlernte Wonschesch die Sprache der Fremden, während Harika ihre myranischen Sprachkenntnisse verbesserte.

Charakter: Wonschesch ist neugierig – selbst für einen Shingwa – und weiß, dass das Leben noch einiges an Überraschungen für ihn bereithalten wird. Seiner Sippe ist er treu verbunden, doch spürt er in seinem Inneren, dass bald die Zeit kommen wird, sich von ihr zu lösen und gemeinsam mit seinen neuen Gefährten durch Myranor zu ziehen.

Darstellung: Bestaunen Sie Ihre neuen Kameraden und lassen Sie sich Geschichten aus dem fernen Land hören. Schauen Sie Ihren Gegenüber mit großen Augen an und machen Sie angesichts der Geschichten einen erstaunten Eindruck. In der Wildnis sind Sie ein kompetenter und selbstsicherer Führer, dem niemand so leicht etwas vormacht.

Weiterer Lebenslauf: Wonschesch bleibt bei den Helden und begleitet sie während ihrer Reise durch Myranor. Dabei kann er ihnen als Führer durch das Land dienen, als erste Bezugsperson zu dem neuen Kontinent und schließlich als Lehrer der neuen Sitten, Gebräuche und Sprachen. Kurz vor Kapitel V verabschiedet er sich von den Aventuriern und geht gemeinsam mit Mirhiban auf die Suche nach dem 8. Teil der Manuskripte.

MU 14	KL 11	IN 15	CH 12
FF 13	GE 17	KO 13	KK 11
LE 29	AU 36	MR 4	

Kurzwert:

INI 12+1W6	AT 14	PA 15	TP 1W6+3	DK HN
-------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

Washkeda:

INI 13+1W6	AT 12	PA 15	TP 1W6+1	DK NS
-------------------	--------------	--------------	-----------------	--------------

Wurfspeer:	INI 12+1W6	FK 19	TP 1W6+3
-------------------	-------------------	--------------	-----------------

RS/BE 0/0 (Weste)

Geb.: 998 BF

Größe: 74 F

Hautfarbe: graugrün

Augenfarbe: violett

Vor-/ Nachteile: Balance, Natürlicher Rüstungsschutz (1), Farbwan-
del, Flink, Talentschub (Klettern), Schleuderzunge, Zusätzliche Glied-
maße (bemuskelter Schwanz) / Neugier 7, Kältestarre, Kleinwüchsig,
Loyalität (Sippe), Unstet

Talente: Wurfspeer 11, Dolche 13, Speere 10, Schleichen 14, Sich Verstecken 16, Klettern 13, Fährtsensuchen 11, Wildnisleben 15, Heilkunde Wunden 9, Sprachen (Shingwanisch, Gemein-Imperial, Gemein-Amaunal, Garethi)

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausweichen I und II, Waffen-
lose Manöver: Schleuderzunge, Schwanzschlag

Prinz Haridiyon Thaliyin

Haridiyon Thaliyin (*996 BF, ernstes Gesicht, schwarz gelock-
tes, zerzaustes Haar) kam als Sohn von Seekönig Mermydion
II. und Chalyndria, der Efferd-Hochgeweihten von Rethis zur
Welt. Der Thronprinz der Zyklopeninseln ging nach seiner Aus-
bildung an der Herzog-Eolan-Universität zu Methumis 1015
BF mit Harika von Bethana auf große Entdeckungsfahrt. In
deren Verlauf wurde er mittels Magie in eine Statue verwandelt
(S. 8). Über ein Jahr seines Lebens fristete Haridiyon daher als
dekorative Statue in einem Garten, ehe er durch die Helden von
seinem Schicksal erlöst wird. Nach seiner Rückkehr an Bord der
Lamea wird er von Harika als Erster Offizier eingesetzt.

Weiterer Lebenslauf: Haridiyon kehrt mit der *Lamea* als erfah-
rener Seefahrer nach Aventurien zurück. Nach der siegreichen
Seeschlacht *Phrygaio*s adoptiert ihn der Seekönig Palamydas
und ernennt ihn zu seinem Nachfolger. Anschließend heiratet
Haridiyon die Marchesa von Chababien. Mehr zu ihm und sei-
ner Frau finden Sie in **RdH 178**.

Xarphyrios or Rhidaman

Erscheinung: Adeptus maior Xarphyrios or Rhidaman ist ein
stets auf sein Äußeres bedachter charmanter Mann an die Vier-
zig. Seine langen schwarzen Haare trägt er zumeist offen, an
Bord seines Schiffes, der *Glanz der Wogen*, jedoch zum Zopf
gebunden. Er kleidet sich stets in edle, aber möglichst robuste
Stoffe. Sein ellenlanger zepterähnlicher Zauberstab ist ebenso
aus Holz wie seine mit zahlreichen Edelsteinsplintern verzierte
Triopta, die – anders als die der meisten Rhidaman – keine Voll-,
sondern eine Halbmaske ist.

Geschichte: Als Kind wurde Xarphyrios in Balan Mayek als
‘entfernter und verloren geglaubter Verwandter’ von den Rhi-
daman ‘erkannt’ und adoptiert. Rasch nahm sich seine Emi-
nenz *Cassius Aurarches dor Rhidaman (MyMa 194)* in Balan
Cantara seiner als Mentor an. Bald aber zeigte sich Xarphy-
rios’ vollendetes Unvermögen im Umgang mit den äußeren
Domänen. Cassius fürchtete zunächst in Erklärungsnot zu
geraten, weil er seinem Schüler die dienliche und bei den Rhi-
daman beliebte Quelle *Xolovar* nicht lehrte. Eingestehen zu
müssen, dass er einen dermaßen unbegabten Schüler akzep-
tiert hatte, hätte seinem Ansehen geschadet. Zu seiner Freude
aber erkannte er die ausgeprägte Fähigkeit seines Schülers,
sich stellare Quellen nutzbar zu machen. Er lehrte die äu-
ßeren Domänen also nicht auf Grund einer Unfähigkeit auf
diesem Gebiet, sondern auf Grund besonderer Befähigung auf
einem anderen Gebiet.

Xarphyrios’ Neugier und seine Faszination für die Ferne und
das Fremde zeichneten schon früh seinen Weg als Händler vor.



Seit 4767 IZ leitet er einen Kontor in Balan Mayek, jedoch lässt er sich dort fast ständig vertreten.

Charakter: Xarphyrios or Rhidaman ist ein vergleichsweise aufgeschlossener und bodenständiger Mensch, der auch einmal zupackt. Gerade das macht ihn für Cassius wertvoll: Xarphyrios ist in der Lage – aus optimatischer Sicht – unkonventionelle Wege zu gehen, um ein Ziel zu erreichen. Gleichsam ist er ein ebenso ausdauernder wie gerissener Händler, der kaum eine Aussicht auf ein gutes Geschäft und eine Mehrung seines Reichtums verstreichen ließe und von dem seine Mannschaft glaubt, dass ihm selbst die Kerrishiter nicht gewachsen wären.

Xarphyrios lehnt für sich die äußeren Domänen entschieden ab, was sich in der Vergangenheit zwar verstärkte, aber nie zu einer Verurteilung derer führte, die sich der äußeren Domänen bedienen. Diese Ablehnung ist nicht seiner mangelnden Begabung für dieselben geschuldet, sondern liegt in deren chaotischen Begleitumständen und den Versuchungen begründet, die mit ihnen einhergehen. Das Schicksal der Patriarchin der Rhidaman, *Xolovonoma quan Rhidaman*, bestätigt ihn diesbezüglich.

Darstellung: Stellen Sie Xarphyrios als freundlichen und wissbegierigen aber distanzierten Mann mit scharfem Verstand dar. Sein Interesse an Politik, innerhalb wie außerhalb des Hauses, ist eher gering.

Weiterer Lebenslauf: Xarphyrios hat einige feste Auftritte im Laufe der Kampagne (S. 70, 118f., 154f.). Danach legen wir sein weiteres Schicksal in Ihre Hand als Meister. Er kann der *Lamea* eigentlich überall zwischen Eshbathmar und Trivina begegnen.

Funktion: Xarphyrios dient als wiederkehrender Charakter, der den Spielern verdeutlichen soll, dass auch in den gewalti-

gen Ausdehnungen Myranors 'alte Bekannte' wieder getroffen werden können. Ferner ist Xarphyrios in der Lage, den Helden, nachdem die *Lamea* ihm gegen die Piraten beigestanden hat, manche Tür zu öffnen. Allumfassend ist aber auch sein Einfluss nicht und er kann nicht allen denkbaren Anliegen der Helden zum Erfolg verhelfen.

Zitate:

»Man handelt immer zweimal im Leben miteinander... «

»Klingt interessant, Euer Phex. Vielleicht sollte ich ihm bei Gelegenheit opfern. Was mag er denn so? «

MU 15	KL 16	IN 15	CH 14		
FF 11	GE 12	KO 14	KK 11		
MR 11	WS 7/14/21		LE 33	AU 35	AE 41

Zauberstab:

INI 10+W6	AT 9	PA 12	TP 1W-1	DK N
------------------	-------------	--------------	----------------	-------------

RS 1 (robuste, edle Kleidung)

Geb.: 4732 IZ/985BF

Größe: 91 F

Haarfarbe: schwarz

Augenfarbe: braun

Vor- und Nachteile: Gut aussehend, Begabung Sphäre (Stellar), Vollzauberer, Unfähigkeit Dämonisch (gesamt), Goldgier 7, Neugier 8, Eitelkeit 7

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Regeneration I+II, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Quellenkenntnis: *Begierde*, *Erkenntnis*, Spontanzauberer [Instruktion], Instruktion: *diverse*, Spontanzauberei: *diverse*, Beschwörungsroutine, Ritualkenntnis (*Optimatik*): 11

Herausragende Talente: Überreden (Feilschen) 14 (16), Handel 13, Selbstbeherrschung 11, Menschenkenntnis 13, Rechnen 12, Seefahrt 10

Wichtige Talente: Etikette 9, Schätzen 9, Überzeugen 7, Sinnen-schärfe 8, Rechtskunde 6

Formeln (Auswahl): Klugheit steigern (Q5), Orientierung (Q3), Verständnishilfe [Sprache] (Q6), Analyse der Begierde (Q6), Respekts-person (Q4), Gespeichertes Bild (Q2), Magische Empathie (Q5)

Zauberstab (sehr kurz): Bindung des Stabes, Lichtzauber, Leuchtf Feuer, Reinigung, Frischer Geist

Triopta: Bindung der Triopta, Astralspeicher I, Zauberspeicher I

Siegelring: Bindung des Siegels, Magisches Siegel, Siegeletikett

Wasjef Solske alias Belianor an Charybalis

Belianor an Charybalis (* 980 BF) ist ein Mitglied des gleichnamigen Hauses und besessen von der Idee, das Geheimnis des Efferdwalls zu lösen – und zwar um jeden Preis. Das neue Wissen soll ihm und somit auch seinem Haus zu neuer Größe verhelfen.

Um in Sidor Katomar an Bord der *Lamea* zu gelangen, nimmt er die Identität von Wasjef Solske an. Wasjef war einst ein entlaufener bornländischer Leibeigener, der auf einem Güldenlandsegler anheuerte und auf dem fernen Kontinent versuchte, sich ein neues Leben aufzubauen. Stattdessen geriet er in die Hände Belianors, der ihm sein Wissen über Aventurien – teils mit magischer Gewalt – entriss, ehe er ihn ermorden ließ. Belianor spielt seine Rolle perfekt, so dass er selbst Aventurier zu täuschen vermag: Sein Dialekt fällt nicht einmal anderen Bornländern auf und seine Geschichte des heimatlosen Leibeigenen, der zurück in seine Heimat möchte, überzeugt auch Harika schnell.

Belianor trägt am linken Knie eine Schiene, die er nach einer angeblichen Verletzung benötigt. Entsprechend humpelt er durch die Straßen und über Bord, was seine mitleidserregende Geschichte nur noch verstärkt. In Wahrheit dient die Schiene als Versteck für seinen Magierstab. Seine Triopta und Gewänder sowie einige andere Schätze trägt er in einen großen Seesack mit sich, der von einem Desinteresse verursachenden Zauber belegt ist.

Funktion: Belianor ist der Mann im Hintergrund. Seine Kontakte reichen von Tharpura bis Iolon. Erst bei der Entdeckung der *Wogenwolf* offenbart er sich als Gegner und stellt sich den Helden am Grab der Ahnen ein letztes Mal entgegen.

MU 17	KL 17	IN 16	CH 12			
FF 11	GE 12	KO 12	KK 10			
MR 11	WS 6/12/18		LE 30	AU 33	AE 54	RS 0

Zauberstab:
INI 11+W6 **AT** 8 **PA** 11 **TP** 1W-1 **DK** N
Geb.: 4727 IZ/980BF **Größe:** 86 F
Haarfarbe: schwarz **Augenfarbe:** grün
Vor- und Nachteile: Vollzauberer, Tierempathie (Meerestiere), Artefaktgebunden, Größenwahn 8, Neugier 8

Sonderfertigkeiten: Eiserner Wille I+II, Gedankenschutz, Regeneration I+II, Konzentrationsstärke, Große Meditation, Astrale Meditation, Quellenkenntnis: Galkuzul, Erfolg, Unwasser, Spontanzauberer [Instruktion], Instruktion: diverse, Spontanzauberei: diverse, Beschwörungsroutine, Ritualkenntnis (Optimatik): 14

Herausragende Talente: Tierkunde 17, Magiekunde 16, Sich verkleiden 11, Menschenkenntnis 13, Gassenwissen 12

Wichtige Talente: Etikette 8, Überzeugen 8, Sinnenschärfe 7, Seefahrt 6, Sprachen kennen: Garethi 8

Formeln (Auswahl): Herrschaft über Haie (Q6), Herrschaft über Krakenmolche (Q5), Verständnishilfe [Gemein-Imperial] (Q6), Kurzer Befehl (Q4), Wassertentakel (Q6), Seeungeheuer rufen (Q3), Giftiges Wasser (Q5), Ertränken (Q3)

Zauberstab (sehr kurz): Bindung des Stabes, Lichtzauber, Tierhaut [Hai], Frischer Geist, Mitverwandlung, Apport

Triopta: Bindung der Triopta, Astralspeicher I, Zauberspeicher I, Astralspeicher II, Zauberspeicher II

Siegelring: Bindung des Siegels, Magisches Siegel, Siegeletikett, Siegelerschutz

Myranische Rassen und Kulturen

Nachfolgend stellen wir Ihnen einige myranische Rassen und Kulturen, die im Laufe der Kampagne den Weg der

Helden kreuzen, so vor, dass Sie diese am Tisch mit Leben füllen können.

Menschen

Dorinther

Unter den Menschen Ostmyranors sind die Dorinther der am weitesten verbreitete Typus. Legenden künden, dass sie sich einst von Era'Sumu aus über den Kontinent verbreiteten.

Durch jahrtausendelange Vermischung weisen die heutigen Dorinther große äußerliche Unterschiede auf. Die körperlich ursprünglichsten Dorinther sind zwischen 1,6 und 1,9 Schritt groß und haben einen sonnengebräunten Teint, die dominierenden Haarfarben sind schwarz und braun und ihre Augen sind dunkel. Sie lassen sich äußerlich am ehesten mit den aventurischen Almadanern vergleichen.

Im südlichen Imperium sind die Menschen oft von gemischt dorinthisch-bansumitischer Herkunft und von entsprechend dunklerem Teint, im nördlichen Imperium ist ein hjaldingscher Einschlag verbreitet, der zu einer helleren Tönung an Haut und Haaren und grauen oder stahlblaue Augen führt.

Die Kultur des Imperiums finden Sie ausführlich ab S. 62 beschrieben. Die Besonderheiten einzelner imperiale Horasiater wiederum finden Sie während der Kampagne an entsprechender Stelle.

Beispielhafte Namen der Imperialen:

Männlich: Aegosyro, Gaiobarus, Sardahylos, Cyrophyras, Darioles, Darenes, Flavio, Mardes, Myrias, Xelio

Weiblich: Cassiotherene, Epamilarope, Diosalia, Tychogame, Hyracodoria, Xarene, Niopie, Hyraca, Gylmeta, Tychina

Erasmusier (Kultur)

Wie die Bezeichnung nahe legt, bewohnen die Erasmusier (**HC 127f.**) die Insel Era'Sumu. Sie sind zumeist etwas kleiner als die Dorinther, besitzen einen dunklen Teint bei dem dunkle Augen und Haare dominieren. Alle nicht-kriegerischen Erasmusier fühlen sich dem Leben verpflichtet und in ihrer Architektur, Kunst und Kleidung überwiegen geschwungene Formen und florale Ornamente, die an Sumu erinnern. Häufig werden Erdfarben in Kombination mit schwarz und weiß genutzt, während rot (Satu) und blau (Lev'tha) sowie andere bunte Farben ausschließlich sakralen Charakter besitzen.

Die Frau wird auf Era'Sumu als natürliche Entscheidungsträgerin gesehen. Bewaffnete werden als notwendiges Übel gesehen, bis das große Ziel, ein Leben in Frieden, durch geschickte Zusammenführung von Elternteilen durch die Priesterschaft irgendwann eine völlig friedliche und ausgeglichen glückliche Generation Menschen hervorgebracht hat.

Die berühmten Klosterkrieger – manifestierter Widerspruch zum Anspruch der Friedfertigkeit – werden in größtmöglicher Distanz zu den Städten ausgebildet. Sie sind geachtete Außen-seiter.

Beispielhafte Namen der Erasmusier: m: Lorian, Hoshi, Ksedion, Lev'ko; w: An'thu, Ksiane, Per'eu, Uthana

Nequaner (Kultur)

Die Nequaner gehen aus verbannten Alchimisten hervor, denen ein Fehler beim Brauen des Mholurengiftes, das die Mholurenkriege entschied, vorgehalten wurde. In dieser Verbannung begründet sich auch die tief verwurzelte nequanische Ablehnung gegenüber dem Imperium. Heute bewohnen sie, meist im Meer der Schwimmenden Inseln gelegene, unterseeische Städte, deren genaue Lage außerhalb ihrer Gemeinschaft wohl niemandem bekannt ist. Sie gelten als meisterhafte Alchimisten und Unterwassertechniker, deren Waren, die den Tiefen der Meere entstammen, an Land äußerst begehrt sind. Dort sind sie meist auch nur dann anzutreffen, wenn sie ihre Erzeugnisse veräußern.

Die als wortkarge Pragmatiker geltenden Nequaner sind kleiner als die anderen Menschen, haben sehr bleiche Haut und große schwarzbraune Augen mit deutlich geweiteten Pupillen. Ihre Köpfe sind rasiert und über der Stirn tragen sie eine Tätowierung, die Rang und Schiffszugehörigkeit anzeigt und entfernt an Schildkrötenmuster gemahnt. Ihre Kleidung besteht aus Erzeugnissen des Meeres wie Haileder, Seeﬂachs oder Rochenhaut.

Die Religion der Nequaner verehrt neben der allweisen Lataja (Tod, Erneuerung, Geistesschärfe), deren Symboltier die Schildkröte ist, auch Melakob, den Tausendleib, der sich in der Einheit der Schwarmfische zeigt und dessen Prinzip sich in der nequanischen Gesellschaft widerspiegelt: Starker Zusammenhalt und bestmögliche Abstimmung ihrer individuellen Fähigkeiten aufeinander.

Die Nequaner sind Landbewohnern gegenüber ausgesprochen misstrauisch, denn die verhassten 'Alten vom Baan Bas-hur' sind ihrer Überzeugung nach heute noch genauso mächtig wie damals. Anderslautenden Beteuerungen wird keinerlei Glaube, wohl aber freundliche Nachsicht, entgegengebracht.

Dennoch kommt es vor, dass Nequaner auch Landbewohnern Sympathie entgegen bringen.

Beispielhafte Namen der Nequaner: m: Danderon, Rugon, Skabon, Turgun; w: Birda, Mogande, Rudana, Zune

Hjaldinger

Die Hjaldinger sind zumeist groß und recht muskulös. Ihre Haare sind von blonden oder roten Farbtönen während bei der Augenfarbe blau und grün vorherrschend sind. Die Kopf- und Körperbehaarung der Hjaldinger ist meist üppig und ihre helle Haut ist häufig wettergegerbt. Sie ähneln den aventurischen Thorwalern, was auf Grund des gemeinsamen Ursprungs kaum zu verwundern vermag.

Kulturell sind sie in Utländer, Hjalbarden, Lordaler, Hældinger, Serover und Gathonen einzuteilen. Wobei man letzteren Drei ihre hjaldingsche Abstammung durchaus noch ansieht, gleichwohl ein guter Schuss dorinthisches Blut in ihren Adern fließt.

Die Utländer wiederum ähneln den Thorwalern noch stärker, da sie sich nie mit den imperialen Eroberern arrangieren konnten und Verbindungen zwischen ihnen und den Dorinthern daher eher selten waren und sind. Ähnliches gilt bezüglich des Aussehens für die Hochländer bewohnenden Hjalbarden und die Lordaler.

Beispielhafte Namen: Imperialisierte hjaldingsche Namen sind vor allem bei den Hældingern, Hjalbarden und hjaled. Gyldraländern üblich. m: Cynigarius, Gisperthus, Philibalthus, Sigetharius, Theodemonus; w: Gunderica, Alaperga, Grimburga, Leonimonda, Ricalinda

Serovische Namen sind meist verkürzt – Rikmer statt Ricimarius, Tjerk statt Theodoricus. Umgangssprachlich enden ihre Männernamen sehr oft auf -o, ihre Frauennamen fast durchweg auf -ke, das an den ersten Namensteil angefügt wird.

Die Hældingern, Hjalbarden und hjaled. Gyldraländern fügen ihrem Namen ein 'Sohn des' oder 'Tochter der' an, während bei den Utländern, Lordalern und Serovern nur der Name des Vaters (bei Männern) ergänzt durch ein -son und bei Frauen der Name der Mutter mit einem -dern endend angehängt wird.



Bansumiter

Die Haut der auf die Sumurrer zurückgehenden Bansumiter (**HC 113f.**) hat einen leicht metallischen Schimmer, bei einigen gar Glanz, in Gold- oder Kupfertönen. Ihre Haare sind dunkel und nur bei wenigen 'Mischlingen' treten braune Töne auf. Sie haben leicht schräg gestellte mandelförmige Augen sowie – angeboren – stark gefurchte Stirnen und Wangen.

Den Bansumitern scheint Hitze nichts auszumachen: So leben sie – in den Kulturen, die sich seit ihrer Einwanderung vor zahlreichen Jahrtausenden entwickelt haben – sowohl in der trockenen Wärme der Wüste, als auch in der schwülen Hitze der Dschungel. Allen Bansumitern sind trotz unterschiedlicher Kulturen einige wenige Züge gemein: ihre stoische Ruhe, ihre unerschütterliche Schicksalsergebenheit und ihr Misstrauen gegen Glückssträhnen. Ebenfalls allen gemein – selbst den Kerrishitern – ist ihre Ablehnung gegenüber dem Meer: Das Wasser gilt als launenhaft und heimtückisch. Traditionell haben die Geschlechter bei den bansumitischen Kulturen verschiedene Aufgaben.

Beispielhafte Namen der Shindrabarim, Tharpuresen und Makshapurim: m: Angarana, Palirura, Maiavatra, Aurotara, Lunda, Ocrayuta; w: Hanustari, Naghadyashi, Rayaguri, Lundabani, Shalividri, Grudayuti

Shindrabarim (Kultur)

Die Shindrabarim (**HC 133**) leben in den Dschungeln auf den Inseln des shindrabarischen Archipels. Sie verdienen ihr Auskommen als Reisbauern, Fischer, die auf Katamaranen das Meer befahren, oder Sammler, die im Dschungel nach Natur-schätzen suchen.

Ihre Dörfer sind fast ausnahmslos küstennah und setzen sich aus Bambushütten der einfachen Bevölkerung zusammen. Allein die Priesteradeligen leben in kostbar geschmückten Tempelanlagen – häufig aus Stein errichtet – die oft auf heilige Orte zurückzuführen sind.

Für die Shindrabarim sind Schlangen höhere Wesen, während der Glaube vorherrscht, dass über jeden Menschen ein Shindra als persönlicher Schutzgeist wacht. Die kobraköpfigen Shindra, die vor Jahrtausenden die Inseln bewohnten, gelten als Mittler zur Göttlichkeit.

Die Kleidung besteht zumeist aus Lendenschurzen, einfachen kurzen Hosen oder Röcken oder eventuell hüftlangen Umhängen. Die Waffen auf den Inseln sind neben Haumessern und Keulen bei denen, die es sich leisten können, vornehmlich importiert, während das Blasrohr eine Waffe der Priesterschaft ist.

Tharpuresen (Kultur)

Die Tharpuresen (**HC 132f.**) leben vorwiegend in Tharpura, aber auch in südlicheren und vereinzelt auch nördlicheren Städten des Imperiums. Sie sind vorwiegend Reisbauern, Flussschiffer und seltener auch Handwerker, die sich die Treue zur amaunischen Adelsschicht zur Ehrensache gemacht haben. Sie glauben, dass die menschlichen Götter einst zu schwach waren und ihre Vorfahren von den Göttern der Amaunir vor den echsischen Jharra gerettet worden seien. Von anderen Menschen lassen sie sich für gewöhnlich nichts befehlen, es sei denn, diese hätten sich als überlegen gezeigt.

Sie kleiden sich vorwiegend in Lendenschurz aus weißem Tuch und Stirnband oder Turban. Vornehmere Tharpuresen tragen eine von den Amaunir übernommene Weste, während Bewaffnung überwiegend unüblich ist.

Makshapurim (Kultur)

Die Makshapurim (**HC 132**) leben insbesondere in den Radjaraten Makshapurams und vereinzelt auch westlich von Kamaluks Rücken in den Randgebieten der Narkramar, sowie hin und wieder in den kerrishitischen Stadtstaaten.

Im Dienste einer makshamaunischen Familie verdingen sich die Makshapurim meist als Fischer oder Bauer und in den Städten auch als Handwerker, Künstler oder Tänzer. Wie auch die Tharpuresen glauben die Makshapurim, dass es einst die amaunischen Götter waren, die die Menschen retteten. Daher werden die Makshamauni als 'erste Kinder Radjas' und göttergewollte Herrscher anerkannt.

In den Dschungelregionen werden als Kleidung vor allem der Lendenschurz bei Männern und der Wickelrock bei Frauen genutzt. Ergänzt wird dies nur durch Stirnbänder und flache Strohhüte. In den Städten und Steppen sind Turbane und prachtvollere Kleidungsstücke verbreitet. Die Haare werden hier zu feinen Zöpfen geflochten. Während die Männer Wert auf ausladende Schnauzbärte legen, tragen die Frauen Fuß- und Armketten sowie möglichst viele Ringe an den Fingern und möglichst aufwändige Schminke im Gesicht.

Die Bauern sind zumeist durchaus geübt in der Handhabung von Steinschleuder und Knüppel – ein Umstand, der bei der allgegenwärtigen Gefahr durch die Tighrir kaum verwunderlich erscheint. Dennoch werden metallene Waffen bei den menschlichen Untertanen nicht gern gesehen.

Ostküsten-Kerrishiter (Kultur)

Die Kerrishiter (**HC 135, H&W 54ff.**), die den Archipel von Talaminas und die angrenzenden Küsten bewohnen, gelten Nicht-Kerrishitern gegenüber als steif, reserviert und distanziert. Sie betrachten sich als von ihren Göttern auserwählt und dadurch allen anderen Völkern und Kulturen als überlegen. Was ihnen die Ehre gebietet, gilt nur für den Umgang untereinander. Dennoch bemühen sie sich stets um besondere Würde in ihrem Auftreten, was leicht als Arroganz gesehen werden kann. Die Familien in ihrer Kultur werden von Frauen regiert und diese verlassen den Archipel so gut wie nie.

Die Kerrishiter tragen reich bestickte Gewänder und pflegen ihre Bart- und Kopfhare ausgiebig und streng. Ihre Metallhandwerker sind in Myranor ebenso geachtet wie ihre hartgesottenen Händler gefürchtet sind.

Ihre Glaubenswelt wird dominiert von guten und bösen Göttern und ungezählten Geisterwesen. Während die Positionen in der Priesterschaft von Frauen ausgefüllt werden, sind es die Männer, die die Kunst der Sternendeutung als ihre Domäne betrachten. Zahlreiche wichtige Entscheidungen werden meist von Horoskopen abhängig gemacht und der Werdegang von Neugeborenen aus den Sternen gelesen.

Beispielhafte Namen der Kerrishiter: m: Isavun, Itarak, Ukanash, Alachum; w: Kyrpura, Ocraxore, Mudrayane, Zahpure

Abishai (Kultur)

Weniger ein eigenes Volk als eine Kultur aus Angehörigen zahlreicher Völker sind die freiheitsliebenden Abishai (**HC 137f.**). Unter ihnen finden sich neben den vorherrschenden Menschen auch Amaunir, Shingwa, Neristu, Ravesaran oder Loualil. So erscheint es auch kaum verwunderlich, dass die Abishai keinen einheitlichen Glauben kennen. Ebenfalls aus diesem Völkergemisch heraus erklärt sich das Entstehen ihrer

Sprache, dem Abishant, einer Mischung vieler myranischer Sprachen.

Die auf Tänginseln im Meer der schwimmenden Inseln lebenden Abishai betätigen sich als Schmuggler, Händler, Piraten oder – wenn es lukrativ ist – einfache Totschläger.

Wie sie einst entstanden, verliert sich im Nebel der Geschichte. Heute stoßen von außen zu der eingeschworenen Gemeinschaft nur noch selten "Neue" hinzu. Diesen allen ist gemein, dass sie nicht mehr viel zu verlieren haben.

Die genauen Positionen ihrer aus Tang, Treibgut und Schiffen bestehenden Inseln sind das größte Geheimnis der Abishai – einem Volk von Geächteten, Verachteten und Verfolgten sichert

dies wirksam ihr Überleben. Diesem Lebensraum ist es auch geschuldet, dass die meisten Abishai überragende Taucher und Schwimmer sind.

Außerhalb ihrer Gemeinschaft verschleiern sich die Abishai bis zur Unkenntlichkeit. Auch bemühen sie sich den ihnen anhaftenden Geruch nach Algen, Tang und vermodertem Holz bestmöglich zu übertünchen. Sie sind Außenstehenden gegenüber abweisend bis feindselig und versuchen sich in einen Hauch des Mysteriösen zu hüllen. Gerade letzteres macht sie zu einem undurchschaubaren Gegner und trägt dazu bei, dass ihre Gemeinschaft noch nicht ausgelöscht wurde.

Beispielhafte Namen der Abishai: je nach Herkunft

Nichtmenschen

Amaunir

Die recht sprunghaften Amaunir (**HC 116**) sind die häufigsten und bekanntesten Feliden Myranors. Sie ähneln aufrecht gehenden Hauskatzen und auch ihre körperlichen Eigenheiten erinnern stark an diese: Sie können bei Dunkelheit sehen, haben einziehbare Krallen, spitze Zähne und einen Schwanz, der ihnen hilft, die Balance zu halten. Auch ihr Gehör und ihr Geruchssinn sind besser entwickelt als die menschlichen Pendants. Ihr Körper ist von dichtem Fell bedeckt, wobei Handflächen, Gesicht und bei Frauen die Brüste nur mit samtigen Flaum behaart sind. Wenn die allgemein neugierigen und eher verspielten Amaunir Kleidung tragen, dann lediglich als Schmuck, ebenso wie Schmuckringe und Ziernadeln in den Ohren.

Sie gelten als reinlich und widmen tatsächlich eine recht lange Zeit der Körperpflege.

Als Nahrung benötigen sie Tierisches, wie Fisch, Fleisch, Milch und Ei.

Die Amaunir teilen sich in verschiedene Kulturen, von denen die Stadt-Amaunir die Städte und Metropolen des Imperiums bewohnen, die Djamaunir umherziehende Gaukler sind, die Nyamaunir die See befahren und die Wald-Amaunir (**HC 139f.**) in größeren Wäldern ihre Heimat gefunden haben.

Die Makshamauni wiederum sind die amaunische Adelsschicht Makshapurams.

Beispielhafte Namen der Amaunir: m: Ao'Gir, Bur'Moi, Makh'Tir, Ua'Shar, Ban'Rio; w: A'Oa, Hy'Shy, Chao'Ua, Iao'Hia, Ri'Gona

Stadt-Amaunir (Kultur)

Diese größte Gruppe der Amaunir (**HC 139**) findet sich in fast jeder imperialen Stadt. Sie sind aus dem Erscheinungsbild dieser Städte ebenso wenig wegzudenken, wie ihre zumeist schwindelerregend hohen Wohntürme. Wo bei den Menschen Circel den Alltag bestimmen, sind es bei den Stadt-Amaunir Sippen. Ihr Pantheon (**MyGö 114ff.**) kennt neben anderen *RaDja* als Göttin von Rausch und Inspiration, *FeQesh* als vollendeten Streuner und Lebenskünstler und *MaDa* als Gefährtin *FeQeshs* und Göttin der Zauberei. Sie kleiden sich zumeist in eine knapp geschnittene Weste mit möglichst vielen Taschen. Als Schmuck nutzen sie Ohringe, Haarnadeln sowie Ringe. Die bevorzugten Waffen sind Messer und schlanke schnelle Klingen für den Nah- sowie Schusswaffen für den Fernkampf.

Nyamaunir (Kultur)

Die Nyamaunir (**HC 141**) sind bezogen auf ihren Lebensraum die Exoten unter den Feliden Myranors: Die verdingen sich als Fischer und Seefahrer, vor allem aber als Piraten, und scheuen damit das Meer in keiner Weise. Welcher Nyamaun nicht auf einem Schiff geboren wird, wird zumindest schon bald mit an Bord von einem genommen. Sie gelten als offen und unbeherrscht und tragen, anders als die anderen Amaunir, Kleidung als Schutz gegen das Salz des Meers. Dazu schmücken sie sich mit Kopftüchern, Ketten und Ohringen, sowie Amuletten und Talismanen, die gegen die Gefahren aus den Tiefen des Meeres schützen sollen. Bewaffnet sind sie zumeist mit Hau- oder Entermessern.

Die wichtigste Göttin im nyamaunischen Pantheon (**MyGö 122f.**) ist *NyAk'h*, die Windsbraut, die zumeist als ihre Stammahnin und als dem Chrysir nahe stehend gesehen wird. Auch sie kennen, neben weiteren, *FeQesh*. Für sie jedoch ist er der Gott des Nachthimmels und der Lehrer der Navigation mit Hilfe der Sterne.

Djamaunir (Kultur)

Für die, mit Ausnahme des Südens, in weiten Teilen des Imperiums anzutreffenden Djamaunir (**HC 140f.**) ist die Straße die Heimat. Sie leben in Sippen von ein paar Duzend Seelen, die von einer Großmutter regiert werden, als Gaukler, Scharlatane und Musikanten. Sie reisen zu Fuß oder mit von Maultieren gezogenen Karren von einer Stadt zur nächsten. Die selten ernstesten Djamaunir sind geschickte Jäger und Wilderer, aber vor allem Tänzer und Akrobaten und sie kennen keine Götter im eigentlichen Sinne (**MyGö 121**). Wohl aber verehren sie die hinter diesen stehenden drei Prinzipien. So gilt ihnen *RaDja* als das Prinzip der Ewigen Freude, *NaMar* als die eisige Kälte im Sinne von Ernst- und Sesshaftigkeit und *FeQeshAVath* als das Prinzip des Ewigen Spiels.

Makshamauni (Kultur)

Die städtischen Makshamauni (**HC 141f.**) stellen die Herrscherschicht Makshapurams (**S. 103**). Sie sehen die Gefolgschaft der niederen Amaunir und vor allem aber der Menschen als selbstverständlich und machen sich die Freude zum Mittelpunkt ihres Lebens. So besteht ihr Alltag – wenn nichts Ungewöhnliches geschieht – aus essen, spielen, sich putzen, ruhen, naschen und der Liebe. Die Makshamauni haben eine besondere Vorliebe für filigranen Schmuck, leichte und reich verzierte Stoffe sowie Waffen von besonderer Qualität.

Loualil

Die an den Küsten und Auen insbesondere des Valantischen Meeres und der Nordostküste des Meeres der Schwimmenden Inseln lebenden launischen Loualil (HC 123ff., 154), sind ein Volk mit tiefer Verbundenheit zu Meer und Mondlauf. Die etwa 1,60 Schritt großen sehr schlanken Wesen mit Schwimmhäuten zwischen Fingern und Zehen gleichen stark den aventurischen Neckern. Ihre Haut ist meist hellgrün, manchmal auch hellblau und von einem kühlen und lebenswichtigen Wasserfilm bedeckt. An Unterarmen und Waden haben sie lange hautige Schleier und ihre dicken Haare können sie willentlich steuern. Ihre Gesichtszüge ähneln denen der Menschen, wobei sie große, lidlose Augen, kräftige Wangenknochen, volle Lippen und ein unscheinbares Kinn aufweisen. Ihr Duft wird von den Menschen als angenehm empfunden, während sich Männer und Frauen außer durch leichte Brustwölbungen bei den Frauen durch Geschlechtslosigkeit kaum unterscheiden. Das einzige Kleidungsstück, das sie kennen (und an Land auch brauchen), ist ein Umhang aus Sternschwämmen, den sie mit Wasser tränken.

Ihre Siedlungen liegen in flachen Küstengewässern oder Flussauen und ihre spindelförmig emporragenden Wohntürme werden aus Weißstein errichtet. Sie werden in den obersten Etagen durch Brücken miteinander verbunden, während die untersten Stockwerke unter Wasser liegen und mit Mosaiken aus Jade, Muscheln und Lapislazuli verziert sind.

Die für ihr künstlerisches Geschick bekannten Loualil glauben an *Ma'ada* als Göttin des Wandels und Hüterin der Zeit und ihren Geliebten, *Efhardh*, der ihnen einstmals die Heimat nahm (MyGö 143).

Extrem selten kommt es vor, dass ein Loualil-Kleinkind von Menschen gefunden und aufgezogen wird. Diese sogenannten 'Meereskinder' können auch an Land leben. Ihr Volk bleibt ihnen, wie auch die Menschen, stets fremd, so dass sie zumeist Einzelgänger sind.

Beispielhafte Namen der Loualil: m: Ainunnu, Dunnui, Loulin, Monuil; w: Anuia, Namoa, Olanua, Uinea

Mholuren

Die Mholuren sind aus Sicht der Landbewohner der Inbegriff des Bösen für Wesen und Bewohner des Wassers. Kindern im Imperium wird von klein auf erzählt, was für verabscheuenswürdige Kreaturen die Mholuren sind und dass man sich vor ihnen in Acht nehmen muss. So verwundert es auch kaum, dass fast jeder Bewohner des Imperiums, der in der Nähe eines größeren Gewässers lebt, mindestens eine Schauergeschichte zu den Mholuren zu erzählen weiß. Auch in der Sprache hat sich diese Furcht erhalten und so bedeutet 'Über den Orismani gehen' bis heute nichts Gutes. Und gerade in den Orismanis waren die Mholuren zahlreich, ehe sie in den Mholuren-Kriegen durch Gift getötet oder vertrieben wurden. Mholuren ähneln aufrecht gehenden Molchen die jedoch – anders als Molche – silbern geschuppt sind. Trotz ihres Jahrtausende währenden schlechten Rufes bei den Landbewohnern sind sie kulturschaffend. Sie verehren, neben verschiedenen anderen Göttern, Orismani und bringen ihm Opfer dar, damit er – nachdem die Landbewohner ihn mit Gift töteten – nicht zum Wiedergänger werde.

Die Mholuren, die vorwiegend im Meer der Schwimmenden Inseln (S. 86) leben, überfallen ohne erkennbaren Rhythmus oder Sinn Schiffe und Dörfer und entführen alles Leben in die Tiefen des Wassers. Nicht zuletzt daher mag es kommen, dass sie auch heute noch gefürchtet werden. Ebenso befremdlich und beängstigend wirkt die Sprache der Mholuren, die aus durch die Kiemen erzeugten Pfeif- und Zischlauten besteht und auf weltlichem Wege von keinem Landbewohner verstanden werden kann.

Von einer äußerlichen Ähnlichkeit abgesehen, weist kaum etwas auf die Verwandtschaft der Mholuren zu den Ziliten hin.



Werte der Mholuren

Fischspieß:

INI 10+1W6 AT 14 PA 12 TP 1W6+3 DK S

Raufen:

INI 10+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 (A) DK H

LE 35 AU 30 RS 2* WS 7 MR 8 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf, Wuchtschlag

Erfahrener Mholur: AT/PA +2/+1, LE +3, AU +3, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 14

Werte blauer Aquamanten

MU 16 KL 15 IN 14 CH 16

GE 14 FF 15 KO 14 KK 13

Haifänger:

INI 11+1W6 AT 12 PA 12 TP 1W6+3 DK H

LE 40 AU 43 AE 42 RS 2* WS 7 MR 15 GS 8

Sonderfertigkeiten: Finte, Gezielter Stich, Kampf im Wasser, Unterwasserkampf

Zauberfähigkeiten: Der Aquamant ist in der Lage, Seegetier zu beherrschen oder zu besänftigen, kann Wasserstrudel oder plötzliche Wasserpeile hervorrufen, sich selbst auf dreifache Geschwindigkeit beschleunigen oder im Wasser quasi unsichtbar machen; zudem kann er bestimmte Bereiche des Wassers verdunkeln oder für Kiemenatmung nicht mehr nutzbar machen.

*) Rüstungsschutz der Haut

Shingwa

Die Shingwa (HC 120, 150f.) ähneln aufrecht gehenden Chamäleons mit Säugetieraugen. Wie Chamäleons können auch sie ihre Hautfarbe willentlich verändern. Ihr drahtiger Körper endet in einem Schwanz etwa der Länge ihrer Körperhöhe. Ihn nutzen diese als Hilfe beim Klettern und – in Grenzen – auch zum Greifen. Ihre langen Finger und Zehen verfügen über Saugnäpfe, die beim Klettern nützlich, beim Einsatz von Werkzeug jedoch hinderlich sind. Auch haben sie eine nachwachsende Schleuderzunge, mit der sie leichte Gegenstände (wie bspw. besonders schmackhaftes Obst auf dem Markt, wenn gerade niemand hinsieht) greifen, vor allem aber Insekten aus der Luft ‘fischen’ können.

Shingwa werden nicht größer als anderthalb Schritt und leben vorwiegend in den feuchtwarmen Gefilden des äquatorialen Myranors. Wie alle Echsen sind auch sie wechselwarm und fallen bei Kälte in Starre. Aus ihrer eigenen Sprache übertragen sie die zahlreichen ‘sch’-Laute auf andere Sprachen. So bekommen fast alle Worte irgendwo ein solches ‘sch’ verpasst. Ihre ‘Schrift’ verzichtet auf Buchstaben und nutzt dafür ein kompliziertes System aus bunten Schnüren und Knoten.

Im Imperium schlägt den in Sippenverbänden mit bis zu 300 Individuen lebenden Shingwa häufig Misstrauen entgegen und sie werden als Diebe und Einbrecher gesehen. Dennoch haben sie sich – dank ihrer großen Anpassungsfähigkeit – in die imperiale Gesellschaft integriert und bewohnen auch menschliche Wohnungen. Geführt werden die Sippenverbände von einem Buntestenrat. Die Shingwa bleiben gerne unter sich und begegnen den Menschen, die sie als ‘Chemec’ bezeichnen, was in der nettesten Form als ‘farblos’ übersetzt werden darf, ihrerseits mit Misstrauen.

Jene Shingwa, die eher traditionell leben, errichten Siedlungen aus kugelförmigen Nestern in den Bäumen am Rand der Städte, sind aber ansonsten ebenso integriert wie ihre verwandtschaftlichen Verwandten.

Neben dem imperialen Pantheon verehren sie mit *Tscha* als Göttin von Farbe, Wandel und Zukunft und *Ojo’Shombri*, der sie lehrte, unauffällig und versteckt zu leben und ihnen das Wissen um die Zauberei gab, ein göttliches Elternpaar (MyGö 140f.). So wundert es nicht, dass ihnen verschiedene Farben als heilig gelten und nur zu besonderen Anlässen genutzt werden dürfen. Überhaupt sind Farben für die Shingwa von zentraler Bedeutung: Sie lieben bunte Stoffe, grelle Blüten, intensiv gefärbte Edelsteine und farbenprächtige Gemälde.

Außerhalb der imperialen ‘Zivilisation’ leben auf den tropischen Baumriesen zwischen gelbem Orismani und Tharpura auch einige ‘Wilde Shingwa’. Sie ähneln in Verhalten und Vorlieben ihren verstädterten Verwandten, verehren jedoch nur *Tscha* und *Ojo’Shombri*.

Beispielhafte Namen der Shingwa: m/w: Bonshesh, Mushogu, Washirin, Tsheshda

Yachjin

Der Ursprung dieses mehrere Jahrtausende alten Volks (HC 122, 152ff.; H&W 67ff.) liegt völlig im Dunkeln, auch wenn häufig angenommen wird, dass sie chimärisch entstanden. Die äußerlich abstoßenden Yachjin, die vorwiegend südlich der Brillantsteine und auf dem Archipel von Talaminas leben, zählen zu den wichtigsten Hilfsvölkern der Kerrishiter und werden von

Satyare

Die etwa anderthalb Schritt großen Satyare (HC 118ff., 147f.) leben in fast allen Wald- und Buschländern des heutigen Imperiums. Ihre Beine sind von dichtem Fell bedeckt und statt Füßen haben sie gespaltene Hufe. Ihr verlängerter Rücken wird von einem spannlangen buschigen Schweif geziert. Bei männlichen Satyaren ähnelt der Oberkörper dem eines stark behaarten Menschen und sie neigen zu starken Kinn- und Backenbärten. Satyarinnen haben zwei menschliche, zumeist üppige, Brüste. Ihre Arme und Hände sind ebenfalls völlig menschlich und auf ihren Köpfen mit den leicht animalischen Gesichtern weisen beide Geschlechter zwei geschwungene Hörner auf. Insgesamt ähneln sie stark den aventurischen Faunen. Trotz ihrer Intelligenz sind Satyare von einer spürbar animalischen Aura (und von kräftigem Moschusduft) umgeben. Sie ernähren sich von Pflanzen wie von Fleisch, sind impulsiv, haben sehr flexible Moralvorstellungen und sprechen ein kehliges Imperial, so dass ihre Namen auch dieser Sprache entlehnt sind.

Die meisten Bestiäre, wie die sich einem fast menschlichen Leben zugewandten Satyare des Imperiums genannt werden, arbeiten, ob als Züchter, Hirten, Pfleger oder Zureiter, mit Tieren. Sie verehren die unsterblichen Tierkönige sowie Satyara, die animalische Göttin der Tiere und ihrer Triebe (MyGö 134f.). Ihre Bekleidung passen sie ihrer Umgebung an.

Die wilden Satyare, die ebenfalls im Imperium aber auch darüber hinaus leben, besitzen keinerlei Gesellschaftsordnung, sehen sich selbst als ‘sprechende Tiere’ und unterscheiden nicht zwischen vernunftbegabten und vernunftlosen Wesen. Auf Kleidung verzichten sie ebenso wie – mit Ausnahme der Steinschleuder – auf Waffen.

Beispielhafte Namen der Satyare: m: Ayalyres, Idaglanenes, Ornavicio; w: Essacharene, Erthakrola, Yrsalyrina

ihnen als 'Hunde des Krieges' bezeichnet. Sie ähneln aufrecht gehenden Hyänen, wobei sie zumeist kleiner als durchschnittliche Menschen sind.

Im Zentrum des Denkens der nachtaktiven Hyänen-Menschen steht die Gemeinschaft, so dass Einzelgänger enorm selten sind. Männer und Frauen sind gleichberechtigt und sich körperlich sehr ähnlich. Die recht sprachgewandten Yachjin sind zudem besonders feige. Es sei denn, sie sind in der Überzahl. Ihr Gott ist der dreiäugige Schöpfer, den sie Myror nennen. Er stieg einst vom Berg Bajanbabasch und schuf die Yachjin, denen er seinen Leib und seine Weisheit gab. Ihre Namen, die sie Fremden gegenüber nutzen, sind die sogenannten 'redenden Namen', die ihre Eigenschaften, Merkmale oder Fähigkeiten beschreiben.

Neben den in kerrishitischen Städten lebenden Yachjin, die sich dort so gut es geht – am unteren Ende – in die Gesellschaft einfügen (und auch die Kleidung der sie umgebenden Kultur tragen), gibt es die sogenannten Yachyach. Diese leben auf einigen kleineren und eher abgelegenen Inseln des Archipels in Stämmen und sind kulturell rückständiger. Sie fressen neben Aas sogar Herz und Hirn von Verstorbenen, um deren Wissen und Eigenschaften zu erhalten. Die Yachyach sind Jäger, tragen höchstens Lendenschurze und führen primitive Waffen wie hölzerne Keulen oder steinerne Messer. Steinbeile dürfen bei ihnen schon als Gipfel der Waffenkunst gelten.

Beispielhafte Namen der Yachjin: m/w (intern): Hachich, Arrach, Kuchich, Telach; m/w (extern): Weißspeer, Halbbohr, Beutelschneider, Seidentauscher.

Generische Werte für die Kampagne

Piraten (Abishai, Nyamaunir, Seeräuber) & Banditen (Straßenräuber, Meuchler, Yachyach)

INI 10+1W6 (Ausnahme Messer/Steinmesser)

Serovermesser:

AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK NS (nur Piraten des Thalassion)

Chak:

AT 14 PA 11 TP 1W6+2 DK HN (nur Abishai)

Streitkolben:

AT 13 PA 12 TP 1W6+4 DK N (bes. Banditen)

Messer/Steinmesser:

INI 8+1W6 AT 12 PA 9 TP 1W6 DK H

Keule:

AT 13 PA 11 TP 1W6+2 DK N (bes. Yachyach)

Raufen:

AT 13 PA 11 TP 1W6 (A) DK H

Leichte Armbrust:

FK 15 TP 2W6+2

Kreuzbela:

FK 14 TP 1W6+6

Reichweite 10/15/20/25/40 TP+ (+2/+1/0/-1/-2) (nur Abishai)

Wurfspeer:

FK 16 TP 1W6+3 (bes. Nyamaunir)

LE 32 AU 35 RS 0 WS 7 MR 4 GS 8

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Finte, Kampf im Wasser (nur Piraten), Standfest (nur Piraten), Wuchtschlag

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 5 (13/13/12)

Erfahrene Piraten/Banditen: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LE +3, AU +3, Ausfall, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 13, GE 13, KO 13, KK 12

Modifikationen

Nyamaunir: GE+2, KO-1, AU+2, natürliche RS 1, Herausragende Balance, Natürliche Waffen (Krallen: 1W6+1 TP od. TP(A)*, Biss: 1W6+1 TP, Schwanzschlag; nutzbar im waffenlosen Kampf), Balance-Schwanz, Ausweichen I

*Im waffenlosen Kampf können sich die Nyamaunir entscheiden, bei Schlägen ihre Krallen einzusetzen und echte TP anzurichten. Fahren sie diese ein, verteilen sie wie gewohnt TP (A).

Abishai: GE+1, LE-2, MR-1, Schnellladen

Kämpfer (Söldner, Klosterkrieger, kerrishitischer Seesöldner, Myrmidone)

INI 10+1W6 (Ausnahme Lev'thas Klinge)

Kentema:

AT 16 PA 14 TP 1W6+7 DK NS (bes. Myrmidone)

Lev'thas Klinge:

INI 12+1W6 AT 17 PA 13 TP 1W6+4 DK N (bes. erasum. Klosterkrieger)

Chereb:

AT 16 PA 14 TP 1W6+4 DK N (nur Kerrishiter)

Raufen:

AT 14 PA 13 TP 1W6+1(A) DK H

Leichte Bela:

FK 15 TP 2W6+2

Reichweite 5/10/20/40/60 TP+ (+3/+2/+1/0/-1) (n.a. erasum. Klosterkrieger)

Kurzbogen:

FK 15 TP 1W6+4 (n.a. erasum. Klosterkrieger)

LE 34 AU 37 RS 4 WS 7 MR 4

Sonderfertigkeiten: Aufmerksamkeit, Ausfall, Finte, Formation, Meisterparade, Wuchtschlag

Besonderheiten: Selbstbeherrschung 7 (14/14/13), Standfest

Erfahrene Kämpfer: AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LE +3, AU +3, Kampfrelexe, eventuell höhere relevante Eigenschaften

Relevante Eigenschaften: MU 14, GE 13, KO 14, KK 13

Modifikationen

Myrmidone: LE+1, AU+1, Waffenloser Kampfstil: Myrmidonenstil

Era'Sumischer Klosterkrieger: LE+1, GE+1, IB+4, Kampfrelexe, Waffenloser Kampfstil: Erasumisch, keinen Fernkampf

Gesetzeshüter (Brajan-Gardist, Shinxir-Gardist, Stadtgardist, Kopfgeldjäger)

INI 10+1W6

Machira:

AT 13 PA 10 TP 1W6+3 DK HN

Friedensstifter:

AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK N

Kurzschrift:

AT 13 PA 11 TP 1W+3 DK HN

TonFa:**AT 14 PA 11 TP 1W+1 DK HN**

(meist nur Tharpura und südlicher)

Raufen:**AT 12 PA 10 TP 1W6 (A) DK H****Leichte Armbrust:****FK 13 TP 2W6+2 (bes. Kopfgeldjäger)****LE 32 AU 35 RS 2 WS 6 MR 4****Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte, Wuchtschlag**Besonderheiten:** Selbstbeherrschung 6 (14/12/12)**Erfahrene Gesetzeshüter:** AT/PA +2/+1, Fernkampf +4, LE +3, AU +3, Ausfall, eventuell höhere relevante Eigenschaften**Relevante Eigenschaften:** MU 14, GE 13, KO 12, KK 12**Modifikationen****Kopfgeldjäger:** Fernkampf +4, Scharfschütze**Kultisten, Verschwörer und myranische Bürger****Friedensstifter:** INI 8+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+2 DK N**Dolch:** INI 8+1W6 AT 13 PA 12 TP 1W6+1 DK H**Haumesser:** INI 7+1W6 AT 13 PA 11 TP 1W6+3 DK HN**Kampfstab:** INI 9+1W6 AT 13 PA 13 TP 1W6+1 DK NS**LE 28 AU 29 WS 7 RS 0 MR 4****Sonderfertigkeiten:** Aufmerksamkeit, Finte oder Wuchtschlag**Besonderheiten:** Selbstbeherrschung 6 (14/14/14), Sinnenschärfe 5 (12/13/13)**Relevante Eigenschaften:** MU 14, GE 13, KO 14, KK 14**Oberhaupt oder Wortführer:** AT/PA +1/+1, IB+1, LE +7, AU +6, MR+2, Aufmerksamkeit, Wuchtschlag, Selbstbeherrschung 13 (15/16/14), Sinnenschärfe 7 (15/14/14), bei Geweihten Liturgiekenntnis 12 (Liturgien je nach Kult)

Kreaturen Myranors

Blender

Der Blenderhahn besitzt ein prächtig buntes Gefieder, das beim Aufplustern in allen Regenbogenfarben schimmert. Tatsächlich ist er ein gefährlicher Gegner, der mit seinem Gefieder ein sanftes, hypnotisches Rasseln erklingen und sein Opfer alsbald in gedankenlose Träumereien verfallen lassen kann. Die Blenderhenne hingegen ist ein unansehnlicher, aber spitzkralliger und scharfschnäbliger Vogel, der die hilflosen Opfer von hinten angreift und ihnen die Kehle aufschlitzt. Beide Geschlechter verzehren den Leichnam dann gemeinsam. In vielen Parks und Gärten rund um die Villen der Vornehmen sind Blenderhähne zu finden (meist ohne Weibchen), um Eindringlinge festzuhalten.

Verbreitung: Gebirge, vor allem in Xarxaron**Spannweite:** 1,2 Schritt **Gewicht:** 5 Stein**INI 7+1W6 PA 4/6 LE 10 RS 0 WS 4****Schnabel (Henne):** AT 14 TP 1W6+8 DK H**Hypnotisches Rascheln (Hahn):** AT 6 TP* DK***GS 18/1 AU 30 MR 6 GW 8****Jagd:** +5, Flucht **Beute:** Gefieder des Hahns (ca 8 Ag)**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (8), Gezielter Angriff (bei gelungenem Hinterhalt SP statt TP)

* Hypnotisches Rasseln kann nur mit MR-Probe pariert werden, bei deren Misslingen das Opfer jegliche Aktionen der Kampfunde verliert; die MR-Probe kann jede KR wiederholt werden.

Verbreitung: warme Sumpfgebiete, vor allem um das Meer der Schwimmenden Inseln und im Louranath**Körperlänge:** um 3 Schritt **Gewicht:** ca. 80 Stein**INI 8+1W6 PA 4* LE 30 RS 2/0** WS 6****Biss:** AT 12* TP 1W6+4 DK H**GS 6/1* AU 200 MR 10****Jagd:** +6, Angriff **Beute:** Haut (Oberseite 12 Ag, Unterseite 25 Ag), Fleisch ungenießbar**Besondere Kampfregeln:** Hinterhalt (10), Anspringen (6), Gelände (Wasser), Umreißen (6, Schwanzschlag gegen Beine), Gezielter Angriff / Verbeißen

* im freien Wasser AT 16, PA 10, GS 8

**Oberseite/Unterseite

Ghurik oder Brackrochen

Der Ghurik ist ein Raubfisch, der überwiegend in Brackwassertümpeln lebt. Er lauert auf vorbeikommende Landbewohner und kann sich dank seines flachen Körpers sehr gut verbergen. Seine Oberseite ist graugrün gefleckt, während sein Bauch geradezu schneeweiß ist. Sein Maul weist zahlreiche nadelspitze Zähne auf.



Gischtwurm

Der Leib des Seedrachens ist trotz seiner Größe schmal und geschmeidig. Der Wurm verfügt über Schwingen, kann sie jedoch nur für kurze Flüge nutzen. Ansonsten wird er oft wegen seines Aussehens mit Seeschlangen verwechselt. Sein Unterleib ist mit silbernen, seine Oberseite mit dunkelblauen Schuppen besetzt.

Als hauptsächliche Waffe dient dem Gischtwurm sein kochend heißer Atem aus Wasserdampf, mit dem er seine Feinde verbrüht, sich aber auch im Eismeer den Weg bahnt. Doch auch Schläge mit dem kräftigen Schwanz, der Boote zu Kentern bringen kann, gehören durchaus zu seinen Angriffstaktiken.

Verbreitung: Meer der Schwimmenden Inseln, alle offenen Gewässer größerer Tiefe, Thalassion, besonders im Gebiet der Hjalddinger

Länge: 6 Schritt **Spannweite:** 6 Schritt

Gewicht: um 1.500 Stein

MU 20 KL 14 IN 13 CH 14

FF 12 GE 15 KO 28 KK 35

INI 9+1W6 PA 12 LE 75 RS 6

Biss: AT 14 TP 2W6+5 DK HN

Klauen: AT 12 TP 1W6+8 DK NS

Odem: AT 15 TP 4W6 SP DK NSP

GS 20/12/4* AU 150 MR 14 AE 30 GW 15

Beute: Schuppen (3–8 Pk/Stk.), Karfunkel (klein, um 18 Au), Haut (10 Au)

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Flugangriff (Klauen), Flugangriff / Niederwerfen (6), Flugangriff / Umklammern (4), großer Gegner, Dampfstrahl

Magie: wenige elementare Wasserzauber, erhöhte Schwimm- und Tauchleistungen, Gedankensprache, Telekinese, Dampfstrahl

*) fliegend / tauchend / laufend

Karchysi oder Drugonen, Häscher der gärenden Lüfte, Diener des geflügelten Zerschmetterers

Erst auf den zweiten Blick erkennt man, dass diese Geschöpfe den aus Aventurien bekannten Fisch- und Flugechsen ähneln: lange Schädel mit stumpfen Stirnhörnern, graue Schuppenhaut, teilweise aufgerissen und das darunterliegende Fleisch zeigend, fünfgezackte Wirbelsäulen, durchlöcherter Schwingen mit sieben Schritt Flügelspannweite.

Alle Körperteile der Karchysi wirken skurril langgezogen und feingliedrig, einer verhungerten Spinne ähnlicher als einem Schuppentier. Ihre Augen besitzen drei dunkle Pupillen, in ihren Schnäbeln lauern Gebisse, die an Haie erinnern. Stets scheinen sie Hautfetzen zu verlieren und ihr pfeifendes Krächzen ist für Menschenohren kaum zu ertragen.

Ob die Karchysi ein einstiges Echsenvolk sind, das unter einen dämonischen Fluch geriet, eine Dienerrasse eines Vergessenen Gottes aus der Sechsten Sphäre oder misslungene Hexerei aus Urzeiten, muss ein Rätsel bleiben. Fest steht, dass sie schon seit Jahrtausenden im Brennenden Meer hausen. Einschlägige Hellsichtmagie zeigt ein magisches, latent daimonides (jedoch nicht thargunithotisches!) Gespinst, das jedoch nur in Wechselwirkung mit anderen Kräften zu stehen scheint.

Verbreitung: regenlose Wüste, Salzpflanzen, Hochgebirge über der Wolkendecke (Narkramar, Brennendes Meer im Thalassion, Chrysirs Pfeiler)

Körperlänge: um 6 Schritt **Spannweite:** 7 Schritt

INI 10+1W6 PA 9 LE 35 RS 4 WS 7

Schnabel: AT 13 TP 2W6+3 DK HN

Klauen: AT 13 TP 1W6+4 DK HNS

GS 17/1 AU 200 MR 12 GW 13

Besondere Kampfregeln: Flugangriff, Sturzflug, großer Gegner

Besonderheiten: Die Karchysi regenerieren pro KR W3 LeP. Süßwasser vernichtet sie jedoch fast schlagartig (etwa 3W20 SP für einen Eimer voll). Wer von einem Karchysi verletzt wird, erkrankt mit einer Wahrscheinlichkeit gleich der erlittenen SP in % an Paralyse.

Khemosi

Der Khemosi ist ein äußerst hinterlistiges und widerwärtiges Geschöpf; nicht alleine äußerst unschön anzusehen, sondern auch zu Recht für seine Stärke, Größe und Bosheit gefürchtet. Die Tiere sind eine außergewöhnliche Art der großen Raubaffen und erreichen in der Regel eine Schulterhöhe von 1,2 Schritt. Sie zeichnen sich außer durch ihr rostbraunes Fell und die wallende Mähne vor allem durch ihr Raubtiergebiss mit den scharfen Reißzähnen aus.

Die Khemosi jagen in Gruppen von etwa 20 männlichen Tieren und sind in der Lage, Steine und Knüppel als Waffen einzusetzen.

Verbreitung: Savanne

Schulterhöhe: um 1,2 Schritt **Gewicht:** um 160 Stein

INI 11+1W6 PA 9 LE 45 RS 2 WS 7

Biss: AT 16 TP 1W6+7 DK H

Krallen: AT 14 TP 1W6+4 DK H

GS 10 AU 50 MR 4 GW 12 (mehr im Rudel)

Jagd: +12, Angriff

Beute: –

Besondere Kampfregeln: zwei beliebige Angriffsaktionen pro KR, auch gegen mehrere Gegner; evtl. Rudel (3W6); evtl. Wurfangriff (FK 15, TP 1W6)

Kristallwurm

Der Kristallwurm erreicht eine Länge von bis zu fünf Schritt, er hat sechs Beine und ist nicht flugfähig. Seine Schuppen haben einen hypnotischen Glanz und schillern in allen Farben des Regenbogens. In seinem Magen hat dieser Wurm eine Säure, die alles Metall und Mineralische auflöst. Diese Magensäure führt dazu, dass die ganze Umgebung eines Kristallwurmes nach säuerlichem Schweiß oder Erbrochenem riecht, ein Geruch der für den Kundigen, der das Glück hatte, eine Begegnung mit einem derartigen Untier zu überleben, ein deutliches Warnzeichen sein sollte, diese Gegend weiträumig zu umgehen.

Verbreitung: Gebirge des ganzen nördlichen Myranor, selten

Länge: um 5 Schritt **Gewicht:** ca. 6 Quader

INI 8+1W6 PA 12 LE 150 RS 8 WS 11

Biss: AT 16 TP 2W6+5 DK H

Krallen: AT 15 TP 2W6+2 DK HN

Schwanzhieb: AT 14 TP 2W6+2 DK NS

GS 7 AU 200 MR 16 AE 40 GW 20

Jagd: +12, Angriff **Beute:** Schuppen (5 Pk bis 1 Ag/Stk.), Magen (säurefestes Gefäß, 5 Au), Magensäure (löst fast alle Edelmetalle, 2 Au/Liter), Karfunkel (klein, um 20 Au)

Besondere Kampfgregeln: 2 AT/KR (beliebig, auch mehrere Gegner), Niederwerfen (8, Krallen- und Schwanzhiebe), Gezielter Angriff (Biss) / Verbeißen, sehr großer Gegner, Säurestrahl*, Säurenebel*, Hypnotisches Glitzern**

Magie: Kristallwürmer sind dazu in der Lage, Illusionen zu erschaffen (z. B. ihren Geruch in der Nähe von Beutetieren zu unterdrücken) und die Begierden ihrer Gegner Gestalt annehmen zu lassen.

*) Im Säurenebel, der den Drachen umgibt, muss einem Kämpfer alle 2 KR eine KO-Probe gelingen oder er übergibt sich (1W6 SP, pro SP Verlust von einer Aktion). Die Säure kann auch bis zu zweimal pro Kampf in einem gezielten Strahl ausgestoßen werden, der 6W6 SP verursacht (AT 10, nur Ausweichen möglich).

**) Das Glitzern der Schuppen führt dazu, dass die AT- und PA-Werte eines Angreifers jeweils um so viele Punkte sinken, wie eine KL-Probe misslungen ist (einmal pro 5 KR abzulegen, eventuelle Werteverluste sind kumulativ).

Mandrass

Diese Raubaffen sind mit den Khemosi verwandt, doch kleiner und weniger muskulös. Sie besitzen im Gegensatz zu ihren Artverwandten ein geflecktes Fell. Die lange Schnauze zeigt die typischen Schwielen, die blau und rot zu leuchten scheinen. Die überraschend klugen Augen stehen eng beieinander und die Pfoten haben etwas von Händen mit klar erkennbarem Daumen, selbst wenn die Nägel stark und lang sind wie Krallen. Bei der Jagd lauern sie auf Bäumen und springen ihren Opfern gerne ins Genick, um sie zu beißen und anschließend empor in das Geäst zu ziehen.

Verbreitung: nördliche Laub- und Mischwälder, Buschland, Savanne und Dschungel

Schulterhöhe: bis 1,2 Schritt **Gewicht:** um 50 Stein

INI 10+1W6 **PA** 4 **LE** 30 **RS** 2 **WS** 6

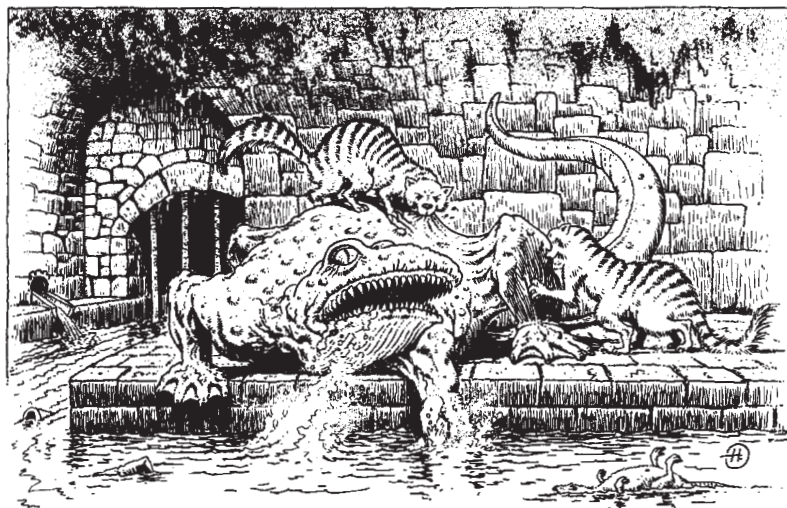
Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** H

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+2 **DK** HN

GS 16 **AU** 40 **MR** 0 **GW** 8

Jagd: +15, Angriff **Beute:** -

Besondere Kampfgregeln: Hinterhalt (8), Anspringen (6) / Niederwerfen



Lamuk oder Tigerfrett

Die kleinen Tiere sind eine Chimärenzüchtung, die früher dazu gedacht war, die Ratten der Abwasserkanäle zu jagen. Mittlerweile sind sie selbst zu einer kleinen Plage geworden. Vom Aussehen her ähnelt der Lamuk einer Katze, er wird jedoch bis zu einem halben Schritt groß. Auffälligstes Merkmal sind die sechs Beine. Ihr Fell kann verschiedene Farben und Musterungen aufweisen. Zudem verfügen sie über die Fähigkeit, Magie wahrzunehmen und greifen magische Lebewesen stets zuerst an (was sie manchmal auch zu begehrten Wächtern macht).

Verbreitung: überall

Körperlänge: um 0,5 Schritt **Gewicht:** ca. 4 Stein

INI 8+2W6 **PA** 10 **LE** 12 **RS** 1 **WS** 6

Biss: **AT** 11 **TP** 1W+2 **DK** H

Trampeln: **AT** 13 **TP** 3W+8 **DK** H

GS 8 **AU** 75 **MR** 5 **GW** 4 (mehr in Rudeln)

Jagd: +8, Flucht **Beute:** Fleisch (1 Ration), Fell (1 Pk bis 5 Ag), bisweilen Fangprämien (um 8 Pk)

Besondere Kampfgregeln: sehr kleiner Gegner (AT+3/PA+6), Rudel (2W6+6)

Molosser

Molosser sind eine große, schwere und massige Hunderasse, mit einem kurzen Rauhaarfell und einer eher losen Wamme am Hals. Die Köpfe sind wuchtig und breit, die eher kurzen Schnauzen nur wenig behaart und oft auffällig durch die herabhängenden Hautfalten und Lippen. Die Ohren sind eher klein, um Gegnern weniger Angriffsfläche zu bieten.

Ursprünglich als Hütehunde gezüchtet, die eine Herde auch gegen Wölfe, Raubaffen und Bären verteidigen können, wurden Molosser später auch als Kampfhunde eingesetzt. Im Krieg sind sie heute weniger üblich als "Sicherung der städtischen Ordnung", als Wachhunde und bei Arenakämpfen, wo sie oft anstelle der exotischeren und viel teureren Großraubtiere eingesetzt werden.

Verbreitung: überall

Schulterhöhe: 3 bis 4 Spann **Gewicht:** 70 Stein

INI 7+1W6 **PA** 7 **LE** 27 **RS** 1 **LO** 6 **FS** 3

Biss: **AT** 13 **TP** 1W6+3 **DK** H

GS 10 **AU** 80 **MR** 1/1 **GW** 6

Vor-/Nachteile: Zäh

Besondere Kampfgregeln: Gezielter Angriff / Verbeißen / Niederwerfen (2), Raserei (2, bei Verletzung)

Nanthar oder Baumschleicher

Der Nanthar ist eine graubraun gefleckte Kletterkatze. Heimtückisch greift sie ihre Opfer aus dem Hinterhalt an. Als Beute betrachtet sie fast alles, was nicht mehr als doppelt so groß ist wie sie selbst. Besonders auffällig an ihrer Gestalt sind die großen Augen und Ohren sowie der Greifschwanz, mit dem sie sich an Bäumen festklammert, um sich im richtigen Augenblick auf ihr Opfer fallen zu lassen.

Verbreitung: Wälder und Gebirge nördlich der myranischen Wüstengürtel

Länge: um 1 Schritt **Gewicht:** ca. 40 Stein

INI 8+1W6 **PA** 6 **LE** 35 **RS** 1 **WS** 6

Biss: **AT** 14 **TP** 1W6+4 **DK** H

Krallen: **AT** 14 **TP** 1W6+3 **DK** H

GS 12 **AU** 30 **MR** 2 **GW** 10

Jagd: +10, Scheinangriff/Flucht **Beute:** Fell (10 Ag)

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (als Doppelangriff), Hinterhalt (10), Anspringen (3) / Verbeißen, Doppelangriff (Krallen und Biss), kleiner Gegner

Osgura oder Flusspferd

In Flüssen, Sumpfgebieten und Seen sind Osguras zu finden. Auch wenn sie häufig im Wasser gesichtet werden, so verbringen sie zur Nahrungsaufnahme viel Zeit an Land. Trotz ihrer massigen Erscheinung sind die Pflanzenfresser nicht behäbig, sondern auch an Land sehr schnell. Wenn sie sich gereizt fühlen, werden sie zu tödlichen Gegnern, die selten alleine angreifen, denn Osguras leben in Herden von etwa einem Dutzend Tieren.

Verbreitung: Sümpfe der wärmeren Regionen, Ufer der südlichen Orismanis und des Meeres der Schwimmenden Inseln, Insel Yil'araphaar

Körperlänge: 4 Schritt **Schulterhöhe:** 1,7 Schritt

Gewicht: 3.000 Stein

INI 8+1W6 **PA** 6 **LE** 55 **RS** 4 **KO** 18

Biss: **AT** 9 **TP** 2W6+4 **DK** H

Stoß: **AT** 12 **TP** 1W6+6 **DK** H

Trampeln: **AT** 14 **TP** 3W6+8 **DK** H

GS 8 **AU** 75 **MR** 2/10 **GW** 15

Besondere Kampfregeln: Hinterhalt (6), Niederwerfen (6, Stoß), Überrennen (8, 3W6+4), Trampeln, großer Gegner, evtl. Rudel (2W6)

Jagd: Treibjagd in Fallen/Gatter, Angriff

Beute: Fleisch (zäh, 1.000 Rationen), Haut (teuer)

Reißlurch

Der Reißlurch ist ein gefürchteter Jäger. Das große Tier entsteht aus dem eher harmlosen kleinen Uccara-Salamander, doch nur Wenige wissen um dieses Geheimnis. Der Lurch ist sehr giftig und kann das Gift durch eine Art Odem abgeben.

Der bis zu vier Schritt lange Molch hat ein zahnbewehrtes Maul und eine braunblaue, warzige Haut, welche ihn bestens gegen Verletzungen schützt.

Verbreitung: Sumpf- und Feuchtland

Länge: bis 4 Schritt **Gewicht:** bis 350 Stein

INI 12+1W6 **PA** 5 **LE** 50 **RS** 5 **WS** 8

Biss: **AT** 12 **TP** 2W6+2* **DK** H

Schwanzschlag: **AT** 10 **TP** 1W6+4 **DK** N

Gifthauch: **AT** 18 **TP** spez.** **DK** HN

GS 6/2 **AU** 50 **MR** 3/7 **GW** 14

Jagd: +12, Angriff **Beute:** Schädel (komplett, Trophäe, 3 Au), Haut (10 Ag), Zähne (3–5 Pk/Stk.), Fleisch ungenießbar

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (Schwanzschlag und Biss, verschiedene Gegner), Gelände (Sumpf oder Wasser), Kampf im/unter

Wasser, Hinterhalt (8), Umreißen (4, Schwanzangriff gegen Beine), großer Gegner

*) Verursacht der Biss Schaden, kommt zusätzlich Gift zur Wirkung (mehrfach): Stufe 6, Wirkung: 3 SP/KR für 2W6 KR

**) Der Gifthauch kann alle 3 KR anstelle eines Beißangriffs eingesetzt werden (mehrfach): Stufe 6, Wirkung 2 SP für 1W+2 KR; GE; KO für 1 SR je –1 (auch kumulativ)

Shirdrak oder Federkragenechse

Die türkisblaue Schuppenhaut der flinken, hochbeinigen Raubechsen weist auf dem Rücken rostrote Querstreifen auf, der Bauch ist weiß gefärbt. Um den Hals trägt sie einen gefalteten Hautlappen, der von Hunderten feiner Adern durchzogen ist und sich bei Erregung seitlich abspreizt. Dieser Hautlappen, der von der Ferne wie Federn erscheint, hat der Echse irrtümlich ihren Namen gegeben. Offensichtlich sind sie stärker durchblutet und dienen auch dazu, die Körpertemperatur zu regulieren, wodurch sie bei den Sholai besonders begehrt sind.

Auf ihrer Jagd, vorwiegend auf große Wüstenkäfer, spucken sie zunächst ihre Beute an, um sie dann stundenlang zu hetzen. Denn erst nach einiger Zeit lassen die im Speichel enthaltenen Stoffe den Käferpanzer brüchig werden, so dass die Echsen im Rudel über ihr Opfer herfallen und den spröde gewordenen Chitinpanzer aufbrechen können.

Verbreitung: die gesamte Narkramar und die Ausläufer der angrenzenden Gebirge

Körperlänge: 2–4 Schritt **Schulterhöhe:** 1,3–2 Schritt

Gewicht: 100–300 Stein

INI 10+1W6 **PA** 9 **LE** 60 **RS** 3 **KO** 18

Biss: **AT** 15 **TP** 2W6+6 **DK** H

GS 12 **AU** 100 **MR** 4 **GW** 8 (Meute bis **GW** 20)

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff, Rudel (1W6+4) oder Meute (1W20+15), großer Gegner

Beute: Fleisch (zäh, 40 Portionen), Haut (35 Ag), 'Federn' (10+W6 Stk., bei den Sholei 1 Au/Stk.)

Thalassische Hydra

Die Thalassische Hydra kann bis zu 20 Schritt lang werden. Der Körper weist einen flachen Schwanz und vier Flossen auf, ist ansonsten stromlinienförmig und hat mindestens drei lange Hälse mit drachenähnlichen Köpfen.

Auch wenn man es schafft, einen ihrer Köpfe abzuschlagen, so wächst bald darauf ein neuer nach. Nur durch Feuer scheint man dieses grässliche Geschöpf besiegen zu können, denn die Flammen verhindern das Nachwachsen der Köpfe.

Ab und an (vor allem, wenn eine Hydra alt ist) wachsen nicht nur die abgeschlagenen Köpfe wieder nach, sondern gleich zwei.

Verbreitung: Meer der Sieben Winde – myranische Gewässer (selten), aventurische Gewässer (sehr selten)

Größe: bis 20 Schritt **Gewicht:** bis 10 Quader

INI 7+1W6*** **LE** 180* (15 LeP je Kopf/75 LeP am Rumpf)

RS 4 **WS** 13/25/38

Biss:** **AT** 13 **PA** 10 **TP** 3W6 **DK** HNS

Halsschwenker:** **AT** 8 **PA** – **TP** 1W6 **DK** NS

GS 4 **AU** 150 **MR** 20 **GW** 20

Besondere Kampfregeln: Gelände (Wasser), großer Gegner, Gezielter Angriff (Beißen)/Verbeißen, Niederwerfen (2, Halsschwenker), Empfindlichkeit gegen Feuer (doppelter Schaden)

* Sobald ein Kopf 15 SP hinnehmen musste, gilt er als abgeschlagen, nach 3 Treffern als bewusstlos. Pro KR regeneriert die Hydra 5 LeP. Für je 20 LeP kann auch ein Kopf nachwachsen. Nicht regenerieren kann die Hydra jedoch durch Feuer verursachten Schaden, was ihre Schwäche darstellt. Ein unter Miteinwirkung von Feuer abgetöteter oder abgetrennter Kopf kann also auch nicht nachwachsen.

** Eine Hydra wird wie sieben einzelne Gegner geführt. Für gewöhnlich versucht die Hydra, ihre Gegner zu (zer-)beißen, doch wenn es sich anbietet, kann sie auch mit dem Halsschwenker mehrere in Reichweite stehende Gegner angreifen.

*** An Land (oder Deck) wird die INI halbiert.



Vulturn

Ein Vulturn gehört zu den gefährlichsten Tieren, denen man in den Savannen begegnen kann. Der riesige Laufvogel jagt auch Menschen und andere Zweibeiner. Dabei ist besonders seine Sichelkralle gefährlich. Bei der Jagd läuft er nur auf seinen anderen Zehen, die Kralle jedoch benutzt er erst, sobald er sich auf sein Opfer stürzt.

Verbreitung: Savanne

Länge: bis 3 Schritt **Gewicht:** bis 150 Stein

INI 10+1W6 **PA** 6 **LE** 45 **RS** 2 **WS** 6

Schnabel: **AT** 16 **TP** 1W6+4 **DK** HNS

Tritt: **AT** 12 **TP** 2W6+2 **DK** NS

GS 18 **AU** 30 **MR** 2/4 **GW** 12

Jagd: +8, Flucht **Beute:** Sichelkralle (8 Ag), Federn (5 Ob/Stk.), Fleisch (bitter, 40 Rationen)

Besondere Kampfregeln: Niederwerfen (3, Tritt) / Schnabelhieb, großer Gegner

Vark

Das Vark ist eine vor Jahrtausenden erschaffene Nutztierchimäre. Varken besitzen ein weißes, langes Zottelfell, welches bis zum Boden herabfällt, zudem haben sie recht große Hauer. Die Bewohner des Imperiums nutzen die Varken auf vielfältige Weise. Aus der Wolle wird Kleidung hergestellt, die Milch zu Käse weiterverarbeitet und auch das Fleisch ist sehr begehrt. Die Hauer kann ein Vark als gefährliche Waffe einsetzen.

Verbreitung: Buschland und Waldränder überall im Imperium, verwildert oder auf Domänen

Länge: 1 Schritt **Gewicht:** 100 Stein

INI 8+1W6 **PA** 2 **LE** 45 **RS** 3 **WS** 6

Hauer: **AT** 8 **TP** 1W6+4 **DK** H

GS 8 **AU** 40 **MR** 0/4 **GW** 5 (10 für Herde)

Jagd: +2, Angriff

Beute: Fleisch (um 60 Rationen), Haut (verbreitet), Hauer (5 Pk)

Besondere Kampfregeln: 2 AT/KR (als Doppelangriff), Hinterhalt (10), Anspringen (3) / Verbeißen, Doppelangriff (Krallen und Biss), kleiner Gegner

Wolf

Diese Tiere haben ein erzgraues, mitunter auch goldbraunes, nachtschwarzes oder schneeweißes Fell. Wölfe jagen stets im Rudel, das meist von einer kampferfahrenen Wölfin geleitet wird und im Sommer vielleicht eine Familie von vier bis acht (1W6+2) Tieren umfasst, in einem harten Winter aber leicht eine Stärke von mehr als 20 (1W20+10) Tieren erreicht. Normalerweise meiden Wölfe den Menschen und ziehen sich schnell zurück, wenn sie ernsthafte Gegenwehr erleben. Der Hunger kann jedoch aus den Wölfen reißende Bestien machen, die nicht nur das Vieh, sondern auch ganze Dörfer angreifen.

Verbreitung: fast ganz Nordmyranor

Körperlänge: 6 Spann **Gewicht:** 50 Stein

INI 9+1W6 **PA** 7 **LE** 23 **RS** 2 **WS** 6/11/17

Biss: **AT** 10 **TP** 1W6+3 **DK** H

GS 12 **AU** 100 **MR** 1 **GW** 5

Besondere Kampfregeln: Gezielter Angriff/Verbeißen/Niederwerfen (4), Niederwerfen (0)

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

Aventurische Tierarten in Myranor

Neben den oben genannten Tierarten können die Helden in Myranor auch auf bekannte Wesen treffen, die es in ähnlicher Form in Aventurien gibt. Entnehmen sie bitte der ZBA die entsprechenden Werte der in Klammern stehenden aventurischen Entsprechung.

Nutz- und Gesellschaftstiere

Esel (Grautier), Canille (Rahjatänzer), Hauskatzen (Scheunenkatzen), Jagdhund (Winhaller Wolfsjäger), Reitpferd (Warunker), Rinder (Gadangstiere, Warunker Braune), Zugpferd (Svellttaler), Gans, Huhn, Schwein, Ziege

Wild- und Jagdtiere

Antilope (Halmar-Antilope), Bär (Höhlenbär), Fledermaus (Vampirfledermaus), Fuchs (Rotfuchs), Gepard (Khomgepard), Kaninchen (Pfeifhase), Kleinaffe (diverse), Kleinmarder (Nerz), Löwe (Sandlöwe), Nagetiere (Feh, Biber), Reh (Rehbock), Steppenhund, Stinkmarder (Stinktief), Tiger (Dschungeltiger), Wildgeflügel (Fasan, Ente), Wildrind (Firnyak), Wildschwein

Gefiederte

Adler (Bergadler), Eule, Falke (Blaufalke), Geier, Strauß (wird in Myranor gerne vor leichte Jagdwagen gespannt)

Geschuppte

Alligator, Fischechse, Giftschlange (Kvillotter, Nesselvipere), Schlinger, Würgeschlange

Wasserbewohner

Blutfisch, Feuerqualle, Hai (Streifenhai), Krakenmolch, Muräne, Riesenhummer (Malmer), Riesenkrake, Seeschlangen, Wal (Grünwal), Zitterrochen

Vielbeinige und Schleimgetier

Riesenameise, Riesenamöbe, Riesenspringegel, Skorpion (Wüstenskorpion), Spinnen (Saguara-Spinne, Waldspinne), diverses vielbeiniges Ungeziefer

Einzigartige

Greif, Hippogriff, Purpurwurm, Ostwinddrache (Westwinddrache)

Aventurische Pflanzen in Myranor

In Myranor finden sich in den entsprechenden Klimazonen auch Pflanzen (oder deren fast identische Entsprechung) die der aventurische Pflanzenkundige wiedererkennen wird:

Arganstrauch, Atmon, Boronschlinge, Carlog, Chonchinis, Donf, Finage, Hiradwurz, Höllenkraut, Kairan, Lotos (verschiedene Arten), Naftanstaude, Neckerkraut, Orasal, Phosphorpilz, Quinja, Rahjalieb, Rattenpilz, Rote Pfeilblüte, Sansaro, Schleicher Tod (und viele andere Orchideenarten), Shurinstrauch, Vragieswurz, Wirselskraut, Zunderschwamm, Zwölflatt

Expeditionsschiffe: Prinzessin Lamea und König Tolman

An dieser Stelle werden nur die *Prinzessin Lamea* und die *König Tolman* beschrieben. Die Beschreibung der *Prinz Shafir* finden sie auf S. 57.

Die Prinzessin Lamea (Flaggschiff)

Diese 1011 BF in den Werften der Ksl. Schiffszimmerei & Zeugmacherei Kuslik gebaute Schivonella ist nach der namensgebenden *Sikram* das zweite Schiff seiner Klasse und hat seine Wendigkeit, Schnelligkeit und Robustheit bald auf Harikas erster großer Fahrt beweisen können.

Admiralin Harika wurde zwar das Kommando über die neuere Schivone *König Tolman* angeboten, sie wollte jedoch ihr treues Schiff – benannt nach einer Prinzessin der Siedlerzeit, die 69 Gefahren überstehen musste, um ihren Geliebten zu finden – nicht aufgeben, ließ es generalüberholen und bricht mit ihm als Flaggschiff erneut in die Ferne auf.

Takelage: III (H1, H2, H2, S1) [140]	Länge: 28,8 Schritt
Breite: 7,5 Schritt	Schiffsraum: 280 Quader [141]
Tiefgang: 3,4 Schritt	Frachtraum: 185 Quader
Besatzung: 72 M + 65 G/S [Q 17]	
Beweglichkeit: hoch [5]	Struktur: 17, Härte 2
Preis: ca. 35.000 D (+ Bewaffnung)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 13 Meilen [4]	
mit raumem Wind: 17 Meilen/Stunde [5]	
am Wind: 7 Meilen/Stunde [2]	
Bewaffnung: 1 Harpun-Aal voraus, 1 mittlere Rotze achtern, 6 mittlere Rotzen (je 3 pro Breitseite) sowie 6 Hornissen	

Schiffsbeschreibung

Eine dreimastige Schivonella, deren mit Paradiesvögeln geschmückte Dreieckssegel wirken, als könnten sie mit allen Winden Deres segeln. Ausgebessertes Holz und geschnitzte Symbole des Glücks zeigen, dass dieses Schiff schon lange Fahrten hinter sich hat. Blau-goldenes Schmuckwerk ziert die Achtertrutz und umspielt die vordere Reling. Zwischen all den Rotzen, Frachtkisten und Wanten ist noch Platz für Menschen: Matrosen, einige Seekrieger und andere Mitfahrende, die sich überall auf den vier Decks tummeln.

A) Achterkastell

Hier versieht der Steuermann seinen Dienst und auch die Offiziere können hier meist angetroffen werden. Das Kastell ist mit zwei Hornissen und einer mittelschweren Rotze bestückt, die normalerweise durch Öltücher vor Feuchtigkeit geschützt werden. Ein großer Kusliker Kompass ist neben dem Steuerrad befestigt.

B) Kapitänskajüte

Auf dem Hüttendeck befindet sich die Kajüte Harikas, die mit aufwendigen silasischen Glasfenstern, einer mit Fell ausgestatteten Schlafkoje, Klapptisch und Wandschrank ausgestattet ist. Die Kajüte macht ansonsten keinen sehr luxuriösen Eindruck, wenngleich hier viele exotische Merkwürdigkeiten von Wänden und Decke glotzen, die Harika von ihren Reisen mitbrachte: ein bizarrer, *getrockneter Fisch* mit Flossen, die im Sonnenlicht regenbogenfarben funkeln, eine *dickbauchige Flasche* voll mit intensiv grünblauem Wasser (lässt beim Öffnen einen Wasserdampf frei, der einen Dienst erfüllt), eins von zwei *Immerwährenden Stundengläsern*, die durch Sand von den Singenden Inseln bewegt werden, die Ampullen mit *Lapirul* und eine *Taurolle* aus

unbekanntem Material, die sich auf Kommando senkrecht bis in zehn Schritt Höhe aufrichtet.

Hier finden sich auch zahlreiche nautische Geräte wie die modernen Peilquadranten und diverses Seekartenmaterial, die aber meist in einer großen Seekiste (*Schlösser knacken* +10) weggesperrt sind, wo sich einige Beutel und Kästen mit Gold und Juwelen im Wert von insgesamt 600 Dukaten befinden.

Harikas persönliche Waffe, ein *übergroßes Entermesser* fremdartiger Machart, hängt nachts normalerweise an einer Scheide über Harikas Kojе.

C) Messe

Der durch einen großen Klapptisch aus Bosparanienholz, mehrere an der Wand befestigte Klappbänke und einem Ölgemälde (ein Schiff im aufgeweichten Meer: leicht als die *Prinzessin Lamea* zu erkennen) dominierte Raum, dient Harika und den Offizieren als Essens- und Besprechungsraum. Ein Ziehstrang führt nach unten in die Kombüse (L), wo ein Glöckchen befestigt ist.

D) Schlafkabine

Diesen engen, mit zwei Kojen und einer großen Seekiste ausgestatteten Raum teilen sich Seehauptmann *Mylkidos*, des dem Schiff zugeteilten Kontingents Hylailer Seesöldner, sowie der Efferd-Geweihte Schiffskaplan *Piendо Calvinо da Visterdi*. Abends sind hier immer dann Auseinandersetzungen zwischen den beiden zu hören, sobald der Hauptmann seine Sturmlaterne entzündet. In der Truhe (*Schlösser knacken* +4) findet sich u.a. der schriftliche Kontrakt, der Mylkidos für 100 Horasdor verpflichtet, Prinz Haridiyon zu töten. Nach dem Zusammengehen mit den Al'Anfanern (S. 44f.) wird Capitano Kugres ein Bett dieser Kabine erhalten und nachdem sich Mylkidos' geopfert hat und Harydion gerettet wurde (S. 54), wird der Prinz den Kabinenplatz des Hauptmanns einnehmen.

E) Offizierskabine

Einrichtung: siehe D. Hier sind *Dalida d'Abbastanza*, die erste Offizierin Harikas und Navigatorin sowie die Seejunkerin *Lucilla ya Torese* untergebracht.

F) Offizierskabine

Einrichtung: siehe D. Hier schlafen Geschützmeister *Jost Kimmenkorn* und Bordheiler *Doctor Ljysvalis*. Es riecht stets nach verschiedenen Alkoholika.

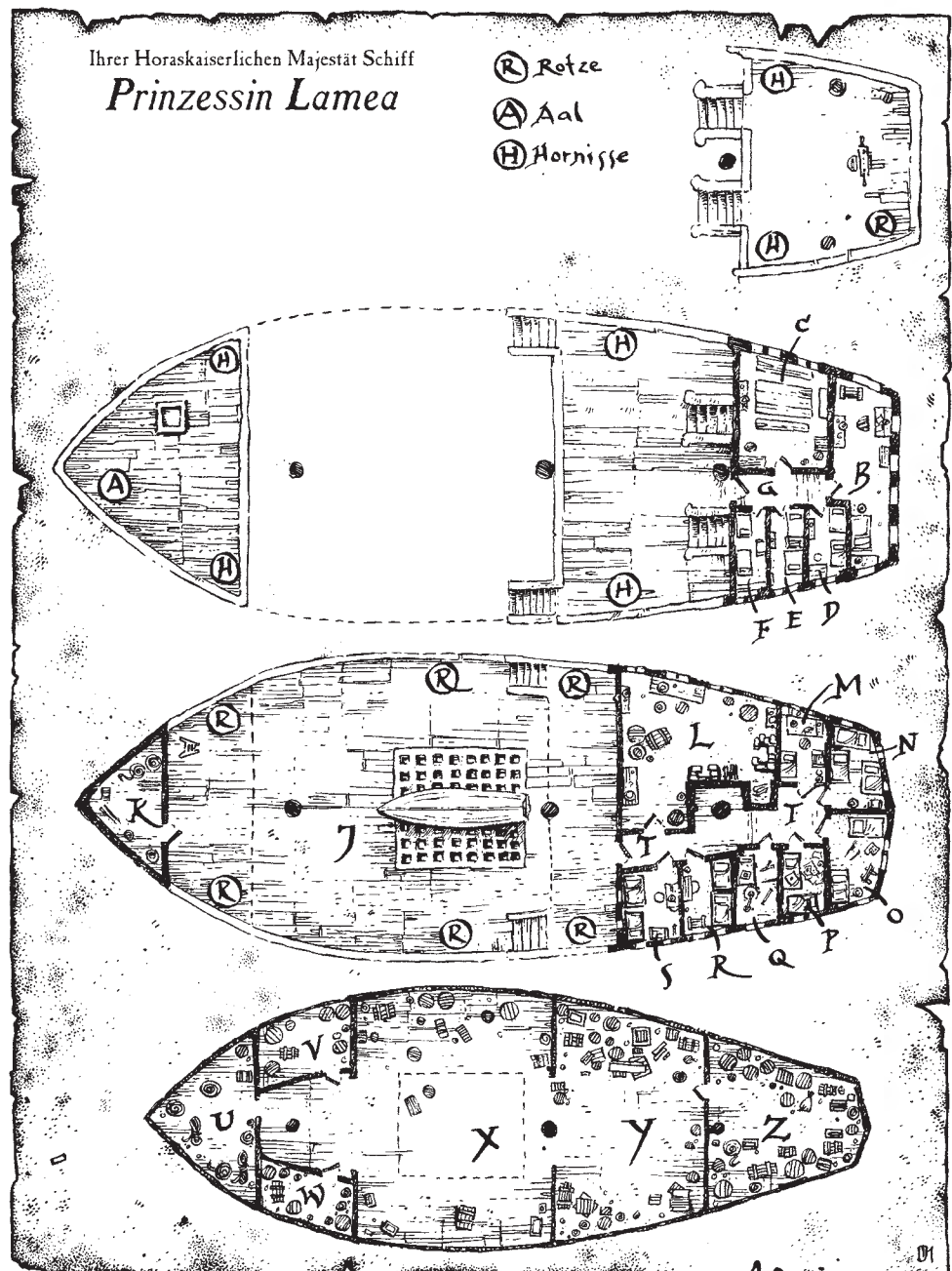
G) Verbindungsgang

Ein dunkler, hexenschussverdächtiger Gang, der nachts durch eine kleine, an der Wand festgeschraubte Laterne erhellt wird und von dem Türen zu B, C, D, E, F und dem Hüttendeck abzweigen.

H) Hüttendeck

Ein geräumiges Zwischendeck, von dem aus steuer- und backbords zwei Stiegen zum Hauptdeck und zwei Stiegen zum Achterkastell führen. Eine Tür führt zu den Aufenthaltsräumen der Offiziere.

Auf beiden Seiten der Reling ist jeweils eine öltuchgeschützte Hornisse angebracht. Ein roter Kreis mit Schutzzeichen von Praios und Boron markiert neben den Mast die sogenannte Zielscheibe *Uthars*: Angeblich jeder, der hier z.B. während eines Sturms länger verharren musste, wurde kurz darauf weggespült, tödlich getroffen oder wurde von sonst einem Unglück ereilt.



I) Bugkastell

Auf dem Kastell, das durch eine Luke mit dem Hauptdeck verbunden ist, versieht das Kontingent Seesöldner zumeist seinen Dienst. Mit einer Harpun-Aal voraus und zwei an der Steuer- und Backbordreling angebrachten Hornissen, ähnelt der Vorbau durchaus einer wehrhaften Turmzinne.

Nachdem die alte Galionsfigur im Riesland gestohlen wurde, ließ die horasische Admiralität eine Neue durch die begnadete, blinde Bildhauerin *Karuna* anfertigen: Die weinende *Lamea* mit ihrem toten Geliebten im Arm, den Blick zum Horizont gerichtet.

J) Hauptdeck

Dominierend ist hier neben Fock- und Großmast das große Holzgitter der Ladeluke, das sich mittschiffs befindet. Direkt darauf ist ein kleines, mit einem Segeltuch abgespanntes Ruderboot (für bis zu neun Mann) untergebracht, das mit dem vor dem Großmast befindlichen Ladebaum zu Wasser gelassen werden kann. Die Schiffsglocke wird alle vier Stunden zum Wachwechsel betätigt. Auf der Bug und Heckseite der Schivonelle wird das Hauptdeck zu Teilen von Hüttendeck und Vorderkastell überdacht. Hier stehen auch vier der insgesamt sechs auf dem Deck untergebrachten mittelschweren Rotzen, vor deren Einsatz man aber tunlichst die Stückpforten in der Reling hochklappen sollte. Am Fockmast hängen ein Dutzend fleischrote Beinzinken von einem halben Spann Länge: Talisman und Relikte eines Seemonsters, das sich an der *Lamea* einst die Zähne ausgebissen hat.

Insbesondere auf dem Hauptdeck und in der von hier aus zu den Rahen des Haupt- und Fockmastes hinaufreichenden Takelage herrscht ständiger Betrieb durch die Männer und Frauen der Steuerbord- bzw. Backbordwache.

K) Waffenkammer

In einem abschließbaren Raum zum Vorderkastell werden in Fässern, auf Ständern und an Haken an der Wand fast 50 Entermesser sowie Äxte, Harpunen und Speere gelagert. Die Waffen sind ausschließlich zur Austeilung an die reguläre Mannschaft bestimmt. Ansonsten lagern hier auch zwei längliche Kisten mit Bolzen sowie Stein- und Bleikugeln für die Rotzen des Hauptdecks.

L) Kombüse

Dies ist das Reich des Smutjes *Selchion* und seiner Helfer, die hier jeden Tag aufs Neue in großen Kesseln über zwei steinumfriedeten und stets sorgsam im Auge behaltenen Feuerstellen die Mahlzeiten für weit über 100 Besatzungsmitglieder zubereiten. Neben einem großen Tisch finden sich hier zahlreiche typische Arbeitsinstrumente eines Schiffskochs.

M) Kajüte der Schiffsmagierin

In diesem Raum wurde *Raskaja Ingirsdottir*, die Schiffsmagierin untergebracht. Neben einer Klappkoje findet man hier einen Arbeitstisch mit zahlreichen kleineren und größeren Aussparungen und Mulden, in denen (sicher vor dem Seegang) zahlreiche Stein- und Glasgeräte eines Alchimisten untergebracht sind. Mit ihnen lassen sich einfache Analysen durchführen und Elixiere brauen. In einer mittels eines CLAUDIBUS (7 AsP, 6 ZiP*) versiegelten Seekiste finden sich zahlreiche, alchemistische Tinkturen und Ingredienzen (einige *Heiltränke*, ein *Kraftelixier* (D), zweimal *Waffenbalsam* (D, E), einen *Wachtrunk* (D) sowie *Tsa-Tränen*, auch *Friedenswasser* genannt (F)). Die Bücher

Drudenfüße im Meer und *Wind- und Flautenzauberei* beschäftigen sich mit dem Thema Magie und Seefahrt. Nachdem sie mit Alessandro Arivorer den Wogenbund geschlossen hat (S. 42), wird dieser trotz der Enge mit in die Kajüte ziehen.

N) Lakaienkabine

Hier stapeln sich Etagenbetten mit insgesamt vier Schlafplätzen, in denen sechs Gehilfen und Diener der höheren Herrschaften mit ihren wenigen Habseligkeiten untergebracht sind, darunter auch Harikas Kajütenmädchen *Janna* und Efferdnovize *Dorian*. Sobald die Al'Anfaner an Bord genommen wurden (S. 44f.), erhält die Aves-Geweihte *Phexiane Jaraldos* eine der Kojen.

O) Passagierkabine

Die große Kajüte besticht durch zahllose aufgehängte Bilder in wuchtigen Rahmen: Landschaften, Profile und Porträts, aber auch teilweise nur traumhafte Szenerien und erschreckende Formen. Zwischen Paletten, Essensresten und von Rattenzähnen angenagte Kohlestiftskizzen liegen etliche Gewänder unaufgeräumt herum. Hier hausen die Malerin *Daria Vindest* und ihr unheimlicher Gespieler *Tassilo*. Im weiteren Verlauf der Fahrt wohnt hier zunächst Siberius, bis er in Balan Cantara von Bord geht (S. 70) und der Magier *Fünfstern*, sowie nach dessen Befreiung (S. 177) Rubec von Chetoba.

P) Passagierkabine

Die Tsa-Geweihte *Tsabella* richtet jeden Tag ihre kleine Schlafstatt anders ein, während das Bett des Derographen *Alessandrian Arivorer* ohnehin nie unter dem Berg von Land- und Seekarten zu erkennen ist, auf denen er sorgfältig den Kurs der *Lamea* und jede Entdeckung einträgt. Das Gepäck von *Orchit von Hirschfurten* hängt hier ebenfalls, während er selbst lieber an Deck schläft. Nach dem Verlust der Shafir (S. 41) erhält *Mirhiban* die Koje der zuvor ermordeten *Tsabella* (S. 40). Nachdem *Alessandrian* den Wogenbund mit *Raskaja* geschlossen hat, wird er zu ihr in die Kabine ziehen, woraufhin der Nandus-Geweihte Nestefan von der Shafir seinen Platz in der Kabine erhält.

Q) Passagierkabine

Von außen prangt demonstrativ das Greifenbanner an der Tür, in der Kabine sind schwarze Umhänge, Dossiers, eine Statue des Hl. Travinian (alles von *Wilbur von Rabenmund*) sowie ratternde Zahnradkonstruktionen, mechanische Risszeichnungen und ein Fässchen Ferdoker (*Gin Sohn des Nasulf*) gut vertaut. Oft sind handwerkliche Geräusche und die Beschwerden des Adligen über diese Ruhestörung aus der Kabine zu hören.

R) Passagierkabine

In dieser schlichten Kabine mit drei Kojen, einem Bord und zwei Schemeln werden einige Helden untergebracht. Eingefasste Butzenglasfenster erlauben einen Blick auf die See und sind gerade groß genug, um sich hindurchzwängen zu können. Aus der darüberliegenden Kabine tropft manchmal verschütteter Wein. Ein Astloch erlaubt es, in Kabine (Q) zu spähen.

S) Passagierkabine

Zwei Kojen laden zum Schlummern ein, ein Tisch und zwei Hocker lassen genug Platz für Regale, in denen Ausrüstung verstaut werden kann. Hier können zwei weitere Helden einquartiert werden, die durch Fenster und Bullauge Blick auf Meer und Hauptdeck haben.

T) Verbindungsgang

Eine Delphinstatue aus Speckstein erinnert stets daran, wessen Gnade man ausgeliefert ist.

U) Kabelgatt

Dieser Raum dient zum einen zur Aufnahme des Ankertaus, zum anderen befindet sich hier das Lager für Tauwerk, Segeltuch, Farben und anderen Dingen, die man an Bord eines Schiffes für Ausbesserungsarbeiten und Reparaturen benötigt.

V) Munitionskammer

Dieser Raum wurde von dem Kontingent Hylailer Seesöldner in Beschlag genommen, die hier nicht nur empfindlichere Waffen (etwa Armbrüste) verstaut haben, sondern vor allem das Gros der für die Aale, Rotzen und Hornissen bestimmten Munitionsreserven. Darunter eine mit Sägespänen und Wolle ausgepolsterte Kiste für 40 Tonkugeln Hylailer Feuer.

W) Sicherheitsraum

In diesem sorgsam versperreten Raum lagern einige besonders wertvolle aventurische Handelsgüter, die zum Tausch im Gildenland bestimmt sind: Zwergenwaffen aus dem Eisenwald, Körbe mit Benbukkel und anderen Gewürzen aus den Südmeerkolonien, feines Pergament sowie zwei Kisten mit Safran aus Zeiten, als Kurkum noch frei war.

X) Frachtraum

Von allen Seiten hört man das Schlagen von Wogen gegen Holz. Neben aufgetürmten und verschnürten Elefanten- und Mammutstoßzähnen (Elfenbein ist in Gildenland sehr begehrt!) und zahlreichen Kisten mit Tüll und Zwergenbier, für das man im Westen einen Abnehmer zu finden hofft, sind hier unzählige Fässer mit Süßwasser vertäut und aufeinandergestapelt. Reservemasten und -segel hängen an der Decke. Hier ist natürlich der Großteil der Seeleute – später (S. 44f.) auch der alananischen – untergebracht, die schichtweise in Dutzen in Hängematten schlafen, die zwischen den Stützbalken hängen.

Y) Frachtraum

Hier werden zahlreiche Kisten gelagert, die alles Mögliche enthalten, was man für eine erfolgreiche Expedition in unbekannte Gestade benötigt. Darunter ein gutes Dutzend Zelte mit Gestänge, nach Harikas Angaben angefertigtes Reitgeschirr für Kreaturen, die unmöglich Pferde sein können, Leder, Kletterausrüstung, Glasflaschen, Schulterbleche, Sturmhauben u.a. Irgendwo fiepen Ratten und gelegentlich ist auch ein fetter Nagerschwanz zu sehen.

In diesem Teil des Laderaums ist auch das Kontingent Hylailer Seesöldner untergebracht. Zwischen ihnen und den Matrosen kommt es natürlich immer wieder zum Streit – auch, weil die Seesöldner den Vorratsraum (Z) bewachen. Nach dem Zusammenschluss mit den Al'Anfanern (S. 44f.) werden hier auch die al'ananischen Söldner "Quartier beziehen".

Z) Vorratsraum

Hier lagern die Vorräte der Prinzessin Lamea. Bis unter die Decke sind Fässer, Kisten und Säcke mit Pökelfleisch, Schiffszwieback sowie getrockneten Bohnen, Erbsen und Graupen untergebracht.

ZZ) Bilge

Der unterste (auf dem Übersichtsplan nicht eingezeichnete Teil des Schiffes) ist mit Steinen angefüllt und dient unter anderem einlaufendem Wasser, das ständig abgepumpt werden muss, als Sammelbecken.

Die König Tolman

Die *Tolman* ist ein Schiff der majestätischen König-Therengar-Klasse, dem derzeit modernsten, elitärsten und teuersten Modell, das sich aventurische Schiffbaumeister ersonnen haben. Momentan gibt es nur vier dieser vereinheitlichten Großkampfschiffe: Die *König Therengar* (Flaggschiff des Lieblichen Feldes), *Königin Amene II.* (EW 115) und *König Barjed*. Seit 1020 BF im Einsatz ist die waffenstarrende *König Tolman* nicht zuletzt durch die Bombardierung Thorwals bereits eines der gefürchtetsten Schiffe des Meeres der Sieben Winde. Nach der Rückkehr aus den nördlichen Gewässern wurde das hochbordige Schiff generalüberholt und für Langstreckenfahrten ausgerüstet: Die Bewaffnung wurde verringert, Sturmtrutzigkeit vergrößert. Es soll auf der Fahrt als 'militärische Keule' dienen und Schutz vor allen Gefahren bieten, die man über eine Rotze anpeilen kann.

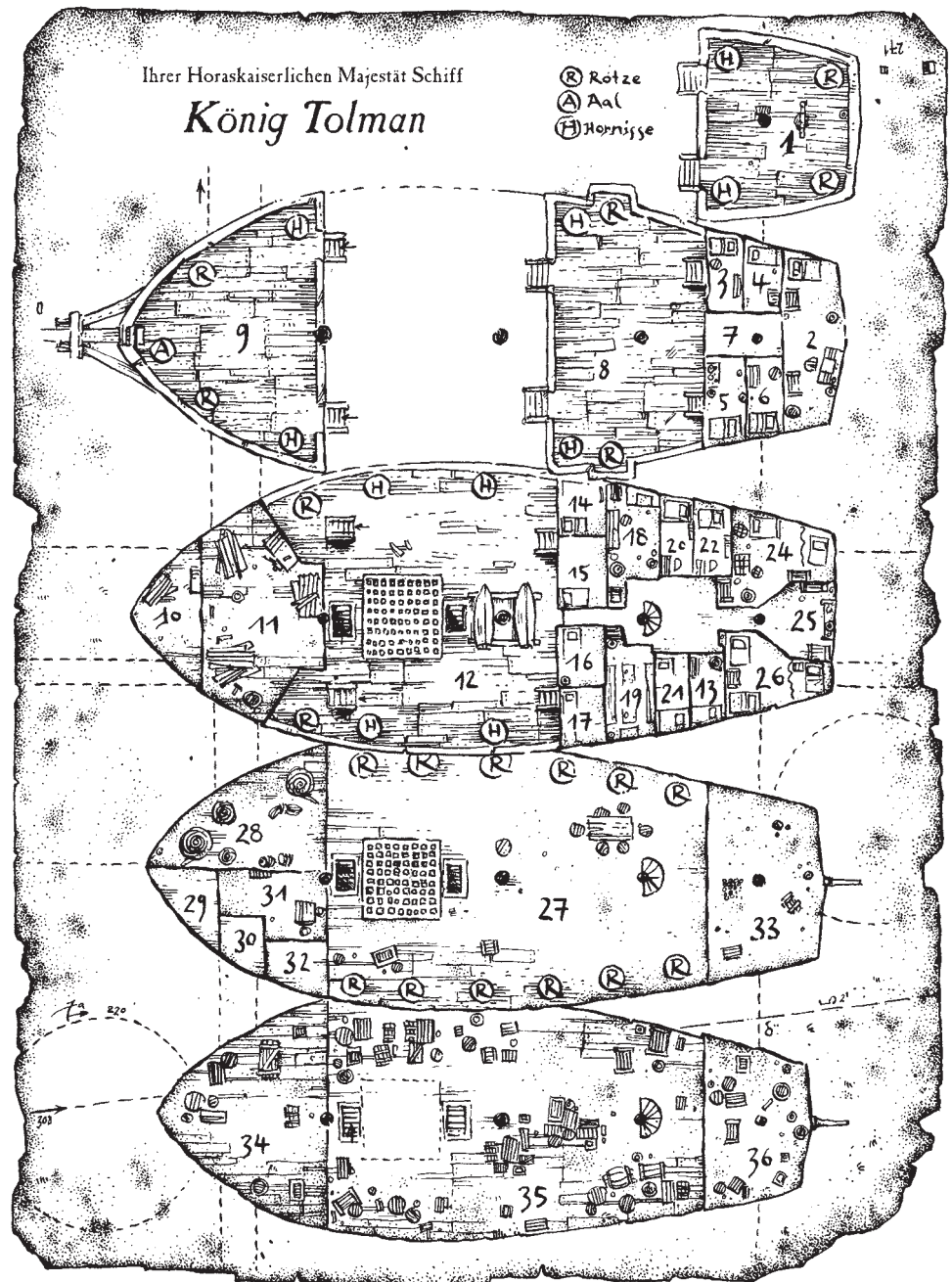
Der namensgebende König, Vater von Amene III., starb 996 BF allein im heroischen Kampf gegen sieben Strauchdiebe, die seinen Enkel Jaltek ausrauben wollten.

Takelage: IV (R3, R3, R3, H1, S1) [325]	Länge: 42,0 Schritt
Breite: 12,6 Schritt	Schiffsraum: 740 Quader [370]
Tiefgang: 4,7 Schritt	Frachtraum: 455 Quader
Besatzung: 135 M + 135 G/S [Q 16]	
Beweglichkeit: hoch [4]	Struktur: 17, Härte 2
Preis: ca. 80.000 D (+ Bewaffnung)	
Geschwindigkeit vor dem Wind: 11 Meilen/Stunde [3]	
mit rauem Wind: 15 Meilen/Stunde [4]	
am Wind: 5 Meilen/Stunde [1]	
Bewaffnung: 1 schwerer Aal voraus, 2 schwere Rotzen achteraus, 6 leichte und 12 schwere Rotzen (je 3 + 6 pro Breitseite), 10 Hornissen	

Schiffsbeschreibung

Eine mächtige viermastige Schivone der König-Therengar-Klasse, die selbst Karracken neben sich klein erscheinen lässt. Der Horasadler breitet stolz seine Flügel über wehende Banner und alle Rahsegel aus. Schwere Ballisten und Hornissen spicken das Schiff, lugen aus Stückpforten hervor und reihen sich an der Reling aneinander. Rot-Gold breitet sich als Schmuckfarben mit Emblemen von Kampf und Sieg über die Trutzen aus. Alles an Bord wirkt streng geordnet, greift ineinander wie Zahnräder und ist bemüht, diszipliniert und reibungslos abzulaufen. Vom **Achterkastell (1)** mit dem eisernen Steuerrad, wo Konteradmiral Rubec von Chetoba und seine Offiziere die Schiffsführung fest in der Hand haben, kann man alle Wanten, wappengeschmückten Segel und Oberdecks der *Tolman* überblicken. In der geräumigen **Kapitänskajüte (2)** muss man sich an den Wänden vor spitzen und scharfen Klingen in Acht nehmen, die von Chetoba wie besessen sammelt. Die Unterkünfte von **Adjutanta (3)**, **Navigator (4)**, **Schiffsmagus (5)**, **Bordheilerin (6)** und ein **Verbindungsgang (7)** nehmen den restlichen Raum der Achtertrutz ein. Auf dem weitläufigen **Hüttendeck (8)** wird mehrmals täglich der Waffenappell der Seekrieger abgehalten. In hervorragenden

Verschanzungen sind Rotzen beweglich gelagert. Am Besanmast wurden thorwalsche Hörnerhelme angenagelt: Trophäen aus dem letzten Einsatz des Schiffes. Das **Vorderkastell (9)** trägt den schweren Aal, auf dessen Harpunen jeweils die erste Strophe der Horashymne geritzt ist. Galionsfigur des Schiffes ist ein kupferbeschlagener (und bereits grün angelaufener) Westwinddrache, der seine Flügel über den ganzen Bug ausbreitet. Die **Waffenkammer (10)** ist nur über die von Holzmehl überzogene **Werkstatt des Schiffzimmermanns (11)** zu erreichen. Das Hauptdeck wird von der großen Ladeluke, den zwei Beibooten, Segelspillen und Geschützen beherrscht. Am Großmast hängt – zur Mahnung aller – die Neunschwänzige, mit der Bestrafungen ausgeführt werden. Im Heck finden sich Quartiere höherstehender Gäste, die über einen dunklen **Durchgang (13)** mit Wendeltreppe erreicht werden können: Hier kommen neben weiteren Offizieren und Seejüngern (**14–16**) auch die Hauptleute und Geschützmeister (**20–23**) der Seesoldaten unter. Der Tierkundler *Matajew* teilt sich eine Kajüte mit den Geweihten *Letizza* und *Rodothe* (**24**), ebenso die Zauberer *Kartor ya Istan*, *Premodia* und die Elfe *Ulabeth* (**26**). Die in Azurit und Blaustein glänzende **Schiffskapelle (25)** dient der Efferdkaplanin *Alvene Terumaris* und dem Praiospriester *Sonnenglut* auch als Schlafstätte. Gegenüber der stets dampfverhangenen **Kombüse (18)** findet man die mit almadanischen Teppichen ausgestaffierte **Offiziersmesse (19)**. Unter Deck stehen im **Bombardendeck und Mannschaftsquartier (27)** ein Dutzend schwere Torsionsgeschütze – 400er Farmosch-Rotzen – in ihren Batterien. In Hängematten schläft stets ein Teil der Seeleute und die Hälfte der Seekrieger vom Eliteseegarderegiment *Westwinddrachen*. Die andere Hälfte ist im nahezu feuerfesten **Munitionslager (33)** untergebracht, wo sich Eisen-, Stein- und Tonkugeln mit Lunte in sorgfältig aufgeschichteten Pyramiden stapeln. Neben dem **Kabelgatt (28)** mit Ankerkette befindet sich der Zugang zum **Wachraum (31)**, der meist nur besetzt ist, wenn die vergitterten **Arrestzellen (29, 30, 32)** mit Delinquenten belegt sind. Das un-



terste Deck quillt vor Ladung über: Der **Sicherheitsraum (34)** ist rattenverseucht und enthält Kisten mit wertvollen Waren für das Gildenland, aber auch Horasflaggen, mit denen Neuland in Besitz genommen werden soll. Im unübersichtlichen **Frachtraum (35)** türmen sich eher klassische Waren und etliche Käfige mit fiependen, schnatternden, brüllenden und röhrenden Tieren Aventuriens, die gegen gildenländische Raritäten getauscht werden sollen. Fünf Streitrösser sollen für Erkundungen an Land dienen. Sogar eine drei Schritt hohe Blutulme steht hier eingetopft. Begehrte Vorräte sind im abschließbaren **Vorratsraum (36)** vor dem Zugriff hungriger Matrosen geschützt. In der schimmlichen Bilge ist genug Platz für blinde Passagiere, seien es nun Morfus oder Menschen.

Alltäglichkeiten der Fahrt

Dramaturgie auf hoher See

Die Expedition ins Gildenland wird einen ungewöhnlich langen Zeitraum in Anspruch nehmen: Alleine die Überfahrt dauert insgesamt etwas über zweieinhalb Monate und bis zur Rückkehr nach Aventurien vergehen ganze sieben Jahre. Diese langen Zeiträume der einzelnen Schiffspassagen können daher schnell etwas eintönig werden, wenn sie von Ihnen als Meister falsch präsentiert werden.

Wir möchten an dieser Stelle einige meisterlich-dramaturgische Kniffe ansprechen, mit denen diese Gefahr im wahrsten Sinne des Wortes 'umschiff't werden kann:

Helden an vorderster Front

Kapitel I dient unter anderem dem Zweck, Ihre Helden das unbedingte Vertrauen Harikas, der Expeditionsleiterin, gewinnen zu lassen. Dies erleichtert es Ihnen später als Meister (in Gestalt Harikas), die Helden bei allen kleineren und größeren Schwierigkeiten hinzuzuziehen und damit beschäftigt zu halten.

Mikrokosmos Schiff

Die *Prinzessin Lamea* wird für Ihre Helden für sieben Jahre zum ständigen Aufenthaltsort. Ein typischer abgeschlossener Handlungsschauplatz, auf dem Intrigen, Freundschaften und Feindschaften wie in einem Gewächshaus gedeihen können. Nicht zuletzt aus diesem Beziehungsgeflecht zwischen Spielerhelden und Meisterpersonen wird die 'innere Spannungskurve' der Handlung erwachsen.

Bei knapp 130 Mann Besatzung (die gesamte Flottille umfasst gut 500 Expeditionsteilnehmer) ist es sinnvoll, sich auf einzelne Schlüsselpersonen zu konzentrieren, die wir im Kapitel *Dramatis Personae* beschrieben haben, den Sie sich sorgfältig durchlesen sollten.

Kampf der Eintönigkeit

Das größte Problem, das Sie als Meister zu bewältigen haben, besteht in der Handhabung langer Episoden der Schiffsreise, in denen wenig passiert. Anstatt den Kapitalfehler zu begehen, jeden verstrichenen Reisetag auszuspielen und das Meer verzweifelt auf der Suche nach immer neuen Zufallsbegegnungen leerzufischen, sollten Sie erzählerisch filmische Methoden wie Zeitraffer und schnelle Schnitte zurückgreifen. Etwa so:

»Nachdem ihr das Leck repariert habt, lässt Harika die entsprechenden Flaggensignale setzen. Als die Bestätigung von den anderen beiden Schiffen kommt, setzt ihr die Fahrt wieder fort. Wollt ihr in den nächsten Tagen noch etwas Bestimmtes tun?« Falls die Spieler verneinen, geht das Abenteuer nun wie folgt weiter:

»Die kommenden Tage bläst ein steter Wind aus NNO, der Harika ein zufriedenes Grinsen aufs Gesicht zaubert und auch der Stimmung an Bord sehr zuträglich ist. Es ist der Nachmittag des 30. Reisetages, als ihr am Horizont plötzlich...«

Mit wenigen Worten werden so gleich mehrere Tage abgehandelt. Die Handlung setzt erst wieder in dem Moment ein, wenn tatsächlich etwas passiert.

Ortswechsel

Unabhängig von dem Umstand, dass die *Lamea* im Mittelpunkt der gesamten Kampagne steht, kann das Schiff als reines Verbindungselement zwischen einzelnen Szenarien in vielerlei Form als dramaturgisches Element benutzt werden:

- Die *Lamea* ist in Not geraten, wurde beschädigt oder Ähnliches. Harika weiß um einen alten Bekannten oder sicheren Ort in der Nähe, der angesteuert wird.
- Ein Sturm verschlägt die *Lamea* in eine ganz andere Richtung als geplant.
- Harika geht einem der vielen Gerüchten über den Verbleib der *König Tolman* nach.
- Eine gewaltige Windhose, ein sammelndes Riesenwesen oder ein Sphärentor schleudert das Schiff in weit entfernte Gefilde, vielleicht gar abseits jedes Meeres...

Hindernisse

Gründe, damit die *Lamea* an einem bestimmten Ort verbleibt, sind vielfältig:

- Vorratsergänzung, Reparatur, Ausruhen der Mannschaft
- Lange Verhandlungen mit Handelspartnern, Hafenherrscher, Gebieter einer Seefestung an einer Meerenge
- Erledigungen oder besondere Aufgaben in einer Stadt oder auf einer Insel
- Warten auf die nächste Springflut zum Auslaufen (Neu- oder Vollmond)

Jenseits der Reling

Damit die Spielercharaktere plausibel längere Zeit von der *Prinzessin Lamea* fernbleiben können, kann man sich folgender Setzungen bedienen:

- Harika schickt von sich aus Helden als Kundschafter aus, die Land und Leute erforschen, gezielt einen Ort ausspionieren oder ein Rätsel aufklären sollen.
- Ein Mannschaftsmitglied wurde entführt oder ein Gegenstand gestohlen und muss von der Gruppe wieder zurückgebracht werden.
- Während die Helden auf Landgang sind, muss das Schiff den Ankerplatz schnell wegen höherer Gewalt verlassen, kann der Gruppe aber noch einen neuen Treffpunkt mitteilen. Auf dem Weg dorthin stolpert die Gruppe in das nächste Abenteuer.
- Myranische Freunde und/oder Bekannte Harikas befinden sich in einer Notlage. Gemäß der Regel eine Hand wäscht die andere entsendet Harika die Helden, damit diese den Bedrängten helfen.

Auf Hoher See

Die Reise an Bord eines Schiffes ist mit keiner anderen auf dem Festland zu vergleichen. Dieser Abschnitt soll ihnen einen Einblick vom Leben an Bord geben. Detailliertere Informationen hierzu erhalten Sie in **EW S. 89ff.**

Entbehungen & Gefahren

An Bord ist es eng, dreckig und — da Harika bald in tropischen Gewässern kreuzt — unerträglich heiß. Überall der Geruch von trockenem oder feuchtem Holz. Salz ist überall — im eingedungenen Meerwasser ebenso wie auf der Haut schwitzen der Seeleute. Das Essen ist beschränkt auf die Kochkünste des Smutje, Fisch und die Vorräte an Bord, die nach Aufbrauchen von Obst und Gemüse bald nur noch aus Pökelfleisch und Trockenzwieback bestehen. Da ein Schiff vor allem aus Holz, Teer und Pech besteht (mit denen der Rumpf abgedichtet wurde), gleicht ein solches Gefährt einer latent entzündbaren Fackel. Tagelang geschieht nichts, Eintönigkeit lässt die Menschen in Teilnahmslosigkeit verfallen, dann erfordern urplötzlich auftretende Gefahren wieder den vollen Einsatz der Besatzung. Unter diesen Umständen vergnügen sich die Seefahrer mit Messerwerfen, Boltan- und Würfelspiel, verführen das andere Geschlecht und denken nicht an morgen. Landratten werden vom Seegang gepeinigt (wofür sie auch noch Spott ernten), fluchen vergeblich auf die unbequemen Umstände an Bord und verwahrlosen langsam. Neben Piraten und Seeungeheuern sind die größten Gefahren an Bord Feuer, Sturm und die Kollision mit einem Riff — abgesehen von treibenden Tangfeldern. Ein Sturm kann nicht nur dafür sorgen, die gesamte Schiffsstruktur irreparabel zu beschädigen, ein Sturm birgt auch immer die Gefahr, dass die Ladung im Schiffsbauch verrutscht und das Schiff zum Kentern gebracht wird. Die richtige Vertäuerung aller Transportgüter ist daher auf See überlebensnotwendig. Mit plötzlich auftretenden 'Untiefen', wozu Riffe, aber auch Sandbänke gehören, werden Ihre Helden erst kurz vor dem Güldenland konfrontiert. In nördlichen Gefilden gehören auch Eisberge zu den drohenden Gefahren. Weitere Gefahren der See finden sie in **EW S. 32ff.**

Strafen

"Über mir stehen nur Efferd und Praios; hier bin ich dein Gott, Bastard!" Das Wort des Kapitäns an Bord ist unumstößliches Gesetz. Die Strafen werden individuell festgelegt: Öffentliches Auspeitschen und der anschließende, schmerzhaft Guss durch einen Schwall Salzwasser (2W6 SP und eine für zwei Tage um zwei Punkte verminderte Regeneration) markiert den untersten Punkt der Bestrafungsskala. Im oberen Bereich rangiert das berühmte Kielholen. Dabei wird der Delinquent ein oder mehrmals mittels eines Taus unter dem Kiel des Schiffes entlanggezogen. Dank der scharfkantigen Muscheln und Seepocken, die an der Unterseite der meisten Schiffe haften, die sicher mörderischste Bestrafungsform (pro Kielgang 3W20 SP, Verletzungen entzünden sich oft, deshalb KO-Probe für Wundbrand).

Todesstrafen werden auf Schiffen der Horasmarine durch das Aufknüpfen an der Rah geregelt. Adlige und Würdenträger dürfen manchmal darauf hoffen, auf hoher See oder einer einsamen Insel ausgesetzt zu werden. Das kommt einem Gottesurteil gleich, führt aber meist zum selben Ergebnis.

Aufgaben an Bord

Wie oben schon angedeutet, werden die Helden im Laufe der Reise von Admiral Harika oft als schnelle Eingreiftruppe eingesetzt. Davon abgesehen warten an Bord einer Schivonelle wie der *Prinzessin Lamea* auch zahlreiche andere Aufgaben, für die Sie Ihre Helden einspannen können. Denn Wasserfäuser auf Dichtigkeit prüfen, in regelmäßigen Abständen die Le-

bensmittel kontrollieren, Deck schrubben, dem Smutje beim Zwiebelschälen zur Hand gehen, die von Wind und Wetter heimgesuchten Masten und Hanftaue 'labsalben' (mit Fett einstreichen) oder bestimmte Schiffsaufbauten 'pönen' (mit Farbe anstreichen) kann — bei Anleitung — jede Landratte. Je nach nautischen oder anderen handwerklichen Talenten können die Helden aber auch dazu abgeordnet werden, dem Schiffszimmermann oder dem Bordmedicus zur Hand zu gehen. Ganz zu schweigen von all den Aufgaben, die auf Helden warten, die Seefahrer als Berufsfertigkeit besitzen (Se-

Tagesablauf an Bord der Prinzessin Lamea

Die Segelwache: Da ein Schiff rund um die Uhr fährt, wird die Mannschaft in drei Gruppen eingeteilt, die sich im Dienst an den Segeln ablösen. Diese drei Wachen dürfen nicht mit der sogenannten '*Freiwache*' verwechselt werden, mit der jene Zeit bezeichnet wird, in der Seeleute, die keinen Dienst schieben müssen, sich die Zeit an Bord mit Würfelspielen, Seemannsgarn oder gelegentlich Alkohol vertreiben. Tagsüber wird die Freiwache aber meistens trotzdem eine Zeit lang für anfallende Arbeiten auf dem Schiff eingesetzt.

Die drei Wachen lösen sich im Vierstundenrhythmus ab. Die 1. Wache versieht ihren Dienst von 0.00 bis 4.00 Uhr, die 2. Wache von 4.00 bis 8.00 Uhr und die 3. Wache von 8.00 bis 12.00 Uhr, danach beginnt wieder die Erste mit ihrem Dienst und so weiter. Am nächsten Morgen beginnt hingegen die 2. Wache um 0.00 Uhr und am Folgetag die Dritte, sodass jeder gleichmäßig an den unangenehmen Wachzeiten beteiligt ist. Die Zeit an Bord wird vom Steuermann anhand eines Stundenglases alle halbe Stunde durch sogenanntes 'Glasen' (kurzes Läuten der Schiffsglocke) angezeigt.

Stundeneinteilung

0.00 Uhr: Wachwechsel

4.00 Uhr: Wachwechsel

6.00 Uhr: Der Smutje gibt für alle Mannschaftsmitglieder Wasser aus, Offiziere und Passagiere erhalten einen kräftigen, heißen Tee.

6.15 Uhr: Beginn der Bordmesse (kann auch von einem Spielergeweihten abgehalten werden)

7.30 Uhr: Frühstück für alle, bestehend aus starkem Tee und Schiffszwieback.

8.00 Uhr: Wachwechsel und Beginn der normalen Arbeiten an Bord.

8.30 Uhr: Offiziersbesprechung in der Messe (zu der hin und wieder auch Helden hinzugebeten werden)

9.00 – 11.00 Uhr: Reinschiff: Ein Großteil der Freiwache (auch Helden) wird zum Deckschrubben abkommandiert.

11.30 Uhr: Mittagessen, bestehend aus Suppe, Brot, Früchten (falls vorrätig) und ein wenig gepökeltem Fleisch zum Rohalstag. Die Offiziere nehmen hierzu natürlich wieder in der Messe Platz.

12.00 Uhr: Wachwechsel

16.00 Uhr: Wachwechsel

19.30 Uhr: Abendessen

20.00 Uhr: Wachwechsel

gel flicken, Tauwerk spleißen und mit Hanfleinen bekleiden etc.). Helden mit besonderem Scharfblick sind natürlich dazu prädestiniert, im Ausguck Wache zu schieben. Magier und Gelehrte können Harika auch bei der Führung des Logbuchs zur Hand gehen, während kräftiger gebaute Helden vielleicht zusammen mit der Maatin Streitereien unter den Matrosen schlichten. Ausgebildete Harpuniere oder Helden mit bestimmten Kampffähigkeiten werden von den Seesoldaten zu gemeinsamen Übungen oder einer Demonstration ihrer Kampftechnik aufgefordert. Und selbstverständlich werden Geweihte unter Ihren Spielern darum gebeten, bisweilen eine Bordmesse abzuhalten und sich auch ansonsten um das geistige Wohl der Expeditionsteilnehmer zu kümmern.

Navigation und Geschwindigkeit

Das Gildenland liegt über 3.000 Meilen gen Sonnenuntergang. Für eine Fahrt werden – ohne größere Widrigkeiten – drei Monate Dauer eingeplant, da meist gegen den aus Westen wehenden Beleman gekreuzt werden muss. Anhand der Logleine lässt sich die Tagesgeschwindigkeit auf 35 bis 40 Meilen festmachen. Navigiert wird nach Kompass (Metallgegenstände, die die Nadel ablenken, sind auf dem Achterkastell nicht gern gesehen) und Sonne. Dem Nachthimmel mit den Sternen und den Hinweisen aus dem Foliant traut man nicht mehr so ganz, seit sich durch die Dritte Dämonenschlacht ganze Himmelsmechanismen gewandelt haben. Mit dem Quadrant kann die derographische Höhe (bis auf etwa einen halben Grad) ermittelt werden, der Längengrad hingegen wird durch genaue Uhren und mittels eines festgelegten Nullmeridians bestimmt. Wobei die Seekarten des Horasreiches vom 'Goldfelsen Meridian' und die alananischen den Universitäts-Meridian kennen. Seefahrer der jeweils anderen Nation müssen also stets umrechnen. Harika besitzt eine mechanische Uhr der Schradoker Zwerge, während Kugres ein 'Satinavsauge', ein kostbares Artefakt, sein Eigen nennen darf.

Die genauesten Karten vom Meer der Sieben Winde besitzt Harika in ihrer Kajüte und sie sind derart unleserlich verfasst, dass nur sie selbst alle Linien und Zahlen versteht.

Mehr zur Navigation finden sie in **EW S. 69ff.**

Sterne in Gildenland

Im imperialen Bereich Myranors ist am Himmel, wie in Aventurien, der Zwölfkreis zu sehen, da sich dieser einmal pro Tag um Dere dreht. Erst südlich des shindrabischen Archi-

pels verändert sich der Sternenhimmel für den aventurischen Sternkundigen und neue Sternbilder tauchen am Südhimmel auf. Mehr über den Sternenhimmel finden sie in **GA 189** und **MyGö 8**.

Leben und Sterben

Im Verlauf der Kampagne werden viele der Besatzungsmitglieder nicht mehr nach Aventurien zurückkehren können. Sei es, weil sie zu Boron gefahren sind, in Sklaverei geraten oder einfach in der Ferne eine neue Heimat gefunden haben.

Damit Sie einen groben Überblick über die schwankenden Besatzungszahlen haben, sind hier die wichtigsten Eckdaten aufgelistet. Bei besonderen Meisterpersonen findet sich ihr weiterer Lebensweg in deren Beschreibung.

Zu Beginn der Reise verfügen die Expeditionsschiffe über folgende Besatzungszahlen:

Prinzessin Lamea:

72 Matrosen und 65 Geschützbediener / Seesoldaten

König Tolman:

135 Matrosen und 135 Geschützbediener / Seesoldaten

Prinz Shafir:

67 Matrosen und 50 Geschützbediener / Seesoldaten

Sowie die jeweiligen Passagiere, Geweihten und Magier.

Am Ende des Abschnittes 'Gestrandet' kommen zur bereits geschrumpften Besatzung 68 Al'Anfaner hinzu, von denen ein Großteil auf der *König Tolman* untergebracht wird.

Am Anfang des Kapitels III 'Die Irrfahrt der Prinzessin Lamea' verfügt die nun auf sich allein gestellte *Lamea* noch über 71 Matrosen und 42 Geschützbediener / Seesoldaten (darunter 28 Al'Anfaner und 9 Myraner) an Bord.

Ein gutes Dutzend Besatzungsmitglieder der *Tolman* kann später aus der Sklaverei befreit werden und so werden Prinz Haridiyon, Siberius Bramstetter, Rubec von Chetoba, die Helden und 88 horasische Seeleute und Forscher, zudem Coragon Kugres und 16 Al'Anfaner das aventurische Festland erreichen. Da es im Verlauf des Abenteuers nicht geplant ist alle Mitglieder der *König Tolman* wieder zu finden, haben sie bis kurz vor Überschreitung des Efferdwalls die Möglichkeit in allen myranischen Regionen vereinzelt Besatzungsmitglieder auftauchen zu lassen, um die Mannschaft auf oben genannte Sollstärke aufzustocken.

Myranische Seefahrt

Auf ihrer langen Reise durch myranische Gewässer werden die Helden dort immer wieder auf heimische Wasserfahrzeuge treffen. Einige, wie die imperialen Rudergaleeren und die imperiale Karavellen, ähneln den in Aventurien vorkommenden Schiffen sehr. Andere, wie die nyamaunischen Seedrachen oder die Demergatoren der Nequaner kennen die allermeisten Aventurier nicht.

Da der größte Teil der Waren über Fluss- und Küstenschifffahrt umgeschlagen wird, findet man neben den großen Meeresgebieten auch auf Flüssen und Seen geeignete Wasserfahrzeuge. So befahren das Thalassion von Valdur Bhedra bis Trivina häufig imperiale Schraubengaleeren, aber auch riesige dickbauchige Ein- oder Zweimastsegler oder der oben genannte Karavellentyp sind anzutreffen. Gelegentlich treiben sich auch Nyamaunir auf den Gewässern herum.

Auf dem windarmen Meer der Schwimmenden Inseln hingegen bewegen sich die Seefahrer häufig mit Schaufelrad-Galeeren fort, die immer wieder von den Schaufelradkatamaranen der Abishai überfallen werden. Hier trifft man auch auf nequanische Demergatoren, die von der Größe eines Zweipersonen-Tauchbootes bis zu regelrechten tauchenden Städten sein können.

Im shindrabischen Archipel kreuzen, neben gelegentlichen imperialen Schiffen, die Shindrabarim in kleinen Katamaranen und Dschunken. Zudem sind neben den Seedrachen der Nyamaunir, die ihre Hauptinseln im Nordosten des Archipels haben, im Norden Schiffe der Serover und im Süden die Dschunken der Kerrishiter zu sighten.

Vor der Küste Makshapurams wird der Handel häufig mit hochbordigen Tetramaran-Flößen betrieben. Diese Großfrachter sind zwar sehr unbeweglich, haben aber meistens einmastige Klapp-Trimarane zum Entladen oder als Angriffsfahrzeuge dabei. Der Radjar von Melakkam besitzt zusätzlich zur Küstensicherung und Piratenjagd gut ein Dutzend Galeeren, von denen drei von abgerichteten Seeschlangen gezogen werden.

In den Gewässern nahe Eshbathmar kreuzen, neben kerrishitischen Dschunken und gelegentlichen imperialen Schiffen, die vogelköpfigen Shalassi aus Eshbathmar.

Südlich der Narkramar findet man ausschließlich die Dschunken der Kerrishiter, die dort vom einmastigen Flussegler bis zum fünfmastigen Frachtschiff vorkommen.

Nördlich von Trivina hingegen sightet man die Schrauben-Galjässen der Serover und gelegentlich auch ein paar Langschiffe der Utländer Piraten. Für die Hochseeschifffahrt verfügen die Serover zudem über mehrmastige Großsegler. Natürlich sind neben diesen Schiffen im nördlichsten Horasiat auch imperiale Schiffstypen anzutreffen.

Die Piraten der einzelnen Regionen benutzen für ihre Überfälle häufig die schnellsten und wendigsten Schiffe, die in dem jeweiligen Seegebiet vorkommen.

Für die Flussschifffahrt werden in Tharpura und Makshapuram kleine Segler, Kanus oder Zweibaum-Tretboote eingesetzt, letztere findet man auch auf der Ochobischen Seenplatte. Die Flüsse Tharpani und Mahali werden zudem auch mit Schraubengaleeren befahren.

Im Imperium werden auf den Orismani häufig zweimastige, dreiecksgetakelte Flussegler, eingesetzt. Auf den Zuflüssen sind Treidelkähne häufiger. Schaufelradgaleeren hingegen dienen dem etwas luxuriöseren Reiseverkehr auf den großen Flüssen, während Ruder- und Schraubengaleeren als schnelle Kurierschiffe Verwendung finden.

Einige myranische Schiffstypen

Galjäss oder Galeasse: Ein Begriff für alle langgestreckten, hauptsächlich zu Kriegszwecken dienenden Schiffe, die durch eine Kombination von Segeln und entweder Rudern oder Schrauben angetrieben werden. Aufgrund der Hilfsbesegelung können Galjässe hochbordiger und allgemein größer als Galeeren sein und deutlich mehr Geschütze tragen. Verbreitet sind sie vor allem nördlich von Trivina; dabei bauen die Serover eher Schrauben-Galjässen mit Dreieckssegeln und bis zu tausendköpfiger Besatzung, während die Hældinger etwas kleinere Ruder-Galjässen bevorzugen – von denen aber jede Provinz nur einige wenige hat.

Galjotta oder Galiote: Eine kleinere, dem Hældinger Langschiff ähnliche Galeere mit etwa sechzehn bis zwanzig Riemen an jeder Seite. Die Ruderer sind zugleich Soldaten. Galjottas zeichnen sich durch gestreifte Segel und die Kombination von Drachenkopf-Figur und Rammsporn am Bug aus und vor allem in der Bucht von Hældingard verbreitet.

Hældinger Langschiff: Ähneln vom Aufbau her der Thorwaler Otta (EW 112), mit einem geringen Tiefgang und Hilfsberuderung. In ihrer Urform sind Langschiffe vor allem bei den Utländern üblich.

Imperiale Karavelle (Beschreibung S. 119)

Katamaran: Hier können Sie sich an der Beschreibung aus EW 109 orientieren.

Kerrishitische Dschunke (Beschreibung S. 119)

Klapp-Trimaran: Bei diesem leicht zu verstauenden Beiboot können der Mast und die beiden Ausleger auf den Haupttrumpf geklappt werden. Es bietet Platz für acht Personen.

Kraweele: Dieser serovische Typus der Karavelle ist mit ein bis vier Masten ausgestattet: Die kleineren Ein- und Zweimaster sind schnittig, wendig und schnell und viel in Shindrabar zu sehen, wo die Einheimischen sie "Dowoli" nennen. Mächtiger sind die Quersegel-Kraweele, bei denen zwei der drei oder vier Masten herkömmlich mit Dreieckssegeln, der Fock- und eventuell der Großmast aber rahgetakelt sind. Sie sind dickbauchig, robust und meist gut mit Geschützen bestückt.

Nequanischer Demergator (Beschreibung S. 84)

Nyamaunischer Seedrache (Beschreibung S. 49)

Rudergaleeren: Von der Art und dem Aufbau ähneln diese Schiffe den aventurischen Bi- und Triremen (EW 103ff.).

Schaufelradgaleere: Diese meist auf den Orismani verkehrenden Luxussschiffe werden durch ein Heckschaufelrad oder zwei Seitenräder betrieben.

Schaufelradkatamaran: Bei diesem Katamarantyp befindet sich noch zusätzlich zwischen den zwei Rümpfen ein Schaufelrad, das bei schlechten Windverhältnissen für zusätzlichen Vortrieb sorgt. Wie bei der Schraubengaleere kann dieses durch Pedale oder Arkanomechanik angetrieben werden.

Schraubengaleere: Dieser Galeerentyp wird über zwei am Heck befindliche Schiffsschrauben angetrieben. Für die Bewegung der Schrauben sorgen im Bauch des Schiffes entweder viele Dutzend Sklaven, die einen Pedaltantrieb betreiben oder aber ein arkanomechanischer Motor. Zweiteres ist aber selten und teuer und daher meist nur auf Militär- und (optimatischen) Prunkschiffen zu finden.

Shalassi: Diese schlanken Schnellsegler mit bis zu drei nach hinten geneigten Masten gelten als die schönsten Schiffe des östlichen Myranor. Als Galionsfigur tragen sie immer einen Vogelkopf, der stets auf den Namen des Schiffes verweist. Die kaum zwei Dutzend Shalassi, alle in Besitz der eshbathmarischen Karoufi, sind mindestens leicht bewaffnet und haben eine kampferprobte Mannschaft, die neben dem Handel auch die Hoheitsrechte Eshbathmars zur See sichern.

Tetramaran-Floß: Vier dickbauchige Rümpfe hat das hochbordige Gefährt, die durch eine gemeinsame Plattform verbunden sind. Zwischen mehreren hundert bis über tausend Rechtschritt können die Plattformen messen und bieten Platz für mehrere Aufbauten. Den Vortrieb erhält es durch ein großes Segel, das bei schlechten Wind von den an beiden Seiten rudern Besatzungsmitgliedern unterstützt werden kann.

Unikate und Orakel

Das Panlinguanum (Kristallschädel)

Beschreibung: Ein gut sechs Stein schwerer Schädel aus reinem, poliertem Bergkristall, der fast menschlich sein könnte, wären da nicht die dritte Augenhöhle am Ansatz des Nasenbeins und die abnorm hohe Stirn. Eigenartige Reflexe geistern im Innern des Kristalls, der sich kühl anfühlt und leicht an der Haut festsaugt. Wenn es ganz still ist, meint man beständiges, vielstimmiges Gemurmel in der Nähe des Schädels zu hören. Ein Gesteinskundiger oder Graveur erkennt, dass mehrere (Menschen-)Generationen den Kristall bearbeitet haben müssen, ehe er diese Form angenommen hat.

Geschichte: Das Artefakt hat Aventurien einst zusammen mit jener geheimnisvollen Expeditionsflotte aus dem Gildenland erreicht, deren Mitglieder 433 BF vor Al'Anfa aufgetaucht und dann von den fanatischen Praios-Geweihten auf den Scheiterhaufen gebracht worden waren (IdDM 24). Der Schädel verlieh den Gildenländern auf wundersame Art und Weise die Fähigkeit, mit den Al'Anfanern zu kommunizieren. In die Aussparung für das dritte Auge muss eine Schlüsselkomponente aus grüner Jade eingesetzt werden, um den Schädel komplett zu 'aktivieren'. Das Artefakt war damals bereits Ziel eingehender magischer Untersuchungen, wurde dann aber vom Orden der göttlichen Kraft (der späteren Inquisition) aufgespürt und nach Gareth überführt. Bei diesem Unterfangen verschwand der Kristallschädel und fand über Umwege einen Weg ins Depositum der göttlichen Gnade (siehe das Abenteuer **Zyklopenfeuer**), wo er vor kurzem geborgen werden konnte.

Die Al'Anfaner wissen als einzige um das magische Jadeauge (ein pflaumengroßer, giftgrüner Rundschliff mit punktierten Symbolen), das zur Aktivierung des Kristallschädels benötigt wird und das bis vor kurzem sorgsam in den Schatzkammern der Magischen Fakultät der Halle der Erleuchtung gehütet wurde. Entgegen den allzu selbstsicheren Aussagen der Kusliker Analysemagier werden die Liebfelder ohne al'Anfanische Hilfe nicht in der Lage sein, das überaus hilfreiche Artefakt zur Anwendung zu bringen.

Auch die Gildenländer wussten nicht mehr alles über den Kristallschädel.

In der Epoche vor 3254 Jahren, die in Myranor als das 'Große Sterben', die 'Drachenzeit' oder der 'Fall' in die Geschichtsbücher eingegangen ist, versuchte der Archäer Urto, ein Gefolgsmann des Archäers Onachos, sich vor dem sicheren Tod zu retten. So transferierte er seinen Geist in den Kristallschädel, um von dort seine menschlichen Gefolgsleute anleiten zu können. Doch die Wirren der Chimärenkriege brachten ihn nach Trivina ins Haus Charybalis. Auch der einzige Hinweis auf seinen Ursprung, eine goldene Schriftrolle, ging in dieser Zeit verlo-

ren. Im Jahr 2800 IZ wurden dem geächteten Haus Charybalis in Trivina viele Artefakte enteignet, darunter auch der Kristallschädel. Da die dortigen Optimaten nur noch die übersetzerischen Fähigkeiten des Artefaktes erkennen konnten, wurde es den imperialen Expeditionsschiffen als Übersetzungsartefakt mitgegeben.

Wirkung: Im Schädel 'haust' die ungeheure Essenz einer uralten gildenländischen Wesenheit, die fast alle Sprachen Deres meisterte. Noch schlummert diese im Artetakt gefangene Kreatur und erlaubt das Erlernen neuer Zungen binnen weniger Stunden, doch wenn sie einst geweckt wird, wird sie den Träger des Schädels noch sehr beschäftigen. Umfasst man den Kristallschädel mit beiden Händen und konzentriert sich auf ein Gespräch in einer fremden Sprache, breitet sich glockenartig ein bläuliches Leuchten aus, das mit einem Radius von etwa fünf Schritt auch mehrere Personen erfassen kann. Während eine wispernde Stimme im Kopf der Erleuchteten widerhallt, erhält man für 2W6 Wochen die Fähigkeit, jede fremde Sprache innerhalb kürzester Zeit (Meisterentscheid) zu lernen. Ohne das Jadeauge erlernt man jedoch nur eine fehlerhafte Variante der Sprache, die zu schwerwiegenden Missverständnissen führen kann.

Analyse: Das Artefakt wurde aufgrund seiner Fremdartigkeit selbst von den Kusliker Spezialisten nicht komplett entschlüsselt.

ODEM ARCANUM (Probe -5)

1 ZiP*: Dieses Artefakt ist von magischer Kraft durchdrungen.

3 ZiP*: Es trägt ein ansehnliches Quantum an Kraft in sich.

7 ZiP*: Das magische Gewebe ist fremdartig in seiner Struktur.

ANALYS oder OCULUS (Probe +22)

0 ZiP*: Die Magie ähnelt ein wenig der gildenmagischen, wobei die Kraftfäden lockerer verwoben sind.

4 ZiP*: Ein dem Mutanda ähnlicher Zauber scheint permanent über dem gesamten Artefakt zu liegen.

8 ZiP*: Der zum Zentrum hin mit einer Verständigungskomponente verbunden ist.

12 ZiP*: In tieferen Strukturen jedoch von einer – nicht dämonischen – Wesenheit besessen ist.

16 ZiP*: Die sich in einem ruhenden Zustand befindet.

24 ZiP*: Dass die Kraftfibrillen über dem dritten Auge ohne das Jadeauge lose Enden bilden, ist so gut wie nicht zu erkennen.

30 ZiP*: Und dass das Fehlen der erwarteten Komponente die Dienste des Artefakts stark beeinträchtigt, noch viel weniger.

40 ZiP*: Der Mutanda ähnliche Zauber liegt nicht über dem Artefakt, sondern kann mit einem Spruch aktiviert werden, das auch mit der Wesenheit verbunden ist.



Die goldene Schriftrolle

In den Schatzkammern der Yachjin, auf der Insel Kanyesh, entdecken die Helden eine uralte Schriftrolle aus dünnem Goldblech. Eine Ritzzeichnung auf der Rolle zeigt das Panlinguanum. Die in Früh-Imperialen Bildzeichen geschriebenen Texte weisen den Kristallschädel als besonders heiliges Artefakt des Nereton-Kultes am Dunklen See im Horasiat Ochobenius aus und können auf das Jahr 1530 IZ zurück datiert werden.

Der Gelbe Obelisk

Beschreibung: Ein vier Spann langer, viereckiger Säulenstein, der oben spitz zuläuft. Gelber Stein mit Kristalleinschlüssen lässt auf Sandstein schließen, der enormem Druck und großer Hitze ausgesetzt war. Bestreut man den Obelisk mit Sand, bleibt er an einigen Stellen kleben und bildet zwölf trollische Petroglyphen. Das Stück wiegt satte 30 Stein.

Geschichte: Harika verschweigt bis zur Ankunft auf der Insel Yil'Araphaar vehement, woher sie das erste dieser archaischen Artefakte hat. Aber selbst bei der Ankunft der Expedition auf der Insel berichtet sie nur, hier das Geheimnis der Singenden Inseln von den dort lebenden Trollen erfahren zu haben. Nachdem sie dem inselansässigen Trollschamanen Römpeldasch, Sohn des Gumbalodsch, einen Dienst erwiesen hatte (auf den Harika nicht weiter eingeht) erhielt sie von ihm das Artefakt. Auf dem Rückweg ihrer ersten Großen Fahrt versteckte sie es auf Nagalosch und findet es mit Hilfe der Helden wieder. Den zweiten Obelisk finden die Helden auf der Insel Kanyesh.

Wirkung: Wird die richtige Glyphe berührt und der Obelisk in die Galerie auf den Singenden Inseln gesetzt, löst dies einen Limbussprung zum gewünschten Ort aus — jedoch kann er nur einmal verwendet werden.

Analyse

ODEM ARCANUM (Probe -5)

0 ZiP*: Dieses Artefakt ist von ursprünglicher Magie erfüllt.

12 ZiP*: An zwölf Punkten befinden sich Kraftfäden mit offenen Enden.

ANALYS oder OCULUS (Probe +10)

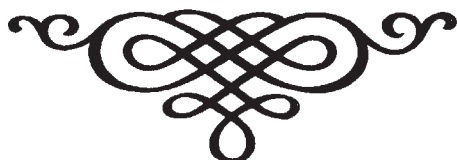
0 ZiP*: Das von ursprünglicher Magie erfüllte Artefakt bindet durch eine ARCANOVI-Urform offenbar nur die Funktion eines Kraftspenders.

4 ZiP*: Der in dem Artefakt befindliche Zauber ähnelt einem REVERSALIS [MAGISCHER RAUB].

8 ZiP*: Kraft, die der Stein jedoch durch seine Struktur aus der Umgebung zu ziehen vermag.

12 ZiP*: Die astralen Linien weisen eine bestimmte Schwingung auf, die so spezifisch ist, dass sie geradezu einzigartig zu nennen ist.

16 ZiP*: Nur an einem ganz bestimmten Ort kann dieses Artefakt einen erkennbaren Effekt auslösen.



Die Nazir-Akten

Im Besitz des Nandus-Geweihten Orphiles befindet sich ein seltsamer Notizzettel mit den Angaben Sar'Nura T'Arvan, Balan Cantara, Bezirk Thalassocantara, Taverne *Zum blinden Mholuren* und Losungswort 'Schwarm'. Diese Notiz hat eindeutig Orphiles geschrieben.

Außerdem noch eine große Schatulle aus hellem Holz, auf der ein Emblem (Zitadellenthron vor Sternen, eingerahmt von Pyramiden) eingebrannt ist.

Das Zeichen können die Helden von ihrer Begegnung mit Nazir ter Vaan kennen. Hier finden sich seine Akten, die er nach Balan Cantara geschafft haben will.

Ohne den passenden Schlüssel lässt sich das exzellente Schloss Silaser Fertigung nur mit *Schlösser knacken* +14 oder einen FORAMEN (12 ASP) öffnen. In fünf Octavmappen finden sich jeweils um die zwanzig Blatt wasserfesten Wachspergaments — leider leer.

Die Geheimtinte ist simpler Perainapfelsaft, die beim Halten über eine Kerzenflamme sichtbar wird. Aber wer käme darauf, dass ein so exzellenter Spion wie Nazir ter Vaan einen so alten Trick verwendet?

Die Texte sind in unterschiedlichen Geheimschriften und einem Dutzend verschiedener Sprachen von Banbarguinisch über Alt-Vesayitisch bis hin zu Rogolan (für Myranor eine nahezu unentschlüsselbare Sprache ...) verfasst. Die Helden sollten erst im Lauf der nächsten Monate und Jahre einzelne Passagen entschlüsseln können und so wichtige Informationen über das Gildenland erhalten.

Sie, lieber Meister, können damit zu jedem gewünschten Zeitpunkt eine für ein Szenario wichtige Quelle präsentieren. Stellen, die bereits jetzt lesbar sind (z.B. dank der Hilfe von Harika oder Siberius), können Passagen aus den Regionalbeschreibungen der Zwischenspiele sein, mit denen Sie die Spielerhelden auf das Gildenland vorbereiten.

Die fünfte Mappe, komplett in Rogolan verfasst, sollte keine größeren Schwierigkeiten bringen: Hier sind genauestens der technische Stand, Truppen- und Flottenstärken etlicher aventurischer Reiche, Staatsstrukturen, Korruptionsanfälligkeit und Magieentwicklung Aventuriens mit der kühlen Distanz eines Anatoms, der eine Leiche betrachtet, beschrieben. Das Dossier endet mit dem vernichtenden Urteil Nazirs: "Kein Herrschaftsgebiet des Kontinents kann dauerhaft entschlossen geführten Streitmächten des Imperiums widerstehen. Transkontinentale Übergriffe sind nach Überwindung des thalassischen Bannes binnen weniger Jahre zu erwarten."

Das Orakel der Drei Greifen

Dies ist das Karmaḡorthäon, die Weltzeitwende.

Wisset, dass Eure Reise einem höheren Ziel dient:

Ihr sollt alte Spuren finden, doch neue Spuren hinterlassen.

So höret denn:

Erst wenn das Erbe der Riesen gefunden,

Und ihr den Sternenspeiler überwunden,

Erst wenn ein goldener Falke im Herdfeuer weint,

Und der kristallene Schädel die Nächte vereint

Erst wenn der Wolf wieder die Wogen zähmt,

Kein dunkler Zauber seine Fesseln lähmt,

Dann erst findet ihr das Singende Tor,

zu Gestaden heim, unter den Augen des Fuldigor.

Hintergrund, Funktion und Deutung

Das epische Kerygma wird den Helden auf Era'Sumu offenbart. Drei steinerne Greifen, die auf einer Felszinne am nordöstlichen Rand der Insel gen Osten blicken, übermitteln den Helden ihre Weissagung. Die Worte der Greifen führen die *Lamea* zuerst in den Süden Myranors, wo das Erbe der Riesen gefunden wird. Da sich im Süden keine weiteren Hinweise auf die Offenbarung finden, steuert die *Lamea* wieder imperiale Gewässer an. In Balan Mayek können die Helden während der Horasiade die ersten neuen Spuren hinterlassen.

Bevor sich der zweite Vers erfüllt, gelingt es den Charakteren, einen Krieg zwischen den Städten Trivina und Chrabena zu verhindern. Der Herrscher von Chrabena, den man den 'Goldenen Falken' nennt, verbündet sich nach einem Wunder im Dravina-Tempel mit Trivina. Bei diesem Wunder weint der Falke im Herdfeuer. Als Helden der Horasiade und mit einer Empfehlung des Myriokraten reisen sie nach Dorinthapolis, der Hauptstadt des Imperiums und Sitz des Thearchen. Und selbst die Intrigen des 'Sternenpfeilers' werden von ihnen überwunden. Das Geheimnis des Kristallschädels kann erst am Dunklen See gelüftet werden und zusammen mit dem Boroni Orelia gelingt es, die Nächte zu vereinen.

An der Küste Fridlands gelingt es den Recken das Runenschiff Wogenwolf von einem alten charyptiden Fluch zu befreien, um damit die singenden Inseln im Limbus zu finden.

Nachdem die Inseln an einen alten Sprungpunkt im Hjaldinger Nordmeer gebracht wurden und die *Lamea* mit aventurischen Holz ausgebessert ist, geht es gen Heimat.

Die Prophezeiung des Silem-Horas

Das Böse wird in der Welt einen Nistplatz finden. Nein, nicht einen, sondern derer sieben, wie Splitter des Grauens. Es wird größte Opfer kosten, diese zu vernichten. Doch ich weiß, wo die Waffe zu finden ist, sie zu vertreiben.

Fahrt in die alte Heimat, findet die Spur der Alten. Bergt deren vergessenen Schatz und lüftet den Schleier, dann wird euch gegeben werden das Werkzeug eurer und meiner Rache. Vertilgt das Böse. Vertreibt es aus unserem Fleisch.

Den Wortlaut der Prophezeiung kennen Harika, von Chetoba, Siberius und Orchit von Hirschfurten durch ein geheimes Manuskript der DBA. Die DBA wiederum hat sie während eines magischen Verhörs von Doctor Sarostes erfahren und unverzüglich der Kaiserin gemeldet. Mit der neuen Gildenland-Expedition sah die horasische Staatführung die Möglichkeit, an die Waffe zu gelangen und beauftragte Harika, danach zu suchen. Ihre Helden können auch, sofern sie vorher das Abenteuer **Unsichtbare Herrscher** erlebt haben, von der Prophezeiung wissen. Ansonsten erfahren sie erst in Dorinthapolis von diesem Geheimauftrag.

Bei der Waffe handelt es sich um den sogenannten Ucuri-Funken, der in Myranor als Ea'Myr bekannt ist.



Wandernde Eilande

Geschichte

Der Ursprung der S(pr)ingenden Inseln (**EW 180**) liegt in ferner Vergangenheit, der seit Äonen zurückliegenden Trollzeit. Damals entschied sich einer der zehn alten Trollstämme, die Tralleropp, auf ganz Dere nach einem Heilmittel für den gefallenen Stammvater Raschtul zu suchen. Nachdem sie über das 'Windewasser' gereist waren, fanden sie einen Archipel, dessen magische Aura wie geschaffen war für eine ungewöhnliche Verwendung der *Trollpfade*, einer Zauberei, die die Trolle an entfernte Orte transportieren kann.

Sie verzauberten die Inseln mit Mondmacht und hatten seitdem die Möglichkeit, die ganzen Eilande quer durch die Ströme des Limbus an zwölf verschiedene Orte auf Dere zu versetzen – mit allem, was sich darauf befindet. Die Zeit der Tralleropp ist längst vorüber, sieben der zwölf Inselporten sind zerstört oder führen in unsägliche Welten. Zwischen den verbliebenen fünf Orten wechseln die Inseln je nach Stand von Sonne und Mond.

Harika entdeckte 990 BF die Singenden Inseln zuerst im Perlenmeer, später im Nebelmeer. Sie untersuchte die Inseln, solange es ihre Vorräte und die Stimmung der Besatzung erlaubten, und fand heraus, dass der Archipel in unregelmäßigen Abständen seine Position zwischen verschiedenen Orten wechselte. Diese lagen neben den bereits bekannten im Meer der Sieben Winde und in der Charyptik. Die Errichtung einer Basis im Jahr 991 BF auf den Singenden Inseln misslang jedoch, da diese fürs Erste nicht wiedergefunden werden konnten. Was Harika zu

diesem Zeitpunkt nicht wusste, dass sich durch den alle 30 Jahre stattfinden Aufenthalt der Inseln im Kobaltgrund der Zyklus um ein paar Tage verschoben hatte und sie das Archipel etwas später in der Charyptik hätte finden können. In den folgenden Jahren fand sie die Inseln wieder und konnte sie für ihre Kaperfahrten nutzen.

Als sie in Folge ihrer Weltumsegelung im Thalassion kreuzte, stieß Harika nordöstlich des Archipels von Shindrabar im Kobaltgrund auf einen weiteren Sprungpunkt der Singenden Inseln, konnte diesen jedoch nicht nutzen, da ihr Verfolger direkt auf den Fersen waren. Ihren (nicht ganz korrekten) Berechnungen zufolge würden die wandernden Eilande einem aventurischen Gildenlandsegler etwa 700 Meilen Weg durch ein Meer sparen, das wegen seiner gierigen Piraten, giftigen Wasserschlängen und antiken Verteidigungsanlagen des Imperiums berüchtigt ist. Also will sie – wagemutig wie immer – mit ihren Schiffen diese mythische Abkürzung mit Hilfe des Gelben Obelisken wagen. Sie kennt den seltsamen Rhythmus der Inseln mittlerweile so gut, dass sie ahnt, dass sie im Perlenmeer auf der gegenüberliegenden Seite Deres verschwunden sein werden, wenn es nicht gelingt, sie binnen der nächsten vier Tage auf ein anderes Ziel zu lenken.

Nachdem die Expedition den Archipel verlassen hat, erreicht ein shindrabarischer Zauberpriester mit seinem Gefolge die Inseln. Dieser zerstört im Jahr 1023 BF wegen seines Irrglaubens, dass die Inseln eine Shindra-Hinterlassenschaft seien mittels eines Rituals den charyptischen Sprungpunkt und blockiert den

Mechanismus für den automatischen Sprung. So dass die Inseln über zwei Jahre im Kobaltgrund verweilen. Die Reinigung vom Ritual durch die Helden lässt die Eilande zwar springen, aber nur in den Limbus hinein (S. 115).

Mit Hilfe eines Runenschiffes, des fehlenden 24. Obelisken und des gelben Obelisken gelingt es den Helden 1029 BF (S. 214) die Inseln im Hjaldingschen Nordmeer erscheinen zu lassen und den Sprungpunkt dauerhaft zu aktivieren.

Beschreibung

Der Archipel besteht aus vielleicht einem Dutzend kleiner Eilande, verstreut über ein Areal von fünfzehn Meilen Durchmesser, wobei die größte Insel im Zentrum des Archipels verortet ist. Diese erstreckt sich bei zerfranster Küstenlinie über zwei mal drei Meilen und wirkt, wie auch die anderen Inseln, auf unheimliche Weise leer. Schieferblaue Wogen umspülen das karge Land und einzelne Felsen und Küstenabschnitte wirken kurios aufeinandergetürmt und umher geschleudert. Ansonsten weisen die Inseln nur blasenartig gewachsene Felslabyrinth auf (die Massive von bis zu 300 Schritt Höhe bilden) und Hügel, die mit kniehohem Gras bewachsen sind, in dem der Wind weite Wellen schlägt. Das Gras stellt je nach Standort der Inseln natürlich eine für den Breitengrad ungewöhnliche Vegetation dar. Die verworrenen Gesteinsformationen des Archipels können die Phantasie des Betrachters anregen: Bei gelungener *IN*-Probe+7 meint man, sie bestünden aus versteinerten Trollleibern; als hätten sie sich zum Sterben dort hingelegt.

Auf den gesamten Inseln scheint es keinerlei Leben zu geben. Einzig im Inselinnern der zentralen Insel liegen gerundete Steinblöcke im Gras, die sich von Zeit zu Zeit bewegen. Sie sind mit nie vergehender *Trollspucke* bestrichen, die den Transport quaderschwerer Felsen ermöglicht. Die Steine scheinen von einem Willen geleitet, denn einige verfolgen Besucher neugierig mit 0,1 Schritt/Sekunde.

Die Melodie die zu hören ist, wenn man sich dem Archipel nährt, ist auch dort nicht verstummt, scheint aber paradoxerweise leiser zu sein, ganz so als hätte man sich an die Töne gewöhnt. Diese zauberhaften Melodien werden erzeugt, wenn der Wind durch die blasenartigen Felsformationen fährt und sind vermutlich Teil der Magie des Ortes. Sie wecken Abbilder von entfernten Gefilden im Geist derjenigen, die ihnen lauschen. Wem keine *Selbstbeherrschung*-Probe gelingt, der kann für W6 Stunden nur verzückt dieser Tagträumerei nachhängen, aus der er allerdings mit leichten Schlägen auf den Hinterkopf gerissen werden kann.

In der Mitte der zentralen Insel auf dem höchsten Hügel stehen auf einem vierzig Schritt durchmessenden Areal 23 je einen Schritt hohe Obelisken, von denen sich zwei je einen kreisrunden und mannsbreiten Graben teilen, in dem sie langsam ihre Bahnen ziehen. Das ganze Gebiet ist in gelbliches Licht getaucht, für das keine Quelle auszumachen ist.

Fünf der Gräben sind mit Wasser gefüllt, jedes von leicht anderer Farbe, sieben jedoch enthalten schwarzen Schlamm, graues Wabern, grüne Spinnennetze, purpurnen Nebel oder sind schlicht leer. Bei den Wassern in den Gräben handelt es sich um Wasser aus den Weltmeeren, die die Singenden Inseln zeitweise beherbergen. In der Mitte des Areals steht ein Stein, der ein von komplizierten Petroglyphen umgebenes viereckiges Loch aufweist, aus dem der Atem Deres zu strömen scheint. Wer die Steingalerie betritt, hört, dass sich die Melodie

der Singenden Inseln ändert. Zu vernehmen ist der fremde Gesang einer tiefen weiblichen Stimme, der sich unter die Klangharmonien mischt. Eine Probe auf *Sprachenkunde* oder aber das Talent *Sprachen kennen*: *Trollisch* verrät, dass die durchdringende Stimme eine Sprache ähnlich dem Trollischen zu verwenden scheint. Aber eine derart langgezogene und urwüchsige Variante, dass sie selbst für Linguisten nicht mehr verständlich ist. Das Gemurmel der Stimme wiederholt sich etwa alle Viertelstunde im Wortlaut, was mit einer *KL*-Probe+4 oder einer Probe auf *Sinnenschärfe* +8 bemerkt werden kann.

Wirkung

Mittels der Obelisken in der Galerie und einem gelben Obelisken, können die Inseln durch einen Limbussprung zu einem gewünschten Ort gebracht werden. Ohne den gelben Obelisken wählen sie nach einer ortseigenen Ladezeit den nächsten aktiven Sprungpunkt an. Da die Obelisken für den Kobaltgrund leicht beschädigt sind, dies kann man leicht an den vielen Rissen in ihrer Oberfläche erkennen, brauchen sie ganze dreißig Jahre oder einen gelben Obelisken, um für einen neuerlichen Sprung in diese Region genügend Astralenergie zu erhalten. Die Zaubermechanik hingegen schaltet nach ein paar Tagen automatisch auf die nächste Zieladresse, so dass die Inseln in dieser Zeit nicht am selben Ort verweilen.

Die aktiven oder später zerstörten und reparierten Sprungpunkte befinden sich in folgender Reihenfolge in der Galerie: Meer der sieben Winde, Perlenmeer, Nebelmeer, Kobaltgrund, Charyptik, Hjaldinger Nordmeer. Dazwischen finden sich immer wieder inaktive Tore, die den Sprungzeitpunkt variieren lassen. Der Archipel gleitet nach der Aktivierung, mit dem zwischen den äußeren Inseln befindlichen Wasser langsam vom Himmel her in den Äther, wodurch das umgebende Meer in die langsam entstehende Lücke in der 3. Sphäre hineinfließen kann, ohne allzu gefährliche Strudel entstehen zu lassen. Ebenso langsam kehrt der Archipel ins Diesseits zurück, dass die Verdrängung der im Zielmeer vorhandenen Wassermassen nur eine kleine Flutwelle verursacht.

Analyse

ODEM ARCANUM (Probe -5)

0 ZfP*: Die Galerie ist von ursprünglicher Magie erfüllt. Die Luft prickelt vor ungebundener Astalenergie.

6 ZfP*: Die Obelisken der einzelnen Gräben haben unterschiedlich stark astrale Energie gespeichert.

12 ZfP*: Von allen zwölf Gräben geht je ein Kraftfaden in Richtung Zentrum und endet kurz vor dem Loch in der Mitte. In der Mitte der Galerie befindet sich außerdem die Nodix von vier Kraftlinien.

ANALYS oder OCULUS (Probe +10)

0 ZfP*: Die Obelisken in den Gräben ohne Wasser sind nur schwach (schwarzer Schlamm, graues Wabern, grüne Spinnennetze, purpurner Nebel) oder gar nicht (leere Becken) magisch aktiv. In den mit Wasser gefüllten Gräben sind alle Obelisken stark magisch.

3 ZfP*: Im Zentrum der Galerie befinden sich die Schnittpunkte von vier (!) Kraftlinien.

7 ZfP*: Die ursprünglicher Magie beruht auf keiner den Helden (vermutlich) bekannten Magie, ist weder Menschen-, El-

fen noch Geodenwerk. Sie ist urtümlich und archaisch und umfasst die Merkmale Elementar (Erz), Limbus, Umwelt. Ein Spielercharakter könnte bei entsprechender Vorbildung (Meisterentscheid) darauf kommen, dass es sich hierbei um trollische Magie handelt.

10 ZfP*: Die vier Kraftlinien weisen eine Affinität zum Merkmal *Telekinese*, aber auch zum Merkmal *Elementar (Erz)* auf. Zudem weisen sie eine Signatur des Merkmals *Limbus* auf. (Dies gilt für alle Zielpunkte).

15 ZfP*: Der im Urzeigersinn nächste mit Wasser gefüllte Zielpunkt hat die höchste magische Aktivität und wird den Sprunzauber auslösen, sobald das astrale Niveau in den zugehörigen Obelisken hoch genug ist.

18 ZfP*: Die trollischen Zauber verstärken die Merkmale der vorhandenen Kraftlinien.

21 ZfP*: Eine Zieländerung kann nur mittels eines Artefakt-Obelisken (Gelber Obelisk) im Zentrum der Anlage durchgeführt werden.

Imperialer und aventurischer Kalender

Im Imperium und den anderen myranischen Reichen, die die Helden mit der *Lamea* bereisen, wird das Jahr in einer der Region eigenen Art aufgeteilt. Da die Helden eine große Zeit im Imperium verbringen und die anderen Reiche als ehemalige Horasiate diese Jahresrechnung ebenfalls kennen, wollen wir ihnen den imperialen Kalender vorstellen.

Der imperiale Kalender ist in acht Abschnitte – lange Monate oder kurze Jahreszeiten – unterteilt. Diese Oktale von je 45 Tagen Länge sind nach den Staatsgöttern benannt und weiter in fünf Nonen zu je neun Tagen unterteilt, wobei die neun Tage die prosaischen Namen *Schaffenstag*, *Ahnentag*, *Ackertag*, *Markttag*, *Opfertag*, *Rechtstag*,

Fuhrtag, *Streittag* und *Ruhetag* tragen, wovon der Ruhetag tatsächlich für viele Bürger des Imperiums arbeitsfrei ist.

Zudem gibt es fünf Feiertage zu Ehren der himmlischen Mächte und Planetenmysterien, die wie der Opfertag der dritten None des jeweiligen Oktals arbeitsfrei sind.

Da der imperiale Kalender ein halbes Jahr nach dem aventurischen beginnt, geben wir Ihnen folgendes Datum zur Hand. So können Sie das jeweilige Jahr der imperialen Zeitrechnung (IZ) feststellen.

Am 6. Tag (Rechtstag) der 5. None im Zatura 4770 IZ = 17. Ingrim 1023 BF befreien die Helden Prinz Haridiyon.

Die Oktale

Nereton = Frühwinter
Siminia = Spätwinter
Zatura = Frühfrühling
Shinxir = Spätfrühling
Brajan = Frühsommer
Raia = Spätsommer
Chrysir = Frühherbst
Gyldara = Spätherbst



Feiertage

Thearchentag (Neujahr)	4. Firun
Neretontag (Opfertag der 3. None im Nereton)	27. Firun
Siminiatag (Opfertag der 3. None im Siminia)	12. Phex
Nebeltag oder Zatura-Aequinox (Frühjahrs-Tagundnachtgleiche)	5. Peraine
Zaturatag (Opfertag der 3. None im Zatura)	28. Peraine
Shinxirtag (Opfertag der 3. None im Shinxir)	13. Rahja
Sonnentag oder Brajans-Solstitium (Sommersonnenwende)	1. Praios
Brajantag (Opfertag der 3. None im Brajan)	24. Praios
Raiatag (Opfertag der 3. None im Raia)	9. Efferd
Sturmtag oder Chrysir-Aequinox (Herbst-Tagundnachtgleiche)	2. Travia
Chrysirtag (Opfertag der 3. None im Chrysir)	25. Travia
Gyldaratag (Opfertag der 3. None im Gyldara)	10. Hesinde
Frosttag oder Nereton-Solstitium (Wintersonnenwende)	3. Firun

Der Kalender

Thearchentag (Neujahr)

1. None im Nereton
2. None im Nereton
3. None im Nereton
4. None im Nereton
5. None im Nereton
1. None im Siminia
2. None im Siminia
3. None im Siminia
4. None im Siminia
5. None im Siminia

4. Firun
5. Firun – 13. Firun
14. Firun – 22. Firun
3. Firun – 1. Tsa
2. Tsa – 10. Tsa
11. Tsa – 19. Tsa
20. Tsa – 28. Tsa
29. Tsa – 7. Phex
8. Phex – 16. Phex
17. Phex – 25. Phex
26. Phex – 4. Peraine

Nebeltag oder Zatura-Aequinox (Frühjahrs-Tagundnachtgleiche)
5. Peraine
6. Peraine – 14. Peraine
15. Peraine – 23. Peraine
24. Peraine – 2. Ingrim
3. Ingrim – 11. Ingrim
12. Ingrim – 20. Ingrim
21. Ingrim – 29. Ingrim
30. Ingrim – 8. Rahja
9. Rahja – 17. Rahja
18. Rahja – 26. Rahja
27. Rahja – 5. Namenloser

Sonnentag oder Brajans-Solstitium
(Sommersonnenwende)

1. None im Brajan
2. None im Brajan
3. None im Brajan
4. None im Brajan
5. None im Brajan

1. None im Raia
2. None im Raia
3. None im Raia
4. None im Raia
5. None im Raia

1. Praios
2. Praios – 10. Praios
11. Praios – 19. Praios
20. Praios – 28. Praios
29. Praios – 7. Rondra
8. Rondra – 16. Rondra
17. Rondra – 25. Rondra
26. Rondra – 4. Efferd
5. Efferd – 13. Efferd
14. Efferd – 22. Efferd
23. Efferd – 1. Travia

Sturmtag oder Chrysis-Aequinox
(Herbst-Tagundnachtgleiche)

1. None im Chrysis
2. None im Chrysis
3. None im Chrysis
4. None im Chrysis
5. None im Chrysis
1. None im Gylara
2. None im Gylara
3. None im Gylara
4. None im Gylara
5. None im Gylara

2. Travia
3. Travia – 11. Travia
12. Travia – 20. Travia
21. Travia – 29. Travia
30. Travia – 8. Boron
9. Boron – 17. Boron
18. Boron – 26. Boron
27. Boron – 5. Hesinde
6. Hesinde – 14. Hesinde
15. Hesinde – 23. Hesinde
24. Hesinde – 2. Firun

Frosttag oder Nere-ton-Solstitium
(Wintersonnenwende)

3. Firun

Preisliste myransicher Waren

Diese Liste beinhaltet nur die für Abenteurer wichtigsten Waren und Dienstleistungen. Weitere Waren finden sich im **HC 278** und für weitere Waffen ziehen Sie bitte das **MyAr** zu rate. Die Bedeutung der Münzabkürzungen finden sie ab **S. 264**, alle Gewichte hingegen sind in Unzen angegeben.

Nahkampfwaffen

	Gewicht	Preis (Ag)
Beil	50	7
Chak	25	12
Chereb	85	60
Dolch	20	10+
Enterbeil	140	35
Friedensstifter	70	10
Haumesser	90	8
Jagdmesser	15	10+
Jagdspieß	110	30
Kampfstab	80	20
Kriegsbeil	120	28
Kurzsword	45	24
Peitsche	70	5
Säbel	60	25
Schlagring	20	5+
Sword	80	45
Serovermesser	80	18
Spälter	90	40
Speer	80	8

Schuss- und Wurfaffen / Geschosse

	Gewicht	Preis
Blasrohr	15	20 Ag / 1 Pk
Eshbathi-Langbogen	30+3	70 Ag / 4 Pk
Leichte Armbrust	140+4	50 Ag / 3 Pk
Leichte Bela	120+3	80 Ag / 4 Pk
Wurfmesser	10	8 Ag

Schilde und Parieraffen

	Gewicht	Preis (Ag)
Faustschild (Metall)	60	18
Holzschild	180	30
Lederschild	280	25
Panzerarm	80	85
Stoßbuckler	80	32

Myranische Rüstungen und Helme

	Gewicht	Preis (Ag)
Armschienen, Kochleder	40	4
Beinschienen, Kochleder	40	5
Brigantin-Weste / Stahlplatten	320	60
Brustharnisch, Kochleder	80	12
Lederhelm	80	8
Lederschurz	3	15
Tuchrüstung	100	8

Waffen- und Rüstungszubehör

	Gewicht	Preis (Ag)
Waffengehänge	40	6
Schwertscheide	30	4
Dolchscheide	10	2
Versteckte Dolchscheide	8	5
Pfeilköcher	60	4
Bolzenköcher	40	3
Klingenaffen-Pflegeset	20	3

Werkzeug

	Gewicht	Preis
Hammer	20	25 Pk
Nägel, 50 Stück	30	40 Pk
Handsäge	30	7 Ag
Zange	20	5 Ag
Brecheisen	80	4 Ag
Dietrich	15	6 Au+
Gravurwerkzeug	15	1 Au+
Knochenleim	40	3 Ag

Beleuchtung

	Gewicht	Preis
Kerze, 1 Spann	2	4 Ob
Pechfackel	20	15 Ob
Kerzenlaterne	30	8 Pk
Öllaterne	40	6 Ag
Lampenöl	40	24 Ob

Behälter

	Gewicht	Preis
Gürteltasche	4	15 Ob
Tuchbeutel (5 Stein)	15	2 Pk
Transportkiste (30 Stein)	120	12 Pk
Flasche (½ Liter) Ton, billig	15	6 Pk
Wasserflasche, 1 Liter	5	5 Pk
Trinkflasche, 1 Liter	8	8 Pk
Wasserfass, 20 Liter	150	8 Ag

Seile und Ketten

	Gewicht	Preis
Schnur, pro Schritt	0,5	2 Ob
Hanfseil, pro Schritt	4	1 Pk
Fesselseil, pro Schritt	10	5 Pk
Strickleiter, pro Schritt	15	12 Pk

Sonstiger Reisebedarf

	Gewicht	Preis
Feuerstein und Stahl	5	3 Pk
Zunder, Dose	8	1 Ag
Kletterhaken, 10 Stück	40	2 Ag
Wurfhaken mit 10 Schritt Seil	25	8 Ag
Angelhaken mit Schnur	1	1 Pk
Zeltplane, zwei Personen	300	2 Au
Wolldecke, grobe Varkenwolle	80	8 Pk

Kleidung

Die folgenden Preise gelten, wenn nicht anders angegeben, für Kleidung 'von der Stange' und aus einfachen Materialien (z.B. Varkenwolle, Distelwolle); Maßanfertigungen kosten etwa das doppelte, je nach Zierrat auch noch mehr.

	Gewicht	Preis
Lendentuch	10	5 Ob
Brusttuch	10	5 Ob
Tunika, übliche Länge	30	5 Pk
Tunika, kurz	20	4 Pk
Lange Frauentunika	40	6 Pk
Schnürmieder	30	8 Pk
Canteranischer Männerrock	35	3 Pk
Canteranischer Frauenrock	50	4 Pk
Beinlinge, Paar	20	2 Pk
Hose	40	8 Pk
Gamaschen, Paar	30	2 Pk
Weste	25	6 Pk

Gewicht Preis

Macalar	60	10 Pk
Calar, repräsentativ	80	10 Pk
Skapulier	80	8 Pk
Kurzer Umhang, Cape	50	8 Pk
Langer Umhang	80	15 Pk
Kapuzenumhang, gefüttert	100	35 Pk
Kapuzenkutte	120	30 Pk
Langärmelige Robe, teuer	160	10 Ag
Sandalen, Paar	30	4 Pk
Schuhe, einmal geschnürt, Paar	40	9 Pk
Hohe Schnürstiefel, Paar	60	25 Pk
Kopftuch, Haube	2	1 Pk
Schleier	2	1 Pk
Einfacher Reisstrohhut	15	5 Ob
Gewachster Lederhut	30	15 Pk
Breitrandiger Filzhut	20	10 Pk
Gesichtsmaske, teure Materialien	25	25 Ag
Mitra, teure Materialien	40	30 Ag
Ledergürtel	8	4 Pk
Schultergurt, Bandelier	20	8 Pk
Taschenschärpe, Leder	25	12 Pk
Lederschürze	40	15 Pk
Halstuch	2	1 Pk
Schärpe, teure Materialien	4	20 Pk
Handschuhe	4	18 Pk

Tavernenpreise

Sauberes Wasser, Becher	1 Ob
Varken-Milch, Becher	3 Ob
Fruchtsaft, Becher	2 Pk
Kräutertee, Kanne	2 Pk
Einfacher Wein oder Trinkessig, Becher	1 Pk
Teurer, edler Wein, Becher	1 Ag
Bier, Becher	3 Pk
Einfacher Schnaps, kleiner Krug	5 Pk
Teurer Import-Schnaps, kleiner Krug	8 Ag
Pulpenbrei	5 Ob
Aufschnitt (Brot, Käse, Öl, Ölgurken)	1 Pk
Frischer Gemüse-Eintopf	2 Pk
Einfaches Fleisch-/Fischgericht	3 Pk
Billige Übernachtung (Schlafsaal)	1 Pk
Luxuriöse Übern. (Suite m. Haussklave)	2 Au

Mieten

Zimmer in Absteige, pro Oktal	2 Au
Zimmer in Mietskaserne, pro Oktal	5 Au
Wohnung in Mietskaserne, pro Oktal	8 Au
Haus in Metropole, pro Oktal	25 Au
Villa am Stadtrand, pro Oktal	200 Au
Reittier in Mietstall, pro None	1 Au

Reit-, Last- und Zugtiere

Preise gelten jeweils für zu ihrem Zweck geschulte Tiere (vgl. **ZBA 17ff.**); ungeschulte Tiere oder Schlachtvieh sind meist zum halben Preis zu haben.

Zugpferd für Streitwagen	200 Au
Reitpferd	180 Au
Schmuckpferd	150 Au
Reitzebra	200 Au
Hurdar	120 Au
Maultier	100 Au
Jharranoth	450 Au

Tierbedarf

Zaumzeug	25 Ag+
Sattel	20 Ag+
Packsattel	20 Ag+
Zuggeschirr	4 Au+
Tierfutter, pro None	6 Ag



Glossar myranischer Begriffe

A

Abishai: Volk von Piraten

Acropole: (künstlicher) Hügel mit dem Horaspalast

Alamanth: extrem scharfes Gewürz

Alantinos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; als Hochstapler und Betrüger verschrien

Alazeerenbaum: tropischer Baum, dessen Blätter für Heiltinkturen verwendet werden

Aldangara: imperiales Adelshaus

Allassa: ameisenähnliche Insekten, die in der Narkramar als Delikatesse gelten

Amaunir: Volk von humanoiden Katzenwesen

Aphirdanos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; Oberhaupt ist der Thearch selbst

Apytha: Giftschlange

Aquamant: mächtiger Zauberpriester der Mholuren

Aquöl: Öl aus Tiefseefischen, Schmiermittel

Arcanobionisch: magisch, mit belebten Bestandteilen

Arcanomechanik: hochkompliziertes mechanisches Gefüge, in das ein magisches Objekt eingebunden wurde

Argental: imperiale Münze, sechseckig, rotsilbern, 1/10 Aureal; Abk. Ag

Ashariel: menschenähnliches, geflügeltes Volk

Atriumhaus: luxuriöses Wohnhaus der begüterten Schichten im Imperium

Auranash: goldgelber, teurer Farbstoff

Aureal: wertvolle imperiale Münze, achteckig, rotgolden; Abk. Au

Azidial: verdünnter, geharzter Trinkessig; diverse Sorten wie Wein

Azulie: Blume; Pollen leicht halluzinogen

B

Ban Bargui: schwarzhäutige Menschenrasse aus West-Myranor

Bansumiter: myranischer Menschengeschlecht; hervorragend an das Leben im Süden angepasst

Bastardstäbe: speerähnliche, für Stoß und Hieb geeignete, oft beidhändig geführte Waffe; Klinge und Schaft etwa gleichlang

Bela (Mz. Belari): verbreitete Fernkampfwaffe mit Spiralfedern

Belash: kerrishitische Goldmünze

Bestiare: die 'zivilisierten' Satyre des Imperiums

Blauzüngler: Speisehund

Bleichwasser: Binnenmeer zw. Tharpura und Nebelwald

Blutbüffel: quaderschwere Reit- und Nutztiere der Leonir

C

Calar: ärmelloser, bodenlanger Mantel

Canillen: Sammelbegriff für kleine Esshunde-Arten

Cantaresen: Bewohner der Metropole Balan Cantara

Celiu-Brajanos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus, wegen seiner übertriebenen Treue zu himmlischen Mächten geächtet

Centropole: Bezeichnung für die Hauptstadt des Imperiums, aktuell Dorinthapolis

Chak: unterarmlanges, gekrümmtes Messer der Abishai

Charybalis: imperiales, magisch begabtes Adelshaus, ehemalige Dynastie der imperialen Flotte; geächtet

Charypta: missratene Tochter des Chrysir, Herrin der Secungeheuer

Chemec: abschätzige Bezeichnung der Shingwa für alle Nicht-Shingwa. 'Einfarbige'

Chimärenkriege: Erbfolgekriege nach Ende des Ersten Imperiums

Chrattac: intelligente Insektenwesen

Chrysirs Pfeiler: höchstes Gebirge des Kontinents

Cirkel: inoffizielle Gemeinschaft von Freien mit gemeinsamen Interessen

Collegien: relativ angesehene Cirkel, i.d.R. Handwerker- und Händlerschutzbünde

D

Demergator: Unterwasserschiff der Nequaner

Der Vielgesichtige: unheimliche Gottheit, deren mysteriöser Kult im ganzen Imperium verboten ist

Dharli: zweirädriger Wagen zur Personenbeförderung, der von einem Mensch oder Amaunir gezogen wird

Divinität: Titel des Thearchen

Djamaunir: Amaunir, die als fahrendes Volk durch das Imperium ziehen

Domänen: große Landgüter und Plantagen der Optimaten

Dralquabar: wörtl. 'die Feuergeborenen'; Sammelbezeichnung für die beiden großen Nomadenstämme der Narkramar
Draydal: menschenähnliche Rasse
Draydalân: Reich der Draydal
Dreihornochse: beliebtes Zugtier Era'Sumus'
Drepani: kurze, paarweise geführte Krummschwerter
Dschunke: charakteristischer Schiffstyp der Kerrishiter
Dur Lamach: charakteristische Waffe Eshbathmars; Bastardstab

E

Ektarch: Oberkommandierender aller imperialen Sondertruppen
Eminenz: Titel, der etwa Trodinaren und hochrangigen Priestern zukommt
Ennandu: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; sehr freiheitsliebend und in jüngster Zeit geächtet
Eupherban: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; spezialisiert auf Diplomatie und Kommunikation
Exzellenz: Anrede für alle Optimaten und einige hochrangige Honoraten (z. B. Magnaten)

F

Flutenmeister: nequanische Bezeichnung für einen Kapitän
Friedensstifter: kurzer, mit Metallbändern umwickelter Schlagstock, typische Zivilistenwaffe

G

Galkuzul: myr. Zauberquelle die das dämonisch verderbte Wasser repräsentiert
Gemein-Amaunal: Sprache der Amaunir
Grüne Chrattac: Ehrenname der Ektarchengarde

H

Han'Kro: bärengestaltiges, beschupptes Ungeheuer mit einem Styrnhorn der erasumischen Waldwildnis
Hariwatun: riesige Menschenaffen; dienen auf Shindrabar als Sklaven
Hexagon: Kaserne/Festung der Myriaden
Hjaldinger: raues Seefahrervolk im Nordosten Myranors, Vorfahren der aventurischen Thorwaler
Honoraten: imperiale Würdenträger, die nicht das adlige Blut der Optimaten in sich tragen
Horas: Herrscher eines Horasiats
Horasiade: größter athlet. Wettkampf eines Horasiats
Horasiat: Verwaltungseinheit aus etwa 20 Provinzen
Hurda: sechsbeinige Rasse gelbpelziger Lasttiere von etwa einem Schritt Schulterhöhe

I

Icemna: imperiales, magisch begabtes Adelshaus, verfeindete Seitenlinie der Phraisopos, steht für Heilkunst und Zuchtwahl
Illacrión: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; Freigeister und Künstler
Imperiale Garde: Leibgarde des Thearchen

Insektopter: magisch betriebene Fluggeräte, deren Form Insekten nachempfunden ist, i. d. R. militärisch genutzt.
IZ: Abk. für Imperiale Zeitrechnung

J

Jharra: intelligentes Volk der Frühzeit mit dem Kopf einer Hornechse
Jharranoth: riesige Arbeitsechse des tharpurischen und maksapurischen Dschungels

K

Kajurat: Algenextrakt, unterstützt die Unterwasseratmung
Karettan: metallisch glänzendes, buntschillerndes Produkt aus gehärtetem Schildpatt; für Rüstungen beliebt
Kentema: Standardwaffe der Myrmidonen; Bastardstab
Kerhi: Gewürz aus der Rinde der shindran. Kerhipalme
Kerrishiter: reiches menschl. Seehändlervolk des südl. Myranor
Khardan: etwa hirschgroße Einhornart
Kouramnion: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; bodenständig und militärisch orientiert
Kreuz-Bela: Doppelarmbrust mit gekreuzten Bögen, die von den Abishai benutzt wird

L

Leonir: humanoide Löwenwesen; über 2 Schritt groß und kräftig
Lev'thas-Klinge: schlankes, beidseitig scharfes, leicht gebogenes Schwert von Era'Sumu
Loualil: Volk von Meereswesen (den aventurischen Neckern nicht unähnlich)
Lyncil: luchsartige Humanoide im nördlichen Myranor

M

Macalar: halber Calar; lange Weste, meist dünnes Leder
Machira: Langdolch der Myrmidonen
Magister: Anrede, die einem Honoraten zusteht
Magnat: bedeutendster Honorat einer Provinz
Magnifizenz: Titulatur der einflussreichsten Gefolgsleute des Thearchen (Strategu, höchste Geweihte, usf.)
Majestät: Titel der einflussreichsten Gefolgsleute des Thearchen (Strategu, höchste Geweihte, usf.)
Mar Suakim: wörtl. 'Segeln wo kein Meer ist'; Bezeichnung für die großen Landsegler der Karoufi

Mechanopath: Lenker einer arcanomechanischen Maschine; steuert mittels Gedankenkontrolle
Melarythor: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; wegen Dämonenpaktiererei nahezu vernichtet
Metropole: Hauptstadt eines Horasiats
Metropolit: oktadischer Oberpriester eines Horasiats
Mholuren: unheimliche, humanoide Molchwesen
Miragh: kleine Einhornart in Buschland und Savanne
Mnemokristall: kristalliner Speicher für Worte und Bilder
Moranth: riesenhafter Laufvogel der Savanne
Myrmidonen: gepanzerte Infanterie, Standardsoldaten des Imperiums

N

- Nandoros** (Mz. Nandoren): kurze Vollmetall-Wurfspeere für mittlere Distanz
Nequaner: untermeerisches Menschevolk, begnadete Techniker und Alchimisten
Neristu: vierarmige Rasse mit graublauer Haut, vornehmlich nachtaktiv, geschickt
Nesséria: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; gelten als halbwahnsinnige Insektenmystiker
Nyamaunir: Volk der Amaunir, lebt als Seefahrer und Piraten

O

- Obulos**: imperiale Münze, viereckig, schwarzeisen, entspricht 1/1000 Aureal; Abk. Ob
Oktade: die acht Staatsgötter des Imperiums
Oktrole: Tempelbau für die imperialen Staatsgötter
Onachos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus mit Hang zu Toteskulten
Optimaten: die magisch begabte Adelsschicht des Imperiums
Optrilith: nahezu durchsichtiges Baugestein, aus dem bisweilen sogar Kristallstücke geschliffen werden
Osgura: (Flussschwein) ein massiger Bewohner tropischer Flussläufe

P

- Pardir**: humanoide Pantherwesen, unberechenbar
Partholon: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; militärisch orientiert mit Ideologie von Ehre und Selbstdisziplin
Pekunos: imperiale Münze, sechseckig, dunkelbronzen, entspricht 1/100 Aureal; Abk. Pk
Pfauenwurm: tropischer Meereswurm; gilt mit gekochtem Ei als Delikatesse
Phasganon: anderthalbschneidiges, gerades Langschwert mit ovaler Parierscheibe
Phraisopos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; berühmte Heiler, Naturkundige und Chimärologen
Phugion (MZ. Phugien): generelle Bezeichnung für Dolche, speziell Offiziersdolche der Myrmidonen
Pristiden: Hammerhaimenschen aus dem Nebelwald
Provinz: Unterteilung des Horasiates, von Trodinar verwaltet
Pulpa: Brei aus aufgekochten Pulpellen, Standardnahrung der ärmeren Leute
Pulpellen: gepresstes Stärkemehl, das mit heißem Wasser einen stark sättigenden Brei ergibt

Q

- Quoran**: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; Magieschmiede und Magotechniker

R

- Radjar**: Herrscher über ein Radjarat
Radjarat: Bezeichnung für die Fürstentümer in Makshapuram
Ravesaran: künstlich erschaffene Rasse menschlicher Zwitterwesen, für ihre überirdische Schönheit berühmte
Reißlurch: gefährlicher Sumpfbewohner, der vor allem in Cantera vorkommt

- Rhidaman**: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; Händler
Rhidar: Elite-Hausgarde der Rhidaman

S

- Sandblitz**: narkramarische Giftschlangenart
Satyare: kleinwüchsige Rasse, menschlich, mit Ziegenbeinen und Hörnen (aventurischen Faunen nicht unähnlich)
Schabkrah: Nomaden der nördlichen Narkramar
Seedrache: wendiges Schiff der Nyamaunir
Seekhardan: Kleinwal mit gedrehtem Horn
Seidenshadar: zahme Shadarenart Era'Sumus, die besonders feine Wolle liefert
Serover: Volk von Seehändlern, das sich in jüngster Zeit vom Imperium losgesagt hat
Serovermesser: Hau- und Entermesser
Shadar: etwa ziehengroße Einhornart
Shalassi: vogelköpfige Schiffe Eshbathmars
Shingwa: myranische Rasse humanoider Chamäleons
Shobin: shindrabarisches Tempelkoster
Sholei: Nomadenvolk der südlichen Narkramar
Skorpionsstachel: Kettenwaffe mit schwerer, rautenförmiger Klinge am Ende
Spälter: breiter und schwerer Krummsäbel aus der Narkramar
Stadt-Amaunir: Bez. für die Amaunir der imperialen Städte
Sternenpfeiler: künstlicher Tafelberg mit dem Palast des Thearchen in Dorinthapolis

T

- Talika-Tee**: erasumischer Heiltee, dem lebensverlängernde Wirkung nachgesagt wird
Technomantie: Technik, die Gerätschaften mittels Einsatz von Magie effektiver gestaltet
Tharamnos: imperiales, magisch begabtes Adelshaus; Magietheoretiker
Thearch: höchster Titel des Imperiums; gottgleicher Herrscher
Tighrir: humanoide Tigerwesen; wegen ihrer Wildheit gefürchtete Ureinwohner Makshapurams
Triopta: Dreiaugenmaske der Optimaten
Trodinar: optimatischer Gouverneur einer Provinz

V

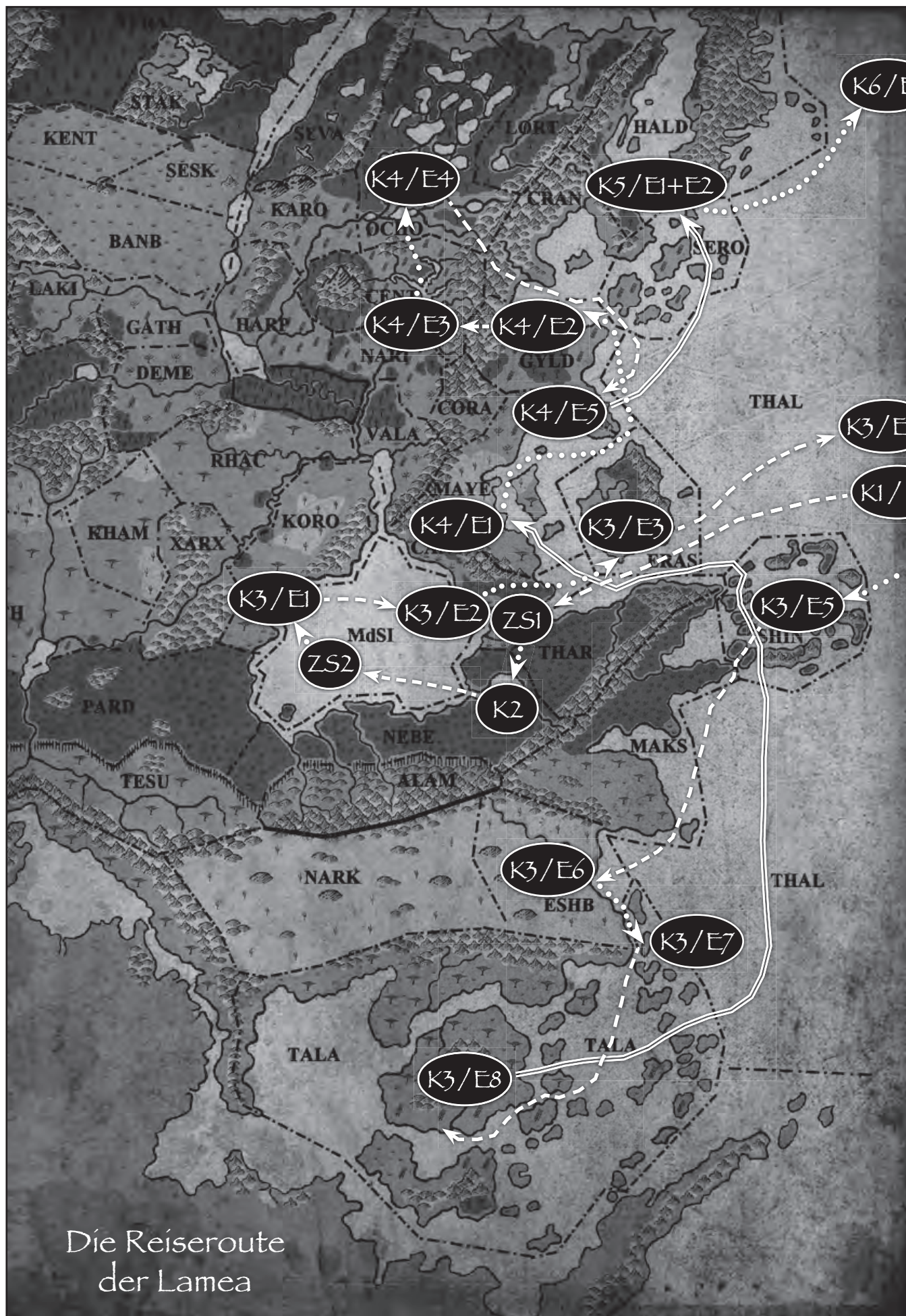
- Vark**: schweineähnliches Nutzvieh, das neben Wolle auch Milch und Fleisch liefert
Verkünder: kleine, zweiköpfige Drachenart
Vinshina: Flugschiffe nutzendes, menschliches Händlervolk
Vulturn: drei Schritt hoher, fleischfressender Laufvogel der Savanne

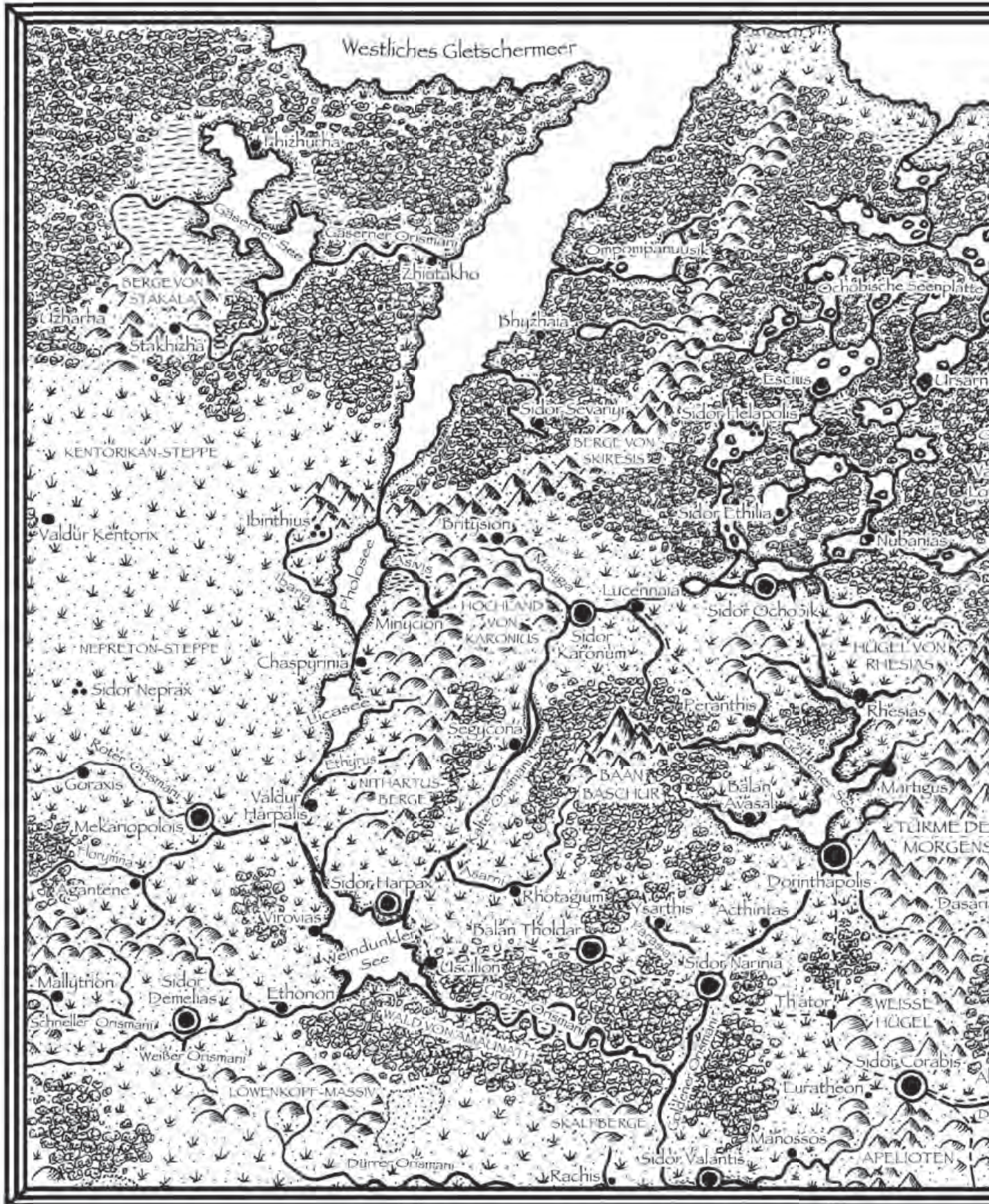
W

- Wald-Amaunir**: Amaunirvolk, das sich die Lebensweise seiner Ahnen aus dem Wald von Amaunath bewahrt hat
Washkedal: Natürlich gewachsener Stab, der den Shingwa als Wanderstab und Rückenkratzer dient.

Y

- Yachjin**: hyänenköpfige Chimärenrasse; oft Söldner der Kerishiter









Balan Cantara

Das Baurat



MYRANOR

DAS GÜLDENLAND

Eine Welt der Wunder und Gefahren, ein Kontinent geprägt von Schwert und Zauberei, ein Land der phantastischen Abenteuer – das ist Myranor, das Güldenland, der große Kontinent im Westen des Meeres der Sieben Winde. Aus urtümlicher Wildnis, die die Ruinen von Jahrtausenden bedeckt, erheben sich sagenhaft reiche Metropolen, in denen das Leben pulsiert und der Tod ein ständiger Begleiter ist. Unter trüben Fluten und in den Wolken kämpfen und handeln, intrigieren und feiern Menschen Seite an Seite mit Katzengestaltigen und Echsenrassen, Geflügelten und Geschuppten, während hinter meilenhohen Gebirgswällen unsichtbare Mächte darauf lauern, ganze Länder zu verschlingen und gesichtslose Heerscharen in Marsch zu setzen, derweil die zaubermächtigen Nachkommen der Gründer des Imperiums in ihren Sommerpalästen dem Lebensgenuss frönen. Eine Zeit des Chaos – aber auch eine Zeit der Möglichkeiten: Als Held in den Liedern der Legendsänger unsterblich zu werden, riesige Schätze aus verlassenen Städten zu bergen, selbst ein Wolkenschiff zu kommandieren, das Mysterium um den Untergang der Alten zu lösen oder den Tyrannen der Grenzreiche Paroli zu bieten – all diese Möglichkeiten bietet das Rollenspiel auf Myranor. Die Wege zum Ziel sind vielfältig und gefährlich, und nur der Spielleiter weiß, welche Abenteuer und Herausforderungen auf die Helden warten. Ihre Ideen, ihr Mut und ihre Geschicklichkeit sowie ein wenig Glück sind gefordert, um erfolgreich aus diesen Abenteuern hervorzugehen – und *Ihre Phantasie, Ihre Kreativität, Ihr Wille*, eine phantastische Welt zu erleben und zu gestalten!

Jenseits des Horizonts

Redaktion: Jochen Willmann

Das Horasreich sucht für eine Güldenland-Expedition erfahrene Seefahrer, Gelehrte und Abenteurer, die die unbekannten Gestade jenseits des Meeres der Sieben Winde erkunden sollen. Leiterin dieser Expedition ist die berühmte Admirelin Harika von Bethana. Bereits während der Überfahrt stellt sich heraus, dass man nicht nur mit den Problemen eines unbekannten Kontinentes zu kämpfen hat, sondern auch einige selber mitbringt. Und dann gibt es da noch unerledigte Aufgaben der letzten Fahrt. Am geheimnisvollen Westkontinent angekommen werden die Helden Geheimnisse in vergessenen Tiefen erforschen, durch dampfenden Dschungel und glutheiße Wüsten reisen, mit Trollen verhandeln und Wettkämpfe bestreiten. Ihr Weg wird sie nach Dorinthapolis führen, der wahrscheinlich größten Metropole Deres und weiter in die verschneiten Wälder Ochobenius. Vermächtnisse der Vergangenheit werden von ihnen aufgedeckt und das Wissen der Ahnen erforscht, bevor die Reise zurück in die Heimat geht.

Die komplette Kampagne um die zweite Güldenlandfahrt der Roten Harika liegt hier erstmals im DSA4-Format vor; komplett überarbeitet und um viele ergänzende und verknüpfende Texte erweitert. Dieser Band ist sowohl für aventurische als auch myranische Helden geeignet.

ABENTEUER M13

KOMPLEXITÄT (MEISTER/SPIELER): hoch / mittel

ANFORDERUNGEN (HELDEN): Interaktion, Talenteinsatz, Kampffertigkeiten, Magie

ORT: Horasreich (Aventurien), Meer der Sieben Winde (myr. Thalassion), myranische Thalassionküste von Talaminas bis Hældingard, Meer der Schwimmenden Inseln, die Horasiata Centralis und Ochobenius, von 1023-1030 BF / 4770-4777 IZ

Zum Spielen dieses Abenteuerbandes benötigen Sie Kenntnis der Regelwerke für Kampf, Magie und Götterwirken. Darüber hinaus enthält dieses Buch alle weiteren Informationen, um als Meister des Schwarzen Auges eine Gruppe von Spielern durch das Abenteuer zu führen. Kenntnis der zugehörigen Regionalspielhilfen ist hilfreich, aber nicht erforderlich.



www.uhrwerk-verlag.de



unter Lizenz von



Das Schwarze Auge